

GAMESTART

WISSEN SIE, WAS WIR AM LIEBSTEN TUN?

Beruflich? Spiele testen. Allerdings: Ein großer Teil unserer Arbeit dreht sich um »unfertige Ware« – Titel, deren Erscheinen noch weit in der Zukunft liegt, von denen wir nur Teillevels kennen, Bilder, Szenen, Absichtserklärungen. Und so spannend es ist, dabei an vorderster Front zu sein; das Herz unserer Arbeit ist der Test. Das Prüfen eines fertigen Spiels auf Herz und Nieren, unerbittlich nach der Wahrheit zu suchen, die Rolle der Käufer einzunehmen, den Spaß zu messen und zu beschreiben zu versuchen. Wir geben unser Bestes; wie gut uns das gelingt, müssen Sie beurteilen – wenn Sie das Spiel selbst in den Händen halten, vielleicht sogar auf unsere Empfehlung hin. Und prüfen können, ob unser Bericht Ihrer persönlichen Realität entspricht. Teilen Sie uns das Ergebnis Ihrer Prüfung bitte so oft wie möglich mit – nur so können wir uns in Ihrem Sinne weiterentwickeln.

WARUM ERZÄHLEN WIR IHNEN DAS ALLES?

Weil die vorliegende Ausgabe, wie die Hefte zu dieser Jahreszeit so oft, vor Tests fast aus den Nähten platzt: **Neverwinter Nights 2**, **Anno 1701**, **Medieval 2**, **Dark Messiah**, **Battlefield 2142**, **Sam & Max**, **Pro Evo 6**, **Fussball Manager 07**, **Flight Simulator X** – alles Hochkaräter, von Spielern wie Redakteuren sehnlich erwartet. Die Redaktion hat sich mit diesen und anderen Titeln Wochenenden und Nächte um die Ohren geschlagen, solo und im gemeinsamen Multiplayer. Anstrengend? Ja, schon. Aber auch sehr schön. Und Sie wissen ja, was wir am liebsten tun...

Viel Spaß beim Lesen, Videos Gucken und Selberspielen,

Ihr GameStar-Team



NUR FÜR ABONNENTEN

Im monatlichen Abo-Gewinnspiel verschenken wir einen iPod Shuffle. Das praktische Mini-Gerät hat 1 GByte Flash-Speicher und ein Gehäuse aus eloxiertem Aluminium. Dazu gibt's wie immer signierte Hefte und einige aktuelle Spiele. Abonnenten von GameStar und GameStar.de Premium nehmen automatisch an der Verlosung teil.

GAMESTAR-KALENDER

Unser GameStar-Kalender erfreute sich im letzten Jahr großer Beliebtheit, daher gibt's für 2007 eine neue Version. Der riesige Wandschmuck mit Spiellemotiven für jeden Monat (diesmal auch mit männlichen Helden) ist ab Mitte September erhältlich, unter www.gamestar.de/shop bestellbar und kostet 16,90 Euro (inklusive Versand).



SONDERHEFT: ANNO 1701

Geben Sie sich die volle Dosis Anno 1701: Mit unserem neuen Sonderheft zum Strategiehit von Related Designs zeigen wir Ihnen, wie Sie mit jeder Situation optimal umgehen und was Sie beim zivilisierten Siedeln beachten müssen. Dazu plaudern die Entwickler aus dem Nähkästchen. Eine prall gefüllte DVD rundet unser Anno-Sonderheft ab. Ab 7. November für 5,99€ am Kiosk, oder vorbestellen unter www.gamestar.de/shop.

MEGATEST

GameStar 12106

**MEGATEST: ANNO DOMINI
DAS MILITÄR**

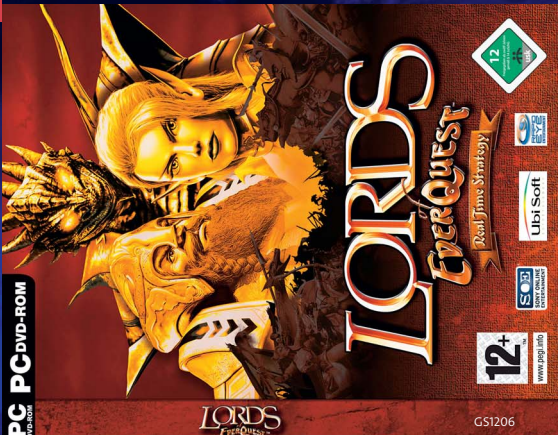
+ WERTUNGS-KONFERENZ!

JADE EMPIRE
Gelingt Bioware die Umsetzung des genialen Titels auf den PC?

VIDEO



Einleger für DVD-Hülle

[illegible]

12/2006

Die ganze Welt der PC-Spiele www.gamestar.de

GameStar

DVD-HIGHLIGHTS



24 VIDEOS ANNO 1701 • BATTLEFIELD 2142
MEDIEVAL 2 • PRO EVOLUTION
SOCCER 6 • DAWN OF WAR: DARK CRUSADE • BIOSHOCK •
JADE EMPIRE • WARHAMMER: MARK OF CHAOS • UJM



TOP-DEMO



**DIE FOLGENDEN INHALTE
GIBT ES EXKLUSIV
AUF DER
XI-VERSION**

Volversion! Rating Simulation 3

Demos: Adrenaline + Fift 07 + Age of Empires 9: War Chieft + Empire at War: Forces of Corruption + Flight Simulator X + Gunship Apocalypse + Jagdfeiber + Paraworld + Perimeter: Emperor's Testament + Undercover: Operation Winternose

Videos: Expertengespinnet: Russenknute + Bloshock Präsentation + Fussball Manager 07 (High Res) + uvm.

Trailers: Frontlines: Fuel of War + Silverfall + Need for Speed: Carbon + Splitter Cell: Double Agent + Tabula Rasa + Dawn of War: Dark Crusade

Modes: Eternal Silence (For Half-Life 2)

Patches: Age of Pirates V1.42 (Int.) Anno 1503 V1.05 (dlt.) + Far Cry V1.42 (Int.) Machine Wars V4 V1.01 (dlt.) + uvm.



IHRE GameStar LESERUMFRAGE 12/2006

MEINUNG ZÄHLT!

1. Zu Ihre Person:
☐ männlich, ☐ weiblich
☐ Jahre ☐ Leser

2. Wieviel Personen lesen Sie?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 52 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐ 59 ☐ 60 ☐ 61 ☐ 62 ☐ 63 ☐ 64 ☐ 65 ☐ 66 ☐ 67 ☐ 68 ☐ 69 ☐ 70 ☐ 71 ☐ 72 ☐ 73 ☐ 74 ☐ 75 ☐ 76 ☐ 77 ☐ 78 ☐ 79 ☐ 80 ☐ 81 ☐ 82 ☐ 83 ☐ 84 ☐ 85 ☐ 86 ☐ 87 ☐ 88 ☐ 89 ☐ 90 ☐ 91 ☐ 92 ☐ 93 ☐ 94 ☐ 95 ☐ 96 ☐ 97 ☐ 98 ☐ 99 ☐ 100 ☐ 101 ☐ 102 ☐ 103 ☐ 104 ☐ 105 ☐ 106 ☐ 107 ☐ 108 ☐ 109 ☐ 110 ☐ 111 ☐ 112 ☐ 113 ☐ 114 ☐ 115 ☐ 116 ☐ 117 ☐ 118 ☐ 119 ☐ 120 ☐ 121 ☐ 122 ☐ 123 ☐ 124 ☐ 125 ☐ 126 ☐ 127 ☐ 128 ☐ 129 ☐ 130 ☐ 131 ☐ 132 ☐ 133 ☐ 134 ☐ 135 ☐ 136 ☐ 137 ☐ 138 ☐ 139 ☐ 140 ☐ 141 ☐ 142 ☐ 143 ☐ 144 ☐ 145 ☐ 146 ☐ 147 ☐ 148 ☐ 149 ☐ 150 ☐ 151 ☐ 152 ☐ 153 ☐ 154 ☐ 155 ☐ 156 ☐ 157 ☐ 158 ☐ 159 ☐ 160 ☐ 161 ☐ 162 ☐ 163 ☐ 164 ☐ 165 ☐ 166 ☐ 167 ☐ 168 ☐ 169 ☐ 170 ☐ 171 ☐ 172 ☐ 173 ☐ 174 ☐ 175 ☐ 176 ☐ 177 ☐ 178 ☐ 179 ☐ 180 ☐ 181 ☐ 182 ☐ 183 ☐ 184 ☐ 185 ☐ 186 ☐ 187 ☐ 188 ☐ 189 ☐ 190 ☐ 191 ☐ 192 ☐ 193 ☐ 194 ☐ 195 ☐ 196 ☐ 197 ☐ 198 ☐ 199 ☐ 200 ☐ 201 ☐ 202 ☐ 203 ☐ 204 ☐ 205 ☐ 206 ☐ 207 ☐ 208 ☐ 209 ☐ 210 ☐ 211 ☐ 212 ☐ 213 ☐ 214 ☐ 215 ☐ 216 ☐ 217 ☐ 218 ☐ 219 ☐ 220 ☐ 221 ☐ 222 ☐ 223 ☐ 224 ☐ 225 ☐ 226 ☐ 227 ☐ 228 ☐ 229 ☐ 230 ☐ 231 ☐ 232 ☐ 233 ☐ 234 ☐ 235 ☐ 236 ☐ 237 ☐ 238 ☐ 239 ☐ 240 ☐ 241 ☐ 242 ☐ 243 ☐ 244 ☐ 245 ☐ 246 ☐ 247 ☐ 248 ☐ 249 ☐ 250 ☐ 251 ☐ 252 ☐ 253 ☐ 254 ☐ 255 ☐ 256 ☐ 257 ☐ 258 ☐ 259 ☐ 260 ☐ 261 ☐ 262 ☐ 263 ☐ 264 ☐ 265 ☐ 266 ☐ 267 ☐ 268 ☐ 269 ☐ 270 ☐ 271 ☐ 272 ☐ 273 ☐ 274 ☐ 275 ☐ 276 ☐ 277 ☐ 278 ☐ 279 ☐ 280 ☐ 281 ☐ 282 ☐ 283 ☐ 284 ☐ 285 ☐ 286 ☐ 287 ☐ 288 ☐ 289 ☐ 290 ☐ 291 ☐ 292 ☐ 293 ☐ 294 ☐ 295 ☐ 296 ☐ 297 ☐ 298 ☐ 299 ☐ 300 ☐ 301 ☐ 302 ☐ 303 ☐ 304 ☐ 305 ☐ 306 ☐ 307 ☐ 308 ☐ 309 ☐ 310 ☐ 311 ☐ 312 ☐ 313 ☐ 314 ☐ 315 ☐ 316 ☐ 317 ☐ 318 ☐ 319 ☐ 320 ☐ 321 ☐ 322 ☐ 323 ☐ 324 ☐ 325 ☐ 326 ☐ 327 ☐ 328 ☐ 329 ☐ 330 ☐ 331 ☐ 332 ☐ 333 ☐ 334 ☐ 335 ☐ 336 ☐ 337 ☐ 338 ☐ 339 ☐ 340 ☐ 341 ☐ 342 ☐ 343 ☐ 344 ☐ 345 ☐ 346 ☐ 347 ☐ 348 ☐ 349 ☐ 350 ☐ 351 ☐ 352 ☐ 353 ☐ 354 ☐ 355 ☐ 356 ☐ 357 ☐ 358 ☐ 359 ☐ 360 ☐ 361 ☐ 362 ☐ 363 ☐ 364 ☐ 365 ☐ 366 ☐ 367 ☐ 368 ☐ 369 ☐ 370 ☐ 371 ☐ 372 ☐ 373 ☐ 374 ☐ 375 ☐ 376 ☐ 377 ☐ 378 ☐ 379 ☐ 380 ☐ 381 ☐ 382 ☐ 383 ☐ 384 ☐ 385 ☐ 386 ☐ 387 ☐ 388 ☐ 389 ☐ 390 ☐ 391 ☐ 392 ☐ 393 ☐ 394 ☐ 395 ☐ 396 ☐ 397 ☐ 398 ☐ 399 ☐ 400 ☐ 401 ☐ 402 ☐ 403 ☐ 404 ☐ 405 ☐ 406 ☐ 407 ☐ 408 ☐ 409 ☐ 410

VOLLVERSION

COLLECTION

LORDS OF EVERQUEST

INSTALLATION

Die Installation starten Sie über die Schaltfläche **INSTALLATION** links im DVD-Menü. Alle weiteren Schritte für die Lizenzvereinbarung und bestimmen des Zielordners. Sind alle Schritte abgeschlossen, wird die Installation

SYSTEM Mindest-Spezifikation **MINIMUM** Deutsch
anforderung: CPU mit 1,0 MHz; 256 MB RAM; 35-Größe-
 karte mit 32 MB, 640 MByte freier Festplatten-
 raum; Windows 2000, XP




Mit Speeren behaarte **Elefantenreiter** den mächtigen Drachen.

Die charakteristische **Elfengestalt** und **goldene Rüstung** auf schwarzem Hintergrund.

FACTS

- > Kampfen
- > 30 Missionen
- > 30 Klassen
- > 30 Elfenrassen
- > 30 Gebilde
- > Handbuch (PDF)
- > Gewaltsame Strategiespiele
- > Desktop-Modus





TITELSTORY

NEVERWINTER NIGHTS 2

Mega-Test	TITEL 26
Schick vs. spielbar	28
Das Interface	29
Spielelemente im Vergleich	29
Gut oder böse?	30
Achtung, Bugs!	32
Special Editions	32
So schön, so hässlich	34
Technik-Check	34
Der Editor	36

AKTUELL

Gerüchte, Szene	10
Spiele-News	12
Multiplayer-News	16
Hardware-News	18

PREVIEWS

Termin-Update + Warteliste	40
Stranglehold	42
Die Siedler 6	46
World of Warcraft: Burning Crusade	50
Half-Life 2: Episode 2	54
Alan Wake	56
Race	60
Warhammer: Mark of Chaos	62

TESTS

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

ACTION

Action-Hitliste	69
Dark Messiah of Might & Magic	70
Battlefield 2142	TITEL 78
F.E.A.R.: Extraction Point	82
1914 – Shells of Fury	84
Combat Wings: Battle of Britain	84
Der tierisch verrückte Bauernhof	84
Gunship Apocalypse	84
Fallen Lords	85

STRATEGIE

Strategie-Hitliste	89
Medieval 2	TITEL 90
Anno 1701	TITEL 96
Sid Meier's Railroads	104
Dawn of War: Dark Crusade	106
Age of Empires 3: The War Chiefs	108
Stronghold Legends	110
Defcon	112
Empire at War: Forces of Corruption	114
Heroes of Annihilated Empires	116

ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	121
Gothic 3	TITEL 122
Undercover: Op. Wintersonne	124
Sam & Max: Culture Shock	126
Ankh: Herz des Osiris	128
Safecracker	129
Geisterjäger Delaware St. John	129
Tony Tough 2	130
In Memoriam 2	131

SPORT

Sport-Hitliste	133
Pro Evolution Soccer 6	134



German Street Racing	137
Super-Bikes Riding Challenge	139
Fußball Manager 07	140
Flight Simulator X	144
Alarm für Cobra 11: Nitro	147

BUDGET

Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele	152
Dungeon Siege 2 Deluxe	153
Prince of Persia Trilogie	153
Der Pate • Lego Star Wars	153



26 Würdiger Nachfolger oder nur ein Rollenspiel-Baukasten? In unserem Exklusivtest von **Neverwinter Nights 2** kämpfen wir uns durch Niewinter.

96 Nehmen Sie sich Urlaub, **Anno 1701** ist da. Fahren Sie mit uns auf die gar nicht so einsamen Inseln des Aufbau-Hits.

122 Hält die Verkaufsversion, was Piranha Bytes versprochen hat? Unser **Gothic 3**-Paket mit Nachtest und Lösung bringt die Antwort.

90 Wir sind Papst! Zumindest im Strategie-Monster **Medieval 2** von den Rome-Machern Creative Assembly.

50 Als Blutelfen und Draenei erkunden wir das **World of Warcraft**-Addon **Burning Crusade** und verlieren 100 Beta-Accounts!

78 Gegen Mechs und Schwerepanzer geht's im futuristischen **Battlefield 2142**.

HARDWARE

HARDWARE

Hardware-Referenzklassen..... 155

SCHWERPUNKT:



Leistungsvergleich und Kaufberatung:

Core 2 Duo vs. AM2-Athlon..... 156

Fünf CPU-Mainboard-Kombis..... 160

Aktuelle CPU-Kühler im Test:

Zalman CNPS 9700 LED..... 164

Scythe Ninja SCNJ-1100P..... 164

Thermalright SI-128 +

Papst 4412 F/2GLL..... 165

Coolermaster Hyper UC..... 165

Thermalright Ultra-120 +

Papst 4412 F/2GLL..... 165

TEST DES MONATS

Lenkrad: Logitech G25 66

TOOL DES MONATS

VLC Media Player..... 168

EINZELTESTS

USB-Tastatur: Razer Tarantula..... 168

3D-Karte: MSI NX7900GT..... 170

3D-Karte: BFG Geforce 7950 GT OC..... 170

3D-Karte: HIS X1650 Pro ICEQ Turbo..... 170

24-Zoll-TFT: Acer AL2423W..... 171

2.0-Soundsystem: Logitech Z-10..... 171

SERVICE

TECHtelmechtel..... 172

Einkaufsführer..... 174

RUBRIKEN

Editorial..... 3

Verlosung..... 22

Impressum..... 203

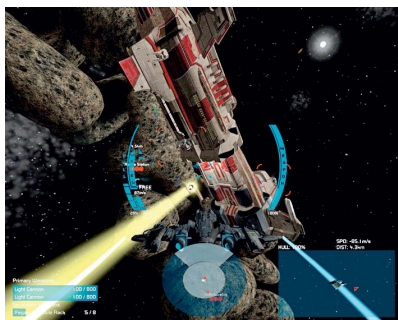
Vorschau..... 218

EXTRALEBEN

Weiterspielen..... 184

MOD-NEWS

Half-Life 2: Eternal Silence 2..... 185



Half-Life 2: Mace the Adventure..... 185

Civilization 4:

The Ancient Mediterranean..... 185

KONTROLLBESUCH

Day of Defeat Source..... 186

E-SPORT

GameStar Clanliga..... 188

PATCH-TESTS

Far Cry 1.4 (int.)..... 190

Anstoss 2007 1.04 (dt.)..... 190

Flatout 2 1.2 (int.)..... 190

TIPPS & TRICKS

Gothic 3: Fragen und Antworten **TITEL** 191

Gothic 3: Reiseführer, Teil 1 **TITEL** 193

MAGAZIN

Leserbriefe..... 204

Fehler!..... 205

GameStar Interaktiv:

Lückensatz-Wettbewerb..... 208

Report:

World of Warcraft Serverfrust..... 210

Making of: Darkstar One..... 212

Hall of Fame:

Flight Simulator..... 214

Die Vorletzte..... 217



STRANGLEHOLD

42

Was unterscheidet ein John-Woo-Spiel von einem John-Woo-Film? Nichts, auch in Stranglehold gibt's massig coole Ballereien.



DIE SIEDLER 6

46

Blue Byte erhört die Fans und baut in Die Siedler 6 Straßen und Siedlerfrauen ein. Wir zeigen, was die Neuerungen bringen.



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

70

Action und Fantasy passen glänzend zusammen: Dark Messiah of Might & Magic beweist's mit wilden Monster-Schnetzereien.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

1914 – Shells of Fury	Test	84
Age of Empires 3: The War Chiefs	Test	108
Alan Wake	Preview	56
Alarm für Cobra 11: Nitro	Test	147
Ankh: Das Herz des Osiris	Test	128
Anno 1701	Test	96
Anstoss 2007 1.04 (dt.)	Patch	190
Armed Assault	News	12
Battlefield 2142	Test	78
Combat Wings: Battle of Britain	Test	84
Dark Messiah of Might & Magic	Test	70
Dawn of War: Dark Crusade	Test	106
Defcon	Test	112

Der Pate	Budget	153
Der tierisch verrückte Bauernhof	Test	84
Die Siedler 6	Preview	46
Dungeon Siege 2 Deluxe	Budget	153
Empire at War: Forces of Corruption	Test	114
F.E.A.R.: Extraction Point	Test	82
Fallen Lords	Test	85
Far Cry 1.4 (int.)	Patch	190
Flatout 2 1.2 (int.)	Patch	190
Flight Simulator X	Test	144
Fußball Manager 07	Test	140
German Street Racing	Test	137
Gothic 3	Test	122
Gothic 3	Tipps	191

Gunship Apocalypse	Test	84
Half-Life 2: Episode 2	Preview	54
Haus der Toten	Test	129
Heroes of Annihilated Empires	Test	116
In Memoriam 2	Test	131
Jade Empire	News	13
Lego Star Wars	Budget	153
Medieval 2	Test	90
Neverwinter Nights 2	Test	26
Prince of Persia Trilogie	Budget	153
Pro Evolution Soccer 6	Test	134
Race	Preview	60
Safecracker	Test	129
Sam & Max: Culture Shock	Test	126
Scarface	News	14

Sherlock Holmes 3	News	14
Sid Meier's Railroads	Test	104
Skispringen 2007	News	13
Sparta: Ancient Wars	News	13
Splinter Cell: Double Agent	News	14
Stalker	News	12
Stranglehold	Preview	42
Stronghold Legends	Test	110
Super-Bikes Riding Challenge	Test	139
The Mark	News	14
Tony Tough 2	Test	130
Undercover: Operation Wintersonne	Test	124
Warhammer: Mark of Chaos	Preview	62
World of Warcraft		
Burning Crusade	Preview	50

Halo Wars: eine erste Konzeptstudie zum neuen Echtzeit-Strategiespiel der Ensemble Studios.

KOLUMNE

Schluss mit dem Hardware-Wahn!



Nur 30 bis 35 Prozent der GameStar-Leser haben einen Rechner zur Verfügung, auf dem Dark Messiah (Test S. 70) halbwegs so aussieht, wie es aussehen soll. Mit HDR und 1280x1024 Auflösung, immer noch weit entfernt vom optischen Maximum. Alle anderen verzichten oder drehen so weit runter, bis das Highend-Spiel matschig und grob wird. Anderes Beispiel: Anno 1701. Zehn Prozent unserer Leser liegen mit ihren Maschinen unter den Mindestanforderungen. Und den ordentlichen Bereich (1280x1024, Normal Mapping, mittlere Details) erreichen nur gut 45 Prozent. Bei mehr als der Hälfte der GameStar-Leser (die in der PC-Ausstattung weit, weit über dem Durchschnitt liegen) kommt also von der Grafikpracht aktueller Spiele nur ein Bruchteil an.

Klar, dass Entwickler versuchen, die Technik auszureizen. Und wir, die wir Screenshots mit 1600x1200-Auflösung veröffentlichen, sind am Grafikhype sicher nicht unschuldig. Aber die Hersteller müssen aufpassen, dass sie nicht einen wesentlichen Teil der Zielgruppe außen vor lassen. Wenn Highend-Optik, dann bitte so programmiert, dass die Engine bis hinunter zum 1-GHz-PC skaliert. Mal wieder ist WoW das leuchtende Beispiel: niedrige Anforderungen, Versionen für Mac und Linux. So holt man sich die Spieler!

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

ZAHLE DES MONATS

76.000

Accounts in World of Warcraft hat Blizzard Mitte Oktober wegen Betrügereien geschlossen.

HALO WARS

Wenn es selbst der Master Chief nicht schafft, die Covenants endgültig zu besiegen, müssen eben ganze Armeen ran. Auf der X06-Presseveranstaltung in Barcelona kündigte Microsoft ein Echtzeit-Strategiespiel im **Halo**-Universum an. Das Entwicklungs-Kommando führen dabei keine Geringeren als die **Age of Empires**-Macher der Ensemble Studios. Zwar ist **Halo Wars** vorerst ausschließlich für die Xbox 360 angekündigt. Dennoch besteht Hoffnung, dass auch PC-Generäle gegen die Covenants antreten dürfen. Denn der Markt der PC-Strategiespiele ist einfach zu lukrativ, als dass ihn Microsoft ignorieren könnte – allein **Age of Empires 3** verkaufte sich über zwei Millionen Mal. Neben der offiziellen Ankündigung verrät Microsoft auch ein paar erste Infos zum Spiel: **Halo Wars** wird zeitlich vor dem ersten **Halo** spielen. In der Kampagne übernimmt der Spieler eine UNSC-Kampftruppe namens »Spirit of Fire« und greift im Kampf gegen die Covenants auf alle bekannten **Halo**-Fahrzeuge wie Warthog oder Scorpion zurück. Ob Sie auch die fiesen Aliens spielen dürfen, wollte Microsoft allerdings ebenso wenig verraten wie einen Erscheinungstermin.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2963

TRITON ABGESCHALTET

Böse Überraschung für **Prey**-Spieler, die den Ego-Shooter beim Steam-Konkurrenten Triton gekauft hatten: Weil der Download-Anbieter Anfang Oktober seinen Dienst wegen finanzieller Schwierigkeiten schließen musste, blieben die Bildschirme plötzlich schwarz. Denn die Triton-Server überprüften bei jedem Spielstart, ob eine gültige Lizenz vorliegt. Keine Server, kein **Prey**! 3D Realms und die

Programmierer von den Human Head Studios traf die Schließung unvorbereitet. Ein langer Thread im Support-Forum blieb zunächst unbeantwortet, weil sich die Macher von **Prey** erst über die ungeklärte Rechtssituation schlau machen mussten. Glück im Unglück: Der **Prey**-Publisher Take 2 nahm sich schließlich des Problems an und verschickte rund eine Woche nach der Triton-Schließung auf eigene Rechnung normale DVD-Versionen an die geleiteten Kunden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2966

DRAGON AGE

Seit der E3 2005 waren die Drachen aus Biowares Rollenspiel-Projekt mucksmäuschenstill, doch jetzt haben sie uns wieder etwas zugeflüstert. Und zwar in Person von Bioware-Projektleiter Diarmid Clarke: »Dragon Age gedeiht prächtig und ist schon weiter, als ihr denkt«, verrät er GameStar-Redakteur Markus Schwerdtel. Außerdem soll es mittlerweile bedeutend besser aussehen als auf den 2005 veröffentlichten Screenshots. Und was ist an den Gerüchten dran, dass **Dragon Age** nur für die Konsole erscheint? Clarke: »Quatsch!« Mehr Infos und Bilder wird es jedoch erst im Frühjahr 2007 geben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2964



Laut Bioware ist **Dragon Age** mittlerweile bedeutend hübscher als auf diesem Screenshot von 2005.

GOTHIC DER FILM

Was Hollywood versäumt, erledigen eben die Fans: Drei begeisterte **Gothic**-Spieler haben die Geschichte des ersten Serienteils verfilmt. Zwar ohne berühmte Schauspieler, aber dafür mit Hilfe der Spiel-Engine und mit jeder Menge Unterstützung von der Community und vom Entwickler Piranha Bytes selbst. Modder stellten Tools zur Verfügung, mit denen die Hobby-Regisseure filmtypische Kameraperspektiven und Schnitte verwenden konnten, Sprecher der Original-Charaktere gingen für den Film erneut ins Studio und vertonten zusätzliche Dialoge. Der **Gothic**-Komponist Kai Rosenkranz stiftete Musikstücke aus allen drei Serienteilen für den Filmsoundtrack. Das Ergebnis nach zehn Monaten Arbeit: Ein fast 130 Minuten langer Film, der durch die betagte Grafikengine zwar wenig spektakulär aussieht, die spannende Geschichte von **Gothic** jedoch mit viel Liebe zum Detail inszeniert. Unbedingt sehenswert für jeden **Gothic**-Fan! Über unseren Quicklink gelangen Sie zum kostenlosen Download.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2976



Im **Gothic**-Film erleben Sie die Geschichte des ersten Serienteils.

DIMITRI NEUES VOM MOLYNEUX-PROJEKT

Bereits seit 2001 werkeln die Lionhead-Studios um Peter Molyneux nun angeblich schon am Spiele-Projekt **Dimitri**. Bei dem ambitionierten Programm soll es sich um eine Simulation handeln, bei der man sein eigenes Leben nachspielen kann. In einem Interview hat sich die Designerlegende jetzt zu dem Spiel geäußert. **Dimitri** sei nur der Arbeitstitel, und Lionhead arbeite auch weiterhin daran. Außerdem erläuterte er, dass es sich bei **Dimitri** und dem Xbox-360-Rollenspiel **Fable 2** keineswegs um die gleichen Titel handelt, wie einige Internetseiten spekuliert hatten. Allerdings werde man einige Technologien und Ideen, die Lionhead für **Dimitri** entwickelt habe, auch für das neue Rollenspiel nutzen, so Mo-



Dimitri lebt noch – hier eine frühe Konzeptstudie.

lyneux. Um was es sich dabei genau handelt, behielt er für sich. Auch auf konkrete Infos zu **Dimitri** müssen die Fans laut Molyneux noch mindestens ein Jahr warten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2968

EA ÜBERNIMMT DIGITAL ILLUSIONS

Electronic Arts ist weiter auf Einkaufstour: Nach der Übernahme des deutschen Phenomic-Teams (**Spellforce 2**) erwarb der Publisher-Gigant nun sämtliche Anteile der **Battlefield**-Macher von Digital Illusions. Kaufpreis: rund 19 Millionen Euro. Als erste Konsequenz der Übernahme schloss der Publisher noch am gleichen Tag das kanadische Studio von DICE, unter anderem verantwortlich für **Battlefield Vietnam** und das **Battlefield 2-Addon Special Forces**. Von der Schließung sind 28 Mitarbeiter betroffen, die zum Team von EA Canada nach Toronto wechseln sollen. Das Ende von DICE Canada habe laut Electronic Arts keinen Einfluss auf die kommenden Projekte, die Arbeiten daran werden vom Entwicklerteam in Stockholm übernommen. Um welche Projekte es sich dabei handelt, wollte EA freilich noch nicht verraten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2967

NEUES FAR CRY UND SPLINTER CELL

Ende September veröffentlichte ein amerikanisches Branchenmagazin eine Liste mit bislang geheimen Projekten von Ubisoft, darunter **Far Cry 2**, einen Titel namens **Splinter Cell Conviction** und ein neues **Prince of Persia**. Einen Tag später bestätigte ein Vertreter von Ubisoft gegenüber GameStar die Echtheit dieser Liste. Unter den aufgetauchten Materialien sollen sich nicht nur Screenshots, Logos und Artworks zu den Titeln befinden, sondern auch eine Technologie-Demo zu **Far Cry 2**. Darin lässt sich angeblich erkennen, dass Sie wieder im Dschungel ballern, dieses Mal aber auch Städte und Wüsten erkunden. PM HK

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2965



Der Ego-Shooter **Far Cry** bekommt einen Nachfolger, ebenso **Splinter Cell** und **Prince of Persia**.

KURZMELDUNGEN

NEUAUFLAGEN: SPEEDBALL 2 UND CHAOS ENGINE

Frogster Interactive entwickelt Neuauflagen von zwei Klassikern der legendären Spieleschmiede Bitmap Brothers: **Speedball 2** (unten im Bild das Original von 1990) und **The Chaos Engine** (1993). Beide Neuauflagen entstehen unter Mithilfe der Originalentwickler und sollen 2007 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2962



E3 2007

Die Entertainment Software Association hat erste Details rund um die Neugestaltung der E3 bekannt gegeben. Veranstaltungsort ist nächstes Jahr nicht Los Angeles, sondern Santa Monica, und zwar vom 11. bis zum 13. Juni. Die Spiele-Präsentationen finden in diversen Hotelzimmern und Konferenzräumen statt, ausschließlich geladene Gäste dürfen teilnehmen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2977

OBLIVION: PS3-INHALTE FÜR PC-VERSION

Der US-Entwickler Bethesda werkelt derzeit an einer erweiterten Version von **Elder Scrolls 4: Oblivion** für die Playstation 3. Laut dem Produzenten Todd Howard sollen die zusätzlichen Missionen auch für die PC-Version erscheinen. In welcher Form und zu welchem Preis ließ Howard offen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1432

ATARI VERKAUFT SHINY

Der finanziell angeschlagene französische Publisher Atari, der sich bereits von den Rechten an der **Driver**-Serie und **Timeshift** getrennt hatte, hat das amerikanische Entwicklerstudio Shiny (**MDK**, **Messiah**, **Enter the Matrix**) an Foundation 9 verkauft. Foundation 9 veröffentlichte zuletzt **Mark Ecko's Getting Up**. Die Firma will sämtliche Shiny-Mitarbeiter weiterbeschäftigen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2978

STAR WARS BATTLEFRONT 3

LucasArts arbeitet an einer dritten Auflage des Multiplayer-Shooters **Star Wars: Battlefront**. Dieser wird anders als Teil 2 nicht von Pandemic (**Full Spectrum Warrior**) entwickelt, sondern vom englischen Konsolen-Shooter-Spezialisten Free Radical, unter anderem verantwortlich für die **Time Splitters**-Reihe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2980

SINKING ISLAND

Benoit Sokal, der Kopf hinter **Syberia**, hat ein neues Render-Adventure angekündigt: In **Sinking Island** müssen Sie auf einer untergehenden Insel einen Mörder aufspüren. Die Spurensuche soll im Frühjahr 2007 beginnen, noch fehlt allerdings ein Publisher.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2993

ZWEITER BLOODRAYNE-FILM

Obwohl der erste Teil sowohl bei Kritikern als auch an der Kinokasse glatt durchfiel, hat der deutsche Regisseur Uwe Boll einen zweiten Film zur blutigen Actionspiel-Serie angekündigt. Die Hauptrolle soll erneut Kristinna Loken übernehmen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2979

Stalker: Die Anzeichen mehren sich, dass der Shooter kurz vor der Fertigstellung steht.

KOLUMNE

Hand und Fuß!

Es ist niemals ein bewusster Gedanke, nie formuliere ich ein »Ach, da fehlt doch wieder was!« im Kopf, wenn ich in Half-Life 2, Doom 3 oder anderen Ego-Shootern zu Boden blicke und nichts weiter sehe als Boden. Es ist eben so. Ich habe mich damit abgefunden. Wenn dann aber alle Jubeljahre mal wieder ein Spiel wie Dark Messiah erscheint, das meinem Helden einen Körper schenkt, ihm Beine anschraubt, Füße, die ich sehen kann – dann denke ich »Ach, wie wundervoll!« und frage mich, wieso das nicht der Standard ist. Weil man damit nämlich auch prima in den Zwischensequenzen tricksen kann: Wenn Sareth von den Wachen zu Beginn des Spiels in die Sicherheit der Burg Stonehelm gezerrt wird, sehe ich seine Arme, seine Beine – als seien es meine, als würde ich in die Burg gezerrt. Und was kommt am Ende dabei heraus? Genau: Mehr Identifizierung mit dem Helden, mehr Nähe, mehr Fühlen, mehr Spaß.

Was ich in Zukunft in allen Ego-Shootern will: einen Körper! Ich fordere quasi ein Ganzkörper-Erlebnis. Als Hand mit Waffe durch die Levels zu schweben, ist auf Dauer unbefriedigend.

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de



STALKER

Die Geigerzähler schlagen immer stärker aus – nach fast fünf Jahren Entwicklungszeit nähert sich der Reaktor-Shooter endlich der Fertigstellung. So bestätigten die Entwickler von GSC Gameworld, dass die **Stalker**-Werbekampagne noch im Herbst dieses Jahres beginnt. Eigentlich nichts besonderes, wenn nicht Publisher THQ immer wieder betont hätte, dass **Stalker** rund sechs Monate nach Beginn der Werbemaßnahmen erscheinen wird.

Alles andere als Werbung betreibt derweil **Stalker**-Produzent Dean Sharpe. Gegenüber amerikanischen Journalisten gab er zu, dass die Entwickler überambitioniert gewesen seien. Viele Spielelemente hätten nicht so funktioniert wie geplant, so dass sie wieder entfernt werden mussten, wie etwa das Essens- und Schlafbedürfnis. Auch der Wettlauf gegen andere Stalker wurde abgeschwächt. Nach dem ursprünglichen Konzept wäre es möglich gewesen, dass die KI-gesteuerten Stalker alle Missionen vor dem Spieler hätten abschließen können. Auf die Frage, inwiefern sich **Stalker** von anderen Shootern abhebe, antwortete Sharpe nur lapidar: »Ich bin mir gar nicht sicher, ob Stalker wirklich so viel anders macht.« Immerhin ist er sehr stolz auf den Look und die Atmosphäre seines Projekts. Wenn es keine neuen bösen Verschiebungs-Überraschungen gibt, können wir Sharpes Aussagen noch im Frühjahr 2007 auf ihren Wahrheitsgehalt prüfen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2985

ARMED ASSAULT

War unsere Einschätzung von **Armed Assault** nach der E3-Präsentation vor ein paar Monaten noch eher negativ, deutet sich nun tatsächlich das erhoffte Kleinod

für Militär-Taktiker an. Anhand einer weit fortgeschrittenen Preview-Version konnten wir uns von der nun deutlich besseren KI der Gegner und dem runden Missionsdesign überzeugen. Die Einsätze wurden generalüberholt. Außerdem funktioniert die Steuerung der Helikopter nun besser. Unerklärliche Abstürze erlebten wir nicht mehr.

Am erstaunlichsten sind allerdings die Verbesserungen in der Grafik: Die Details der Modelle wurden nach oben geschraubt, volumetrischer Rauch verursacht fast Hustenreiz, und im dichten Wald sehen Sie tatsächlich nichts weiter als Bäume, Bäume, Bäume. Nur die Küstenstreifen stören ein wenig den guten Eindruck aufgrund des bisher noch recht unecht an den Strand brandenden Wassers. Wer **Armed Assault** allerdings mit allen Grafikoptionen am Anschlag spielen möchte, braucht einen Monsterrechner. Immerhin spielt der Taktik-Shooter auf einer frei begehbaren Insel von satten 400 Quadratkilometern. Ende November soll die inoffizielle Fortsetzung von **Operation Flashpoint** in den Läden stehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2859



Armed Assault: In der Morgendämmerung müssen wir am Waldrand ganz alleine einem feindlichen Konvoi auflauern.



➤ DVD:
GameStar-
RSS-Reader



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



Jade Empire: Jen Zi ist nur eine der sieben wählbaren Charaktere in Biowares Fernost-Rollenspiel.



► DVD:
Video-Special

JADE EMPIRE

Bioware ist böse! Schließlich haben sich die Kanadier fast zwei Jahre Zeit gelassen, um ihr Xbox-Action-Rollenspiel **Jade Empire** auf den PC zu portieren. Doch dafür wird die Umsetzung klasse; vor allem bei der Steuerung bauen die Entwickler etliche Verbesserungen (Zauber Auswahl per Zifferntasten etc.) ein. Außerdem wurden über 300 Texturen neu gemalt, anstatt sie einfach von der Xbox zu konvertieren. Obendrein gibt's nur auf dem PC zwei neue Kampfstile sowie zusätzliche Gegner wie den Rhino-Dämonen. Aber worum geht's eigentlich? In einem abgelegenen Dojo lernen Sie als Held (sieben stehen zur Wahl) von Meister Li die Kampfkunst, als plötzlich das Böse über das mittelalterliche China hereinbricht. Natürlich ziehen Sie los, um die Welt zu retten und nebenbei Ihre zahlreichen Kampfstile und Zauber zu verbessern. Die Gefechte laufen in Echtzeit ab, sind aber ausgesprochen taktisch angelegt. Wenn Sie sich davon und vom ungewohnten Szenario nicht abschrecken lassen, steht Ihnen im November mit **Jade Empire** ein ausgezeichnetes Rollenspiel ins Haus.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2961

SKISPRINGEN 2007

Wir fahren konzentriert an, springen pünktlich ab, liegen perfekt in der Luft, landen sauber ... und stecken schließlich trotzdem mit der Nase im Schnee. Bereits unser erster Probeflug mit der Betaversion von **Skispringen 2007** zeigt uns unsanft die wichtigste Neuerung gegenüber der Vorjahressaison: Wie in der Realität müssen wir auch nach der Landung per Maus die Ski-Balance halten. Je näher wir uns dem kritischen Punkt der jeweiligen Originalschanze nähern, desto

mehr Fingerspitzengefühl verlangt dieses Manöver. Ansonsten entdecken wir aber enttäuschend wenig: hier ein paar hübschere Helmspiegelungen, dort einige zusätzliche Sportgeräte im Karriere-shop und ein etwas ausgefeilteres Training. Das erinnert doch verdächtig ans EA-Sports-Recycling. Ob der Kauf von **Skispringen 2007** dennoch lohnt, lesen Sie im Test in der nächsten Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2961

SPARTA ANCIENT WARS

Spartas Soldaten galten in der Antike als harte Hunde. Da verwundert es nicht, dass die Kämpfe in **Sparta: Ancient Wars** richtig blutig ausfallen. Erledigte Gegner lassen Waffen und Schilde fallen, die Ihre Arbeiter dann aufsammeln können. Eigentlich innovativ, in unserer Preview-Version aber eher nervig. Denn die Ausrüstung war in der Landschaft kaum auszumachen, die Funktion zum automatischen Auffinden funktionierte nur mäßig. Deutlich besser klappte bereits die Physik: Katapulte schießen Gebäude in Trümmer, die wiederum unvorsichtige Krieger unter sich begraben. Der Titel soll noch in diesem Winter erscheinen; dann dürfen Sie mit den Spartanern, Ägyptern oder Persern in den Krieg ziehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2987



Sparta: Ancient Wars: blutiger Krieg in der Antike.

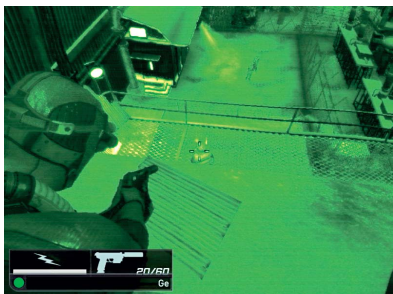
SCARFACE

Über 200 Mal fällt im Kultfilm **Scarface** das Wort »fuck«, im dazugehörigen Spiel werden Sie es noch viel öfter hören. Denn die Hauptfigur Tony Montana ist bei seinem Aufstieg zum Drogenzar von Miami nicht gerade zimperlich und wirft seinen Widersachern neben jede Menge Blei auch mal böse Worte entgegen. Spielerisch gleicht **Scarface** der GTA-Reihe, Fahr- und Ballermissionen wechseln sich ab. Letztere sind jedoch durch Treffern und die so genannten Balls-Punkte wesentlich ausgefeilter. Hat Tony durch gekonnte Schüsse genug davon gesammelt, wechselt er in den »Blind Rage«-Modus und rotzt unverwundbar um sich. Klingt alles super, doch optisch ist **Scarface** in unserer Preview-Version alles andere als eine Granate. Vor allem in den ersten Stunden, die vornehmlich in tristen Gebäuden spielen. Später wird's jedoch deutlich besser, was neben dem hübsch nachgebauten Miami vor allem an den erstklassigen Animationen und der Sprachausgabe der Charaktere liegt. Dann fesselt die spannende Geschichte um Tonys Feldzug, und man mag gar nicht mehr aufhören. Die recht brutale US-Version von **Scarface** ist bereits erschienen, am 27. Oktober bringt Vivendi eine leicht entschärfte Fassung (immer noch ab 18) nach Deutschland.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2957

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Ein Testmuster von **Splinter Cell: Double Agent** erreichte uns für diese Ausgabe zwar nicht mehr, dafür konnten wir erste spielbare Eindrücke mit einer Preview-Version sammeln. Gleich zu Beginn lernen wir die erste Neuverurteilung kennen: Sam Fisher kann jetzt schwimmen. Das steuert sich nicht nur problemlos, sondern sieht auch sehr schick aus. Sobald wir aus dem kalten Nass auftauchen, perlen realistisch aussehende Wassertropfen über den Bildschirm. Eine weitere Neuheit: Bei manchen Aufträgen begleitet ein KI-Kollege



Splinter Cell: Double Agent: Das Nachtsichtgerät ist auch im vierten Einsatz Ihr bester Freund.



Scarface: Erinnert optisch und spielerisch stark an GTA San Andreas und lebt von der Atmosphäre der Filmvorlage.

Sam. Der erklärt uns einige Manöver, zeigt den richtigen Weg und erledigt selbstständig Gegner. Von einem Traditionselement der Serie müssen wir uns dagegen verabschieden: Die Anzeigen, an denen wir erkennen, ob Sam im Licht steht oder zu viel Lärm macht, gehören der Vergangenheit an. Ersetzt werden sie durch einen kleinen Punkt, der grün oder gelb leuchtet – je nachdem, ob wir für unsere Feinde sichtbar sind. Das klappt ausgezeichnet, zu keiner Zeit vermissen wir die alten Anzeigen. Ob die Handlung, in deren Verlauf Sie sich für eine Seite entscheiden müssen, es tatsächlich schafft, den Spieler emotional an den Agenten zu binden, erfahren Sie in einem ausführlichen Online-Test, den wir pünktlich zum ersten **Splinter Cell**-Verkaufstag am 2. November auf GameStar.de veröffentlichen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E174

SHERLOCK HOLMES 3

Spuren suchen, Laboranalysen durchführen und die richtigen Schlüsse ziehen – das Leben eines Meisterdetektivs ist mühsam und beschwerlich. Die gleichen Erfahrungen machten wir auch mit einer ersten spielbaren Version von **Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten**. Wo andere Adventures mittlerweile auf Knopfdruck alle benutzbaren Gegenstände anzeigen, liegt der Schwerpunkt des Detektiv-Abenteuers auf der geduldrigen Spurensuche. Das artet in Arbeit aus und nimmt dem Geschehen einiges an Tempo. Gut gefallen hat uns dagegen die Schnellreise-Funktion: Ähnlich wie in **Black Mirror** springen Sie per Mausklick zu einmal besuchten Schauplätzen. Diese erkunden Sie aus der Ego-Perspektive, was anfangs ziemlich verwirrt. Ebenfalls ungewöhnlich ist die Handlung, bei

der die Geschichten von H.P. Lovecraft die Entwickler beeinflussten: Schnell finden Sie heraus, dass hinter einer Entführung in London der mysteriöse Cthulhu-Clan steckt. Das Adventure soll am 21. November erscheinen.

HK PM MS PET

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2983

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

12/06

THE MARK

Zwei Agenten, ein Ziel: In Jowoods Ballerei **The Mark** sollen Haudrauf Fletch und der Gentleman-Spion Hawke Terroristen daran hindern, London per Atomrakete einzuzerschern. Also ballern sich die zwei durch sechs Levels und retten nebenbei Fletchs Schwester aus den Klauen der Bösewichte. Die stoßen Ihre Kampfrufe übrigens in der jeweiligen Landessprache aus, also auf Russisch oder Arabisch. Der Clou: Zu Beginn jedes Levels wählen Sie, welchen der beiden Helden Sie selber steuern wollen. Je nachdem ist eher vorsichtiges Vortasten oder brutales Ballern angesagt. Etwas Besonderes ist auch der Koop-Modus, in dem bis zu 16 Spieler gleichzeitig Terroristen jagen dürfen. Mit einer Preview-Version hatten wir schon viel Spaß, allerdings bleibt der Titel optisch deutlich hinter aktuellen Actionspielen zurück. Dafür soll **The Mark** bei Erscheinen im November auch nur 30 Euro kosten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2960



The Mark: Sie ballern in Sibirien oder dem Irak.



Techland sucht Ihre Hilfe, damit **Call of Juarez** auch im Multiplayer ein Hit wird.

KOLUMNE

Schöne neue Welt

Ich habe vor Jahren mit einem Kumpel übers Geldverdienen mit Online-Rollenspielen sinniert. Das war noch vor World of Warcraft, bevor Wörter wie »Gold farmen« er-funden waren und Leute auf die Idee kamen, vir-tuelle Gegenstände bei Ebay zu versteigern.

Jedenfalls hielt ich es für denkbar, dass man der-einst tatsächlich echtes Geld als Drachentöter oder Weltraumpirat verdienen könnte. Dann müsste man zum Arbeiten gar nicht mehr aus dem Haus, und dann könnte die Menschheit in ein paar hundert Jahren körperlich völlig zurückgebildet sein, nur noch in der Lage, vorm PC zu sitzen, zu essen und zu sch...önen Dank, nix für mich.

In China werden derzeit Hunderte junge Men-schen ausgebeutet, die rund um die Uhr Gold far-men müssen, damit ihre Chefs das dann für echtes Geld verkaufen können. Diese Spieler müssen, nein, dürfen das Haus zum Arbeiten nicht verlas-sen. Und siehe da: Sie leiden jetzt schon an Man-gelerscheinungen, sind teilweise sogar zu schlapp zum Laufen. Vielleicht habe ich mich mit den »paar hundert Jahren« doch verschätzt.

Fabian Siegmund, Redakteur
fabian@gamestar.de



CALL OF JUAREZ KARTENPAKET

So toll der Einzelspielermodus des polni-schen Western-Shooters **Call of Juarez** auch ist, sein Multiplayer-Part ist furcht-bar langweilig. Das hat sein Entwickler-studio Techland wohl auch gemerkt und deshalb acht neue Karten variabler Grö-ße entworfen. Und um sicherzugehen, dass die Maps auch was taugen, lädt Techland zum Beta-Test ein. Der läuft ungewöhnlich formlos ab: Einfach im offiziellen Forum anmelden, dem zu-ständigen Programmierer eine E-Mail schreiben, und dann kann's losgehen. Voraussetzung ist natürlich, dass Sie die Vollversion von **Call of Juarez** besitzen. Mit der können Sie trotz Map-Pack wei-terhin online spielen, denn am Pro-gramm selbst ändert sich nichts. Um zum Forumsbeitrag zu gelangen, folgen Sie einfach unserem Quicklink.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2988

WCG 2008 IN KÖLN?

Das Fußball-Sommermärchen 2006 wird sich lange nicht toppen lassen. Aber vielleicht bekommt Deutschland 2008 die Chance auf ein kleines Herbst-märchen. Die Organisatoren der World Cyber Games, der olympischen Spiele des E-Sports, suchen nämlich derzeit nach Austragungsorten für die Final-spiele 2008 und haben dabei Köln in die engere Wahl gezogen. Ober-bürgermeister Fritz Schramma ist zuver-sichtlich: »Wir wollen das Grand Final 2008 in die Domstadt holen und damit die Aufmerksamkeit der weltweiten Ge-meinde der Computerspieler auf Köln richten. Als Medienstadt mit WM-Erfah-rung ist Köln in der Entscheidung am besten positioniert.« In den kommenden

Wochen wird eine Delegation aus Korea Köln besuchen, um sich ein Bild von den Einrichtungen vor Ort zu machen.

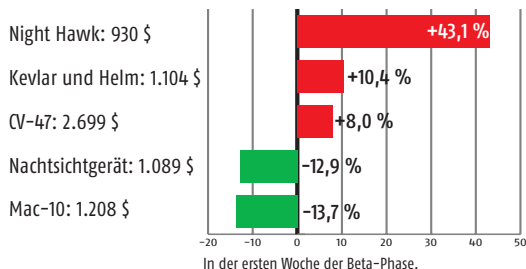
► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2991

CS: SOURCE NEUE WAFFENPREISE

Valve hat am 12. Oktober die Beta-Phase des neuen Waffenpreissystems für **Coun-terstrike: Source** eröffnet. Darin richtet sich der Preis für sämtliche Knarren und Ausrüstungsgegenstände nach der Nachfrage. Je mehr Terroristen etwa die CV-47 ordern, desto teurer wird das gute Stück. Steam analysiert das Kauf-verhalten aller Spieler und gleicht die Preise jeden Montag an. Eine Tabelle auf der Homepage stellt die aktuellen Kos-ten dar und prognostiziert die Preise der nächsten Woche. Auf den ersten Blick ein netter Gag, auf den zweiten jedoch ein eleganter Weg, sich aus der Verant-wortung für gutes Balancing zu stehlen: Die beliebtesten Waffen werden stetig teurer, und so müssen Spieler zwangs-läufig auch andere benutzen. Kleiner Trost: Sie können natürlich nach wie vor Waffen vom Boden aufklauben. **FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2989

PREISENTWICKLUNGEN BEI COUNTERSTRIKE: SOURCE



Valve preist jede Woche ein besonderes Schnäppchen an.

Soundblaster X-Mod (80 Euro, rechts) und Xtreme Audio (60 Euro) bringen günstigen X-Fi-Klang für Notebook und PC.

KOLUMNE

Nicht zappeln – denken!

Schon meine Oma sagte zu mir: »Zappel nicht so viel – denk lieber!«. Daran erinnere ich mich oft, wenn ich mal wieder manisch probiere, den neuesten Shooter oder Strategietitel so unter Kontrolle zu bringen, dass sich Erfolge abzeichnen – bewaffnet mit Maus, Tastatur und zehn offensichtlich zu ungenauen Fingern.

Da kommt die Meldung gerade recht, dass ein 14-jähriger Junge die ersten zwei Levels des Atari-Klassikers Space Invaders durchgespielt hat. Nicht mit einem Joystick, nicht mit Maus und Tastatur, noch nicht mal mit den Fingern – alleine mit der Kraft seiner Gedanken verteidigte er die Erde gegen die bösen Aliens. Ein mit dem Computer verbundenes Sensornetz setzte die Gehirnaktivitäten des Jungen direkt in Steuerbefehle für den altherwürdigen Spieletitel um.

Ich sehe mich schon ausgefeilte Marschbefehle für ganze Armeen in Gedankenschnelle zusammenstellen oder meinen Battlefield-Teamkameraden exakte Feindsichtungen in Sekundenbruchteilen übermitteln – ohne mir die Finger durch kryptische Tastenkürzel zu verknoten. Auch Artikel schreiben wäre sooo viel bequemer.

Das Kommunikationsnadelöhr Maus plus Tastatur blockiert schon immer den direkten Weg zwischen mir und meinem PC, es gehört endlich abgeschafft! Allerdings können sich die Forscher bei mir gerne noch etwas Zeit lassen – oben angesprochenes Sensornetz saß nämlich direkt auf der Hirn- und nicht auf der Kopfhaut des Jungen. Aber wenn dieses Anschlussproblem mal gelöst ist und es ein chirurgiefreies Interface gibt, bin ich dabei. Garantiert.

Florian Klein,
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

GÜNSTIGERE SOUNDBLASTER X-FI

Creative erweitert die **Soundblaster X-Fi**-Serie: Die externe USB-Soundkarte **X-Mod** für 80 Euro übernimmt ohne Treiberinstallation die Klanguausgabe. Dabei peppt die **X-Mod** MP3- oder Filmsound durch Hochrechnen des Dynamikumfangs akustisch auf (»24-Bit-Crystalizer«) und bietet virtuelle Raumklangsimulation (»CMSS-3D«) – allerdings nur in Stereo und ohne das für Spieler wichtige EAX 5.0. Die 60 Euro günstige PCI-Karte **X-Fi Xtreme Audio** besitzt drei analoge Ausgänge für 7.1-Sound und bietet 24-Bit-Crystalizer und CMSS3-D im platzsparenden Low-Profile-Format. Für Spieler interessant ist die **X-Fi Xtreme Gamer** (ebenfalls Low-Profile) zum Preis von voraussichtlich 85 Euro, die wie die bekannten X-Fi-Karten über EAX 5.0 verfügt – allerdings ohne digitale Ein- und Ausgänge sowie ohne Anschluss für die separat erhältlichen Fronteinschübe. Den Abschluss bildet die **X-Fi Xtreme Gamer Fatality** für etwa 130 Euro – im Grunde die bekannte **X-Fi Fatality fps** mit EAX 5.0 und 64 MB RAM, aber ohne Frontpanel und Fernbedienung.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2975

GAMESTAR-PC UND NOTEBOOK AM 20.11.06

Fujitsu-Siemens verschiebt den **Scaleo Xi GameStar-PC** auf Ende November. Deutschlandweiter Verkaufsstart in den Saturn-Märkten ist nun der 20.11.2006, zeitgleich mit dem **Amilo Xi GameStar-Notebook**. Grund der Verschiebung sind Lieferschwierigkeiten bei den derzeit sehr begehrten Hochleistungskomponenten. Um zum Verkaufsstart wirklich flächendeckende Verfügbarkeit ohne Benach-

teiligung einzelner Regionen zu garantieren, war der spätere Starttermin laut Fujitsu-Siemens unumgänglich. Als kleine Wiedergutmachung liegt jedem GameStar-PC eine Überraschung bei. Falls Sie mehr über PC oder Notebook wissen möchten, führt Sie der Quicklink zu detaillierten Informationen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/11153

LOGITECH-TASTATUR: DINOVO EDGE

Logitech bringt Ende November die nur zwei Zentimeter flache **diNovo Edge** für die 200 Euro auf den Markt. Die Bluetooth-Tastatur kombiniert Aluminium mit schwarzem Plexiglas und kommt anders als die Vorgänger ohne abnehmbaren Ziffernblock und Maus in den Handel. Statt dessen gibt's ein berührungsempfindliches Touchpad mit Scrollfunktion. Ebenfalls durch Berührung steuern Sie die Systemlautstärke, das entsprechende Feld leuchtet wie die restlichen Sondertasten in sanftem Orange. In der mitgelieferten Ladestation findet die **diNovo Edge** senkrecht Platz – laut Logitech sollen zwei Stunden Laden für mehrere Monate Betrieb reichen. ►►

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2973



Logitechs **diNovo Edge** ist nur knapp zwei Zentimeter flach.

KURZMELDUNGEN

NEUES VON TEUFEL

Power aus der Hölle: Das 160 Euro teure **Concept E Magnum Power Edition** kostet 20 Euro mehr als der Vorgänger, dafür leistet der Bass nun satte 300 statt vorher 250 Watt. Käufer des ebenfalls neu vorgestellten **Concept E²** erhalten zwar nicht mehr Power, für 130 Euro gibt es nun aber eine Fernbedienung und einen analogen Stereo-Eingang zusätzlich.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2940](#)

GEFORCE 7900 GTX FÜR 280 EURO

Schnäppchenalarm: Mad-Moxx schnappt sich die 7900 GTX mit Taktraten von 650/660 MHz und erhöht den Speichertakt auf 800 MHz. Damit läuft die **GeForce 7900 GTX 512MB Burstfire** genauso schnell wie eine GeForce 7900 GTX. Im Kaufpreis von 280 Euro gleich inbegriffen: Das Wissen, dass andere für die gleiche Leistung über 400 Euro zahlen sowie volle Garantie auf den überakteten Speicher durch Mad-Moxx.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2942](#)

FLOTTE AGP-GRAFIKKARTEN

Wer noch einen Rechner mit AGP-Slot hat, darf sich demnächst über neue AGP-Grafikkarten freuen: Sapphire bringt **X1300**-Modelle (ab 140 Euro) und eine **Radeon X1650 Pro** für 150 Euro (jeweils mit 256 MByte RAM) für die Mittelklasse. Die X1300 soll es dabei auch mit 512 MByte Videospeicher geben – der Aufpreis für die doppelte Speichergröße ist noch nicht bekannt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2939](#)

HIGH DEFINITION VON NVIDIA

Filmfans aufgepasst: In dem neuen Foreware-Beta-Treiber 92.21 integriert Nvidia die Unterstützung des Videokompressionsverfahrens H.264 für hoch aufgelöste Filme. Der Codec wird unter anderem von Blu-Ray und HD-DVD verwendet. Bereits ab einer GeForce 6200 mit 64 MByte RAM beschleunigt die Grafikkarte die Dekompression der Videodaten. Besitzer älterer Karten oder einer 6800 GT beziehungsweise Ultra schauen allerdings in die Röhre: Die Karten profitieren nicht vom neuen Verfahren.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2941](#)

WINDOWS LIVECARE

Microsoft bringt eine eigene Sicherheitslösung aus Virens Scanner, Firewall und Backup-Tool auf den Markt. Das **Live OneCare** genannte Softwarepaket läuft auf **Windows XP** ab Service Pack 2 und den Beta-Versionen von **Windows Vista**. Interessenten können eine kostenlose Beta-Version (siehe Quicklink) herunterladen und diese 180 Tage lang testen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2943](#)

LOGITECH X-540

Logitech stellt mit dem X-540 ein neues 5.1-Boxensystem für 100 Euro vor. Insgesamt 70 Watt Musikleistung (RMS) verteilen sich auf den Subwoofer (25 Watt), einen Center-Speaker (15,4 Watt) und vier Satelliten (jeweils 7,4 Watt). Selbst Stereoquellen verhilft das X-540 dank Upmix-Funktion zu (virtuellem) Raumklang. Der Center soll dank speziellem Befestigungsmechanismus auch auf schmalen TFT-Monitoren sicher halten. Verkaufsstart des X-540 soll bereits Ende Oktober sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2992](#)

RADEON-TREIBER CATALYST 6.9

ATI veröffentlicht den Catalyst-Treiber in der Version 6.9. Größte Veränderung zu den Vorgängerversionen: Crossfire mit zwei Radeon-Karten funktioniert nun auf Mainboards mit Intel-965-Chipsatz. Zudem beinhaltet der Treiber Bugfixes für bekannte Spiele, beispielsweise für **Oblivion** oder **Tomb Raider: Legend**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [6142](#)

GEFORCE 8800 GTX UND 8800 GTS

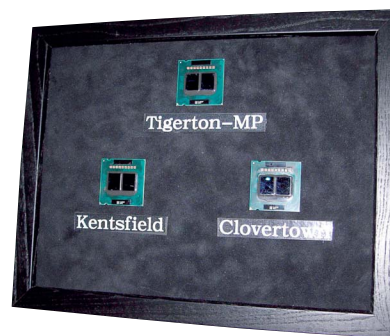
Bereits im November will Nvidia die GeForce-8-Generation mit DX-10-Unterstützung und Shader-Modell 4.0 veröffentlichen. Zunächst sollen zwei Modelle im High-End-Bereich auf den Markt kommen, die wahrscheinlich GeForce **8800 GTX** und **8800 GTS** heißen. Das Topmodell **GeForce 8800 GTX** soll mit 575 MHz Kerntakt rechnen und ein 384 Bit breites Speicherinterface besitzen. Die voraussichtlich 768 MByte (512 MB + 256 MB) GDDR3-RAM sollen mit 900 MHz (1.800 MHz DDR) getaktet sein. Die etwas langsamere **8800 GTS** rechnet voraussichtlich mit 500 MHz Kerntakt und einem 320 Bit breiten RAM-Interface, das mit 640 MByte (512 MB + 128 MB) GDDR3-RAM (ebenfalls 900 MHz) bestückt sein soll.

Details zu Anzahl und Art der Shader sind derzeit rar, allerdings sprechen Gerüchte von 128 Shader-Einheiten bei der **8800 GTX** und 96 bei der **8800 GTS**. Ob jede dieser Einheiten die Aufgaben eines »Unified Shader«, also die Aufgaben der vormals getrennten Pixel- und Vertex-Shader, sowie der mit Direct3D 10 kommenden Geometry Shader übernehmen kann, ist derzeit unklar. Sicher ist aber, das HDR und Kantenglättung mit einer GeForce 8 gleichzeitig klappen, zudem gibt es einen neuen Antialiasing-Modus. Die Anzahl der Transistoren soll sich mit annähernd 700 Millionen gegenüber der GeForce-7-Generation mehr als verdoppeln, vermutlich ohne die 200-Watt-Grenze beim Strombedarf zu überschreiten – erste Bilder einer angeblichen **GeForce 8800 GTX** (siehe Quicklink) zeigen zwei Stromanschlüsse sowie einen Doppel-Slot-Kühler mit Lüfter und zusätzlichen Anschlüssen für eine Wasserkühlung. Einen ausführlichen Bericht über die neue GeForce-Generation lesen Sie voraussichtlich im nächsten Heft.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2984](#)

ERSTE QUAD-CORE-BENCHMARKS

Im November will Intel den ersten Quad-Core-Prozessor mit vier Rechenkernen für Desktop-PCs vorstellen. Die bisher unter dem Codenamen »Kentsfield« bekannte CPU vereint zwei Core-2-Duo-Chips (mit jeweils zwei Rechenkernen) und wird mit 2,66 GHz Takt und FSB1066 unter dem Namen **Core 2 Extreme QX6700** in Intels teurer Extreme-Serie starten. Später sollen günstigere Varianten als **Core 2 Quad** folgen. Auf der Entwicklerkonferenz IDF konnte unsere Schwester-Site tecchannel.de erste Benchmarks mit



Intels **Quad-Core-CPUs** vereinen zwei Core-2-Kerne auf einem Chip.

dem **Core 2 Extreme QX6700** durchführen. Ergebnis: Gegen einen zweikernigen **Core 2 Extreme X6800**, der mit 2,93 GHz Takt neun Prozent schneller rechnet als der **QX6700** mit 2,66 GHz, gewinnt der Quad-Core in multiprozessoroptimierten Aufgaben wie etwa Rendering mit 63 Prozent höherer Performance teils deutlich. Wie sich die vier Kerne des **QX6700** in aktuellen Spielen schlagen, lesen Sie nächsten Monat in unserem Test in der kommenden GameStar-Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2972](#)

QUAD-SLI-MAINBOARD FÜR CORE-2-CPUS

Das 230 Euro teure Asus **P5N32-SLI Premium** für Intels Core-2-CPUs basiert auf dem Nforce-590-SLI-Chipsatz von Nvidia und bietet insgesamt drei PCI-Express-16x-Slots: Zwei lassen sich zum Aufbau eines herkömmlichen SLI-Systems nutzen. Oder Sie verbinden zwei Doppel-GPU-Karten vom Typ GeForce 7950 GX2 zu einem Quad-SLI-Verbund aus gleich vier GPUs. Im dritten 16x-Slot findet optional eine GeForce-Karte Platz, die Nvidias kommende Physikbeschleunigung unterstützt. Die mitgelieferte »Supreme FX« Soundkarte bietet 7.1-Sound, Dolby DTS Connect und belegt einen PCIe-1x-Slot. Zusätzlich bietet das **P5N32-SLI Premium** W-LAN und ein »AI Nap« genanntes Feature, welches das System bei Nichtbenutzung in einen Stromsparmodus versetzt, ohne dabei laufende Anwendungen wie etwa Downloads zu unterbrechen. FK HW

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2974](#)

Asus **P5N32-SLI Premium** mit drei 16x-PCI-Express-Slots.



Wer schickt, gewinnt

MITMACHEN UND GEWINNEN

Diesen Monat verlosen wir Preise im Wert von über 4.000 Euro. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt an der Verlosung teil. Leser unserer Magazinausgabe senden uns einfach eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer dieser Ausgabe.

Einsendeschluss ist der 28.11.2006.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



SENNHEISER

Jetzt gibt's was auf die Ohren: Gemeinsam mit Sennheiser verlosen wir **zehnmal** das **Sennheiser PC 160**. Das hochwertige Multimedia-Headset eignet sich bestens für Spieler, dank klarem, realistischem Stereo-Sound und dem topmodernen »Noise Cancelling«-Mikrofon, das Umgebungsgläusche abschottet. Die extradicken Polster decken das gesamte Ohr ab und sind angenehm zu tragen – auch in langen LAN-Nächten. Wert der Preise: rund **1.300 Euro**.

FROGSTER

Gemeinsam mit Frogster schicken wir Sie nach Los Angeles, und zwar einen turbulenten Tag lang: Im skurrilen Comic-Actionspiel **Bad Day L.A.** kämpfen Sie sich mit dem Obdachlosen Anthony durch die Stadt, die von Tsunamis, Terroristen, Seuchen, Meteoriten und Zombies heimgesucht wird. Diese skurrile Idee stammt vom Alice-Designer American McGee. Wir vergeben **zehn Exemplare von Bad Day L.A., 15 T-Shirts, zwölf Sweatshirts** sowie **20 Poster**. Wert der Preise: rund **1.200 Euro**.



ELECTRONIC ARTS

Ab dem 9. November rasen Sie im Tuning-Rennspiel **Need for Speed: Carbon** durch nächtliche Canyons. Gemeinsam mit Electronic Arts und den Streetwear-Spezialisten von 55 DSL verlosen wir **eine 55 DSL Need for Speed: Carbon Box Limited Edition** mit Sonnenbrille, Lederhandschuhen und Schlüsselanhänger. Davon gibt's nur 600 Stück weltweit. Dazu bekommen Sie eine hochwertige **55 DSL Leder-Umhängetasche**, eine **Need for Speed: Carbon Collector's Edition** und ein **T-Shirt** von 55 DSL. Fünf weitere Gewinner freuen sich über die **Collector's Edition**, einer davon legen wir ein weiteres **T-Shirt** bei. Weitere Infos zu 55 DSL finden Sie unter www.55dsl.com. Wert der Preise: rund **1.500 Euro**.



T-MOBILE

T-Mobile und GameStar machen Sie mobil: Wir vergeben **drei T-Mobile Young-Packages**. Die bestehen aus dem topaktuellen Klapphandy **Samsung SGH-X660** und dem besonders günstigen Prepaid-Tarif **Xtra Friends**. Getreu dem Motto »Mehr Texten« ist **Xtra Friends** der ideale Tarif für alle, die gerne SMS verschicken. Denn der Versand einer Kurznachricht über das Netz von T-Mobile kostet nur 5 Cent. Mehr Infos finden Sie unter www.t-mobile.de/xtrafriends. Wert der Preise: rund **300 Euro**.



GEWINNER 10/06

A. Altmann, Straubing • G. Amann, Schrobenuhausen • J. Archut, Gotha • W. Bauer, Oldenburg • M. Bechmann, Düsseldorf • J. Beck, Michelfeld • B. Bekel, Memmingen • M. Bergenthal, Wuppertal-Eilberfeld • M. Bierholdt, Forst • C. Binias, Berlin • F. Bloch, Biedenkopf • E. Böcker, Aldenhoven • D. Boczek, Wolfsburg • S. Bohn, Vellberg • G. Böning, Leer • J. S. Borkowski, Flensburg • S. Boron, Wernigerode • K. Borrmann, Berlin • T. Boschen, Bergisch Gladbach • G. Brandl, Nürtingen • S. Büdel, Griesheim-Griesheim • A. Bukowski, Berlin • J. Claßen, Heinsberg • D. Dalmus, Bonn • A. Ellinger, Mömbris • J. Emrich, Lohr am Main • H. Etzold, Herzogenaurach • J. Fassnacht, Schwäbisch Hall • W. Fell, Wolfsburg • J. Fischer, Essen • R. Fischer, Greifswald • S. Fuderer, Polch • R. Galiard, Neustetten • M. Gebhard, Oberschleißheim • M. Geheeb, München • T. Grandel, Sontheim • S. Grewe, Bielefeld • C. Großmann, Ulm • T. Gürtgen, Wiesbaden • C. Gutknecht, Karlsfeld • H. Harder, Hannover • M. Haums, Au am Rhein • D. Hawig, Kasselbach • A. Hehnke, Heide • M. Hein, Norden • S. Heinrich, Dortmund • S. Henderson, Bünsdorf • B. Hermann, Freiburg • S. Hess, Lüdenscheid • S. Hieber, Gundelfingen • T. Hielscher, Horb • E. Hilgert, Köln • R. Hock, Aschaffenburg • M. Hoffmann, Bornheim • H.-J. Hofmann, Offenbach • T. Howe, Boostedt • J. Iseringhausen, Bonn • S. Jaeger, Seligenporten • A. Jocham, Vöhringen • M. Juschus, Walheim • M. Kaiser, Hausach • T. Kaliebe, Bochum • M. Keiz, Speyer • S. Klink, Schweich • B. Krammer, Karlshuld • A. Krause, Berlin • R. Kreutzer, Ostfildern • G. Kuzniak, Harsefeld • C. Mairinger, Salzburg • E. Merseburger, Böhlen • J. Möller, Itzehoe • P. Mörice, Linkenheim-Hochstetten • N. Mroß, Dornburg • J. Partsch, Innsbruck • K. Pechbrenner, Murg • F. Plass, Eisenfeld • D. Pohle, Erlangen • A. Riedel, Frankfurt Oder • D. Rügen, Hennigsdorf • S. Ruhleder, Knüllwald • F. Rummer, Saarbrücken • T. Sander, Seesen • E. Sauer, Treuenbrietzen • O. Schawaller, Hattersheim • M. Scheibe, Hohenstein-Erl. • D. Scheidl, Lanzkirchen • E. Scherzinger, Freiburg • S. Schlieth, Bad Essen • M. Schmerker, Worms • R. Schmidt, Kiel • D. Schmidt, Linow • A. Schneider, Heidesheim • M. Schnepfer, Remlingen • C. Schnick, Freiburg • M. Schönberger, Pfleim • G. Schönwald, Krumbach • A. Schröder, Prenzlau • U. Schuler, Freiburg • M. Schulz, Neunkirchen • J. Sieghold, Nordenham • A. Sieme, Ottmarsbocholt • K. Simon, Dreileben • M. Sperr, Mondsee • A. Spitz-Khumpprom, Ohlstadt • R. Starke, Frankfurt Oder • A. Steffen, Igel • R. Stemmer, Alpirsbach • S. Stephan, Frankfurt • A. Stricker, Aachen • M. Tebelius, Leer • M. Thalmann, Itzehoe • M. Thiele, Weißensee • S. Thomsen, Rendsburg • P. Tittel, Gerlingen • S. Uffellmann, Fulda • A. Vacarin, Stegen • M. Vierhaus, Velen • N. v. Hofe, Halver • J. Wagner, Weiden • F. Wahl, Schliersee • U. Weinowski, Spay • T. Weiss, Hilgertshausen • T. Wendling, Detmold • C. Werrmann, Mönchengladbach • T. Westskogen, Kiel • S. Wilbois, Rehlingen • P. Wilde, Cochem • M. Wintrich, Leichlingen • P. Wolf, Tuttlingen • K. Wölfe, München • M. Wunder, Weiden • T. Zimmerer, Burgkirchen • T. Zirwes, Meerbusch • L. Zürtz, Augsburg

GEWINNER DER ABONNENTENVERLOSUNG 12/06

P. Behler, Münster • L. Campe, Mettingen • M. de Fries, Duisburg • A. Hetmanczyk, Essen • F. Kesper, Willingen • Z. Klima, Weiden • R. Oehling, Saarburg • K. Ritter, Alzenau • M. Schönenstein, Witten • M. Wiemers, Friedeburg

Wir gratulieren!

Wie in alten Zeiten

NEVERWINTER NIGHTS 2

Nach Oblivion und Gothic 3 erscheint das dritte große Rollenspiel des Jahres. Neverwinter Nights 2 trotzt den prächtigen Riesenwelten der Konkurrenz mit altmodischen Tugenden: In der Tradition von Baldur's Gate führen Sie eine Heldengruppe durch eine amüsant-verwinkelte Geschichte.



FACTS

- 17 Kampagnenmodule
- 12 Begleiter
- 16 Rassen
- 12 Klassen
- 17 Prestigeklassen
- D&D-Regeln (3.5)
- Editor

INHALT

Mega-Test	27
Schick vs. spielbar	28
Das Interface	29
Spielelemente im Vergleich	29
Gut oder böse?	30
Achtung, Bugs!	32
Special Editions	32
So schön, so hässlich	34
Technik-Check	34
Der Editor	36



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2953



Die junge Qara (rechts) ist eine Hexenmeisterin. Mit ihrer Angriffsmagie brennt Qara Feinde gruppenweise nieder – das macht Hexenmeister zu ausgesprochen starken Charakteren.

Entlang der Westseite des Kontinents Faerûn spannt sich die Schwertküste, an deren nördlichem Ausläufer in einer Flussmündung die Hafenstadt Neverwinter liegt, im Deutschen Niewinter genannt. Im Krieg gegen das Nachbarreich Luskan hat Niewinter schwer gelitten, denn die Stadt wurde von einer Seuche verwüstet. Diese Geschichte erzählte 2002 das Rollenspiel **Neverwinter Nights**. Mittlerweile lebt Niewinter in einem brüchigen Frieden mit Luskan und ächzt unter der Last des Wiederaufbaus, da wird im Sumpf im Süden das Bauernstädtchen Westhafen von unbekannten Kreaturen überfallen. Aus dem Tumult entkommt ein verstörter Jugendlicher, auf den **Neverwinter Nights 2** bald ein Trom-

melfeuer von Verschwörungen und Geheimnissen entlädt.

Wo die Würfel rollen

Gegen den Trend zu weitläufigen Ego-Rollenspielen mit Solo-Held und Actionkämpfen sperrt sich das Werk des amerikanischen Entwicklungsstudios Obsidian (**Knights of the Old Republic 2**) mit beinahe altmodischer Regelmäßigkeit und Detailtiefe. **Neverwinter Nights 2** basiert auf dem amerikanischen Rollenspiel-Standardwerk **Dungeons & Dragons (D&D)**, das auf Gruppenspiele mit Stift, Papier und Würfel ausgelegt ist. Seit mehr als 20 Jahren gibt es Computer-Umsetzungen des Systems; zuletzt startete diesen Sommer das Internet-Rollenspiel **D&D Online**. Alle **D&D**-Umsetzungen schöpfen aus dem ausgefeilten

und geschichtenreichen Fantasy-Fundus der Papiervorlage, arbeiten sich aber auch seit jeher an den spröden Regelvorgaben ab, die auf fortwährende Talentproben hinauslaufen. **Neverwinter Nights 2** setzt diese Tradition fort: Hier wird gewürfelt. Natürlich übernimmt das der Computer. Aber im Gegensatz zu anderen Rollenspielen legt das Schwertküsten-Abenteuer dabei seine Mechanismen offen: Kurzmeldungen zeigen immer an, welche Werte eine Würfelprobe ergeben hat, warum also ein Schwerthieb, ein Zauber, eine Überredungsfinke geglückt oder gescheitert ist. Dem Fluss moderner Rollenspiele à la **Oblivion**, die ihr Inneres zugunsten einer störungsfreien Welterfahrung verbergen, setzt **Neverwinter Nights 2**

die völlige Nachvollziehbarkeit der Spielmechanik entgegen. Damit bietet es eine Tiefe der Kontrolle über die Helden und deren Aktionen, die wie von selbst für eine starke Identifikation mit jedem einzelnen sorgt. Dadurch und wegen ihrer ausgefeilten, versponnenen Charaktere wachsen Ihnen Ihre Gefährten in Windeseile ans Herz. Sie leben und leiden mit ihnen – und begleiten sie durch eine verschlungene Geschichte.

Mächtig viel Feind

Das Sumpfbauerndorf Westhafen ist ein eher beschauliches Plätzchen, nur das jährliche Erntefest bringt etwas Abwechslung ins örtliche Leben. Der Jahrmakelstrubel dient gleichzeitig als Tutorial, das Einsteiger in vier Wettbewerben behut-

SCHICK VS. SPIELBAR



So sieht's toll aus: Aus der Nahansicht glänzen die Partikeleffekte der Zauber, der Detailgrad der Levelobjekte und der Figuren beeindruckt.



So wird's gespielt: Tatsächlich sehen Sie das Spiel hauptsächlich von oben herausgezoomt, um die Übersicht zu behalten und Anweisungen zu geben.

sam in die Spielfunktionen einführt. Dann beginnt das erste Kapitel mit einem nächtlichen Überfall. Schon hier gibt's weit mehr zu tun als nur zu kämp-

fen: Sie scheuchen die versprengte Miliz zusammen, indem Sie überreden, bestechen und drohen, bergen Gegenstände aus einem Haus und retten die Bewohner eines anderen. Auf dem Feld vor dem Dorf kommt es dann zur großen Schlacht mit den Eindringlingen. Wer die sind? Unklar. Was sie wollen? Schon greifbarer, ein Artefakt nämlich, das Sie bergen und fortan mit sich tragen, um seiner Bedeutung nachzuspüren. So beginnt Ihre Reise nach Niewinter. Noch bevor Sie die Stadt erreichen, werden in vielen Zwischensequenzen neue Geheimnisse angedeutet: Sie stolpern über Totenbeschwörer und Hexenmeister, erfahren von mysteriösen Morden in Niewinter, bekommen eine Verschwörung der Erzfeinde aus Luskan mit und eröffnen so einen Handlungsstrang nach dem anderen, die in drei Akten und insgesamt rund 50 Stunden Spielzeit nach und nach miteinander verwoben werden.

Stückwerk

Ihre Reise führt zwar durch ein großflächiges Land, allerdings bekommen Sie davon nur Ausschnitte zu sehen. Denn **Never-**



Die **Dialoge** sind Glanzpunkte des Spiels. Viele davon werden in unspektakulären, aber exzellent vertonten Zwischensequenzen direkt in der Spielgrafik erzählt.

winter Nights 2 enthält keine zusammenhängende Gegend, sondern ist aus so genannten Modulen zusammengesetzt. Das sind einzelne Außenlevels, Dungeons oder Gebäude von überschaubarer Größe, die nicht nahtlos ineinander übergehen, sondern durch eine Reisekarte verbunden sind. Grund dafür ist die Architektur des Spiels. Denn mit **Neverwinter Nights 2** kaufen Sie in erster Linie den derzeit mächtigsten Rollenspiel-Baukasten, dem die Solo-Kampagne quasi als Demonstration beigegeben ist. Der Editor, der schon das erste **Neverwinter Nights** zu einem der langlebigsten Spiele der jüngeren Zeit ge-

macht hat, fußt auf überschaubaren Level-Bausteinen, eben den Modulen, die mit Weltobjekten, Personen, Dialogen und Ereignis-Scripts gefüllt werden (siehe Kasten S. 36). Damit der Editor vergleichsweise einfach zu benutzen bleibt, macht das Spiel Einschränkungen bei der Flexibilität der Welt – beispielsweise sind Innenanlagen wie Häuser und Gruften immer aus eckigen Räumen zusammengesetzt. In der Kampagne reisen Sie also von Ort zu Ort, um lokale Aufgaben zu erfüllen und Kämpfe zu schlagen. Dazwischen wird immer wieder geladen, sogar bei Übergängen in Häuser. Das war schon im Vorgänger so, wirkt aber 2006 nicht mehr ganz zeitgemäß. Dafür erscheinen die Außenwelten nun lebendiger und dynamischer, auch wenn die Designer offenbar nicht viel Fantasie hineingesteckt haben: Fast jedes Dungeon muss erst durch einen geschlängelten Berg-, Wald- oder Sumpfpfad erreicht werden, auf dem alle zehn Meter Feindgruppen lauern. Weil eine Abkürzungsfunktion für bereits gelöste Karten fehlt, müssen Sie häufig durch leere Dungeons zurücklaufen – sehr ermüdend.

Drehen und wenden

Die technische Basis für den Rollenspiel-Baukasten ist die mittlerweile fünf Jahre alte Aurora-Engine, die Obsidian komplett überarbeitet und in Electron umgetauft hat. In erster Linie bedeutet die 3D-Perspektive viel Kameraarbeit. Denn keine der voreingestellten Ansichten ist perfekt; aus der Verfolgerperspektive fehlt Ihnen in



Der Eulenbrunnen wird bei Dämmerung von Orks überfallen, wir mischen mit. In den Missionen kämpfen Sie am laufenden Band.

DAS INTERFACE

Die **Minikarte** taugt nur eingeschränkt zur Orientierung, weil sie herausgezoomt zu detailarm, hereingezoomt zu unübersichtlich ist. Gut: Alle wichtigen Punkte und Personen sind markiert.

Das **Charakterfenster** enthält alle Informationen zu Ihrem Helden, allerdings über mehrere Schaltflächen verteilt. Außerdem müssen Sie oft scrollen. Eine Übersicht aller aktivierbaren Talente fehlt.

Im **Nachrichtenfenster** erscheinen Statusmeldungen und die Ergebnisse aller Würfelwürfe – aufschlussreich für D&D-Kenner. Auch kürzlich geführte Dialoge sind hier nochmals nachlesbar.

Die **Schnellzugriffs-Leiste** dürfen Sie nach Wahl mit Talenten, Zaubern und Gegenständen bestücken. Das sollten Sie auch tun, denn sonst müssen Sie jeden Befehl in den diversen Charakterfenstern zusammensuchen.



Die beiden **Statusanzeigen** zeigen das gewählte Ziel samt Lebenspunkten (linkes Fenster) und den aktuellen Befehl (rechtes Fenster). In der freien Fläche können Sie mehrere Aktionen aufreihen, beispielsweise Zaubern.

Über die **Teambilder** wählen Sie Ihre Gruppenmitglieder an. Die kleinen Symbole links neben dem Lebensbalken zeigen aktive Effekte an, beispielsweise Schutzzauber oder Vergiftungen.

Das **Inventar** ist zwar übersichtlich, aber kleinteilig. Über die vier Sack-Symbole erreichen Sie weitere Inventarplätze. Die maximale Tragkraft Ihrer Helden ist durch ihre Stärke begrenzt.

Die **Modusleiste** schaltet Verhaltensweisen an und aus, je nachdem, welche Talente Ihr Held besitzt. Hier aktivieren Sie beispielsweise das Suchen nach Fallen oder defensives Zaubern.

Kämpfen die Übersicht, in der schrägen Draufsicht sind wiederum Teile des Levels verdeckt. Gut: Auf Wunsch hebt eine Taste alle benutzbaren Objekte hervor. Das Spiel blendet zwar Bäume automatisch aus, wenn sie die Sicht stören, nicht aber Levelarchitektur wie Felsen oder Häuser. Auf fortwährendes eigenes Rangieren des Blickwinkels mit der Maus müssen Sie sich also einstellen. Die Qualität der Grafik schwankt stark (siehe Kästen S. 28 und S. 34); während nächtliche Sumpfleveled und kahle Höhlen kaum mehr als ein grauer Brei sind, protzen manche Häuser mit liebevoller Einrichtung und strahlen Wald-

regionen in satten Herbstfarben. Tag und Nacht wechseln dynamisch, haben aber bis auf schicke Licht- und Schattenspiele der untergehenden Sonne keine Auswirkungen – Personen gehen keinem geregelten Tagesablauf nach. Was der Spielgrafik an Polygonen fehlt, macht sie mit Effekten wett. Die Zaubersprüche, mit denen Ihre Magier in Schlachten wüten, brennen ein Feuerwerk ab, das von kräftigen Soundeffekten wirkungsvoll begleitet wird. Der Eismeteor fällt beispielsweise mit einem unheilvoll zischenden Crescendo vom Himmel, um dann mit brachialem Knall als Stachelkugel einzuschlagen.

Sag Hallo zum Hexer

Im Mittelpunkt der Kampagne steht Ihr Held, der männlich wie weiblich sein und einer von 16 Rassen und 12 Klassen angehören darf. Die Charaktererstellung fährt alles auf, was die D&D-Welt der Edition 3.5 zu bieten hat, und fügt gegenüber dem Vorgänger noch einen Schwung weiterer Rassen hinzu. Die zentrale Neuerung ist eine zusätzliche Berufsklasse, die des Hexers (engl. »Warlock«). Der muss Sprüche nicht vorbereiten wie andere Magier, sondern kann unbegrenzt oft am Tag auf das gesamte Repertoire zugreifen. Das ist dafür deutlich kleiner. Magiebegabte Charaktere dürfen nun nicht nur Stoff, sondern auch leichte Rüstun-

gen bis hin zu Kettenhemden tragen, ohne automatisch Zauberpater befürchten zu müssen. Wieder mit von der Partie sind die Prestigeklassen: Wenn Sie im Verlauf des Spiels die richtigen Werte steigern und passende Talente lernen, dürfen Sie Ihren Helden zu einer Superklasse aufwerten. Aus dem Paladin wird so zum Beispiel ein »Heiliger Krieger«, aus dem Schurken ein »Schattendieb von Amn«. Die Detailtiefe des Charaktersystems lässt aktuelle Konkurrenten weit hinter sich. Ihr Held wählt unter 27 Fertigkeiten, Hunderten von Zaubern und unzähligen Haupt- und Nebentalenten, die teilweise aufeinander aufbauen. Sogar eine von 53 Schutzgottheiten dürfen Sie sich aus-



Innenräume sind immer rechteckig, in Häusern genauso wie in Dungeons. Dafür entschädigt in der Regel die detailreiche Einrichtung.

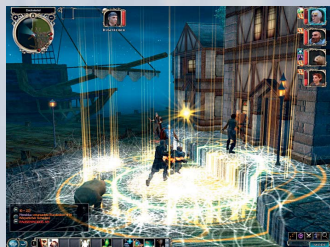
SPIELELEMENTE IM VERGLEICH

	Oblivion	Gothic 3	NWN 2
Held	Solist	Solist	Gruppe
Kampfsystem	Action	Action	Taktik
Spielwelt	Riesig	Riesig	Modular
Freiheit	Offen	Offen	Linear
Charaktersystem	Komplex	Einfach	Komplex
Handlung	Solide	Dünn	Tief
Anspruch	Mittelschwer	Schwer	Schwer
Bedienung	Einfach	Einfach	Schwerfällig
Technik	Modern	Modern	Angestaubt
Wertung	88	86	85

GUT ODER BÖSE?

Sobald Ihre Gruppe in der Stadt Niewinter angekommen ist, wartet eine Entscheidung. Je nach Ihrer Gesinnung schließen Sie sich der Stadtwache oder der örtlichen Verbrechergruppe an. Ihre Wahl beeinflusst den übergeordneten Verlauf der Kampagne nicht, aber verändert viele der Missionen, Ansprechpartner und sogar Zwischensequenzen.

Als Stadtwächter...



...sorgen Sie in Hafenviertel für Ordnung, indem Sie Halunken ins Jenseits befördern.



...fangen Sie in der Hintergasse eine geschmuggelte Waffenlieferung ab.



...stürmen Sie das Schmuggler-Lagerhaus und räuchern den Rest der Bande aus.

Als Verbrecher...



...bestechen Sie im Hafenviertel Wachleute und zünden das Hauptquartier an.



... Eskortieren Sie den Schmugglerkarren durch die Hintergasse, vorbei an Wachen.



...verteidigen Sie das Lagerhaus gegen einen Überfall der Stadtwache.

Stadtwächter bekommen danach einen Zusatzauftrag und müssen einen Zeugen beschützen. Dann laufen die Handlungsstränge wieder für einige Zeit zusammen.

suchen, auch wenn das im Spiel keine Auswirkungen hat. Nach **D&D**-Tradition können Sie auch Mischklassen anlegen, etwa Magier-Schurken oder Krieger-Mönche. Das Aussehen Ihres Helden ist dagegen nur eingeschränkt anpassbar.

Die Kraft der Gruppe

Auch wenn Sie zu Spielbeginn nur einen einzelnen Helden erstellen: Sie sind in **Neverwinter Nights 2** nicht allein unterwegs. Hatten Sie im Vorgängerspiel noch einen Begleiter, im Addon

Horden des Unterreichs dann zwei, so stehen Ihnen nun drei Gefährten zur Seite. Insgesamt schließen sich im Spielverlauf nach und nach zwölf Personen Ihrer Gruppe an; Sie müssen also auswählen, wen Sie mit auf Reisen nehmen. Weil manche Aufträge bestimmte Fähigkeiten erfordern, ändert sich die Gruppenkonstellation immer wieder. Schon früh stößt zum Beispiel die Tiefling-Schurkin Neeshka zu Ihnen, die Schlösser öffnen und Fallen entschärfen kann – äußerst wertvolle Talen-



Im späteren Spiel werden die Gegner zunehmend **dicker** – wie dieser Dämon.

te. Jeder Begleiter kommt mit einer eigenen Geschichte, die sich in teils mehreren Schritten durch das Spiel zieht. So wird Neeshka in Niewinter plötzlich von Kopfgeldjägern verfolgt, ausgesandt von ihrem Ex-Dieskollegen Leldon. Zwischen ihm und ihr entspannt sich daraufhin ein Wettkampf darum, wer der beste Dieb im Land ist. Der ruppige Zwerg Khelgar Eisenfaust möchte Mönch werden, deshalb helfen Sie ihm bei der Erfüllung der Eintrittsaufgaben. Die ungestüme Hexenmeisterin Qara ist von der Akademie geflogen, weil sie im Zorn die Scheune abgefackelt und Mitschülerinnen beleidigt hat. Einer der mächtigen Akademie-Magier nimmt ihr das so krumm, dass er eine finstere Rache ausheckt – die sich Ihnen nach und nach offenbart, wenn Sie Qara im Team haben.

Zanken und Lieben

Ihre Teammitglieder sind das Kernstück der Erzählkunst von **Neverwinter Nights 2**, und sie sind blendend gelungen. Jeder Begleiter hat eine eigene, stachelige Persönlichkeit, die sich in zahlreichen Dialogen und Zwischensequenzen auslebt. Im Gasthaus von Niewinter brechen etwa Khelgar, Neeshka und Qara ein Beleidigungsduell vom Zaun, bei dem die blitzgescheite Hexerin ihre Streitgegner herrlich arrogant vorführt («Warum krabbelt Ihr nicht zurück auf Euren Kinderstuhl?«). Nach einer Quest, in der Sie Kinder retten, driftet das Abschlussgespräch zwischen Ih-

nen und der spröde-charmanten Druidin Elanee dahin ab, wie tauglich Helden als Eltern sind («War das ein Angebot?» – »Macht Euch nicht lächerlich!«). Wenn Sie Neeshka in der Gruppe haben, dürfen Sie sicher sein, in jedem Gespräch mit Frauen eifersüchtige Zwischenrufe zu hören. Als Sie Elanee etwa mit »Ich wollte Euch nicht beleidigen« beschwichtigen, schnarrt Neeshka: »Dann sollte ich besser das Reden übernehmen!«

Die Stärken und Schwächen der Gefährten arbeitet **Neverwinter Nights 2** mit viel Witz, Charme und Geduld heraus. Dass ausgerechnet der engstirnige Wüterich Khelgar zur Mönchwerdung Toleranz lernen muss, ist Anlass für viele Schmunzeleien («Vorurteile? Ich habe keine Vorurteile! Ich bin sogar den ganzen Weg hierher mit einem hinterhältigen Tiefling gereist, und Ihr wisst, wie die sind!«). Das zieht sich hin bis zu den Angriffssprüchen im Kampf, wenn etwa Elanee mit schlichter Wucht »Das Land ist gegen Euch!« feststellt oder Qara ihrem Magierhass Luft macht: »Nichtswissender akademischer Narr!« Je nachdem, wen Sie in der Party haben, hören Sie bei fast jeder Quest, jeder Zwischensequenz und vielen Dialogen andere Wortmeldungen, manchmal hilfreiche Analysen, manchmal schnippische Kommentare. Zudem bestimmen Sie durch Ihre Antworten in den Auswahldialogen, wie sehr Sie einzelne Gruppenmitglieder mögen. Neeshka zum Beispiel will immer wie- ➤➤

ACHTUNG, BUGS!



In unseren Partien in **Neverwinter Nights 2** stießen wir auf mehrere Bugs, die den Spielfluss teils stark beeinträchtigen.

- Nachdem wir in der »Flaschenpost« andere Gefährten in unsere Gruppe aufgenommen hatten und das Gasthaus verließen, waren die plötzlich verschwunden. Auch bei neuem Betreten des Hauses tauchten sie nicht mehr auf, wir konnten sie nicht mehr auswählen.
- Nach manchen Zwischensequenzen vergaßen Teammitglieder, dass sie zu unserer Gruppe gehören, handelten nicht mehr eigenständig und liefen nicht mehr mit. Erst das Neuordnen des Teams im Gasthaus behob den Fehler.
- Teilweise kommen Rücksprünge vor, wie man Sie von Lags in Online-Spielen kennt: Eine Person läuft eine kurze Strecke, springt an den Ausgangsort zurück und läuft nochmals los.
- Gefährten verheddern sich bei komplexen Wegstrecken in Hindernissen und erreichen den Zielort mit Verspätung – ärgerlich bei Kämpfen.
- Schaden aus Truhenfallen interpretieren die Kollegen als Angriff und schlagen auf die Kiste ein – dabei geht ein Teil des Inhalts kaputt.

der hören, dass Ihnen andere Frauen egal sind – Ihre Entscheidung, ob Sie ihr zureden oder über den Mund fahren. Je nach dem Geschlecht Ihres Helden entspinnt sich sogar Romantik zu manchen der Gefährten.

Edel sei der Held?

Eine der Besonderheiten des **D&D**-Systems ist die Gesinnung: Jeder Charakter hat eine Ausrichtung auf dem Spektrum von Gut bis Böse und von Rechtsschaffen bis Chaotisch. Die Gesinnung ist nicht nur Staffage, sondern bestimmt manche Charakterklassen (etwa den Paladin, der rechtsschaffen gut sein muss) und das Verhalten im Spiel. Bei jedem Dialog haben

Sie die Wahl zwischen guten und bösen Handlungen, dürfen etwa Belohnungen ablehnen oder einfordern, Verletzte heilen oder umbringen, Eigentum beschützen oder stehlen, Menschen trösten oder beleidigen. Solche Einzelentscheidungen bestimmen den Spielverlauf kaum. Dafür müssen Sie aber in **Neverwinter** die große Wahl treffen, ob Sie sich auf die gute oder die böse Seite schlagen (siehe Kasten S. 30). Ab dann ändern sich viele Details der Handlung. Zwar bleiben die Hauptgeschichte und die Einsatzorte die gleichen, aber Ihre Ansprechpartner, Ziele und Vorgehensweisen variieren. Als Wachmann vertreiben Sie zum Beispiel Unruhestifter aus dem Hafenviertel und suchen nach den Hintermännern der örtlichen Verbrecherbande, als deren Mitglied bestechen Sie dagegen Patrouillen auf den Straßen und zünden schließlich das Hauptquartier der Wachen an.

Taktik statt Action

Einerseits stellt Ihnen **Neverwinter Nights 2** in klassischer Rollenspiel-Manier viele Aufgaben, die Sie oft in beliebiger Reihenfolge erledigen dürfen und die sich manchmal gleich in Dialogen mit Diplomatie oder Täuschung lösen lassen. Andererseits liegt der Schwerpunkt klar auf Kampf. Den Großteil des Spiels verbringen Sie damit, Gegnern aller Couleur den Schädel einzuschlagen. Dabei sind die Schlachten taktisch: Sie hauen nicht selbst zu, sondern



Warum überfallen die geheimnisvollen **Githyanki** diesen Bauernhof? Sie suchen nach etwas Bestimmtem, dem auch Sie nachspüren.



Links entschärft die Schurkin **Neeshka** eine **verminnte Truhe**, hinten steht ein Alchemistentisch, mit dem Sie aus gesammelten Zutaten Tränke brauen.

geben Ihren Teammitgliedern Ziele und Befehle. Oder besser gesagt: nur dem Recken, den Sie gerade steuern, denn der Rest kämpft automatisch. Sie können jederzeit die Kontrolle über jedes Teammitglied übernehmen, aber nicht über alle. Ein Auswahlrahmen wie in Echtzeit-Strategiespielen fehlt. Über ein umständliches Kontextmenü geben Sie Einzelanweisungen, etwa ein Nicht-Angriffs-Kommando. Denn die KI-gesteuerten Kollegen stürzen sich auf jeden Feind in Sichtweite, selbst dann, wenn dazwischen Fallen liegen oder Sie gerade noch im Inventar kramen. Deshalb lässt sich das Spiel mit einem Druck auf die Leertaste pausieren. Dann können Sie in Ruhe Befehle geben, indem Sie von Person zu Person wechseln. Sobald Sie die Pause aufheben, wird in moderatem Tempo gekämpft und gezaubert. Wenn ein Held das Zeitliche segnet,

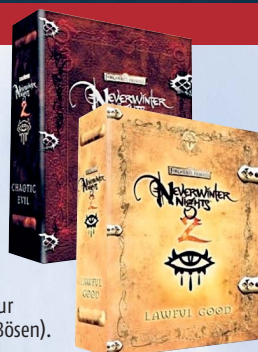
steht er nach dem Kampf wieder auf. Das Spiel ist nur dann zu Ende, wenn alle vier Gruppenmitglieder ihr Leben lassen.

Eigensinnige Gefährten

Die Eigenständigkeit Ihrer Begleiter ist Segen und Fluch. Einerseits setzen die Kollegen ihre Talente, Zauber und Gegenstände selbstständig und meist clever ein. Andererseits läuft ihr Verhalten oft Ihrer Taktik entgegen. Beispielsweise zeigen sich die Jungs und Mädels unentschieden bei Angriffszielen, wechseln den Gegner oder lassen von fast besiegteten Feinden ab, um zum Bogenschützen zu rennen, der ihnen gerade in den Rücken feuert. Magier verschwenden mächtige Flächenzauber auf einzelne Gegner, angeschlagene Freunde trinken nach Schlachtende teure Heiltränke, obwohl Sie eh eine Sekunde später rasten; Kämpfer versuchen auch beim Ein- ►►

SPECIAL EDITIONS

Neben der normalen Version erscheint **Neverwinter Nights 2** in zwei Special Editions: einer hellen Variante »Lawful Good« und einer dunklen Box »Chaotic Evil«. Beide Versionen enthalten die gleichen Beigaben, aber in unterschiedlichen Ausführungen: einen Ring (mit blauen oder roten Verzierung), ein Bildband (mit guten oder bösen Charakteren) und eine Plastik-Spielfigur (Riese für die Guten, Bergtroll für die Bösen).



Im Spiel selbst ändert sich der Startbildschirm, außerdem sind zehn gute oder böse Charaktere vordefiniert. Beiden Ausgaben gemeinsam ist eine A3-Karte der Spielwelt und eine DVD mit Entwürfen und Musik aus dem Spiel. Als Schmäckerl liegt der Vorgänger **Neverwinter Nights** samt den Erweiterungen **Schatten von Underrizit** und **Horden des Unterreichs** bei. Die Special Editions kosten je rund 60 Euro.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Konservativ zu sein, hat mir noch niemand nachgesagt. Aber Neverwinter Nights 2 duselt mich mit seinem unbeirrbaren Festhalten an traditionellen Rollenspielwerten direkt ins »Früher war alles besser«-Land. Und die klassische Party empfängt mich wie den verlorenen Sohn, hier bin ich zu Hause, schon nach ganz kurzer Zeit – schön! *schnüff* Allerdings gehen mir die zahlreichen kleinen Ungereimtheiten auch ganz schön schnell echt auf die Nerven. Warum zum Beispiel ist die Bedienung bis auf die Stufenaufstiege so unkomfortabel? Ganz abgesehen von den Bugs und der oft grausigen KI. Ich könnt' brüllen! Ganz wie in einer richtigen Familie eben...



»Liebe & Hass«

schlagen von Türen oder Truhen, den hölzernen »Feind« mit Talenteinsatz niederzuwerfen. Schurken Ihrer Gruppe laufen gern mitten im Kampfgetümmel zu nahen Kisten, um deren Schösser zu knacken. Die Gegner-KI leidet zum Glück an den

gleichen Macken. Wenn Ihnen die Eigenständigkeit zuviel ist, dürfen Sie das Verhalten für jeden Charakter in mehreren Bereichen anpassen, etwa den Einsatz von Tränken verbieten. Optional schalten Sie in den »Marionettenmodus«, in dem die Kollegen fast gar nicht mehr selbstständig handeln. Dann steuern sich die Kämpfe in **Neuwinter Nights 2** wie die der **Baldur's Gate**-Serie. In unserer Testversion litt die KI außerdem unter Bugs (siehe Kasten S. 32).

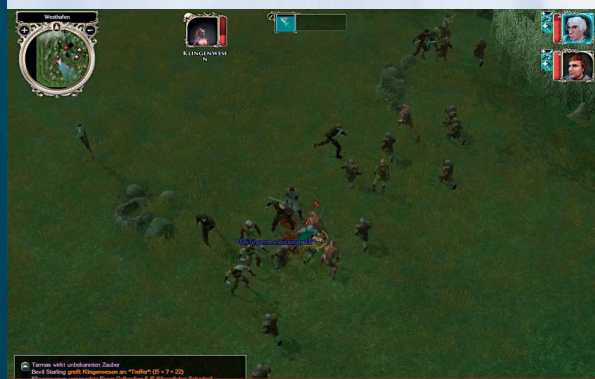
Verloren in Menüs

Sie steuern Ihre Heldengruppe entweder indirekt, indem Sie einen Zielpunkt in die Landschaft klicken, riskieren dann aber, dass sich die maue Wegfindung unterwegs an Ecken und Gegenständen abmüht. Alternativ bewegen Sie den Anföhrer mit gedrückter linker Maustaste direkt. Unverständlich: Die Tastenbelegung dür-

SO SCHÖN, SO HÄSSLICH



Schön:
In seinen besten Momenten beeindruckt Neverwinter Nights 2 mit stimmungsvoller Beleuchtung, Farben- und Effektpracht und guter Detailtiefe.



Hässlich: Auch so sieht das Spiel stellenweise aus: Die Grafik versumpft in Nachtfarben, die Landschaft ist detailarm und öde, die Figuren verlieren sich.

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP/1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



800x600 • niedrige Details

Grobe Texturen + keine Effekte + vermatschte Details = kein Spielspaß. Selbst mit minimalen Einstellungen läuft *Neverwinter Nights 2* nur zäh.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2.8 GHz • 1.0 GB • Radeon X800 XT



1024x768 • mittlere Details

Selbst in mittleren Details bleibt nicht viel von der Grafikpracht. Vor allem der lahme Prozessor verhindert ein flüssigeres Spielerlebnis.

HIGH-END-PC

Core 2 Duo E6600 • 2.0 GB • Geforce 7950 GX2



1280x1024 • hohe Details

Alle Regler auf Anschlag bringen selbst High-End-Maschinen zum Schwitzen, dafür gibt es ein Effektf Feuerwerk und detaillierte Texturen.

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN

- Schattenoptionen: In dem Menü regeln Sie, welche Objekte Schatten werfen. Dabei gehen die Einstellungen von »Aus« für gar keine Schatten bis zum Hardware-Fresser »Hoch«.
- Die »Texturauflösung« entscheidet stark über die Optik des Spiels. Der beste Kompromiss ist die mittlere Stufe.
- Unter »Erweitere Grafik« finden Sie zwei Optionen, die viel Grafik-Power fressen, aber das Spiel nicht wesentlich verschönern: »Bloom« und »Von Gefährten ausgehende Lichtquellen«. Bei Leistungseinbrüchen deaktivieren Sie diese zuerst.

TECHNIK-TIPPS

- Eine Schattenauflösung von 4096 schluckt gewaltige Rechenkraft. Wählen Sie die mittleren oder niedrigen Einstellungen (ab 1024).
- Eine niedrigere Auflösung bringt etwa 20 Prozent mehr Frames.
- Um die Intros beim Spielstart zu umgehen, benennen Sie die *.bik-Dateien unter "Neverwinter Nights 2/Movies/" um.

CHECKLISTE

- 6,1 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

SO LÄUFT NEVERWINTER NIGHTS 2 AUF IHREM PC

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

Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT					
		Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
		Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX
		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
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072

4 **technisch unmöglich**

läuft so flüssig:
1024x768, Aus: Schatten,
Leuchten, Lichtquelle
Niedrig: restliche Optionen
Sichtweite: 100

läuft so flüssig:
1024x768, Aus: weiche Schatten, Leuchten, Lichtquellen
Mittel: restliche Optionen,
Sichtweite: 200

läuft so flüssig:
1280x1024, Mittel: Schatten-
optionen.
Hoch: restliche Einstellungen

JÖRG SPORMANN

spori@gamestar.de

Ach, was bin ich hin- und hergerissen: Endlich wieder ein klassisches Rollenspiel mit D&D-Regeln, in das ich mich hineinarbeiten kann. Und Arbeit ist das allemal, wenn ich mich stundenlang durch die Charaktergenerierung wühle. Doch diese Arbeit macht Spaß. Genauso die Kämpfe: Mit der Pausenfunktion und den Kommandos an die Recken entwickeln sich fast schon taktische Schlachten, bei denen einfaches Haudrauf nur selten zum Ziel führt. Und dann erst die tolle Story, die immer dichter und spannender wird, je mehr ich von Niewinters Welt entdecke. Okay, die Grafik ist nicht immer berauschend, aber das lässt sich verschmerzen. Da stören mich mehr der krampfhaft über-
setzungs-Overkill (warum heißt das Spiel nicht Niewinters Nächte 2?), einige KI-Aussetzer und Bedienungs-mängel. Das Positive überwiegt aber: eindeutiger Kauf Tipp!

»Klassisch gut«



fen Sie nur aus dem Hauptmenü ändern, nicht aber in der Partie. Die wichtigsten Informationen verteilt das Spiel über mehrere Menüfenster, die teils unglücklich verschachtelt sind. Aktivierbare Talente finden Sie zum Beispiel im Scrollbereich eines Untermenüs des Charakterfensters. Magische Sprüche fischen Sie entweder aus dem Zauberbuch oder der einblendbaren Schnellzauberleiste, Schriftrollen aus dem Inventar. Das



Immer wieder treffen Sie auf **Endgegner**, hier einen Riesenhäfen. Solche Feinde sind nur mit vereinten Kräften zu bezwingen.

wiederum ist so kleinteilig, dass Sie unwillkürlich dem Monitor näher rücken. Wichtige Zauber, Talente und Objekte sollten Sie deshalb auf die Schnellleiste ziehen, die Sie wie in **Gothic 3** oder **World of Warcraft** mit den Zifferntasten auswählen.

Burgherr werden

Im Verlauf der langen Kampagne stoßen Sie auf angenehme Überraschungen. Die wohl eindrucksvollste ist Ihre eigene Festung: Eine Burg, die Sie erobern, dürfen Sie zum Haupt-

quartier ausbauen und müssen sie gegen Angriffe verteidigen.

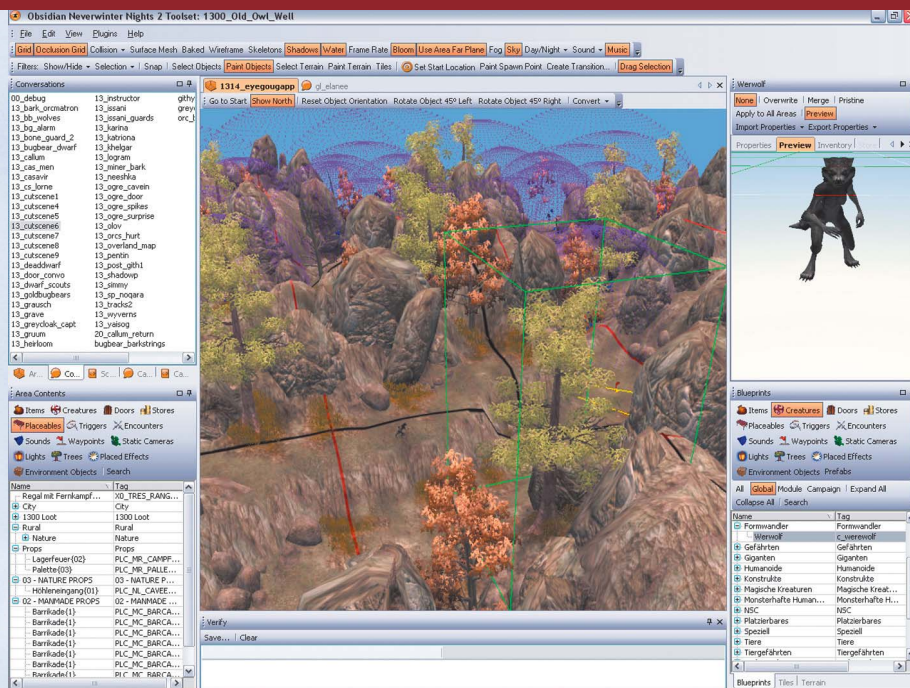
Neverwinter Nights 2 hat nun auch ein Bastelsystem. Aus einem Arsenal von Zutaten, die Sie im Lauf des Spiels sammeln, erschaffen Sie eigene Tränke, Zauber, Gegenstände und sogar

DER EDITOR

Neverwinter Nights 2 ist nicht nur ein Rollenspiel, sondern vor allem ein Rollenspiel-Baukasten. Der knapp drei Gigabyte große Editor samt Objektdatenbank, der dem Spiel beiliegt, ist das derzeit mächtigste Instrument zum Erstellen eigener Abenteuer. Trotz der aufgeräumten Oberfläche und der klaren Menüstruktur erfordert die schiere Optionstiefe des Editors viel Einarbeitungszeit. Dabei hilft ein exzellentes, aber englisches Tutorial-Dokument. Auch die Editorbefehle sind teilweise nicht übersetzt.

Der Editor basiert auf Modulen, in denen wiederum mehrere »Areas« (Spielfelder) zusammengefasst sind. Das schablonenhafte Design erleichtert das Anlegen von eigenen Welten deutlich, hat aber den Nachteil, dass die Landschaften (vor allem in Dungeons) blockig wirken. Einsteiger haben schnelle Erfolge mit dem vergleichsweise einfachen Platzieren von Objekten, Profis dürfen tief in die Mechanik und das Design aller Spielelemente eingreifen.

Nervig: Die schwerfällige Kamerasteuerung im Editorfenster benötigt Maus-Tastatur-Kombinationen. Das erschwert Feinarbeit an Objektplatzierungen. Die Menübäume für Dialoge und Scripts machen logisches Arbeiten dagegen sehr leicht. Für Fortgeschrittene enthält der Baukasten zusätzlich einen grafischen Effekt-Editor. Wermutstropfen: Module aus dem ersten **Neverwinter Nights** lassen sich nicht komplett importieren, die meisten Weltobjekte gehen verloren. Scripts und Dialoge bleiben erhalten.



Der **Editor** ist das Kernstück von **Neverwinter Nights 2**. Mit ihm wurde die gesamte Kampagne erstellt.



Unser Paladin schlägt **Skelette** mit der Fähigkeit »Untote vertreiben« zurück.

magische Waffen und Rüstungen. **Neverwinter Nights 2** lässt sich im Multiplayer-Modus mit mehreren Helden spielen, sowohl als Team als auch gegeneinander. Dafür ist die (kostenlose) Anmeldung in der Bioware-Gemeinschaft Pflicht, selbst für LAN-Spiele. Weil zum Testzeitraum keine Server funktionierten, konnten wir den Multiplayer-Modus nicht testen.

Klasse eingedeutscht

Die Texte im Spiel sind alle professionell eingedeutscht. Nicht alle Dialoge wurden vertont; in kleineren Gesprächen bleibt das Spiel stumm. Ihr Held gibt außer Kampfschreien generell keinen Mucks von sich. Dafür sprechen Ihre Gefährten umso mehr, vor allem in den Zwischensequenzen, die in der Spielgrafik ablau-

fen und sehr statisch ausfallen. Die deutschen Sprecher sind durch die Bank hervorragend. Allerdings tauchen immer mal wieder englische Sprachfetzen auf. Über allem liegen wuchtige Fantasy-Musik und knackige Effekte, die in Surround-Qualität aus dem Boxen wummern. Die Kehrseite der technischen Medaille sind die Hardware-Anforderungen: **Neverwinter Nights 2** benötigt enorme Prozessor- und Grafikkartenleistung. »Die Hardware ist gegen euch«, würde Elanee wohl murmeln. Neeshka wüsste sicher einen guten Ort, an dem man Computer stehlen könnte. Und Qara würde in der Zwischenzeit ein Haus abbrennen, irgendwo in Niewinter, an der Schwertküste im Land Faerûn.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D118**

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Tja, Christian, jetzt musst du dich entscheiden! Gothic 3 und Oblivion können eine fantastische Welt darstellen; das kann Neverwinter Nights 2 nicht. Neverwinter Nights 2 kann eine packende Geschichte erzählen; das können Gothic 3 und Oblivion nicht. Mein Herz gehört derzeit dem D&D-Rollenspiel. Eingefangen hat es mich einfach mit Emotionen: Ich hänge an meiner Gruppe! Nichts ist so schwer, wie auszuwählen, wen ich mit auf Quests nehme. Ich schätze Elanees weise Kommentare, aber dann muss ich auch Neeshka mitnehmen, weil die ständig so amüsant auf Elanee rumhackt. Qara entscheidet dagegen mit ihren Kampfzaubern jede Schlacht im Handumdrehen. Aber dafür auf den fiesen Walddläufer Bishop verzichten, der motzt und pöbelt und die Frauen anmacht...?

NEUE FREUNDE

Neverwinter Nights 2 ist sperrig und oft umständlich, braucht Einarbeitungszeit und manchmal Geduld. Aber es ist ein Rollenspiel im klassischen Sinn, ein Relikt, wunderbar altmodisch und gerade deshalb sehr faszinierend. Man muss auch diesem Spiel manches verzeihen können. Dafür ist die Atmosphäre Belohnung genug: Wer nach Niewinter reist, kommt mit neuen Freunden zurück.

»Die alte Schule«



Flächenzauber wie dieser **Eiskomet** gehören zu den mächtigsten Angriffen.

NEVERWINTER NIGHTS 2 ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Obsidian (Knights of the Old Republic 2, GS 4/05: 87 Punkte)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch

TERMIN (D) 2.11.2006
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 12 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden



GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			
2,0 GHz Intel			3,0 GHz Intel				4,0 GHz Intel			
XP 2000+ AMD			A64 2800+ AMD				A64 3800+ AMD			
512 MByte RAM			1,0 GByte RAM				2,0 GByte RAM			
6,1 GByte Festpl.			6,1 GByte Festpl.				6,1 GByte Festpl.			
PROFIERT VON EAX-Soundkarte										
BILDFORMATE										
4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom										
Tone Stereo 5.1 5.1 7.1										
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-Soundkarte

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4:0 5:1 6:1 7:1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knallige Effekte + dynamische Tageszeiten + blockige Innenlevels + teilweise detailarm	8/10
SOUND	+ hervorragende Sprecher + stimmungsvolle Musik + wuchtige 5.1-Effekte + englische Sprachfetzen + viele Dialoge nicht vertont	9/10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad einstellbar + ausgewogene Gruppe wichtig + Magier sehr mächtig + Laufwege + knallharte Bosskämpfe	6/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolles Szenario + emotionale Bindung an die Gefährten + keine nahtlose Welt, sondern nur Einzelschauplätze	10/10
BEDIENUNG	+ mehrere Steuerungsvarianten + Schnelzugriffsliste + umständliche Menüführung + Kamera-Rangieren notwendig	6/10
UMFANG	+ ausführliche, mehrteilige Kampagne + massenhaft Gegenstände und Aufgaben + zwölf grandios gezeichnete Begleiter	10/10
QUESTS / HANDLUNG	+ mehrsträngige, wendungsreiche Handlung + Wahl zwischen guten und bösen Lösungen + Nebenquests für Gruppenmitglieder	10/10
KAMPF	+ Taktik-Orientierung + viele Kampftalente + eigenständige Gefährten... + ...mit mäßiger KI + miese Gruppensteuerung	7/10
CHARAKTERSYSTEM	+ detailverliebtes D&D-System + zahlreiche Spezialisierungen + Multi- und Prestigeklassen + teilweise unnötig kompliziert	9/10
ITEMS	+ riesige Auswahl + eigene Ausrüstung herstellen + eigene Festung + schwer einzuschätzen, welche Waffen besser sind	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: TOLLE CHARAKTERE TRAGEN DAS ALTMODISCHE SPIEL.

85

SPIELSPASS

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
UPDATE	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2007
	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	–	1. Quartal 2007
	Armed Assault	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	02/06, 08/06	Gut	30. November 2006
	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
	Crysis	3D-Shooter	Crytek	03/06, 07/06, 10/06	–	1. Quartal 2007
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06	–	4. Quartal 2007
NEU	Die Siedler 6	Aufbauspiel	Blue Byte	12/06	–	3. Quartal 2007
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
UPDATE	El Matador	3D-Action	Plastic Reality	08/06, 09/06	Sehr gut	November 2006
	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
	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	Arenanet	11/06	Ausgezeichnet	27. Oktober 2006
NEU	Half-Life 2: Episode 2	Ego-Shooter	Valve	12/06	–	1. 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
	Maelstrom	Echtzeit-Strategie	KD Labs	09/06	Gut	1. Quartal 2007
	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA Los Angeles	04/06	–	4. Quartal 2006
UPDATE	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Black Box	09/06	Sehr gut	9. November 2006
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	–	2007
NEU	Race	Rennspiel	Simbin	12/06	Sehr gut	24. November 2006
	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	11/06	Sehr gut	November 2006
UPDATE	Runaway 2	Adventure	Pendulo Studios	07/05, 03/06	Gut	17. November 2006
	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	–	Januar 2007
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Studio 2	05/06	–	1. Quartal 2007
	Scarface	Actionspiel	Radical	06/06	–	27. Oktober 2006
UPDATE	Silverfall	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	08/06, 11/06	Gut	20. November 2006
	Sparta: Ancient Wars	Echtzeit-Strategie	World Forge	05/06	–	4. Quartal 2006
UPDATE	Splinter Cell 4: Double Agent	3D-Action	Ubisoft Montreal	02/06, 06/06	–	2. November 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
	Star Trek: Legacy	Action-Strategie	Mad Doc Software	04/06	–	4. Quartal 2006
	Stranger	Echtzeit-Strategie	Fireglow	03/05	–	4. Quartal 2006
UPDATE	Stranglehold	3D-Action	Midway Chicago	05/06, 12/06	Sehr gut	1. Quartal 2007
	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	09/05, 07/06, 11/06	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
	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
UPDATE	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	Dezember 2006
UPDATE	Warhammer: Mark of Chaos	Echtzeit-Strategie	Blackhole	12/05, 08/06, 12/06	Sehr gut	24. November 2006
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06	–	2. 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 **angesehen**, gibt's keine Potenzial-Note.

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

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

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

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



Still ist's geworden um den Multiplayer-Shooter **Enemy Territory: Quake Wars**, der im Quake-Universum Mehrspieler-schlachten zwischen Marines und Strogg ansiedeln soll. Dass das Projekt gedeiht, beweisen sporadisch erscheinende Screenshots wie der links. Nach wie vor ist das Spiel vage für 2007 angekündigt.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Eine Preview-Version des Agenten-Abenteuers **Splinter Cell: Double Agent** haben wir bereits angespielt (siehe Spiele-News auf Seite 14), zeitgleich erreichte uns eine Verschiebungsmeldung: Sam Fishers neuester Terroristen-Einsatz rückt um eine Woche nach hinten, aus dem 26. Oktober wird deswegen der 2. November.

STAR TREK: LEGACY



Das Weltraum-Strategiespiel **Star Trek: Legacy**, das in Amerika von Bethesda vertrieben wird, hat mit Ubisoft einen europäischen Publisher gefunden. In den USA ist der Titel, der von Mad Doc Software (Empire Earth 2) entwickelt wird, bereits für den 7. November angekündigt. Hierzulande steht noch kein offizieller Termin fest.

WAR FRONT



Die Rechte am Echtzeit-Strategiespiel **War Front** sind kürzlich vom deutschen Publisher CDV zum ebenfalls deutschen Konkurrenten 10Tacle gewandert. Offenbar steht es um die Qualität des Spiels noch nicht zum besten: Der Erscheinungstermin wurde ohne Angabe von Gründen auf den Februar nächsten Jahres verschoben.

DAS KOMMT IM NOVEMBER

Name	Publisher	Datum
Act of War: Gold Edition	Atari	23.11.2006
Agatha Christie: Mord im Orient-E.	Adventure Company	29.11.2006
Alarm für Cobra 11: Nitro	RTL Interactive	02.11.2006
Ankh: Das Herz des Osiris	Bhv	15.11.2006
Armed Assault	Morphicon	30.11.2006
Catz	Ubisoft	23.11.2006
Cossacks 2 Gold	CDV	22.11.2006
Dogz	Ubisoft	23.11.2006
Everquest 2: Echoes of Faydwer	Sony	14.11.2006
Eragon	Vivendi	27.11.2006
F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	November
Heroes 5: Hammers of Fate	Ubisoft	16.11.2006
Jagdfieber	Ubisoft	02.11.2006
Lego Bionicle Heroes	Eidos	November
Medieval 2	Sega	10.11.2006
Meine Tierklinik in Afrika	Fantastic.TV	17.11.2006
Need for Speed: Carbon	Electronic Arts	09.11.2006
Neverwinter Nights 2	Atari	02.11.2006
Race	Eidos	24.11.2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	23.11.2006
RTL Skispringen 2007	RTL Interactive	16.11.2006
RTL Ski Alpin 2007	RTL Interactive	16.11.2006
Runaway 2	Anaconda	17.11.2006
Sherlock Holmes: Spur der Erwachten	Frogster	21.11.2006
Silverfall	Flashpoint	20.11.2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	02.11.2006
Two Worlds	Zuxxez	15.11.2006
Warhammer: Mark of Chaos	Deep Silver	24.11.2006
Wetten dass...? – Das DVD-Spiel	TGC	09.11.2006
World War I	TGC	10.11.2006
Xpand Rally Extreme	Techland	17.11.2006

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

Herstellerangaben, ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rank	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Crysis	●	1
2	Stalker	●	2
3	C&C 3: Tiberium Wars	▲	5
4	Need for Speed: Carbon	▲	6
5	World of Warcraft: Burning Crusade	▲	7
6	Supreme Commander	▲	19
7	Splinter Cell: Double Agent	▲	11
8	Diablo 3	▲	12
9	Spore	▼	8
10	Half-Life 2: Episode 2	▲	25
11	Guild Wars: Nightfall	▲	17
12	Elveon	▲	-
13	Runaway 2	▲	-
14	Warhammer: Mark of Chaos	▲	18
15	Unreal Tournament 2007	▼	13
16	Star Trek: Legacy	▲	-
17	Hellgate: London	▼	14
18	Duke Nukem Forever	▼	15
19	Bioshock	▲	-
20	Sacred 2	▲	21
21	Alan Wake	▲	-
22	The Witcher	▲	-
23	Armed Assault	▼	16
24	Rainbow Six: Vegas	▲	-
25	Silent Hunter 4	▲	-
26	Halo 3	▲	-
27	Warhammer Online	▼	22
28	War Rock	▲	-
29	War Front	▲	-
30	Test Drive Unlimited	▲	-

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 11/06

Molotow Cocktail? Tequila Bomb!

STRANGLEHOLD

Beidhändige Schießereien in Zeitlupe gibt's nicht erst seit Max Payne, sondern schon seit dem Hong-Kong-Kino der 80er und 90er. Und das feiert demnächst seine Wiederauferstehung – auf Ihrem PC.

Auf dem Münchner Oktoberfest sieht man zwar eine Menge Japaner, aber kaum einer von denen geht zum Biertrinken in die Zelte. Warum? Vielleicht, weil die meisten von ihnen maßvoll trinken – eine Maß, und sie sind voll. Viele Asiaten haben nämlich ein Enzym in der Alkohol-Abbaukette, das anders arbeitet als das der meisten Europäer: Sie leiden schneller unter alkoholbedingten Vergiftungserscheinungen. Inspektor Yeun aus Hong Kong scheint dieses Problem nicht zu haben, denn sein Spitzname ist »Tequila«. Schmerzfrei lebt er trotzdem nicht, denn in Midways Actionspiel **Stranglehold** legt sich der Polizist mit dem organisierten Verbrechen an.

Filmreif

Inspektor Tequila kommt Ihnen bekannt vor? Und Sie meinen nicht den Typen aus der Groß-

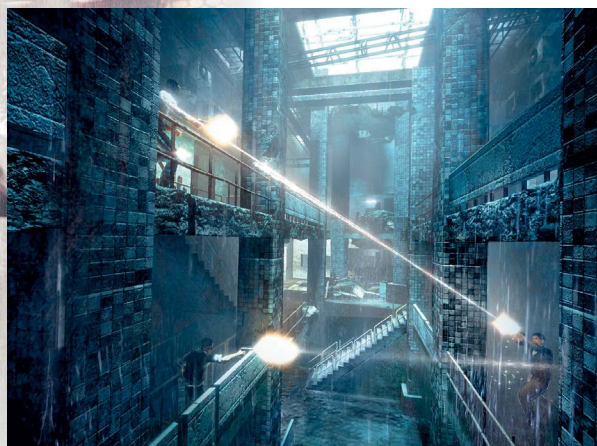


Gangster in Zeitlupe vom rollenden Servierwagen herab zu erledigen wird mit besonders vielen **Style-Punkten** belohnt.

raumdisco, der Freigetranke verteilt? Richtig: Yeun ist der Held des brutalen Actionfilms **Hard Boiled** (»hartgesotten«)

aus dem Jahre 1992. Regie führte damals John Woo, der sich bald darauf mit Blockbustern wie **Face/Off** oder **Mission: Im-**

possible 2 von Hong Kong nach Hollywood hochgearbeitet hat. Der damalige Hauptdarsteller des Films, Chow Yun-Fat, ist mittlerweile ebenfalls weltbekannt, auch wenn dessen Action-Streifen wie **Replacement Killers** oder **Bulletproof Monk** nicht annähernd so viel Geld einspielten. Nun haben sich Woo und Chow erneut zusammengetan, um Inspektor



Midway verspricht viele abwechslungsreiche **Schlachtfelder**.



Inspektor Tequila ist nicht kugelsicher: Jeder Treffer wird mit blutigen **Wunden** angezeigt.



Auch wenn er zwei Pistolen bevorzugt: Zu **Gewehren** sagt Tequila auch nicht nein.



Die Levels wie diese Küche hier wirken wegen ihrer zahlreichen Objekte sehr **lebensecht**.



Bei **Tequila Bombs** schießt Inspektor Yeun mit eleganten Drehungen in alle Richtungen.

Tequila wieder auferstehen zu lassen – jedoch als Computerspiel, nicht als Film. Chow Yun-Fat leiht dem Hauptcharakter seine Stimme und sein Aussehen, John Woo steuert die Handlung bei und übernimmt die künstlerische Leitung.

Tod eines Handlungssuchenden

Die Handlung im Groben: Die Russenmafia entführt Tequilas Ex-Frau in Chicago. Oder nein, die Ex-Mafia entführt Tequilas Frau in Russland. Nein. Eine Frau aus Chicago schmuggelt Tequila nach... ach, ist doch eigentlich auch egal. Hauptsache, es wird ordentlich geballert! Dabei setzt Woo natürlich seine Markenzeichen ein: Zeitlupenszenen und beidhändige Pistolenschießereien. Wir hechten als Inspektor Yeun mit zwei Knarren über Tische und Bänke und nehmen dabei in verlangsamter »Tequila Time« jede Menge Schurken aufs Korn. Das erinnert stark an **Max Payne**, aber wenn überhaupt, dann hat der dereinst von **Hard Boiled** und anderen Woo-Filmen geklaut. Außerdem spielt **Stranglehold** eine Grafikklassiker über **Max Payne**: Hier arbeitet die Unreal Engine 3, und die sieht

wirklich toll aus – besonders, wenn etwas kaputt geht. Und in **Stranglehold** geht so ziemlich alles kaputt, was wir sehen!

Nichts hält mehr

Von der Bierflasche über den Barhocker und den Restauranttisch bis hin zum riesigen Gong an der Wand: Nahezu alles, was wir sehen, ist zerstörbar und fällt dank Havok-Physik wirklichkeitsgetreu auseinander. Im Kugelhagel zerbersten Stühle,

Tischbeine brechen ab, Glasplitter aus dem zerschossenen Oberlicht rieseln auf uns herunter, wir können sogar jede einzelne Fliese von der gekachelten Wand ballern. Nicht nur das: Mit einem Raketenwerfer sprengen wir sogar Tapete und Putz von den umstehenden Säulen, bis nur noch nackter Beton und verbogene Stahlträger übrig bleiben. Komplette Levelumbauten wie in **Red Faction** sind in **Stranglehold** zwar nicht

möglich, dafür bleibt der ganze Schutt, den Sie im Spiel produzieren, dauerhaft liegen – vorausgesetzt, Ihr Arbeitsspeicher ist auch groß genug.

Die ersten zehn Minuten Probespielen verbringen wir daher alleine in der Küche eines Teehauses und machen Sachen kaputt: »Hey! Der Kühlschrank lässt sich aufschießen! Da hängt ja ein Schwein drin. Hey! Das Schwein lässt sich auch aufschießen!« Dann erst fällt



Wie der Film **Hard Boiled** geizt auch sein Computerspiel-Nachfolger **Stranglehold** nicht mit Blut – die USK wird das nicht freuen.

uns ein, dass wir ja hier sind, um Gangster aufzuschießen. Nun gut, Splattereffekte fehlen in **Stranglehold**, trotzdem geht's sehr derbe zur Sache: Die Gegner sind in präzise Trefferzonen eingeteilt, krümmen sich bei jedem Einschuss und gehen mal ragdoll-animiert, mal in einer Sterbesequenz zu Boden, natürlich unter massivem Blutverlust – **Stranglehold** wird kein leichtes Spiel mit deutschen Jugendschützern haben.

Tee mit Schuss

Aller Gewalt zum Trotz: Die Schießereien in **Stranglehold** wirken fast so ästhetisch choreographiert wie ein modernes Tanztheater. Das fängt schon beim äußerst agilen Hauptdarsteller an. Tequila rutscht elegant über hüfthohe Tische hinweg, rennt Treppengeländer herunter, läuft ein oder zwei Meter die Wand hinauf, nur um sich oben abzustoßen und wild ballernd zurück in den Raum zu hechten. Steht Tequila vor einem Objekt, mit dem er interagieren kann, leuchtet es ganz leicht auf – gerade genug, um aufzufallen, nicht so aufdringlich, dass es die Atmosphäre stören würde. Drücken wir jetzt



Nahezu alles im Spiel ist zerstörbar – so auch diese **Deckenlampen**. Tequilas Gegner springen verschreckt in Deckung.

die Aktionstaste, vollführt der Inspektor ein spezielles Manöver. Als wir durch den Schankraum des Teehauses laufen, attackieren uns drei schwer bewaffnete Schurken. Wir eröffnen das Feuer, springen zur Seite und stehen vor einem Servierwagen. Der leuchtet auf, wir hämmern auf die Aktionstaste, Tequila hechtet bäuchlings auf das Gefährt und rollt

an den Gegnern vorbei. Dabei aktiviert sich automatisch die Tequila Time; wir schalten die drei Feinde während der Zeitlupe mit gezielten Schüssen aus.

Bombenstimmung

Weil die Servierwagenaktion filmreif war, erhalten wir dafür vier von fünf möglichen »Style-Punkten«. Mit diesen in der Bildschirmecke aufblitzenden Fleißsternen laden wir unsere Superwaffe auf, die »Tequila Bomb«. Wie mit einer Smart-Bomb in einem klassischen Raumschiff-Ballerspiel können wir damit alle Gegner im Umkreis gleichzeitig ausschalten. Nun ist die perfekte Gelegenheit gekommen, das zu testen, denn mittlerweile sind wir von einer Gruppe Gangstern umringt. Wir aktivieren die Tequila Bomb, und nun wird's wirklich Woo: Der Inspektor dreht sich

wie ein Derwisch im Kreis, schießt mit seinen zwei Pistolen mal unter den Armen hindurch, mal blindlings über die Schulter, die Kamera folgt ihm dabei in einer dramatischen Nahaufnahme. Rings um uns purzeln die Feinde zu Boden, kinoreife Kameraschwenks zeigen jeden niedergestreckten Gegner. Und als wäre das nicht schon **Face/Off** genug, fliegen jetzt auch noch vier weiße Tauben in Zeitlupe durchs Bild – die dürfen natürlich in keinem Woo-Werk fehlen. Wie die Tequila Bombs (es wird im fertigen Spiel mehrere geben) letztlich genau aussehen werden, haben die Entwickler noch nicht entschieden. In ersten Fassungen folgte die Kamera sogar einzelnen Kugeln zum beziehungsweise durch ihr Ziel, aber das schien Midway, dann doch etwas zu hartgesotten. **FAB**



Unter **Dauerbeschuss** bröckelt allmählich der Putz von den Wänden.



Kein Woo-Film kommt ohne mindestens einen »Mexican Standoff« aus.

STRANGLEHOLD

fabian@gamestar.de

Genre: Actionspiel
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Midway Chicago / Midway
Status: zu 80% fertig

Fabian Siegmund: »Ich hasse Tauben. Besonders die echten. Aber spätestens seit Face/Off nervt mich das Geflügel auch in Filmen. Ich hoffe, die kommen nur ganz selten in Stranglehold vor, denn der Rest des Spiels ist cool: Wüste Schießereien mit vielen Kollateralschäden gefallen mir. Ich habe mir zwar erst einen kurzen Level anschauen können, aber der krachte schon gewaltig. Und es kamen nur vier Tauben vor. Also warte ich geduldig auf die Veröffentlichung von Stranglehold – und eine Welt, in der die einzigen Tauben die Gehörlosen sind.«

POTENZIAL SEHR GUT



► AB-18-DVD:
Video-Special



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2954

Die Mutter aller Siedler?

DIE SIEDLER 6

Blue Byte hört auf die Fans und bringt »Straßen und Frauen«. Wir haben bei einem Studiobesuch in Düsseldorf beides bereits in Aktion gesehen.

Nur keine falsche Bescheidenheit: »Wenn Die Siedler 6 im Sommer 2007 erscheint, soll es das bestaussehende Strategiespiel sein«, protzt der Produzent Benedikt Grindel, bevor er uns im Blue-Byte-Studio in Düsseldorf **Die Siedler 6** präsentiert. Das Licht geht aus, der Beamer an, und schon nach den ersten Sekunden steht fest: Benedikts Ziel ist keine Prahlerei, sondern durchaus realistisch. Denn Detailfülle und Abwechslungsreichtum sind gewaltig. Bäche plätschern idyllisch durch die Landschaft, Imker blasen allerliebste animiert beruhigenden Rauch auf ihre Bienenstöcke. Und die mittelalterlichen Städte sehen organi-

schier aus als in jedem anderen Aufbauspiel bisher, einschließlich **Anno 1701**. Verantwortlich für die optische Pracht ist eine weiterentwickelte **Siedler 5**-Engine, das Team konnte also viel Erfahrung nutzen. Dafür war es alles andere als einfach, ein schlüssiges Spielkonzept für **Die Siedler 6** zu finden, das die altbekannten Warenkreisläufe mit neuen Ideen verbindet.

Wunschkonzert

Nach der Fertigstellung des fünften Teils **Das Erbe der Könige** stand Blue Byte vor einer schwierigen Aufgabe: Das nächste Spiel sollte die Errungenschaften von **Siedler 5** (realistischere 3D-Grafik) mit alten



Die etwas füllige **Bäckersfrau** im Vordergrund unterstützt ihren Gatten.

Tugenden der Serie (Aufbauschwerpunkt) vereinen. Obendrein wertete das Team unzählige E-Mails, Foreneinträge und persönliche Gespräche aus, um herauszufinden, was **Siedler**-Fans erwarten. »Es ging sozusam-

gen darum, das Siedler-Gen zu entschlüsseln«, erinnert sich Benedikt Grindel. Er wollte herausfinden, was an den **Siedler**-Titeln Spaß macht, um diese Elemente gezielt in **Die Siedler 6** einzubauen. »Sehr viele Fans



Eine voll ausgebaute **mittelalterliche Stadt**. Schön zu sehen: Vor der Mauer im Vordergrund stehen Rohstofflieferanten wie Farmen.

verlangten Straßen und Frauen«, sagt Benedikt. »Also haben wir beides eingebaut.« Dafür entfallen erweiterte Militäraspekte wie Einheiten-Upgrades und allzu große Schlachten.

Platz des himmlischen Siedelns

Zentrum jeder mittelalterlichen Stadt war der Marktplatz. In **Die Siedler 6** wird es genauso sein. Rund um diese Mitte stehen wichtige Gebäude wie Lagerhaus, Schloss oder Kirche. Dazu kommen Handwerksbetriebe wie Metzger oder Bäcker. Das war's dann aber auch, denn allzu viel Baufläche gibt es rund um den Marktplatz nicht. »Das zwingt dich fast dazu, vom Platz aus sternförmig in die Breite zu bauen, eben wie in einer organisch gewachsenen Siedlung«, erklärt der Chefdesigner Andreas Suika. In seiner Präsentationsstadt zeigt er, was gemeint ist: Zwischen den Häusern am Marktplatz verlaufen Straßen ins Umland, an deren Ende stehen Rohstoffbetriebe wie Holzfällerunterkünfte, Jagdhütten oder Farmen. Auf halbem Weg ins Zentrum siedeln sich idealerweise weiterverarbeitende Betriebe an. So laufen Produktionsketten von außerhalb zum Lager in der Stadtmitte, wo die Waren gebraucht werden. »Wir lassen schon seit einiger Zeit Leute aus der Community unsere Alpha-Version spielen«, erzählt Andreas. »Kein einziger davon hat bis jetzt langweilige Rasterstädte gebaut!«

Hier schleppt der Meister selbst

Die Träger früherer **Siedler**-Teile haben ausgedient, jetzt sorgt je-



Das **Bergwerk** fördert wie in den Vorgängern Eisenerz, der Bäcker links versorgt die Kumpels mit Nahrung.



Idyllische Landschaften, **massenhaft Details**: Wer genau hinschaut, entdeckt einen wandernden Krebs am Strand.

der Produzent selber für den Transport. Ein Jäger schießt zum Beispiel mit seinem Bogen Rehe und schleppt das grob zerlegte Fleisch mit einer Kiepe weiter zum Metzger. Wenn Sie das Gebäude jedoch ausbauen (ein Erbe aus **Die Siedler 5**), arbeiten gleich zwei Jäger, die ihre Beute mit schnelleren Handkarren

fahren. Und wer sich ein weiteres Upgrade leistet, sieht mit Fleisch beladene Eselskarren in die Stadt rumpeln. So oder so ist es empfehlenswert, Straßen zu verlegen. Denn darauf bewegen sich die Arbeiter wesentlich schneller als auf Gras.

Aufgewertet: Nachhaltiges Wirtschaften ist wichtiger. Wer rücksichtslos den Wald rodet, braucht sich nicht zu wundern, wenn die Jäger keine Rehe mehr finden. Zwar wachsen Bäume langsam nach, einen Fast-Forward-Förster wie früher wird es aber nicht mehr geben.

Emanzipation? Ach nö...

Wo bleiben denn nun die versprochenen Frauen? Nach wie vor eher

im Hintergrund, denn eigentlich ist die **Siedler**-Gesellschaft rein männlich. Wenn Sie allerdings auf dem Marktplatz ein Fest veranstalten (die Arbeit steht solange still), tauchen plötzlich jede Menge Damen auf, die mit den Bürgern tanzen und sie vielleicht sogar heiraten.



Rohstoffproduzenten wie der **Jäger** bringen ihre Erzeugnisse jetzt selbst ins Lager. Erst nur zu Fuß, später sogar mit Hand- und Eselskarren.





Der **Dorfplatz** spiegelt den Zustand der Siedlung: je wuseliger, desto besser.

Zwar bekommen die Paare keinen Nachwuchs (Suika: »Anders als im echten Leben machen Kinder in Spielen nur Probleme«), doch eine Frau im Haus erhöht die Produktivität: Während der Mann schuftet, kümmern sich die Frauen um den Haushalt – damals gab es eben noch keine Gleichberechtigung. Zudem hat eine reinliche Hausfrau gravierende Auswirkungen auf den hygienischen Zustand der Siedlung. Wenn sich zum Beispiel die Metzgersgattin beim Seifenmacher Putzmittel holt und die Werkstatt scheuert (das Schmutzwasser kippt sie herrlich animiert aus dem Fenster), gehen von der Metzgerei keine Seuchen mehr aus – Gammel Fleisch hat keine Chance!

Steuern und Spenden

Holz, Steine, Gold – das sind die elementaren Rohstoffe in **Die**

Siedler 6. Die ersten beiden gibt's in Wald und Steinbrüchen, beim Gold wird die Sache komplizierter: Vom Schloss aus reiten Steuereintreiber durch die Stadt und kassieren bei den Produktionsbetrieben ab. Allerdings nur, wenn die auch Geld verdient haben, weshalb Sie tunlichst für eine florierende Wirtschaft sorgen sollten. Zufriedene Bürger spenden auch in der Kirche mehr, der zweiten Geldquelle. Hübsch animiert hält der Pfarrer vor dem Gottesdienst am Eingang den Klingelbeutel auf, während oben am Bildschirm der Kontostand hochzählt. Und noch eine Möglichkeit gibt es, an Geld zu kommen: den Handel mit anderen Dörfern auf der Karte.

Jedem Dorf sein Ziel

Völlig neu in der **Siedler**-Serie: Die großen Karten sollen in Sek-



Durch Verbesserungen bekommen Häuser wie die **Käserei** mehr Stockwerke.

toren aufgeteilt werden. Wer einen Abschnitt besiedeln will, muss ihn zunächst erkunden und danach einen Turm in der Mitte erobern. Knifflig wird's, wenn in einem Sektor bereits eine Siedlung besteht. Zwar können Sie versuchen, die Stadt militärisch zu nehmen, doch oft ist es ratsam, lieber Handel mit den Nachbarn zu treiben. Denn wenn Ihr Ruf nach und nach immer besser wird, schließen sich die Leute vielleicht sogar freiwillig an. Apropos Ruf: Der spielt eine wichtige Rolle, denn jede Stadt hat eine eigene KI und verfolgt spezielle Ziele. Ein Bürgermeister wird Ihnen zum Beispiel ruhig zuschauen, wie Sie Sektor für Sektor erobern. Ein anderer dagegen schickt schon bei Ihrem ersten Schritt in fremdes Gelände einen Unterhändler, der palavern will. Dann haben Sie die Wahl, wieder abzuziehen, zu kämpfen oder den Gesandten mit Gold zu bestechen.

Singende Helden

Einer der Höhepunkte von **Das Erbe der Könige** war die abwechslungsreiche Kampagne mit ihren sympathischen Hauptfiguren. Beides soll es auch in **Die Siedler 6** geben. Die Missionen werden durch sämtliche Klimazonen und Jahreszeiten führen, vor jedem Auftrag können Sie den idealen Anführer wählen. Held Elias zum Beispiel ist zwar kein besonders guter Kämpfer, hat dafür aber

andere Qualitäten: Wenn sich unzufriedene Bürger auf dem Marktplatz zusammenrotten, singt er ein aufmunterndes Trinklied, und die Gefahr ist zumindest für kurze Zeit gebannt. Helden und Soldaten sind zudem die einzigen Figuren, die Sie direkt steuern können, die restlichen Untertanen bewegen sich selbstständig.

Das Militär soll gegenüber dem Vorgänger an Bedeutung verlieren, trotzdem werden Sie noch jede Menge Möglichkeiten haben. So lassen sich beispielsweise auf den dicken Stadtmauern Bogenschützen postieren, die im Falle einer Belagerung (die soll es häufiger geben als offene Feldschlachten) die Angreifer beharken. Umgekehrt dürfen Sie schwere Katapulte bauen, um gegnerische Bollwerke einzureißen. Recht viel mehr wollten die Jungs von Blue Byte dazu allerdings noch nicht rausrücken, bis zum Sommer 2007 kann sich noch viel ändern. **MS**



Zu Beginn führen Sie nur ein kleines Dorf, die wenigen Häuser scharen sich um den **Marktplatz**. Der ist später im Spiel noch immer das Zentrum, die Stadt hat sich jedoch organisch in alle Richtungen ausgebreitet.



Die Siedler-6-Designer Alex Brüggemann und Andreas Suika.

DIE SIEDLER 6

Genre: Aufbauspiel
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Blue Byte / Ubisoft
Status: zu 50% fertig

Markus Schwerdtel: »Was Blue Byte da in der Mache hat, könnte tatsächlich das beste Siedler aller Zeiten werden. Alle neuen Ideen wie das Marktplatzsystem oder die Sektoreneroberung klingen vernünftig, und technisch mache ich mir nach dieser ersten Präsentation auch keine Sorgen. Und hey, endlich gibt es Mädels in der Siedler-Welt – wenn auch nur als bessere Reinigungskräfte.«



Rot oder Blau?

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Haarscharf vor Redaktionsschluss startete der Betatest des heiß ersehnten Addons. Wir berichten aus unseren ersten Spielstunden als Blutelf-Magier und Draenei-Schamanin.

Die Farbe Rot sollten Sie schon mögen, wenn Sie sich im **World of Warcraft**-Addon **Burning Crusade** für die Rasse der Blutelfen entscheiden. Denn die Hauptstadt Silbermond und ihre Umgebung erstrahlen in allen Rot-Schattierungen. Das zweite Erweiterungsvolk der Draenei dagegen streift durch ruhige, blaugüne Landschaften. Wir haben auf den eben gestarteten Betaservern auf beiden Seiten die Anfangsgebiete erkundet und die Highlevel-Zonen der Scherbenwelt kurz besucht. Hier gibt's Informationen zu den spannendsten Quests und unsere Einschätzung zu den rassenspezifischen Fertigkeiten.

Epic auf Zeit

Jeder **World of Warcraft**-Spieler kennt die Neidgefühle, wenn mal wieder ein hochleveliger Held auf seinem Reittier vorbeigaloppiert. In **Burning Crusade** dürfen Sie schon mit Level 10 für eine Quest ein paar Minuten lang auf so ein Vieh steigen. Das motiviert, möglichst schnell Level 40 zu erreichen, um sich endlich selbst ein Tier zu kaufen. Dann



Unsere **Draenei-Schamanin** profitiert gegen die Eulenbestie von der »Gabe der Naaru«, die sie beständig heilt.

reiten Blutelfen auf riesigen Vogelwesen – so genannten Cockatrices – und die Draenei auf elefantenähnlichen Elekks.

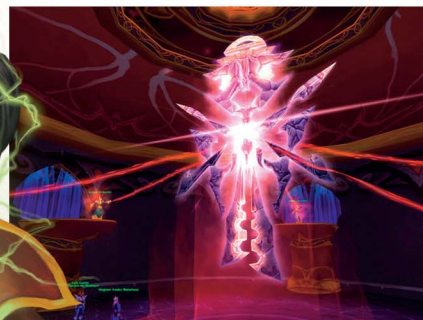
Neben den üblichen »Sammle 20 Trollnasen«-Quests hat sich Blizzard viel einfallen lassen, um die Aufgaben abwechslungsreicher zu gestalten. So kämpfen wir uns zum Beispiel als Draenei von einem To-

tem zum nächsten, die uns die Sprache der Furbolgs beibringen, mit denen wir uns fortan unterhalten können. Oder wir spielen als Blutelf Partyservice und bringen einem feierwüti-

gen Fürsten Wein, Fleisch und Feuerwerkskörper. Als Belohnung winkt eine Einladung zu seinem Fest, bei dem wir uns an den Tischen immer wieder und kostenlos mit Nahrung und Alkohol eindecken können.

Ring aus Draht

Neu in **Burning Crusade** ist das Handwerk des Juwe-



Zauberer halten in Silbermond die magische **Kreatur M'Gor** gefangen.



Klasse, in der Scherbenwelt-Stadt Thrallmar gibt's **Edelsteine** für gesockelte Ausrüstung.



Unser Hauptprogramm-Held betritt gleich durchs **Dunkle Portal** die Scherbenwelt, wo Highlevel-Instanzen warten.

liers. Der braucht neben Edelsteinen Metallbarren, um daraus magische Schmuckstücke zu schmieden. Die ideale Berufskombination dürfte also Juwelier und Bergmann sein. In der Beta ergeben schon simple Rezepte brauchbare Gegenstände, ein »Geflochtener Kupfering« zum Beispiel hebt die Intelligenz um einen Punkt (Klasse für einen jungen Magier!), verbraucht aber nur einen Barren und zwei Stücke Draht. Später im Spiel könnte die Kombi

aus Juwelier und Verzauberer interessant werden, schließlich lassen sich selbst gebaute Schmuckstücke prima in Zauberkombination zerlegen.

Recht stark fallen momentan noch die rassenspezifischen Fertigkeiten der beiden neuen Völker aus: Blutelfen saugen mit dem Manadurst Zauberkraft aus ihren Gegnern, Draenei haben mit der »Gabe der Naaru« einen fast schon übermächtigen Dauerheilspruch im Programm, der vor allem Kriegern



Reiter auf Zeit: Nach der Quest »Elekks sind starker Tobak« müssen wir das Tier zurückgeben.



Ein Greifen-Flugpunkt verbindet die Stadt **Thrallmar** auf der Höllefeuer-Halbinsel mit dem Dunklen Portal.



Die knallbunte Blutelfen-Hauptstadt **Silbermond** trifft stilistisch bestimmt nicht jedermanns Farbgeschmack.

nützt. Außerdem sind sie talentiertere Juwelenschleifer.

Highlevel-Haudraufs

Gerne hätten wir Ihnen mehr aus den Highlevel-Bereichen der Scherbenwelt gezeigt. Doch selbst gut ausgerüstete Level-60-Helden sind für die neuen Instanzen hinter dem Dunklen Portal zu schwach, die erst ab Level 62 empfohlen werden. Unser erster Eindruck der neuen Zonen ist jedoch zwiespältig: Zwar lassen die Monster in Gebieten wie der Höllefeuer-Halbinsel schon früh tolle Gegenstände fallen, es wurden jedoch offenbar alte Grafikelemente aus der ver-

brannten Steppe und anderen Hauptprogramm-Gebieten erneut benutzt. Mal sehen, ob sich auch da bis zum Ende der Beta-phase etwas tut.



GEWINNSPIEL: 100 BETA-ACCOUNTS

Wer eine komplett ausgefüllte Mitmachkarte (vorne im Heft) bis zum 3. November 2006 an uns schickt, nimmt an der Verlosung von 100 Beta-Accounts für **Burning Crusade** teil. Bitte die E-Mail-Adresse deutlich schreiben, damit Ihnen der Beta-Key problemlos zugesandt werden kann. Die Gewinner werden direkt von Blizzard benachrichtigt, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Das **Managespenst** stirbt und hüllt uns in eine Explosion ein. Die verstärkt Magieeffekte um 25 Prozent, egal ob Schaden oder Heilung.

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE markus@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel-Addon
Termin: Dezember 2006

Entwickler: Blizzard / Vivendi
Status: zu 95% fertig

Markus Schwerdtel: »Ob Blutelf oder Draenei, beide Startgebiete haben ihren Reiz. Und es macht richtig Spaß, mal wieder Warcraft-Neuland zu erkunden. Die neuen Quest-Ideen tragen dazu natürlich zusätzlich bei, auch wenn es immer noch öde Sammel- und Boten-Aufträge gibt. Und endlich baut Blizzard Komfortfunktionen wie eine bessere Aufgabenverwaltung ein, die bisher nur als Fan-Modifikation zu haben waren. Ein gelungenes Addon für ein Klasse Spiel!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2990



Ein Gordon kommt selten allein

HALF-LIFE 2

EPISODE 2

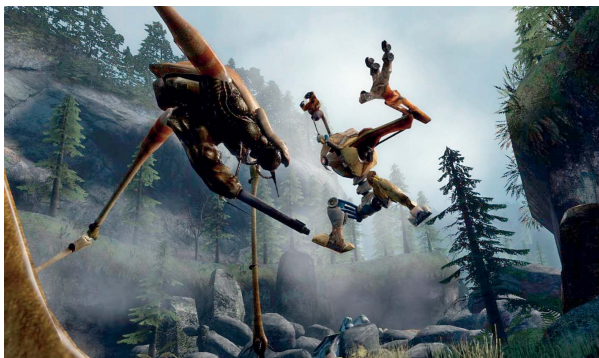
Die Spieler beschwerten sich zu Recht: Das erste Addon zum Freeman-Shooter war gut, aber zu kurz. Ins zweite packt Valve daher gleich drei Spiele auf einmal.

Dass aller guten Dinge drei sind, hat sich nun sogar bis nach Seattle herumgesprochen. Denn der dort ansässige Entwickler Valve arbeitet gerade an **Half-Life 2: Episode 2**. Und das nächste Kapitel der Freeman-Saga besteht eben nicht nur aus einem, sondern gleich aus drei Spielen: Neben Gordons neuem Solo-Abenteuer enthält das Paket auch die Singleplayer-Dreingabe **Portal** sowie die Mehrspieler-Fortsetzung **Team Fortress 2**.

Allein gegen die Strider

Der wichtigste Teil von **Episode 2** sind Gordons neue Solo-Aben-

teuer. Die beginnen dort, wo **Episode 1** endet: Physiker Freeman und Forschertochter Alyx fliehen aus City 17, nachdem die Zitadelle der bösen Combine-Aliens zerbröselt ist. So verschlägt es das Heldenpärchen ins idyllische Umland. Moment: idyllisch? Pustekuchen! Nach dem Verlust ihres Hauptquartiers machen die Combine ernst und greifen mit ihrer gesamten Armee an. So bekommt es Freeman häufig sogar mit mehreren Stridern gleichzeitig zu tun – jenen dreibeinigen Maschinenmonstern, die komplette Häuserblocks mit einem Schuss einebnen. Die Strider haben



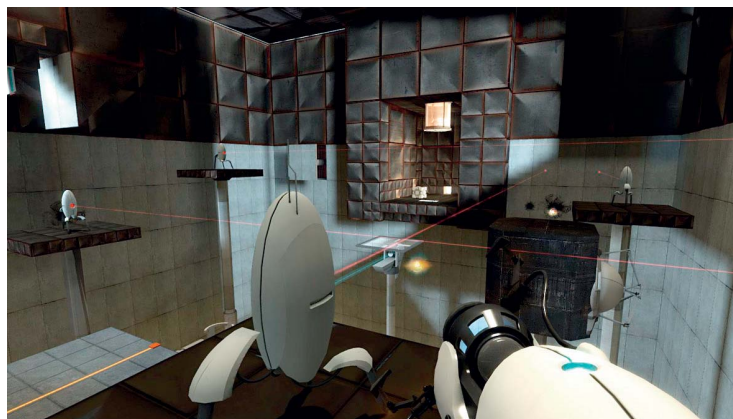
Episode 2: Alyx' Roboter Dog kämpft gegen einen Strider.



Episode 2: Die neuen, dreibeinigen Mini-Strider jagen Freeman.



Episode 2: Ein Vortigaunt-Alien unterstützt Gordon im Kampf gegen die Antlions.



Portal: Sie lösen vertrackte 3D-Puzzles. Hier stehen mehrere Selbstschussanlagen im Weg.

nun zudem kleine Brüder: Drohnen, die auf drei Beinen durch Wälder staksen und Rebellen jagen. Während Gordon diese Mini-Stridern noch mit normalen Waffen plätten kann, zieht er gegen die großen Stampfer andere Register: Per Gravity Gun klebt er eine Haftmine an eines der Biester und bringt sie mit einem Schuss zur Explosion – der Strider platzt!

Ohne Alyx

Auf seine Begleiterin Alyx muss Gordon jedoch verzichten, die adrette Lederjacken-Dame wird zu Beginn von **Episode 2** verletzt und fällt somit aus. Dafür findet Freeman neue Verbündete, die Vortigaunts. Gemeinsam mit einem dieser Elektro-Aliens kämpft sich der Physiker durch einen Bau der Antlion-Insekten. Letztere gibt's nun auch in einer leuchtenden, explosiven Variante – umso besser, dass der Vortigaunt-Gefährte Gordon im Kampf unterstützt und die Viecher mit Energiestrahlen brutzelt. Neben dem – hübsch ausgeleuchteten – Antlion-Nest erkundet Gordon zudem einen verlassenen Bauernhof (samt Combine-Hinterhalt) und ein Fabrikgelände, über dem feindliche Gleiter schweben. Auch

Zombies mischen wieder mit: Im Buggy rast Freeman an Eisenbahnwaggons entlang, als plötzlich ein Hirnfresser auf die Motorhaube springt. Solche Skriptsequenzen sollen für Stimmung sorgen, ebenso wie die erneut sehr lebendig gestalteten Charaktere. Der Vortigaunt-Helfer etwa ist oft deprimiert und jammert über Gordons »hoffnungslosen« Feldzug. **Episode 2** profitiert also genau wie seine Vorgänger von der exzellenten Atmosphäre.

Von Tor zu Tor

Neben dem neuen Story-Kapitel bietet **Episode 2** noch weitere Abenteuer für Solospieler: In **Portal** erkunden Sie ein Forschungslabor, allerdings nicht mit Freeman, sondern mit einem bislang unbekannten Helden. Das klingt lahm, wird sich aber ausgesprochen originell spielen. Denn **Portal** dreht sich um eine neuartige Waffe: die Portal Gun. Damit platzieren Sie Teleport-Tore an beliebigen Wänden – erst den Eingang, dann den Ausgang. Durch die Tore wechseln Sie nahtlos von einem Ort zum anderen, ähnlich wie in **Prey**. Das ist spielerrisch wichtig, weil Sie viele vertrackte 3D-Rätsel lösen müssen.



Episode 2: Ein Zombie springt unvermittelt auf Gordons Buggy, während wir an Eisenbahnwaggons entlang rasen. Solche Skriptereignisse sorgen mitten im Spielverlauf für Stimmung.

Zum Beispiel werfen Sie Kisten durch den Teleporter, damit diese auf Druckschalter fallen. Oder Sie platzieren das Portal hinter einer Selbstschussanlage und greifen dann einfach hindurch, um das Geschütz auszu-schalten. Folglich spielt sich **Portal** nicht wie ein klassischer Shooter, sondern eher wie ein innovatives 3D-Denkspiel.

Mehrspieler-Comic

Das dritte Spiel im **Episode 2**-Bunde ist die Neuauflage des Mehrspieler-Klassikers **Team Fortress Classic**, in dem zwei Teams um Flaggen ringen. Wie im Original wählt auch in **Team**

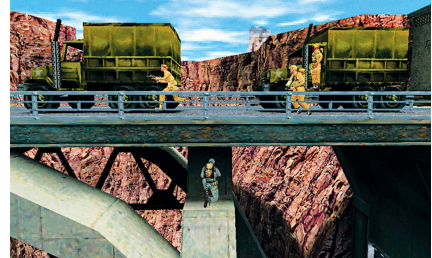
Fortress 2 jeder Spieler für jede Partie eine von neun Klassen, darunter Spion, Scout, Ingenieur oder Scharfschütze. Jeder Charakter hat individuelle Talente; der Ingenieur etwa stellt Selbstschussanlagen auf, der Sprengstoff-Experte wirft Dynamitstangen, und der Spion kann sich unsichtbar machen. Das bringt Tiefgang, denn nur eingespielte Teams tragen die gegnerische Flagge (und damit auch den Sieg) davon. Der Glanzpunkt von **Team Fortress 2** ist jedoch der unkonventionelle, aber perfekt stimmige Comic-Look. Sämtliche Charaktere wirken wie Zeichentrickfiguren. So

trägt der Ingenieur einen Bauhelm samt Sonnenbrille und handelt mit einem übergroßen Schraubenschlüssel, der Spion tarnt sich mit einer Strumpfmütze und kaut auf einer Zigarette herum. Dieser Stil dürfte zwar nicht allen Spielern gefallen, unabhängig davon bleibt der taktische Anspruch der Mehrspieler-Gefechte aber auch in der Neuauflage erhalten.

Valves Dreierpack spricht somit mehrere Spielertypen an: Wer gerne ballert, stürzt sich mit Gordon in den Kampf gegen die Combine, Denkspieler rätseln mit **Portal**, und Mehrspieler-Fans taktieren in **Team Fortress 2**. Und was kommt nach **Episode 2**? Valve-Chef Gabe Newell verrät's im Gespräch mit uns: »Wir machen auf jeden Fall noch weiter bis Episode 3, dann sehen wir weiter.« Aller guten Dinge sind eben... aber das hatten wir ja schon. **GR**

DIE EVOLUTION VON TEAM FORTRESS

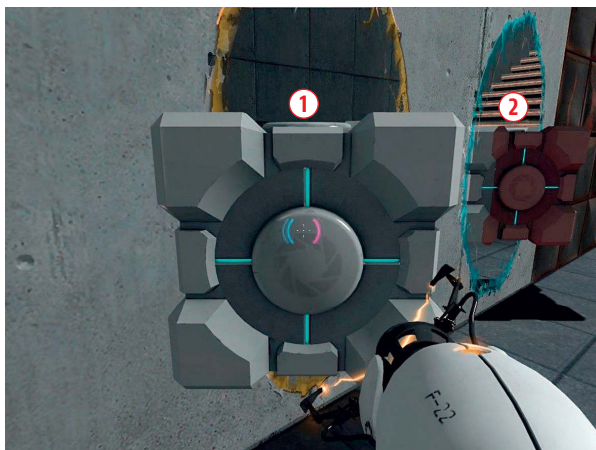
In Ausgabe 4/99 berichteten wir erstmals über **Team Fortress 2**. Der Taktik-Shooter sollte damals allerdings noch ganz anders aussehen.



Team Fortress 2 wirkt wie ein typischer, realistischer Militär-Shooter – lang vor *Battlefield 1942*.



Heute erstrahlt der Titel im bunten **Comic-Look** und hebt sich deutlich von der Konkurrenz ab.



Portal: Durch den Eingang ① des Teleporterlochs stecken Sie eine Kiste, die ohne die geringste Verzögerung am Ausgang ② wieder auftaucht.

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Valve / Electronic Arts
Status: zu 70% fertig

Michael Graf: »Hut ab, Valve! In *Half-Life 2: Episode 2* stecken gleich drei interessante Titel. Die neuen Solo-Kapitel sind gewohnt hochwertig, *Portal* steckt voller origineller Ideen, und auf *Team Fortress 2* warten die Fans seit Jahren. In Sachen Mehrwert dürfte dieses Paket wegweisend sein – wenn künftig alle Episoden so üppig ausfallen, gebe ich dafür gerne regelmäßig Geld aus.«



► **GAMESTAR.DE:**
Screenshots-
Galerie
QUICKLINK 2894

R. Wacht

ALAN WAKE

Kein Shooter, kein Action-Adventure, ein »psychologischer Action-Thriller« will dieses Spiel sein. Derzeit ist es vor allem eines: technisch beeindruckend.



Szene vom Beginn des Spiels: Alan Wake hat ein paar Fragen an den Tankwart. Links unten eingeblendet: das aktuelle Missionsziel.

Der Erfolg kam mit **Max Payne** (Sie erinnern sich: der Action-Hit mit der »Bullet-Time«), von dem auf PC und Konsolen rund vier Millionen Exemplare über die Ladentheken gingen. Der Entwickler Remedy, ein kleines finnisches Studio, das bis dahin nur ein 2D-Autorennen namens **Death Rally** herausgebracht hatte, war damit auf einen Schlag berühmt. Nicht unbeteiligt daran: 3D Re-alsms, die **Duke Nukem**-Leute, hatten Remedy intensiv unterstützt. Nach **Max Payne 2** verkaufte Remedy die Rechte an **Max Payne** für einen zweistelligen Millionenbetrag an den Publisher Take 2 und ging in Klausur, um sich in Ruhe ein ganz

neues Spiel namens **Alan Wake** auszudenken. Wie die Abenteurer von Herrn Payne weitergehen, ist derzeit übrigens nicht bekannt. Insider munkeln, Take 2 könnte 2007 eine Fortsetzung ankündigen. Wir werden sehen.

Das ist nicht wahr

Kurz zur Hintergrundgeschichte: Der Held Alan schreibt hauptberuflich Horror-Romane. Nun ist seine Freundin Alice verschwunden, und ihn plagen seitdem Visionen und Schlaflosigkeit. Zur Behandlung kommt er in den kleinen Ort Bright Falls. Wo alles normal aussieht und doch nichts ist, wie es scheint. Sind die Visionen real? Gibt es diese mysteriöse Freun-

din, seine Muse, überhaupt? Was steckt hinter seinen schlaflosen Nächten? Wieso stimmt die Wirklichkeit plötzlich so sehr mit seinem letzten Buch überein?



Die Sache mit dem Anhalter

Bei Microsofts Hausmesse X06 vor ein paar Wochen führten uns die Remedy-Jungs Sam Lake und Petri Järveleto ein paar Szenen aus dem Spiel vor: Alan holt an einer Tankstelle einen für ihn hinterlegten Schlüssel, redet mit dem Tankwart und fährt dann mit seinem klappri-gen Kombi aus der Stadt. Ziel: ein altes Haus mitten im Wald. Ein Anhalter steht am Straßenrand, Wake lässt ihn einsteigen. Er scherzt: »In meinem neuen Buch kommt auch eine Szene vor, in der ein Schriftsteller einen Anhalter mitnimmt, der ihn dann umbringt.« Ehe der Anhalter antworten kann, sieht Wake eine Unfallstelle vor sich und hält an. Auf dem Mittelstreifen liegt eine Verletzte. Als Wake aussteigt, rast ein Lkw um die Kurve und rammt Wakes Wagen, in dem noch der Anhalter sitzt. Wake wird ohnmächtig; als er wieder erwacht, liegt er auf der Straße – in der gleichen Lage wie zuvor die Verletzte. In seinen Händen hält er einen Revolver und eine Taschenlampe. Plötzlich ist es Abend. Vom Anhalter ist keine Spur zu sehen. Der Schriftsteller schaut sich um und bemerkt, dass das Waldhaus, sein ursprüngliches Ziel, in Sichtweite liegt. Er macht sich auf den Weg, überquert eine Hängebrücke und erreicht einen Waldweg. Eine entfernte Stimme ruft seinen Namen, Dunkelheit bricht



Oft sind Sie mit Alans altem Kombi in der **Umgegend** von Bright Falls unterwegs.



Keine Zwischensequenz: Der Held gerät in einen ziemlich echt aussehenden **Wirbelsturm**.

herein. In Abständen von zwanzig Metern stehen Laternen entlang des Weges, aber immer wenn Wake einen Lichtkegel erreicht, brennt die Glühbirne funkensprühend durch. Wake rennt, immer auf das nächste Licht zu. Irgendwann dreht er

sich um, eine schattenhafte Gestalt verfolgt ihn, Wake richtet seine Taschenlampe auf den Feind und feuert. An dieser Stelle endete die Demo, das Licht ging an. Die Jungs von Remedy grinsten: »Danke für eure Aufmerksamkeit.«

Wie bei Max Payne setzen die finnischen Entwickler auf **fotorealistische Umgebungen**.



Der beste Freund des Helden: die **Taschenlampe**. Ohne Licht sind Sie aufgeschmissen.



Drama: Alan Wake wird auf einer Landstraße Zeuge eines mysteriösen **Unfalls**.

Der echte Nordwesten

Aus einem so kurzen Spielschnipsel lässt sich natürlich nicht allzu viel ableiten. Klar ist, dass Mr. Wake Lichtquellen zu seinem Vorteil einsetzen muss – seine Feinde werden im Dunkeln stärker. Die Geschichte ist linear und wird wie eine TV-Serie in Episoden erzählt, mit inneren Monologen des Helden als Stilmittel. Zur Präsentation: Wir sahen fotorealistische Grafik – das finnische Team hat Leute in den Nordwesten der USA geschickt, um Aufnahmen von der Gegend zu machen. Dementsprechend wirken die Landschaft und der Ort Bright Falls sehr echt, vor allem die Texturen der Gebäude. Außer-

dem gibt es eine ausgesprochen realistisch aussehende Wetter- und Tageszeit-Simulation im Spiel. Die Entwickler zeigten uns stolz einen Wirbelsturm, Regen, Sonne und die Lichtstimmungen diverser Tageszeiten. Das Areal soll rund zehn Quadratmeter groß sein, alles frei befahr- und begreifbar. Und oben- und unten ohne Ladebildschirme, **Alan Wake** lädt die Details der Umgebung im Hintergrund laufend nach. Um das zu schaffen und gleichzeitig mit den Anforderungen der Physikberechnungen klarzukommen, wird die Engine Mehrkern-Prozessoren unterstützen. Besitzer älterer PCs dürften wohl deutliche Abstriche bei der Optik machen müssen.

GUN

ALAN WAKE

Genre: Actionspiel
Termin: 2007

Entwickler: Remedy
Status: zu 60% fertig

Gunnar Lott: »Technik: beeindruckend. Konzept: cool. Spielprinzip: faszinierend. Bis jetzt lässt sich das alles sehr gut an, aber ob das Spiel am Ende Spaß macht, ist noch nicht absehbar. Alan Wake ist aber definitiv ein Titel mit enormem Potenzial. Vor allem gefällt mir der Ansatz der Entwickler, den Schwerpunkt auf das Erzählen der Geschichte zu legen. Vormerken!«



► **GAMESTAR.DE:**
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2994

Mach' deine Rennen!

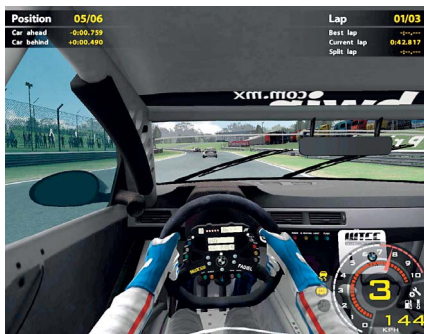
RACE

Kaum ist GTR 2 auf dem Markt, lässt der Entwickler Simbin das nächste Rennprogramm in der Spiele-Boxengasse warmlaufen.

Wir sind ein bisschen dankbar, dass der BMW 320si E90, in dem wir sitzen, nicht so viel Schub hat wie etwa ein Formel-1-Wagen. Denn wir stehen am Start der berühmtesten Strecke von Macao zum Weltlauf der WTCC (World Touring Car Championship). Kurven, nochmal Kurven und wieder Kurven warten auf uns – und zwar auf einer Piste, die teilweise so eng ist, dass man nach einem Dreher nur per Wenden in drei Zügen wieder ins Rennen kommt. Und während das Force-Feedback-Lenkrad in unseren Händen rüttelt, fragen wir uns, wieso noch niemand vor dem schwedischen Entwickler Simbin (**GTR 2**) auf



Die **Reifen** der Rennwagen sind echte 3D-Modelle.



Die **Wischer** entfernen nicht nur Regentropfen, sondern auch Schmutz von der Windschutzscheibe.



Per **Replay-Funktion** schauen wir uns unseren Schmuskurs in der ersten Kurve von Macao an.

die Idee gekommen ist, ein Rennspiel schlicht **Race** zu nennen.

Defensiv war gestern!

Start! Wir geben Gas. Noch geht das, noch ist die Strecke recht gerade. Wir nähern uns mit unserem BMW dem vorausfahrenden Seat Leon, kommen gefährlich nah an sein Heck – und der Wagen bleibt stur in der Spur. Waren die KI-Fahrer im Vorgänger **GTR 2** zumindest unter der Einstellung »Semi-Professionell« noch eher defensiv und ließen Sie gerne mal vorbeifahren, wenn Sie zu nah auffuhren, so hat sich das in **Race** geändert. Immerhin geht es hier im WTCC-typischen Wettbewerbsmodus über zwei Rennen. Und am Ende gewinnt der, der insgesamt die meisten Punkte durch gute Platzierungen holt, und nicht zwingend der, der einmal als Erster über die Ziellinie fährt.

In der ersten gefährlichen Kurve von Macao kommt es gleich zu einer Massenkarambolage. Da waren wir wohl etwas zu nassforsch. Kein Wunder, dass der Stadtkurs in China stets die letzte Strecke der Saison ist. Denn hier gehen die meisten Wagen zu Bruch.

Drei Premieren

Macao ist eine von drei Strecken, die zum ersten Mal überhaupt in einem Spiel auftauchen. Curitiba in Brasilien und Puebla in Mexiko gab es vorher auch noch nie zu befahren. Bra-

silien und Mexiko dürfen wir auch noch nicht besuchen, in unserer Preview-Version steckt neben dem Stadtkurs in China lediglich noch Brands Hatch, die ehemalige Formel-1-Piste in England. Da geht es gemächlicher, weil übersichtlicher zu, und wir können ein bisschen mit den Scheibenwischern spielen, die sich in **Race** zu jeder Zeit

aktiviert lassen. Und dann sogar nützen: Die Wedel entfernen Staub und Dreck von den Windschutzscheiben – perfekt, wenn Sie superrealistisch in der eingeschränkten Cockpit-Perspektive fahren. Aber auch aus Einsteigern soll **Race** dank allerlei Fahrhilfen und sachter Lernkurve bald einen virtuellen Profi-Rennfahrer machen. **PET**



Das **BMW-Team** auf Tuchfühlung in der ersten Kurve von Brands Hatch.

RACE

petra@gamestar.de

Genre: Rennspiel
Termin: 24. November 2006

Entwickler: Simbin / Eidos
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Race könnte genau das richtige Rennspiel für mich werden, sind die Wagen doch nicht ganz so wahnsinnig schnell wie in GTR 2 oder gar einem Formel-1-Spiel. Es gewinnt meist der, der das beste Gefühl für die Pisten entwickelt und nicht der, der den schwersten Gasfuß hat. Und apropos Fuß: Ich darf in den Wagen richtig mit dem Fuß kuppeln, wenn ich die entsprechende Hardware habe. Das ist dann fast wie in meinem Auto – naja, fast!«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2982



Whoa! Hammer!

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Orks, Zwerge und Menschen kloppen sich nicht nur in Mittelerde, sondern auch in der Alten Welt.



Reiterei greift unsere Skaven-Artillerie (links) an.



Während eines Duells sind Helden auf sich gestellt.



Unsere Truppen werden von einem magischen Feuerschild geschützt, aber das scheint dem Riesen egal zu sein.

Im Norden der Alten Welt regiert das Chaos. Bis hierhin konnte die Allianz von Elfen, Zwergen und Menschen die Armee des Bösen zurückschlagen. Doch das ist eine Weile her, und nun sammeln sich die Mächte der Finsternis erneut, um die Welt der Menschen endgültig zu überrennen. In **Warhammer: Mark of Chaos**, dem neuen Echtzeit-Strategiespiel von Black Hole, stellen Sie sich der Bedrohung entgegen – oder führen Sie an.

Böhmische Dörfer

Bevor wir uns an die Verteidigung (oder Eroberung) der Alten Welt machen, bauen wir uns erstmal ein Heer auf. Mit unserem Helden wandern wir auf einer strategischen Karte von Dorf zu Dorf, heuern Soldaten an, verpassen ihnen bessere Ausrüstung und kaufen unserem Alter Ego nützliche Gegenstände wie Heiltränke, magi-

sche Schwerter oder gar ein Pferd. Wobei, allzu strategisch ist diese Karte doch wieder nicht: Wir marschieren von einem Punkt zum nächsten, klaben zusammen, was wir können und hoffen, demnächst in eine Schlacht verwickelt zu werden, um wieder Gold zu verdienen. Besonders spannend ist das so noch nicht, allerdings fehlt in der uns vorliegenden Version die Storyelemente und etwaige Zwischensequenzen.

Allein unter vielen

Als Heerführer der Menschen kommen wir an einem Ork-Camp vorbei und entschließen uns, anzugreifen. Nun dürfen wir unsere Armee vor dem Gefecht auf dem Schlachtfeld in Stellung bringen. Das Spiel arrangiert die Truppen dabei automatisch so, wie es am meisten Sinn macht – Nahkämpfer vorn, Fernkämpfer hinten, Reiterei an die Flanken. Nun rücken wir in

Richtung der Orks vor. Sollte im Kampf die Ordnung flöten gehen, nehmen unsere Truppen auf Wunsch im Handumdrehen wieder Formation ein – praktisch! Ganz vorne stehen die mächtigen Helden. Die lernen nicht nur Angriffs- und Stärkungszauber, sondern auch Duellfertigkeiten. Denn sobald wir auf einen feindlichen Heerführer treffen, können sich die beiden im Zweikampf messen, ohne dass sich die übrigen Ein-

heiten einmischen. Doch auch unser Fußvolk steigt im Level auf und folgt uns durch die Kampagne – vorausgesetzt, aus den Bataillonen überlebt mindestens ein Mann. Dann füllen wir sie zwischen den Schlachten in den Dörfern entlang des Weges wieder auf – Basisbau gibt's in **Mark of Chaos** nicht. Wir müssen auf unsere Kämpfer also gut aufpassen, insbesondere weil Speichern in den Gefechten nicht möglich ist. **FAB**

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 24. November 2006

Entwickler: Blackhole / Deep Silver
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »Innovativ ist Mark of Chaos nicht, beherrscht aber die Grundlagen. Die Truppengenerierung birgt jedoch Probleme: Weil ich bei den Schlachten nicht speichern kann, muss ich Verluste akzeptieren. Ich kann mir aber nur begrenzte Truppen mit meinem begrenzten Gold nachkaufen, und wenn mir irgendwann wichtige Kämpfer fehlen, macht mir das nur begrenzt Spaß. Da hoffe ich auf verbessertes Balancing. Und freies Speichern.«

POTENZIAL SEHR GUT



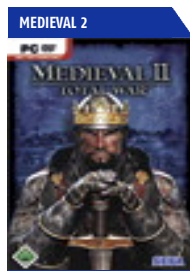
AB-16/18-DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2970

TEAM-CHECK

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



Gunnar Lott		Schönes Spiel, klasse gemacht. Lässt mich aber kalt.	Battlefield! Und Mechs! Mir gefällt's gut, auch das Szenario.	Mein Strategiespiel des Jahres. Will 5 Sterne geben statt nur 3.	Ja. Anno. Wie früher. Nur besser als früher. Sehr schön.	Genau die Art Spiel, auf das ich (allzu lange) gewartet habe.
Michael Trier		Schleichen, Zaubern, Metzeln. Und das cool und phantasievoll.	Szenario interessiert mich nicht, ist mir die Zeit zu schade.	Großes Spiel. Genau das richtige für den Weihnachtsurlaub.	Mein erstes Anno-Mal. Und es ist großartig. Was für ein Spaß!	Fordernd, emotional, abwechslungsreich, aber die Menüs nerven.
Markus Schwerdtel		Und wenn's noch so hübsch aussieht, das interessiert mich nicht.	Bäh, Fan-Abzocke. Früher wäre das ein Addon gewesen.	Groß, komplex, motivierend. Mein neuer Berufswunsch: Papst.	Das zurzeit beste Aufbauspiel. Punkt.	Anfangs fad, später klasse – eigentlich wie der Vorgänger.
Christian Schmidt		Thief meets Gemetzel. Arg blutig, aber grandios inszeniert.	Ich kann ja schon mit Teil 2 nix anfangen. Und nun Mechs? Ach nö.	Wenn ich da gewesen wäre, die Welt würde anders aussehen.	Danke für die Serienrettung! Löst Civ 4 auf meiner Festplatte ab.	Ziemlich klassisch, soll heißen: sperrig. Aber fantastische Charaktere!
Jörg Spormann		Klasse Kombination aus Schleichen und Schnetzeln, super!	BF Vietnam hat mir noch Spaß gemacht, 2142 nicht mehr.	Der Auftrag des Kaisers: Spielen Sie das, jetzt, sofort und noch mehr.	Monatlang kann ich wieder spielen, spielen, spielen.	Erst Oblivion, dann Gothic 3 und jetzt NWN 2: ein Rollenspielfest!
Fabian Siegmund		Hebe ich mir auf, bis mein GS-PC da ist. Aber dann rollen Köpfe!	Ach Gott, ja, man kann drüber motzen. Ich find's trotzdem super.	Nix für zwischendurch. Und ich hab grad nur zwischendurch Zeit.	Aufbauen?! Ich will nicht aufbauen! Ich will kaputt machen!	Finde ich weder sonderlich ansehnlich noch spannend.
Heiko Klinge		Unnötig grausam. Aber trotzdem irgendwie cool. Zwickmühle!	Die Battlefield-Euphorie ist schon immer an mir vorbei gegangen.	Hilft mir als Burg-Fan über den Verfall der Stronghold-Serie weg.	Dass Siedler-Markus zum Anno-Markus mutiert, sagt alles.	Ach hätte es doch nur die erzählerische Klasse eines Baldur's Gate 2!
Daniel Matschijewsky		Wo Breitaxt-Daniel hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Super!	Ich mag Battlefield 2, aber mit den Mechs werde ich nicht warm.	Sicher super, aber was das allein an Einarbeitungszeit kostet!	Ooooo, süß! Spiele ich schon deshalb, weil es so gut aussieht.	Ich mochte schon den ersten Teil, hätte aber hübscher sein dürfen.
Petra Schmitz		Für mich eins der besten Spiele des Jahres, nichts weiter sonst!	Ich schau Fabian gerne ein paar Minuten beim Spielen zu. Das reicht.	Bestimmt super – für Leute mit Spaß an Pest, Papst und Beutezügen.	Da bau ich lieber mit Legosteinen den Todestern in Originalgröße.	Ideal für den Weihnachtsurlaub. Ich mag Niewinter einfach.
Michael Graf		Garrett ist tot, lang lebe Sareth? Nicht ganz: zu viel Blut für mich.	Lahmer Aufguss, genauso überflüssig wie Battlefield Vietnam.	Das Mittelalter als Wundertüte: Es steckt unglaublich viel drin.	Keine Kampagne? Keine Handlung? Nein danke, ohne mich.	Ach nö, durchschnittliche Rollenspiele gibt's schon genug.

Durchschnitt





Petra Schmitz
petra@gamestar.de

IST DAS SCHÖÖÖÖÖÖÖÖÖN!

LIEBE ORKS, ZOMBIES UND ZYKLOPEN... ... aus **Dark Messiah of Might & Magic**, ich muss euch mal was sagen, nämlich Danke! Vielen lieben Dank, dass ihr euch immer so hübsch von meinen Fallen umhauen oder anzünden lasst. Ich mag euch auch gerne vereisen, dann umschubsen und dann in kleine Stücke hauen. Das »Plirr« dabei klingt stets wie Engelsgesang in meinen Ohren.

Was? Ihr findet das geschmacklos und monsterverachtend von mir? Ach, ihr wollt mich doch nur wieder auf den Arm nehmen! Ich lass mich aber von euch nicht gerne auf den Arm nehmen. Das ist mir echt zu gefährlich. Klauen weg! Hey...

ES HERRSCHT KRIEG... ...zwischen Fabian und mir. Schuld daran: **Battlefield 2142**. Während unser Vorzeige-Commander der Meinung ist, die futuristische Variante des Multiplayer-Shooters sei ähnlich super wie der Vorgänger, murre ich ja allein schon beim Gedanken daran, dass da ein neues **Battlefield** aufgetaucht ist, bevor das alte von allen Kinderkrankheiten befreit wurde. Und ganz ehrlich, ich hab' ja auch ein bisschen Angst, dass Electronic Arts bei den älteren Schlachtfeldern aus Schweden bald so verfährt wie bei den Sport-Titeln – und einfach den Support-Hahn zudreht.

ABWERTUNGEN

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

INHALT

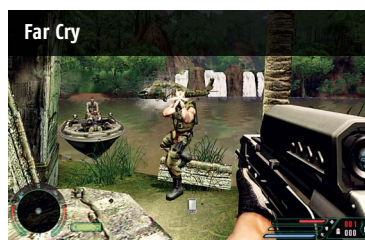
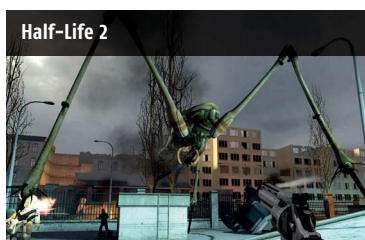
TESTS

Dark Messiah of Might & Magic	70
Battlefield 2142	78
F.E.A.R. Extraction Point	82
1914 – Shells of Fury	84
Combat Wings: Battle of Britain	84
Der tierisch verrückte Bauernhof	84
Gunship Apocalypse	84
Fallen Lords	85

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 12/2006

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	7	01/06: Addon	
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	92	8	10	10	10	10	9	9	8	9	9		
3	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.3	
4	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	90	5	9	10	10	10	10	9	10	8	9	02/05: Addon	
5	Dark Messiah of M&M	Actionspiel	Ubisoft	Arkane Studios	NEU	90	10	8	9	10	10	8	8	8	10	9		
6	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	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	NEU	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)	88	7	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	9	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 Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	84	4	9	7	9	10	10	7	8	10	10		
24	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	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.



Ein Held, tausend Möglichkeiten

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC



»Herr Ober, einmal Fantasy-Geschnetztes!« – »Mit geröstetem Ork an Eisendornen über Steilküste?« – »Mit Ork an allem!« – »Kommt sofort!«

Eines der grundlegenden Gesetze der Fantasy besagt: Es muss immer ein unwichtiger Wicht sein, der am Ende die Geschehnisse der Welt

neu ordnet. Eines der grundlegenden Gesetze der Physik besagt: Wenn man einen Ork von einer ziemlich hohen Klippe stößt, ist der Ork ein toter Ork. Diese beiden unantastbaren Regeln sind die Grundfesten des Actionspiels **Dark Messiah of Might & Magic**. Hier werden Sie in der Rolle des jungen Sareth losgeschickt, um durch reichlich Magie, Physik-Trickserei und Schwertgefuchtel die finsternen Mächte von zwei konkurrierenden Fraktionen zu verhindern. Oder sind es

am Ende gar drei Fraktionen? Diese Frage lassen wir aus spannungstechnischen Gründen unbeantwortet. Dass in dem ganzen Machtgerangel gleich zwei wahnsinnig attraktive Frauen um Ihre Gunst buhlen, macht die Angelegenheit jedenfalls nicht unspannender.

Idioten-Zauberer!

Wenn Sie die Demo von **Dark Messiah** gespielt haben, kennen Sie den ersten Level des Spiels bereits, nämlich das Tutorial. Darin erbeuten Sie einen leuchtenden Stein. Dieser ist der Schlüssel zu einem Tempel, in dem wiederum der Schlüssel zur Macht des Dunklen Messias wartet, eines Äonen alten bösen Zauberers. Zauberer – gutes Stichwort: Diese, von jeher mit übertriebener Selbstwahrnehmung gesegneten, Schnösel sind auch in **Dark Messiah** dumm genug zu glauben, sie könnten das Leben, das Universum und den ganzen Rest kontrollieren. Also planen die Irren, die Macht des Dun-



Diesem **Zyklopen** begegnen Sie zweimal. Dies ist die untote Variante.



Sobald es finster wird, können Sie für einige Zeit »**Nachtsicht**« einschalten.



In den **Tempel der Nekromanten** kommt Sareth nur durch ein magisches Portal. Dort erwarten ihn nicht nur Totenbeschwörer samt Zombieanhang, sondern auch Soldaten der schwarzen Garde.

klen Messias zu befreien und zum eigenen Vorteil einzusetzen. Und da kommen Sie ins Programm: Mit einem frisch in Ihrem Kopf implantieren weiblichen Dämonen und dem Steinschlüssel in der Tasche reisen Sie ins Städtchen Stonehelm, um den Klunker dem örtlichen Magier auszuhändigen.

Die Übergabe klappt auch, doch dann tauchen die Schergen der Nekromanten auf, klauen das Ding und killen den Magier. Nun sollen Sie sich der Sache um den Dunklen Messias annehmen. Ernsthaft: Wenn die niedliche Nichte des toten Zaubers und der zuckersüße Dämon in Ihrem Schädel Sie da-

rum bitten, können Sie nicht nein sagen. Sie reisen auf die Insel der Spinne und machen sich auf die Suche nach der Macht, bevor sie wer anderes findet.

Super-Orks!

Sie sind von diesen Fantasy-Orks gelangweilt? Das wird sich in **Dark Messiah** ändern, wenn

Ihnen gleich mehrere von diesen Viechern mit gezückten Säbeln auf den Leib rücken. Wenn Ihnen das an einem Abhang passiert, sollten Sie darauf achten, dass Sie Fels im Rücken haben, sonst schickt Sie ein Tritt in die Tiefe und damit in den Tod. Oder ein Über-Ork packt Sie an der Gurgel, hebt Sie hoch und



Während die Nichte des Magiers das Tor aufzaubert, halten wir die **Aushilfs-Gollums** in Schach.



Das Spiel signalisiert durch **Flimmer-Effekte** am Bildrand, dass Ihr Adrenalin aufgeladen ist.

LESER-TEST: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Dark Messiah of Might and Magic. Hier ihre Meinungen:

Viel Action und ein Hauch Rollenspiel

Das finde ich gut: Dark Messiah bietet mehr als nur Grafik. Da wäre vor allem die Physik, die weniger aufgesetzt als bei Half-Life 2 wirkt. Ob ich nun Gegner in den Abgrund trete (endlich mal mit sichtbaren Füßen!) oder ein Seil kappe, damit ein Kronleuchter gleich eine Horde fieser Soldaten mit Schwung umhaut – beides toll! Garniert wird alles mit Rollenspiel-Elementen, die den Titel nicht nur für Actionfans

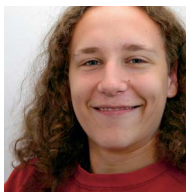
interessant machen. **Das finde ich weniger gut:** Die Story ist sicher nicht die innovativste, und der Anfang könnte eventuell etwas knackig werden, gerade wenn die Fähigkeitenpunkte nicht ideal verteilt werden.



Marc Herrmann (18),
Schüler

Kreatives Stürmen

Das finde ich gut: Am meisten fasziniert hat mich die große Auswahl an unterschiedlichsten Möglichkeiten, um ans Ziel zu kommen. Blindes Drauflosstürmen ist genauso möglich wie kreative Spielchen mit der Physik, die im Gegensatz zu anderen Programmen hier einfach natürlich wirkt. Dadurch bekommt Dark Messiah einen hohen Wiederspielwert. Die hübsche Grafik, die nette Geschichte und das



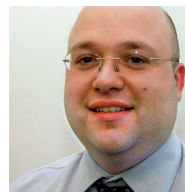
Franz Pollinger (20),
Schüler

hohe Spieltempo komplettieren den sehr guten Eindruck. **Das finde ich weniger gut:** Neben einigen überragenden Spielabschnitten gibt es die eine oder andere Passage, die lieblos wirkt, etwa die Verteidigung des Schiffe.

Erotik und Spiele

Das finde ich gut: Dark Messiah punktet vor allem bei der Atmosphäre. Ein Highlight sind zum Beispiel die Zwischensequenzen, die sich sehr gut in das Spiel integrieren. Darin gefällt mir besonders der zweideutige Humor, der sich an ein erwachsenes Publikum richtet. Die Interaktion mit der Umgebung ist gut gelungen und fordert zum Experimentieren heraus.

Das finde ich weniger gut: Die Grafik ist gut aber nicht überwältigend. Die Tötungsattacken und die expliziten Gewaltdarstellungen als spielerische Kernelemente verlieren für mich nach einiger Zeit ihren Reiz. Somit bleibt »nur« ein immerhin gutes Actionspiel.



Georg Stumpf (28),
Softwareentwickler

wirft Sie einfach so in den Abgrund. Zu den unangenehmen Nahkämpfen gehören auch die Zyklopen. Die riesigen Einäugigen greifen Sie, schleudern Sie gegen Wände, werfen Felsen und Fässer oder kloppen Ihnen gleich mit gleich zwei geballten Fäusten auf den Kopf. Spinnen und Zombies teilen sich die Angriffstechniken: Sowohl vielbeinige Krabblers als auch Untote schlagen nach Ihnen und speien Gift. Nekromanten schleudern Feuerbälle, finstere Elite-Soldaten greifen mit brutalen Schwertkombos an. Die Welt von **Dark Messiah** ist eine feindselige, aber Sie sind ein extrem wehrhaftes Bürschchen und werden im Laufe der Geschichte immer noch wehrhafter.

Macht, Magie, Physik

Dark Messiah arbeitet mit einem rudimentären Rollenspiel-System, mit dem Sie aus Sareth eine Ein-Mann-Armee machen, ihn aber auch zum tödlichen Leisetreter ausbilden können. Alternativ wählen Sie den magischen Weg und bringen Ihrem Helden bei, mit Flammen, Eis und Blitzen um sich zu werfen. In vier Fertigkeitssäulen schalten Sie Fähigkeiten wie das Beschwören einer Feuerkugel oder gleich eines ganzen Infernos, Selbstheilung, Schleichen oder die Kraft, einen Gegner zu entwaffnen frei. Bei jedem erreichten Missionsziel werden Sie mit Punkten belohnt, die Sie dann auf die Begabungen verteilen.

Optionale Aufgaben wie etwa das Befreien der Magiernichte aus den Netzen einer gigantischen Spinne geben Ihnen durch Zusatz-Erfahrungspunkte mehr Spielraum beim Ausbau. Doch keine Sorge: Selbst wenn Sie ganz auf Schwert- und Dolchkampf setzen, werden Sie nicht ohne Magie dastehen. Sie finden zahlreiche Schriftrollen, die Ihnen Instant-Zaubereien ermöglichen. Und sollten Sie lieber mit

Zauberattacken arbeiten, so sind Sie mit den Schlagwaffen noch wehrhaft genug, um sich diverse Gegner vom Leib zu halten.

Kampf-Ballett

Ihr wachsendes Können plus das intelligente Leveldesign ergeben ein einzigartiges Kampf-Ballett. An Engstellen legen Sie zunächst eine Flammenfalle, kappen dann mit dem Dolch ein Seil und lassen so tonnen-

TECHNIK-CHECK**TECHNIK-TIPPS**

- HDR verschlingt eine Menge Performance. Aktivieren Sie es erst ab einer 7800 GT.
- Bereits ab 1280x1024 sieht das Spiel sehr gut aus. Schalten Sie lieber Bildverbesserungen hinzu, anstatt die Auflösung eine Stufe hoch zu schrauben.

- Ab einer Geforce 6800 können Sie ohne Leitungseinbußen Kantenglättung aktivieren.

CHECKLISTE

- 6,9 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

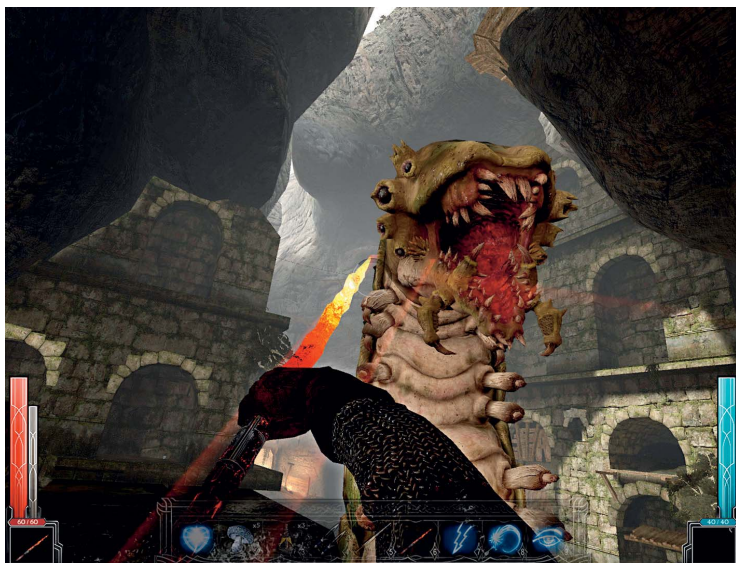
HW

SO LÄUFT DARK MESSIAH AUF IHREM PC

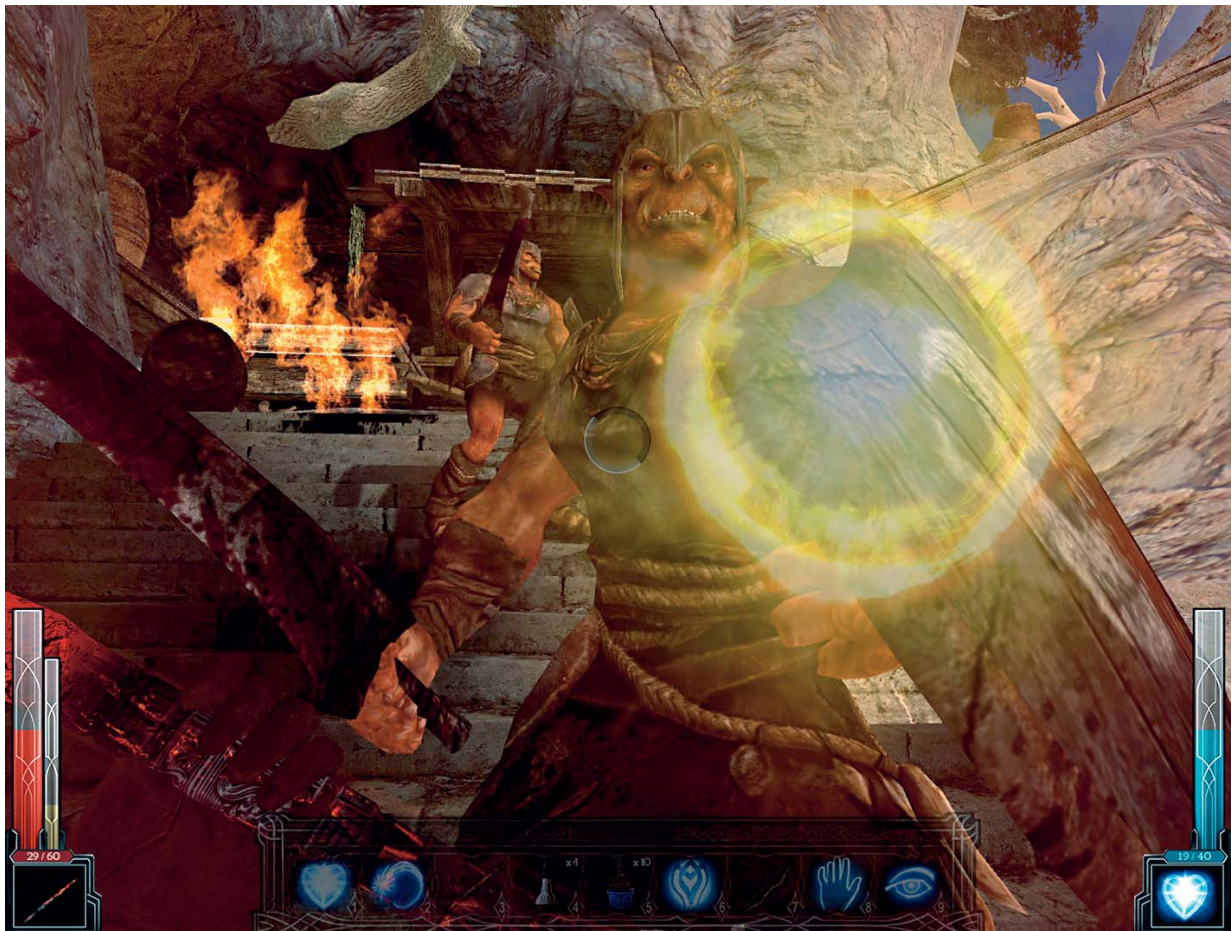
So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1					
	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT		
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT
Grafikkarte	Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT 7900 GTX 7900 GX2
	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
Prozessor	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, Aus: HDR Niedrig: Schatten, Shader Mittel: GFX-Detail, Modeldetail, Texturedetail	läuft so flüssig: 1280x1024, hohe Details HDR: Bloom
	ruckelt stark		läuft so flüssig: 1600x1200, maximale Details HDR: All 4x Kantenglättung, 8x anisotrope Filterung



Diesen gigantischen **Wurm** können Sie nicht besiegen, da hilft nur die Flucht nach vorne.



Gemein: Auf den schmalen Wegen an den Küstenfelsen der Spinneninsel lauern zahlreiche **Orks**, die nicht zögern, Sie von den Klippen zu treten.

schwere Baumstümpfe tödlich durch die Luft segeln. Sie zerhacken mit dem Schwert eine Holzbrücke und schleudern zu guter Letzt einen Ölbehälter, um die ganze Chose dann abzufackeln – sehr, sehr cool. Übrig bleibt eine Menge toter Gegner. Und je mehr Gegner Sie verletzt oder ausgeschaltet haben, desto mehr steigt Ihr Adrenalinbalken an, der – sobald voll – einen extra mächtigen Angriff oder Zauber ermöglicht.

Die Steigerung der Heldenattribute wirkt sich nicht nur auf Magie-, Schwert- sowie Dolchfertigkeiten aus. Auch die Ausrüstung Sareth's profitiert davon. So kann der Mann etwa mit größerer Stärke bessere Waffen nutzen, die Bonuswerte haben. Dolche teilen zum Beispiel Blitzschaden aus oder vergiften. Bessere Rüstungen oder magische Roben steigern die Abwehr oder die Mana-Vorräte.

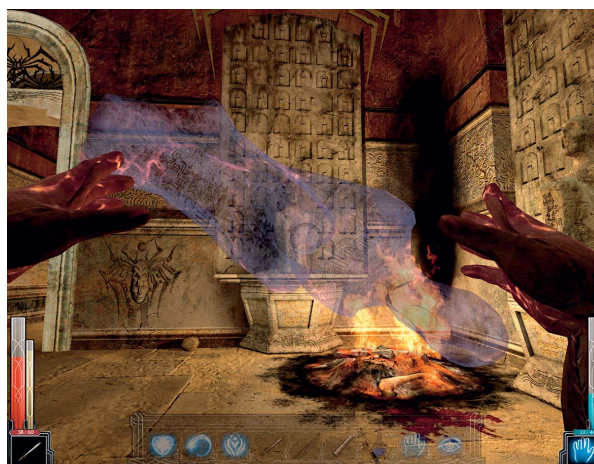
Unter Tage

Auch wenn Sie zu Beginn des Spiels und gegen Ende einige Zeit

im lieblich pittoresken Stonehelm verbringen – den größten Teil von **Dark Messiah** bewegen Sie sich durch die riesige Tempelanlage auf der Insel der Spinne und da oft in tiefen Katakomben. Eher selten wandeln Sie unter blauem Himmel oder wenigstens brüchigen Dächern, durch die, zauberhaft in Szene gesetzt von schönen HDR-Effekten, die Sonne funkelt. Trotzdem ist für Abwechslung ge-

sorgt, denn die Schächte, die Sie in den Tiefen des Programms erkunden, enden immer in opulent entworfenen Katakomben oder riesigen Hallen, in denen Ornamente, Statuen oder Maleereien die Wände zieren. Grafische Highlights von **Dark Messiah** sind aber die Küstenregion der Insel (den Falaise d'Aval, den berühmten Kalksteinfelsen der Normandie, nachempfunden) mit ihren an den Stein ge-

schmiegt Holzhütten und eine gigantische Grotte mit trutzigen Ork-Behausungen, in die ganz sacht das Licht einfällt. Wenn da nicht zig blutrünstige Monster rumlungern würden, könnte man die wirklich wunderschöne Aussicht viel besser genießen. Und wer selbst das langweilig findet, sollte nach unten schauen, denn da gibt es nicht nur Boden zu sehen, sondern auch einen Heldenkörper.



Per **Telekinese** können Sie die Statue aufstellen und so ein Versteck öffnen.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ständig eine Frau im Kopf zu haben, mag im wahren Leben nerven, in **Dark Messiah** ist das jedoch ein Vergnügen – wie so ziemlich alles in **Dark Messiah** ein Vergnügen ist. Endlich mal wieder ein Spiel, in dem ich ähnlich wie in **Deus Ex** oder **System Shock 2** mein Alter Ego so formen kann, wie es mir am Besten gefällt. Die Kollisionsabfrage bei den Nahkämpfen halte ich zwar für ein bisschen missglückt (ich habe oft das Gefühl, dass die Reichweiten nicht stimmen), aber ich zaubere ja eh lieber.

»It's a kind of magic«





Den **Elektrodrachen** besiegen Sie nur mit einem Falltür-Trick.

Toll: Wer die Augen offen hält, erspäht an vielen Ecken kleine Verstecke, in denen Extras warten. Wer wirklich alles finden will, sollte unbedingt »Diebstahl« und »Aufmerksamkeit« freischalten. Ersteres ermöglicht das Knacken von Truhen, Letzteres markiert Besonderheiten mit einem Leuchten, etwa eine Statue, die sich per Telekinese drehen oder auf einem Sockel platzieren lässt.

Stein auf Stein

Trinken Sie unbedingt mal einen Steinhaut-Trank: Wenn Sareth dann über Fels geht, knirscht das ganz wundervoll. Wenn ein Blitzdrache angreift, zittert das Gebälk, Steinbrocken

purzeln. Heranpreschende Gegner hören Sie durch laute Schreie und Fußgetrappel, und wenn der weibliche Dämon in Sareths Kopf sich meldet, bekommt man dank der erotischen Stimme und den Anzüglichkeiten rote Ohren. Kurz: Der Sound in **Dark Messiah** ist exzellent gelungen. Zuweilen hätten wir uns aber etwas mehr Musikedukation gewünscht, die ist eher spartanisch ausgefallen. Dafür ist aber der Rest des Programms so voll mit tollen Ideen und großen Momenten, dass nicht nur Fans von Schwertkämpfen, Magie und Super-Orks in den Spinnentempel steigen sollten.

➤ www.gamestar.de/quicklink/2946

WARUM KEINE MULTIPLAYER-WERTUNG?

In unserer Testversion fehlte der Mehrspieler-Part, da der Entwickler Arkane Studios und Ubisoft noch an den Karten und an der Balance basteln. Und auf Basis des noch laufenden Beta-Tests zum Multiplayer-Modus wollten wir keine Wertung abgeben. Auch in der Preisleistungs-Einstufung ist er nicht enthalten. Wir liefern beide Informationen im kommenden Heft nach.



Keine Wertung zum **Mehrspieler-Modus**, weil noch nicht testfähig.

DIE DEUTSCHE VERSION

Für den deutschen Markt wurde **Dark Messiah of Might & Magic** im Vergleich zur internationalen Version im Gewaltgrad heruntergeschraubt. So werden Sie zwar noch immer Ihre Gegner in Brand setzen können, aber die anschließenden Sterbesequenzen sind deutlich weniger explizit. Die Einstufung »ab 18« bleibt aber trotz der Veränderungen gerechtfertigt.



In der **deutschen Version** brennen Gegner weniger lange.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ah, endlich! Endlich mal wieder ein wunderbares Fantasy-Spiel, das mich gleich dreifach glücklich macht. Ob Stadt, Außenlevels oder Katakomben: Es sieht schlicht prima aus. Dann die unfassbar großartigen Kämpfe, die ich simpel oder komplex gestalten kann, ganz wie es mir passt – oder wie es meine Ausrüstung und meine Fähigkeiten zulassen. Lösbar ist alles! Immer! Ich brauche nur einen wachen Geist und Improvisationstalent. Und zur Not lauf' ich eben getreu dem Motto »Mut zur Feigheit« einfach weg. Und dann wäre da noch die Geschichte, die sicherlich nicht die originellste ist, aber die wenigstens so erzählt wird, dass man sie nicht mehr aus dem Kopf kriegt. Keinen Moment lang habe ich mich gefragt, warum ich eigentlich durch Katakomben tobe. Das ist auch etwas, was nur wenige Spiele in letzter Zeit vernünftig hinbekommen haben.



»Dreifaches Glück!«

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Arkane Studios (Arx Fatalis, GS 08/02: 80 Punkte)	TERMIN (D)	26.10.2006
PUBLISHER	Ubisoft	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	keine Jugendfreig.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch		



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden	GENRE: ACTION
Motivation ist sofort da und bleibt bis zum Ende.	SZENARIO: realistisch (fiktiv)
EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL	FREIHEIT: linear (offene Welt)
	HANDLUNG: einfach (komplex)
	GEWALT: keine (brutal)
	SPIELABLAUF: Action (Taktik)

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	■ Schnelle Reaktionen
			■ Orientierungsfähigkeit
			■ Logik & Überlegung
			■ Geduld
			■ Handeln unter Zeitdruck
			■ Vorausplanung
			■ Mikromanagement
			■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	■ 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	➤ sehr schöne Fantasy-Welt ➤ detailreiche Charaktermodelle ➤ Held mit Körper ➤ tolle Effekte	9/10
SOUND	➤ gute Sprecher ➤ ordentlicher 5.1-Sound ➤ Detaileffekte ➤ Sprachsamples wiederholen sich ➤ dünne Musikedukation	8/10
BALANCE	➤ stets zu meistern ➤ oft Fluchtmöglichkeiten ➤ Unterstützung durch NPCs ➤ auf zig Arten spielbar	9/10
ATMOSPHÄRE	➤ herrlich schnörkelloses Fantasy-Ambiente ➤ launige Frotzeleien und Zweideutigkeiten ➤ dezente Liebesgeschichte	10/10
BEDIENUNG	➤ eingängige Steuerung ➤ Kampfsystem sehr intuitiv ➤ eingeblendete Schnellwahlleiste ➤ freies Speichern	10/10
UMFANG	➤ hoher Wiederspielwert durch Spezialisierungen... ➤ ... auf Magie, Nahkampf oder Schleichen ➤ zwei Schwierigkeitsgrade	8/10
LEVELDESIGN	➤ clevere Platzierung von Physikelementen ➤ Möglichkeiten, Feinde zu umgehen ➤ Boni in Verstecken	9/10
KI	➤ nutzt Physikelemente ➤ greift in Gruppen an ➤ wechselt Waffen, wenn nötig ➤ stoppt Verfolgung nach einer gewissen Zeit	8/10
WAFFEN & EXTRAS	➤ freischaltbare Fähigkeiten ➤ zig Spezial-Waffen mit Bonus-Werten ➤ magische Schriftrollen ➤ Kombinationsmöglichkeiten	10/10
HANDLUNG	➤ typische, aber gut erzählte Geschichte um den Weltenretter ➤ sympathische Charaktere ➤ offene Fragen halten bei der Stange	9/10

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND** (nur Singleplayer)

FAZIT: GROSSARTIGES FANTASY-ACTIONSPEKTAKEL!



➤ AB-16/18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK 2948](http://www.gamestar.de/quicklink/2948)



Das Schild an der Wand rechts verbietet RDX – da zerschießen wir die **Titan-Konsole** eben!

Unlock'n'Roll

BATTLEFIELD 2142

Toll! Jede Menge cleverer Upgrades, Waffen und Vehikel sowie ein neuer Mehrspielermodus – jedoch wird der neuste Teil der Reihe die Macken seines Vorgängers nicht los.



Die Titanen verfügen über **Bordgeschütze** und können vom Commander bewegt werden.



FACTS

- neuer Spielmodus
- 2 Fraktionen
- 4 Klassen
- 10 Karten
- 14 Fahrzeuge
- 40 Upgrades
- 64 Spieler

Globale Erwärmung? Pahl! Im Laufe der nächsten Jahrzehnte wird's richtig kalt, behaupten Digital Illusions (Dice) in ihrem neuesten Multiplayer-Shooter **Battlefield 2142**.

So kalt, dass sich die Polkappen ausdehnen werden und damit der Lebensraum auf der Erde knapp wird. Um die bewohnbare Restwelt balgen sich nun zwei Supermächte: die Europäische Union (EU) und die Pan Asian Coalition (PAC). Statt hochmoderne Heizlüfter zu entwickeln, haben beide lieber hochmoderne Waffen gebaut:

Spionagedrohnen, Schwebepanzer, haushohe Kampffahrzeuge und sogar fliegende Festungen – die sogenannten Titanen. Wie passend, immerhin sind die Titanen ein altes und mächtiges Göttergeschlecht der griechischen Mythologie. Oder wie würden Sie ein tödliches Untgetüm nennen, das unaufhaltsam Kontinent für Kontinent erobert? BigMech?

Götterdämmerung

Die Titanen sind Hauptbestandteil des neuen Mehrspieler-Modus: Wer den Brummer des gegnerischen Teams zerstört, gewinnt. Klingt einfach, ist es aber nicht, denn ein Kraft-

feld schützt die fliegenden Festungen. Allerdings sind auf den Schlachtfeldern fünf Titan-Abwehrwaffen verteilt. Die müssen Sie wie eine Flagge einnehmen, dann brennen die den Schiffen in regelmäßigen Abständen schwere Fernlenkkraketen auf den Pelz. Nach einigen Treffern bricht der Schutzschirm schließlich zusammen. Nun beschädigen die Geschosse die Hülle des Titans und zerstören ihn nach geraumer Zeit. Doch das geht auch schneller: Sind die Schilde unten, können Sie den feindlichen Koloss stürmen – wahlweise per Gleiter oder über die Truppentransporter am Boden. Die haben Schleudersitze

an Bord, mit denen Sie sich auf die Schiffe schießen können. Dort angekommen, muss das angreifende Team nacheinander vier Kontrollkonsolen zerstören, danach in den Reaktorraum des Titans eindringen und das Kraftwerk sprengen. Dann explodiert der Titan wenige Sekunden später, selbst wenn er äußerlich noch nicht einmal einen Lackschaden hat.

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Der Titan-Modus erfordert Teamwork. Daher motiviert Dice in **Battlefield 2142** die Spieler durch verbesserte Teamkommunikation zu mehr Ko-

DIE WICHTIGSTEN FAHRZEUGE, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE



Die **Walker** sind mit MGs, Granatwerfern, EMP-Waffen und Schilden die gefährlichsten Vehikel.



Gewöhnungsbedürftig: Der **Panzer** der PAC schwebt, bewegt sich daher auch seitwärts.



MTWs bieten Platz für sechs Insassen, EMP- und Granatwerfer, MGs und Schleudersitze.



Die **Gleiter** entsprechen den Hubschraubern aus BF2, sind aber träger und nicht so stark gepanzert.



Defibrillator, **Anti-Personenminen** und der C4-Nachfolger **RDX** müssen erst freigespielt werden.



Peilsender dienen als mobile Einstiegspunkte, bewaffnete **Drohnen** verteidigen das Team.

Wilda benny_test [Krylou FA-S7 (Sturmgewehr)] [OIGEE] nexus321123
 Wilda benny_test [Krylou FA-S7 (Sturmgewehr)] EAJonathan.6
 SCEP035 [T39 Bogatyr] CSWoody

Wilda benny_test: Granatfel



Zwei Walker im Duell – mit unserem Sturmge- wehr können wir da nichts ausrichten.

operation: So markieren Soldaten erspähte Feinde automatisch auch auf den HUDs aller anderen Squad-Mitglieder durch rote Rauten, ähnlich wie in **Ghost Recon 3** – selbst durch Hindernisse hindurch. Sehr praktisch! Außerdem können Sie nach Beförderungen Belohnungen freischalten, die diese Funktion erweitern und so zum Beispiel die Ausrüstung des Gegners verraten. 40 Upgrades bietet **Battlefield 2142**, von speziellen Magnetminen über Ausdauerverstärker, tragbare Luft-

abwehrraketen und Tarnvorrichtungen, die unsichtbar machen, bis hin zu neuen Flinten. Einzig die Rauchgranaten sind völlig sinnlos: Die erzeugen nur kleine Wölkchen, die die Sicht des Feindes kaum einschränken.

Ist ein Arzt anwesend?

Die Belohnungen sind allerdings nicht frei wählbar, sondern müssen wie in einem Technologiebaum nach und nach abgearbeitet werden. Wer also das bessere Scharfschützengewehr haben will, muss

zuerst die Anti-Personenmine wählen, dann das neue Zielfernrohr, dann den Schuss-Stabilisator, bevor er die Knarre bekommt. Also mindestens vier Beförderungen bis zur ersten neuen Waffe. Allerdings hat Dice kriegsentscheidende Ausrüstungsgegenstände von der Standardausrüstung in die Upgrades verbannt: Sanitäter und SpecOps gibt's nicht mehr, den C4-Nachfolger RDX müssen Sie sich in der Klasse des Aufklärers daher erst verdienen, der Defibrillator wird zum Be-

förderungsgeschenk für den Sturmsoldaten. Sogar Handgranaten gibt's nur als Belohnung! Das dürfte das Spielerlebnis in den ersten Wochen ein wenig trüben: Einen Titanen ohne RDX zu zerstören dauert ewig, Feldärzte dürften anfangs selten sein – viele Spieler ziehen eigennützige Ausstattung



Mit dem mehrteiligen »NetBat«-System tauschen Squadmitglieder Informationen aus.



Der Pioneer legt **EMP-Fallen** oder kugelförmige **Magnetminen** aus, die dem Gegner folgen.



Praktische Ausstattung für den Versorgungssoldat: **Selbstschussanlage** und tragbares **Kraftfeld**.



Der Aufklärer rüstet sein Scharfschützengewehr mit **Zielfernrohr** und **Schuss-Stabilisator** auf.



Mit Messerattacken sammeln Sie Erkennungsmarken.



Panzerfahrer kontrollieren nur noch das Hauptgeschütz.



Als Squadleader mit mindestens drei Untergebenen können wir eine bewaffnete Wachdrohne aktivieren.

dem Defibrillator vor. Doch immerhin erfolgen die 40 Beförderungen wesentlich schneller als in **Battlefield 2**, insbesondere weil Medaillen, Ordensbänder und Anstecknadeln nun Punkte wert sind. Außerdem erhalten Sie Ihre Belohnungen gleich vor dem nächsten Spieleinstieg. Als Appetithäppchen gibt's sogar ohne neuen Dienstgrad so genannte Feld-Upgrades: Treten Sie einem Squad bei und erarbeiten Sie dort genug Punkte, können Sie einen Gegenstand auf Probe freischalten – bis Sie den Server wieder verlassen.

Pack die Badehose ein

Sind Sie über die erste Upgrade-Durststrecke hinweg, bieten die Belohnungen eine hohe Langzeitmotivation und taktische Tiefe. Denn auch wenn jede der vier Klassen (Sturmsoldat, Aufklärer, Versorger, Pionier) neben sechs allgemeinen Gegenstän-

den wie Handgranaten oder Ausdauerverstärker je vier spezielle Geräte erwerben kann, dürfen Sie nur zwei davon mit in die Schlacht nehmen. Sie müssen also planen, was der Einsatz erfordert: mit Tarnvorrichtung und RDX Commander-Gerätschaften ausschalten, aus der Distanz mit Zielfernrohr und Stabilisator den Hecken-schützen mimen oder mit Schutzschirm und Selbstschuss-anlage eine Stellung verteidigen. Gruppenführer erarbeiten sich noch drei weitere Upgrades: Bei Squads mit einem Untergebenen nehmen Sie tragbare Einstiegspunkte mit, bei zweien eine Spionagedrohne und bei dreien ein fliegendes Robotergeschütz. Das erstgenannte Gerät sorgte in unserem Test allerdings mitunter für Verwirrung. Die Teammitglieder starten nämlich nicht exakt dort, wo der Einstiegspunkt liegt, sondern landen in der Nähe mit Rettungskapseln – und finden sich gelegentlich auf benachbarten Hochhäusern wieder, auf denen sie eigentlich nichts zu suchen hätten.

Kalter Krieg

Stichwort Hochhäuser: In **Battlefield 2142** kämpfen Sie auf post-apokalyptischen Schlachtfeldern – zwischen eingeschnittenen Hochhäusern in Berlin, in den verfallenen Neubaugebieten

von Belgrad, aber auch in afrikanischen Sandwüsten. Eines haben die zehn Karten allerdings gemeinsam: Sonderlich einladend wirken sie nicht, eher trist und ungemütlich. Sonnige Strände wie am Golf von Oman suchen Sie vergeblich.

Die beste Übersicht über das Kampfgebiet hat nach wie vor der Commander. Sein Befehls-menü entspricht im Großen und Ganzen dem aus **Battlefield 2**, seine Fähigkeiten wurden nur leicht modifiziert: Ihm steht nun auch ein EMP-Angriff zur Verfügung, der Fahrzeuge kurzzeitig lahm legt und Infanteristen durch Bildstörungen desorientiert. Die Attacke löst der Commander ohne große Vorlaufzeit aus, so trifft er auch bewegliche Ziele. Artillerieschläge erfolgen ebenso flott, haben

aber weniger Sprengkraft als im Vorgänger. Die Spionagedrohne UAV, die Feindbewegung in der Nähe aufdeckt, braucht nun länger bis zum nächsten Einsatz. Die Spieler müssen daher öfters ohne Aufklärung auskommen. Gerade das macht die neuen Späh-Upgrades innerhalb der Squads noch wichtiger.

»Wo wollen Sie hin mit diesem... Ding?«

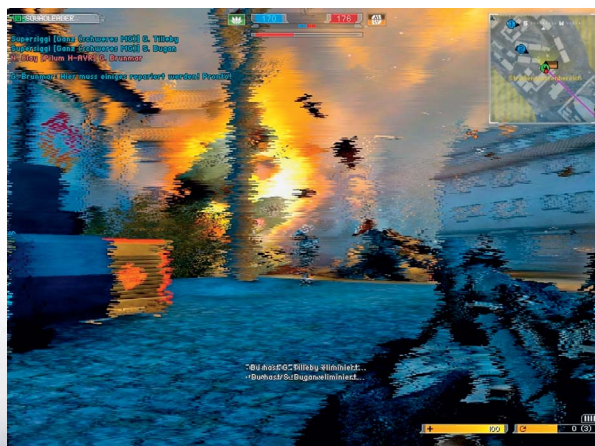
Verwunderlich: Die Fahrzeug-abwürfe, die Dice nachträglich bei **Battlefield 2** einbaute, fehlen im Nachfolger. Halb so wild, immerhin war das ohnehin kein allzu durchdachtes Konzept, und die auf den Karten herumstehenden Fahrzeuge machen auch so genug Spaß. Sie entsprechen im weitesten Sinne Ihren Verwandten im

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Eine Vollpreis-Modifikation – nichts anderes ist Battlefield 2142 für mich. Und wenn ich nach den Erfahrungen mit der Demo gehe, hat das Programm genau da Macken, wo schon der Vorgänger welche hatte: beim Serverbrowser. War es nicht genau das, was auf jeden Fall im Vergleich zu Battlefield 2 besser werden sollte? Bisher sieht es nicht danach aus.

»Pah! Vollpreis-Mod!«



EMP-Waffen legen Fahrzeuge lahm und stören bei Infanteristen die Sicht.



TESTEN UNTER ERSCHWERTEN BEDINGUNGEN

Wir konnten Battlefield 2142 nur vor dem Verkaufsstart testen – zwar mit einer finalen Version, dafür aber nur im Kreise von Kollegen, Journalisten und EA-Mitarbeitern. Schlachten mit mehr als 30 Spielern waren da selten. Sollten in der Verkaufsversion Probleme bei Online-Matches oder Großgefechten auftreten, werden wir auf GameStar.de und in der nächsten Ausgabe ausführlich darüber berichten.

Vorgänger, wenn auch mit kleinen Abweichungen. Die Bordgeschütze der Beifahrer werden nun nicht mehr über Kimme und Korn, sondern per Monitor gelenkt – die Sicht wird so ein wenig eingeschränkt, das Zielen durch schicke Unschärfeeffekte ein wenig erschwert, Fahrzeuge sind damit nicht mehr so übermächtig. Wohl aus dem gleichen Grund kontrollieren Panzerfahrer auch nur noch das Hauptgeschütz und kein zusätzliches MG. Allerdings können die Kanoniere zoomen und so Ziele auf große Entfernungen bekämpfen. Der PAC-Panzer steuert sich anders als sein Gegenstück der EU: Er schwebt! So kann er sich auch seitlich bewegen. Allerdings ist sein Geschütz starr mit dem Unterbau verbunden – wollen Sie die Schussrichtung ändern, müssen Sie das ganze Vehikel drehen. Gewöhnungsbedürftig! Die Gleiter fühlen sich hingegen an wie die Hubschrauber aus **Battlefield 2**, sind allerdings ein wenig träger und damit verwundbarer als ihre Vorgänger. Wirklich neu kommen nur die Walker dahergestapft: zweibeinige Kampfmaschinen, die mit MGs, Granatwerfern und EMP-Ladungen verheerende Schäden anrichten. Wie die Panzer und Gleiter können sie in regelmäßigen Abständen ein Energieschild aktivieren, das Geschosse abhält – allerdings nur

für ein paar Sekunden. Für die einen ein Segen, für die anderen ein Graus: Pfeilschnelle Düsenjäger wie im Vorgänger gehören der Vergangenheit an.

Erbsünden

Trotz all der tollen Upgrades, der neuen Fahrzeuge, des verbesserten Teamspiels und des neuen Spielmodus' erweckt **Battlefield 2142** den Eindruck, es sei eine Mod für **Battlefield 2** – wenn auch eine ausgezeichnete. Schuld daran sind nicht nur die bekannten Landschaftstexturen und Grafikelemente, sondern vor allem die Bedienungs-macken, die das Spiel von seinem Vorgänger geerbt hat: Ewige Ladezeiten, nicht nur für die Karten, sondern auch bei den Menüs, ständige Shader-Optimierungen nach geringfügigen Einstellungsänderungen, Verbindungsabbrüche und ein Speicherhunger, der Ihren Rechner noch Minuten nach dem Spiel lahmlegen wird. Dice hat aber auch Verbesserungen eingebaut. So gibt's in **Battlefield 2142** nun eine Freundesliste, detaillierte Spielerstatistiken und Erklärungen zu jeder der 74 Auszeichnungen: Was man anstellen muss und bereits erreicht hat, um sie zu erhalten. Außerdem können Sie nun endlich Tasten neu belegen, ohne die alte Einstellung per Hand löschen zu müssen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2932

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Eigentlich sagt mir das Szenario von Battlefield 2142 längst nicht so zu wie das des Vorgängers. Aber nur dadurch konnte Dice so viele coole Upgrades wie Tarnanzüge, Selbstschussanlagen und dergleichen einbauen. Doch wichtige Grundausstattung zum beförderungspflichtigen Upgrade zu machen, das ist ja nun wirklich dämlich. Wenn man die allerdings erstmal zusammen hat, wird das Spiel super. Und weil mich die schnellen Beförderungen, vielen Upgrades und das verbesserte Teamspiel motivieren, gebe ich Battlefield 2142 eine Chance.

»Eine Chance für die Zukunft«



Wir gehen hinter **Kraftfeld** und Selbstschussanlage in Deckung.

BATTLEFIELD 2142 MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Dice (Battlefield 2, GS 08/2005: 93 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch

TERMIN (D) 19.10.2006
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 4 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	
EINSTIEG leicht		schwierig	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK einfach		komplex	<input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO langsam		schnell	<input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung
			<input type="checkbox"/> Geduld
			<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input checked="" type="checkbox"/> 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 XP 1800+ AMD	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 GT
2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800
			<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6800 GT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL
			<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7600 GT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT
			<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren, Soundblaster X-Fi
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ SafeDisc
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Conquest, Titan, Coop
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Ja
FAZIT Mehr Abwechslung und taktischer Tiefgang als im Vorgänger

SERVERSUCHE Intern
MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen + Wetter- und Kameraeffekte + schicke Fahrzeugmodelle - triste, sterile Landschaften	8/10
SOUND	+ wuchtige Waffensounds + toller Surround-Klang + auf Wunsch nur deutsche Sprachausgabe + Audioclips abschaltbar	9/10
BALANCE	+ ausgewogenen Waffen + Fahr- und insbesondere Flugzeuge nicht mehr übermächtig - Einsteiger ohne Upgrades unterliegen	9/10
ATMOSPHÄRE	+ aufregender Titan-Modus + tolles Teamgefühl dank Squad-Upgrades - gewöhnungsbedürftiges Zukunftsszenario	8/10
BEDIENUNG	+ perfekte Soldaten- und Fahrzeugsteuerung + Masse an Upgrades erschwert mitunter den Waffenwechsel - Bedienungs-macken	8/10
UMFANG	+ vier Spielmodi + 40 Upgrades + zehn Karten - für Einzel-spieler und Koop nur fünf Karten ohne Titan - keine Jets	10/10
LEVELDESIGN	+ gut balancierte Karten + Flaggen und Silos, die nur für Infanterie erreichbar sind + mobile Titanen + eintönige Schlachtfelder	8/10
TEAMWORK	+ verbessertes Zusammenspiel dank NetBat-Kommunikations-geräten + Squad-Bildung wird belohnt + Feld-Upgrades	10/10
WAFFEN & EXTRAS	+ 40 cleverere Ausrüstungsgegenstände + EMP-Attacken + Titanen als langsame, aber kampfstärke Gefechtsplattformen	10/10
MULTIPLAYER-MODI	+ Koop-Modus gegen Bots + fordernder Titan-Modus - Kommt anfangs durch Upgrade-Mangel nicht so recht in Fahrt	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: TOLLER TEAM-SHOOTER, STERILES SZENARIO.

89

SPIELSPASS

Fortsetzungshorror

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Manchmal sind offene Enden die besseren. Hätte man doch dem Hauptspiel nur ein solches gelassen!

Wenn Sie den Ego-Shooter F.E.A.R. gespielt haben, werden Sie sich bestimmt mit einem Gruseln an die Schlussszene erinnern: Der Geist der kleinen Alma klettert zu Ihnen in den Rettungshelikopter. Und genau da setzt das Addon **Extraction Point** ein, beziehungsweise direkt nach dem Absturz des Hubschraubers. Natürlich haben Sie überlebt, Alma sowieso. Und Paxton Fettel ist auch wieder mit von der Partie. Somit wäre die Familie komplett. Zudem haben die Entwickler von Monolith noch Monster-Gäste eingeladen. Die ziehen mit Alma los und hinterlassen eine ziemliche Sauerei. An Ihnen ist es, sich abermals durch Gänge zu ballern, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

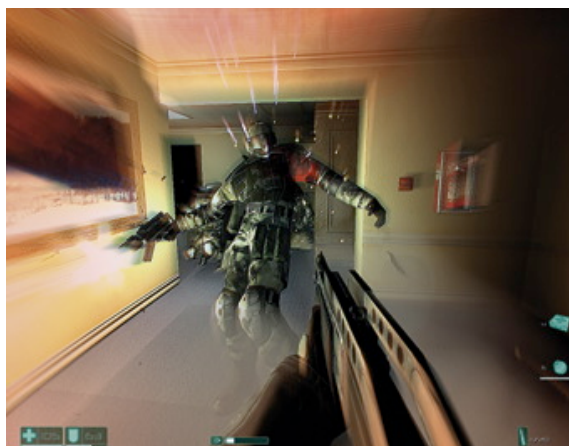
Gänge, Räume, Gänge

War F.E.A.R. in Sachen Levelaufbau und optischer Abwechslung nun wirklich nach einer gewissen Weile dröge, fängt **Extraction Point** gleich so an. Sie starten in einem zerstörten Gebäude, das erschreckend an den vorletzten Abschnitt des Hauptprogramms erinnert. Danach geht es nur kurz nach draußen, dann in eine Kirche und deren Kellergewölbe. Bald darauf finden Sie sich in Lagerhallen und zwischen Containern wieder. Wäre da nicht die bekannte, noch immer tolle Zeitlupenfunktion, würde man schon nach zehn Minuten einschlafen, so lieblos ist das alles.

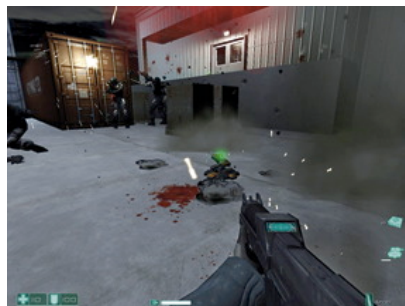
Meine Schießanlage

Selbst Alma, Paxton und der unheimliche Neuzugang können mit ihren schauerlichen Auftritten nicht mehr viel rausreißen – man weiß mittlerweile zu viel über die Verwandtschaft.

Wenigstens noch immer fordernd und gemein: die KI der Gegner. Die Burschen verhalten sich genau so clever wie im Hauptprogramm und suchen Deckung, rollen sich aus der Schusslinie, treten nach Ihnen, werfen zielsicher Granaten und versuchen, Ihnen in den Rücken zu fallen. Nette neue Unterstützung bekommt unser Held gegen die teilweise in wahren Strömen auftauchenden Schergen Fettels in Form von kleinen Selbstschussanlagen. Diese können Sie an strategisch günstigen Positionen aufstellen, um sich den Rücken frei zu halten. Dazu gesellen sich zwei neue Schießprügel: Minigun und Laser-Gewehr. Doch die frischen Waffen machen aus dem Addon auch keinen Grund zum Jubeln. **PET**



Noch immer eine Show: Die **Zeitlupen-Angriffe** auf die Gehirn manipulierten Schergen Fettels beeindrucken mit Verzerr- und DirectX9-Effekten.



Kleine **Selbstschussanlagen** helfen Ihnen im Kampf.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Das Hauptprogramm habe ich wirklich geliebt, obwohl die Auftritte des kleinen Mädchens in Rot bei mir mehrfach fast einen Herzkasper verursachten. Aber Extraction Point macht mich lediglich müde. Da kann Alma noch so oft durchs Bild huschen und Fettel noch so oft schlimme Prophezeiungen in mein Ohr hauchen – allein wegen des hingeklatschten Leveldesigns mag ich Extraction Point nicht. Das hätte man anders, besser, einfach spannender lösen können.

»Zum Gähnen!«



F.E.A.R.: EXTRACTION POINT EGO-SHOOTER-ADDON

ENTWICKLER TimeGate/Monolith (F.E.A.R., GS 11/05: 89 Punkte)
PUBLISHER Vivendi Universal TERMIN (D) Anfang November
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch USK keine Jugendfreig.

ANSPRUCH EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 256 MB RAM 6,9 GB Festpl	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 6,9 GB Festpl	3,8 GHz Intel 64/3500+ AMD 2,0 GB RAM 6,9 GB Festpl	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			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPISCHT CD-Key	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Gegnermodelle + wundervolle DirectX9-Effekte (Zeitlupe) + teils öde Texturen + sehr leere Levels	8/10
SOUND	+ Sauberer Surround-Sound mit guten Richtungsindikatoren + gut eingesetzte Musik + gruselige Geräusch-Effekte	10/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern (schnelle und normale Variante) + stets fair trotz mordsschlaue Gegner-KI	9/10
ATMOSPHÄRE	+ gruselig + einfallloser Anschluss an Hauptprogramm + lieblos umgesetztes Szenario	6/10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung + erhöhte Überlebenschance durch Zeitlupe-Hilfe	10/10
UMFANG	+ ordentliche fünf Stunden für ein Addon + Wiederspielbarkeit dank KI und Schwierigkeitsgrade	7/10
LEVELDESIGN	+ Innenlevels bestehen nur aus Tunneln, nichts als Tunneln + Außenlevels sind langweilige Container-Lagerplätze	5/10
KI	+ nutzt Deckungen + wirft Granaten + versucht, Sie zu umrunden + wartet hinter Ecken	9/10
WAFFEN	+ zehn in der Benutzung sehr unterschiedliche Waffen + aufstellbare Mini-Selbstschussanlagen + Granaten	8/10
HANDLUNG	+ Mischung aus US- und Japano-Horror + bringt keinen neuen Aspekt in die Geschichte + farblos Held	6/10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT: UNNÖTIGES ANHÄNGSEL AN EIN GROSSARTIGES SPIEL.



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2847

ADDON: Hauptprogramm benötigt

1914 – SHELLS OF FURY



Unser **Torpedotreffer** versenkt diesen Frachter.

Hinter dem Titel **1914 – Shells of Fury: Die Schalen des Zorns** versteckt sich eine passable U-Boot-Simulation. Allerdings unterliegt sie in nahezu allen Belangen wie Grafik, Sound und Realismus Ubisofts **Silent Hunter 3**. Dafür erfreut das unverbrauchte Szenario des Ersten Weltkrieges. Für U-Boot-Fans eine Überlegung wert. **PCL**

1914 – SHELLS OF FURY	
GENRE	U-Boot-Simulation
PUBLISHER	h2f / Rondomedia
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

62 SPIELSPASS

DER TIERISCH VERRÜCKTE BAUERNHOF



Wer zuerst im **Matsch** landet, ist ein dummes Vieh.

Als neue Kuh im Stall sollen Sie im Actionspiel **Der tierisch verrückte Bauernhof** eine Farm aufmischen. Deshalb schubsen Sie in Minispielen andere Tiere in den Matsch oder bespritzen sie mit Milch. Oder Sie sammeln entführte Hühnereier wieder ein. Das klingt bekloppt? Ist es auch, macht aber trotzdem eine Weile Spaß. **PET**

DER TIERISCH VERRÜCKTE BAUERNHOF	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	THQ / THQ
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

50 SPIELSPASS



COMBAT WINGS



Dauerfeuer über dem Ärmelkanal.

Die Luftschlacht um England als Actionballerei. In **Combat Wings – Battle of Britain** holen Sie in abwechslungsreichen Missionen im Alleingang die gesamte Luftwaffe vom Himmel. Ihre Flügelmänner treffen dabei nichts außer Wolken. Für 15 Minuten macht das durchaus Spaß, danach spielen Sie lieber **Blazing Angels**. **PCL**

COMBAT WINGS – BATTLE OF BRITAIN	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	City Interactive / Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

52 SPIELSPASS

GUNSHIP APOCALYPSE



Der Mars macht mobil – mit stupidem Geballer.

Schon der Titel klingt nach Science-Fiction B-Movie: **Gunship Apocalypse**. Das Spiel ist aber viel schlimmer. In einem aufrüstbaren Raumgleiter ballern Sie auf und unter der Marsoberfläche auf ewig gleiche Gegner. Das Ganze ist grafisch trist, spielerisch öde und oft unfair schwer. Dann lieber schlechte Filme gucken. **PCL**

GUNSHIP APOCALYPSE	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Fakt / Black Pepper
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

23 SPIELSPASS



FALLEN LORDS

Himmlich gut? Nein, höllisch schlecht.



Gemeinsam mit ihrem Dämonenheer bekriegt unsere **Magierin** eine Armee der Untoten.

Wenn nur zwei sich streiten, mag sich der Dritte durchaus freuen. Doch wenn drei sich streiten, freut sich überhaupt keiner – erst recht nicht Sie als **Fallen Lords**-Spieler. Im Action-Strategie-Mix bekriegen sich Engel, Dämonen und Untote, was nach Spaß klingt, aber keinen macht. Dabei ist der Ansatz originell: Auf einer der drei Seiten schnetzeln Sie sich mit einem Kämpfer oder Magier durch Feindesheere und führen zugleich eigene Soldaten ins Gefecht, etwa Bogenschützen oder Ritter. Das artet jedoch in Arbeit aus, weil Sie die

Truppen in der 3D-Ansicht umständlich anwählen müssen. Zudem bleiben die strunzdummen KI-Verbündeten gerne an Mauern oder Hecken hängen. So kann es mehrere Minuten dauern, bis Sie einen Trupp Dämonen durch ein Tor bugsiiert haben. Macht aber nichts, Taktik brauchen Sie ohnehin keine: Meist reicht es, alle Soldaten blindlings ins Gefecht zu schicken. Dann stürmen Sie selbst hinterher und metzeln eifrig mit. Weil die Truppen somit nur Staffage sind, überwiegt der Action-Anteil klar. In den Massenschlachten mit bis zu 200 Einheiten kommt sogar etwas Stimmung auf – die allerdings von der unterirdischen Grafik und dem dünnen Sound gleich wieder zunichte gemacht wird. Somit ist **Fallen Lords** zwar leidlich originell, aber eben kein Grund zur Freude.

GR

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2888

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Die gute Nachricht: **Fallen Lords** kostet schlappe 15 Euro. Die schlechte: Selbst das ist noch zu teuer. Trotz origineller Ideen und netter Massenschlachten schafft es der Action-Strategie-Mix nicht, mich dauerhaft zu motivieren: Die KI ist zu blöd, die Grafik zu mies, die Steuerung zu krampfzig. Und das Strategie-Beiwerk? Zu müde und anspruchslos; im Grunde hetze ich mein Heer nur blindlings auf den Feind und stürze mich dann selber ins unübersichtliche Getümmel. So gibt's nur ein Wort, das **Fallen Lords** treffend umschreibt: »überflüssig«.

»Zur Hölle damit!«



FALLEN LORDS

GENRE	Action-Strategie
PUBLISHER	Frogster / Novarama
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND





Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de

DIE NEUNZIGER KOMMEN WIEDER

AUF DAS TREPPCHEN. Der Oktober ist offenbar der Mega-Monat für Strategiespiele: Im letzten Jahr um die gleiche Zeit schafften es zwei Strategiespiele gleichzeitig neu in die Top 5 – zum ersten Mal in der Geschichte von GameStar. Diesmal passiert es wieder! 2005 waren es die Veteranen Sid Meier und Bruce Shelley mit **Civilization 4** und **Age of Empires 3**; 2006 sind es **Anno 1701** und **Medieval 2**. Fortsetzungen bewährter Konzepte zwar, aber brillant ausgeführt und in wichtigen Punkten klug zu Ende gedacht. »Genau, so muss es sein« denkt man bei beiden Titeln unwillkürlich immer wieder während des Spielens. Gratulation an die Teams von Related Designs und Creative Assembly!

NAMEN. Wer denkt sich eigentlich immer die Namen von Spielen aus? Also bitte: **Heroes of Annihilated Empires?** »Die Helden der Ausgelöschten Imperien«? Klingt doof, kann keiner richtig aussprechen, ist schwer zu merken und trägt nicht wirklich Sinn. Und die Abkürzung »HOAE« hört sich an wie der Ausruf eines Pferdekutschers in dem Moment, in dem der Gaul durchgeht. Argh.

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

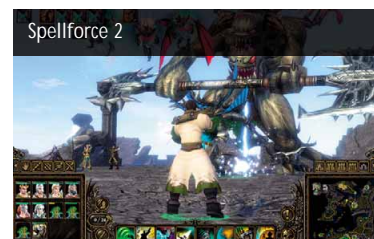
TESTS

Medieval 2	90
Anno 1701	96
Sid Meier's Railroads	104
Dawn of War: Dark Crusade	106
Age of Empires 3: The War Chiefs	108
Stronghold Legends	110
Defcon	112
Empire at War: Forces of Corruption	114
Heroes of Annihilated Empires	116

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 12/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	91	6	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Anno 1701	Strategie	Sunflowers/Deep Silver	Related Designs	NEU	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
3	Medieval 2	Strategie	Sega	Creative Assembly	NEU	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	10/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
9	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	88	9	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
10	Company of Heroes	Echtzeit-Taktik	THQ	Relic	11/06	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
11	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	87	5	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
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	9	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	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
18	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	84	7	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
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	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	08/05	82	9	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
24	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	82	6	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
25	Schlacht um Mitteleuropa 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7	

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





Die Ritter der Runde

MEDIEVAL 2

Mittelalterlicher Kirchenvater sucht Gefolge für gemeinsame Kreuzzüge, nun auch nach Amerika. Möchten Sie Reiche errichten, Intrigen spinnen, Burgen sprengen? Dann bewerben Sie sich fix in diesem Strategiehit.

Deutsche Politiker jammern gerne und viel. Über Gesundheitsreform, Gammelfleisch und alles andere auch. Ihr mittelalterlicher Vorgänger, der deutsche Kaiser, kann darüber nur müde lächeln. Ihn plagen schlimmere Sorgen: In Italien grassiert die Pest, in Frankfurt randalieren Rebellen. Ungarn droht mit Krieg, dänische Attentäter meucheln deutsche Feldherren. Und just dann steigt auch noch ein venezianischer Kardinal zum Kirchenvater auf. Pech, der Glaubensmann hasst den Kaiser, seit der, äh, Venedig niedergebrannt hat. Die Folgen: Kirchenbann, Überfall der Ungarn, Krieg. Doch das ist kein Grund zum Jammern, der Spaß geht erst los – für Sie: Als Monarch schreiben Sie in **Medieval 2** die Geschichte des Mittelalters neu, stür-

men Burgen, ermorden Päpste. Und merken gar nicht, wie dabei die Zeit verfliegt.

Über kurz oder lang siegreich

In **Medieval 2** regieren Sie eine von 17 Parteien, darunter die Schotten und die muslimischen Ägypter. Beim ersten Spielstart stehen nur fünf Mächte zur Wahl: das Heilige Römische Reich (also die Deutschen), Frankreich, England, Spanien und Venedig. Die übrigen Fraktionen schalten Sie frei, indem Sie die Rivalen besiegen oder die Kampagne gewinnen. Letztere gibt's in zwei Varianten: lang und kurz. Der lange Feldzug dauert rund 100 Stunden, Sie müssen 45 Provinzen halten sowie Rom oder Jerusalem erobern. Die kurze Kampagne gewinnen Sie nach rund 15 Stunden, weil Sie wenige Landstriche erobern und ein bis zwei Feinde besiegen sollen – ideal, um Fraktionen freizuschalten.

Als neuer Teil der **Total War-Reihe (Shogun, Medieval, Rome)** verbindet **Medieval 2** hierbei Strategie und Taktik. Auf der Hauptkarte verwalten Sie rundenweise Ihr Reich, bauen Städte aus, rekrutieren Einheiten und verschieben Heere. Wenn Ihre Soldaten auf Gegner treffen, schlagen Sie Echtzeit-Schlachten. Letztere können Sie auswürfeln lassen, gewinnen dann aber nur mit überlegenen Armeen. Segefechte berechnet immer der Computer. Um Kriege zu verhindern, handeln Sie mit anderen Völkern, schmieden Allianzen oder hetzen Kontrahenten gegen Dritte auf. Dabei müssen Sie geschickt verhandeln; wer sich mit Gott

VERGLEICH MIT ROME

- + mehr Varianten für Soldaten, keine Klon-Heere
- + Papst und Glauben als wichtiges Element
- + mehr Missionen von Päpsten und Gilden
- + Feinde wehren sich nun bei Beschuss
- immer noch sterile Schlachtfelder ohne Zivilisten



Wenn Ihr General das entsprechende Talent besitzt, kämpfen seine Truppen bei Nacht besser.

Nahe der englischen Siedlung warten ein Attentäter (oben) und ein Spion (unten). Ersterer kann feindliche Generäle ermorden und Gebäude in die Luft jagen. Der Kundschafter hat die höchste Sichtweite im Spiel.

Generäle dürfen wie in Rom Wachtürme (erhöhen die Sichtweite) und Forts errichten. Mit der kleinen Festung blockieren wir den Engpass zwischen zwei Flüssen. Alternativ platzieren wir ein Heer auf einer Brücke (links), damit der Feind im Ecktzeit-Scharmützel den Übergang überqueren muss – unter hohen Verlusten.

Unsere Truppen belagern eine französische Burg. In solchen Festungen entstehen mächtige Reiter und Nahkämpfer, zivile Städte wie Rheims (links) sorgen hingegen für hohe Steuereinnahmen.

Der Priester verbreitet den katholischen Glauben. Er kann vom Papst zum Kardinal berufen werden, so wie der englische Glaubensmann links neben ihm. Der verwahrloste Kuttenträger oberhalb des Priesters ist ein Ketzer. Den muss unser Diener Gottes unschädlich machen, um den Papst zu erfreuen – und die Inquisition vom Reich fernzuhalten.

Der Kaufmann besetzt Rohstoffvorkommen und erwirtschaftet jede Runde einen kleinen Goldbetrag für den Staatssäckel. Ein feindlicher Kaufmann kann unseren Händler jedoch von seiner Einnahmequelle vertreiben.



Die Engländer landen an der Küste und bedrohen unser Heiliges Römisches Reich. Wir beordern Heere an die Front. In den Wäldern können wir die Truppen verstecken und Hinterhalte legen.

und der Welt anlegt, stolpert schnell in einen verlustreichen Mehrfrontenkrieg.

Nicht ärgern, glauben!

Apropos Gott: Religion spielt in **Medieval 2** eine wichtige Rolle. In Rom residiert der Papst, den Sie gnädig stimmen müssen. Hierzu bilden Sie Priester aus, die den katholischen Glauben

verbreiten und Ketzer sowie Hexen jagen. Zudem bauen Sie Kathedralen und schicken Heere auf Kreuzzüge. Gute Beziehungen zum Heiligen Stuhl sind nicht reiner Selbstzweck, sondern ersparen Ihnen Ärger: Erboste Päpste schicken gerne Inquisitoren vorbei, die Ihre Generäle auf den Scheiterhaufen werfen. Wenn Sie Kriege gegen

andere Katholiken führen, kann Sie der Pontifex gar exkommunizieren – und erlaubt damit Ihren Rivalen, Sie anzugreifen. Die Stimmung des Papstes hängt auch von dessen Herkunft ab. Wenn ein Verbündeter Ihres Erzfeindes gewählt wird, weht ein eisiger Wind aus Rom. Umso erfreulicher, dass Sie bei der Papstwahl selbst entscheiden,

für wen Ihre Kardinäle stimmen. Falls einer Ihrer Landsleute den Heiligen Stuhl erklimmt, dürfen Sie ihm Ziele für Kreuzzüge einflüstern. Muslimische Völker ignorieren den Papst, ziehen aber in Heilige Kriege und verbreiten den Islam mit Imamen. Denn die Einheitsreligion verhindert, dass in Städten Revolten ausbrechen.



Das Papstmenü informiert über die Laune des Kirchenvaters.



Die Königsfamilie behalten Sie dank des Stammbaums im Auge.

FÜRSTLICHE FEHLER

Beim Test von **Medieval 2** sind uns einige Bugs und Fehler aufgefallen.

- Obwohl in unserer Königsfamilie viele Kinder geboren wurden, brachte unser Volk während der gesamten Kampagne keine einzige Prinzessin hervor.
- Feinde nahmen Nichtangriffspakte nicht an, selbst wenn wir die fast besieigten Gegner mit übermächtigen Heeren angriffen.
- Soldaten und Reiter verhalten sich ab und zu oder stauten sich an Mauern und Engpässen.
- Kavallerie führte Angriffsbefehle auf flüchtende Truppen manchmal nicht sofort aus. So ritten die Jungs vor der Attacke mehrere Sekunden lang parallel zum Gegner.



Die Verteidiger ziehen sich zum Bergfried zurück, die Spanier müssen hinterher.



Mit Belagerungstürmen und Leitern stürmen die Spanier die äußere Mauer.



Trebuchets und Kanonen sprengen den Wall. Die Kanonen müssen in die Stadt rollen, um weitere Tore aufzusprengen.



Die Spanier belagern eine ägyptische Burg. Die voll ausgebaute Festung hat mehrere Mauerringe, durch die sich die Angreifer kämpfen müssen – unter hohen Verlusten.

Die Heimatfront

Bei allem Theater um den Kirchenvater dürfen Sie Ihr Reich nicht vernachlässigen, eine starke Wirtschaft ist der Schlüssel zum Sieg. Siedlungen entwickeln Sie zu zivilen Städten oder zu Festungen. Erstere werfen höhere Steuereinnahmen ab, dank Marktplätzen und Banken. Hier rekrutieren Sie außerdem Kaufleute, die auf der Karte Roh-

stoffe besetzen und so Gold in die Staatskasse bringen. Später im Spiel stellen die Städte Fernkämpfer wie Musketiere auf. Allerdings neigen die Bürger zu Aufständen, Sie müssen die Massen mit kostspieligen Kathedralen besänftigen. In Burgen errichten Sie militärische Bauten wie Kasernen, wo Sie mächtige Nahkämpfer und Reiter rekrutieren. In beiden Siedlungstypen erwerben Sie Spezialeinheiten: Diplomaten verhandeln mit dem Gegner, Spione spähnen Städte aus, Attentäter meucheln Könige. Wie in **Shogun** zeigen Videoschnipsel, ob Ihre Mörder Erfolg haben.

Auch die schlaun Computergegner verüben oft Attentate auf Ihre Familienmitglieder. Halt: Familie? Wie in **Rome** setzen Sie die Verwandten Ihres Monarchen als Generäle und Statthalter ein. Jeder Charakter hat Fähigkeiten, die sich im Verlauf der Kampagne an seine Lebensweise anpassen. Siegreiche

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Bei schlechter Performance sollten Sie die Anzahl der Soldaten pro Einheit reduzieren. Unter »Optionen/Spieleinstellungen/Sonstiges/Einheitengröße« regeln Sie die Größe der Heere.
- Niedrige »Vegetations«- und »Grasdetails« entlasten die CPU.

- Mit Shader 2.0 läuft das Spiel spürbar langsamer. Shader 1.0 ist meist die bessere Wahl.

CHECKLISTE

- 7,5 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT MEDIEVAL 2 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 X1000	X3000	X6000 Pro	X7000 Pro	X800 XL	X850 UL
		Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT
Prozessor		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL
		Athlon XP	1800+	2600+	3200+		
		Pentium 4	2.0 GHz	2.4 GHz	3.0 GHz	3,8 GHz	
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+
Prozessor		Pentium D			915	950	965 XE
		Athlon 64 X2			3800+	4400+	
		Core 2 Duo					E6300 E6600 X6800
		Core 2 Duo					
Speicher in MB	3	128	256	512	768	1.024	1.536
							2.048
							3.072
Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Niedrige Details. Shader Version: 1. Aus: Grasdetails, Leuchten, Reflexionen. Niedrige Einheitengröße.			läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details. Shader Version: 2. Niedrige Vegetationsdetails. Mittlere Einheitengröße.	
		ruckelt stark				läuft so flüssig: 1600x1200, hohe Details. Shader Version: 2. Hohe Vegetationsdetails. Mittlere Einheitengröße.	

AUF NACH ÜBERSEE!



Endlich in Amerika: Unsere Invasionsarmee ① stößt zur aztekischen Stadt Cholula ② vor. Schiffe ③ bringen Verstärkung ins belagerte Tlaxcala ④. Ein Priester ⑤ verbreitet den katholischen Glauben. Der Diplomat ⑥ besticht Armeen, der Spion ⑦ erkundet den Dschungel.



Aztekische Mauern sind dünn, zudem besitzen die Mittelamerikaner keine weit reichenden Schusswaffen. Optimal, so schießen wir ihre Städte gefahrlos aus der Distanz mit Kanonen kaputt, bevor wir mit dem Gros der Truppen gegen die dezimierten Verteidiger vorrücken.



Die Kanonen haben keine Munition mehr. Durch Breschen in der Mauer stürmen Reiter und Nahkämpfer in die Stadt. Jetzt wird's knifflig: Die eingeborenen Krieger sind stark und zahlenmäßig überlegen.

Heerführer kämpfen fortan noch besser, faule Verwalter erliegen dem Fusel. Prinzessinnen ziehen durchs Ausland und heiraten Generäle, die daraufhin die Seiten wechseln. Die Talente der Charaktere müssen Sie jedoch umständlich aus Texten herauslesen, ein Beispiel für die teils sperrigen Menüs.

Durch Breschen stechen

Der Glanzpunkt von **Medieval 2** sind die taktisch anspruchsvollen Echtzeit-Schlachten. So müssen Sie unter anderem Moral, Ermüdung und Formation Ihrer Einheiten beachten. Mit Kavallerie fallen Sie den Feinden in die Flanke, in Wäldern verstecken Sie Truppen. Jede Einheit hat individuelle Stärken und Schwächen, Pikeniere etwa stochn Reiter vom Pferd, haben aber keine Chance gegen Bogenschützen – die von Kavallerie aufgerieben werden. Besonders knifflig sind Belagerungen. Soldaten schieben im Pfeilhagel Belagerungstürme zur Mauer, Katapulte und Kanonen sprengen Breschen in den Wall. Was bei den schwach befestigten Städten noch vergleichsweise einfach ist, gerät bei Burgen zur Schwerstarbeit: Die Festungen haben mehrere Mauerringe, der Angreifer muss sich unter hohen Verlusten zum Bergfried emporkämpfen.

Die Gefechte sind nicht nur mörderisch spannend, sondern auch spektakulär. Flüssig animierte Trebuchets schleudern Flammenkugeln; die detaillierten Soldaten beherrschen diverse Schlagvarianten, die fließend ineinander übergehen. Zum Beispiel wehren sie eine Attacke per Schild ab und stechen dann mit dem Schwert zu. Pro Schlacht kämpfen bis zu 10.000 Krieger; Varianten für Gesichter, Rüstungen und Pferde sorgen für optische Vielfalt. Dank 6.1-Sound stampfen und brüllen die Soldaten effektiv. Der General beleidigt die Gegner vor dem Gemetzel in einer witzigen Motivationsrede. Wie alle Truppen spricht er Deutsch mit Akzent. Trotz der sterilen Umgebungen (Zivilisten fehlen) und der störrischen 3D-Kamera faszinieren die Schlachten stets

aufs Neue, die Mittelalter-Stimmung kommt perfekt rüber.

Alleine erobern

Stimmungsvolle Schlachten schlagen Sie auch in den Mehrspieler-Modi für bis zu acht Generäle via LAN oder Internet. Im Vergleich zu Rome gibt's eine wichtige Neuerung: die neun Szenarios. So müssen Sie etwa mit einer dänischen Armee gegen drei Spieler bestehen, bis deutsche Verstärkungen eintreffen. Die sieben historischen Schlachten gibt's ebenso wie die Strategiekarte nur für Solisten. Weil sich die Gefechte oft in die Länge ziehen, eignen sie sich nur für **Total War**-Fans.

Das Hauptaugenmerk von **Medieval 2** liegt also auf der Einzelspieler-Kampagne, die Sie sogar nach Übersee führt: Gegen Spielende segeln Sie nach Amerika und kämpfen gegen die Azteken. Die besitzen wertvolle Rohstoffe wie Gold und Tabak. Zudem freut sich der Papst, wenn Sie den Heiden das Christentum aufzwingen. Das ist allerdings gar nicht so einfach: Die Azteken kennen weder Feuerwaffen noch Rüstungen, sind aber in der Überzahl und stellen gute Nahkämpfer sowie Bogenschützen auf. Das Wettrennen nach Übersee motiviert ungemein, Sie wollen sich gegen die anderen Europäer durchsetzen.

Spiel's noch mal

Und was tun Sie, wenn Amerika unterjocht, Europa befriedet ist? Neu starten, mit einer anderen Fraktion! Der Wiederspielwert der Kampagne ist enorm, weil Sie jedes Volk vor andere Herausforderungen stellt – auf

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

So, 2006 ist für mich vorbei. Besseres Strategiefutter hatten wir dieses Jahr noch nicht, werden wir auch nicht mehr bekommen. Trotz Anno 1701, Company of Heroes, Paraworld: Ich persönlich lasse kein anderes Strategiespiel so tief in mein Herz und so lange auf meiner Festplatte wie Medieval 2. Die Mischung stimmt einfach: Ob ich nun Taktiker oder Strategie, Landesvater oder Diplomat sein will – alles geht, alles passt. Definitiv ein Hit. Meine wärmste Empfehlung für den Winter!

»Grandios!«





Die Mongolen attackieren Europa. Im Winter bewegen sich Heere langsamer.

der Karte und in den Schlachten. Venedig etwa hat wenige Truppen, aber viel Geld. So werben die Venezianer unzuverlässige Söldner an, die gegen Bezahlung zum Feind überlaufen können. Die berittenen Bogenschützen der Türken decken Feinde mit Pfeilhageln ein, müssen sich aber spät im Spiel mit den Reiterhorden der Timuriden messen. Historische Ereignisse wie die Invasion der Mongolen lockern den Feldzug auf. Viele Geschehnisse gibt's aber nur als Textmeldung. Dafür bekommen Sie Missionen vom Papst, vom Rat der Adligen und von Gilden – zum Beispiel sollen Sie Städte erobern oder Händler ermorden. So haben Sie stets etwas zu tun und verdienen sich zudem einige Goldstücke oder Einheiten dazu.

Auch die klugen Gegner motivieren. Feinde ziehen auf der Strategiekarte vor Kriegsbeginn Truppen zusammen oder fallen Ihren Echtzeit-Soldaten mit Reitern in den Rücken. Die Rivalen haben jedoch auch Aussetzer. Zum Beispiel lehnen sie Nichtangriffspakte ab, obwohl sie fast besiegt sind. Für Einsteiger ist **Medieval 2** aber zu schwer, trotz Tutorial, Ratgebern und vier Schwierigkeitsgraden. Fortgeschrittene und Profis finden im Mittelalter ihr Eldorado, weil sie dank der Vielfalt unzählige Strategien ausprobieren können. Das macht mehr Spaß, als tagein, tagaus über Gammelfleisch, Gesundheitsreform und alles andere zu reden. Kein Wunder, dass die deutschen Politiker so gerne jammern. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F25

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Zu Medieval 2 habe ich keine Meinung, sondern nur Gefühle. Freude, wenn meine Flotte endlich Amerika sieht. Kummer, wenn die Pest meinen Kaiser dahintrifft. Entsetzen, wenn die Mongolen meine Armee niederreiten. Sorge, wenn der Kardinal meines Erzfeindes zum Papst aufsteigt. Größenwahn, wenn ich den Kirchenvater ermorde und einen Landsmann auf seinen Thron hieve. In Medieval 2 stecken mehr denkwürdige Momente als Äste in einem Scheiterhaufen.

DENKEN UND SIEGEN

Mit Gefühl alleine ist's nicht getan, der spielerische Anspruch geht ebenfalls in Ordnung. In den spektakulären Schlachten grübe ich über Moral und Formationen, auf der Weltkarte über Intrigen und Allianzen. Beide Ebenen verknüpft Medieval 2 nahezu perfekt. Wenn ich der Armee im Rundenmodus den richtigen General zuweise, kämpfen die Echtzeit-Soldaten besser. Wenn ich nur die zivilen Städte erweitere, fehlen mir im Gefecht die besten Ritter. Ich muss zugleich fähiger Feldherr und weiser Kaiser sein.

GOLDENES ZEITALTER

Medieval 2 übertrifft selbst das erstklassige Rome. Die Vielfalt macht's: Päpste und Prinzessinnen, Gilden und Händler, Burgen und Städte, mehr Missionen und Azteken. Dem Schwergewicht verzeihe ich sogar die KI-Fehler, die verschachtelten Menüs, die kleinen Bugs. Daher habe ich doch eine Meinung zu Medieval 2. Wer gerne intrigiert, taktiert und erobert, kommt am Mittelalter nicht vorbei.

»Königlich!«



Wer mit den Türken spielen möchte, muss sie in der Kampagne besiegen.

MEDIEVAL 2 STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Creative Assembly (Rome, GS 11/04, 88 Punkte)
PUBLISHER Sega
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 70 S.Handbuch
TERMIN (D) 10.11.2006
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 12 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 200 Stunden

Durchgehend motivierend, dank großer Vielfalt

GENRE: STRATEGIE

SCENARIO realistisch
MAßSTAB lokal
SPIELSTIL Aufbau
EINHEITEN Individuen
HANDLUNG einfach

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI
EINSTIEG leicht
SPIELMECHANIK einfach
SPIELTEMPO langsam
HILFEN Tutorial, Ratgeber, vier Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, im Gefecht keine Speicherfunktion

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHEND-PCs
MINIMUM STANDARD OPTIMUM
2,0 GHz Intel 2,8 GHz Intel 3,6 GHz Intel
XP 1800+ AMD XP 2600+ AMD 64/3500+ AMD
512 MB RAM 1,0 GB RAM 2,0 GB RAM
7,2 GB Festplatte 7,2 GB Festplatte 7,2 GB Festplatte

PROFIERT VON EAX, Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ keine Ang.
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Szenario (6)
SPIELTYPEN LAN, Internet
SERVERSUCHE Gamespy
DEDICATED SERVER Nein
MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
FAZIT Taktisch fordernde, aber teils zähe Schlachten – für Fans.

BEWERTUNG

GRAFIK + detaillierte Truppen + keine Klon-Heere mehr + Animationen + schöne Karte + teils ode Schlachtfelder 9/10
SOUND + passende Musik + brillante Kampfkulisse in 6.1-Surround + Einheiten sprechen mit Akzent + witzige Generalsreden 10/10
BALANCE + vier Schwierigkeitsstufen + sehr gute Einheitenbalance + Tutorial + schon auf leicht recht knifflig 8/10
ATMOSPHERE + spektakuläre Schlachten + Papst als Freund oder Fiesling + historische Ereignisse... + meist nur als Text 9/10
BEDienung + viele Komfortfunktionen und Tooltips + umständliche Kamerasteuerung in Schlachten + sperrige Menüs 7/10
UMFANG + die ganze mittelalterliche Welt samt Papst, Mongolen... + ...und der Entdeckung Amerikas + 21 Parteien 10/10
STARTPOSITIONEN + Gilden, Adelige und der Papst erteilen Ihnen Missionen + je nach Fraktion andere Herausforderungen 10/10
KI + Gegner ziehen vor dem Angriff ihre Armeen zusammen... + ...und gehen im Gefecht schlaue + teils Aussetzer 8/10
EINHEITEN + individuelle Truppen für jedes Volk + sinnvolle Spezialtalente + Moral und Formation spielen eine große Rolle 10/10
KAMPAGNE + viele strategische Möglichkeiten, etwa Hochzeiten und Morde + hoher Wiederspielwert + zweigleisige Stadtentwicklung 10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: MEISTERLICHER RUNDEN-ECHEITZEIT-MIX.

91

SPIELSPASS

Das Spiel für die Insel

ANNO 1701

In der Neuen Welt lockt neben sagenhaften Reichtümern jede Menge Spielspaß – hier kommt das bislang beste Anno!



Was würden Sie auf einer einsamen Insel unternehmen? Endlich die wichtigsten Werke der Weltliteratur durchackern? Den Ur-einwohnern das Pokern beibringen? Einfach nur aufs Meer starren? Oder doch lieber brutal den Urwald roden, rücksichtslos Bodenschätze ausbeuten und rauchende Schloten errichten? Keine Angst,

diese Umweltsünden tun niemandem weh, **Anno 1701** ist schließlich nur ein Spiel – aber was für eins! Auch im dritten Teil der Aufbaureihe von Sunflowers geht's darum, mit wirtschaftlichem Geschick und Kanonen ein Inselreich zu erobern. Die ursprünglichen **Anno**-Erfinder Max Design gibt's nicht mehr, **Anno 1701** kommt von Related Designs (**Castle Strike**). Ein Glücksfall für die Serie! Denn die Mainzer schaffen das Kunst-

stück, alte Tugenden aus **Anno 1602** zu erhalten und gleichzeitig überflüssigen Ballast aus **Anno 1503** wegzulassen.

Postkarten-Idylle

Was nicht nur **Anno**-Veteranen am neuesten Teil als erstes auffällt: Die Inselwelt sieht dank extrem detaillierter 3D-Grafik besser aus als je zuvor. Palmen wiegen sich im Wind, Wellen branden ans Ufer, und Vulkanausbrüche wirken richtig bedrohlich – was sie in der Nähe einer Stadt auch sind. Doch nicht nur die Landschaft, auch die Siedlungen sehen fantastisch aus. Auf dem Grund der Lehmgrube sieht man Arbeiterschuft, Spielleute ziehen über den Dorfplatz, und aus vor der Küste dümpelnden, von Haien umkreisten Fässern winken Schiffbrüchige. Die Detailfülle ist spielerisch wichtig, denn auf einen Blick erkennen Sie, wo in der Stadt etwas im Argen liegt. Die Kamera lässt sich dabei frei drehen und – wichtig für ein Aufbauspiel – extrem weit herauszoomen. Zwar gehen dann auch starke Rechner etwas in die Knie, dafür haben Sie damit den optimalen Überblick.

Insel? Anno? Hä?

Wer die Vorgänger kennt, kann gleich zum nächsten Absatz springen, hier gibt's jetzt das **Anno**-Grundprinzip in Kürze: Mit einem Schiff voller Baumaterial erkunden Sie eine Inselwelt und sollen dort eine Kolonie gründen. Sobald ein Eiland mit genügend Rohstoffen (Lehm, Erz, Gold etc.) gefunden ist, bauen Sie ein Kontor, zugleich Basis und Warenlager. Sie errichten Produktionsbetriebe (zum Beispiel Schmieden, Mühlen, Paffümerien) sowie Wohnhäuser und sorgen obendrein für die nötige Infrastruktur mit Straßen, Schulen oder Kirchen. Wenn Sie alles richtig machen, steigen glückliche Bewohner im Rang auf und zahlen mehr Steuern. Das Problem: Auf den teils riesigen Karten siedeln Sie mit Computergegnern um die Wette, ein Rennen um die besten Rohstoffinseln entbrennt.

Treffpunkt Dorfplatz

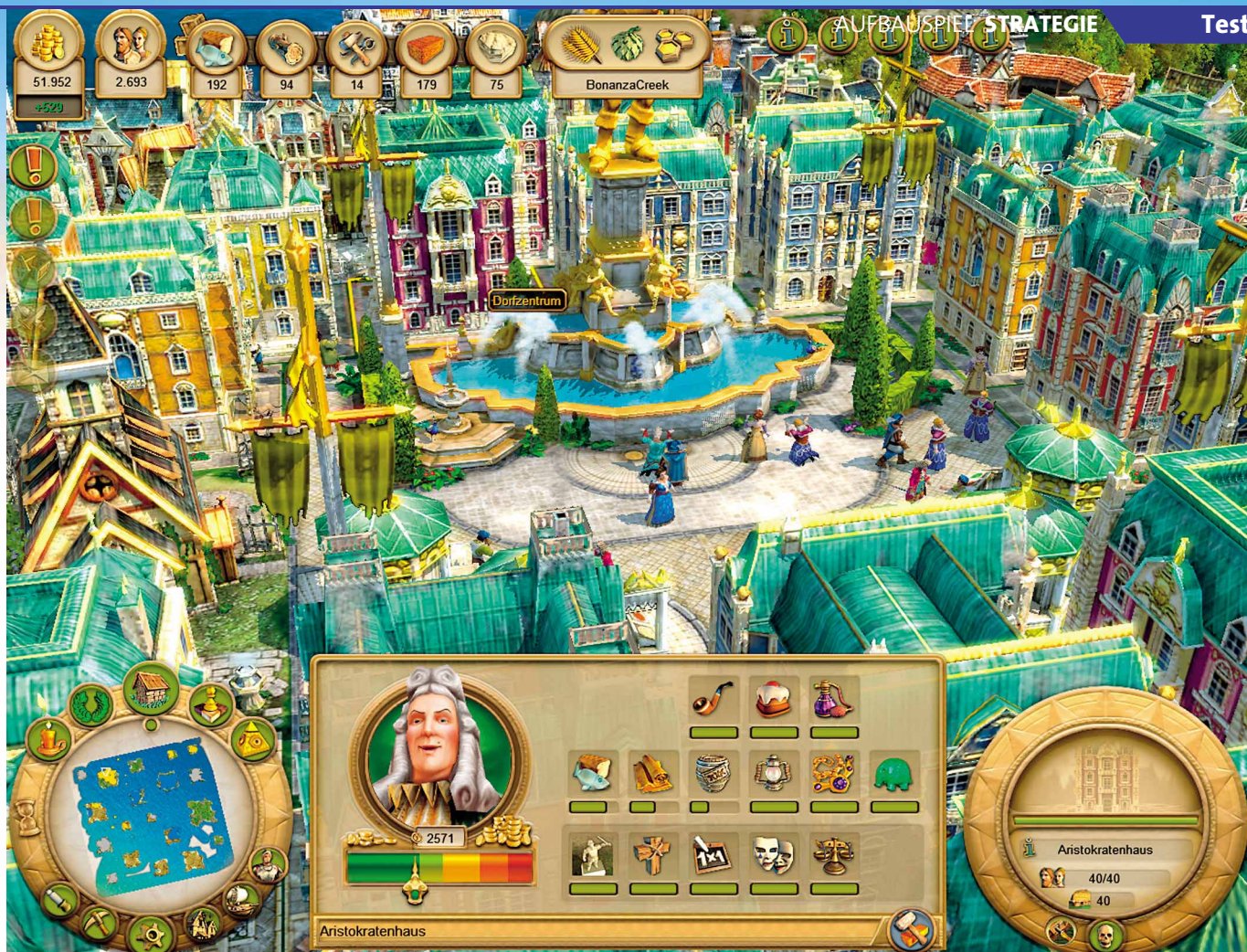
Das Zentrum einer **Anno 1701**-Siedlung ist nicht das Kontor, sondern der neue Dorfplatz. Der sieht mit seinen Springbrunnen und Marktständen nicht nur

FACTS

- > 10 Szenarios
- > 35 Waren
- > 5 Zivilisationsstufen
- > 7 Militäreinheiten
- > 5 Schiffstypen
- > 41 Technologien und Spezialaktionen
- > 150 Handlerrmissionen



Hurra, der Bierwagen ist in der Stadt und liefert kostenlos Alkohol für die Siedler!



Alle Bedürfnisse sind erfüllt, deshalb stehen Aristokraten-Villen um den Dorfplatz. Auf dem gab's früher nur einen Brunnen, jetzt sprudelt eine Fontäne. (1600x1200)

hübsch aus, sondern ist zugleich ein Gradmesser für die Zufriedenheit der Bevölkerung. Wenn alles in Butter ist, gleißt die Statue auf dem Platz golden, und die Menschen jubeln Ihnen zu. Sind die Untertanen dagegen unzufrieden, treffen sie sich zu Demonstrationen und fordern Ihre Absetzung. Wer sich nicht nur auf das optische Feedback verlassen will, klickt den Dorfplatz an und bekommt eine Aufstellung der Bewohner und deren Bedürfnisse. Denn die zu befriedigen ist die oberste Aufgabe eines **Anno**-Fürsten.

Bürgerwünsche

Zu Beginn ist alles ganz simpel: Die Pioniere in ihren Holzhäusern haben lediglich einfache Bedürfnisse, mit einem Dorfplatz, einer Kirche sowie Klammotten und Nahrung sind sie zufrieden. Dabei gibt's viele Möglichkeiten, an die Fressalien zu kommen. Die einfachsten sind Angel- oder Jagdhütten, allerdings geben die Fischgründe irgendwann nichts mehr her. Die Kombination aus Rinderfarm und Metzger liefert dagegen unendlich Fleisch, für

Brot brauchen Sie sogar Farmen, Mühlen und Bäcker. Diese Angebotsvielfalt ist nötig, denn wenn die Einwohnerzahl später in die Tausende geht, reicht eine Nahrungsquelle selten aus.

Sobald es den Pionieren gut geht, werden aus ihnen Siedler. Die verlangen neben den Grundgütern auch noch Tabak, Alkohol und Schulbildung, bevor sie zu Bürgern aufsteigen – wie im richtigen Leben eben. Erst mit Lampenöl, Pralinen und Unterhaltung im Theater werden diese dann zu Kaufleuten. Die wiederum entwickeln

NEUHEITEN-CHECK

Das ist neu

- Händlermissionen bringen Abwechslung in den Anno-Alltag und sind obendrein lukrativ.
- Die Strategiekarte erleichtert Handelsroutenplanung enorm und verschafft schnellen Überblick.
- Der Dorfplatz liefert schnell Informationen über die Bevölkerungsstruktur und -zufriedenheit.
- Computercharaktere mit spezifischen Eigenheiten bringen Story-Elemente ins Endlosspiel.
- Sabotageaktionen wie Demagogen und Taschendiebe erweitern Ihre Aktionsmöglichkeiten sinnvoll. Multiplayer-Schadenfreude!
- Ehrengäste belohnen erfolgreiche Spieler und verbessern die Siedlung – das motiviert.

Das gab's schon in Anno 1602

- Steuereinnahmen direkt von den Bürgern ermöglichen schnelles Eingreifen bei niedriger Zufriedenheit und bei akuter Geldnot.
- Produktionsketten mit nur einem Endprodukt sind leichter durchschaubar.
- Einzelszenarios erzählen kleine Geschichten aus der Anno-Welt.

Das war in Anno 1503 drin, jetzt nicht mehr

- Marktstand-Verkauf war schwierig zu kontrollieren und führte schnell in die Schuldenfalle.
- Scouts mussten neue Inseln vor der Besiedlung erst nach Rohstoffen absuchen – reine Zeitverschwendung!
- Hauseingänge mussten zur Straße ausgerichtet werden, eine unnötige Fummelei.
- Der Militarteil war deutlich umfangreicher, die Schlachten waren wegen schlechter Wegfindung allerdings fast unspielbar.
- Die Kampagne erzählte eine banale Geschichte und war nur von Profis zu knacken.



Walfänger liefern den Grundstoff für Lampenöl und Parfüm.



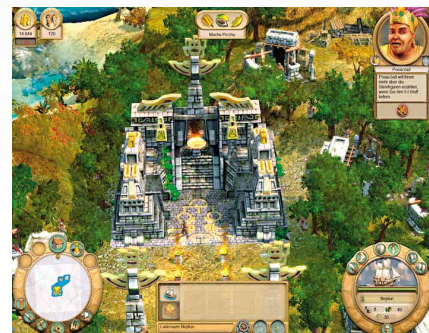
Naturkatastrophen wie der Vulkan zerstören Gebäude.



Unsere Flotte ist nach rund zehn Spielstunden endlich groß genug, um einen Angriff auf die Pirateninsel von Ramirez zu wagen.



Handlerauftrag: Wir sollen einen winkenden Schiffbrüchigen retten, der von Haien umkreist wird.



Ureinwohner Poxacóatl fordert eine Stofflieferung.

sich dank Schmuck, Kolonialwaren (wie Jade), Parfüm und politischer Mitbestimmung via Senatsgebäude schließlich zu Aristokraten. Die Schnösel fordern von Ihnen ein prunkvolles Schloss, das Sie gegen Unmengen von Gold und Marmor Stück für Stück zu einem echten Schmuckstück ausweiten – vor allem für die »Schönbauer« unter den **Anno**-Spielern extrem motivierend. Gemein: Selbst die Adligen frönen noch der Tabaksucht, die Bedürfnisse der unteren Schichten bleiben Ihnen also erhalten und müssen erfüllt werden. Wenn die Untertanen konstant glücklich sind, schauen auf dem Dorfplatz so genannte Ehrengäste vorbei: Der Bierwagen etwa füllt die Alkoholvorräte, Musikanten heben die generelle Stimmung.

Lecker: Duft aus Fett

Mit jeder »Epoche« können Sie neue Gebäude bauen. Erst mit Bürgern dürfen Sie zum Beispiel Walfänger aufs Meer schicken. Die gewinnen aus den Meeres säugern Fett, das Sie wiederum für Lampenöl und Parfüm brauchen. Und erst Kaufleute können Marmor abbauen, den Sie für besonders prunkvolle Gebäude wie die Universität benötigen. Dieses Freischalten von Baumöglichkeiten motiviert ungemein. Selbst wenn Sie den Ablauf nach vielen Partien schon kennen, treibt einen der Ehrgeiz, noch effizienter und schneller aufzusteigen. Das liegt nicht zuletzt an der optischen Belohnung: Aristokraten-Villen sehen einfach viel besser aus als Pionierhütten.

Große Verbesserung gegenüber **Anno 1503**: Gebäude müssen jetzt nicht mehr mit dem Eingang an der Straße stehen, sondern können frei gedreht werden. Unbedingt nötig sind Feldwege oder Pflasterstraßen nur zwischen Produktionsgebäuden und dem Kontor, ansonsten funktioniert die Wirtschaft auch ohne. Allerdings lohnt es sich, zwischen den Wohnhäusern für Wege zu sorgen. Denn Feuerwehr oder Medikus (gegen Pest) helfen nur bei Gebäuden, die sie auch erreichen können. Ästheten verlegen ohnehin in der ganzen Siedlung Wege und vermeiden Rasterstädte.

Forscher für Pflugscharen

Sobald die Schule steht, dürfen Sie erste Forschungsaufträge erteilen. Später wird auch in

Markthäusern, Kasernen und der Universität getüftelt. Insgesamt gibt's 41 Technologien, von der simplen Ertragssteigerung für die Landwirtschaft über militärische Upgrades bis hin zu Sabotageakten. Pffiffig: In manchen der acht Forschungsbäume müssen Sie sich für eine Richtung entscheiden: Wer starke Kanonen bauen will, verzichtet auf Kavallerieverbesserungen. Alle Errungenschaften haben starke Auswirkungen, kosten aber ein Heidengeld.

Reichtum per Regler

Ein Inselfürst braucht immer Bares. Neben den Anschaffungskosten müssen Sie auch den Unterhalt von Gebäuden bestreiten und sind deshalb immer auf der Suche nach Geldquellen. Die wichtigste: Steu-

ANNO AUF DEM HANDY



Anno 1701 gibt's auch als Handyspiel. Ihre Inseln besiedeln Sie rundenweise, Action-Minispiele bringen Abwechslung. Dabei verdienen Sie Bonustaler, die Sie durch Code-Eingabe auf Ihr PC-Anno übertragen und gegen kleine Warenboni eintauschen können.



Keine Angst vor der Bombe! Sie ist lediglich eine erforschte Spezialaktion und dient dazu, störende Felsen aus dem Hopfenfeld zu sprengen.

A screenshot from the game 'The Settlers' showing a medieval village under attack. The village is built on a hillside, with many houses and buildings on fire, emitting thick black smoke. The sky is blue with some clouds, and a small figure is visible in the upper left corner.

Genial: Die zwölf Mitbewerber haben jeweils einen eigenen Charakter. Weichei Hen-

GameStar 12/200



Die Strategiekarte ist neu in Anno 1701. Auf ihr planen Sie Schiffsrouten zwischen Ihren Inseln und denen der Handelspartner. Außerdem zeigt sie andere Schiffe an, etwa des freien Händlers.

drik Jorgensen zum Beispiel fährt einen Kuschelkurs und meldet sich nach jeder Pipifax-Aktion Ihrerseits mit lobenden Worten. Die heißblütige Carmen Marquez dagegen pflaumt Sie ordentlich an, sobald Sie eine Rohstoffinsel besiedeln. Und wer gegen den aggressiven Igor Yegorov antritt, sollte Ziegel für eine Stadtmauer sparen.

Kapitalist und Königin

Keine Sorge, wenn gerade keiner der Konkurrenten Waren kaufen will – der computergesteuerte Freie Händler ist stets zu einem Geschäft bereit. Er klappert die Kontore auf der Karte ab und kauft Güter, die Sie für den Handel freigeben. Umgekehrt ist er ideal, um etwa dringend benötigte Werkzeuge schnell (wenn auch meist teuer) zu liefern. Obendrein gibt's von ihm immer wieder Aufträge wie »Rette Schiffbrüchige!« oder »Liefere schnell zehn Tonnen Wolle!«. Die bringen nicht nur Geld und Warenbelohnungen, sondern vor allem viel Abwechslung in den Aufbaualltag.

Neben dem Händler stoßen Sie auf den Karten immer wieder auf Ureinwohner (Indianer, Azteken, Chinesen, Inder), die meist mit Rohstoffen handeln wollen. Und dann ist da noch Ramirez: Der Piratenkapitän hat massenhaft Waren im Angebot, doch wer mit ihm han-

delt, verschlechtert seinen Ruf bei den Mitspielern, die schlimmstenfalls die diplomatischen Beziehungen abbrechen. Wenn Sie allerdings Ramirez' Schiffe versenken, machen Sie sich beliebt – vor allem bei der Königin. Leider können Sie nicht in Freibeutermanier anschließend das Wrack kapern und zusätzlich fette Beute machen. Die Monarchin ist zwar nicht selbst auf der Karte, beobachtet Ihre Aktionen jedoch genau. Solange Sie kein mächtiges Imperium führen, sollten Sie ihre Tributforderungen lieber brav erfüllen. Wer sich jedoch stark genug fühlt, kann seine Unabhängigkeit von der Krone erklären. Doch Vorsicht: Dann schickt die Königin ihre Flotte und es kommt zum Krieg!

Insel mit zwei Türmen

Auch wenn das Militär in Anno 1701 nicht so wichtig ist wie in Anno 1503, gekämpft wird dennoch. Immerhin gibt's zwei unterschiedlich große Kriegs-

schiffe sowie sieben Einheiten-typen, von der Miliz bis zur Haubitze. Kanonentürme und Stadtmauern schützen die Siedlungen. Allerdings sind die Kämpfe nach wie vor eher simpel: Formationsbefehle für die Truppen fehlen, wer sich an das altbekannte Schere-Stein-Papier-Prinzip hält, gewinnt die meisten Schlachten. Die simplen Kämpfe sind jedoch kein Makel, schließlich ist Anno 1701 zuerst immer noch ein Aufbauspiel.

Wer ungern offen kämpft, setzt zuvor erforschte Sabotageakte ein: Ein Demagoge demoralisiert feindliche Arbeiter, der Taschendieb klaut Gold aus dem Kontor. Aber Vorsicht: Wenn der Gegner glückliche Untertanen hat, entdecken die den Angriff und Ihr Ansehen bei den Mitbewerbern sinkt.

Keine Kampagne? Egal!

Anders als in Anno 1503 oder im direkten Konkurrenten Caesar 4 gibt's in Anno 1701 keine Kampagne. Dafür beweisen Sie in

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ironie der Geschichte: Seit dem für mich enttäuschenden Anno 1503 habe ich kein Aufbauspiel mehr angerührt – und jetzt infiziert mich ausgerechnet der Nachfolger wieder mit der Siedelsucht. Jedes Einzelszenario motiviert mich mehr als die gesamte 1503-Kampagne, der ehemals »unmögliche« Multiplayer-Modus funktioniert bei 1701 nicht nur tadellos, sondern macht dank Händlermissionen und Sabotage sogar noch mehr Spaß als in Anno 1602. Und das alles frei von Bugs, Bedienungsärgernissen oder technischen Problemen (Hallo Gothic 3!). Anno ist zurück auf dem Aufbauspiel-Thron!

»Die Sucht hat mich wieder«





Im Diplomatiemenü überprüfen wir unsere noch recht kühle Beziehung zur heißblütigen Carmen Marquez. Sollen wir ihr den Krieg erklären?

zehn Szenarios mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad Ihr Können. Im ersten müssen Sie nur eine simple Siedlung bauen, im letzten für Ramirez schwer bewachte Schiffe versenken. Sämtliche Aufträge sind gekonnt in Szene gesetzt und klasse vertont. Alleine mit den Szenarios sind Sie schon rund 25 Spielstunden aufs Unterhaltsamste beschäftigt.

Das Herz von **Anno 1701** ist aber ohnehin das Endlosspiel, nahezu jeden Aspekt können Sie konfigurieren: Zahl und Aggressivität der Computergegner und Ureinwohner, (Zufalls-) Kartengröße, Rohstoffvorkommen, Naturkatastrophen, Startkapital usw. Besonders spannend sind die Siegbedingungen, denn neben den üblichen Geld- oder Machtvorgaben gibt es zum Beispiel den Piratenpakt mit Ramirez als Ziel, bei dem Sie sich zwangsläufig mit dem Rest der Welt anlegen. Ihre (extrem anspruchsvolle) Aufgabe kann es auch sein, die Unabhängigkeit von der Königin zu erreichen und zu halten. Neben die-

sen abwechslungsreichen Zielen sind es vor allem die rund 150 Händleraufträge sowie die unterschiedlichen Charaktere mit ihren Verhaltensweisen, die selbst nach vielen, vielen Partien immer noch für Abwechslung sorgen. Dabei hilft auch, dass sich die KI-Konkurrenten durchweg nachvollziehbar benehmen und zum Beispiel Bündnispartner tatsächlich militärisch unterstützen.

Zu mehr im Meer

Was für das Endlosspiel gilt, stimmt erst recht für den Multiplayer-Modus. Denn dort haben Sie dieselben Optionen, nur verhalten sich die Gegner im Optimalfall noch intelligenter. In unseren Testpartien waren lukrative Handelsbündnisse genauso an der Tagesordnung wie gemeine Sabotageakte und erbitterte Seekriege – klasse! Sollte also Ihre einsame Insel einen Internet-Anschluss haben, können Sie **Anno 1701** ruhig dorthin mitnehmen. Und den Urwald stehen lassen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2925

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Sorry Caesar 4, der eine Monat mit dir war wunderschön. Doch jetzt gibt es Anno 1701, meine neue Aufbaulebe! Erstaunlich, wie Related Design es schafft, selbst nach vielen Stunden im Endlosspiel immer noch Überraschungen aufzutischen. Die Computergegner mit ihren Kommentaren bringen mich immer wieder zum Lachen, vor Ramirez hatte ich anfangs sogar richtig Angst. Der fahrende Händler, das Aristokraten-Schloss, die Strategiekarte – man kann gar nicht alle guten Ideen im Spiel aufzählen.

Klar, nach der x-ten Partie wünscht man sich manchmal, die immer gleiche Anfangsphase überspringen zu können. Doch dann bricht ein Wirbelsturm los und vertreibt die Aufbau-Routine. Das gilt erst recht für den Multiplayer-Modus. Durch die Bündnis- und Handelsmöglichkeiten gibt's keine Langeweile, bis die Gegner von der Karte geputzt wurden. Obacht, Heiko, hier kommt meine Flotte!

»Anno baut auf«



Die Gaukler bespielen den Dorfplatz und heben die Stimmung, für den nächsten Bürgeraufstieg fehlen aber noch Pralinen und ein Theater.

ANNO 1701 AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Related Designs (Castle Strike, GS 02/2004: 83 Prozent)
PUBLISHER Sunflowers
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 S. Handbuch

TERMIN (D) 26.10.2006
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 6 Jahre



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden

Kurzes Motivationsloch, sobald man alles kennt, dann greift der Endlos-Ehrgeiz.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO realistisch ☐ fiktiv ☐
MAKSTAB lokal ☐ global ☐
SPIELSTIL Aufbau ☐ Kampf ☐
EINHEITEN Individuen ☐ Masse ☐
HANDLUNG einfach ☐ komplex ☐

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht ☐ schwierig ☐
SPIELMECHANIK einfach ☐ komplex ☐
SPIELTEMPO langsam ☐ schnell ☐

HILFEN Tutorial-Missionen, Hilfetexte, Anno-Pedia im Spiel
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	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD	3,4 GHz Intel A64/3200+ AMD	Pentium D Intel A64 X2 AMD
512 MByte RAM	1,0 GByte RAM	1,5 GByte RAM
3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.

PROFIERT VON Dual-Core-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Tages
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) Endlosspiel (4) mit neun möglichen Siegbedingungen
SPELTYPEN LAN, Internet, Direktverbindung SERVERSUCHE Gamespy
DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
FAZIT So genial wie im Solospiel, Rohstoffbedarf sorgt für Konflikte.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ liebevoll gestaltete Häuser und Einwohner + idyllische Inseln in mehreren Klimazonen + Naturkatastrophen + Wassereffekte	10/10
SOUND	+ sehr gut gesprochene Kommentare von Bürgern und KI-Spielern + Musikstücke... + ... die sich auf Dauer wiederholen	9/10
BALANCE	+ Einführungsmissionen + Szenarios werden schwerer + auch später fordernd + für Vollprofis manchmal zu einfach	9/10
ATMOSPHERE	+ nahezu perfekte Mittelalter-Welt + unzählige Details, spielerisch sinnvoll + ausgeprägte Gegner-Charaktere	10/10
BEDIENUNG	+ Interface + Strategiekarte + Pop-up-Menü per Rechtsklick + viel Feedback direkt im Spiel + Rauszoomen schafft Übersicht	10/10
UMFANG	+ unendlich viele Inseln + Szenarios + Produktionsketten + vier Technologiebäume mit Verzweigungen + keine Kampagne	9/10
STARTPOSITIONEN	+ Einstellungsmöglichkeiten + KI-Gegner in unterschiedlichen Stärken + faire Inselverteilung + immer gleiche Anfangsphase	9/10
KI	+ gewieft KI-Gegner nutzen alle Möglichkeiten + nachvollziehbar (Diplomatie) + seltene Wegfindungsprobleme bei Schiffen	8/10
EINHEITEN	+ fünf Zivilisationsstufen + komplexes, logisches Produktionssystem + ausgeklügelte Militäreinheiten... + ...aber relativ wenige	9/10
ENDLOSSPIEL	+ Langzeitpaß durch Schlossbau + KI-Gegner + Händler + abwechslungsreiche Ziele... + ...teilweise Fleißarbeit	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: KOMPLEX, MOTIVIEREND – SO MUSS ANNO SEIN!

91

SPASS

Modell-Eisenbahn?

SID MEIER'S RAILROADS

Eine Modellbahn benötigt schrecklich viel Platz im Hobbykeller und ist zudem teuer. Preiswerter geht es mit diesem Aufbauspiel.



DVD:
Test-Check



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2920

Nachdem sich zuletzt Poptop Software (**Tropico**) zweimal an Neuauflagen von Sid Meiers Klassiker **Railroad Tycoon** versucht hat, nimmt nun der Meister höchstpersönlich die Geschicke der Serie in die Hand. Das Ergebnis: **Sid Meier's Railroads**. Der Name ist Programm, es dreht sich alles um die Eisenbahn. Sie errichten Schienenwege, verbinden Städ-

te mit Fabriken und schicken Züge auf Reisen. Anders als beispielsweise in **Chris Sawyer's Locomotion** stehen weder Laster, Schiffe noch Straßenbahnen als Transportmittel zur Verfügung. Damit es dennoch genügend Abwechslung gibt, haben die Entwickler knapp 50 Lokomotiven in **Railroads** eingebaut, darunter Klassiker wie die erste deutsche Lokomotive, Der Adler, aber auch moderne Triebwagen wie den französischen TGV oder die deutsche Diesellok V200. Je nach Startjahr – 1828 ist der früheste Zeitpunkt – stehen andere Züge zur Auswahl, im Laufe der Spielzeit werden zudem neue Loks erforscht. Die Entwicklung stoppt allerdings im Jahr 1980, auf einen ICE brauchen Sie in **Railroads** daher nicht zu hoffen.

Quer durch Deutschland

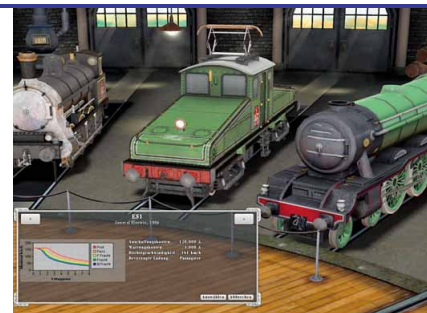
Eine echte Kampagne bietet das Aufbauspiel nicht. Sie errichten Ihr Schienenimperium lediglich auf 15 Karten, wovon sieben echten Vorbildern nachempfunden sind. Auf der Deutschlandkarte verbinden Sie etwa Hamburg mit München oder transportieren Holz aus einem

Frankfurter Sägewerk nach Nürnberg. Weitere Originalschauplätze sind unter anderem der Nordosten der USA, Großbritannien oder Frankreich. Bis auf die grobe Lage bekannter Großstädte sind die Karten alles andere als genau und zudem viel zu klein, so dass die Entfernungen lächerlich gering ausfallen. Damit Sie nicht ins Blaue bauen, gibt Ihnen das Spiel in den realen Szenarien Missionsziele vor, etwa Phoenix mit Washington zu verbinden oder eine bestimmte Menge Gold zu transportieren. Solche motivierenden Aufgaben – die allerdings ruhig noch abwechslungsreicher hätten ausfallen können – fehlen jedoch auf den acht Fantasiekarten.

Mit zwei Klicks von Hamburg nach München

Der Bau einer Strecke klappt äußerst komfortabel: Sie bestimmen den Startpunkt und geben das Ziel vor. Das Programm legt die Schienen selbständig und baut auch Tunnel oder Brücken. Das klappt in der Praxis hervorragend, nur längere Strecken sollte man nicht unbedingt in einem Schritt legen, sonst produziert **Railroads** mit weit ausholenden Kurven Umwege.

Etwas fummeliger als der Erstbau einer Strecke ist die Verbesserung einer bereits vorhandenen Route. Zwar lässt sich ein zweites Gleis problemlos neben einem Schienenstrang verlegen, doch die Verknüpfung der Schienen mit Weichen gestaltet sich schwierig. Statt schlicht eine Weiche zum daneben laufenden Gleis zu platzieren, baut **Railroads** hier immer wieder Brückenkonstruktionen oder Schienen ins Nirgendwo. Besonders ärgerlich: Eine Undo-



Railroads wählt automatisch die derzeit beste Lok.



Fabriken in den Städten lassen sich ersteigern.

Funktion fehlt. Sind die Gleise erstmal verlegt, müssen Sie jedes Gleisstück einzeln abreißen. Die Baukosten erhalten Sie immerhin zurück.

Weichen falsch gestellt

Die KI der Loks hat mit mehrgleisigen Strecken Probleme: Regelmäßig behinderten in unserer Testversion Züge die Bahnhofsgleise, da die Weiterfahrt angeblich versperrt war. Abhilfe schafft da nur ein leichter Schwierigkeitsgrad. Denn während auf der einfachsten Stufe Züge selbst auf einem Gleis durcheinander hindurchfahren, bleibt auf der mittleren immerhin ein Zug stehen. Lediglich im realistischen, schweren Modus befolgen die Züge rote Signale und halten, wenn auf demselben Abschnitt bereits eine Lok unterwegs ist. Unfälle gibt es in **Railroads** nie.

Wenn Sie nur einfache Strecken von A nach B bauen, können Sie die Kritikpunkte bei der Lok-KI und den Signalen getrost vernachlässigen. Problemlos arbeiten Sie alle Aufgabenstellungen mit einem Zug pro Strecke ab. Wem es aber primär um die Errichtung eines riesigen Schienennetzes geht, der ist mit dem Klassiker **Transport Tycoon** oder dessen inoffizieller Nachfolger **Locomotion** besser bedient.

Gold für Las Vegas

Haben Sie die Strecke gebaut, dürfen Sie auf einer Übersichtskarte den Fahrplan für den neu-

BENEDIKT PLASS

Als Wirtschaftssimulation macht Sid Meier's Railroads fast alles richtig. Schon nach wenigen Minuten errichte ich kinderleicht erste Strecken und schicke die Züge dank Fahrplan-Editor auf Reise. Immer habe ich das Gefühl, dass meine Transporte die Spielwelt auch wirklich beeinflussen. Enttäuscht bin ich von Railroads dagegen als Modellbahnsimulation, als solche war das Spiel ja laut Sid Meier immerhin gedacht. Doch die automatische Signalplatzierung und die schwache Wegfindungs-KI der Loks lassen den Aufbau eines komplexen Streckennetzes kaum zu. Hier bleibt Konkurrent Locomotion mit seinen Mods die einzige Alternative. Vielleicht bringt ja irgendwann ein Railroads-Addon Besserung.



»Klasse Aufbauspiel, schwache Modellbahn«



Gleise des Gegners müssen umständlich über- oder unterquert werden.



Bei solch komplexen Schienennetzen haben die Züge oft Schwierigkeiten, das richtige Gleis zu finden.

den Zug festlegen. Das Programm wählt von sich aus immer die beste Lok zum Kauf.

Transportiert werden neben Personen vor allem Güter wie Holz, Öl oder Gold. Oft holen Sie die Waren von einem Produktionsbetrieb ab und bringen sie zu einer weiterverarbeitenden Fabrik. Städte wachsen mit der Zeit, wenn ihre Versorgung sichergestellt ist. Die Industrieanlagen in den Metropolen dürfen Sie sogar ersteigern. Auch Patente, die etwa das Fahrgastaufkommen erhöhen, werden zur Versteigerung angeboten. Die CPU-Gegner verwickeln Sie in einen motivierenden Konkurrenzkampf. Die KI bietet eifrig bei Versteigerungen mit und errichtet clevere Strecken. Allerdings werden die KI-Gegner nach einiger Zeit sehr passiv und der Aufkauf der Konkurrenten durch Aktienübernahmen ist dann ein Kinderspiel.

Riesenloks vor Zwerghäusern

Zumindest technisch kann **Railroads** gegenüber der Konkurrenz punkten. Die vielen Loks sehen äußerst detailliert und echt aus, die Landschaften sind ebenfalls meist gelungen. Allerdings stimmen die Größenverhältnisse absolut nicht. Zudem gibt es bei Brücken und Tunnels oftmals unschöne Clipping-Fehler, worunter der gute optische Eindruck etwas leidet.

Im Mehrspielermodus kämpfen Sie zu viert um die Tycoon-

Krone, eigene Spielmodi gibt's allerdings nicht. Spannend sind die Duelle dennoch, zumal Sie bereits gelegte Strecken des

Gegners teuer mit Brückenkonstruktionen oder Tunnels über- oder unterqueren müssen. **BP**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2921

SID MEIER'S RAILROADS WIRTSCHAFTSSIMULATION

ENTWICKLER: Firaxis (Civilization IV, GS 12/2005: 90)
PUBLISHER: 2K Games
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 104 S. Handbuch

TERMIN (D): 17.10.2006
CA. PREIS: 40 Euro
USK: Ohne Beschränkung

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI																																																																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																																																					
<h4>TECHNIK</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">FÜR ÄLTERE PCs</th> <th colspan="3">FÜR STANDARD-PCs</th> <th colspan="3">FÜR HIGHEND-PCs</th> <th colspan="3">3D-GRAFIKKARTEN</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">MINIMUM</td> <td colspan="3">STANDARD</td> <td colspan="3">OPTIMUM</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">1,4 GHz Intel</td> <td colspan="3">2,0 GHz Intel</td> <td colspan="3">2,4 GHz Intel</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">XP 1500+ AMD</td> <td colspan="3">XP 1800+ AMD</td> <td colspan="3">XP 2200+ AMD</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">512 MB RAM</td> <td colspan="3">1,0 GB RAM</td> <td colspan="3">1,0 GB RAM</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">2,0 GB Festpl.</td> <td colspan="3">2,0 GB Festpl.</td> <td colspan="3">2,0 GB Festpl.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>PROFITIERT VON: — BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: keine Ang. TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1</p>												FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM						1,4 GHz Intel			2,0 GHz Intel			2,4 GHz Intel						XP 1500+ AMD			XP 1800+ AMD			XP 2200+ AMD						512 MB RAM			1,0 GB RAM			1,0 GB RAM						2,0 GB Festpl.			2,0 GB Festpl.			2,0 GB Festpl.					
FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN																																																																																						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																																																						
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM																																																																																									
1,4 GHz Intel			2,0 GHz Intel			2,4 GHz Intel																																																																																									
XP 1500+ AMD			XP 1800+ AMD			XP 2200+ AMD																																																																																									
512 MB RAM			1,0 GB RAM			1,0 GB RAM																																																																																									
2,0 GB Festpl.			2,0 GB Festpl.			2,0 GB Festpl.																																																																																									
<h4>MULTIPLAYER GUT</h4> <p>SPIELMODI (SPIELER): Szenarien (4) SPIELTYPEN: Internet, Netzwerk SERVERSUCHE: Gamespy DEDICATED SERVER: Nein MULTIPLAYER-SPASS: 15 Stunden FAZIT: Motivierende Profitgier, auch im Mehrspieler-Modus.</p>																																																																																															
<h4>BEWERTUNG</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th>KATEGORIE</th> <th>BESCHREIBUNG</th> <th>WERTUNG</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GRAFIK</td> <td>+ detaillierte Züge + Landschaften + Städte wachsen - Größenverhältnisse stimmen nicht - Clippingfehler bei Brücken</td> <td>7/10</td> </tr> <tr> <td>SOUND</td> <td>+ typische Tycoon-Begleitmusik + ordentliche Soundeffekte - keinerlei Sprachausgabe</td> <td>7/10</td> </tr> <tr> <td>BALANCE</td> <td>+ drei Schwierigkeitsstufen + gutes Tutorial + viele Automatikfunktionen - viel zu leicht - Wirtschaft nicht allzu komplex</td> <td>6/10</td> </tr> <tr> <td>ATMOSPHÄRE</td> <td>+ reale Szenarien + passende Loks + Neuentwicklungen und Patente - Entfernungen unrealistisch klein</td> <td>8/10</td> </tr> <tr> <td>BEDIENUNG</td> <td>+ einfacher Schienenbau + Komfortfunktion für Doppelgleis - Undo-Funktion fehlt - späteres Erweitern der Gleise schwierig</td> <td>7/10</td> </tr> <tr> <td>UMFANG</td> <td>+ 7 Szenarien + 8 Fantasielandschaften + Modellbaumodus ohne Aufgaben + Epoche von 1828 bis 1980 - Karten recht klein</td> <td>8/10</td> </tr> <tr> <td>MISSIONSDSIGN</td> <td>+ Karten grob realen Regionen nachempfunden + Erscheinungsbild der Landschaften verändert sich - Aufgaben wiederholen sich</td> <td>7/10</td> </tr> <tr> <td>KI</td> <td>+ CPU-Gegner bauen rentable Strecken + Konkurrenzkampf - Wegfindungsprobleme der Züge - nach einigen Jahren passiv</td> <td>6/10</td> </tr> <tr> <td>EINHEITEN</td> <td>+ knapp 50 Loks + Züge aus allen Epochen... + ...mit unterschiedlichen Stärken - nur rund zehn Loks pro Szenario</td> <td>8/10</td> </tr> <tr> <td>ENDLOSSPIEL</td> <td>+ abwechslungsreiche Szenarien + Missionsziele - kein echtes Endlosspiel - zu schnell vorbei</td> <td>6/10</td> </tr> </tbody> </table>												KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG	GRAFIK	+ detaillierte Züge + Landschaften + Städte wachsen - Größenverhältnisse stimmen nicht - Clippingfehler bei Brücken	7/10	SOUND	+ typische Tycoon-Begleitmusik + ordentliche Soundeffekte - keinerlei Sprachausgabe	7/10	BALANCE	+ drei Schwierigkeitsstufen + gutes Tutorial + viele Automatikfunktionen - viel zu leicht - Wirtschaft nicht allzu komplex	6/10	ATMOSPHÄRE	+ reale Szenarien + passende Loks + Neuentwicklungen und Patente - Entfernungen unrealistisch klein	8/10	BEDIENUNG	+ einfacher Schienenbau + Komfortfunktion für Doppelgleis - Undo-Funktion fehlt - späteres Erweitern der Gleise schwierig	7/10	UMFANG	+ 7 Szenarien + 8 Fantasielandschaften + Modellbaumodus ohne Aufgaben + Epoche von 1828 bis 1980 - Karten recht klein	8/10	MISSIONSDSIGN	+ Karten grob realen Regionen nachempfunden + Erscheinungsbild der Landschaften verändert sich - Aufgaben wiederholen sich	7/10	KI	+ CPU-Gegner bauen rentable Strecken + Konkurrenzkampf - Wegfindungsprobleme der Züge - nach einigen Jahren passiv	6/10	EINHEITEN	+ knapp 50 Loks + Züge aus allen Epochen... + ...mit unterschiedlichen Stärken - nur rund zehn Loks pro Szenario	8/10	ENDLOSSPIEL	+ abwechslungsreiche Szenarien + Missionsziele - kein echtes Endlosspiel - zu schnell vorbei	6/10																																																			
KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG																																																																																													
GRAFIK	+ detaillierte Züge + Landschaften + Städte wachsen - Größenverhältnisse stimmen nicht - Clippingfehler bei Brücken	7/10																																																																																													
SOUND	+ typische Tycoon-Begleitmusik + ordentliche Soundeffekte - keinerlei Sprachausgabe	7/10																																																																																													
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsstufen + gutes Tutorial + viele Automatikfunktionen - viel zu leicht - Wirtschaft nicht allzu komplex	6/10																																																																																													
ATMOSPHÄRE	+ reale Szenarien + passende Loks + Neuentwicklungen und Patente - Entfernungen unrealistisch klein	8/10																																																																																													
BEDIENUNG	+ einfacher Schienenbau + Komfortfunktion für Doppelgleis - Undo-Funktion fehlt - späteres Erweitern der Gleise schwierig	7/10																																																																																													
UMFANG	+ 7 Szenarien + 8 Fantasielandschaften + Modellbaumodus ohne Aufgaben + Epoche von 1828 bis 1980 - Karten recht klein	8/10																																																																																													
MISSIONSDSIGN	+ Karten grob realen Regionen nachempfunden + Erscheinungsbild der Landschaften verändert sich - Aufgaben wiederholen sich	7/10																																																																																													
KI	+ CPU-Gegner bauen rentable Strecken + Konkurrenzkampf - Wegfindungsprobleme der Züge - nach einigen Jahren passiv	6/10																																																																																													
EINHEITEN	+ knapp 50 Loks + Züge aus allen Epochen... + ...mit unterschiedlichen Stärken - nur rund zehn Loks pro Szenario	8/10																																																																																													
ENDLOSSPIEL	+ abwechslungsreiche Szenarien + Missionsziele - kein echtes Endlosspiel - zu schnell vorbei	6/10																																																																																													
<h4>PREIS/LEISTUNG GUT</h4> <p>SOLOSPIELZEIT: 25 Stunden FAZIT: HÜBSCHE MODELLBAHN MIT SIMPLER BEDIENUNG.</p>																																																																																															

Frischfleisch für die Völkerschlacht

DAWN OF WAR DARK CRUSADE

Gestern: Blut. Heute: Morde. Morgen: Blut und Morde. Mangelt's der Warhammer-Welt an Abwechslung? Denkste: Zwei neue Völker greifen ins Gemetzel ein, erstmals in einem rundenbasierten Feldzug.

Es gibt Sachen, mit denen fängt man am besten gar nicht an. Mit dem Rauchen etwa, mit dem Computerspielen oder mit Krieg. Weshalb? Weil man davon schwer wieder loskommt. Dass sich Kriege in die Länge ziehen können, zeigt ein Blick ins **Warhammer 40k**-Universum. Dort tobt seit Jahrtausenden eine brutale Völkerschlacht: **Dawn of War** (2004) erweckte die Gemetzel spektakulär zum Leben und bekommt nun das zweite, auch ohne Hauptprogramm lauffähige Addon. In **Dark Crusade** greift der Konflikt auf die Welt Kronus über. Dort gibt's zwei neue Völker sowie eine rundenbasierte Kampagne. Doch die bislang umfangreichste Erweiterung ist nicht automatisch die beste.

Seid ihr alle da?

Sieben Völker balgen sich um Kronus. Zu Space Marines, Orks, Eldar und Chaos Marines gesellt sich die imperiale Garde aus dem ersten Addon **Winter Assault**. Den Abschluss bilden die Neulinge: Necrons und Tau. Erstere sind böse Roboter, die aus uralten Katakomben kriechen. Die edlen Tau beanspruchen Kronus für ihr Hightech-Impe-



Die Necrons überrennen die Tau, der Held der Gruftroboter verwandelt sich in den Nachtbringer-Sensenmann.

rium. Auch jedes der bekannten Völker verfolgt eigene Ziele – selbst Space Marines und Imperiale kämpfen gegeneinander. Eine der Fraktionen führen Sie in die Schlacht um Kronus.

Die Kampagne läuft rundenweise ab: Auf der Übersichtskarte verschieben Sie Ihr Heer. Um

Provinzen zu erobern, schlagen Sie Echtzeit-Schlachten. Unterjochte Landstriche werfen Rohstoffe ab, mit denen Sie Garnisonstruppen kaufen. Zudem erweitern Sie die Ehrengarde Ihres Generals. Einige Ländereien geben Boni, etwa auf die Rohstoffproduktion. Durch Siege

verdient Ihr Held Upgrades, darunter stärkere Waffen. Das motiviert: Sie wollen noch ein Upgrade freischalten, noch eine Provinz erobern – aber nur zehn bis 15 Stunden lang. Auf Dauer fehlt Abwechslung: Es gibt zu wenige Ländereien, zu wenige strategische Möglichkeiten.

SO SPIELT SICH DIE KAMPAGNE



Auf der Übersichtskarte ① verschieben Sie Ihre Armee und erobern Provinzen. Ihrem General spendieren Sie Upgrades ②, die sich auf sein Aussehen und seine Kampfkraft auswirken. Allerdings bestreiten Sie nur wenige Story-Missionen mit Zwischensequenzen ③ und abwechslungsreichen Aufgaben.



Die Tau machen ernst: Hinten schlägt ein Luftangriff ein, links feuert ein Hammerhead-Gleiter, rechts wütet ein nahkampfstarkes Gnarloc-Biest.

Was zählt, ist die Mission

Der Siebenkampf klingt nach einer guten Grundlage für eine spannende Story. **Dark Crusade** verschenkt diese Chance: In der Kampagne absolvieren Sie nur dann Story-Einsätze, wenn Sie Hauptstädte oder bonusspendende Provinzen angreifen. In den anderen Gefechten ringen Sie jeweils mit einem KI-Feind. Die Scharmützel verlaufen nach dem Motto »Vernichte alle Feinde«, ohne besondere Ziele und Zwischenfilme. Auf lange Sicht stört das Reißbrett-Muster trotz der klugen, aggressiven Feinde.

Die Story-Aufträge machen's besser. So legen Sie beim Sturm auf die Necron-Katakomben eine Bombe im Thronsaal des Roboterkönigs. Zuvor müssen Sie Obelisken einreißen, die Ihre Truppen einfrieren oder per Gedankenkontrolle Panzer übernehmen. In den Story-Einsätzen stecken also viele nette Ideen. Der Feldzug von **Winter Assault** bot aber mehr Handlung.

Die Frischlinge

Necrons und Tau passen in die Welt und setzen spielerische Akzente. Die Necrons erobern

Kontrollpunkte nicht, um Rohstoffe zu verdienen. Stattdessen bauen Sie Einheiten und Gebäude umso schneller, je mehr Stellungen sie halten. Dafür hungern die Gruftroboter nach Energie und müssen viele teure Kraftwerke errichten. Die Talente der Mechano-Killer bringen taktische Tiefe. So buddeln sich Nahkämpfer an einem beliebigen Ort aus der Erde, Spinnen beleben Roboter wieder.

Die Tau nutzen teure High-tech-Truppen: Schon ihre Standard-Infanteristen, die Firewarrior, teilen auf Distanz gut aus. In den Nahkampf schicken die Tau die kräftigen Kroot-Aliens. Strahlen- und raketenbewehrte Mechs sowie Schwebepanzer ergänzen das Arsenal. Der Clou: Die Tau entscheiden sich zwischen zwei Taktikpfaden. Entweder schalten sie den Hammerhead frei, einen starken Fernkampf-Gleiter. Oder sie erwerben bessere Kroot-Krieger.

Stimmung im Netz

Auch jede der fünf alten Rassen bekommt eine neue Einheit. So schnetzeln die Eldar mit dem Harlekin-Mörder Infanteristen. Das bereichert vor allem die



Tau-Firewarrior ① müssen sich im Nahkampf auf die kräftigen Kroot ② verlassen. Die fallen den Necron-Kämpfern ③ hier in den Rücken.

Mehrspieler-Schlachten, in denen Sie dank Tau und Necrons neue Strategien testen können. Wer **Dawn of War** nicht besitzt, darf **Dark Crusade** dennoch spielen. Die Kampagne läuft dann ohne Einschränkungen, in Multiplayer-Gefechten sind aber nur Tau und Necrons spielbar.

Die Stärke von **Dawn of War** bleibt auch in **Dark Crusade** er-

halten: Die Hatz nach Kontrollpunkten unterhält großartig – auch wenn Ihre Trupps bei der Wegfindung irren. Doch dieses Problem ist vergessen, wenn Ihre Necron-Klauenroboter die Tau zerfetzen. Die geniale **Warhammer**-Stimmung motiviert bestens – vom Krieg kommt man schwer wieder los. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2917

DAWN OF WAR: DARK CRUSADE ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Relic (Company of Heroes, GS 11/06: 87 Punkte)
PUBLISHER THQ
SPRACHE Englisch, Deutsch in Vorbereitung
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch
TERMIN (D) 27.10.2006
CA- PREIS 30 Euro
USK ab 16 Jahre

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,6 GHz Intel 1,5 GHz AMD 256 MB RAM 4,1 GB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 4,1 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 4,1 GB Festplatte

PROFITIERT VON: EAX
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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8)
SPIELTYPEN LAN, Internet, Direct IP SERVERSUCHE Intern, Direct IP
DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden
FAZIT Tau und Necron machen die flotten Gefechte noch abwechslungsreicher.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Einheiten und Gebäude + flüssige Animationen + schöne, teils neue Effekte + langweilige Landschaften	8/10
SOUND	+ bombastische Kampfklänge + orchesterlicher Soundtrack + markige Sprüche für jede Einheit + guter Surroundsound	9/10
BALANCE	+ gute Einheiten-Balance + Völker fügen sich gut ein + drei Schwierigkeitsgrade + schon auf »normal« knackig schwer	8/10
ATMOSPHERE	+ spektakuläre Gefechte + perfekt umgesetztes Warhammer-Universum + wenige Zwischenfilme + oft lahme Missionen	9/10
BEDIENUNG	+ viele hilfreiche Tastaturkürzel + Interface lässt sich ausblenden + automatisches Speichern + sehr nützliche Pausenfunktion	10/10
UMFANG	+ zwei neue Völker + neue Einheiten für die bekannten Parteien + rundenbasierte Kampagne... + ...auf einem kleinen Planeten	9/10
MISSIONSDSIGN	+ Story-Einsätze mit mehreren Zielen und guten Skriptsequenzen + viele Reißbrett-Aufträge nach dem Motto »Vernichte alles«	6/10
KI	+ Gegner greifen aggressiv und schlau an, die Schlachten wogen hin und her + Truppenmassen verklumpen + miese Wegfindung	8/10
EINHEITEN	+ viele neue Truppentypen und Spezialfähigkeiten + noch mehr taktische Tiefe + mächtige Helden entscheiden Schlachten	10/10
KAMPAGNE	+ motivierende Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie + Helden-Upgrades + dünne Story + auf Dauer eintönig	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: UMFANGREICHES ADDON MIT DÜNNER STORY.

84

SPIELSPASS

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Die Necrons haben's mir angetan: Ich grinse herrlich böse, wenn ich mit den Gruselrobotern die Lebenden zerfleische. Auch die Tau sind reizvoll, weil sich die beiden Neulinge angenehm unterschiedlich spielen. So fügen sich die Frischlinge gut ins Spiel ein, die neuen Einheiten bringen noch mehr taktische Tiefe – insbesondere in den Mehrspieler-Partien.

Doch bei der Kampagne schwächelt Dark Crusade. Zu Beginn motiviert der Echtzeit-Runden-Mix dank des »Nur noch eine Provinz«-Suchtfaktors. Auf Dauer langweilen aber die stets gleichen Gefechte. Warhammer-Fans kann das egal sein, Dark Crusade fängt das Flair der Vorlage perfekt ein. Wer Dawn of War mag, kann zugreifen. Auch, weil das dicke Addon mit 30 Euro nicht die Welt kostet.

»Necrons vor!«



Im Westen viel Neues

AGE OF EMPIRES 3 THE WAR CHIEFS



Vergessen Sie die Friedenspfeife! Denn die drei neuen Indianervölker graben im Addon nicht nur das Kriegsbeil aus, sondern auch jede Menge Spielspaß.

Revolution in der GameStar-Redaktion! Alle Untergebenen legen ihre Arbeit wieder und greifen zu den Waffen. Oberhäuptling Gunnar bekommt einen Riesenschreck... bis er schließlich erleichtert feststellt, dass der Aufstand nur auf unseren Testrechtern stattfindet. Denn dort läuft das **Age of Empires 3-Addon The War Chiefs**, das mit der Revolution die Endphase von Multiplayer-Partien um ein gnadenlos spannendes Spielelement bereichert. Aber auch vaterlandstreue Feldherren bekommen erfreulich viele motivierende Gründe um erneut in den Krieg zu ziehen.

Kumpel Washington

Zwei neue Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen erzählen

die Geschichte von zwei weiteren Mitgliedern der aus dem Hauptprogramm bekannten Familie Black. Zunächst unterstützen Sie als Nathaniel Black mit einer Irokesen-Miliz die Freiheitskämpfer um George Washington im Unabhängigkeitskrieg gegen die Engländer. Dann erliegen Sie als dessen Enkel Chayton Black dem Goldrausch und geraten mitten in den Konflikt zwischen Siedlern und Indianern. Diese Verknüpfung von fiktiven Einzelschicksalen und historischer Realität gelingt in **The War Chiefs** deutlich besser als beim Hauptprogramm. Zum einen liegt das an den interessanteren Geschichten, zum anderen an den erheblich spannenderen Missionen: Sie überlisten eine feindliche



Mit dem Saloon bauen Sie Ihre eigene Söldnerquelle.

Armee durch das Legen von Signalfeuern, schützen Arbeiter beim Bau eines gewaltigen Forts und beweisen Ihr Feldherrengeschick in spektakulär inszenierten historischen Schlachten wie Englands entscheidende Niederlage in Yorktown oder General Custers Untergang am Little Bighorn. Einziger Wermutstropfen: Zwar kämpfen Sie zeitweilig sowohl mit Irokesen als auch mit Sioux-Einheiten, dennoch spielen die drei neuen Indianervölker eine eher untergeordnete Rolle in den Kampagnen – die Azteken müssen sogar komplett draußen bleiben.

Kriegspfad mit drei Richtungen

Eigentlich unverständlich, dass sich Sioux, Irokesen und Azteken in den Kampagnen so zurückhalten, denn sie haben erfreulich viele strategische Kniffe auf Lager und unterscheiden sich deutlich stärker voneinander als die Kriegsparteien des Hauptprogramms. So können die Sioux schon zu Partiebeginn das volle Einheitenlimit ausschöpfen und schicken bereits in der zweiten Epoche starke Reitereinheiten wie den Tomahawk-Krieger aufs Schlachtfeld.

DAS IST NEU

- Azteken, Sioux und Irokesen als spielbare Indianer-Völker
- zwei Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen
- 48 Einheiten, darunter auch Verstärkung für die alten Parteien
- Revolution als Variante zur fünften Epoche
- zehn Gebäude, darunter Saloon und Indianerbotschaft
- neun zusätzliche Zufallskarten für Skirmish- und Multiplayer-Partien
- neue Erweiterungen für die Heimatstädte



Angriff auf eine Artilleriestellung ①: Plänker ② räumen mit ihren Gewehrsalven unter der Infanterie auf, mit den Sioux-Kavallerie ③ fallen wir dem Feind in die Flanke. Ein Medizinmann ④ kümmert sich um Verwundete.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Eigentlich hasse ich schwierige Entscheidungen – es sei denn, sie sind so spannend wie in The War Chiefs. Brauche ich die Arbeiter dringender auf der Baumwollplantage oder beim Kriegstanz? Sichere ich mir durch die Revolution die Spezialeinheiten oder wähle ich lieber die fünfte Epoche und stelle so einen steten Nachschub an Rohstoffen und Soldaten sicher? The War Chiefs schafft genau das, was ich von einer guten Erweiterung erwarte: Es fügt sich nahtlos ins Bekannte ein, stellt mich trotzdem vor neue Herausforderungen, motiviert im Gegenzug mit vielen Belohnungen und entfacht so meine Begeisterung für Age of Empires 3 aufs Neue. Für mich das beste Strategie-Addon seit The Frozen Throne und ein Muss für jeden AoE-Fan!

»Entscheidend großartig«



Eine Azteken-Siedlung: Die Ureinwohner Mexikos sind besonders defensivstark und können als einziges Indianervolk Steinmauern ❶ bauen. Ihre Helden ❷ zählen bis zu zwölf Jaguar. Je mehr Arbeiter an der Feuerstelle ❸ tanzen, desto effektiver die Spielboni. Große Schwäche: Sie kämpfen ausschließlich mit Infanterie ❹.

Da sie jedoch weder Artillerie noch Mauern kennen, müssen sie den Gegner so früh wie möglich besiegen. Anders die Azteken, die sich am liebsten hinter massiven Steinmauern verschanzen, um ihre Feinde schließlich mit Massen von nahkampfstarken Jaguar- und Totenschädelkrieger zu überrennen. Die Irokesen verbündeten sich mit den Europäern, beherrschen deshalb den Umgang mit Kanonen und überraschen ihre Feinde gern mit den Tarnfähigkeiten ihrer Walddläufer.

Trotz der großen Unterschiede haben die Indianervölker auch eine Gemeinsamkeit: die Feuerstelle. Hier führen Ihre Arbeiter Kriegstänze auf und verschaffen Ihnen dadurch diverse Spielboni, wie schnellere Einheitenproduktion oder größere Kampfkraft. Je mehr Zivilisten Sie zur Feuerstelle schicken, desto größer der Bonus. Die Folge:

ein ständiges Jonglieren zwischen Tanzen und Ressourcenabbau – knifflig, aber spannend.

Revolution ohne Arbeiter

Spannende Entscheidungen müssen auch Feldherren der alten Völker treffen. Allen voran, ob Sie statt dem Aufstieg in die fünfte Epoche lieber die Revolution wählen. Riesenvorteil: Alle Arbeiter werden sofort zu kampfstarken Milizen und in der neuen revolutionsexklusiven Heimstadt warten besonders mächtige Spezialeinheiten wie das Panzerschiff auf ihren Einsatzbefehl. Riessnachteil: Sie haben keine Arbeiter mehr und müssen fortan ohne Rohstoffabbau klarkommen.

Aber selbst ohne Revolution gibt's im Addon viel zu entdecken: neue Gebäude wie die söldnerspendende Indianerbotschaft oder frische Spezialeinheiten, etwa Ninja und Gatling-Gun. Mul-

tiplayer- und Skirmish-Fans freuen sich über die zusätzlichen Erweiterungen für die Heimatstädte, zumal sie Ihre liebevoll hoch-

gepöppelte Stadt aus dem Hauptprogramm problemlos ins Addon übertragen können. **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2959

AOE 3: THE WAR CHIEFS ECHTZEIT-STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Ensemble (Age of Empires 3, GS 12/2005: 89 Punkte)
PUBLISHER Punkte
SPRACHE Deutsch CA- PREIS 30 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 21 S. Handbuch USK ab 12 Jahre



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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel	■ Radeon 9500 / 9600
1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD	A64 3000+ AMD	■ GeForce 6600 GT
256 MB RAM	512 MB RAM	2,0 GB RAM	■ Radeon X600 / X700
2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.	■ Radeon 9700 / 9800
			■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Spielmodi: Vorherrschaft (8), Deathmatch (8)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Ensemble Studios Online
DEDICATED SERVER	Nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
FAZIT	Langzeitmotivation dank neuer Völker, Karten und Heimatstadt-Erweiterungen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ wunderschöne Schlachtfelder + spektakuläre Wasser- und Physikeffekte + Animationen + etwas detailarme Einheiten	9/10
SOUND	+ Indianervölker mit jeweils eigener Stammsprache + neue stimmungsvolle Musik + krachende Kanonen und Gewehrshalven	10/10
BALANCE	+ Indianer eine Bereicherung für Multiplayer-Matches + Kampagne angenehm knifflig + Revolution ist strategisch sinnvoll	10/10
ATMOSPHERE	+ Kolonialisten-Feeling dank Revolution + historische Authentizität + lebendige Karten + Mauern immer noch schussdurchlässig	8/10
BEDIENUNG	+ Enzyklopädie-Erklärungen für neue Einheiten + stets präsente Anzeige der Tanz-Auswirkungen + fummelige Formationen	8/10
UMFANG	+ jedes Indianervolk ein anderes Spielerlebnis + viele sinnvolle Neuerungen für alte Fraktionen + Kampagnen etwas kurz	9/10
MISSIONSDSIGN	+ deutlich mehr Überraschungen als im Hauptprogramm + abwechslungsreiche Ziele + Indianerfähigkeiten häufig irrelevant	9/10
KI	+ attackiert früh und aggressiv + setzt Feuerstelle ein + auch für Profis herausfordernd + in Kampagnen sehr skriptlastig	8/10
EINHEITEN	+ ebenso coole wie sinnvolle neue Einheiten + Bonuskämpfer durch Revolution + noch mehr taktische Gebäude-Optionen	10/10
KAMPAGNEN	+ historische Schlachten + Motivation dank Heimatstadt + Indianervölker zu wenig präsent + schwache Zwischensequenzen	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: PFLICHT-ADDON FÜR JEDEN KOLONIAL-STRATEGEN.

88

SPIELSPASS



In der Revolutions-Heimatstadt können Sie Spezialeinheiten bestellen.



Es war (schon wieder) einmal...

STRONGHOLD LEGENDS

Das Mittelalter ist tot, lang lebe König Artus und seine Tafelrunde. Im neuen Teil der Burgenbau-Simulation von Firefly dreht sich alles um Mythen und Fabelwesen.

Legenden wollen erzählt werden. Das dachten sich wohl auch die **Stronghold**-Entwickler Firefly und verlegten die Story des Ablegers der Burgenbauerei ins Reich der Mythen und Sagen. Statt sich im Mittelalter gegen Ritter zu wehren, verteidigen Sie in **Stronghold Legends** Ihre Burg gegen Drachen, Werwölfe und Fledermäuse. Drei Sagen stehen im Mittelpunkt der Kampagnen: Die Geschichten um König Artus und seine Tafelrunde, die deutsche Nibelungensage und die Legenden um Vlad Dracul.

Stein auf Stein

Wie in den Vorgängern geht es auch in **Stronghold Legends** um



Die Story wird zu großen Teilen in langweilig präsentierten Textnachrichten erzählt, wichtig ist sie aber ohnehin nicht.

den Aufbau und die Verteidigung von Burgen. Mit Holzfällern, Steinmetzen und diversen Farmen errichten Sie einen Stützpunkt und rahmen diesen später mit Mauern zu einer Burg ein. Abwehrmaßnahmen wie Türme, Katapulte oder Ölfallen sorgen dafür, dass die Burg vor Attacken sicher ist. Der Wirtschaftspart entspricht weitgehend dem aus **Strong-**

hold 2, nur einige Bereiche wurden etwas entschlackt. So stehen für den Mauerbau nicht mehr so viele Bauteile zur Verfügung. Das raubt dem Aufbau zwar ein wenig an Spieltiefe, ist aber von den Entwicklern beabsichtigt. Denn die meiste Zeit spielt sich **Stronghold Legends** wie ein typisches Echtzeitstrategiespiel. In vielen Einsätzen schlagen Sie sich ohne



Eine Burg im Aufbau mit Vorratslager, Scheune und Kaserne. Bis Feinde kommen, muss eine Verteidigung aufgebaut werden.

Stützpunkt mit einer großen Armee durch die Landschaft und müssen mit den vorgegebenen Einheiten auskommen.

Fabelhafte Schlachten

Ohne Action läuft kein Einsatz in **Stronghold Legends** ab. Diese Schwerpunktverlagerung in Richtung Kampf dürfte Fans von Aufbau-Simulationen zu Recht abschrecken. Auch eine Wirtschaftskampagne wie im Vorgänger suchen Sie vergebens. Selbst in den wenigen Missionen, in denen Sie Ihre eigene Burg gegen Angriffe der Feinde schützen, kommt das typische **Stronghold**-Spielgefühl kaum auf, da Sie sich lediglich im Stützpunkt einigeln. Dabei setzen Ihnen die über 30 neuen Einheiten zu. Ob Oger, Dämonen oder gar Drachen – selbst die dicksten Verteidigungsmauern halten diese Kreaturen kaum vom Burgfried fern. Mit Leichtigkeit reißen beispielsweise Riesen die Wälle ein, während Dämonen in einem Satz über die Mauern springen. Mit klassischen Einheiten wie Bogenschützen hat man daher kaum eine Chance. Da bedarf es schwererer Kaliber wie eigener Drachen oder Feuer-Imps.



Die Bogenschützen auf der Anhöhe haben eine ausgezeichnete taktische Position und sind nur mit großen Verlusten zu knacken.

Helden-Power

Zu den selbst gezüchteten Monstern kommen die Helden der Kampagne, die besonders gut kämpfen und viele Treffer einstecken. Ein Held kann den Kampf gegen einen Drachen fast allein aufnehmen. Zudem stehen jedem Heroen aber auch Spezialkräfte zur Verfügung. So darf Artus etwa Mauern einreißen oder versteckte Fallen sichtbar machen, Magier Merlin unterstützt den König hingegen mit einem Zaubenangriff. Welche dieser Superkräfte in einem Einsatz zur Verfügung stehen, schreibt Ihnen das Spiel vor. Stirbt einer der Helden, gilt die Mission als verloren, so dass Sie ständig abwägen müssen, ob Sie die Recken trotzdem an der Front mitkämpfen lassen.

Dumme Untertanen

Das Missionsdesign von **Stronghold Legends** ist recht durchwachsen. Besonders die Einsätze ohne Burgenbau spielen sich sehr langweilig und erreichen das Niveau eines **Warcraft 3** noch nicht mal ansatzweise. Durch die vielen neuen und interessanten Einheiten freut man sich zwar auf die Auseinandersetzungen, doch die Kämpfe selbst laufen viel zu hektisch und unübersichtlich ab, das Erteilen von Befehlen ist fast unmöglich. Das liegt auch an der schwachen Einheiten-KI. Selbst wenn einige Meter ne-



Drachen schleudern Feuerstöße, die ganze Armeen brutzeln.



Ein Riese reißt unsere Mauern mit einem Keulenschlag ein.

ben einem Soldaten der größte Kampf der Geschichte tobt, greift dieser nur in den seltensten Fällen von alleine zum Schwert. Besonders Bogenschützen bedürfen ständiger Überwachung. Gibt man einer großen Armee mit unterschiedlichen Einheiten-Typen einen gemeinsamen Angriffsbefehl, bleiben die Schützen einfach an Ort und Stelle sitzen.

Auch die Wegfindung ist alles andere als optimal. So war es uns kaum möglich, die Truppen an aufgedeckten Fallen vorbei zu lotsen. Wenigstens die KI der Feinde agiert glaubwürdig. Speziell die Eroberung einer Burg erfordert den geschickten Einsatz aller verfügbaren Truppen. Das Balancing der Truppen und der drei Parteien mit ihren Sondereinheiten scheint ausgewogen, auch wenn man sich zuerst an die starken Fabelwesen gewöhnen muss. Der Schwierigkeitsgrad von **Stronghold Legends** ist allerdings nicht ohne, selbst auf der einfachsten Stufe sieht man sich oftmals einer Übermacht gegenüber.

Mittelalter-Grafik

Neben den drei Kampagnen bietet **Stronghold Legends** einen Legenden-Pfad, auf dem Sie story-unabhängig immer schwieriger werdende Einsätze absolvieren. Zusammen mit dem Karten-Editor und dem abwechslungsreichen Mehrspielermodus ist der Spielumfang erstklassig. Das kann man von der Technik freilich nicht behaupten. Ist der Sound mit seiner gelungenen Sprachausgabe und Effekten noch in Ordnung, sieht die Grafik mit ihren ver-

waschenen Boden-Texturen und den geradezu lächerlich anmutenden Einheiten-Animationen schlichtweg grausam aus. Auch die Kämpfe, immerhin der Schwerpunkt von **Stronghold Legends**, werden optisch nur viertklassig präsentiert. Wenn alle Truppen wild durcheinan-

der laufen und ein riesiger, nicht mehr definierbarer Pulk entsteht, hat **Stronghold Legends** seine schlechtesten Momente. Nur die hübsch detaillierten Gebäude und Burgen retten das Spiel vor dem kompletten Absturz in der Grafikwertung. **BP**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2911

STRONGHOLD LEGENDS ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER: Firefly (Stronghold 2, GS 06/2005: 85)
 PUBLISHER: 2K Games
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 108 S. Handbuch

TERMIN (D): 13.10.2006
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 12 Jahre

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK 2910](#)

ANSPRUCH																																																														
EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI																																																							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																					
<h4>TECHNIK</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FÜR ÄLTERE PCs</th> <th>FÜR STANDARD-PCs</th> <th>FÜR HIGHER-PCs</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">MINIMUM</td> <td colspan="3">STANDARD</td> <td colspan="4">OPTIMUM</td> </tr> <tr> <td colspan="3">1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD</td> <td colspan="3">2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD</td> <td colspan="4">2,4 GHz Intel XP 2600+ AMD</td> </tr> <tr> <td colspan="3">512 MB RAM</td> <td colspan="3">512 MB RAM</td> <td colspan="4">1,0 GB RAM</td> </tr> <tr> <td colspan="3">2,5 GB Festpl.</td> <td colspan="3">2,5 GB Festpl.</td> <td colspan="4">2,5 GB Festpl.</td> </tr> </tbody> </table>										FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD			2,4 GHz Intel XP 2600+ AMD				512 MB RAM			512 MB RAM			1,0 GB RAM				2,5 GB Festpl.			2,5 GB Festpl.			2,5 GB Festpl.			
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs																																																												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																					
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM																																																								
1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD			2,4 GHz Intel XP 2600+ AMD																																																								
512 MB RAM			512 MB RAM			1,0 GB RAM																																																								
2,5 GB Festpl.			2,5 GB Festpl.			2,5 GB Festpl.																																																								
<h4>3D-GRAPHIKKARTEN</h4> <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 																																																														
<p>PROFITIERT VON: —</p> <p>BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: keine Ang.</p> <p>TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1</p>																																																														

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER): Deathmatch (4), King of the Hill (4), Wirtschaftskrieg (4), Capture the Flag (4)

SPIELTYPEN: Internet, Netzwerk SERVERSUCHE: Gamespy

DEDICATED SERVER: Nein MULTIPLAYER-SPASS: 6 Stunden

FAZIT: Interessante Modi und viele Einstellungen, Spaß macht es trotzdem kaum.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + ansehnliche Burgen + verwaschene Optik + grausame Animationen + langweilige Landschaften 	5/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + gute deutsche Sprecher + ordentliche Soundeffekte + kaum wahrnehmbarer Soundtrack 	7/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + Tutorial + drei Schwierigkeitsgrade + selbst auf leichtester Stufe sehr anspruchsvoll + schwierige Kämpfe 	6/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> + Mythen und Sagen + Helden wie König Artus + schwache Präsentation + sterile Umgebungen 	7/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + Vogelperspektive erleichtert den Burgbau + Einheiten reagieren oft nicht + bei Angriffsbefehl bleiben Bogenschützen zurück 	5/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + viele Missionen + drei umfangreiche Kampagnen + Legenden-Pfad + Karteneditor liegt bei 	10/10
MISSIONSDSIGN	<ul style="list-style-type: none"> + abwechslungsreiche Ziele + taktische Belagerungen + Schwerpunkt liegt zu stark auf Kämpfen + fades Kartendesign 	6/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> + agiert bei Verteidigungen sehr geschickt + katastrophale Wegfindung + Einheiten verhalten sich sehr passiv und unselbständig 	5/10
EINHEITEN	<ul style="list-style-type: none"> + über 30 neue Einheiten + interessante Fabelwesen + Parteien unterschiedlich + unspektakuläre Heldenfähigkeiten 	7/10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> + abwechslungsreiche Kampagnen + drei Parteien mit unterschiedlichen Helden und Einheiten + öde Storypräsentation 	7/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden

FAZIT: HOFFNUNGSLOS VERALTETE FORTSETZUNG.

BENEDIKT PLASS

Auch wenn Technik natürlich nicht alles ist: Muss ich mich im Jahr 2006 wirklich noch durch eine so altbackene Grafik kämpfen? Zudem überzeugt Stronghold Legends auch spielerisch nicht. Die Fabelwesen sind zwar eine nette Ergänzung, doch das neue Spieldesign Richtung Kampf funktioniert nicht. Die Entwickler sollten lieber bei ihren Stärken bleiben, nämlich dem Aufbau, der Verteidigung und der Eroberung von Burgen. Die auf den einfalllos designten Karten ablaufenden Echtzeit-Kämpfe sind langweilig und werden von vielen Genre-Konkurrenten in weitaus besserer Qualität geboten. Aufbau-Fans holen sich lieber Stronghold 2, Echtzeitstrategie-Profis werden mit Spellforce 2 oder Paraworld besser bedient.

»Interessantes Setting, optisch grauenvoll«



Niemand gewinnt wirklich

DEFCON

Das ultimative Kriegsspiel sieht aus wie aus den Achtzigern, klingt wie ein Drogenrausch und lässt Sie abstrakt zig Millionen Menschen töten.

Mindestens einmal pro Jahr gibt es auf irgendeinem Kanal den Film **War-games** von 1983 zu sehen. Darin muss der Held am Ende gegen ein computergesteuertes Verteidigungssystem Atomkrieg spielen, um einen Atomkrieg zu verhindern. Genau das war Inspiration für **Defcon**. Im Taktik-Spiel von Introversion (**Darwinia**) schicken Sie nukleare Sprengköpfe über eine Minimaldarstellung der politischen Weltkarte.

Defense Condition

Jede Partie **Defcon** wird in fünf Eskalationsstufen gegen maximal fünf Spieler (oder CPU-Gegner) gespielt. Die Phasen Defcon 5 und 4 dienen der Positionierung Ihrer eher simplen Verteidigungs- und Angriffsanlagen: Sie benötigen Scanner, um den Luftraum zu erkunden, aus Silos

werden Abwehr raketen oder atomare Sprengköpfe losgeschickt, von Flughäfen starten Jäger und Bomber. Auf den Ozeanen tummeln sich Flugzeugträger sowie Kampfschiffe, unter der Wasseroberfläche schleichen U-Boote, ebenfalls mit Atomraketen ausgestattet. In den Phasen Defcon 3 und 2 gibt es lediglich kleinere Echtzeit-Scharmützel in der schlichten, piktogramm-ähnlichen Grafik – allerdings mit konventionellen Waffen. Erst Defcon 1 ermöglicht den Einsatz von Atomraketen.

Spüren sich die ersten vier Defcon-Stufen noch recht gemächlich, wird es spätestens in Stufe 5 dramatisch: Während bei Ihnen die Bomben einschlagen und das Spiel die Anzahl der Opfer durch eine schlichte Einblendung vermerkt, schicken Sie Raketen auf feindliche Abwehrsysteme, Flugbasen und Städte. Sehr schräg: Unter all dem liegt sphärische Musik.

Weltschlacht

Je nach Modus gewinnt der Spieler mit den meisten Überlebenden oder der die meisten Einheiten, Städte, Menschen der Feinde auf dem Gewissen hat. Im Big-World-Modus sorgen größere Einheitenmengen für mehr Möglichkeiten, im Speed-

Modus macht das höhere Tempo die Partien anspruchsvoller.

Weil für **Defcon** die Weltkarte als Schlachtfeld dient und jede Atommacht mit der gleichen Menge Kriegsmaterial startet, entstehen kleine Probleme in der Balance. So lässt sich beispielsweise Europa viel besser verteidigen als etwa die große Sowjetunion. Und wenn Ihre Kontra-

henten in einer Partie »Genocide« (Völkervernichtung) Nord- und Südamerika halten, Sie selbst aber den Südost-Asiatischen Staatenbund repräsentieren, kann es passieren, dass die beiden Gegner sich fix gegenseitig auslöschen und nichts mehr für Ihre Raketen übrig ist, wenn die dann ankommen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2926



Sechs Spieler treten an: Die Farben markieren diplomatische Bündnisse.



Erst bei Defcon 1 dürfen Sie Atomraketen abschießen.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Defcon ist einfach zu spielen, aber schwer zu beherrschen. Bis man ein Gefühl dafür entwickelt hat, wann der beste Zeitpunkt für den Atomschlag ist, vergehen mehr als ein paar Runden. Aber wo bleibt bei der ganzen Taktik die Ethik? Atomkrieg spielen! Geht's noch? Geht! Die Minimal-Grafik, die seltsame Musik – all das macht Defcon unwirklich. Wenn dann die Meldungen über Millionen Tote erscheinen, kippt die Wahrnehmung für Sekunden. Und man empfindet gleichzeitig Abscheu und Faszination. Seltsam beklemmend.

»Abscheu und Faszination«



DEFCON STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Introversion (Darwinia, GS 06/05: 71 Punkte)

PUBLISHER Introversion / Steam

SPRACHE Englisch

AUSSTATTUNG DVD-Box

TERMIN (D) 29.9.2006

CA. PREIS Internet: 17 € Box: 21 €

USK nicht geprüft

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TECHNIK										
FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3							
FÜR STANDARD-PCs				4	5	6	7			
FÜR HIGHER-PCs							8	9	10	
MINIMUM	800 MHz Intel 800 MHz AMD 128 MB RAM 60 MB Festpl.			STANDARD 2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 60 MB Festpl.			OPTIMUM 2,4 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 60 MB Festpl.			
3D-GRAFIKKARTEN	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX 									
PROFIERT VON	—									
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ									
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1									

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Default, Office Mode, Speed Defcon, Diplomacy, Big World, Tournament

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Intern

DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT Fesselnde Tiefentaktik mit minimalsten Einheiten.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ stimmiger, eigentümlich beklemmender Retro-Stil + erinnert an Wargames - farblich eintönig	5/10
SOUND	+ sphärische Musik + Gänsehaut-Sounds - Soundkulisse etwas spärlich	9/10
BALANCE	+ keine Vorteile durch mehr oder stärkere Einheiten + erstklassiges Tutorial - durch Weltkarte teils ungünstige Positionierung	7/10
ATMOSPHERE	+ surreale Umsetzung eines echten Szenarios + schafft Mischung aus Abscheu und Faszination	9/10
BEDIENUNG	+ funktionale Minimal-Menüs sind schnell erlernbar + sehr übersichtlich	8/10
UMFANG	+ durch verschiedene Spielmodi abwechslungsreich + Sucht erregendes Spielprinzip - nur ein Szenario	7/10
KAMPFSYSTEM	+ sehr einfach in der Bedienung... + ...sehr effizient... + ...und gleichzeitig sehr komplex. - wenig Waffen	7/10
KI	+ zu Beginn guter Sparringspartner - nach ein paar Runden auszuhebeln	8/10
EINHEITEN	+ sehr effektiv + Aufgabenbereiche klar umrissen - vergleichsweise wenige Einheitentypen	7/10
MULTIPLAYER-MODI	+ viel Abwechslung durch sechs Spielarten + mehr Anspruch im Speed- und Big-World-Modus	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT: TAKTIK MIT SCHRÄGER FASZINATION.



Verbrecher gegen Vader

FORCES OF CORRUPTION

Als interstellarer Mafiapate mischen Sie im Addon zu Empire at War den Krieg der Sterne auf. Ein Angebot, das Sie nicht ablehnen können?

Milch kann verderben, Wurst auch, und von Eiern wollen wir gar nicht erst anfangen. Aber Planeten? Die verderben ebenfalls, in **Forces of Corruption**. Im **Empire at War**-Addon unterwandern Sie als Gangsterpate Tyber Zann die **Star Wars**-Galaxis. Zann führt eine neue Fraktion ins Feld, das Konsortium. In pausierbarer Echtzeit verwalten Sie dessen Planeten und schlagen Bodensowie Raumschlachten. Die mächtigste Waffe der Gangster

ist der »Verderber«. Mit dem begeben Sie je nach Welt andere Verbrechen, etablieren etwa die organisierte Kriminalität. Das ist teuer, aber nützlich. Wenn Sie zum Beispiel die Sklaverei einführen, werben Sie billige Kämpfer an. Außerdem nutzt Zann reguläre Waffen, darunter mächtige Schlachtschiffe. Imperium und Rebellen kontern mit neuen Einheiten wie dem Supersternenzerstörer, dem B-Wing und dem Tie-Abfangjäger.

Lieber ohne Story

In der Kampagne suchen Sie mit Zann nach dem Schatz des Imperators. Die spannende Handlung (mit offenem Ende) verläuft parallel zu den Filmen **Das Imperium schlägt zurück** und **Die Rückkehr der Jedi-Ritter**. Doch der Feldzug ist zu anspruchlos. Zwischen den Missionen bauen Sie in aller Ruhe Ihre Flotte aus und häufen Geld an, auch auf der höchsten Schwierigkeitsstufe. Zudem ist die Kampagne kurz, nach rund sechs Stunden haben Sie gewonnen. Die Einsätze sind lahm, meist kämpfen Sie auf kleinen Karten. Viel spaßiger: Im freien Spiel ringen Sie ohne

Story-Korsett um die Galaxis, auf Seiten des Imperiums, der Rebellen oder des Konsortiums. Dabei wogt der Krieg ständig hin und her. Um die Galaxis dürfen Sie auch im Mehrspieler-Modus kämpfen, allerdings nur gegen einen Mitspieler. Die dritte Partei übernimmt die KI. Warum erlaubt Petroglyph nicht drei Teilnehmer? Dafür peppt das Konsortium die Partien auf;



Auf der Galaxiskarte verderben Sie feindliche Welten.



Bodentruppen des Konsortiums erobern Bespin.

im Gegensatz zu verdorbenen Eiern sind verdorbene Planeten eben durchaus erfrischend. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/872

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Die Mächte der Verderbnis sind offenbar auch bei Petroglyph am Werk. Anders kann ich mir nicht erklären, warum die Entwickler keine vernünftige Story-Kampagne hinbekommen. Dabei macht Forces of Corruption vieles richtig, das Konsortium spielt sich erfrischend anders als Allianz und Imperium. Der taktische Anspruch geht ebenfalls in Ordnung, stets muss ich die Stärken und Schwächen meiner Truppen beachten. Wie in Empire at War motiviert das freie Spiel mehr als die Kampagne, weil ich mich hier in der ganzen Galaxis austoben darf. Wer das mag und auf ausgefeilte Missionen verzichten kann, darf mit Tyber Zann getrost in den Sternenkrieg ziehen.

»Freiheit für Tyber«



Harte Nuss: Tyber Zanns Flotte trifft auf den neuen Supersternenzerstörer.

EAW: FORCES OF CORRUPTION STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Petroglyph (Empire at War, GS 04/06: 82 Punkte)
PUBLISHER LucasArts / Activision
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch
TERMIN (D) 26.10.2006
CA- PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahre



► DVD:
Test-Check



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2981



► ADDON:
Haupt-
programm
benötigt

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1200+ AMD	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte

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

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

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Kampagne (2), Szenario (2)
 SPIELTYPEN LAN, Internet
 SERVERSUCHE Gamespy
 DEDICATED SERVER Nein
 MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
 FAZIT Die Kampagne und die Szenarien machen Spaß, die öden Einzelschlachten nicht.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Effekte + flüssig animierte Bodentruppen + überwiegend ode Schlachtfelder + vergleichsweise detaillierte Einheiten	7/10
SOUND	+ bewährter ohrwurmiger Star-Wars-Soundtrack + knallige 6.1-Kampfkulisse + von Profisprechern vertonte Dialoge	10/10
BALANCE	+ exzellent ausbalancierte Einheiten am Boden und im All + herausforderndes freies Spiel + Kampagne viel zu leicht	7/10
ATMOSPHÄRE	+ gut umgesetzte Star-Wars-Welt + aus Filmen und Büchern bekannte Charaktere wie Han Solo + keine Originalstimmen	8/10
BEDIENUNG	+ viel Komfort + in den Gefechten können Sie weit herauszoomen + Pausefunktion + Zoom-Zwang auf der Hauptkarte	9/10
UMFANG	+ neue Fraktion, die frische Strategien erfordert + zusätzliche Einheiten für die bekannten Parteien + zu kurze Kampagne	8/10
MISSIONSDSIGN	+ Schauplätze passen ins Universum + meist öde Umgebungen + viele langweilige Aufgaben + Einsätze generell sehr kurz	5/10
KI	+ Gegner gehen in den Schlachten klug vor... + ...handeln im Strategiemodus aber teils wirr + Wegfindungsprobleme	9/10
EINHEITEN	+ Truppentypen und Gebäude allesamt nützlich + sinnvolle Spezialfähigkeiten + Verderber peppt den Strategiemodus auf	10/10
KAMPAGNE	+ freies Spiel motiviert, weil sich die Frontlinien oft verschieben + nette Handlung... + ...aber viel zu kurze Kampagne	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: KURZE ADDON-KAMPAGNE MIT FRISCHEM VOLK.



Wem ist nur dieser Name eingefallen?

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Die Cossacks-Macher wagen einen Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Schlachten. Gelingt der Spagat?

Der Titel ist Programm: **Heroes of Annihilated Empires**. Das Spiel von GSC Game World vereint Echtzeitstrategie-Massenschlachten wie etwa in **Age of Empires** mit heldenorientiertem Rollenspiel à la **Heroes of Might & Magic**. Heraus kommt ein Genre-Mischmasch, der sich am ehesten mit **Spellforce 2** vergleichen lässt.

Bedrohtes Reich

In der packend erzählten Kampagne schlüpfen Sie in die Rolle des elfischen Helden Elhant, der seine Heimat vor der Bedro-

hung durch ein Untoten-Heer zu retten hat. Im Rollenspielmodus kämpfen Sie sich mit dem Recken in einer 3D-Landschaft durch riesige Monsterhorden, meist mittels mächtiger Flächenzaubersprüche. Das klingt schwer? Ist es auch, zumal Heil- und Manatränke rar sind. Da die Regenerationszeit elend lang ist, bleibt Ihnen nach Kämpfen nichts weiter übrig, als weite Wege zurück zum letzten Heilbrunnen oder für eine halbe Stunde Kaffee trinken zu gehen. So oder so, echter Spielfluss sieht anders aus.

Von Zeit zu Zeit stellt Ihnen die Kampagne Arbeits-Feen zur Seite, mit denen Sie in klassischer Echtzeit-Strategie-Manier eine Basis errichten und Truppen aus dem Boden stampfen. Grundsätzlich ist der Vorrat an Rohstoffen wie Holz oder Eisen unerschöpflich, so dass Sie bald eine riesige Armee von vielen Hundert Einheiten befehlen dürfen – **Cossacks** lässt grüßen. Trotz Truppenmassen sind die Schlachten kein Kinderspiel: Wer zeitgleich von Hundertschaften Untoter aus drei Richtungen angegriffen wird, kommt ins Schwitzen.

Ausgelöschte Helden

Zusätzlich zur Kampagne gibt es Einzelschlachten. Der Clou: Sie müssen sich entscheiden, ob Sie als Rollenspielheld oder Echtzeitstrategie kämpfen wollen. Allerdings stimmt die Balance nicht. Je länger die Partie dauert, umso mehr kommen Rollenspieler gegen die riesigen Heere unter die Räder.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2908



Typisch Rollenspielmodus: Von vielen Monstern umzingelt, helfen nur noch mächtige Flächenzauber.

PATRICK C. LÜCK

Als großer Spellforce-2-Fan war ich sehr gespannt auf Heroes of Annihilated Empires und wurde zu nächst enttäuscht. Die bockschwere Kampagne, einige Bedienungsängel und die Balanceprobleme ließen mich fast aufgeben. Doch mit zunehmender Spieldauer entfalten sich Qualitäten. Es macht Spaß, riesige Truppen auszuheben. Und im Rollenspielmodus greift der alte Level- und Aufrüsttrieb. Sollten Teil 2 und 3 der geplanten Trilogie sich steigern, könnte am Ende ein ganz großes Spiel stehen.

»Noch viel Potenzial nach oben«



Unsere kleine 400-Mann-Armee mit Held (Mitte) und Basis (Hintergrund).

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER GSC Game World (Stalker)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Eurobox, 1 DVD, 48 S. Handbuch

TERMIN (D) 06.10.2006
CA- PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahre

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel	3,5 GHz Intel
2,0 GHz AMD	XP 3200+ AMD	XP 3500+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
2,5 GByte	2,5 GByte	2,5 GByte

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
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Starforce
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER) Einzelgefechte (2-7)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Intern, GSC-Registrierung
FAZIT Serversuche: Nein
Multiplayer-Spass: 10 Stunden
Massenschlachten mit bis zu sieben Gegnern. Balance stimmt jedoch nicht.

BEWERTUNG

GRAFIK	➔ farbenfrohe, atmosphärische, frei drehbare Welt ➔ gute Weitsicht ➔ Einheiten teils hässlich	7/10
SOUND	➔ stimmungsvolle Musik, wird nicht so schnell langweilig ➔ schwache Effekte und Kampfgeräusche	7/10
BALANCE	➔ anfangs klappt die Balance gut... ➔ ... doch der Rollenspiel-part wird zu schwer ➔ Echtzeitstrategie zu simpel	5/10
ATMOSPHÄRE	➔ schöne Fantasy-Welt ➔ viel »Herr der Ringe«-Ambiente ➔ Comic-Zwischensequenzen	8/10
BEDIENUNG	➔ Held gut zu steuern ➔ mieses Truppenmanagement ➔ Komfortfunktionen fehlen ➔ Icons winzig	6/10
UMFANG	➔ viele Spielmodi für Single- & Multiplayer ➔ hoher Wiederspielwert durch unterschiedliches Vorgehen	8/10
MISSIONSDSIGN	➔ spannende Aufträge ➔ teils mehrere Lösungsmöglichkeiten ➔ wichtige Items werden leicht verpasst	7/10
KI	➔ arbeitet effektiv und fordernd ➔ versucht Linien zu durchbrechen ➔ greift teils stupide an	7/10
EINHEITEN	➔ vier unterschiedliche Rassen ➔ viele Einheitenentypen ➔ Monstervielfalt mit unterschiedlichen Eigenheiten	9/10
KAMPAGNE	➔ nette Kampagnenstory, schön erzählt ➔ interessanter Held ➔ kaum Nebenquests	8/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: INTERESSANTER GENRE-MIX, NOCH NICHT AUSGEREIFT.





Markus Schwerdtel
markus@gamstar.de

LACHEN IST KEIN SPASS

KICHERN AUF RATEN. Wie würden Sie sieben Euro in Humor anlegen? Eine Komödie im Kino? Einen halben Abend im Kabarett? Vergessen Sie's, die beste Lach-Rendite bringt momentan **Sam & Max: Culture Shock**. Zwar ist das Spiel derzeit nur auf Englisch zu haben, doch wenn's irgendwie geht, sollten Sie zugreifen. Allein schon deshalb, damit es weitere Episoden des Abenteuers von Hund und Hase gibt. Sie können kein Englisch? Kaufen Sie **Sam & Max: Culture Shock** trotzdem! Mir doch egal, so lange ich die Fortsetzung bekomme.

NICHT LUSTIG? EU hin oder her, was den Humor angeht, scheint es zwischen den europäischen Nationen doch noch Grenzen zu geben. Anders ist es kaum zu erklären, dass wir über die Witze im aus Italien stammenden **Tony Tough 2** manchmal kein bisschen lachen mussten. Zu plump, zu schlüpfrig, zu abseitig waren uns teilweise die Gags. Vielleicht kann uns ja ein kundiger Leser über die italienischen Humorgepflogenheiten aufklären. So oder so zeigt das Beispiel, dass es nicht reicht, für ein im Ausland eingekauftes Spiel erstklassige Sprecher zu engagieren (die hat **Tony Tough 2**!) Es kommt eben auch auf eine Übersetzung an, die kulturelle Unterschiede berücksichtigt.

ABWERTUNGEN

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

INHALT

TITELSTORY

Neverwinter Nights 2 _____ 26

TESTS

Gothic 3: Nachtest _____ 122

Undercover: Operation Wintersonne _____ 124

Sam & Max: Culture Shock _____ 126

Ankh: Das Herz des Osiris _____ 128

Safecracker _____ 129

Haus/Stadt der Toten _____ 129

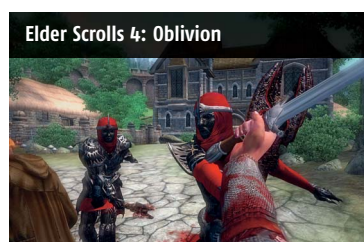
Tony Tough 2 _____ 130

In Memoriam 2 _____ 131

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 12/2006

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	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	91	8	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
2	Guild Wars Factions	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arena Net	07/06	90	9	8	7	9	10	10	9	9	10	9	
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	88	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	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	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	NEU	86	9	9	6	9	8	10	9	6	10	10	12/06: Patch 1
6	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	86	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
7	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	86	8	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
8	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05 (84)	86	9	9	6	8	8	9	9	10	9	9	12/05, 05/06: Addon
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	NEU	85	8	9	6	10	6	10	10	7	9	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	NEU	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	4	9	10	
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	NEU	80	6	8	10	8	8	3	8	10	10	9	
23	Undercover: Op. Wintersonne	Adventure	Anaconda	Sproing	NEU	78	7	8	7	9	7	7	8	8	8	9	
24	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	78	4	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
25	City of Villains	Online-Rollenspiel	NCSoft	Cryptic Studios	01/06	78	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	

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



Da stimmt doch was nicht

GOTHIC 3 NACHTEST

Gothic 3 steht in den Läden, zeitgleich erscheint der erste Patch. Es ist ein Anfang, kaum mehr: Das Rollenspiel wird immer noch von Bugs geplagt.

Es war eine GameStar-Premiere: In der vergangenen Ausgabe bewerteten wir zum ersten Mal ein Spiel mit einer Ist-Wertung und vergaben zusätzlich eine Prognosewertung. Unter dem Test des Rollenspiels **Gothic 3** standen also zwei Zahlen. Was steckt hinter der Prognose? Die Hoffnung, dass der Entwickler Piranha Bytes bis zum **Gothic**-Erscheinungstermin am 13. Oktober die vielen kleinen wie großen Bugs ausmerzt, die unsere Testversion plagten. Denn eigentlich hätte **Gothic 3** das Potenzial auf 89 Punkte. Wegen auffälliger Probleme zogen wir aber in vier Wertungsbereichen Strafpunkte ab und kamen auf 85. Nun haben wir mit Spannung die Verkaufsversion gespielt und überprüft, ob Piranha der Bug-Flut Herr geworden ist. Um's kurz zu machen: Nein.

Erst schauen, dann hauen

Die Testversion, die Mitte September die Basis unseres Artikels war, hatten die **Gothic 3**-Pu-

blisher Jowood und Deep Silver kurzfristig wieder einkassiert, um noch Verbesserungen vorzunehmen. Die halten sich in Grenzen. Immerhin löst die Verkaufsversion einige der Probleme, die wir moniert hatten, allem voran die Wegfindung der Begleiter. Gefährten bleiben nicht mehr an Stämmen oder Felsen hängen, weil sie stattdessen einfach durch sie hindurchlaufen – gepriesen seien die einfachen Lösungen. Trotzdem hat die KI noch vereinzelt Probleme, vor allem bei Brücken.

Die Menschen, die Ihnen folgen, sind nun immun gegen Ihre Schwertstiche – gut so. Nicht aber andere Verbündete: Wenn Sie zum Beispiel in einen Kampf der Rebellen gegen die Orks eingreifen, treffen Ihre ausladenden Schläge regelmäßig auch die Rebellenkollegen. Das lässt sich schlicht nicht verhindern. Ergebnis: Die Jungs werden sauer und greifen nun Sie statt der Orks an. Die Angriffsreihen, in denen Wildtiere Sie ohne die Möglichkeit zur

Gegenwehr niederbeißen, sind entschärft, kommen aber noch vor. Gut: Sie müssen Feinden nun nicht mehr den Todesstoß verpassen. Das beschleunigt vor allem Massenschlachten deutlich. Außerdem sind fast alle Soundaussetzer beseitigt.

Im Bug-Museum

Der mageren Haben-Seite steht auch in der Verkaufsversion eine gut gefüllte Soll-Liste gegenüber, denn **Gothic 3**-Helden stolpern immer noch alle Nase lang über Fehler. Darunter sind Klopfer wie der Speicherbug, der durch einen Memory-Fehler ab und zu Speicherstände unrettbar zerstört. Bei unseren Testläufen trat dieser Spaßkiller auf mehreren Rechnern auf; unser Tipp: Legen Sie regelmäßig neue Spielstände an!

Durch KI-Fehler greifen Arena-Kämpfer nicht an, sondern sind unverwundbar. Monster verschwinden in Felswänden oder im Boden und sind unerreichbar – das kommt immer wieder vor. Gelegentlich sind



Die Orks werden nach Rebellionen misstrauisch.



Immer mal wieder sehen Sie nach dem Laden keinen Helden mehr, sondern nur noch dessen Waffe.

dadurch Quests nicht zu schaffen, Sie müssen laden. Durch falsch beendete Animationen gleitet Ihr Held über die Landschaft, statt zu laufen; immer noch ist rund jeder zehnte Ladedurchgang fehlerhaft, statt Ihrem Helden sehen Sie nur seine schwebenden Waffen. Durch Balancing-Fehler verlieren Sie durch Gift in Sekundenschnelle Ihre Lebenspunkte, lädt der Held die Armbrust nicht nach oder wird getötet, weil sich die Spann-Animation im Kampf nicht abbrechen lässt. Und unzählige Kleinigkeiten: Immer



In Vengard helfen uns Rebellen. Die gehen nach versehentlichen Treffern auf uns los.



Die Bergwelt Nordmar ist stimmungsvoll, aber wegen fehlender Anhaltspunkte unübersichtlich.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ich spiele seit Wochen nichts als Gothic, oft bis spät in die Nacht. Und ja, ich tue das freiwillig, trotz all der Bugs. Denn Gothic 3 macht Spaß. Dass man sich für das Spiel quälen muss, das wissen alle Gothic-Kenner. Nun quäle ich mich halt ein bisschen mehr. Andererseits: Was Piranha Bytes, Jowood und Deep Silver mit der Verkaufsversion abliefern, ist ein Armutszeugnis. Und eine ärgerliche Bestätigung für das Vorurteil, deutsche Spiele seien unausgegoren. Ich könnte vor Wut die Wand hochgehen über die Schlampigkeit, die Achtlosigkeit und die Verachtung gegenüber den Kunden. Die Fans werden's schon schlucken! Gothic 3 steht kaputt im Laden und muss erst heil gepatcht werden. Dass das heutzutage als normal gilt, ist ein Trauerspiel.



»Dürfte so nicht im Laden stehen«

mal wieder treffen Sie auf schwebende Gegenstände und Menschen; einige Quests, die sich nicht beenden lassen, weil der Questgeber tot ist, werden nicht aus dem Questlog entfernt; die Kampfmusik fängt regelmäßig erst an, wenn das Gefecht vorbei ist. Viele dieser Bugs haben wir für Sie in einem Video auf der DVD dokumentiert.

Patch zum Erscheinen

Weil auch Piranha Bytes um die Unordnung in der Gothic-Welt weiß, erschien am 13. Oktober zeitgleich mit dem Spiel der erste Patch. Eine automatische Update-Funktion überprüft nach der Installation und vor jedem Spielbeginn, ob Gothic 3 auf dem neuesten Stand ist – sofern Sie mit dem Internet verbunden sind. Eine einigermaßen schnelle Anbindung sollte es zudem sein, denn schon der erste Patch ist 58 MByte groß. Knapp 150 Änderungen an der Engine, der Spielmechanik und der Welt nimmt er vor, ein Großteil davon behebt Logikbugs in den Quests und im Verhalten der Charaktere. Neben vielen kleinen Nervigkeiten wird der Ladebug entfernt, der den Helden transparent macht (siehe oben), die Arena-Kämpfe sollten nun funktionieren und die KI-Begleiter etwas schlauer reagieren. Die Gegner haben verbesserte Kollisionsradien und verhaken sich nicht mehr so oft. Wertvolle Kräuter wachsen nun etwas häufiger, der Überfluss an Heilpflanzen dagegen ist eingedämmt. Auch Grafikbugs wie schwebende Leichen treten jetzt seltener auf.

Nach 100 Stunden

Mittlerweile haben wir rund 100 Stunden in Myrtana verbracht, und immer noch wartet rund die Hälfte der Welt auf vertiefte Erkundung. Das motiviert nach wie vor immens. Allerdings zeigt sich im Dauertest auch, wo Durchhänger stecken. Beispiel Story: Die führungslöse Handlung nimmt auch dann keinen Schub auf, wenn Sie Teilziele erfüllen, etwa die Schamanen in Gelden befragen oder ins besetzte Vengard zu König Rhobar vordringen. Die Suche nach Xardas bleibt der dünne rote Faden.

Beispiel Rufsystem: Anders als in den vorherigen Gothic-Teilen mussten wir – zumindest bislang – keine Entscheidung für eine Partei treffen. Wir erfüllen weiterhin Aufgaben für Rebellen, Orks und Assassinen, ohne dass sich die anderen Fraktionen daran stören. Selbst als wir nach und nach Rebellionen in den Ork-Städten vom Zaun brechen, ändert das an unserem Status nichts. Zwar werden die Ork-Anführer misstrauisch, lassen uns aber weiterhin in ihre Festungen. Beispiel Welt: Die Wüste Varant und das Bergland Nordmar können mit dem grünen Myrtana in Sachen Abwechslung nicht mithalten. Vor allem in der weißen Eis-Einöde von Nordmar fällt die Orientierung schwer, zudem stehen schier endlose Schlägereien mit der Tierwelt an. Das Spiel wirkt hier gestreckt. Allerdings: Wer so lange durchgehalten hat, wird sich von solchen Dingen nicht abschrecken lassen.



Nach wie vor ist Gothic 3 an vielen Stellen der Welt traumhaft schön.

Die neue Wertung

Was heißt das nun für die Gothic-Wertung? Wegen der ausgemerzten Sound-Bugs steigt die Sound-Wertung um einen Punkt auf 9. Dass die KI-Kameraden im Kampf weniger zickig sind und ihre Wege besser finden, gibt einen Punkt auf Balance. Allerdings schafft Gothic 3 etwas, was sogar hartgesottene Spieler wie uns verblüfft: Seit

unserer Testversion hat sich die Spielbalance verschlechtert. Monster halten auf einmal mehr aus und richten mehr Schaden an, die sowieso schon knackigen Kämpfe werden deshalb gerade zu Spielbeginn zum Horror. Dafür ziehen wir einen Balance-Wertungspunkt ab. Die neue GameStar-Wertung für Gothic 3 mit Patch 1 summiert sich deshalb auf 86 Punkte.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2804

GOthic 3 (PATCH 1) ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Piranha Bytes (Gothic 2, GS 10/2003: 85 Punkte)	TERMIN (D)	13.10.2006
PUBLISHER	Jowood / Deep Silver	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahre
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 DVD, 56 S. Handbuch		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-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	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD	■ Radeon 9500 / 9600
1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	2,0 GB RAM	■ GeForce 6600 GT
3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	■ 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
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + detaillierte Landschaften und Städte + schicke Zaubereffekte + stimmige Beleuchtung - teils lächerliche Animationen 	9/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + orchesterlicher Soundtrack + sehr gute Sprecher + Umgebungsgerausche - teils mäßige Effekte 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + drei Schwierigkeitsgrade + gefährliche Gebiete werden von großen Monstern bewacht - hoher Frustrationsgrad - Niveau schwankt 	6/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> + lebendige Welt + funktionierendes Rufsystem + Tag-Nacht-Wechsel + Wetter - diverse Logikfehler 	9/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + eingangige Steuerung + übersichtliches Charakterfenster + nützliche Fertigkeitenleiste - Quest-Log - Menüs 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + drei riesige Gebiete + massenhaft Quests + drei Fraktionen + Wiederspielwert + unzählige Geheimnisse zu entdecken 	10/10
QUESTS / HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> + spannende Geschichte + gut in die Story eingebunden + mehrere Lösungswege - manchmal mühsame Aufträge 	9/10
KAMPFSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> + viele Kombos möglich... - ...aber nicht nötig - in Gruppen ungenau - Schläge erwischen Verbündete 	6/10
CHARAKTER	<ul style="list-style-type: none"> + umfangreiches Fertigkeitensystem + Nahkampf, Fernkampf, Magie + nützliche Berufe + Heldenentwicklung gut planbar 	10/10
ITEMS	<ul style="list-style-type: none"> + fraktionsspezifische Waffen und Rüstungen + massenhaft Zaubersprüche + Hersteller eigener Gegenstände 	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 200 Stunden

FAZIT: TOLLES SPIEL, ABER TROTZ PATCH VERBUGGT.



Agenten rätseln einsam

UNDERCOVER OPERATION WINTERSONNE

Die Nazis haben die Atombombe! Aufgeschreckt durch die schockierende Information schickt der britische Geheimdienst Sie als den besten Mann im Stall in ein klassisches Adventure.

Langweilig! Ein Physikprofessor als Hauptfigur im Adventure **Undercover: Operation Wintersonne**, ist das nicht öde? Von wegen! Denn das Fachgebiet von Prof. John Russel ist Kernphysik, und das ist vor allem dann brisant, wenn wir das Jahr 1943 schreiben und der britische Geheimdienst entdeckt, dass die Deutschen kurz vor der Fertigstellung der Atombombe stehen. Eilig wird der eher unbeholfene

Professor im Geheimen («undercover») nach Deutschland geschickt, um die deutschen Pläne zum Sieg des Zweiten Weltkriegs zu durchkreuzen.

Mysteriöse Mitstreiter

In Deutschland angekommen, fangen Sie als Prof. Russel an, sich an die Spur der Bombe zu heften. In Point&Click-Manier rätseln Sie sich dabei von Berlin über Haigerloch nahe Stuttgart bis nach Stalingrad. Unterstützt werden Sie von den beiden Agenten Peter Graham und Anne Taylor, die aber meist nur zusehen, wie Sie die teils knackigen Rätsel lösen. Die wahren Motive der beiden Helfer bleiben lange Zeit im Dunkeln. Die Rätsel sind meist logisch und vor allem dann schön, wenn der Professorenheld seine physikalischen Fachkenntnisse anwenden muss. So nutzt er an einer Stelle den Rückstoß einer Gasflasche, um eine Tür aufzubrechen. Allerdings sparen die Entwickler stellenweise sehr mit Hinweisen, dann hilft nur wildes Ausprobieren. Aufgelockert

werden die Rätselstrecken immer wieder durch spaßige Minispielchen. So müssen Sie zum Beispiel Anne Taylor durch richtig getimtes Ein- und Ausknippen von Lichtschaltern unbemerkt an Wachen vorbeilotsen.

Besser als vorher

Klasse: In der Preview-Version hatten wir Bedienungsschwächen wie das pixelgenaue Absuchen der Szenen oder das achtfache(!) Aufräumen einer



Der Sepia-Filter taucht die Szene in einen Brauntönen.

Kiste bemängelt. All das hat der österreichische Entwickler Sproing nachgebessert.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2901

PATRICK C. LÜCK

Ich mag alte Agentenfilme à la Geheimaktion Crossbow, ich mag altmodische Adventures, und ich mag sogar Physik. Insofern trifft Undercover genau meinen Nerv. Aber auch die objektiven Messwerte stimmen. Die Rätsel sind (meist) fordernd und logisch, die Dialoge 1A vertont, der Hauptcharakter sympathisch, und die Minispielchen nerven nicht. Kleine Ungereimtheiten verhindern zwar die Klasse eines Tunguska oder Dreamfall, aber wer die schon durchgespielt hat, der darf hier reinschauen.

»Operation Wintersonne: Geheim(Tipp)!«



In Haigerloch in der schwäbischen Alb unterhalten die Nazis eine geheime Atomanlage.

UNDERCOVER: OP. WINTERSONNE ADVENTURE

ENTWICKLER	Sproing Interactive	TERMIN (D)	29.9.2006
PUBLISHER	Anaconda	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 6 Jahre
AUSSTATTUNG	Pappbox, 1 DVD, 16 S. Handbuch		

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	
1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	■ Radeon 9500 / 9600
1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD	■ GeForce 6600 GT
256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	■ Radeon X600 / X700
1,5 GByte	1,5 GByte	1,5 GByte	■ Radeon 9700 / 9800
			■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

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

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + stimmungsvoll, wahlweise in Sepia + Gesichter - Animationen - stellenweise eintönig 	7/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + sehr gute Sprecher + dezente Hintergrundmusik - Dialoge nicht lippensynchron 	8/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + Einsteigerhilfe + meist genügend Hinweise - Spieler kann sterben - vereinzelt zielloses Ausprobieren 	7/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + spannungsgeladene Agentenatmosphäre + optionale Sepia-Farbgebung + äußerst stimmungsvoll 	9/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + einfache Point&Click-Handhabung - teils pixelgenaues Klicken erforderlich 	7/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + angemessene Spieldauer + abwechslungsreich - mehr Schauplätze hätten gut getan - Profis dürften unterfordert sein 	7/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> + klassischer Agententhiller + Spannungsbogen trägt - Schluss sehr abrupt 	8/10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> + teils hübsch knackige Rätsel + fordernde Mini-Spielchen - passen sich gut ein + Physik-Rätsel - nicht immer logisch 	8/10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> + gut geschrieben + Wortwitz und Ironie - nicht immer informativ 	8/10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> + Hauptfigur glaubhaft und sympathisch + gut gezeichnete Nebencharaktere mit eigenen Motiven 	9/10

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: **SOLIDES ADVENTURE MIT SPANNENDER GESCHICHTE.**





»Lass uns Verbrecher stellen, Sam!«

SAM & MAX CULTURE SHOCK



Seit Jahren wünschen sich Veteranen die Zeiten des klassischen Adventures zurück. Bitte schön, hier sind sie! Wenn auch nur für drei Stunden.

Ein Kulturschock ist die plötzliche, unbequeme Auseinandersetzung mit etwas Fremden, beispielsweise wenn man von einem Hund und einem Hasen im Polizeiwagen angehalten wird. »Ihr Rücklicht ist kaputt!«, bellt der Hund. »Das haben Sie mir doch gerade kaputt geschossen!«, verteidigen Sie sich. »Na und?«, staunt der Hase – als ob das ein Argument wäre! Denn der Hund (Sam) und der Hase (Max) sind freischaffende Polizisten, und um Verbrechen gewaltsam unterdrücken zu können, muss man es eben manchmal selbst provozieren. Das mag Gesetzesbrechern wie Ihnen ungerecht vorkommen; für rechtschaffene Spieler wie uns bedeutet es dagegen den Auftakt zum witzigsten Adventure seit Jahren.

Schwere Geburt

Die Einstiegs-Episode **Culture Shock**, mit der Sam und Max auf den Computermonitor zurückkehren, beendet eine lange Durststrecke für Fans der rabiaten Verbrecherjäger. 1993 waren die beiden schon einmal die Stars eines Spiels, im LucasArts-

Adventure **Sam & Max Hit the Road**. In den Folgejahren versuchte sich LucasArts an einem Nachfolger (2004 eingestellt), gab's eine Cartoon-Serie im US-Fernsehen (eingestellt) und kursierten Gerüchte über einen Ableger für die Xbox (eingestellt). Schließlich reichte der **Sam & Max**-Erfinder Steve Purcell die Lizenzrechte an Telltale Games weiter, bekannt durch bislang zwei Episoden des Cartoon-Adventures **Bone**. Als neuester Streich erscheint nun die erste Folge einer Abenteuer-Staffel mit Sam und Max, präsentiert als dreistündige Spielehappen.

Oh nein: Kinderstars!

Sam und Max schlagen sich gerade mit erpresserischen Ratten in ihrem Büro herum, als sie ein Notruf erreicht: Ex-Kinderstars terrorisieren die Nachbarschaft, indem sie Propagandavideos in hilflosen Einzelhandelsfilialen abladen! So abstrus der kurzknackige Fall um die ferngesteuerten Plagegeister angelegt ist, so nachvollziehbar fallen die Aufgaben aus, mit denen sich Sam und Max an den Drahtzieher im Hintergrund heranrät-



Während Max den Lieferwagen verfolgt, schießt Sam Kisten aus dem Weg.

seln. Dem Spiel gelingt dabei ein Spagat, das LucasArts-Veteranen Freudentränen in die Augen treiben dürfte: Einerseits gab's selten so viele kunstvoll-originell verquickte Rätselvarianten in so kurzer Zeit zu sehen, andererseits sind die Lösungen nie an den Haaren herbeigezogen. Geschickt jongliert **Culture Shock** immer neue Überraschungen, die erst für Erheiterung sorgen, dann für einen wohligen Aha-Moment. Beispielsweise die sinnlosen Verkehrskontrollen: Sie dürfen je-

derzeit in einer spritzigen 3D-Sequenz über die Straßen pressen, um Autos auszubremsen und den Fahrern hanebüchene Vergehen anzudichten – ein großer Spaß. Erst später wird klar, dass durchaus spielerische Relevanz dahinter steckt.

Im Geist von Sam

Nach dem geruhsamen Einstieg im Büro serviert **Culture Shock** mit lässiger Eleganz einige der originellsten Rätsel, die das Genre seit langem gesehen hat. Allein die Traumszene im Unterbewusstsein von Sam, in der die Psychologin Sybil Ihre Aktionen trocken kommentiert, ist ein Genuss: »Dich quälen Sorgen, dass du nirgendwo hingehörst. Aber vertrau mir, Sam, du gehörst in Therapie!« Generell schreibt sich die gesamte Psychologen-Sequenz, die ein gutes Viertel des Spiels ausmacht, mit einigen der amüsantesten Dialogen in die Adventure-Geschichte – unter anderem, weil Sybil Max lediglich für eine Einbildung Sams hält. Dass sich auch mit



Sam und Max in ihrem Büro: Links das gezeichnete LucasArts-Original von 1993, rechts die neue 3D-Version in Culture Shock.

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel her?

Sam & Max wird ausschließlich über das Internet vertrieben. Seit 17. Oktober gibt's den rund 72 MByte großen Download über das englische Spielportal Gametap [QUICKLINK: 2907](#), ab 1. November

auch über die Telltale-Webseite [QUICKLINK: 2905](#). In beiden Fällen benötigen Sie eine Kreditkarte.

Gibt's das auch auf Deutsch?

Nein, Sam & Max ist derzeit nur in Englisch erhältlich. Die Sprecher reden deutlich, Untertitel lassen sich zuschalten. Trotzdem sind gute Englischkenntnisse Pflicht. Allerdings: Von den Bone-Spielen bringt Bhv demnächst deutsche Versionen heraus; Auch für Sam & Max sucht Telltale einen Partner.

Wie geht's weiter?

Culture Shock hat eine in sich abgeschlossene Handlung, deutet aber ein größeres Mysterium an. Die Staffel ist auf sechs Teile angelegt. Laut Telltale soll Mitte Dezember die nächste Episode

Gesprächen einleuchtende Rätsel gestalten lassen, beweist **Culture Shock** zum Beispiel im großartigen Schlusskampf gegen den Bösewicht der Episode, in dem Sam dessen Ego manie gegen ihn selbst dreht.

Max, lass den Kopf los!

Sam & Max ist ein Spiel des Dialogwitzes. Die Gespräche leben von den klar gezeichneten Charakteren und deren Schrullen: Sam spickt seine gedrechselten Sätze mit altmodischen Wörtern, Max ist ein gewaltvernarntes Kind mit psychotischen Tendenzen. Allein diese Fallhöhe sorgt immer wieder für herzhaftes Lachen; dazu kommt unaufdringliche Gesellschaftssatire. Auch wenn sich viele der Gags um Gewalt drehen, ist **Culture Shock** kein gewalttätiges Spiel; es beschränkt sich auf Andeutungen und bewahrt immer ironische Distanz. Manchmal geben die Helden Kommentare



Im Büro der Nachwuchs-Psychologin Sybil Pendergast erhält Sam kostenlosen psychischen Rat.

ab, bei denen Witz und Hintergrund verschwimmen: »Hey Sam, wenn es immer später und später wird, wie kommt es dann, dass es manchmal früh ist?«

Eher eingengt

Die inhaltliche Qualität wird getragen von einer glanzlosen, aber stimmigen 3D-Technik. Die Animationen sind sauber, die Inszenierung gelungen, auch wenn die Kamera manchmal zu nah an den Helden ist. Eine Abkürzungsfunktion fehlt. Das Episodenkonzept macht **Culture Shock** zum Kammer-spiel: Weitläufige Abstecher gibt es nicht, das Geschehen verteilt sich auf nur sechs Räume, in die Sie wieder und wieder zurückkehren. Im Inventar sind nie mehr als sieben Gegenstände. Die Steuerung läuft über

kontextsensitive Linksklicks. Sie steuern nur Sam; Fans des Originals werden die Möglichkeit vermissen, Max als Rätsellösung einzusetzen. Der reagiert eigen-

ständig, wenn es etwas für ihn zu tun gibt – etwa verbrecherische Verkehrsteilnehmer wie Sie von der Straße zu schreien. **CS**

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2905](#)

SAM & MAX: CULTURE SHOCK ADVENTURE

ENTWICKLER	Telltale (CSI: Mord in 3D, GS 7/06: 64 Punkte)	TERMIN (D)	17.10.2006
PUBLISHER	Telltale / Gametap	CA. PREIS	9 Dollar (ca. 7 Euro)
SPRACHE	Englisch	USK	nicht geprüft
AUSSTATTUNG	- (Download)		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
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	
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 128 MB RAM 230 MB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 230 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 230 MB Festplatte	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON	–		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Freischal-
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		tung

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Comic-Look + ordentliche Animationen + flüssig - teilweise wenig detailliert	6/10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + angenehme jazzige Musik + Soundklirren wegen starker Komprimierung	8/10
BALANCE	+ perfekter Rätsellfluss + viele dezente Hinweise, optisch und sprachlich + automatisches Speichern	10/10
ATMOSPHÄRE	+ angemessener, durchgehender Humor + kurioses Szenario - wenige Schauplätze, viel Recycling	8/10
BEDIENUNG	+ Ein-Klick-Steuerung + Laufwege nicht abkürzbar - Kamera nicht immer ideal	8/10
UMFANG	+ Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt + nur ein Episoden-Häppchen + kurz nach den Start wieder vorbei	3/10
HANDLUNG	+ sehr abstrus, aber in sich schlüssig + teilweise nichtlinear - abgeschlossen - leicht	8/10
RÄTSEL	+ herausragend originell und abwechslungsreich + vollkommen logisch - mäßige Tiefe, geringes Inventar	10/10
DIALOGE	+ fabelhafter Sprachwitz + dynamische Gespräche + gut getimt, nicht ausufernd + Dialogrätsel	10/10
CHARAKTERE	+ sympathische, schrullige Helden + klar gezeichnete Nebenfiguren mit witzigen Macken + Max nicht aktiv einsetzbar	9/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 3 Stunden

FAZIT: HERAUSRAGENDER, WITZIGER SERIEN-AUFTAKT.

80
SPIELSPASS

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamstar.de

Mein Gott, was habe ich gelacht! Ich habe lange kein Spiel gesehen, das so konstant witzig ist. Dieser Auftakt ist der mehr als würdige Nachfolger für das Original und zugleich ein fantastisches Beispiel dafür, wie Adventures gemacht sein müssen. Nichts hakt, das Spiel fließt, die Herausforderungen balancieren perfekt zwischen Anspruch und Lösbarkeit. Warum dann keine höhere Wertung? Weil's das Episodenkonzept nicht möglich macht: Das Spiel ist viel zu kurz, die Handlung kann sich nicht nennenswert entfalten, die Technik ist auf geringe Downloadgröße getrimmt. Für nur rund sieben Euro ist dieses Häppchen trotzdem ein Schnäppchen. Wenn die ganze Serie das Niveau hält, dann werden Sam & Max zu Helden des modernen Adventures.

»Großartig! Nur zu klein.«



Knobeln wie ein Ägypter

ANKH HERZ DES OSIRIS

Sie haben es ja nicht anders gewollt! Ankh, das nach Ihrer Wahl beste deutsche Spiel des Jahres 2005, wird fortgesetzt. Winkt jetzt der Leserpreis 2006?

Hier kommt Assil – Held Ägyptens, Schwarm aller Frauen, Bezwingen von Osiris, Bewahrer des Ankhs! Moment, was ist denn das? Held besoffen in der Gosse, von seiner Verlobten verlassen, Ankh gestohlen und Osiris auch wieder da? Na toll, Assil. Gut gemacht! Also wieder alles von vorne. In **Ankh – Herz des Osiris** muss Assil Frau und Ankh zu-

rückerobern, Osiris abermals besiegen und wieder zum Helden Ägyptens aufsteigen.

Rollenwechsel

Um der Bedrohung durch Osiris Herr zu werden, bedarf Assil einiger Unterstützung. So steuern Sie im Gegensatz zum Vorgänger über weite Strecken auch seine (Ex-)Verlobte Thara sowie den Pharao höchstpersönlich. Den verschlägt es sogar als Sklaven in den eigenen Steinbruch, wo all seine tyrannischen Gesetze auf ihn zurückfallen. Sie merken: Wie gewohnt glänzt das neue **Ankh** mit witzigen Ideen, urkomischen Dialogen und satirischen Seitenhieben. Kritisierten wir zum Beispiel am ersten Part die kurze Spieldauer, setzt Entwickler Deck 13 noch einen drauf und lässt bereits nach etwa 90 Minuten Spielzeit den vermeintlichen Abspann laufen. Diese Art von Humor, die klar am großen Vorbild **Monkey Island** orientiert ist,

macht den Charme dieses Spiels aus und motiviert ungemein.

Probieren statt studieren

Die Rätsel sind größtenteils logisch, allerdings wird manchmal mit Hinweisen gespart. Vereinzelt sind die Lösungen dann aber doch zu abstrus, um nachvollziehbar zu sein. Anstatt etwa eine im Weg sitzende Katze mit einem abgenagten Fisch direkt wegzulocken, muss über eine komplizierte Kombination mittels Öl, einem Kran, einem



Revolutionär: der Pharao als Sklave im Steinbruch.

Sack Himbeeren, einer Ameisenstrasse und dem Fischkader eine Lösung gefunden werden. Technisch hat sich wenig getan, die Grafik ist aber weiterhin sehr stimmungsvoll und bei den Animationen wurde ebenfalls nachgebessert. Glanzpunkt ist mal wieder die hochprofessionelle Vertonung mit prominenten Synchronsprechern, die den ohnehin sympathischen Charakteren zusätzliches Leben einhauchen. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D151**

PATRICK C. LÜCK

Klar hat Ankh – Herz des Osiris immer noch Macken. Die Rätselqualität schwankt noch zu sehr, Laufwege und Kameraposition könnten präziser angelegt sein und eine Objektanzeige ist mittlerweile fast schon Pflicht. Aber Schluss mit der Nörgelei. Das Spiel macht einfach einen Heidenspaß! Es ist witzig, originell und kommt den seligen Zeiten eines Monkey Island ziemlich nahe. Allein für die Idee, das alte Codewheel als Kopierschutz wieder einzuführen, könnte ich die Entwickler knuddeln. Danke, Deck 13!

»Abenteuer mit Herz«



Gehe zu

Die Helden: Assil, der Pharao, Thara und ein paar Revolutionäre (unwichtig, aber witzig).

ANKH – HERZ DES OSIRIS GENRE

ENTWICKLER	Deck 13 (Ankh, GS12/05: 78 Punkte)	TERMIN (D)	30.10.2006
PUBLISHER	BHV	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	Ohne Beschr.
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	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	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	■ Radeon 9500 / 9600
1,4 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	■ GeForce 6600 GT
256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	■ Radeon X600 / X700
800 MByte	800 MByte	800 MByte	■ Radeon 9700 / 9800
			■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON

BILDFORMATE

TON

4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Codewheel

Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige, bunte Comicwelt + markante Charakterdarstellung - kaum Veränderungen seit Teil 1	7/10
SOUND	+ Profi-Synchronsprecher + Musik vereint sehr gut Comic- und Ägyptenflair	9/10
BALANCE	+ Aufgaben-Logbuch + klar abgegrenzte Gebiete - Aufgaben mal zu leicht, mal arg schwer	7/10
ATMOSPHÄRE	+ Spieler hat viel zu lachen + schräge, aber in sich stimmige Umwelt + Vorbild Monkey Island	10/10
BEDIENUNG	+ einfache und logische Maussteuerung - keine Objektanzeige, daher viel Bildschirmsuche	8/10
UMFANG	+ ordentliche Spieldauer + viele Schauplätze - immer noch viel Laufarbeit	7/10
HANDLUNG	+ knüpft nahtlos an Teil 1 an + wechselnde Charaktere in tragenden Rollen + Fußball-Finale	8/10
RÄTSEL	+ meist logisch erschließbar + schöne Kombinationsrätsel - teils sehr abstrus - wenig Hinweise	7/10
DIALOGE	+ schlagfertig und originell + viele satirische Anspielungen + nie langweilig oder zu lang	9/10
CHARAKTERE	+ Vielfalt von sympathischen Charakteren, selbst die unsympathischen sind liebenswert + wie lieb gewonnene Bekannte	10/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: SPASSIGES ADVENTURE FÜR GROSS UND KLEIN.

82 SPIELPASS



DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2938

SAFECRACKER



Per Magnetwirkung müssen Sie **Kugeln** in Löcher bugsieren.



Die Geschichte des Puzzlespiels **Safecracker** ist so banal wie mies präsentiert: Sie sollen in der Rolle eines Tresorknackers in einem Herrenhaus Tresore aufknobeln, um an ein Testament zu kommen. Für Hinweise liest der Held holprig Briefe und Notizzettel. Der Rest des Spiels reduziert sich auf Varianten von bekannten Ver-

schiebe- und Kombinationsrätseln, um die insgesamt 35 Safes aufzubekommen. **PET**

SAFECRACKER

GENRE	Puzzlespiel
PUBLISHER	The Adventure Company / CDV
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



GEISTERJÄGER DELAWARE



Ein **untotes Standbild** will den übersinnlichen Detektiv erschrecken.



Delaware St. John ist verflucht, denn der Detektiv kann sich in vergangene Ereignisse hineinversetzen und Geister erkennen. In seinen ersten beiden Fällen (und Spielen) **Das Haus der Toten** und **Die Stadt der Toten** klicken Sie sich durch nicht animierte Standbilder und lösen konventionelle

Rätsel. Richtige Gruselatmosphäre kommt dabei nicht auf. **PM**

GEISTERJÄGER DELAWARE

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Big Time / Astragon
CA. PREIS	je 15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



The Return of the Rotznase

TONY TOUGH 2

Retro-Charme, schräger Humor und absurde Rätsel: Schuljunge Tony löst einen Entführungsfall.

Der Wecker klingelt nicht, Tony kommt zu spät zur Schule. Weil er auch noch ein Chemie-Experiment vergeigt, ist Nachsitzen angesagt. Die Flucht aus dem Fenster scheitert, also verschluckt er mutig eine Kröte, kommt ins Krankenhaus, und da bindet er den Rollstuhl an das... Ach, spielen Sie doch selber!

So skurril beginnt das Adventure **Tony Tough 2** – und in der Folge wird es noch viel schräger. Der arme Tony, ein Antiheld mit schwitzigen Händen und einer entstellenden Brille, muss sich in seiner öden Heimatstadt mit einem Entführungsfall herumschlagen. Macht er aber gern, sein Berufswunsch ist schließlich Privatdetektiv.

Perücke plus Nachtopf

Kurz zum Wesentlichen: **Tony Tough 2** ist ein klassisches Adventure. Sie wissen schon, Point&Click-Steuerung, Dialoge, Kombinieren von Gegenständen im Inventar. Kernstück sind die Rätsel, die von »simple« bis »Wie soll man darauf kom-

men?« reichen. Meist lösen Sie die im Gespräch oder mit Gerätschaften. In der Regel geht das logisch (der Reifen des Rollstuhls ersetzt den Platten des Fahrrads); ein paar Mal sind mit den Designern die Pferde durchgegangen (Nachtopf + Kissen + Perücke + Decke = kranke bleiche Frau im Bett). Aber da das Inventar nie mehr als zehn Dinge enthält und pro Bild selten mehr als zwei Punkte manipulierbar sind, lässt sich eigentlich immer alles mit Ausprobieren lösen. Außerdem sind die Bildschirme rasch erfasst, nerviges Suchen nach Mini-Anklickpunkten gibt es hier nicht. Zwei Aufgaben bilden Ausnahmen: Eine hat ein fieses Zeitlimit, innerhalb dessen Sie durch den halben Ort laufen müssen. Die andere ist eines von diesen »Legen Sie zwei Streichhölzer anders, damit sich statt fünf Quadraten vier ergeben«-Dingen, wie man sie aus Rätselheftchen kennt.

Die Story wird mit Zwischenfilmchen erzählt. Und in teils ausufernden Dialogen, die zwar lustig sind, aber meist nur das schlichte Abhaken der Punkte erfordern – keine Dynamik, keine Dramaturgie. Apropos lustig: Der Humor in **Tony Tough 2** tendiert zuweilen ins Schlüpfrige, auch viele Anspielungen dürfen für Kinder untauglich sein.

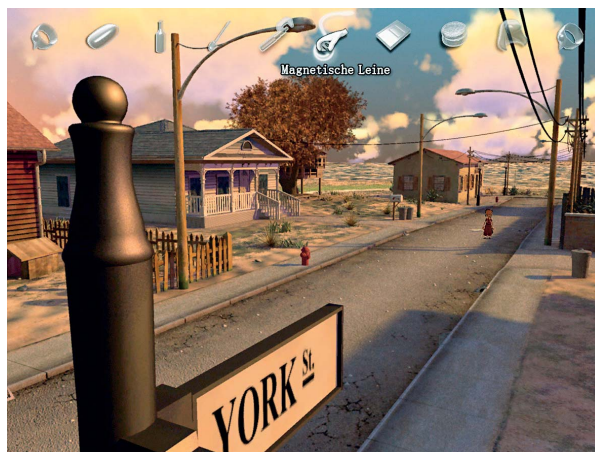
Äußere Werte

Grafisch bleibt **Tony Tough 2** Mittelmaß: nur eine Auflösung (1024 mal 768), wenige Effekte, Animationen wie bei der Augsburger Puppenkiste. Und starre Hintergründe, vor denen die mäßig animierten Polygonfiguren eingeklebt aussehen. Dafür ist der Sound okay, dank der guten Synchronsprecher.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2971



Figuren und Animationen erreichen nur Mittelmaß.



Die Hintergründe im Retro-Stil sind hübsch gemalt. Oben: das Inventar

TONY TOUGH 2 ADVENTURE

ENTWICKLER	Prograph (Tony Tough, GS 01/04: 71 Punkte)		
PUBLISHER	Anaconda	TERMIN (D)	26.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Klappbox, 1 DVD, 16 S. Handbuch		Ohne Beschränkung

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHER-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM		
800 MHz Intel			1,0 GHz Intel				1,4 GHz Intel		
800 MHz AMD			1,0 GHz Intel				XP 1400+ AMD		
256 MByte RAM			512 MByte RAM				512 MByte RAM		
450 MByte Festpl.			450 MByte Festpl.				450 MByte Festpl.		

PROFITIERT VON

BILDFORMATE

TON

4:3 5:4 16:9 16:10
Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

KOPISCHSCHUTZ Tages

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	+ hübsche Hintergründe + ungewöhnlicher Stil + Objekte wirken wie Fremdkörper + schwache Animationen								5/10
SOUND	+ durchweg gute und bekannte Sprecher + recht annehmbare Musik + Spielgeräusche nur mittelmäßig								7/10
BALANCE	+ vernünftige Wärd mit Gegenständen + nicht alles logisch + Spieler wird oft allein gelassen + schwankender Anspruch								7/10
ATMOSPHÄRE	+ humorvoll + kurioses, ungewöhnliches Szenario + Humor oft schlüpfrig, nicht jedermanns Sache								7/10
BEDIENUNG	+ Standard-Adventure-Steuerung... + ...mehr auch nicht + Perspektive nicht immer ideal + Karte wäre gut								7/10
UMFANG	+ okay für ein Adventure + wenig Abwechslung bei den Schauplätzen + viel leere Lauferlei in der Stadt								7/10
HANDLUNG	+ schräge Geschichte + nicht sehr stringent erzählt + relativ wenige Story-Ereignisse, alles etwas wirr								7/10
RÄTSEL	+ relativ abwechslungsreich + nett erfunden + mäßige Tiefe, geringes Inventar + Rumprobieren nötig								8/10
DIALOGE	+ viel Sprachwitz + zahlreiche Dialoge + teils arg albern + teils ausufernd + kaum Dialogrätsel								8/10
CHARAKTERE	+ netter, schrulliger Held + bizarre Nebenfiguren + Identifikation kaum möglich								7/10

PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden
FAZIT: **SKURRILES, RECHT WITZIGES ADVENTURE.**



GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Lob an die Entwickler: **Tony Tough 2** ist ein eigenständiges Adventure mit einem ungewöhnlichen Helden und viel skurrilem Humor. Mir persönlich wird's zwar an ein paar Stellen zu albern und schlüpfrig, aber die Dialoge sind okay. Bei den Rätseln habe ich auch nur wenig zu meckern. Dafür bleibt die belanglose und unlogische Handlung weit hinter dem aktuellen Standard. Und Technik sowie Interface sind schlicht veraltet. Das geht heutzutage eigentlich nicht mehr.

Unter dem Strich bleibt ein nettes Spiel für Fans des Vorgängers. Anspruchsvollen Abenteurern empfehle ich eher Undercover oder Geheimakte Tunguska. Und wie man mit Humor im Spiel arbeitet, zeigt Sam & Max exemplarisch.

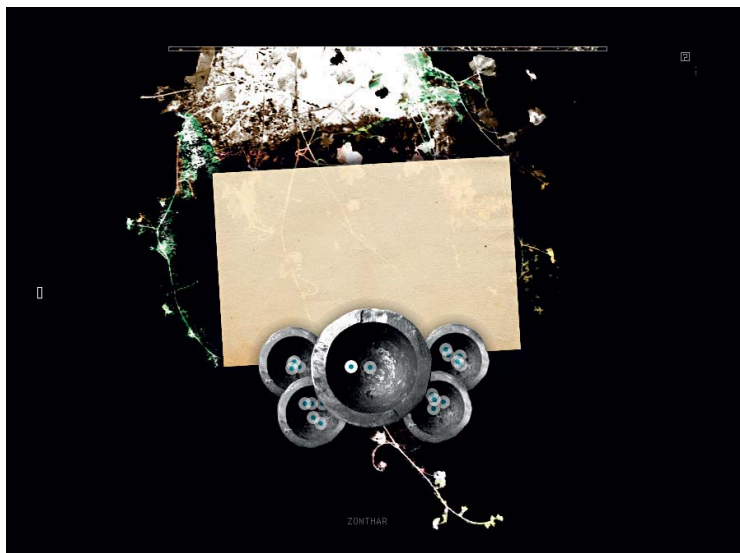


»Witzig«

IN MEMORIAM 2

DAS LETZTE RITUAL

Das vergessen Sie lieber ganz schnell wieder!



Wirr: Sie hören Tränen fallen und müssen **Kugeln** in den mittleren Becher verschieben.

Ende 2003 erschien mit **In Memoriam** ein Online-Adventure, in dem Sie den Mord an zwei Journalisten aufklären sollten. Ein Online-Adventure war es deshalb, weil Sie während des Spielens Ihre Internetverbindung aufrecht halten mussten, um Websites und E-Mails nach Hinweisen zu durchforsten. Die brauchten Sie, um die in schlichter Grafik präsentierten Logik-Rätsel im Spiel lösen und die dort gezeigten Minifilmchen einordnen zu können. **In Memoriam 2: Das letzte Ritual** funktioniert nach dem gleichen Prinzip, ist dabei aber

unspannend und dämlich. Denn wo der Vorgänger mit einem Mord begann und so die Aufgabe gleich klar war, muss sich der Spieler in **Das letzte Ritual** seinen Auftrag erst erarbeiten. Bis man weiß, wo die Jagd hinführt, vergeht viel zu viel Zeit. Wenn Ihnen dann klar ist, dass ein irrer Serienmörder mit Ihnen spielt, wird der Rest des Programms auch nicht besser. Der Killer schreibt Ihnen langweilige Droh- und Locktextchen, die eher albern als Angst einflößend wirken. Die reichlich absurden Rätsel lassen sich zwar durch die Hinweise gut lösen, haben aber nur wenig bis gar nichts mit dem eigentlichen Fall zu tun. Das ist ein bisschen, als würden Sie ein Fantasy-Buch lesen, das Ihnen das Weiterblättern erst erlaubt, nachdem Sie eine knifflige Matheaufgabe gelöst haben.

PET

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2931

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich schreibe diesen Meinungskasten in memoriam an In Memoriam 2: Das letzte Ritual sehr schnell, denn in zwei Stunden möchte ich mich nicht mehr an diese unsagbar dröge inszenierte Serienmörderjagd erinnern. Im Gegensatz zum Vorgänger, der mich immerhin noch mit spannenden, offenen Fragen bei der Stange hielt, wird mir hier nur absurdes Durcheinander präsentiert, das mich überhaupt nicht reizen kann. Und der irre Serienmörder, der die Detektive zum Spiel auffordert, ist spätestens seit Finchers Kinothriller Sieben nicht mehr zu toppen.

»Wirr«



IN MEMORIAM

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Lexis Numerique / Frogster
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.

MINIMUM	800 MHz, 256 MB
---------	--------------------

PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**





Heiko Klinge
heiko@gamestar.de

BUNDESLIGA? NUR BEI EA SPORTS!

DFL = DEUTSCHLANDS FIESESTE LIZENZVERGEBER? Kein guter Monat für Bundesliga-Fans: In **Pro Evolution Soccer 6** gibt's mit Bayern München nur einen einzigen deutschen Verein, Segas **Football Manager 2007** muss sogar erstmals komplett ohne unsere Eliteklasse auskommen und wird deshalb in Deutschland nicht erscheinen. Einzig der **Fussball Manager 07** serviert das komplette Lizenz-Menü. Woran liegt's? Laut Branchengerüchten hat der Rechteinhaber DFL (Deutsche Fußball Liga) sowohl Sega als auch Konami rechtliche Schritte angedroht, falls deren Spiele erneut ohne offizielle Lizenz Bundesligavereine simulieren.

AUCH DER FAN HAT RECHTE. Juristisch gesehen mag das Vorgehen der DFL korrekt sein, als Sportspieler bin ich dennoch maßlos verärgert: Ich will selbst entscheiden, in welchem Spiel ich meinen VfL Wolfsburg zur Meisterschaft führe! Denn dass es sehr wohl möglich ist, Lizenzen auch an andere Firmen als EA Sports zu vergeben, zeigen NBA und NHL. Also bitte liebe Manager bei DFL, Sega und Konami: Räumt eure Lizenzstreitigkeiten vom Platz! Nur so könnt ihr verhindern, dass zehntausende deutsche Stadiongänger die Lust am PC-Fußball verlieren. Und dann hätten alle verloren, selbst EA Sports.

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

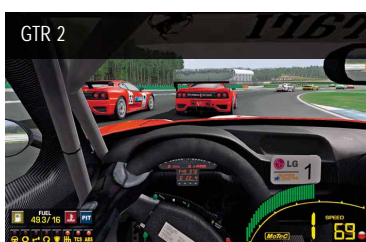
TESTS

Pro Evolution Soccer 6	134
German Street Racing	137
Super-Bikes Riding Challenge	139
Fussball Manager 07	140
Flight Simulator X	144
Alarm für Cobra 11: Nitro	147

GAMESTAR-SPORT-CHARTS 12/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	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	NEU	88	7	8	10	9	8	8	10	10	8	10	
3	Flatout 2	Rennspiel	Empire	Bugbear	08/06	88	10	10	7	9	8	8	8	10	8	10	
4	Madden NFL 07	Sportspiel	EA Sports	EA Tiburon	11/06	88	8	10	8	10	8	10	8	9	7	10	
5	Fussball Manager 07	Manager	EA Sports	Bright Future	NEU	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	NFS: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	EA Kanada	01/06	87	9	9	7	10	8	10	8	7	10	9	
8	NBA Live 07	Sportspiel	EA Sports	EA Kanada	11/06	87	9	10	8	10	8	8	9	8	7	10	
9	Juiced	Rennspiel	THQ	Juice Games	07/05	86	8	9	6	9	7	10	9	10	9	9	
10	Tony Hawk's AW	Funsport	DTP	Neversoft	06/06	86	6	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
11	Flight Simulator X	Flugsimulation	Microsoft	ACES	NEU	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	Skispringen 2006	Sportspiel	RTL	49 Games	01/06	82	7	5	10	7	10	10	8	8	9	8	
22	Fifa WM 2006	Sportspiel	EA Sports	EA Sports	06/06	81	7	9	10	9	9	8	7	7	7	8	
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.





Kuriose und brillant animierte Szene: Wayne Rooney überspringt den holländischen Torwart.



Timing ist alles: Zlatan Ibrahimovic (Inter Mailand) steigt im Strafraum zum Kopfball hoch.

Da ist das Ding!

PRO EVOLUTION SOCCER 6



Siege und Skandale liegen beim Fußball dicht beisammen. Konamis neues Realismus-Schwergewicht gewinnt das Duell gegen Fifa 07 zwar locker, verärgert dabei allerdings die Bundesliga-Fans.

Für **Fifa 07** wirbt Electronic Arts mit dem Slogan »Jetzt ist die Saison«. Blöd nur, dass der Spruch nicht stimmt. Jetzt ist nicht die Saison, zumindest nicht die von **Fifa 07**. Denn **Pro Evolution Soccer 6** ist da und schickt EAs Fußball-Simulation zurück auf den Rasen der Tatsachen. Die **Fifa**-Serie mag zwar Fortschritte bei der Ballphysik gemacht haben, doch die sind marginal im Vergleich zum großen Konkurrenten: Der sechste Teil von **Pro Evolution Soccer** stellt Fußball so echt, so realis-

tisch dar wie kein Spiel zuvor. Dabei leistet sich der neue, alte Tabellenführer aber auch einen Schnitzer. Die Bundesliga-Klubs dürfen in Konamis Fußballhit nämlich nicht mehr auflaufen.

Fußball-Fortschritt

Doch der Reihe nach. **Pro Evolution Soccer 6 (PES 6)** macht seinem Namen alle Ehre. Das Online-Lexikon Wikipedia.org definiert Evolution als »Prozess, bei dem Kopien entstehen, die sich vom Ursprung durch Variation unterscheiden«. Jede neue Auf-

lage ist also ein klein wenig anders als die vorherige, und genau das trifft auf **PES 6** zu: Die Ballphysik war zwar bereits in **Pro Evolution Soccer 5** hervorragend, Konami hat sie aber noch weiter verbessert. So prallt das Leder nun realistischer von Beinen, Rücken und Pfosten ab, bei schnellen Drehungen verstolpern Spieler häufig den Ball. Gute Techniker wie Lionel Messi dürfen dem Gegner nun sogar die Kugel durch die Beine spitzen. Es ist zudem wichtiger, wie die Kicker zum Ball stehen

und wohin sie blicken. So müssen die Ballkünstler zwingend in die Richtung schauen, in die Sie passen oder schießen wollen – sonst hauen sie das Leder unbeholfen ins Aus. Doch auch wenn die Stars optimal stehen, sind Pässe nicht immer präzise. Flanken etwa fallen den Stürmern nicht mehr von alleine auf den Kopf, der Empfänger muss erst in Position laufen.

Leichter Versemeln

In Position zu laufen reicht aber nicht, auch Timing ist wichtig:

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN



Ballphysik: Timing ist wichtiger, die Stellung der Sportler zum Ball bestimmt die Schussgenauigkeit. Zudem lassen die Torhüter Bälle öfter abprallen.



Schiedsrichter: Die Unparteiischen pfeifen nicht mehr so kleinlich. Dafür zücken sie nach harten Grätschen häufiger gelbe oder gar rote Karten.



Lizenzen: Der FC Bayern ist das einzige Bundesliga-Team. Zudem tragen die deutschen Nationalspieler (hier: Lukas »Pomatski« Podolski) Fantasienamen.



Die Revanche fürs verlorene WM-Halbfinale: Miro Klose setzt sich gegen die italienische Abwehr durch. Mangels Lizenz heißt der WM-Torschützenkönig allerdings »Kmla«.

Beim Kopfstoß müssen Sie zum richtigen Zeitpunkt die richtige Taste drücken, sonst springt Ihr Sportler am Ball vorbei. Das gilt auch für Torschüsse: Wer aus der Drehung abzieht, in Rücklage gerät oder von der Abwehr bedrängt wird, jagt das Runde häufig über das Eckige. So steigt die Schusskraft-Anzeige rasant an, wenn der Kicker schlecht zum Ball steht – dann können Sie die Schüsse kaum vernünftig dosieren. Vor dem Abschluss muss der Stürmer also erst in eine gute Position dribbeln. Doch auch verunglückte Versuche können zu guten Chancen führen, weil die Torhüter das Leder

häufig abprallen lassen. Die Physik sorgt folglich wieder für viele kuriose Szenen, etwa wenn der Ball von der Unterkante der Latte an den Rücken des Torhüters prallt und von dort aus über die Linie hopst.

Purzelnde Stars

Die glaubwürdigen Animationen tragen zum realistischen Eindruck bei: Kicker nicken den Ball lässig ins Gehäuse oder purzeln nach Seitfallziehern durch den Strafraum. Konami hat die Bewegungsabläufe sogar noch verfeinert. Je nach Timing und Stellung zum Ball nehmen die Stars das Leder anders an, leiten

Pässe per Hacke, Außenrist oder Grätsche weiter. Besonders die Torhüter hechten nun viel flüssiger nach dem Ball. Die Darstellung leidet allerdings unter den detailarmen Spielern und hässlichen 2D-Zuschauern. Die Version für Xbox 360 wirkt optisch schöner. Immerhin passt die Stadionkulisse, die Fans singen oder spenden Applaus nach erfolgreichen Tacklings. Die Sprecher Wolff-Christoph Fuß und Hansi Küpper beherrschen frische Sprüche, reden aber immer noch Unsinn à la »Sie sind am Schlag!« Dafür dürfen Sie auch mit englischen, französischen, spanischen, polnischen oder italienischen Sprechern spielen.

Koller aus Tschechien ist ein Kopfballmonster. Dafür köpft Owen fast jede Flanke neben den Kasten, und Koller ist so beweglich wie ein Torpfosten.

Um gegen die KI zu bestehen, müssen Sie Ihre Spieler kennen. Die Rivalen kicken in den beiden höchsten der fünf Schwierigkeitsstufen schlau. So müssen Sie taktisch vorgehen, das gegnerische Passspiel zergrätschen, Räume dicht machen und Chancen durch überlegte Pässe erarbeiten. Freistöße dürfen Sie neuerdings sofort nach dem Pfiff ausführen, um die Gegenspieler zu überraschen. Apropos Pfiff: Die Schiedsrichter



Dribblings steuern sich anders und sind wegen der neuen Physik schwieriger.

Taktik-Pfiff

Bei PES 6 stimmen auch die spielerischen Werte. Vor jedem Match legen Sie Taktik und Aufstellung fest. Dabei gibt's unzählige Möglichkeiten: Sie können auf Abseits spielen, Pressing anordnen und die Laufwege einzelner Spieler bestimmen. Ihre schlauen KI-Kicker halten sich exakt an die Vorgaben. Bei der Aufstellung sollten Sie zudem die Fähigkeiten der Sportler beachten. Englands Michael Owen etwa dribbelt schnell, Jan

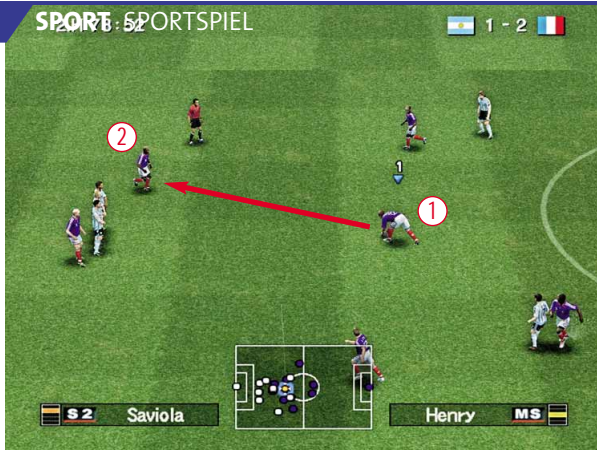
GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Die alte PES-Krankheit: Das Geschehen auf dem Rasen wird mit wahnwitziger Liebe zum Detail immer weiter verbessert; bei den mangelnden Lizenzen und den katastrophalen Menüs stagniert die Serie hingegen. Aber da die Wahrheit nun mal auf dem Platz liegt (und ich ohnehin zumeist gegen menschliche Gegner spiele) stören mich die Unzulänglichkeiten wenig. Denn sobald ich meine Jungs dirigiere, nimmt mich der gefühlte Realismus immer wieder voll gefangen. PES 6 ist eines der besten Sportspiele aller Zeiten.

»Der Kaiser!«





Freistöße dürfen Sie auch schnell ausführen. Hier legt sich Frankreichs Henry ① den Ball zurecht, um ihn direkt zu Wiltord ② zu kicken.

sind weniger kleinlich, zücken nach Fouls aber öfter gelbe und rote Karten. Vorteilssituationen legen die Unparteiischen richtig aus, es gibt jedoch kein Symbol mehr, das den Vorteil anzeigt.

Welt ohne Deutsche

James Bond hat die Lizenz zum Töten. Und **Pro Evo 6**? Das hat die Lizenz für massig Teams und Stars – aber nicht für die deutschen! Unsere WM-Helden tragen Fantasienamen, und nur noch ein Bundesliga-Klub ist mit dabei: der FC Bayern. Erstes war auch bei **PES 5** so; doch dass Konami die deutschen Klubs gestrichen hat, ist unverständlich. Dafür gibt's die lizenzierten Erstligisten aus Spanien,

Holland, Italien und Frankreich; hinzu kommen die lizenzierten englischen Klubs sowie diverse Vereine aus aller Welt. 57 Nationalteams runden das Paket ab.

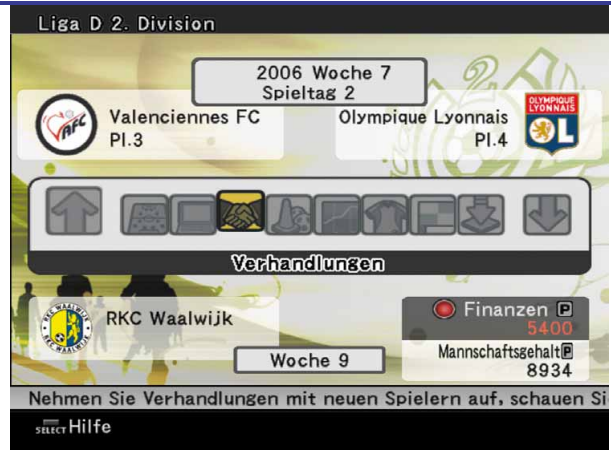
Training ist alles

Die Steuerung ist leicht überarbeitet, bei gedrückter R2-Taste etwa dribbeln Sie nun langsam oder seitwärts. **PES**-Kenner finden sich aber rasch zurecht – sobald sie sich an die Ballphysik gewöhnt haben. Einsteiger lernen die komplexe Steuerung in hilfreichen Trainingseinheiten, in denen sie etwa Übersteiger üben. In **Pro Evolution Soccer 6** gibt's viele solcher Tricks, was die Partien lebendig macht. Für absolvierte Trainings und Turniersiege gibt's Punkte, mit denen Sie Gimmicks freischalten.

Meisterliche Matches

Das Menüchaos nervt auch im Meisterliga-Modus, in dem Sie ein Team aus der zweiten Liga in die Oberklasse führen, Transfers einfädeln und Spiele selbst bestreiten. Durch Erfolge sammeln Ihre Stars Erfahrung und verbessern ihre Fertigkeiten. Zudem dürfen Sie mit Ihrem Verein im Internet antreten. Die Stärke von **PES 6** liegt aber in den Einzelpartien: An einem PC kicken bis zu fünf, im Internet zwei Spieler gleichzeitig. Ein LAN-Modus fehlt. Weil die Konami-Server zum Test nicht online waren, liefern wir Infos zum Online-Spiel auf GameStar.de nach. Für Partien an einem PC gilt wie für Matches gegen die KI: Sie fiebern mit wie beim realen Fußball. Dabei kommt mehr Stimmung auf als in **Fifa 07**. Denn jetzt ist die Saison von **Pro Evolution 6**.

»WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2899«



Im motivierenden Meisterliga-Modus kämpfen wir mit unserer französischen Mannschaft Olympique Lyon gegen scheußliche Menüs.

PRO EVOLUTION SOCCER 6 SPORTSPIEL

ENTWICKLER Konami Tokyo (Pro Evolution Soccer 5, GS 12/05: 88 Punkte)
PUBLISHER Konami
SPRACHE Deutsch, Englisch, 4 weitere
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch
CA. PREIS 35 Euro
USK ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 60 Stunden	GENRE: SPORT
Auch im Solomodus durchweg realistische, motivierende und fordernde Partien.	LIZENZ keine – komplex
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL	MANAGEMENT keins – komplex
	SPIELABLAUF Action – Taktik
	KARRIERE keine – ausgefeilt
	REALISMUS Arcade – Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			■ Schnelle Reaktionen
			■ Orientierungsfähigkeit
			■ Logik & Überlegung
			■ Geduld
			■ Handeln unter Zeitdruck
			■ Vorausplanung
			■ Mikromanagement
			■ Teamfähigkeit

TECHNIK

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Wie Solospiel, an einem PC (5) und via Internet (2). Meisterliga (2)
SPIELTYPEN	An einem PC, Internet SERVERSUCHE Konami Online
DEDICATED SERVER	Nein MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
FAZIT	An einem PC genial, Internet-Nachtest folgt auf GameStar.de.

BEWERTUNG

GRAFIK	➔ realistische, flüssige Animationen ➔ wiedererkennbare Gesichter ➔ detailarme Spieler ➔ hässliches 2D-Publikum	7/10
SOUND	➔ viele Fangesänge ➔ passende Stadionkulisse ➔ Szenenapplaus während der Partien ➔ teils unsinnige Kommentare	8/10
BALANCE	➔ umfangreiche Tutorials ➔ fünf ausbalancierte Schwierigkeitsgrade ➔ für Einsteiger und Profis gleichermaßen herausfordernd	10/10
ATMOSPHERE	➔ so packend wie echter Fußball ➔ kuriose Szenen ➔ flüssiger Spielablauf ➔ mangelnde Lizenzen kosten Stimmung	9/10
BEDIENUNG	➔ Spiel ohne Ball noch wichtiger ➔ exakte Kickersteuerung erfordert Timing ➔ zahllose Tricks ➔ katastrophale Menüs	8/10
UMFANG	➔ Turnier-, Vereins- und Spieler-Editor ➔ 57 Nationalteams ➔ 122 internationale Clubs... ➔ aber nur ein Bundesligist	8/10
REALISMUS	➔ weiter verbesserte Ballphysik ➔ Spielerwerte wirken sich exakt aus ➔ jedes Tor fällt anders ➔ sinnvolle Taktik-Optionen	10/10
KI	➔ eigene Spieler halten sich an Taktik-Befehle ➔ Gegner spielen in hohen Stufen schlau, machen aber auch menschliche Fehler	10/10
MANAGEMENT	➔ taktisch fordernde Partien ➔ motivierende Meisterliga ➔ Spieler sammeln Erfahrung ➔ auf Dauer zu simpel	8/10
SPIELZÜGE	➔ vielfältige, sinnvolle Taktik-Optionen ➔ Vorgehen ist von den Talenten der Spieler abhängig ➔ keine übermächtigen Manöver	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: DIE FUSSBALL-REFERENZ, AUCH OHNE BUNDESLIGA.



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Oh, wie ist das schön! Nach zehn bis zwanzig Partien habe ich mich an die neue Ballphysik gewöhnt, die das Rasenschach noch einen Tick realistischer macht. **PES 6** unterscheidet sich daher grundlegend von seinen Vorgängern, das Spielgefühl hat sich stark verändert – auch dank der feineren Animationen. Weil es nun mehr Varianten für Ballannahmen und Torschüsse gibt, kommen ganz neue Situationen zustande. Unverändert überzeugend bleiben die alten Stärken der Serie: Jedes Tor fällt anders, Chancen muss ich mir durch die richtige Taktik erarbeiten.

Wo ist die Liga?

Fummelmenüs und angestaubte Grafik kann ich verschmerzen – Konamis Lizenzpolitik nicht. Wieso streichen die Entwickler alle Bundesliga-Klubs außer den Bayern? Dabei könnte ich sogar auf Originalnamen und -wappen verzichten, weil sich die mittels Editor nachbessern ließen. So geht für Ligafreunde ein wichtiger Kaufgrund flöten. Das Hauptaugenmerk von **PES 6** liegt folglich auf den Nationalmannschaften. Und, zugegeben: Die spaßig-realistischen Partien bestreite ich eh lieber mit einer Landesauswahl. Drum genug geärgert; wer Fußball mag, muss Pro Evolution Soccer 6 lieben.

»Referenz auch ohne Lizenz«



GERMAN STREET RACING

Entdecken Sie Deutschlands grausige Seite.

Auf der Autobahn 15 Stundenkilometer zu schnell: 20 Euro, der Raser ärgert sich und ist genervt. In **German**

PATRICK MAIER

Den meisten Spaß hatte ich bei den Drifts. Und zwar dann, wenn sich meine KI-Gegner auf den schmalen Strecken an den Wendepunkten ineinander verkeilen und einfach nicht mehr vom Fleck kamen. Aber im Ernst: German Street Racing ist nichts anderes als ein trauriger Need-for-Speed-Klon: Autos ohne Lizenzen, langweiliges Tuning und ein kümmerlicher Karrieremodus, der einen gerade mal vier Stunden am Lenkrad hält. Fans von Action-Rasern steigen erst gar nicht ein, sondern warten auf Need for Speed: Carbon, den Test gibt's im nächsten Heft.

»Mehr Witz als Spiel«



Street Racing mit 180 Sachen über den Marienplatz: 20 Euro, der Spieler ärgert sich und ist genervt. Mit 11 Autos ohne Originallizenzen, die nur entfernt etwas mit ihren realen Vorbildern zu tun haben, gurken Sie in diesem Rennspiel durch München, Düsseldorf und Leipzig, sowie über den Kesselberg und den (fiktiven) Eifelring. Nach und nach spielen Sie neue Fahrzeuge und Upgrades frei.

Drei Spielmodi haben Sie zur Auswahl: Rundstrecke, Drag- und Driftrennen. In letzteren fahren Sie von Punkt A nach Punkt B, machen einen U-Turn und rasen wieder zurück – und das minutenlang. Das ist langweilig, ja, entbehrt aber nicht



Hässliche Autos fahren durch besonders hässliche Städte.

einer unfreiwilligen Komik: Die Handbremse ist so stark, dass Sie damit locker Ihren Boliden in nur einer Sekunde von 250 auf Null abbremsen können. Noch ein Beispiel für die katastrophal umgesetzte Physik: Kollidieren Sie mit einem anderen Auto, fliegt es wie ein Spielzeugwagen meterhoch in die Luft. Überhaupt steuern sich die Kisten äußerst seltsam. Man hat das Gefühl, die Autos haben nicht Benzin, sondern Alkohol

getankt. Die Strecken sind abwechslungsreich gestaltet, aber durch die Bank hässlich. Die KI fährt aggressiv, bleibt jedoch oft an Ecken hängen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2945

GERMAN STREET RACING	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Team 6 / Bhv
CA: PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 2944

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE

Altbekanntes – jetzt auch auf zwei Rädern.

Mit über 200 Sachen auf einer Suzuki GSX-R 1000 durch das Brandenburger Tor rasen, auf einer 175 PS starken Ka-

wasaki Ninja an der Cote d'Azur entlang brettern – all das können Sie zwar in **Super-Bikes Riding Challenge** machen, richtig Spaßig ist es jedoch nicht. Dabei wären alle Voraussetzungen da: Über 40 originalgetreue Motorräder und rund 30 Strecken haben Sie zur Auswahl, darunter Stadt- und Überlandkurse sowie traditionelle Rennstrecken wie Hockenheim oder Laguna Seca.

Genau wie im Quasi-Vorgänger **Evolution GT** verbessern Sie Ihren Fahrer, indem Sie ihm in sieben Kategorien wie Kurvenfahrt, Bremsen oder Falltechnik Erfahrungspunkte zuweisen. Die bekommen Sie nach erfolgreichen Rennen, gelungenen Überholmanövern oder durch



Der Balken zeigt an, wie sehr Sie den Gegner unter Druck setzen.

spezielle Herausforderungen. So besteht eine Aufgabe darin, Ihren Konkurrenten so lange unter Druck zu setzen, bis er einen Unfall baut. Die KI agiert realistisch und macht auch Fehler. Die werden Ihnen gerade zu Beginn auch oft unterlaufen, denn die Bikes steuern sich sehr anspruchsvoll: Ohne sensibles Bremsen vor den Kurven landen Sie schnell im Kiesbett. Die Kurse sind abwechslungsreich, machen aber einen leblosen

Eindruck. Auch die Motorräder reißen einen nicht vom Sattel: Sie hören sich eher nach Mofas als nach leistungsstarken Rennmaschinen an.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2934

SUPER-BIKES RC

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Milestone / Ubisoft
CA: PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 2933

PATRICK MAIER

Zum fünften Mal nacheinander haut es mich schon in der ersten Kurve von meinem Bike. Fluchend starte ich das Rennen neu. Das nervt. Hat man aber erst mal die Kurse verinnerlicht und kennt die richtigen Bremspunkte, kann **Super-Bikes** richtig Spaß machen. Der wird allerdings dann doch schnell von der lieblosen Präsentation und dem miesen Sound getrübt. Suchen Sie ein anspruchsvolles Motorradspiel und können über diese Mängel hinwegsehen, sollten Sie Milestones Raserei eine Chance geben. Alle anderen sind mit **Moto GP 3** besser bedient.



»Ohne Rennseele«

Die totale Kontrolle

FUSSBALL MANAGER 07

Sie sind alles: Trainer, Einkäufer, Manager.
Und, wenn Sie wollen, jetzt auch noch Spieler.



Vor jedem 3D-Match können Sie (links unten) auswählen, ob Sie Ihren Lieblingspieler per Pad direkt steuern wollen. Wir nehmen Jonas Troest.



Der Ausbau des Vereinsgeländes ist deutlich erweitert worden und schließt sogar das Aufkaufen von ganzen Teilen der nahe liegenden Stadt mit ein.

Sie haben sich so schön frei gelaufen, vorne rechts im Strafraum. Und fordern mit heftigem Winken den Ball für den Torschuss. Aber, verdammt, der eigensinnige Herr Nationalstürmer geht auf Teufel komm raus allein, dribbelt sich fest und bekommt vom heraus-eilenden Torhüter den Ball vom Fuß geschnappt. Chance vertan. Aber das hat Konsequenzen – Sie schicken den Stürmer unter die Dusche, wechseln den Nachwuchsmann ein und geben ihm die Anweisung mit, er möge

häufiger abspielen. Klingt komisch? Im Fussball Manager 07 können Sie, auf Wunsch, beides sein: der allmächtige Trainer und Manager, aber gleichzeitig auch ein einzelner normaler Spieler.

Den Präsidenten schlagen

Aber hey, keine Angst: Der FM 07 wird nicht plötzlich zum Fifa-Konkurrenten. Die eben beschriebene Sache mit dem Einzelspieler (den Sie tatsächlich per Gamepad über den Platz jagen) ist nett, aber nur ein Gag am Rande. Sie dürfen selbst kicken,

müssen aber nicht. Und ehrlich gesagt, lenkt es von Ihren Hauptaufgaben ab. Denn eigentlich spielen Sie ja den FM 07, weil Sie das Zeug zum Trainer und Manager haben. Und als solcher müssen Sie sich vor allem um Aufstellung, Taktik, Finanzen, Stadionausbau, Fanbeziehungen, die lästige Presse, Transfers und noch ein paar andere Dinge kümmern. Jedenfalls solange Sie diese Dinge nicht an Assistenten wie Co-Trainer oder Chefscout delegieren. Und solange Sie der Vereinspräsident nicht wegen

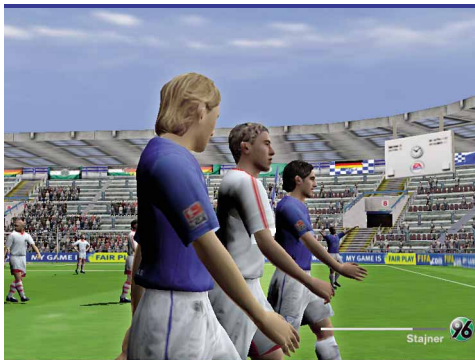
Misserfolgs rauswirft. Dagegen helfen nur gute Bilanzen, Siege – und Golf spielen. Golf? Richtig, Sie können jetzt mit dem Präsidenten Golf spielen gehen, was die Beziehungen zu ihm verbessert. Möglicherweise nimmt Ihnen dann allerdings Ihre Frau übel, dass Sie so wenig Zeit für sie haben. Ihre Frau? Veteranen wissen jetzt Bescheid: Das Privatleben des Managers ist auf Wunsch mancher Fans zurück (gab's zuletzt in FM 2004): Kein zentraler Punkt des Spiels, aber Sie dürfen jetzt heiraten, Autos kaufen und eben Golf spielen. Ganz nett, das ist aber eher ein Extra für Hardcore-Fans. Obwohl es ganz schön ist, zu versuchen, in Saison 1 einen Sohn zu zeugen, der es dann (nach zig Spielstunden) in Saison 18 vielleicht in die Startaufstellung der 1. Mannschaft des Vereins schafft.

Die Aufstellung entscheidet

Und wenn wir schon gerade bei der 1. Mannschaft sind: Im Teambildschirm Ihrer Truppe



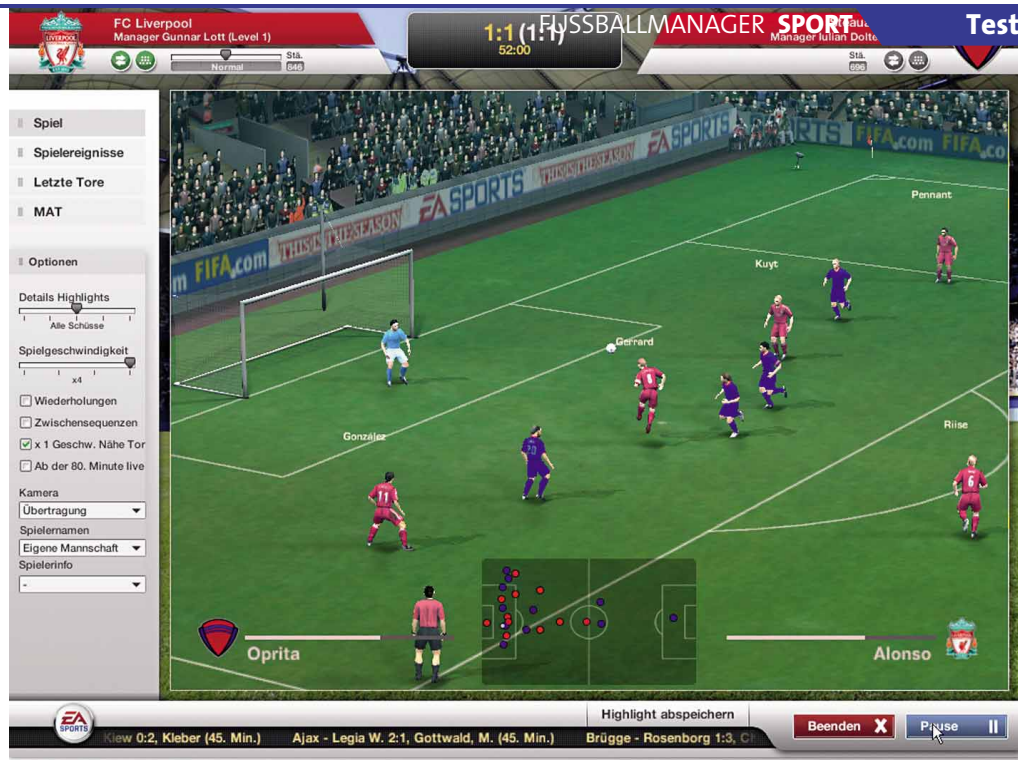
Die Menüfarben passen sich Ihrem Verein an, sind aber in den Optionen voll veränderbar. Wie die Trikots der Mannschaften.



Die 3D-Spielszenen sind in der Nahansicht recht grob.



Die Anmerkungen der Trainer sind herrlicher Blödsinn.



Der gute 3D-Modus ist weiterhin ein Kernstück des FM-Serie, hat sich aber seit dem Vorgänger kaum weiterentwickelt. (1024x768)

werden Sie die meiste Zeit verbringen, auch wenn Sie neuerdings die Nachwuchs-Teams bis hinunter zur D-Jugend managen können. Wie im Vorgänger haben die Spieler einen kumulierten, abstrakten Stärkewert, der nicht unbedingt aussagt, ob sie gerade ideal für Taktik und Spielsystem eingesetzt sind. Dazu müssen Sie schon einen Blick auf die detaillierten Eigenschaften werfen und vor allem auch Fitness und Motivation in Betracht ziehen. Außerdem sind den Spielern Typen zugeordnet: etwa »Spielmacher«, »Dribbler«, »geht steil«. Das bestmögliche Auf- und Einstellen des Teams ist eine Wissenschaft für sich und gehört zu den Dingen im **FM 07**, die mit am meisten Spaß machen. Natürlich können Sie sich aber auch vom Co-Trainer eine Formation vorschlagen lassen. Und dem Mann dafür, das ist neu, Regeln vorgeben, wie beispielsweise Fitness über Spielstärke zu stellen. Die Assistenten sind allerdings bei wei-

tem nicht perfekt und treffen manchmal unsinnige Entscheidungen – blind verlassen können Sie sich auf die Helfer nicht. Unserer Meinung nach wirkt sich der Verlauf der bisherigen Spiele zu wenig aus, der Co-Trainer entscheidet beispielsweise völlig nach stur Buchwert, Hannovers Brdaric als hängende Spitze aufzustellen, obwohl wir ihn sechs Spiele lang als Sturmstürmer eingesetzt haben, wobei er acht Tore erzielt hat.

Hilfreich für die eigenen Entscheidungen ist übrigens das im Vorgänger eingeführte Match-Analyse-Tool (MAT), wo Sie umfassende Statistiken zu jedem Spiel abrufen können – und so schnell sehen, ob die Pässe des Spielmachers in die Spitze wirklich effektiv waren.

3D oder Text

Für die meisten Spieler am wichtigsten: die eigentlichen Matches. Wie bisher gilt es zwischen 3D-Ansicht und Textmodus zu wählen – das ist im Wesentlichen eine Frage des eigenen Geschmacks. In Ersterem sehen Sie das Spiel in 3D (auf Wunsch im Vollbild) und müssen versuchen, den Verlauf anhand der sichtbaren Aktionen zu analysieren. Sie dürfen komfortabel zwischendrin entscheiden, ob Sie alles sehen wollen oder wahlweise Tor- oder Strafraumszenen. Auch die Perspektiven sind

wählbar. Und, das ist neu, Sie können über den Köpfen der Spieler Daten einblenden, etwa die aktuelle Fitness. Zusätzlich laufen simple Textinfos durch – die, das ist ärgerlich, aber allzu oft nicht mit den 3D-Szenen übereinstimmen. Und noch ein Nachteil: Auf unseren Testsystemen betrug die Ladezeit vor einem 3D-Spiel fast immer über eine Minute – inakzeptabel.

Die Alternative ist eine ausführliche Textberichterstattung in raffiniert zusammengesetzten Textbausteinen und eben kein 3D. Ein bisschen »retro«, aber unserer Meinung nach immer noch ein Stück aussagekräftiger als die Spielsicht. Aber

auch hier gibt es einige kleine Text-Bugs, die in unseren Testspielen auf Stimmung und »Realismusgefühl« drückten. Ein Beispiel: Bayern greift an, Flanke von Schweinsteiger, Makaay geht im Strafraum zum Ball, Bremens Verteidiger Mertesacker kommt ihm nur knapp zuvor, der Ball geht als »Kerze« gerade in die Luft. Kopfball Miro Klose, Tor für Bremen. Bitte? Wie soll das gehen? Offenbar hat die Textberechnung da die Strafräume verwechselt und nach der Kerze die Situation auf die andere Seite verlegt. Das ist im Prinzip kein schlimmer Fehler, aber derlei Dinge kommen für unseren Geschmack zu oft vor.

DAS IST NEU (AUSWAHL)

- Trainer-Privatleben
- Einzelspieler im Match steuern
- Videotext-Modus
- Manager-Transfermarkt
- A, B, C, D-Jugend managen
- Vereinsgelände in 3D-Sicht ausbauen
- 3D-Highlights abspeichern
- Menüs farblich anpassen

1. Mannschaft

Aufstellung

Formation

Teamvergleich

Taktik

Anweisungen

Aufgaben

Sportlich

Aufstellung 1

11 von 11 Spielern aufgestellt; Bank: 7 von 7 möglichen ausgewählt

RN	Pos.	B.Pos.	Name	Alter	Fuß	Spieler	Sta.	Talent	Mor.	Selbstv.	Fit.	Phys.	Fri.	Fo.
25	TW	TW	José Manuel Reina	23	R	-	75	☆☆☆☆	100	Gut	67	100	100	11
3	RV	RV	Steve Finnan	30	RI	Eher offensiv	76	☆☆☆☆	100	Gut	68	100	100	12
6	LV	LV	John Arne Riise	25	L	Geht lange Wege	77	☆☆☆☆	100	Gut	72	100	100	10
5	IV	IV	Daniel Agger	21	L	Libero	75	☆☆☆☆	100	Gut	73	100	100	11
29	IV	IV	Gabriel Paletta	20	L	Gewinnt Bälle	71	☆☆☆☆	100	Gut	71	100	100	13
14	DM	ZM	Xabi Alonso	24	RI	Spielmacher	80	☆☆☆☆	100	Gut	77	100	100	12
8	ZM	ZM	Steven Gerrard	26	RI	Geht lange Wege	86	☆☆☆☆	100	Gut	74	100	100	12
32	ZM	Boudewijn Zenden	29	L	Dribbler	74	☆☆☆☆	100	Gut	65	100	100	11	
19	RA	Jermaine Pennant	23	RI	Flügelspieler	76	☆☆☆☆	100	Gut	72	100	100	12	
11	LA	Mark González	21	L	Flügelspieler	75	☆☆☆☆	100	Gut	66	100	100	11	
17	ST	ST	Craig Bellamy	26	R	Geht steil	77	☆☆☆☆	100	Gut	67	100	100	11
1	Bank	TW	Jerzy Dudek	33	L	-	74	☆☆☆☆	100	Gut	72	100	100	12
12	Bank	LV	Fabio Aurelio	26	L	Eher offensiv	75	☆☆☆☆	100	Gut	62	100	100	13
28	Bank	LV	Stephen Warnock	24	L	Eher offensiv	72	☆☆☆☆	100	Gut	68	100	100	13
22	Bank	DM	Mohamed Sissoko	21	R	Gewinnt Bälle	76	☆☆☆☆	100	Gut	66	100	100	11
10	Bank	RA	Luis García	28	L	Dribbler	79	☆☆☆☆	100	Gut	62	100	100	12
18	Bank	HS	Dirk Kuyt	25	R	Sturmtank	77	☆☆☆☆	100	Gut	70	100	100	12
15	Bank	ST	Peter Crouch	25	R	Sturmtank	77	☆☆☆☆	100	Gut	62	100	100	13

17

11

22

8

14

6

5

29

3

25

15

Nächster Gegner

Chelsea London [H]

Mannschaftsstärke: 8/2 - 8/3

Filter

☒ TW

☒ Links

☒ ABW

☒ Rechts

☒ MIT

☒ Mitte

☒ STU

☒

23

20

25

6

3

13

5

8

16

7

21

11

Co-Trainer fragen

Doyle, R.

☐ Aktuelles Spielsystem beibehalten

☐ Unvollst. Aufstellung autom. organisieren

Automatische Auswählungen

Löschen

Ihre 1. Mannschaft. Von diesem Bildschirm gehen die meisten Ihrer Aktionen aus.



Neu: Sie können jetzt Wiederholungen hübscher Szenen speichern und sich aus dem Hauptmenü heraus jederzeit wieder angucken.

Drumherum

Auch wenn Sie sich nicht als Trainergott sehen, sind Sie beim **FM 07** trotzdem beschäftigt. Sie können mit Sponsoren verhandeln, im Transfermarkt nach geeigneten Spielern suchen und die entsprechenden Gespräche führen, die Preise im Merchandising festlegen und – sich als Baulöwe betätigen. Unter dem Menüpunkt »Vereinsgelände« verbirgt sich eine isometrische **Sim City**-Ansicht von Stadion, Drumherum und Stadt. Darin bauen Sie Pressezentrum, Parkplatz, Fanartikelfabrik und andere Gebäude. Alle mit Upgrades in mehreren Stufen. Wer besonders ehrgeizig ist, kann sogar Wolkenkratzer, Restaurants, Großraumdiscos und andere eher fußballfremde Gebäude errichten oder kaufen, um damit Mieteinnahmen zu erzielen.

Meine Musik

Kurz zur Präsentation: EA hat die Menüs aufgehübscht, außerdem können Sie die Farben jetzt frei anpassen. Die 3D-Darstellung bei Stadionausbau und Vereinsgelände ist, nun ja, zweckmäßig. Die 3D-Szenen haben sich grafisch im Vergleich zum **FM 06** kaum entwickelt, sehen aber weiterhin okay aus. Uns sind die Spieler aus der Nähe zu grob und die meisten Animationen ein bisschen zu holprig. Besser der Sound: Die Stadionatmosphäre stimmt, vor allem dank der Fangesänge. Die Musik ist eher düdelig, lässt sich aber durch eigene MP3s ersetzen. Die Reporterkommentare schwanken zwischen »nicht übel« und »Blödsinn«, aber das ist ja bei den meisten Fußballspielen so. **GUN**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2950

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Viele Serien, die jährlich erscheinen, wechseln zwischen Jahren mit großen und Jahren mit kleinen Veränderungen. Nach den Umwälzungen in 2005 (Menüs, Stärkensystem, MAT, Spielerfotos) bleibt diesmal der Kern des Spielerlebnisses unangetastet. Klar gibt's viele kleine Verbesserungen, aber die spielen sich – wie das wieder eingeführte Privatleben – eher am Rande ab. Mein Favorit ist die neue Möglichkeit, während der 3D-Matches per Schieberegler einzustellen, wie offensiv mein Team spielen soll.

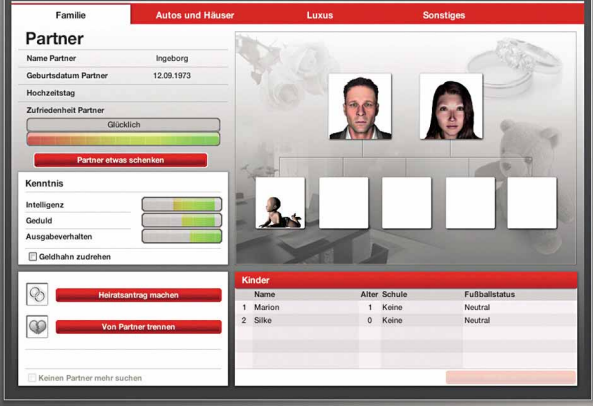
Zu viel des Guten?

Der »Sim City«-artige Vereinsgeländeausbau hingegen ist mir eine Nummer zu viel – das bringt wenig und passt meines Erachtens nicht zum Rest. Ebenso das Selbersteuern eines Einzelspielers per Gamepad. Aber egal, es ist wie mit vielen Parts des **FM 07** – wer's nicht spielen will, kann es einem Assistenten überlassen und sich um andere Dinge kümmern. Und das ist wie immer die große Stärke des **FM**: Durch die vielen Optionen beißt man sich immer wieder irgendwo fest, tüftelt stundenlang und hat einfach Spaß. Richtig vorwerfen kann man dem Spiel nur eines: Durch den absoluten Realismusanspruch stören kleine Fehler umso stärker – und davon gibt es viele. Ständig ist irgendwo (ob im Spiel, in der Halbzeit, vor der Presse) ein Stück Text unsinnig, unpassend oder schlicht doof. Kann man drüber hinwegsehen, schlägt aber auf die Atmosphäre.

»Der beste Manager. Auch dieses Jahr.«



Privatleben



Wieder dabei: das Privatleben. Golf spielen, den Partner beschenken, Kinder zeugen, Häuser kaufen, Autos erwerben, im Luxus schwelgen.

FUSSBALL MANAGER 07

ENTWICKLER	Bright Future (noch kein Spiel)	TERMIN (D)	26.10.2006
PUBLISHER	EA Sports	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ohne Beschränkung
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch		

GENRE-CHECK

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

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 HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,0 GHz Intel	Radeon 9500 / 9600
1,4 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD	Geforce 6600 GT
256 MByte RAM	1,0 GByte RAM	1,0 GByte RAM	Radeon X600 / X700
3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	Radeon 9700 / 9800
	Analog-Gamepad	Analog-Gamepad	Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Analog-Gamepad

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

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Wie Solospiel, an einem PC (4)	SERVERSUCHE	Nein
SPIELTYPEN	An einem PC	MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden
DEDICATED SERVER	Nein		
FAZIT	Viele Konfigurationsmöglichkeiten, spannende Hotseat-Partien.		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne, klare, farblich anpassbare Menüs + viele gut eingesetzte Fotos - 3D-Szenen eher mittelmäßig	7/10
SOUND	+ viele Fangesänge + passende Stadionkulisse + eigene MP3s einbindbar - teils unsinnige Kommentare	8/10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad variabel + Hilfe durch Assistenten - Siege und Niederlagen nicht immer nachvollziehbar	8/10
ATMOSPHÄRE	+ Lizenzierte Spielerfotos + gut recherchierte Spielerwerte + schönes Drumherum - kleine Textfehler kosten Stimmung	8/10
BEDIENUNG	+ durchdachte Menüs + Tastaturbefehle für Taktikänderungen während der Matches - Eingewöhnung nötig - lange Ladezeiten	9/10
UMFANG	+ endlos spielbar + umfangreiche Statistiken + gigantische Datenbank + massenhafte Möglichkeiten, sich »festzubeißen«	10/10
REALISMUS	+ eigentlich nahezu perfekt, aber... - ...viele kleine Fehler bei Textausgabe im Spiel, in Pressegesprächen, bei Kommentaren	9/10
KI	+ eigene Spieler halten sich an Taktik-Befehle + gute Assistenten, die aber auch mal Fehler machen - nie und da Macken	9/10
MANAGEMENT	+ unglaubliche Entscheidungsvielfalt + gutes »Ich bin der Trainer«-Gefühl	10/10
SPIELZÜGE	+ Spieler verhalten sich passend zu Vorgaben und Werten + Spielweise der eigenen Mannschaft voll bestimmbar	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: WEITERHIN KLAR DIE MANAGER-REFERENZ.



DVD XL:
HiRes-Video

GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2951

Business Class für alle

FLIGHT SIMULATOR X

Eine Pilotenausbildung kostet viel Geld und nervt mit endlosen Theorie-Lektionen. Es sei denn, Sie spielen den Flight Simulator.



Die Geschichte der erfolgreichsten PC-Spiele-Serie aller Zeiten begann 1982 und sehr bescheiden: Mit einer Cessna durfte man seinerzeit gerade mal eine Handvoll größerer US-Flughäfen ansteuern. 24 Jahre später hat sich Microsofts **Flight Simulator** zu einem Programm der Superlative entwickelt: Edition X wird auf zwei DVDs ausgeliefert und verschlingt nach der gut 40-minütigen Installation rund 15 Gigabyte Festplattenspeicher. Kein Wunder, denn auch vor dem **Flight Simulator X** macht die Globalisierung nicht Halt: Rund 24.000 große, mittlere und kleinste Airports aus aller Welt haben ihren Weg ins Programm gefunden.

Fliegen kann jeder

Der Einstieg fällt deutlich leichter als im Vorgänger: Wer die 30 oder 50 mitgelieferten Flugmissionen (je nach Standard- oder Professional Edition) des **Flight Simulator X** der Reihe nach absolviert, lernt das Fliegen anschaulich am lebenden Objekt – in kleinen, überschaubaren Schritten und ohne unnötigen Frust. So eignen Sie sich direkt



Tiefflug in der Propellermaschine Piper J-3 Cub über München. Im 3D-Cockpit können wir uns frei umschauchen und so einen Blick auf die Allianz Arena werfen. Nettes Detail: Auf den Autobahnen fahren tatsächlich Autos und Lkw.

in der Luft mit einem Ultraleichtflugzeug die Grundlagen der Steuerung an und erfahren, wie man sein Flugzeug unfallfrei übers Rollfeld bewegt. Mit dem Segelflieger bekommen

Sie ein Gefühl fürs Ausnutzen von Luftströmungen und Windverhältnissen, steigen dann auf Düsenjets um und meistern die steuerungstechnischen Tücken von Helikoptern.

Tausend Schalter und Knöpfe

In den ersten Flugstunden bleibt für Sie alles überschaubar – die Aufgaben ebenso wie die



Die großen grafischen Stärken des Flight Simulators: detailgetreu nachgebaute Flugzeuge und eine realistisch simulierte 3D-Wolkendecke.



Beim nächtlichen Start einer Boeing 747 in Changi (Singapur) fliegen Sie mehr mit Hilfe der Instrumente als mit Ihren Sinnen.

DIE SPANNENDSTEN MISSIONEN



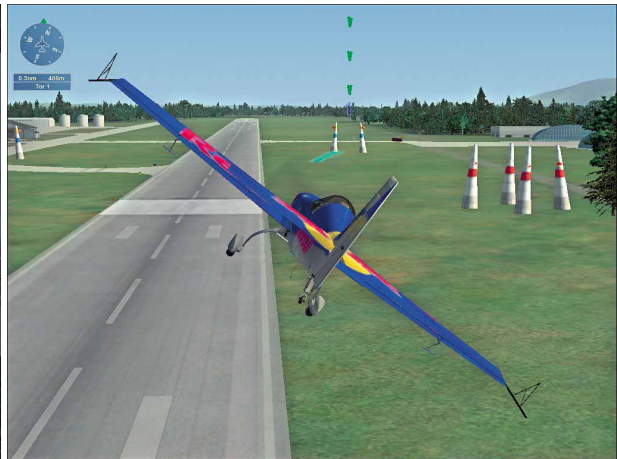
Anflug auf Sitka in Alaska: Für den Anfänger ist die kurze Insel-Landebahn eine echte Herausforderung, zumal die wunderschöne Landschaft in der Abenddämmerung viel Ablenkungspotenzial besitzt.



Schweizer Spritztour: Eigentlich wollen Sie mit der Cessna Ihres Freundes nur den Flughafen Interlaken ansteuern. Doch dann versagt mitten im Gebirge der Motor, und Sie müssen sich einen Ort zum Notlanden suchen.



Bohrinseltransport: Ihr Können als Hubschrauberpilot ist gefragt, wenn Sie einen Inspekteur von Rotterdam aus zu einer Bohrinsel chauffieren müssen. Achten Sie auf seine Anweisungen, um die Plattform im Meer aufzuspüren.



Red Bull-Zeitflug: Qualifizieren Sie sich in Salzburg für das Red Bull Air Race – Geschwindigkeit und Präzision sind alles beim Durchfliegen der Pylo-nen-Tore. Auch für Profis eine knackige Herausforderung.

Instrumententafeln in den Flugzeugen. Der Schwierigkeitsgrad steigt ganz sanft an, Sie lernen die Eigenheiten des jeweiligen Flugzeugs und die Möglichkeiten der Navigation dabei fast automatisch. Während Sie im AirCreation Trike oder im Klassiker Cessna C172SP Skyhawk noch alle Geräte mit einem Blick erfassen können, bieten große Passagierjets wie der Airbus A321 dem erfahrenen Piloten die volle Simulationsladung: So lassen sich die meisten Elemente auf dem Armaturenboard per Maus manipulieren – von den Anlassen der Triebwerke bis hin zum Enteisern. Wer lediglich eine entspannte Runde über seiner Heimatstadt drehen möchte, kommt aber auch mit einer recht begrenzten Zahl von Steu-

erungsbefehlen gut klar, egal ob Sie die Maus, ein Gamepad oder einen Joystick mit Schubkontrolle vorziehen.

Pilot für alle Fälle

Flight Simulator X wartet erstmals auch mit vorgefertigten Szenarien auf, die echte Spielziele und nebenbei auch einen enormen Unterhaltungswert besitzen. Es beginnt vergleichsweise harmlos: Mit Ihrem Ultraleichtflugzeug kreisen Sie über eine Wasserfläche und müssen schwimmende Plattformen oder Schnellboote mit Mehlbomben treffen. Ein anderes Mal helfen Sie Wildhütern in Simbabwe, indem Sie aus der Luft einen vermissten Elefanten orten. Oder Sie transportieren unter widrigen Wetterbedingungen einen Sicherheitsin-

spektor zu einer Ölbohrinsel in der stürmischen Nordsee. Was dabei im Vergleich zu früheren Versionen des **Flight Simulator** sofort ins Auge sticht: Die Fliegerwelt ist belebt. Delfine springen im Wasser, Öltanker laufen Hafenstädte an, und Schnellboote durchpflügen das Meer in sonnigen Küstenregionen. Auf den Autobahnen beobachten Sie den Berufsverkehr, während andere Flugzeuge in der Ferne zur Landung ansetzen.

Grenzenlose Freiheit

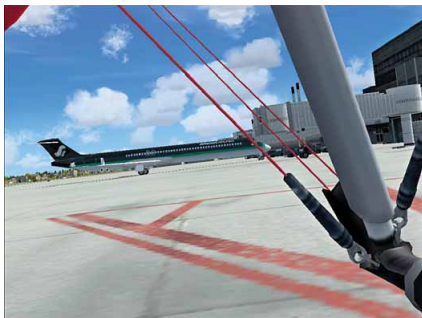
Anders als in den Einsätzen, in denen Sie stets mit einem vorgegebenen Flugzeugtyp an den Start gehen, stehen Ihnen im Freiflug-Modus alle Möglichkeiten offen. Sie setzen sich ins Cockpit von Langstrecken-Passagierjets wie dem Airbus A321

oder der Boeing 747-800, oder steuern zweistrahlige Düsenflugzeuge wie die Bombardier CRJ700 auf Regionalflügen. Die alte Douglas DC3 ist ebenso ver-

WELCHE VERSION SOLL ICH KAUFEN?



Den Flight Simulator X gibt es in zwei Varianten: in der Standard oder der Professional Edition. Letztere kostet zehn Euro mehr, liefert dafür aber sechs zusätzliche Flugzeugtypen, 38 detaillierte Städte (28 in der Standard-Variante) und 50 (30) Flugmissionen. Die zusätzlichen Einsätze richten sich ebenso an Profis wie die Professional-exklusive Möglichkeit, den Fluglotsen zu übernehmen. Daher können sich Neulinge die zehn Euro sparen, Simulationsexperten sollten dagegen zur Professional Edition greifen.



Gut in Nürnberg gelandet – wir gönnen uns einen Blick aus dem AirCreation Trike aufs Gate.



Mit der de Havilland Beaver sind dank Schwimmern auch Landungen auf dem Wasser möglich.

treten wie die mit Schwimmern ausgerüstete de Havilland Beaver DHC 2. Bei den Helikoptern ist das Angebot deutlich dürftiger ausgefallen: Hier stehen lediglich der altbekannte Bell 206B Jetranger und der Robinson R22 Beta II zum Abheben bereit. Die Jahres-, Tages- oder Nachtzeit für Ihren Flug legen Sie ebenso selbst fest wie die exakten Wetterverhältnisse – Sie können sogar die aktuelle reale Wettersituation des jeweiligen Fluggebiets aus dem Internet holen, bevor Sie auf die Startbahn rollen. Auch hier gilt wieder: Es gibt fast nichts, was

Sie nicht einstellen können – von der Nutzlastverteilung in Ihrem Flugzeug über den Treibstoffvorrat bis hin zum detaillierten Anpassen des Realismusgrades an Ihre Flugkünste.

Herr über den Luftraum

Nur Käufer der **Flight Simulator X Professional Edition** kommen in den Genuss spezieller Sonder-Features im Mehrspieler-Modus über LAN oder Internet: So können Sie mit einem Freund zu zweit im selben Flugzeug sitzen. Das ermöglicht etwa Flugunterricht, in dem der Lehrer Übungen demonstriert und der Schüler diese nachfliegt. Oder Sie übernehmen kurzerhand als Fluglotse die Kontrolle über den Luftraum und erteilen Ihren Mitspielern vom Tower aus Anweisungen.

Schwerfälliger Koloss

So riesig die Möglichkeiten des **Flight Simulator X** sind, so riesig ist auch der Hardware-Hunger. Mit einer Rechnerkonfiguration, die die Mindestanforderungen auf der Packung gerade so erfüllt, lässt sich der Simulator nur als Diashow zum Abheben bewegen. Selbst Besitzer von Highend-Rechnern müssen mit häufigen Ruckel-Turbulenzen rechnen. Dabei erblicken die Piloten Augen nur selten echte Sehenswürdigkeiten: Die Bodentexturen wirken grob und verwaschen, auch wenn sich die Welt nun nicht mehr größtenteils als flache Scheibe, sondern mit realistischen Erhebun-

gen und Gebirgen präsentiert. Der Detailgrad der Städte schwankt stark: Während ausgerechnet die deutschen Metropolen meist nur aus ärgerlich wenigen Sehenswürdigkeiten und flachen Texturen bestehen, steht in New York oder San Francisco jedes Hochhaus an der richtigen Stelle. Überall auf der Welt beeindrucken dafür die unterschiedliche Wetterverhältnisse, Tages- und Jahreszei-

ten sowie die Wolkenformationen. Bleibt abzuwarten, ob die per Patch angekündigte DirectX10-Version des **Flight Simulators X** für Windows Vista den versprochenen Performance-Schub bringen wird. Immerhin gibt's beim Sound keinerlei Handlungsbedarf: Die sparsam, aber sinnvoll eingesetzten Effekte ertönen stets realistisch aus den Lautsprechern. **BP**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2949

FLIGHT SIMULATOR X FLUGSIMULATION

ENTWICKLER ACES (Flight Simulator 2004, 84 Prozent, Test in GS 09/03)
PUBLISHER Microsoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 22 S. Handbuch

TERMIN (D) 13.10.2006
CA. PREIS 60 oder 70 Euro
USK Ohne Beschränkung

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: Unbegrenzt

GENRE: SPORT

LIZENZ: keine ☒ komplett

MANAGEMENT: keins ☒ komplex

SPIELABLAUF: Action ☒ Taktik

KARRIERE: keine ☒ ausgefeilt

REALISMUS: Arcade ☒ Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3

EINSTIEG: leicht ☒ schwierig

SPIELMECHANIK: einfach ☒ komplex

SPIELTEMPO: langsam ☒ schnell

HILFEN: Ausbildungszentrum, Trainingsmissionen, Flughilfen

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1	2	3

MINIMUM: 2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD, 1,0 GB RAM, 15 GB Festpl.

STANDARD: 2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD, 2,0 GB RAM, 15 GB Festpl. Gamepad

OPTIMUM: Core 2 Duo E6600, 64X2 5000+ AMD, 2,0 GB RAM, 15 GB Festpl. Joystick

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: Force Feedback, Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE: 4:3 ☒ 5:4 ☒ 16:9 ☒ 16:10 ☒ **KOPIERSCHUTZ:** Aktivierung

TON: Stereo ☒ 4.0 ☒ 5.1 ☒ 6.1 ☒ 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Freier Flug (16), Luftfahrzeug teilen (2), Fluglotsen-Modus (1 Tote)

SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE:** Gamespy

DEDICATED SERVER: Nein **MULTIPLAYER-SPASS:** 20 Stunden

FAZIT: Interaktion dank Fluglotsen-Option, Flugzeug-Teilen und Sprachübertragung.

BENEDIKT PLASS

Es war zu befürchten, dass der Flight Simulator X meine Hardware auf eine harte Probe stellen wird. Jetzt frage ich mich allerdings: Warum? Weder die matschigen Bodentexturen, noch die enttäuschend detailarmen deutschen Städte rechtfertigen diesen Hardware-Appetit. Trotz 3D-Wolken, realistisch renderter Wetterbedingungen und erfreulich lebendiger Spielwelt: Grafisch enttäuscht mich Microsofts Flugshow.

Das war's dann aber auch schon mit der Schelte, denn ansonsten macht der Flight Simulator fast alles richtig: Die spannenden Missionen erlauben endlich auch Neulingen den kinderleichten Einstieg in die Welt des Fliegens. Und Profis haben an den späteren Herausforderungen richtig schön zu knabbern. Und selbst nach dem erfolgreichen Absolvieren aller Einsätze motivieren das realistische Flugmodell und der Riesenumfang bis zum nächsten Flight Simulator und dem nächsten Hardware-Schock. Ein Pflichtprogramm für jeden Freizeitpiloten und alle, die es werden wollen.

»Tolle Simulation, tolles Spiel!«



BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> Flugzeuge Wolken Wettereffekte Tages- und Jahreszeiten extrem miese Bodentexturen 	8/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> herrlich kreischende Düsenjets realistische Soundeffekte lebendiger Funkverkehr nervige Musik 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> Tutorial-Missionen flexibel einstellbarer Schwierigkeitsgrad ausgewogene Lernkurve zuschaltbarer Autopilot 	10/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> Wetter, Jahres- und Tageszeiten Force-Feedback-Effekte häufige Ruckler schwankende Geografikdetails 	7/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> zahllose Spielhilfen Fluggefühl mit jedem Eingabegerät teils träge Eingabereaktion kein gedrucktes Handbuch 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> 24.000 Flughäfen in aller Welt 30/50 Flugmissionen 18/24 Flugzeuge nur 28/38 detaillierte Städte 	9/10
REALISMUS	<ul style="list-style-type: none"> akkurat simuliertes Flugmodell Funkverkehr glaubwürdige Wettereinflüsse realistische Wolkenimulation 	10/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> gute Fluglotsen-Intelligenz lebendig simulierte Flugbewegungen keine Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Piloten 	7/10
TUNING	<ul style="list-style-type: none"> Konfiguration von Lastverteilung und Treibstoffmenge einstellbare Komponentenausfälle wenig Lackierungsvarianten 	9/10
FLUGGEBIETE	<ul style="list-style-type: none"> der komplette Erdball überfliegbar unzählige Sehenswürdigkeiten ... die aber etwas detailarm dargestellt sind 	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: FLUGSIMULATIONS-SPASS FÜR JEDERMANN.



► DVD: Test-Check



► HALL OF FAME: auf Seite 214



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK/2947](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2947)

ALARM FÜR COBRA 11 NITRO

Ihr Revier ist nicht die Autobahn, sondern das 08/15-Rennspiel.



Wie in der Serie: Was gerammt wird, explodiert. Wir räumen einen Rettungswagen beiseite.



DVD:
Test-Check



GAMESTAR.DE:
Screenshots-
Galerie
QUICKLINK 2929

Was passiert, wenn Sie in Schrittgeschwindigkeit eine Parkuhr anschubsen? Richtig: Sie explodiert! Zumindest nach der Logik der TV-Serie **Alarm für Cobra 11**. Keine schlechten Vorgaben für ein Action-Rennspiel – zumal, wenn die Geschwindigkeitsexperten von Synetic (**World Racing 2**) am Steuer sitzen. Und in Sachen Tempo macht **Alarm für Cobra 11 Nitro** auch alles richtig: Als einer der Serienhelden Erdo an Atalay oder René Steinke brettern Sie im Affenzahn über fiktive Autobahnen, Land- oder Innenstadtstraßen und lösen 25 erfreulich

abwechslungsreiche Rennspielmissionen. Mal müssen Sie einen Verbrecher schrottreif rammen, dann einen bombenbeladenen Transporter unfallfrei abbremsen. Je nach Schwierigkeitsgrad schalten Sie mehr Strecken und lizenzierte Autos für Einzelrennen frei. So weit, so spaßig – denn auch Fahrphysik und **World Racing**-Grafik erledigen ihre Dienstpflicht recht gut. Das Problem von **Alarm für Cobra 11 Nitro** liegt dafür in der Dienstkür: Die zusammenhanglosen Aufträge haben Sie binnen drei Stunden abgehakt, dabei aber weder einen Seriendarsteller zu Gesicht bekommen, noch Originalsprecher zu Gehör. Selbst Filmschnipsel fehlen. Stattdessen lesen Sie langweilige Missionsbeschreibungen und hören immer wieder die gleichen, witzlosen Funkgespräche – ein Armuts-Führungszeugnis für ein Lizenzspiel! **HK**

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK 2928

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Die TV-Serie finde ich hochgradig albern – und gerade deshalb habe ich mich auf dieses Spiel gefreut! Das Highspeed-Schlängeln durch den Autobahnverkehr macht dann auch eine Weile richtig Spaß, wird aber dennoch jeden Fan der Fernsehcopps enttäuschen. Wo sind die Seriencharaktere, wo die Originalstimmen, wo die absurd-albernen Kriminalfälle? Was bleibt, ist eine ordentliche aber viel zu dünne Action-Raserei. Synetics letztes Spiel **World Racing 2** kann deutlich mehr und kostet mit 15 Euro nur die Hälfte.

»Alarm ohne Cobra 11«



ALARM FÜR COBRA 11 NITRO

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Synetic / RTL
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	1,8 GHz 256 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



TEST BUDGET-LISTE

In dieser Liste finden Sie aktuelle Budgettitel. Wichtig: Der angegebene Preis entspricht nicht immer der unverbindlichen Preisempfehlung des Herstellers. Stattdessen ermitteln wir bei mehreren Spielhändlern den Straßenpreis, zu dem das Spiel im Laden oder im Versand erhältlich ist.

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Hotline / E-Mail
Ankh SE	Adventure	78	2005	12/05	Bhv	20 Euro	(0800) 248 46 85
NEU Brothers in A.: Earned in Blood	Taktik-Shooter	81	2005	12/05	Ubisoft	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Boiling Point	Ego-Shooter	68	2005	07/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Crashday	Rennspiel	79	2006	04/06	Best of Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ⁶
NEU Der Pate	Actionspiel	80	2006	05/06	Electronic Arts	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Doom 3	Ego-Shooter	86	2004	10/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
DTM Race Driver 2	Rennspiel	85	2004	06/04	Codemasters	10 Euro	(0044) 192 681 60 65
Fahrenheit	Adventure	81	2005	10/05	Atari	25 Euro	(0900) 177 18 83 ⁶
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 ⁸
NEU Fifa WM 2006	Sportspiel	81	2006	06/06	EA Sports	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Flatout	Rennspiel	84	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 ⁸
GTA San Andreas	Actionspiel	90	2005	08/05	Take 2	25 Euro	(0900) 139 14 91 ⁸
GTR	Rennspiel	91	2004	12/04	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Gun	Actionspiel	80	2005	01/06	AK Tronic Pyramide	25 Euro	info@software-pyramide.com
NEU Imperial Glory	Strategiespiel	64	2005	07/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Juiced	Rennspiel	87	2005	07/05	THQ	20 Euro	(0900) 150 55 11 ⁵
King Kong	Actionspiel	82	2005	01/06	Ubisoft	20 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	87	2005	04/05	Activision	25 Euro	(01805) 225 155 ¹
NEU 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	88	2005	01/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Need for Speed Most Wanted	Rennspiel	87	2005	01/06	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
NHL 06	Sportspiel	87	2005	11/05	EA Classics	25 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
NEU Panzers Phase 2	Echtzeit-Taktik	84	2005	09/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Prince of Persia 2	3D-Action	81	2005	01/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	89	2005	12/05	Konami	20 Euro	(0900) 110 18 37 ⁸
Psychonauts	3D-Actionspiel	77	2006	03/06	THQ	20 Euro	(01805) 605 511 ¹
Quake 4	Ego-Shooter	81	2005	01/06	Activision	20 Euro	(01805) 225 155 ¹
NEU Rainbow Six Lockdown	Taktik-Shooter	73	2006	04/06	Ubisoft	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
NEU Rome	Strategiespiel	88	2004	11/04	AK Tronic Pyramide	10 Euro	info@software-pyramide.com
Schlacht um Mittelmeer	Echtzeit-Strategie	85	2004	01/05	EA Classics	20 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
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 ⁸
Splinter Cell 3	3D-Action	89	2005	05/05	Ubisoft Exclusive	15 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
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 ¹
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 ⁶
Baldur's Gate Compilation	Baldur's Gate + Addon, Baldur's Gate 2 + Addon	87	—	Atari	15 Euro	(0900) 177 18 83 ⁶
Battlefield 2 Deluxe	Battlefield 2 + Special Forces	92	08/05	EA Classics	60 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Best of Sierra Action Pack	Chronicles of Riddick, Tribes Venegance, Men of Valor	83	12/05	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ⁴
C&C: Die ersten 10 Jahre	alle C&C-Titel außer Sole Survivor	80	04/06	Electronic Arts	40 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Dawn of War Gold	Dawn of War + Addon Winter Assault	85	12/05	THQ	40 Euro	(01805) 605 511 ¹
Die große Abenteuer-Box	The Westerner, Runaway, Tony Tough + 3 weitere	72	01/06	Dtp	20 Euro	(040) 669 910 28
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 ⁸
Gothic Collector's Edition	Gothic 1, Gothic 2 + Nacht des Raben	85	05/05	Jowood	35 Euro	(0043) 361 450 02
Half-Life 2: Spiel des Jahres	HL 2, Counterstrike Source, HL 2 Deathmatch, HL 1 Source	93	—	Electronic Arts	40 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
NEU Dungeon Siege 2 Deluxe	Dungeon Siege 2 + Broken World	83	12/06	2K Games	30 Euro	(0900) 139 14 91 ⁸
Ultimate Racing Collection	DTM 2, Colin McRae 2005, Indycar Series, Insane	83	03/06	Codemasters	30 Euro	(0044) 192 681 60 65
Panzers Platinum Edition	Panzers Phase 1 und Phase 2	86	05/06	CDV	25 Euro	(01805) 299 266 ¹
NEU Prince of Persia Trilogie	Prince of Persia 1-3	83	12/06	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
Rome Gold	Rome + Barbarian Invasion	89	02/06	Sega	20 Euro	(0900) 110 73 42 ⁸
Sims City 4 Deluxe	Sim City 4 + Rush Hour	73	—	EA Classics	15 Euro	(0900) 130 25 30 ⁸
Splinter Cell Trilogie	Splinter Cell, Pandora Tomorrow, Chaos Theory	88	07/05	Ubisoft	30 Euro	(0900) 182 48 47 ⁸
SWAT 4 Gold	SWAT 4 + Stetchkov Syndicate	80	06/06	Vivendi	30 Euro	(0900) 115 12 00 ⁴
The Movies Gold	The Movies + Stunts & Spezialeffekte	85	10/06	Activision	35 Euro	(01805) 225 155 ¹
Total War: Eras	Rome + Addons, Medieval + Addon, Shogun + Addon	88	09/06	Sega	45 Euro	(0900) 110 73 42 ⁸

0,12 Euro/Minute 0,24 Euro/Minute 0,48 Euro/Minute 0,62 Euro/Minute 0,99 Euro/Minute 1,24 Euro/Minute 1,49 Euro/Minute 1,86 Euro/Minute

Spiele altern, besonders grafisch. Die mit ▼ markierten Titel haben wir daher abgewertet.

DUNGEON SIEGE 2 DELUXE



Broken World: Die Helden säubern einen Wald.

Auch 2K Games verfolgt die Kunst der Zweitvermarktung: Zwei Monate nach dem Addon **Broken World** veröffentlicht der Publisher bereits die Deluxe-Variante von **Dungeon Siege 2**. Die enthält das Action-Rollenspiel samt Erweiterung und bietet folglich rund 60 Stunden Metzelspaß. So ziehen Sie mit einem bis zu sechsköpfigen Heldenteam durchs Fantasy-Reich Aranna und kloppen, brutzeln, schnetzeln Monster. Ihr Recke und die Begleiter verbessern die Talente, die Sie nut-

zen: Beispielsweise werden Ihre Helden zum Kampf- oder Naturmagier, wenn Sie viel zaubern. Das Glanzlicht von **Dungeon Siege 2** sind die ausgefeilten Quests; unter anderem gibt's einen speziellen Auftrag für jeden Charakter, den Sie in Ihre Gruppe aufnehmen. Allerdings sind die Kämpfe anspruchslos, selbst Einsteiger schlagen sich locker zum Endboss durch. Diese große Schwäche erbt auch **Broken World**, das die spannende Story fortführt. Zudem bietet das Addon zwei neue Mischklassen. Wer gerne detaillierte Fantasy-Welten erkundet und die lahmen Gefechte verschmerzen kann, ist mit **Dungeon Siege 2 Deluxe** gut bedient. **GR**

DUNGEON SIEGE 2 DELUXE	
GENRE	Action-Rollenspiel
PUBLISHER	Gas Powered Games / 2K Games
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

83

PRINCE OF PERSIA TRILOGIE

Er ist der einzige Mann, der Pluderhosen tragen kann, ohne doof auszusehen: Der Prinz von Persien wirkt gar elegant, wenn er über Abgründe springt, an Wänden entlang läuft und Zombies zerlegt. Die **Prince of Persia Triologie** enthält die letzten drei Action-Abenteuer des orientalischen Königssohns. In **The Sands of Time** turnen Sie mit dem Prinzen erstmals durch fallenverseuchte Levels und schnetzeln Gegner. Originell: Wenn der Held stirbt, drehen Sie einfach die Zeit zurück. Das ist im zweiten Teil **Warrior Within** ebenfalls möglich – und sogar noch wichtiger, weil die Kämpfe absurd schwer sind. **The Two Thrones** ist das dritte und beste Pluderhosen-Abenteuer, weil darin gleich zwei Prinzen kämpfen: der gute und der böse, jeweils mit eigenen Talenten. Der stimmungsvolle Mix aus Hüpf- und Metzelpassagen funktioniert in allen drei Episoden bestens, in erster



The Two Thrones: Der Prinz erledigt einen Zombie.

Linie dank des vorbildlichen Leveldesigns. Allerdings stören oft Kamera-Probleme und berechenbare KI-Gegner, zudem ist die Grafik leicht veraltet – bis auf die brillanten Animationen. Wer den Prinzen nicht kennt, kann aber zugreifen. **GR**

PRINCE OF PERSIA TRILOGIE	
GENRE	Action-Sammlung
PUBLISHER	Ubisoft Montreal / Ubisoft
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

83

DER PATE



Mit der MP ballert sich der Held durch eine Bar.

Eine Karriere in der Mafia ist kurz und intensiv – zumindest in **Der Pate**: Im Actionspiel zum Kultfilm gehen Sie als Handlanger von Don Corleone auf Gangstertour. Ihre Laufbahn endet nach rund zehn Stunden wieder, dafür erleben Sie zahllose Höhepunkte. Das liegt auch an der spannenden Story, die parallel zum Filmgeschehen verläuft und voller Anspielungen steckt. So findet Hollywood-Mogul Woltz im Film einen Pferdekopf in seinem Bett

– den Sie im Spiel dort platzieren. Die Aufträge sind abwechslungsreich; unter anderem erpressen Sie Ladenbesitzer und rasen im Auto durch New York. Optional lösen Sie öde Zusatzmissionen, um Geld und Erfahrungspunkte zu verdienen. Mit letzteren steigern Sie Werte wie Tempo oder Lebensenergie. Neben Schießereien bestreiten Sie auch Prügeleien. Die sind unnötig derb, steuern sich aber originell; mit Maus- oder Gamepad-Bewegungen schwingen Sie die Faust. Die KI leidet jedoch unter Aussetzern. Zudem ist **Der Pate** grafisch veraltet. Dank der 1A-Atmosphäre ist die Mafia-Karriere dennoch 25 Euro wert. **GR**

DER PATE	
GENRE	3D-Action
PUBLISHER	EA Pacific / Electronic Arts
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	1,4 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

80

LEGO STAR WARS

Es gibt Spiele, die klingen albern – machen aber jede Menge Spaß. **Legio Star Wars** gehört dazu: Im 3D-Actionspiel kämpfen Sie sich mit Legofiguren durch die neuen **Krieg der Sterne**-Filme, von Naboo (**Episode 1**) über Geonosis (**Episode 2**) bis zum Duell zwischen Anakin und Obi-Wan (**Episode 3**). Der Entwickler Traveller's Tales hat alle Schauplätze und Charaktere liebevoll mit Legosteinen nachgebaut, zudem gibt's witzige Zwischensequenzen. Darin liefern die Helden immer wieder putzige Slapstick-Einlagen. In jedem der 18 Levels sind Sie mit mindestens zwei Kämpfern unterwegs, zwischen denen Sie auf Knopfdruck wechseln. Das ist wichtig, weil jeder Charakter individuelle Talente hat, mit denen Sie Rätsel lösen. So erreicht nur Jar Jar per Sprung hoch gelegene Schalter. An einem PC schnetzeln und rätseln Sie sich mit einem Freund durch den



Der Jedi-Endkampf von Episode 1 im Klötzchen-Look.

Koop-Modus. **Legio Star Wars** ist jedoch kurz, nach acht Stunden haben Sie alles gesehen. Zudem ist das Spiel zu leicht für Profis. Dafür passt die Atmosphäre – und zehn Euro ist der Krieg der Klötzchen allemal wert. **GR**

LEGO STAR WARS	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Traveller's Tales / Activision
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, Pad
PREIS/LEISTUNG	GUT

71



Daniel Visarius
daniel@gamestar.de

KAUFBERATUNG

PROZESSOREN Seit Gigahertz-Zahlen nur noch begrenzte Aussagekraft und AMD und Intel dementsprechend alternative Namensschemata eingeführt haben, ist der Prozessormarkt für Einsteiger so unüberschaubar wie nie. Unser Schwerpunkt **Core 2 Duo vs. AM2-Athlon** schafft Übersicht: 20 aktuelle Prozessoren von Core 2 Duo über Athlon 64 X2 und Athlon 64 bis hin zu Pentium D und Sempron 64 stellen wir im großen Leistungsvergleich gegenüber. Fünf Kombinationsvorschläge aus empfehlenswertem Prozessor samt Kühler, passender Hauptplatine sowie Arbeitsspeicher erleichtern Ihnen das Aufrüsten oder den Neukauf. Dazu testen wir fünf neue CPU-Kühler von 35 bis 70 Euro, darunter den **CNPS9700** von Zalman und den **Hyper UC** von Coolermaster.

GRAFIKKARTEN Die Preise von Grafikkarten fallen derzeit stark. In praktisch jedem Segment gibt es so viel Spieleleistung fürs Geld wie nie, einige echte Schnäppchen wie die 250 Euro günstige **NX7900 GTO** von MSI liefern sogar ohne Übertaktung oder komplizierte Modifikationen High-End-Performance zum Mittelklassekurs (Test der GeForce 7900 GTO auf Seite 170). Lärmgeplagten Gelegenheitsspielern wiederum empfehlen wir die **HIS Radeon X1650 Pro IceQ Turbo**. Für gerade einmal 110 Euro liefert diese sehr leise Grafikkarte ordentliche Spieleleistung, in niedrigeren Auflösungen sogar mit HDR oder Kantenglättung (Seite 170). Wahrscheinlich im nächsten Monat steht dann Brandneues an: Die **GeForce 8800 GTX** ist die erste 3D-Karte mit DirectX-10-Unterstützung. Mehr dazu lesen Sie in den Technik-News dieser Ausgabe.

INHALT

SCHWERPUNKT

Leistungsvergleich und Kaufberatung:

Core 2 Duo vs. AM2-Athlon	156
Fünf CPU-Mainboard-Kombis	160
Aktuelle CPU-Kühler im Test	164

TEST DES MONATS

Lenkrad: Logitech G25	166
-----------------------	-----

TOOL DES MONATS

VLC Media Player	168
------------------	-----

EINZELTESTS

Tastatur: Razer Tarantula	168
3D-Karte: MSI NX7900GTO	170
3D-Karte: BFG GeForce 7950 GT OC	170
3D-Karte: HIS Radeon X1650 Pro IceQ Turbo	170
24-Zoll-TFT: Acer AL2423W	171
2.0-Boxen: Logitech Z10	171

SERVICE

Techtelmechtel	172
Einkaufsführer	173

SPIELE-PCs DIE REFERENZKLASSEN 12/2006

	STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR	Athlon XP1800+	Pentium 4/2,8 GHz	Core 2 Duo E6600
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	ATI Radeon 9600 Pro	Radeon X800 XT	GeForce 7950 GX2
SPIELE-DETAILS			
Dark Messiah of M&M	1024x768, mittlere Details	1280x1024, hohe Details	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF
Medieval 2	1024x768, niedrige Details	1280x1024, mittlere Details	1600x1200, maximale Details, 4xAA / 8xAF
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

PROZESSOR-GRAFIKKARTEN-INDEX

	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Prozessoren	Athlon XP 2000+ k.A. 2600+ 90 €	3200+ 150 €	
	Pentium 4 2,0 GHz k.A. 2,4 GHz 125 €	3,0 GHz 220 € 3,8 GHz 330 €	
		Athlon 64 3200+ 70 € 3500+ 100 € 4000+ 140 €	FX-57 800 €
		Pentium D 915 135 € 950 240 €	965 XE 950 €
Grafikkarten		Athlon 64 X2 3800+ 160 € 4400+ 235 €	5000+ 315 € 5200+ 400 € FX-62 720 €
			Core 2 Duo E6300 180 € E6600 315 € X6800 990 €
	Radeon 9250 50 € 9600 Pro 70 € 9800 XT 280 €		
	GeForce 6200 50 € 6600 GT 100 €	6800 GS 200 € 6800 Ultra 300 €	
	Radeon X300 50 € X600 Pro 90 € X700 Pro 140 €	X800 XL 180 € X850 XT 250 €	
		GeForce 7300 GS 60 € 7600 GT 180 € 7900 250 €	7950 GT 300 € 7900 GTX 460 € 7950 GX2 550 €
	Radeon X1300 70 €	X1650 Pro 110 € X1800 XL 250 €	X1900 XT 300 € X1950 XTX 400 €



Leistungsvergleich und Kaufberatung

CORE 2 DUO VS. AM2-ATHLON

Intels Core 2 Duo und AMDs AM2-Athlons haben sich im Markt etabliert. Je nach Preis und Anforderungsprofil liegt mal der eine, mal der andere vorn. Unser Schwerpunkt hilft bei der Kaufentscheidung.

Es gibt Komponenten im PC, ohne die geht gar nichts – eine davon ist der Prozessor. War es 1995 lediglich eine Frage, welcher Pentium im Spielerechner Platz nimmt, so buhlen seit AMDs erstem Athlon zwei gleichwertige Hersteller um Kunden. Der starke Konkurrenzkampf führte zu einer solchen Verbreiterung des Angebots, dass Einsteiger oder Hardware-Uninteressierte kaum noch durchsteigen.

Aktuell fällt die Kaufentscheidung primär zwischen zwei Plattformen. Intels vor kurzem eingeführte Core-2-Duo-Prozessoren nehmen im Sockel 775 Platz, AMDs modernisierte Athlons mit Unterstützung für DDR2-Arbeitsspeicher arbeiten im AM2-Steckplatz. Derart einfach wie die Theorie

ist die Praxis aber nicht: Allein für diese beiden Prozessorsteckplätze verkaufen beide Hersteller zusammengekommen 46 verschiedene Chips – die Preisspanne reicht von günstigen 40 bis exorbitant teuren 1.000 Euro. Weitere Probleme wie Inkompatibilitäten oder eine unzureichende Stromversorgung erschweren besonders Aufrüsten die Wahl des richtigen Prozessors zusätzlich. Hier springt unser Hardware-Schwerpunkt in die Bresche: Er schlüsselt die Leistungsunterschiede der derzeit empfehlenswerten Produkte auf und erklärt, worauf Sie beim Upgrade achten müssen. Bei der Kaufentscheidung helfen Ihnen zusätzlich fünf konkrete, von uns zusammengestellte optimale Kombinationen aus Pro-

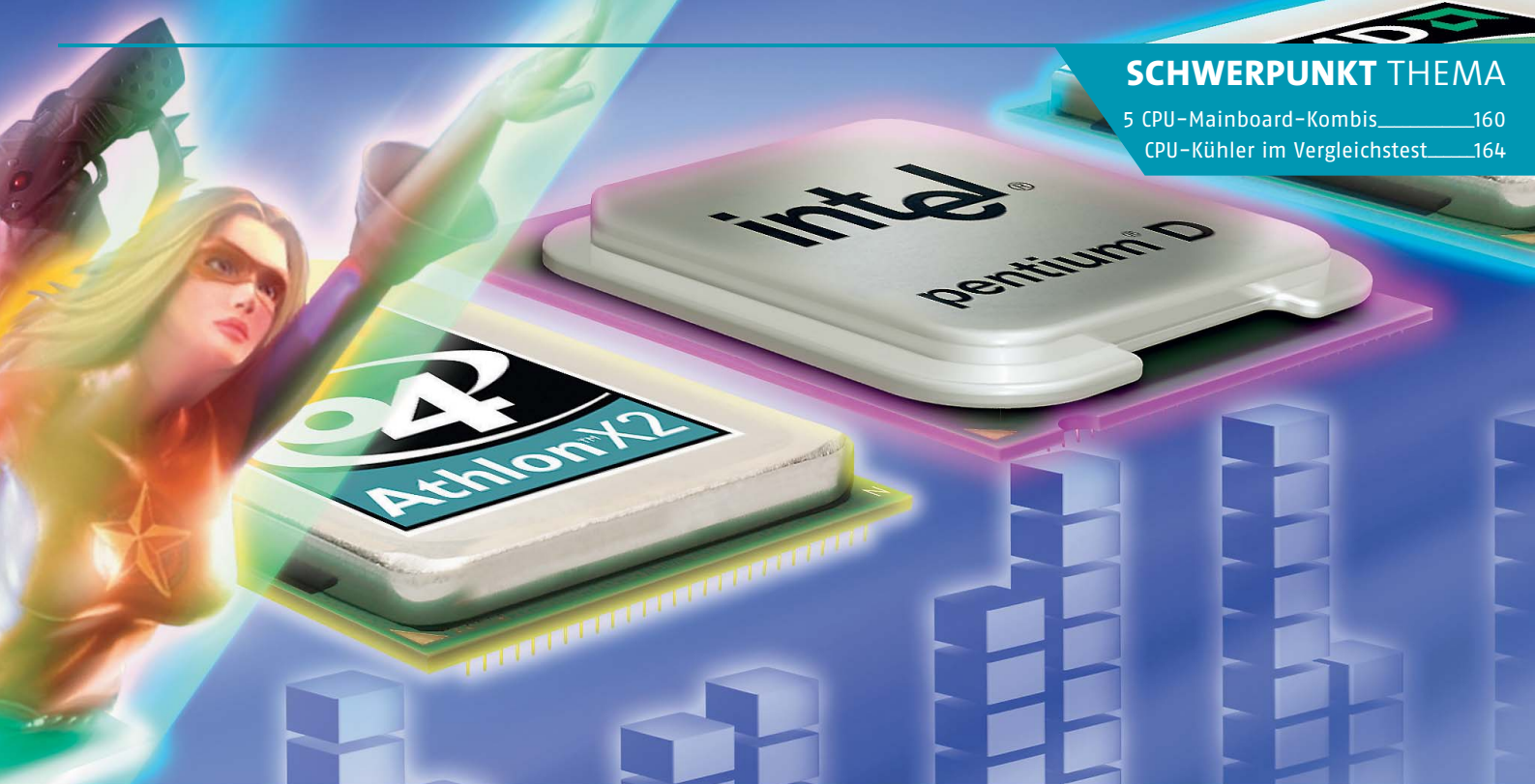
zessor, passenden Kühler, Hauptplatine und Arbeitsspeicher – für fünf verschiedene Spielerprofile und Etats. Ferner werfen wir einen Blick in die CPU-Zukunft.

Richtig aufrüsten

Längst nicht jeder hat das nötige Geld, um sich Jahr für Jahr einen neuen Rechner zu kaufen. Meist ist das auch völlig überflüssig, da der PC als offene Plattform umfangreiche Erweiterungen erlaubt – im Gegensatz zu Notebooks oder Konsolen. Zu umschiffen sind allerdings die Hürden der Hersteller: Wechselnde Steckplätze für Prozessoren, Grafikkarten oder Speicher sowie diverse Probleme mit der Stromversorgung führen regelmäßig in eine Aufrüstsackgasse (siehe Kasten »Aufrüst-Check«). Die verwirrenden Prozessornamen, insbesondere bei Intel, erschweren die Identifikation der optimalen CPU zusätzlich. Oder wissen Sie, welchen Sockel-775-Chip Sie kaufen sollten: Pentium D 930 (170 Euro) oder Pentium 4 651 (180 Euro)? Richtig, keinen davon. Beide arbeiten langsamer als der moderne und wesentlich effizientere Core 2 Duo 6300 für rund 180 Euro. Einzige Ausnahme: Sie möchten ein Sockel-775-Board ohne Unterstützung für Core-Prozessoren aufrüsten.



Aufrüstooptionen für AGP-Boards: Radeon X1600 Pro und GeForce 7600 GS für je 120 Euro sowie GeForce 7800 GS (250 Euro).



Das lohnt sich jedoch nur in seltenen Fällen, etwa dann, wenn die Taktsteigerung mehr als 500 MHz beträgt und Sie von Single auf Dual Core umsteigen. Ist DDR2-Arbeitspeicher bereits vorhanden, bringt der Aufpreis von etwa 100 Euro für ein Core-2-Duo-Mainboard mehr Zukunftssicherheit; die Prozessoren kosten das Gleiche.

AMD trennt die Aufrüstwege klarer. DDR1-Speicher lässt sich vom Sockel A zum 754 bis zum 939 übernehmen, und nahezu alle für einen Steckplatz erhältlichen Prozessoren laufen in einem entsprechenden Mainboard. Wer zum Beispiel einen Athlon 64/3500+ und ein Sockel-939-Mainboard mit AGP-Anschluss hat, kann problemlos auf einen PCI-Express-Untersatz umsatteln – eine neue Grafikkarte vorausgesetzt.

Core 2 Duo räumt auf

Seit dem Start von Intels Core 2 Duo Ende Juli ist AMDs Dominanz bei den Spieleprozessoren nicht nur gebrochen, sie ist pulverisiert. In jedem Preissegment zwischen 170 und 1.000 Euro steht Intel bei der Perfor-

mance besser da, obwohl den fünf Core 2 Duos vierzehn Dual-Core-Chips für AMDs aktuellen AM2-Sockel gegenüberstehen. Zwar sind die Athlons trotz des Leistungs nachteils keine schlechten CPUs, aber im Falle eines Neukaufs von Prozessor, Speicher und Mainboard oder gar eines Komplettrechners fahren Sie mit einem Core 2 Duo derzeit eindeutig besser, ausgenommen sind besonders preisgünstige Systeme.

Aufgrund der schlechten Verfügbarkeit und geringen Auswahl von Nforce-Mainboards schwächelt der Core 2 Duo aber beim SLI-Verbund aus zwei GeForce-Grafikkarten. ATIs Crossfire-Doppelpack hingegen läuft problemlos auch auf Intels Chipsätzen.

Einfach kombinieren

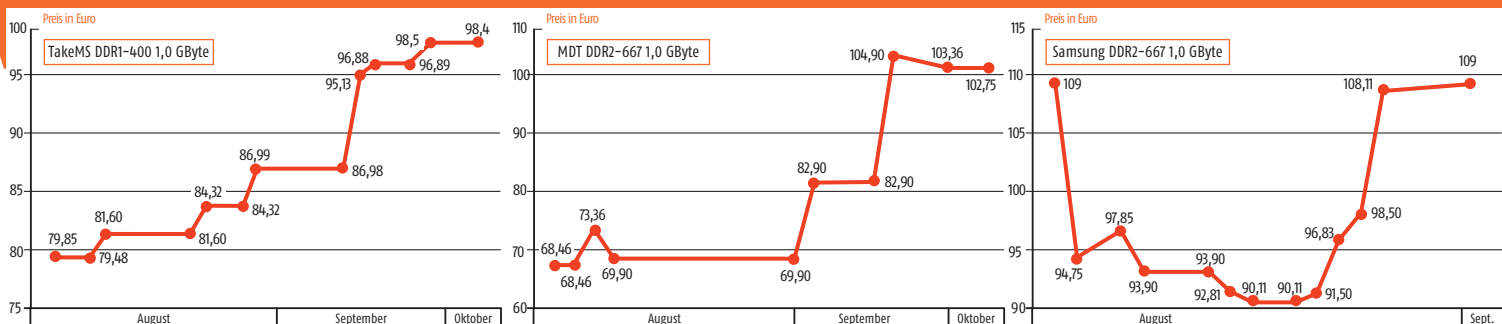
Ohne ein stabiles Mainboard reißt auch die beste CPU keine Bäume aus. Um Ihnen die komplizierte Suche zu ersparen, haben wir fünf Kombinationen aus Prozessor, Kühler, Mainboard und Speicher zusammengestellt, jede adressiert eine andere Käufergruppe. Der Preistipp richtet sich an Spar-



Crysis soll laut Crytek über die Zahl der Rechenwerke hinweg skalieren – also mit vier Kernen schneller laufen als mit zweien.

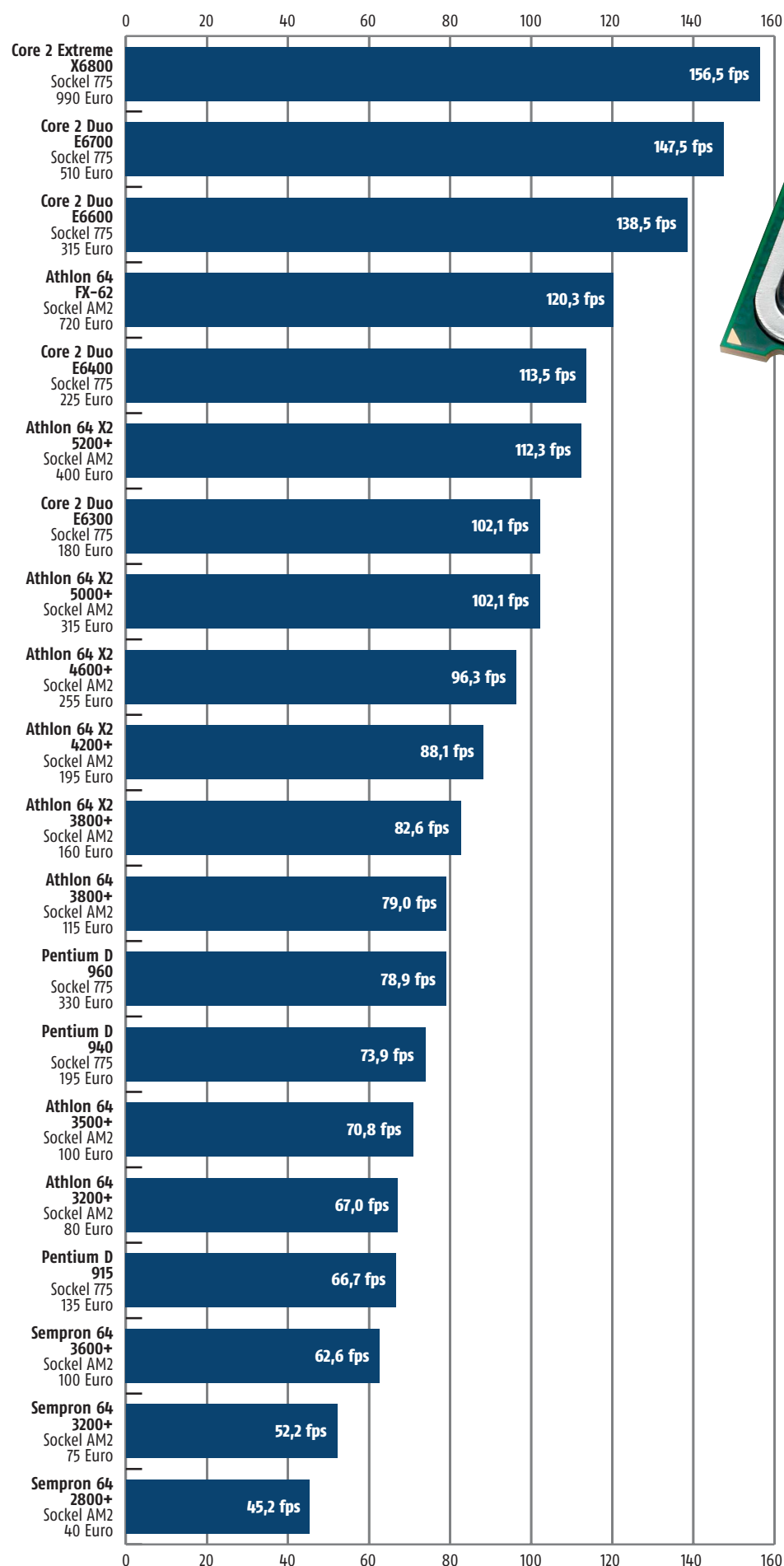
füchse, die für möglichst wenig Geld aktuelle Titel flüssig spielen möchten. Etwas teurer ist unser Preis-Leistungs-Sieger, der die allermeisten Spieler zufriedenstellen dürfte. Leiser, aber auch teurer ist unser Silent-Tipp. Komplettiert wird das Fünferpack durch eine Empfehlung für Übertakter sowie eine für absolute Framerate-Jäger, die bei der Leistung keine Kompromisse eingehen möchten – Kostenpunkt: 1.600 Euro.

ARBEITSSPEICHERPREISE AUF REKORDNIVEAU



In den letzten Monaten kletterten die **Speicherpreise** fast auf Jahreshoch, nachdem sie zuvor gefallen waren. Die starke Nachfrage nach Core-2-Duo-PCs und AMD-Rechner mit AM2-Steckplatz führte praktisch zu einer Preisverdoppelung von DDR2-RAM. Statt ehemals 50 Euro kostet

zum Beispiel ein DDR2-667-Modul mit 1,0 GByte derzeit rund 100 Euro. Ähnlich teuer sind mittlerweile auch DDR1-400-Module mit 1,0 GByte. Ob die Preise noch vor Weihnachten wieder fallen oder erst danach, bestimmt wie immer Angebot und Nachfrage.



Der Core 2 Duo bringt Intel an die Leistungsspitze – gegen Ende des Jahres sollen günstigere Varianten des Athlon-64-X2-Killers folgen.

Kühlung für Hitzköpfe

Seit langem haben wir keine CPU-Kühler mehr getestet. Das ändern wir auf vielfachen Leserwunsch ab dieser Ausgabe wieder: Am Ende des Schwerpunkts finden Sie einen Vergleichstest fünf aktueller Kühlaggregate. Weil wir im Einkaufsführer undurchschaubares Formatchaos vermeiden wollen, testen wir ausschließlich Kühler, die auf Intels Socket 775 wie auch auf AMDs Steckplätze 754, 939 und AM2 passen.

Das Wertungssystem entspricht dem für Grafikkartenkühler. Folgerichtig macht die Kühlleistung 40 Prozent der Gesamtnote aus, die Lautstärke 20 Prozent. Montage und Kompatibilität bestimmen die Techniknote (20 Prozent), und je 10 Prozent entfallen auf Verarbeitung und Ausstattung.

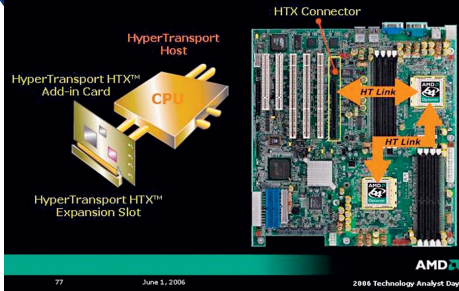
Wer ist der schnellste im Prozessorland?

Leistungsfähigkeit und Preis skalieren über den Prozessormarkt hinweg stark. Um Ihnen einen Überblick über das Leistungsgefüge der teils nichtssagend benannten Rechenwerke zu geben, haben wir 20 derzeit interessante Chips für die Socket AM2 und 775 im Benchmark-Parcours gegenüber gestellt. Mit dabei sind alle Core 2 Duos, sämtliche Zweikern-Athlons sowie zwei Athlon 64 und zwei Semprons. Pentiums und Celerons für den Socket 775 bleiben außen vor – diese Chips basieren auf der überholten Netburst-Architektur des Pentium 4 und lohnen sich nur noch in seltenen Fällen.

Als Benchmarks kamen **F.E.A.R.** und **Half-Life 2: Lost Coast** in 1024x768 bei maximalen Details zum Einsatz. Die Core-Prozessoren liefen im Intel-Motherboard **D975XBX** (975-Chipsatz), die Athlons im Asus **M2N32-SLI** (Nvidias Nforce 590 SLI). Allen Prozessoren zur Seite standen eine GeForce 7900 GTX sowie 2,0 GByte DDR2-800. Die Ergebnisse der einzelnen Durchläufe wurden addiert und anschließend durch zwei geteilt.

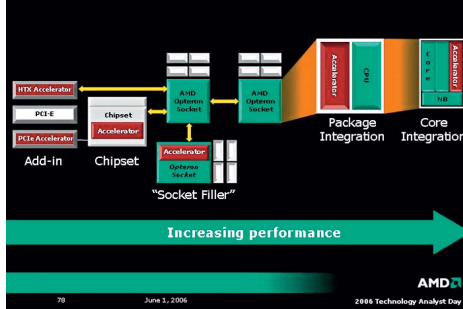
TORRENZA: AUSTAUSCHBARE GRAFIKCHIPS?

Today: HyperTransport HTX™ Enables First-Generation System-level Co-processing



Derzeit entwickelt AMD mit **Torrenza** eine Technologie zur Anbindung von **Koprozessoren** an die eigenen CPUs. Zunächst sollen entsprechende Chips, denkbar sind Physikbeschleuniger oder Kryptographieprozessoren, auf einer HTX-Erweiterungskarte Platz finden, die bisher nur in teuren Servern eingesetzt wird. Später sollen die Erweiterungen einen eigenen Sockel bekommen, die Verbindung von AMD-CPU zur Zusatz-Hardware übernimmt in beiden

Coming Soon: "Torrenza"



Fällen Hypertransport 3.0. Über die Vorversion, Hypertransport 2.0, spricht jeder Athlon 64 mit dem Chipsatz, der Workstation-Bruder Opteron auch mit einem optional vorhandenen zweiten Opteron. Torrenza bietet Raum für Spekulationen. Der Kauf von ATI durch AMD rückt austauschbare Grafikchips zumindest in den Bereich des technisch Machbaren. Ob das für Spieler Vorteile hat, muss die Zukunft zeigen.

Das bringt die Zukunft

Kaum haben sich Dual-Core-Prozessoren trotz nur langsam wachsender Spieleunterstützung etabliert, kündigt Intel den Vierkernprozessor Kentsfield für Ende des Jahres an. Der 2,66 GHz schnelle Chip integriert zwei Core 2 Duos und kommt so auf beeindruckende 8 MByte L2-Cache. Erste Benchmarks vom Intel Developer Forum in San Francisco im September zeigen bei entsprechender Software eine Leistungssteigerung von etwa 80 Prozent gegenüber dem Core 2 Extreme X6800 mit 2,93 GHz Taktfrequenz. Anwendungen, die nur einen Kern belasten, laufen wegen des geringeren Takts auf dem Core 2 Quadro etwas langsamer. AMDs

Konter für das Weihnachtsgeschäft heißt 4x4 oder Quadfather. Dabei setzt der Hersteller zwei Athlon-64-FX-Prozessoren auf Sockel-F-Mainboards, die bisher nur die teuren Workstation-CPU's Opteron akzeptierten. Auf diese Weise ergibt sich wie beim Kentsfield ein Quad-Core-System – nur mit deutlich höherem Aufwand. Die ersten passenden Prozessoren sollen Athlon 64 FX-70 (2,6 GHz), FX-72 (2,8 GHz) und FX-74 (3,0 GHz) sein. Parallel dazu könnte der Athlon 64 FX für den AM2-Sockel aussterben, den aktuellen FX-62 jedenfalls will AMD angeblich im November in Athlon 64 X2 5600+ umbenennen. Echte Vierkernprozessoren von AMD erwarten wir nicht vor Mitte 2007, Codename K8L.

DV

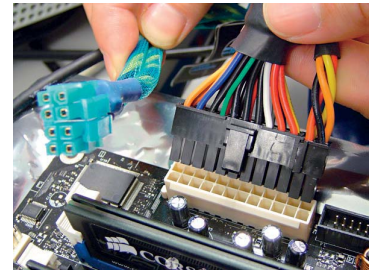


Noch profitieren nur wenige Spiele so stark von mehreren Rechenkernen wie **Quake 4** – das soll sich 2007 ändern.

AUFRÜST-CHECK

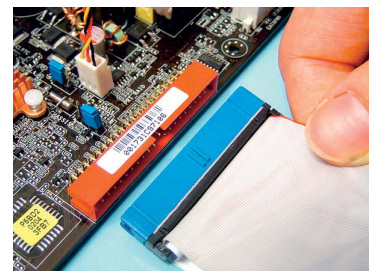
1 Netzteil

Für einen aktuellen Spielrechner brauchen Sie in der Regel ein gutes 400-Watt-Netzteil. Aktuelle Mainboards haben je einen 24- und 4-Pol-Anschluss, manche 24+8, ältere Netzteile aber nur 20+4. Einige neue Platinen starten selbst mit einem solchen Kraftwerk, aber nicht alle. Im Zweifelsfall sollten Sie den Mainboard-Hersteller kontaktieren.



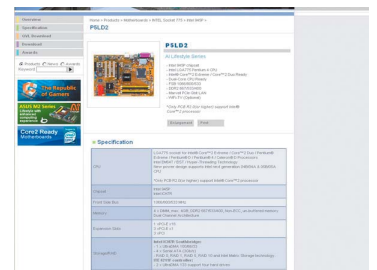
2 Laufwerke

Ältere optische Laufwerke und Festplatten nutzen noch die IDE-Schnittstelle. Entsprechende Anschlüsse werden auf modernen Hauptplatinen aber zunehmend knapper, oft gibt es sogar nur einen Port (für bis zu zwei Geräte) – prüfen Sie also vor dem Kauf, wie viele solcher Laufwerke Sie in den neuen PC übernehmen möchten. Zusätzliche Controller-Karten vergrößern die Flexibilität, kosten aber auch Geld. Einfacher und viel billiger sind spezielle Adapter von IDE auf Serial ATA, wie sie der Zubehörhandel für wenige Euro verkauft.



3 Mainboard

Wollen Sie Ihr Mainboard behalten, aber den Prozessor aufrüsten, ist die Internetseite des Herstellers erste Anlaufstelle. Dort erfahren Sie Details wie unterstützte Prozessoren und ob eine bestimmte CPU ein Bios-Update erfordert. Das Mainboard bestimmt desweiteren, welche Grafikkarte Sie einbauen können – AGP oder PCI Express 16x.



4 Arbeitsspeicher

Wenn Sie Ihren Arbeitsspeicher aufrüsten möchten, schauen Sie zunächst in die Mainboard-Anleitung, um zu erfahren, welche Speichertypen die Platine ansprechen kann. Generell sollten Sie nach Möglichkeit nur Module eines Herstellers einsetzen, am besten identische. Kombinieren Sie zudem zwei Geschwindigkeiten, etwa DDR2-667 und DDR2-800, dann laufen alle Module mit dem Tempo des langsamsten; DDR1 und DDR2 sind zudem sowohl mechanisch als auch elektrisch inkompatibel. Außerdem sollten Sie wissen, wie viele Speichersteckplätze frei sind – viele Hauptplatinen unterstützen den schnellen Dual-Channel-Betrieb, bei dem Sie die Speichersteckplätze paarweise bestücken müssen.



Gut kombiniert ist halb gewonnen

5 CPU-MAINBOARD-KOMBIS

Der Spiele-PC soll schnell und vor allem stabil laufen. Fein aufeinander abgestimmte Bauteile sind der Schlüssel dazu – auch bei unseren Kombis aus CPU, Mainboard, Speicher und Kühler.

Ein orientalischer Basar ist nichts gegen die Vielfalt in den Hardware-Listen des Internetversandhandels. Selbst wenn man sich bereits auf einen Prozessor festgelegt hat, bleiben noch zig Hauptplatinen sowie unzählige Kühler und Arbeitsspeichermodule, zwischen denen eine Entscheidung fallen muss. Fünf von uns zusammengestellte optimale Kombinationen aus CPU samt Kühler, Mainboard und RAM, abgestimmt auf unterschiedlich große Geldbeutel und Ansprüche, ersparen Ihnen das Durchforsten des verwirrenden Angebots.

Für jeden etwas

Bei der Zusammenstellung der Kombinationen stand die Spieleauglichkeit der Komponenten im Vordergrund. Dementsprechend

leistet selbst unsere 255 Euro günstige Preistipp-Kombi in Spielen viel. Noch mehr Rechenkraft gibt's beim Preis-Leistungs-Sieger (430 Euro) oder der Leisetreter-Empfehlung (680 Euro). Übertakter sind bei uns mit 770 Euro dabei, mit genügend Fingerspitzengefühl kitzeln Sie noch mehr Leistung aus den Komponenten. Für alle gilt: Wer vorerst nur 1,0 statt 2,0 GByte RAM einbaut, spart bei den aktuellen Speicherpreisen viel Geld. Wenn die Kosten keine Rolle spielen, ist unser High-End-Vorschlag auf Basis des Core 2 Duo X6800 Extreme Edition erste Wahl.

Alle Kombinationen basieren auf PCI Express, selbst der günstigste Konfigurationsvorschlag ist bereit für moderne Grafikkarten, später auch solche mit DirectX-10-Unterstützung – und für aktuelle Spiele.

Wachablösung

Noch vor einem halben Jahr wäre ein Athlon Teil jeder der hier vorgestellten Kombinationen gewesen. Die überragende Leistungsfähigkeit und Energieeffizienz des Core 2 Duo aber lassen AMD nur im Einsteigerbereich Luft zum Atmen – ein Athlon 64/3200+ ist der Kern unseres Preistipps. In allen übrigen Kombinationen arbeitet ein Core 2 Duo. Bei gleichem Preis liefert der mehr Leistung als ein Athlon 64 X2. Die kleineren Modelle E6300 und E6400 kosten zudem verhältnismäßig wenig und können mit der richtigen Kühlung bis zu 3,0 GHz Taktfrequenz erreichen. Die schlagen dann nicht nur aktuelle Athlons, sondern sogar die 1.000 Euro teure Extreme Edition mit 2,93 GHz. HW DV

Günstig in die Zukunft

PREISTIPP

Für knapp 250 Euro bietet unser Preistipp genügend Power für aktuelle Spiele. Die Grundlage des PCs für Preisbewusste bildet das 55 Euro günstige Mainboard **AM2NF6G-VSTA** von Asrock. Dank des Sockels AM2 eignet es sich für alle neuen AMD-Prozessoren bis hin zum Ath-

lon 64 FX-62 mit 2,8 GHz pro Kern. Auch bei der Wahl des Arbeitsspeichers müssen Sie keine Abstriche machen, selbst DDR2-800-Module befeuert das Nforce-4-Brett. Spiele- und Filmfans freuen sich über die acht Kanäle des Onboard-Soundchips. Bei Bedarf stecken Sie eine hochwertigere Soundkarte in einen der beiden freien PCI-Steckplätze.

Flinker Athlon

Der kleinste Athlon 64 für den AM2-Sockel passt perfekt in unsere Sparwunder-Kombi. Mit 2,0 GHz bringt der **Athlon 64/3200+** selbst **Gothic 3** auf ausreichende Geschwindigkeit. Bei zukünftigen Spielen mit Dual-Core-Optimierung müssen Sie aufgrund des nur einen Rechenkerns aber Leistungseinbrüche in Kauf nehmen. Der Einstieg in die Mehrkernwelt wäre der knapp 165 Euro teure **Athlon 64 X2/3800+**, der aber in nicht Zweikern-optimierten Spielen nur unwesentlich schneller läuft als der 3200+. Selbst günstige Spiele-PCs sollten heutzutage 1,0 GByte Arbeitsspeicher haben. Daher wählen wir zwei 512 MByte DDR2-667-Riegel von Kingston. Durch die

»Boxed«-Variante des Athlon-Prozessors kommen Sie um einen extra Lüfter herum – der liegt mit in der Packung. HW

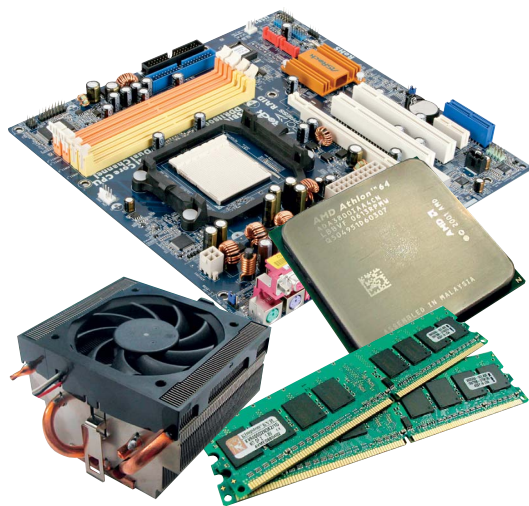
KOMPONENTEN

Prozessor	
AMD Athlon 64/3200+ Boxed	80 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	
Asrock AM2NF6G-VSTA	55 €
Arbeitsspeicher	
2x 512 MByte DDR2-667	120 €
GESAMTPREIS	255 €
Passende Grafikkarte	
Sapphire Radeon X1650 Pro	110 €

Spieleleistung	<div style="width: 100%;"></div>
Zukunfts-Prognose	<div style="width: 100%;"></div>
Aufrüstbarkeit	<div style="width: 100%;"></div>

FAZIT Sparer-Kombi mit genügend Power für aktuelle Spiele und guten Aufrüstmöglichkeiten – das Mainboard unterstützt Dual-Core-CPU's.

PREIS/LEISTUNG: GUT



Mehr fürs Geld

PREIS-LEISTUNGS-SIEGER

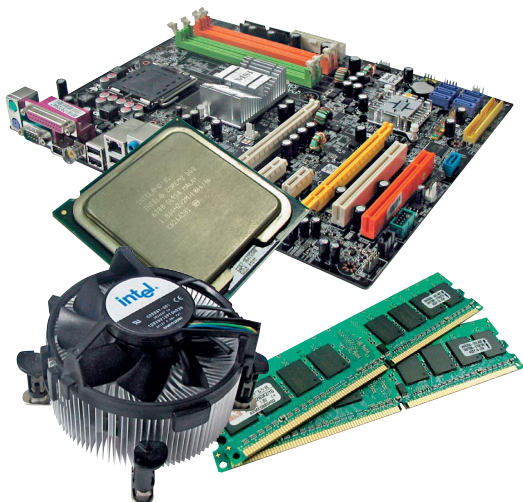
Mit unserem Preis-Leistungs-Sieger brechen Sie zwar keine Benchmark-Rekorde, aber auch nicht den Kreditrahmen Ihres Girokontos. Für knapp 100 Euro bietet das MSI **P965 Neo-F** den brandneuen Chipsatz Intel P965, einen PCI-Express-16x-Steckplatz und 7.1-Onboardsound. Auf den Sockel

775 passen alle aktuellen Pentium- und Core-2-Duo-Modelle und die vier Speicherbänke fassen maximal acht Gigabyte DDR2-800-RAM. Fans von zwei Grafikkarten greifen zum etwa 35 Euro teureren Mainboard **P965 Platinum** vom gleichen Hersteller.

Doppelherz

Quake 4, **Gothic 3** oder auch der **Flight Simulator X**, alle profitieren von mehr als einem Prozessorkern. Anfang 2007 erscheinende potenzielle Hits wie der nächste Titel der **Far Cry**-Entwickler, **Crysis**, oder **Alan Wake** bestätigen den Trend hin zu mehr Rechenkernen pro CPU. Daher verpassen wir unserer Preis-Leistungs-Empfehlung einen schnellen **Core 2 Duo E6300** mit zweimal 1,83 GHz. Im direkten MHz-Vergleich zieht die Intel-CPU gegen einen **Athlon 64 X2/5000+** mit 2,8 GHz zwar den kürzeren, aufgrund effektiverer Rechenwerke gewinnt der **E6300** dennoch in unserem Benchmark (Seite 158). Zur Seite stellen wir dem Power-Prozessor 1,0 GByte DDR2-800-RAM von Kingston. Wenn Ihnen der mitgelieferte Kühler zu laut ist, empfehlen

wir den Kauf ohne Kühler (170 Euro) und dazu den leistungsstarken **Hyper UC** von Coolermaster für günstige 35 Euro. HW



KOMPONENTEN

Prozessor	Core 2 Duo E6300 Boxed	180 €
Prozessorkühler	bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard	MSI P965 Neo-F	100 €
Arbeitsspeicher	2x 512 MByte DDR2-800	150 €
GESAMTPREIS		430 €
Passende Grafikkarte	MSI NX7900GT0	250 €

Spieleleistung

Zukunfts-Prognose

Aufrüstbarkeit

FAZIT Unser Preis-Leistungs-Sieger bietet die meisten Frames pro Euro – Übertakter kitzeln leicht noch mehr Leistung aus Grafikkarte und CPU.

PREIS/LEISTUNG: SEHR GUT

In der Ruhe liegt die Kraft

LEISETRETER

Grönemeyer singt: »Zeit, dass sich was dreht«, aber was sich dreht, verursacht auch Lärm. Daher verbauen wir in unserer Flüster-Kombination das passiv gekühlte Gigabyte **965P-DS3**-Mainboard für Intels Core-2-Duo-Prozessoren. Neben einer Passivkühlung sorgt auch ein cleveres Lüf-

termanagement für Ruhe im Rechner; Prozessorlüfter und alle anderen angeschlossenen Rotoren laufen immer nur so schnell wie nötig. Auch auf Annehmlichkeiten wie 7.1-Onboardsound oder DDR2-800-Unterstützung müssen Sie nicht verzichten.

Kühl bleiben

Trotz eines Preisvorteils von 400 Euro schlägt der verbaute **Core 2 Duo E6600** mit 2,4 GHz den AMD **Athlon 64 FX-62** mit 2,8 GHz (siehe Kasten Seite 158). Wenn die 300 Euro für den **E6600** zu viel sind, kauft sich den nächst kleineren Prozessor **E6400** für knapp 220 Euro. Der rechnet zwar nicht ganz so flott, hat aber das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis. Aufgrund der zur Zeit extrem hohen Speicherpreise empfehlen wir vorerst nur 1,0 GByte RAM. Wenn die Preise fallen, kaufen Sie einfach zwei zusätzliche 512-MByte-Riegel. Um die Abwärme des Core 2 Duo kümmert sich der Zalman **CNPS 9700 LED**. Selbst mit niedrigen Umdrehungszahlen kühlt er die CPU einwandfrei und flüsterleise. Perfektionisten greifen noch zu ei-

ner Grafikkarte mit Passivkühler wie der XFX **Geforce 7950 GT 570M Extreme** und einem lautlosen Netzteil. HW

KOMPONENTEN

Prozessor	Core 2 Duo E6600	300 €
Prozessorkühler	Scythe Ninja	35 €
Mainboard	Gigabyte 965P-DS3	160 €
Arbeitsspeicher	2x 512 GByte DDR2-800	150 €
GESAMTPREIS		680 €
Passende Grafikkarte	XFx Geforce 7950 GT 570M Extreme	300 €

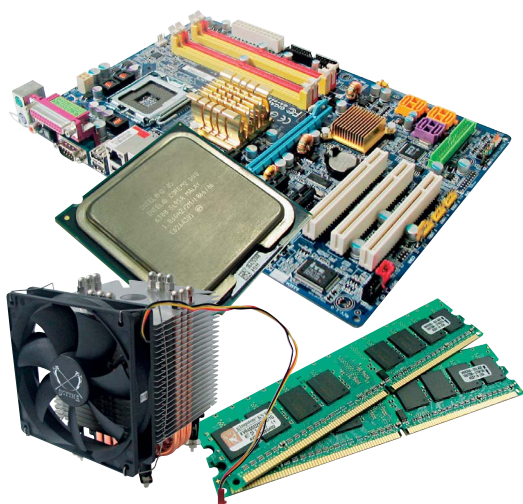
Spieleleistung

Zukunfts-Prognose

Aufrüstbarkeit

FAZIT Nicht zu hören, aber nicht zu verachten. Unsere Flüster-Kombination aus Core 2 Duo E6600 und dem lautlosen 965P-DS3 hat viel Power.

PREIS/LEISTUNG: GUT



Hart am Limit

ÜBERTAKTER-KOMBI

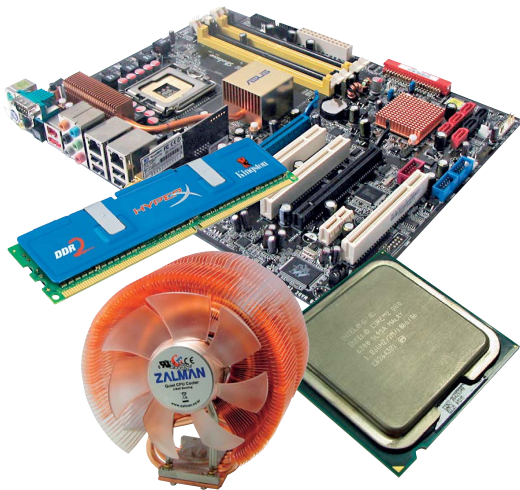
Absolute High-End-Hardware hat ihren Preis. Wer nicht mehrere Monatsgehälter in Siliziumchips umsetzen möchte, kauft günstigere Hardware und erreicht mit Fingerspitzengefühl und ein wenig Glück die Leistungsfähigkeit wesentlich teurerer Komponenten. Das Asus **PB5 Deluxe**

bietet viele Übertaktungsfunktionen, eignet sich aber vor allem auf Grund der stabilen Spannungsversorgung und extremen FSB-Einstellungen für Übertakter. Frameratejäger freuen sich zudem über den zweiten PCI-Express-16x-Steckplatz für eine zusätzliche Radeon-Karte. Mit der 10 Euro teureren Wi-Fi-Edition können Sie dank eingebauter W-LAN-Karte die Netzkabel einmotten.

Klein, aber oho

Der kleinste Core 2 Duo leistet zwar nur 1,83 GHz, trotzdem prescht der **E6300** einem **Athlon 64 X2/5000+** mit 2,6 GHz davon. In unserem Testlabor lief der **E6300** mit Kingston **HyperX-DDR2800**-RAM aber selbst auf 2,8 GHz fehlerfrei. Darnit kommt die CPU fast an den fünf mal so teuren **X6800 EE** mit 2,93 GHz heran, der halbierte L2-Cache macht sich kaum negativ bemerkbar. Beachten Sie dabei, dass diese Werte nicht auf alle Systeme übertragbar sind, und Sie unbedingt einen leistungsfähigen Kühler brauchen. Unser Testsieger beispielsweise, der Zalman **CNPS 9700 LED**, hielt den übertakteten Prozessor immer

unter 60 °C. Viel Overclocking-Potenzial besitzt auch die empfohlene **Geforce NX7900 GTO** von MSI (Test siehe Seite 170). **HW**



KOMPONENTEN

Prozessor	
Core 2 Duo E6300	170 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS 9700 LED	70 €
Mainboard	
Asus P5B Deluxe	180 €
Arbeitsspeicher	
2x 1,0 GByte Kingston HyperX DDR2-800	350 €
GESAMTPREIS	770 €
Passende Grafikkarte	
MSI NX7900GTO	250 €



FAZIT Leistungsexplosion trotz begrenztem Budgets Mit unserer Übertakter-Kombination kommen risikobereite Spieler voll auf ihre Kosten.

PREIS/LEISTUNG: GUT

Mehr Leistung geht nicht

HIGH-END-HARDWARE

Den perfekten Unterbau für fps-Rekorde bietet das Mainboard **P5W-DH Deluxe** von Asus. Es führt nicht nur unseren Einkaufsführer an (Test in GameStar 09/2006, Wertung: 96), sondern bringt auch jede Menge Extras mit – beispielsweise eine Fernbedienung, um den Rechner ein- und

auszuschalten oder den Mediaplayer zu bedienen. Auch sonst lässt die Ausstattungsliste keine Wünsche offen: sechs interne und ein externer SATA2-Port, zweimal Gigabit-LAN, acht USB-Anschlüsse, W-LAN, zwei PCI-Express-Slots und ein moderner Intel-975X-Chipsatz. Nebenbei eignet sich das **P5W-DH Deluxe** hervorragend zum Übertakten.

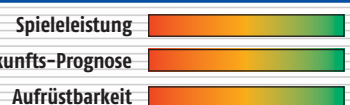
Was sind Ihre Extreme?

Intels aktuelles CPU-Topmodell heißt **Core 2 Duo X6800 EE**. Wie es sich für eine Extreme Edition gehört, taktet der nicht nur innerhalb der Serie am schnellsten (2x 2,93 GHz), sondern lässt sich dank des frei wählbaren Multiplikators noch das ein oder andere Megahertz mehr entlocken. Allerdings steht »Extreme« bei Intel auch noch für den Preis: Exorbitante 1.000 Euro kostet die Silizium-Rakete inklusive Kühler. Um das volle Potenzial der CPU auszuschöpfen, stellen wir ihr zwei 1,0 GByte Riegel **HyperX-DDR2-800** Arbeitsspeicher von Kingston für 350 Euro zur Seite. Wen die bisherigen Preise nicht in die Ohnmacht getrieben haben, der packt auch

noch die 70 Euro für den leisen und sehr guten Prozessorkühler Zalman **9700 CNPS LED** drauf (siehe Test auf Seite 164). **HW**

KOMPONENTEN

Prozessor	
Core 2 Duo X6800 EE	970 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS 9700 LED	70 €
Mainboard	
Asus P5W-DH Deluxe	210 €
Arbeitsspeicher	
2x 1,0 GByte Kingston HyperX DDR2-800	350 €
GESAMTPREIS	1.600 €
Passende Grafikkarte	
Sapphire X1950 XTX (Master)	420 €
+ Sapphire X1950 XTX	400 €



FAZIT Dank der CPU und des Crossfire-Gespanns läuft jedes Spiel selbst in maximaler Qualität absolut flüssig auf diesem High-End-System.

PREIS/LEISTUNG: MANGELHAFT



FÜNF KÜHLER FÜR AMD UND INTEL

In unserem CPU-Kühlertest müssen fünf Aggregate zeigen, ob sie nicht nur leise, sondern auch effizient arbeiten.

Mit steigender Leistungsfähigkeit schnell auch die Hitzentwicklung der Prozessoren nach oben. Die mitgelieferten Kühler der Chiphersteller AMD und Intel kühlen zwar ausreichend, rotieren aber bei maximaler Drehzahl deutlich hörbar. Volle Kühlleistung bei wenig Lärm versprechen CPU-Kühler aus dem Zubehörhandel – wir prüfen fünf Modelle. Dazu gehören der Zalman **CNPS9700**, der Coolermaster **Hyper UC** sowie der Scythe **Ninja** und die Thermalright-Kühler **SI-128** und **Ultra 120**. Im Internet, etwa auf PC-Cooling.de, finden Sie auch ausgefallene Kühllösungen.

Weil die beiden Thermalrights nur aus einem Kühlkörper bestehen, muss der Lüfter extra gekauft werden. Wir entschieden uns für einen leisen, aber kräftigen 120-mm-Lüfter, den 15 Euro teuren Papst **4412 F/2GLL**.

So testen wir

Um die Kühler unter Extrembedingungen zu testen, müssen sie unseren Pentium 4 3,6 GHz sowohl mit Standardtakt als auch bei einer Übertaktung auf 4,0 GHz stabil temperieren, kritisch wird es ab etwa 65 °C. Die CPU arbeitet in dem passiv gekühlten Mainboard **GA-965P-DS3** von Gigabyte; eine ebenfalls lautlose Radeon X800 sorgt für die Bildausgabe. Mit **Prime95** setzen wir die CPU 15 Minuten lang unter Volllast und ermitteln dann mit **SmartFan** die Temperatur. Die Lautstärke messen wir im Schallschutzraum mit einem Abstand von 30 cm. Die Ergebnisse geben wir in Sone an, da bei dieser Einheit im Gegensatz zum Dezibel-Standard ein doppelt so hoher Wert vom menschlichen Gehör auch doppelt so laut wahrgenommen wird.

Wertungskriterien

Da die Hauptaufgabe eines Kühlers naturgemäß die Kühlung ist, fließt diese mit 40 Prozent in die Note ein, 20 Prozent der Gesamtwertung macht die Lautstärke aus. Ob Sie sich bei der Montage die Finger verbiegen müssen, bewerten wir in der Techniknote, die ebenfalls 20 Prozent zum Endergebnis beiträgt. Verarbeitung und Ausstattung der Kühler zählen jeweils 10 Prozent.

Groß, rund, gut



ZALMAN CNPS 9700 LED

GameStar Testsieger CPU-KÜHLER

GameStar Hardware-Referenz CPU-KÜHLER

Lautlos und eiskalt



SCYTHE NINJA

GameStar Preis-Leistungs-Sieger CPU-KÜHLER

Trotz des gewaltigen Erscheinungsbildes und satter 750 Gramm wirkt der Zalman **CNPS 9700 LED** dank unzähliger Kupferlamellen filigran. Ein Novum in unserem Test: Die Wärmeleitpaste befindet sich nicht in einer schnöden Plastikspritze, sondern in einem Glasfläschchen. Ähnlich wie Nagellack tragen Sie den Inhalt bequem mit einem im Deckel integrierten Pinsel auf.

Nicht ganz so einfach wie das Auftragen der Wärmeleitpaste ist die Montage des Kühlers. Die Bedienungsanleitung spricht ausschließlich englisch, und die sehr kleinen Bilder verdeutlichen den nächsten Einbauschritt nur schlecht. Dafür überzeugt die Kühlleistung: Selbst wenn der Test-Pentium mit 4 GHz läuft, bleibt die Temperaturanzeige bei maximaler Drehzahl bei sehr guten 55 °C. Regeln wir die Umdrehungszahl mit der beigelegten Lüftersteuerung auf das Minimum herunter, schnellst zwar die Temperatur auf 59 °C hoch, die Lautstärke verringert sich aber von deutlich hörbaren 2,7 Sone auf flüsterleise 1,0 Sone. Zusammen mit der Lüftersteuerung und dem einfachen Auftragen der Wärmeleitpaste bleibt so trotz der kniffligen Montage nur ein Urteil: Testsieg. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H30

Was wissen Sie über Ninjas? Nur das, was in den 80er-Jahren in Schinken wie »American Ninja« Thema war? Gut, das reicht. Wie Michael Dudikoff im hautengen Tarnanzug agiert auch der Scythe **Ninja** völlig lautlos. Gerade einmal 0,9 Sone erzeugt der mitgelieferte 120-mm-Lüfter und ist dabei erstaunlich effektiv: Der 3,6 GHz schnelle Pentium 4 erhitzt sich unter Volllast nur auf 53 °C, das unterbietet lediglich die lauterer **Hyper UC** von Coolermaster und Zalman **CNPS 9700 LED**. Übertakten wir den Prozessor auf 4 GHz, erhöht sich die Temperatur um knapp fünf Grad Celsius auf 58 °C.

Der 35 Euro teure Scythe-Kühler ähnelt von oben einem Wurfstern. Und wie ein solcher »Shuriken« krallt er sich ebenso fest ins Ziel. Auf Intels Sockel 775 montieren Sie den **Ninja** komfortabel ohne Mainboard-Ausbau, beim AM2 hilft die einfache Einbauleitung bei diesem Arbeitsschritt. Deutlich komplizierter fällt die Lüftermontage aus. Je nach Mainboard setzen die Speicherbänke, die Grafikkarte oder umliegende Bauteile enge Grenzen. Für wenig Geld bietet der **Ninja** eine sehr gute Kühlleistung und verdient den Preis-Leistungs-Sieg. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2904

CNPS 9700 LED

CA. PREIS	70 Euro	HERSTELLER	Zalman
TECHNISCHE ANGABEN			
MATERIAL	Kupfer	LÜFTERSTEUERUNG	ja
GEWICHT	764 Gramm	BEFESTIGUNG	geschraubt
KÜHLUNG	aktiv	MASSE	124x142x90 mm
BEWERTUNG			
KÜHL-LEISTUNG	+ beste Kühlleistung + kühlt selbst bei niedriger Drehzahl gut		
LAUTSTÄRKE	+ unhörbar auf niedriger Stufe - leicht hörbar bei voller Power		
TECHNIK	+ passt auf alle Sockel - fummelige Montage erfordert viel Kraft		
VERARBEITUNG	+ hervorragend verarbeitet + spiegelglatte Kühloberfläche		
AUSSTATTUNG	+ Wärmeleitpaste + alle Adapter dabei + Drehzahlregler		
FAZIT Der regelbare Lüfter rotiert flüsterleise bis äußerst kräftig. Die in jeder Situation hervorragende Kühlleistung bringt dem CNPS 9700 LED den Testsieg.			
PREIS/LEIST. AUSREICHEND			
90			

NINJA SCNJ-1100P

CA. PREIS	35 Euro	HERSTELLER	Scythe
TECHNISCHE ANGABEN			
MATERIAL	Kupfer / Aluminium	LÜFTERSTEUERUNG	nein
GEWICHT	815 Gramm	BEFESTIGUNG	geschraubt
KÜHLUNG	aktiv	MASSE	110x150x110 mm
BEWERTUNG			
KÜHL-LEISTUNG	+ sehr gute Kühlleistung + kühlt selbst kräftig übertaktete CPUs		
LAUTSTÄRKE	+ extrem leise		
TECHNIK	+ passt auf alle Sockel - zu groß für manche Mainboards		
VERARBEITUNG	+ einwandfrei verarbeitet - Kühlhamellen verbiegen leicht		
AUSSTATTUNG	+ alle Adapter dabei - nur ein Tüchchen Wärmeleitpaste		
FAZIT Riesiges und leises Kühlaggregat mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer genug Platz um den CPU-Steckplatz und in seinem Gehäuse hat, greift zu.			
PREIS/LEIST. GUT			
87			



► DVD: Grafikkartenkühler wechseln

Intel bevorzugt


THERMALRIGHT
SI-128 + PAPST
4412 F/2GLL

Der 55 Euro teure **SI-128** von Thermalright zeigte im Test zwei Seiten. Zum einen lässt er sich wie der Scythe **Ninja** ohne Ausbauen des Mainboards sehr einfach auf Sockel-775-Boards installieren. Auch an der Verarbeitung des Kühlers gibt es nichts zu beanstanden, zudem gehört er mit knapp einem halben Kilo zu den Leichtgewichten in unserem Vergleichstest. Allerdings können Sie mit dem Kühler allein wenig anfangen. Im Lieferumfang befindet sich nämlich nur der Kühlkörper sowie Wärmeleitpaste und Montagematerial für einige Sockel. Ein Lüfter fehlt, und auch Besitzer von AM2-Mainboards schauen in die Röhre: Die benötigte Backplate liegt nicht bei. So kommen zu den happigen 55 Euro für den **SI-128** noch weitere Kosten hinzu. Für den Test entschieden wir uns für den leisen 120-mm-Lüfter **4412 F/2GLL** von Papst (15 Euro). Selbst unter Volllast drehte dieser Ventilator mit kaum hörbarem 1,6 Sone, allerdings wurde unser Pentium 4 mit 4,0 GHz 60 °C heiß.

In der Testkonfiguration sichert der **SI-128** einen stabilen PC-Betrieb, Übertakter müssen sich allerdings nach einem stärkeren (und lauterem) Lüfter umsehen. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2903

Power zum Sparpreis


COOLERMASTER
HYPER UC

Knapp 35 Euro kostet der CoolerMaster **Hyper UC**. Sein chromfarbener, spiegelnder Lüfter rotiert unter Volllast deutlich hörbar mit 3,6 Sone, kühlt aber den auf 4,0 GHz übertakteten Pentium 4 auf sehr gute 56 °C herunter – nur der **CNPS 9700 LED** von Zalman unterbietet diesen Wert. Im Office-Betrieb säuselt der **Hyper UC** mit relativ leisen 1,5 Sone vor sich hin.

Die Montage gestaltet sich dermaßen fummelig, dass die Hardware-Redaktion kurz vor der Verzweiflung stand. Das liegt vor allem an der mitgelieferten Wärmeleitpaste. Die extrem dickflüssige Masse lässt sich nur äußerst schwer verteilen und verklumpt immer wieder. Zudem stören bei einigen Mainboards auf der Unterseite hervorstehende Lötunkte die Montage der Gegenplatte. Erst als wir diese platt gedrückt hatten, konnten wir den Kühler einwandfrei montieren – 3 Punkte Abzug in der Technik-Note. Vorsicht: Unter Umständen kann die Beschädigung der Lötunkte das Mainboard beschädigen, zudem verlieren Sie die Garantie. Trotz der störrischen Installation bietet der **Hyper UC** ein faires Preis-Leistungs-Verhältnis. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:H31

Größe ist nicht alles


THERMALRIGHT
ULTRA-120 +
PAPST 4412 F/2GLL

Über 16 Zentimeter ragt der **Ultra 120** von Thermalright in die Höhe. Wie dem **SI-128** aus gleichem Haus liegt auch dem **Ultra 120** kein Lüfter bei. Für unseren Test haben wir daher denselben Lüfter verwendet wie bei dem **SI-128**, den Papst **4412 F/2GLL**. Wenn der solide Thermalright-Kühlkörper mit Frischluft versorgt wird, kühlt er den übertakteten Pentium 4 mit 4,0 GHz auf 65 °C herunter, und dort beginnt allmählich der kritische Bereich. Das sind zwar acht Grad weniger als bei Intels Standardkühler, doch noch immer fünf Grad mehr als beim **SI-128**. Immerhin liegt auch die Geräuschkulisse mit gerade einmal 1,6 Sone deutlich unterhalb des Intel-Referenzdesigns.

Zwar erklärt eine gut gebildete Anleitung den Einbau des **Ultra 120**, allerdings nur in Englisch. AMD-Besitzer greifen extra tief in die Tasche, weil sie die nötige Befestigungsplatte für Sockel-AM2-Boards für etwa acht Euro zusätzlich kaufen müssen. Die Montage klappt gut, lediglich die störrischen Federschrauben und die ungenau platzierten Bohrlöcher nerven. Alles in allem bietet der **Ultra 120** zu wenig für seinen hohen Preis von 70 Euro (inklusive Papst-Lüfter). **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2903

SI-128 + 4412 F/2GLL

CA. PREIS 70 Euro HERSTELLER Thermalright / Papst

TECHNISCHE ANGABEN

MATERIAL	Kupfer / Aluminium	LÜFTERSTEUERUNG	nein
GEWICHT	510 Gramm	BEFESTIGUNG	geschraubt
KÜHLUNG	aktiv	MASSE	153x126x93 mm

BEWERTUNG

KÜHL-LEISTUNG	gute Kühlleistung	wenig Reserven für Übertaktungen	32/40
LAUTSTÄRKE	kaum hörbar, selbst bei maximaler Leistung		16/20
TECHNIK	gute Anleitung	fummelige Montage auf AM2-Boards	17/20
VERARBEITUNG	sauber verarbeitet		9/10
AUSSTATTUNG	Anti-Vibrationsaufkleber	Backplate für AM2-Boards fehlt	6/10

FAZIT Die Kombination aus Thermalright SI-128 und Papst 4412 F/2GLL kühlt alle CPUs leise. Aber durch die mager Ausstattung bleibt er hinter dem Scythe Ninja.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

80

HYPER UC

CA. PREIS 35 Euro HERSTELLER CoolerMaster

TECHNISCHE ANGABEN

MATERIAL	Kupfer / Aluminium	LÜFTERSTEUERUNG	nein
GEWICHT	578 Gramm	BEFESTIGUNG	geschraubt
KÜHLUNG	aktiv	MASSE	92x55x100 mm

BEWERTUNG

KÜHL-LEISTUNG	gute Kühlleistung	Reserven für Übertaktungen	37/40
LAUTSTÄRKE	leise bei niedrigen Umdrehungen	hörbar bei voller Leistung	10/20
TECHNIK	passt auf fast alle Sockel	fummelige Montage	15/20
VERARBEITUNG	sauber verarbeitet	Kontaktfläche unsauber geschliffen	7/10
AUSSTATTUNG	Wärmeleitpaste	alle Adapter dabei	9/10

FAZIT Hervorragende Kühlleistung für vergleichsweise wenig Geld. Die Montage-mängel und der lärmende Lüfter unter Volllast drücken die Wertung.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

78

ULTRA-120 + 4412 F/2GLL

CA. PREIS 70 Euro HERSTELLER Thermalright / Papst

TECHNISCHE ANGABEN

MATERIAL	Kupfer / Aluminium	LÜFTERSTEUERUNG	nein
GEWICHT	730 Gramm	BEFESTIGUNG	geschraubt
KÜHLUNG	aktiv	MASSE	64x133x161 mm

BEWERTUNG

KÜHL-LEISTUNG	gute Kühlleistung	kaum Reserven für Übertaktungen	30/40
LAUTSTÄRKE	kaum hörbar, selbst bei maximaler Leistung		16/20
TECHNIK	gute Anleitung	Bohrungen passten nicht exakt	16/20
VERARBEITUNG	sauber verarbeitet		9/10
AUSSTATTUNG	Anti-Vibrationsaufkleber	Backplate für AM2-Boards fehlt	6/10

FAZIT Der Thermalright Ultra 120 enttäuscht mit dem Papst-Lüfter durch seine mäßige Kühlleistung, den hohen Preis und die mauer Ausstattung.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

77



Logitechs neues G25 ist das derzeit beste annähernd finanzierbare Rennwagen-Cockpit.

3, 2, 1...

LOGITECH G25



900-Grad-Lenkung, zwei Force-Feedback-Motoren, 6-Gang-Schaltung und hochwertige Materialien – wir gehen mit Logitechs neuem G25-Lenkrad auf Bestzeitenhatz.

Angenehm cruisen können Sie mit Logitechs neuem **G25** natürlich auch. Viel wohler fühlt sich das limitierte 300-Euro-Luxuslenkrad und Nachfolger des **Momo Force** allerdings während anspruchsvoller Gas-Bremse-Manöver wie in **GTR 2**.

Mit einer 900-Grad-Lenkung (1,5 Drehungen in jede Richtung), einer massiven Pedalerie inklusive Kupplung sowie drei Schaltvarianten (Tiptronic, sequenziell, 6-Gang) will Logitech die Konkurrenz ausbremsen – Gentlemen, start your engines.

Aufbauen

Aufbau und Anschluss des Logitech **G25** folgen dem von anderen Lenkrädern bekannten System mit, in diesem Fall, zuverlässigen Schraubklemmen für Tische bis 5 cm Dicke. Mängel zeigen sich bei den je nach Situation zu kurzen Kabeln zwischen Pedalerie und Lenkrad sowie zwischen Lenkrad und PC. Zudem sind die Strippen vom Lenkrad zum PC, vom Schaltmodul zum Lenkrad und von den Pedalen zum Lenkrad fest verdrahtet, was in hektischen Momenten zu Kabelschäden führen kann. Da hilft auch die Zugentlastung neben den Anschlüssen am Lenkrad nur eingeschränkt – zumal sie die Kabellängen weiter verkürzt.

Einsteigen

Über die Treiberoberfläche können Sie die **G25**-Schalter mit Tastaturkürzeln oder Tastenfolgen in Abhängigkeit vom Spiel bele-

gen. Ferner lassen sich an dieser Stelle der maximale Lenkeinschlag zwischen 40 und 900 Grad sowie die Force-Feedback-Stärke konfigurieren – bei Bedarf ebenfalls pro Spiel. Im Test mit **GTR 2** und **DTM Race Driver 3** funktionierte das einwandfrei.

Losfahren

Hinter dem Echtlederkrans des **G25** fühlen wir uns auf Anhieb wohl. Die Verarbeitung stimmt, die Metallschaltwippen klicken präzise, und das Volant folgt präzise den Anweisungen des Fahrers. Den maximalen Lenkeinschlag von 900 Grad sollten Sie auf asphaltierten Strecken als nettes Feature abhaken – kontrollierte Lastwechsel in engen Schikanen werden zu einem Ding der Unmöglichkeit. Von diesem Novum profitieren eher Rallye-Simulationen. In allen Rennspielgenres überzeugt uns hingegen das Force Feedback der zwei Rüttelmotoren, die relativ leise, aber äußerst schlagkräftig agieren. Kleiner Lenkrad-Malus: Mehr als die nur zwei Mikroschalter wäre für viele Spiele komfortabler als einhändiges Fahren samt Wechsel zum Schaltknauf, um dort weitere Tasten zu erreichen. Das Logitech-Logo in der Mitte fiel beim Entfernen der Plastikschriftfolie übrigens ab – peinlich für eine 300-Euro-Konstruktion.

Das hochwertige Schaltmodul mit Lederummantelung am Knüppel ist einwandfrei zu bedienen, denn sowohl im sequenziellen wie im konventionellen Modus finden Sie sicher den richtigen Gang. Zwischen den Betriebsarten wechseln Sie, indem Sie den Schaltknauf in die Mittelstellung bringen, nach unten drücken und dann den dazugehörigen Drehschalter betätigen.

Wie Lenker und Schaltelement hat Logitech auch die massive Pedalerie mit Gas, Bremse und Kupplung hochwertig verarbeitet. Die Rutschfestigkeit auf glatten Böden gewährleisten Gumminoppen, in Teppiche krallen sich optional ausklappbare Spikes. Wem Letzteres zu heikel ist, fährt auf Textilien auch mit Gumminoppen gut, aber nicht optimal. In der Fahrpraxis blieb die Anlage so fest in Position. Alle Hebel konnten wir sehr gefühlvoll dosieren, der Abstand zwischen den einzelnen Pedalen

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Ich mag simulationslastige Rennspiele. Und deshalb auch das **G25**. Die exakten Bausteine des Edellenkrads setzen meine Bewegungen stets korrekt um, die insgesamt tolle Verarbeitung und das heftige Force Feedback lassen mich das Chaos auf meinem Tisch vergessen. Rennsportinteressierte mit dem nötigen Budget können in jedem Fall bedenkenlos zugreifen. Aber auch das **G25** löst nicht das bekannte Problem des Kabelgewirrs bei regelmäßigem Ab- und Aufbau.



»Strafzettel ade«



Die ausklappbaren **Spikes** geben der Pedalerie auf Teppichböden Halt – und nach, falls die Krafteinwirkung allzu stark wird.

stellt auch Plattfüße zufrieden. Abseits der klassischen Rennsportelemente kommt das **G25** auf zehn programmierbare Tasten und ein digitales Steuerkreuz, das Sie zum Beispiel auf die Bedienung von Menüs programmieren können.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2846

G25

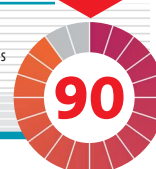
CA. PREIS	300 Euro	HERSTELLER	Logitech
TECHNISCHE ANGABEN			
TASTEN	10	FORCE-FEEDBACK	ja
STEUERKREUZ	ja	ANSCHLUSS	USB
SCHALTHEBEL	ja	BEFESTIGUNG	Schraubklemmen

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	spontan und extrem präzise Pedalweg genau richtig	39/40
TECHNIK	900-Grad-Lenkeinschlag USB Kabelgewirr	16/20
AUSSTATTUNG	drei Schaltvarianten kräftiges Force Feedback	18/20
ERGONOMIE	Knauf links oder rechts massenkompatibel	8/10
VERARBEITUNG	hochwertig viel Metall und Leder Kabel teils fest verankert	9/10

FAZIT Tolle Ausstattung, starkes Force Feedback. In Kombinationen mit dem rennstreckenreifen Fahrgefühl reicht das trotz Detailschnitzern zur Referenz.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND



LUXUS

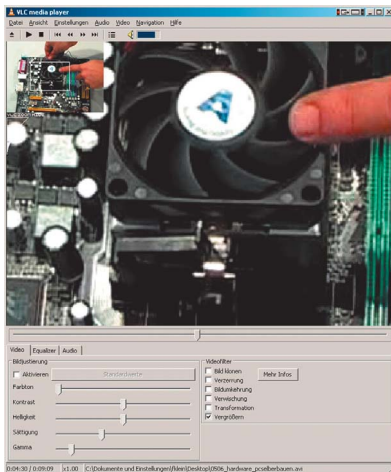


Profis mit dicker Brieftasche greifen nicht zum **G25**, sondern zu den Luxusobjekten der deutschen Firma Virtual Performance Parts. Das authentische **Steering Wheel Professional** etwa gibt's für 1.300 Euro, den Pedalsatz **Hyper Real 3** für 660 Euro. Mehr Infos finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2846.

Video-Talent

TOOL DES MONATS VLC MEDIA PLAYER

Ob kurze Videoschnipsel aus dem Internet oder geliehene DVDs aus der Videothek – genauso vielfältig wie das Angebot an bewegten Bildern sind auch die zur Kompression verwendeten Videoformate und die daraus entstehenden Probleme bei der Wiedergabe: Entweder es fehlt das Bild, der Ton, oder der verwendete Player spielt die Datei gleich gar nicht ab. Hier zeigt sich der schlanke **VLC Media Player** als wahrer Alleskönner, der meist sogar beschädigte oder unvollständige Videodateien problemlos auf den Monitor bringt. Gefällt Ihnen die sehr nüchterne Standardoberfläche des Players nicht, finden Sie unter WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2893 zahlreiche Skins, um das Tool optisch aufzupeppen.



Beliebige Bild-ausschnitte vergrößern Sie mit dem VLC Media Player stufenlos.

me bei der Wiedergabe: Entweder es fehlt das Bild, der Ton, oder der verwendete Player spielt die Datei gleich gar nicht ab. Hier zeigt sich der schlanke **VLC Media Player** als wahrer Alleskönner, der meist sogar beschädigte oder unvollständige Videodateien problemlos auf den Monitor bringt. Gefällt Ihnen die sehr nüchterne Standardoberfläche des Players nicht, finden Sie unter WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2893 zahlreiche Skins, um das Tool optisch aufzupeppen.

Funktionsvielfalt

Neben der reinen Video- und Musikwiedergabe inklusive Visualisierung stellt der **VLC Media Player** Videos auf Wunsch auch über das Netzwerk als Stream zur Verfügung. So füttern Sie gleich mehrere PCs übers Netzwerk per »Datei/Streaming-Assistent« mit Filmen und Musik vom Server im Keller. Zudem können Sie die unterschiedlichsten Dinge in Echtzeit mit Ihren Videos anstellen – vom Drehen des Bildes um 90 Grad bis zur

stufenlosen Vergrößerung eines frei wählbaren Ausschnitts, der Änderung des vor-eingestellten Seitenverhältnisses oder das Erstellen eines Screenshots der aktuellen Szene. Trotz der vielen Möglichkeiten gelingt die Bedienung des **VLC Media Player** dank der gut strukturierten Oberfläche auch Einsteigern problemlos. **FK**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2893

VLC MEDIA PLAYER

CA. PREIS kostenlos ENTWICKLER VideoLAN Projekt

TECHNISCHE ANGABEN

VERSION	0.85	GRÖSSE	7,9 MByte
LIZENZ	GPL	SPRACHE	Deutsch

PRO & KONTRA

➤ spielt fast alles ab ➤ schnell und stabil
➤ viele Funktion ➤ aufgeräumte Oberfläche

FAZIT Der VLC Media Player ist trotz der immensen Funktionsvielfalt flott und einfach zu bedienen. Selbst beschädigte oder unvollständige Videos spielt er meist klaglos ab.

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT



USB-Tastatur

RAZER TARANTULA

Ursprünglich sollte die **Tarantula**-Tastatur von Razer mit integriertem Display sowie regelbarer Hintergrundbeleuchtung auf den Markt kommen. Bei der in Kürze für stolze 130 Euro erhältlichen Verkaufsversion verbirgt sich anstelle des versprochenen Displays aber nur ein Mini-USB-Anschluss hinter einer billigen Plastikblende – dort können Sie dann eine Lampe zur Beleuchtung des Tastenfeldes anschließen, die Razer für 20 Euro separat verkaufen will. Zwei USB-1.0-Ports (Vorsicht: Einige USB-Geräte ohne eigene Stromversorgung funktionieren nicht) sowie ein Headset-Anschluss sind dagegen integriert.

Alter Bekannter

Die 13 Multimediatasten sowie das Tastenfeld der **Tarantula** sind identisch zur **S510** von Logitech. Neu sind nur die insgesamt zehn Makrotasten, denen Sie jeweils bis zu acht aufeinander folgende Kommandos inklusive zeitlicher Verzögerung zuweisen können. Diese speichern Sie auf Wunsch samt der völlig frei konfigurierbaren Tastenbelegung in fünf Profilen im internen 32-KByte-Speicher der **Tarantula**. Für Spieler angenehm ist der kurze Hub sowie der präzise Druckpunkt der Tasten. Allerdings trafen wir im Test mit schnellen Shootern aufgrund des engen Tastenabstands und der ungewohnt kompakten -Taste häufig nicht das gewünschte Ziel. Noch dazu halten die kleinen Plastikfüßchen die **Tarantula** selbst auf rauen Kunststoffoberflächen kaum in Position – ein grobes Foul für eine 130-Euro-Tastatur. **FK**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2930



TARANTULA

CA. PREIS 130 Euro HERSTELLER Razer

TECHNISCHE ANGABEN

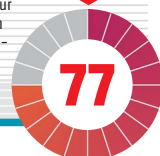
STANDARDTASTEN	103	ANSCHLUSS	USB
MULTIMEDIASTASTEN	13	ÜBERTRAGUNG	Kabel
SPEZIALTASTEN	11	KABELLÄNGE	1,9 m

BEWERTUNG

KATEGORIE	BEWERTUNG	PUNKTE
PRÄZISION	➤ guter Anschlag ➤ kurzer Hub ➤ enger Abstand	33/40
TECHNIK	➤ teils beleuchtet ➤ programmierbar ➤ interner Speicher	18/20
AUSSTATTUNG	➤ Headset-Anschl. ➤ 2x USB(1.0) ➤ keine Hintergrundbeleuchtung	16/20
ERGONOMIE	➤ Handauflage ➤ rutscht leicht ➤ flacher Neigungswinkel	4/10
VERARBEITUNG	➤ gut verarbeitet ➤ billige Abdeckung ➤ verschmutzt schnell	6/10

FAZIT Präzise, voll konfigurierbare Tastatur mit internem Speicher, aber sehr engem Tastenabstand und extremer Rutschfreudigkeit. Mit 130 Euro viel zu teuer!

PREIS/LEIST. MANGELHAFT



Für den Mini-USB-Port der Tarantula verkauft Razer Zusatzausstattung wie etwa eine Tastaturleuchte.



3D-Karte



MSI
NX7900GTO

Sparfüche aufgepasst: Unter dem Decknamen **NX7900GTO** verkauft MSI eine beinahe vollwertige GeForce 7900 GTX für extrem günstige 250 Euro – eine »echte« GTX kostet immerhin knapp 400 Euro. Auf beiden Karten werkelt ein G71-Grafikchip mit 24 Pixel- und acht Vertex-Shadern sowie 650 Megahertz Takt. Auch der GDDR3-Arbeitsspeicher ist auf beiden Karten mit 512 MByte gleich groß, taktet bei der GTO allerdings nur mit 1.320 MHz statt mit 1.600 MHz.

Mit einem Core 2 Extreme X6800 und 2,0 GByte DDR2-800 verliert die **7900 GTO** aufgrund des niedrigeren Speichertaktes in **Half-Life 2: Lost Coast** (1280x1024, 4xAA/8xAF) mit 114,7 zu 134,2 Frames gegen die 7900 GTX, in **F.E.A.R.** (1200x1600, 4xAA/8xAF) mit 42 zu 47 fps. Da die Speicherchips aber wie die einer GTX mit 1,1 Nanosekunden Zugriffszeit spezifiziert sind, konnten wir sie problemlos auf 1.590 MHz DDR überakteten und so faktisch das Leistungsniveau einer GTX erreichen. Auch den selbst in langen Spielesessions stets flüsterleisen Zwei-Slot-Kühler erbt die **7900 GTO** von der GTX; außer den nötigen Kabeln spendiert MSI aber keinerlei Ausstattung. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2897

3D-Karte



BFG GEFORCE
7950 GT OC

Die 310 Euro teure **GeForce 7950 GT OC** von BFG geht mit erhöhter Schlagzahl ins Rennen. Den Standardchip- und DDR-Speichertakt einer 7950 GT von 550/1.400 MHz hat BFG jeweils um behutsame 15 MHz auf 565/1.430 MHz gesteigert. Die Anzahl der Pixel- und Vertex-Shader (24/8) bleibt ebenso unberührt wie die saten 512 MByte Grafikspeicher. Im Leistungsvergleich mit einer gleich teuren, aber deutlich lauterer Radeon X1900 XT muss sich die übertaktete GeForce dennoch geschlagen geben. Auf einem Pentium 4 mit 3,6 GHz und 2,0 GByte RAM läuft **F.E.A.R.** (ohne Soft Shadows) in 1280x960 mit 2xAA und 4xAF auf beiden Karten mit 73 Frames. In 1600x1200 mit 4xAA und 8xAF jedoch überholt die X1900 XT mit 49 zu 41 Frames die BFG-Karte.

Bei der **7950 GT OC** kommen auch Filmfans auf ihre Kosten, denn die Karte unterstützt den HDCP-Kopierschutz für hoch aufgelöste HD-Filme. Der kleine Lüfter rotiert unter Last deutlich hörbar und fällt auch im Office-Betrieb nervend auf. Ein weiteres Manko: Der BFG-Karte liegt keine Software bei – weder Spiele noch Programme. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2886

3D-Karte



HIS X1650 PRO
ICEQ TURBO

Die riesige Zwei-Slot-Kühlkonstruktion der **Radeon X1650 PRO IceQ Turbo** von HIS wirkt für eine Mittelklassekarte überdimensioniert, kühlt aber flüsterleise. Ruhe herrscht auch im Karton: Neben den normalen Kabeln und DVI-Adaptoren finden Sie lediglich das bereits vier Jahre alte **Dungeon Siege** (GameStar-Wertung: 75). Dank HDCP-Chip auf der Platine werden immerhin zukünftige HD-Filme unterstützt; zusätzlich ist ein TV-Out mit an Bord.

Die Eckdaten der **IceQ** weichen kaum von ATIs Referenzdesign ab, nur den Chiptakt erhöhte HIS um 25 MHz auf 625 MHz. Auf unserem Testsystem mit einem Pentium 4/3,6 GHz und 2,0 GByte RAM reicht die Leistung in **F.E.A.R.** bis zu 1280x960 bei maximalen Details ohne Soft Shadows. Mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Filterung sinkt die Leistung von vormals 40 fps auf magere 27 fps. Damit schlägt die **X1650 IceQ Turbo** dennoch locker eine GeForce 6600 GT (33 und 17 Frames) und übertrumpft sogar eine GeForce 7600 GS knapp (38 und 23 fps). Zusammengefasst bietet die **IceQ** viel Leistung für günstige 110 Euro – empfehlenswerte Einsteigerkarte. **HW**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2890

NX7900GTO

CA. PREIS 250 Euro HERSTELLER MSI

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	GeForce 7900 GTO (G71)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	650/1.320 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	512 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	sehr schnell + AA / AF / HDR in hohen Auflösungen spielbar	PUNKTE	38/40
BILDQUALITÄT	hohe Bildqualität + Transparenz-AA - AF flimmert leicht		16/20
TECHNIK	Shader 3.0 + HDR + 256-Bit-Interface + SLI		18/20
KÜHLSYSTEM	flüsterleise belegt zwei Slots		8/10
AUSSTATTUNG	HDTV + alle nötigen Kabel kein HDCP - auch sonst nichts		4/10

FAZIT Sehr schnell, flüsterleises Kühlsystem und extrem gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Schlagen Sie zu, bevor die NX7900GTO vergriffen ist!

PREIS/LEIST. SEHR GUT

84

GEFORCE 7950 GT OC

CA. PREIS 310 Euro HERSTELLER BFG

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	GeForce 7950 GT (G71)	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	565/1.430 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	512 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	sehr schnell + AA / AF / HDR flüssig in hohen Auflösungen	PUNKTE	37/40
BILDQUALITÄT	hohe Bildqualität + Transparenz-AA - AF flimmert leicht		16/20
TECHNIK	Shader 3.0 + HDR + 256-Bit-Interface + 512 MByte + SLI		18/20
KÜHLSYSTEM	nur 1 Slot + leicht unter Last deutlich hörbar		6/10
AUSSTATTUNG	HDTV + HDCP keine Software-Beigaben		5/10

FAZIT Schnelle Oberklasse-GeForce, die sich in Spielen einer Radeon X1900 XT geschlagen geben muss. Zudem nervt der sirrende Lüfter unter Vollast.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

82

RADEON X1650 PRO ICEQ TURBO

CA. PREIS 110 Euro HERSTELLER HIS

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	Radeon X1650 Pro (RV535)	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	625/1.400 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MByte GDDR3	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	flott + AA / AF / HDR flüssig in niedrigen Auflösungen	PUNKTE	20/40
BILDQUALITÄT	hohe Bildqualität + hoch qualitatives AF + Transparenz-AA		18/20
TECHNIK	Shader 3.0 + HDR + Crossfire + 512 MByte + 128-Bit-Interface		14/20
KÜHLSYSTEM	sehr leise belegt zwei Slots		8/10
AUSSTATTUNG	HDTV + HDCP altes Spiel		6/10

FAZIT Der leise Lüfter schont die Ohren, und die Leistung reicht meist für flüssiges Spielen bis 1280x1024 ohne Bildverbesserungen. Sparfüche können zugreifen.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

66

24-Zoll-TFT

ACER **AL2423W**

Wer sich eine Grafikkarte für 500 Euro leistet, braucht einen entsprechenden Monitor. Mit dem knapp über 1.000 Euro teuren 24-Zoll-TFT **AL2423W** von Acer können Sie selbst die schnellsten Grafikkarten ausreizen. Die Auflösung des 16:10-Breitbilds beträgt 1920 mal 1200 Bildpunkte. Anders als bei einem 30-Zoll-Flachbildschirm wie dem **3007WFP** von Dell können Sie beim **AL2423W** das gesamte Bild auf einen Blick erfassen, ohne das Display zwei Meter weit weg aufstellen zu müssen. Die für Spiele wichtige Reaktionszeit gibt der Hersteller mit 6 ms an. In der Praxis konnten selbst unsere **Quake 3**-Profis keine lästigen Schlieren erkennen – voll spieletauglich. Auch bei der Bildqualität müssen Zahlungskräftige kaum Kompromisse eingehen: Kontrast und Helligkeit sind sehr gut. Farben wirken natürlich, aber nicht so brillant wie auf spiegelnden TFTs.

Das **AL2423W** lässt sich kippen, ist aber weder in der Höhe verstellbar, noch unterstützt es den HDCP-Kopierschutz. Immerhin lassen sich per VGA und DVI zwei PCs anschließen. Das Menü spricht deutsch, ist aber ziemlich hakelig zu durchforsten. **DV**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2885

2.0-Soundsystem

LOGITECH **Z-10**

Keinen Platz für ein Surround-System? Mit dem **Z-10** bietet Logitech eine kompakte und 150 Euro teure Stereo-Alternative. Ungewöhnlich: In die beiden hochwertig verarbeiteten Lautsprecher baut Logitech nicht nur eine USB-Soundkarte, sondern auch ein Display zur Anzeige von Uhrzeit und Datum oder gerade laufendem Musikstück ein. Mit Hilfe berührungssensitiver Tasten unter dem LC-Display steuern Sie komfortabel Klang und Lautstärke oder springen schnell zum nächsten Titel.

Im Test reicht die Lautstärke der beiden Zwei-Wege-Boxen für die Nahbeschallung vor dem Monitor sowie für kleine Räume aus. Solange Sie nicht zu weit aufdrehen, löst das **Z-10** Spieleklang und Musik ordentlich und detailliert auf. Mitten und Höhen harmonisieren ohne störende Überbetonungen, Bässen fehlt es allerdings an Kraft und Definition, da kein Subwoofer das tieftonale Fundament legt. Im direkten Vergleich liefert Teufels **Concept C** für 120 Euro dank 10-Kilo-Bassbox deutlich mehr Sound-Power, Logitechs 30 Euro teureres **Z-10** ist dagegen kompakter und bietet ein Display sowie eine komfortable Bedienung. **FK**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2887

AL2423W

CA. PREIS	1.030 Euro	HERSTELLER	Acer
TECHNISCHE ANGABEN			
DIAGONALE	24 Zoll	HELLIGKEIT	500 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	6 ms	KONTRAST	1000:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1920x1200	MAX. Blickwinkel	178/178°

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	➔ voll spieletauglich ➔ solide Interpolation bis 1280x1024	34/40
BILDQUALITÄT	➔ gute Helligkeitsverteilung ➔ natürliche Farben ➔ scharf	17/20
TECHNIK	➔ hohe Auflösung ➔ schnelles Panel ➔ teils billig verarbeitet	16/20
AUSSTATTUNG	➔ DVI & Kabel ➔ nicht höhenverstellbar ➔ kein HDCP	7/10
BEDIENUNG	➔ deutschsprachig ➔ OSD etwas mühsam zu bedienen	8/10

FAZIT Viel Platz, gutes Bild, voll spieletauglich und noch annähernd erschwinglich. Auf Höhenverstellbarkeit und HDCP müssen Sie beim AL2423W aber verzichten.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

82

Z-10

CA. PREIS	150 Euro	HERSTELLER	Logitech
TECHNISCHE ANGABEN			
FREQUENZBEREICH	38 - 20.000 Hz	IMPEDANZ	4 Ohm
SINUS-LEISTUNG	30 Watt	FERNBEDIENUNG	Fronttasten
ENDSTUFEN	2	EXTRAS	Display, USB

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG SPIELE	➔ solide Klangkulisse ➔ Bass kraftlos und unpräzise	29/40
KLANG MUSIK	➔ Bass-, Höhenregler ➔ leise ok ➔ laut matschig ➔ Bass schwach	12/20
PEGEL-FESTIGKEIT	➔ für kleine Räume ok ➔ laut nicht mehr pegelfest	10/20
TECHNIK	➔ perfekt verarbeitet ➔ 2-Wege-Lautsprecher ➔ kein Subwoofer	8/10
AUSSTATTUNG	➔ Display ➔ Tasten ➔ Kopfhöreranschluss ➔ CD/MP3-Eingang	10/10

FAZIT Das Z-10 für 150 Euro überzeugt mit schickem Display und perfekter Verarbeitung. Unsere 2.1-Referenz Teufel Concept C für 120 Euro klingt aber deutlich besser.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

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: Techtelmechtel.



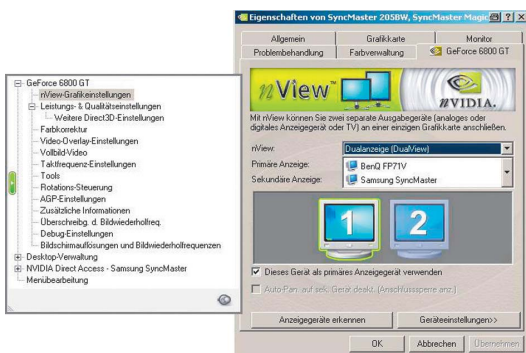
- **DVD:**
- Nvidia Geforce-Referenztreiber
 - ATI Radeon-Referenztreiber
 - Microsoft DirectX 9.0c

ZWEI MONITORE ANSCHLIESSEN

Neben Spielen benutze ich meinen PC auch für 3D-Modellierung und habe mir deshalb einen zweiten Monitor gekauft. Mein Problem: Ich habe den neuen korrekt an den zweiten DVI-Port meiner Geforce 7800 GT angeschlossen, bekomme aber nur das Bild des ersten Monitors auf den Schirm. Wie kann ich den Windows-Desktop erweitern?

Peter Smieja

GameStar Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und rufen Sie die »Eigenschaften« auf. Wechseln Sie nun per »Einstellungen/Erweitert« auf den Karteireiter mit dem Namen der Grafikkarte (in Ihrem Fall »Geforce 7800 GT«). Im alten Kontrollfenster der Forceware-Treiber klicken Sie auf den Punkt »nView-Grafikeinstellungen/nView Display Betrieb«. Im neuen Menü der Forceware-Treiber der 90er-Serie finden Sie die Monitoreinstellungen stattdessen unter »Anzeige/Mehrere Anzeigen/Anzeigenkonfiguration ändern«. Hier setzen Sie den Haken bei »Anzeigen unabhängig voneinander konfigurieren«. Egal welches Kontrollmenü Sie nutzen – wir empfehlen



Bei Nvidia-Karten richten Sie die Multi-Monitor-Unterstützung entweder per **nView-Assistent** oder »Anzeigenkonfiguration« ein.

Ihnen den »Dual View«-Betrieb. Damit wird der Desktop zur Seite hin erweitert und Sie können bei Bedarf unterschiedliche Auflösungen einstellen.

CPU UND SPEICHER

Ich möchte meinen PC aufrüsten. Aber die vielen verschiedenen technischen Anforderungen verwirren mich. Welche CPU passt auf welches Mainboard, welchen Speicher brauche ich, und wie sieht es bei Grafikkarten aus?

Johannes Diers

GameStar Wenn Sie Ihren PC aufrüsten wollen, sollten Sie zuerst entscheiden, welche Teile Sie in den neuen Rechner übernehmen wollen. Planen Sie den Kauf eines neuen Prozessors, müssen Sie sich bei vielen übrigen Komponenten daran orientieren. In der Vergangenheit war die Entscheidung zwischen AMD und Intel schwieriger als heute, da die Hersteller auf unterschiedliche Speichertypen gesetzt haben und ein späteres Aufrüsten schwieriger wurde. Intels Pentium 4, Pentium D und Core 2 Duo der aktuellen Sockel-775-Generation benötigen DDR2-Speicher. Ältere Versionen des Pentium 4, die noch auf dem Sockel 478 beheimatet waren, liefen hingegen nur mit DDR1-Speicher. Bei AMD kam die Wende hin zu DDR2 mit dem Wechsel auf den Sockel AM2. Der Athlon 64 und der Athlon X2 unterstützen auf dem neuen Sockel nur DDR2-RAM, der ältere Sockel 939 verträgt sich dagegen nur mit DDR1-Speicher. Einen Großteil der aktuellen Prozessoren und des zugehörigen Speichertyps haben wir in der untenstehenden Tabelle zusammengefasst.

Bei den Grafikkarten hat sich die PCI-Express-Schnittstelle durchgesetzt. Fast alle modernen Boards besitzen mindestens einen PCI-Express-16x-Slot, AGP ist

auf aktuellen Mainboards ausgestorben. Bedenken Sie: Moderne PC-Komponenten brauchen mehr Strom – unterhalb eines guten 400-Watt-Netzteils geht bei einem Mittelklasserechner selten etwas.

CPU-TYPEN

Name	Socket	Speichertyp
Pentium 4	478	DDR1
Pentium 4	775	DDR2
Pentium D	775	DDR2
Core 2 Duo	775	DDR2
Athlon XP	A	DDR1
Athlon 64	754 / 939	DDR1
Athlon 64	AM2	DDR2
Athlon 64 X2	939	DDR1
Athlon 64 X2	AM2	DDR2

DIRECTX 10

Meine Radeon X800 ist mir mittlerweile zu langsam, daher suche ich eine schnellere Grafikkarte. Lohnt es sich auf DirectX-10-Karten zu warten?

Marcus Rosner

GameStar Obwohl Spiele wie Crysis, Flight Simulator X oder Alan Wake von Anfang an auch auf DirectX 10 setzen, wird sich die neue Grafikschnittstelle nur langsam durchsetzen. Die meisten aktuellen Spiele unterstützen DirectX 10 nicht, zudem werden es sich Spielehersteller auch in Zukunft nicht leisten können, Spieler mit älterer Hardware zu ignorieren. Ferner benötigt die neue DirectX-Version zwingend Windows Vista, das erst im Januar 2007 auf den Markt kommen soll. Die ersten DirectX-10-Platinen werden von Nvidia oder ATI bereits dieses Jahr erwartet (kosten dann mindestens 500 Euro), sollen aber zumindest laut den Herstellern auch unter DirectX 9 Leistungsrekorde brechen. Bis es DirectX-10-



Crysis unterstützt DirectX 10, läuft aber auch mit DirectX 9.

Grafikkarten mit attraktivem Preis-Leistungs-Verhältnis gibt, vergeht mindestens noch ein halbes Jahr. Um die Zeit bis dahin zu überbrücken, empfehlen wir je nach Geldbeutel eine GeForce 7600 GT (150 Euro), eine Radeon X1900 GT (200 Euro) oder eine Radeon X1900 XT mit 512 MByte Videospeicher für knapp 300 Euro.

TASTATURBELEGUNG

Nach welchem Prinzip sind die Tasten einer Tastatur angeordnet? Ich erkenne in dem System keine Logik. Und warum sind bei einer englischen Tastatur **Y** und **Z** vertauscht?

Malthe Esser

GameStar Die Computertastatur ist dem Layout einer Schreibmaschine nachempfunden. Bis zum Ende des 19. Jahrhunderts waren die Tasten einer Schreibmaschine noch alphabetisch angeordnet, erst dann sortierte Christoph Latham Stoles die Buchstaben nach ergonomischen Gesichtspunkten. Sein Ziel war, dass häufig benutzte Buchstaben möglichst optimal verteilt liegen. Die Neuordnung sollte aber nicht nur das Schreiben vereinfachen, sondern vor allem das lästige Verhaken der Schreibmaschinenstempel verhindern. Wenn man benachbarte Buchstaben schnell nacheinander drückte, verhaken sich die Hebel oft in einander. Mit der optimierten Lage der Buchstaben wurde also in einem Schritt das Schreibtempo erhöht und der Komfort verbessert.

Dass sich die deutsche von der englischen Tastatur unterscheidet, hat einen einfachen Grund: Im Deutschen wird das **Z** wesentlich häufiger verwendet als das **Y**, daher hat man die Positionen der beiden Buchstaben einfach vertauscht.

VIREN VERSEUCHT?

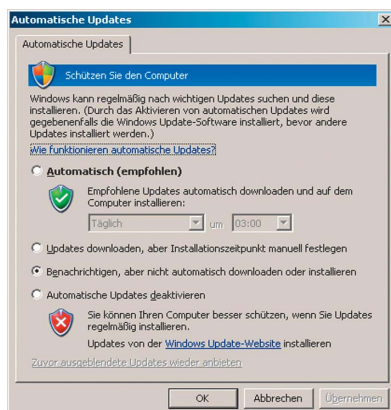
Wenn ich mit dem Internet Explorer 6 im Internet surfe, öffnen sich alle zwei bis drei Minuten irgendwelche dubiosen

neuen Browserfenster, keine normalen Pop-Ups. Habe ich einen Virus oder woher kommt dieses seltsame Verhalten?

Juri Ebert

GameStar Die lästigen Fenster stammen vermutlich von irgendeiner Ad- oder Malware. Um die zu enttarnen, laden Sie die Programme »Ad-Aware« [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2896](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2896) oder »Spybot Search & Destroy« [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2895](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2895) herunter und installieren diese. Nach dem Setup führen Sie zunächst ein Update aus und starten dann den Scan-Vorgang. Beide Tools finden die meisten der aktuellen Schädlingsprogramme und entfernen sie zuverlässig. Das Risiko, dass der jeweilige Übeltäter bereits Passwörter oder Daten geklaut hat, minimiert die Säuberungsaktion aber nicht – ändern Sie daher sicherheitshalber alle Passwörter.

Damit Ihnen in Zukunft nicht wieder dubiose Programme untergeschoben werden, sollten Sie Ihr Windows regelmäßig mit Ad-Aware & Co. untersuchen. Eine weitere, unbedingt empfehlenswerte, Schutzmaßnahme ist ein aktueller Virenscanner wie beispielsweise »AntiVir« oder »Bit Defender Free Edition v8«. Zudem raten wir Ihnen dringend, sämtliche Sicherheitsupdates von Microsoft zu installieren. Wenn Sie bereits das zweite Service Pack für Windows XP installiert haben, aktivieren Sie dazu unter »Start/ Einstellungen/Systemsteuerung/Sicherheitscenter« die »Automatischen Updates«. Ohne Service Pack 2 sollten Sie »Windows Update« nutzen, um Ihr System aktuell zu halten. Klicken Sie dazu im Internet Explorer auf »Extras/Windows Update« und folgen Sie den gut verständlichen Anweisungen. Anschließend weist ein gelbes Symbol im Systray neben der Windows-Uhr auf neue Updates hin. Unter Umständen müssen Sie zum Patchen erhebliche Datenmengen aus dem Internet herunterladen, so dass der Vorgang einige Zeit in Anspruch nehmen kann. **HW**



Um Windows aktuell zu halten, sollten Sie die **automatischen Updates** aktivieren.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

ATI CATALYST CONTROL CENTER

Ich habe den ATI-Treiber Catalyst 6.9 installiert. Warum bekomme ich die Fehlermeldung »cli.exe Fehler in der Anwendung«, sobald ich das ATI Catalyst Control Center öffne?

GameStar Das Catalyst Control Center (CCC) benötigt zwingend das etwa 24 MByte große Microsoft ».NET Framework 1.1« [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M93](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:M93). Der Catalyst-Treiber allein braucht kein NET Framework 1.1 – die Catalyst-Software mit dem alten Control Panel für Radeon-Grafikkarten finden Sie unter [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L198](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:L198). Hier laden Sie nur den »Bildschirmtreiber« herunter.

PROZESSORTAKT ERKENNEN

Wie kann ich Typ, Sockel und Taktfrequenz eines Prozessors erkennen, ohne den PC aufzuschrauben?

GameStar Das 400 Kilobyte winzige Tool CPU-Z [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G2](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:G2) zeigt unter anderem die aktuelle Taktfrequenz des Prozessors, seinen Typ, die Cache-Größe und den Multiplikator an. Außerdem gibt es Auskunft über den Hauptspeicher und das Mainboard des PCs.

NATIVE AUFLÖSUNG

Was ist die native Auflösung bei TFT-Bildschirmen 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 ein TFT mit einer niedrigeren Auflösung, rechnet der Monitor das Bildsignal automatisch auf seine »native« Auflösung hoch und ein Pixel im Spiel wird zu mehreren Pixeln auf dem Schirm – das Bild wird matschig. Eine andere Möglichkeit, um niedrigere Auflösungen darzustellen, sind schwarze Balken rund um das Bild, (im Grafikkarten-Treiber einstellbar). Damit verlieren Sie zwar keine Schärfe, aber Fläche.

FESTPLATTEN

Nach dem Formatieren hat meine 120-GByte-Festplatte nur 111 GByte Speicherplatz. Ist das Laufwerk defekt, oder eine falsche Einstellung Ursache des Problems?

GameStar Ihre Festplatte verhält sich normal. Die Hersteller rechnen mit der 1.000er-Konvention (1.000 KByte = 1 MByte) und unformatierter Festplatte. Nach der Formatierung rechnet das Dateisystem korrekterweise mit 1.024 KByte = 1 MByte – die GByte-Zahl sinkt dadurch.

SO ERREICHEN SIE UNS

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag • 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

12/2006



IM SHOP AUF GAMESTAR.DE

AKTUELLER PREISVER-
GLEICH MIT ÜBER
100.000 PRODUKTEN!

QUICKLINK: [L52](#)

DATASTAR AUF GAMESTAR.DE

DIREKTER ZUGRIFF AUF
ALLE AKTUELLEN HARD-
WARE-TESTS!

QUICKLINK: [L53](#)

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-EURO-PC

Prozessor Sockel AM2	
NEU Athlon 64/3200+ Boxed	80 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
NEU Asrock AM2NFG-VSTA	55 €
Arbeitsspeicher	
NEU 2x Kingston DDR2-667 512 MByte	120 €
Grafikkarte PCI Express	
UPDATE 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	
UPDATE Asus TA-210 inkl. 350 Watt	60 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	515 €
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	
NEU Core 2 Duo E6400	220 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
NEU MSI P965 Neo-F	100 €
Arbeitsspeicher	
NEU 2x Kingston DDR2-800 512 MByte	150 €
Grafikkarte PCI Express	
NEU MSI NX7900GT0 / 512 MByte	240 €
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	1.025 €
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 GT0.

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

1.500-EURO-PC

Prozessor Sockel 775	
UPDATE Core 2 Duo E6600	300 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
NEU Asus P5B Deluxe	180 €
Arbeitsspeicher	
NEU 2x Kingston DDR2-800 2,0 GB	260 €
Grafikkarte PCI Express	
NEU Sapphire X1900 XTX / 512 MB	360 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	100 €
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	1.495 €
Zweite Grafikkarte (Crossfire)	+360 €
NEU Sapphire X1900 XTX/ 512 MB	360 €
Günstigere Soundkarte	-50 €
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

Die alte CPU-Kühler-Liste wird durch die Teilnehmer unseres neuen Vergleichstests ersetzt. Zudem wirbelt unser Schwerpunkt auch die Konfigurationen der Selbstbau-Spielerechner durcheinander. Im 1.000-Euro-PC steckt nun dank Core 2 Duo und dem Preis-Leistungs-Kracher **Geforce 7900 GT0** von MSI noch mehr Power.

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 €



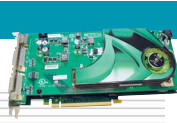
1	MSI RX1900GT			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	83 Punkte	200 €	10/06	(01805) 251 521
	sehr schnell, relativ leise / Radeon X1900 GT / 256 MByte			
2	Connect3D Radeon X1800 GT0			
	74 Punkte	190 €	10/06	(0214) 870 930
UPDATE	sehr schnell, Shader 3.0 / Radeon X1800 GT0 / 256 MB			
3	Gainward Bliss 7600 GT PCX			
	72 Punkte	180 €	06/06	(089) 898 990
UPDATE	sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7600 GT / 256 MByte			
4	Point of View 7600 GT			
	68 Punkte	150 €	09/06	(0031) 402 629 292
	schnell, Shader 3.0 / Geforce 7600 GT / 256 MByte			
5	Sapphire Radeon X1650 Pro			
	66 Punkte	110 €	11/06	(01805) 727 744 32
EIS- TIPP	flott, leise / Radeon X1650 Pro / 256 MByte			

PEG AB 200 €



1	Sapphire Radeon X1900 XTX			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	88 Punkte	370 €	04/06	(01805) 727 744 32
UPDATE	extrem schnell, hörbar / Radeon X1900 XTX / 512 MByte			
2	XFx Geforce 7950 GT 570 Extreme			
	87 Punkte	310 €	11/06	-
UPDATE	sehr schnell, lautlos / Geforce 7950 GT / 512 MByte			
3	MSI NX7900GT0			
	84 Punkte	250 €	12/06	(01805) 251 521
NEU PREIS- TIPP	sehr schnell, flüsterleise / Geforce 7900 GT0 / 512 MByte			
4	Sapphire Radeon X1800 XT			
	84 Punkte	370 €	02/06	(01805) 727 744 32
UPDATE	sehr schnell, hörbar / Radeon X1800 XT / 512 MByte			
5	BFG Geforce 7950 GT OC			
	82 Punkte	310 €	12/06	-
NEU	sehr schnell, hörbar / Geforce 7950 GT / 512 MByte			

PEG AB 400 €



1	XXF Geforce 7950 GX2 570M XXX			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	90 Punkte	600 €	08/06	-
	schnellste 3D-Karte / Geforce 7950 GX2 / 1,0 GByte			
2	Asus EN7950GX2			
	89 Punkte	500 €	09/06	(02102) 959 90
PREIS-TIPP	extrem schnell / Geforce 7950 GX2 / 1,0 GByte			
3	Sapphire Radeon X1900 XTX Toxic			
	89 Punkte	550 €	08/06	(01805) 727 744 32
UPDATE	extrem schnell, Wasserkühlung / Rad. X1900 XTX / 512 MB			
4	EVGA Geforce 7900 GTX Superclock			
	88 Punkte	460 €	07/06	(089) 189 049 11
	sehr schnell, leise / Geforce 7900 GTX / 512 MByte			
5	Asus EN7800GT Dual			
	80 Punkte	500 €	01/06	(02102) 959 90
	schnell, hörbar / 2x Geforce 7800 GT / 2x 256 MByte			

AGP



1	Gainward 7800 GS Silent 512MB			
	Note	Preis	Test in	Hotline
	80 Punkte	320 €	07/06	(089) 898 990
	sehr schnell, flüsterleise / Geforce 7800 GS / 512 MB			
2	EVGA Geforce 7800 GS CO Superclock			
	71 Punkte	290 €	04/06	(089) 189 049 11
	sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MB			
3	XFX Geforce 7800 GS Extreme			
	71 Punkte	300 €	04/06	-
	sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MB			
4	MadmoxX X800 Pro Ultima			
	69 Punkte	240 €	01/05	(02131) 124 37 77
PREIS-TIPP	sehr schnell, leise bis lautlos / Radeon X800 Pro / 256 MB			
5	Aopen Aeolus 6800GT-DV256			
	64 Punkte	380 €	10/04	(02131) 124 37 77
UPDATE	sehr schnell, gute Ausstattung / Geforce 6800 GT / 256 MB			

MAINBOARDS

SOCKEL AM2

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON

1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless

Note	Preis	Test in	Hotline
95 Punkte	170 €	09/06	(02102) 959 90

UPDATE sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express

2 Foxconn C51XEM2AA

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	160 €	09/06	(040) 471 103 691

sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express

3 MSI K9N SLI-2F

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	90 €	09/06	(01805) 251 512

lautlos, umfangreiches Bios / Nforce 570 SLI / PCI Express

PREIS-TIPP

4 Abit KN9 SLI

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	120 €	09/06	(0031) 773 204 428

lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express

UPDATE

5 Foxconn Winfast 6100M2MA

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	60 €	09/06	(040) 471 103 691

lautlos, stabil / Nvidia Nforce 430 / PCI Express

SOCKEL 939

ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON Txx

1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Expert

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	180 €	06/06	(0031) 102 961 849

UPDATE extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

2 MSI K8N Diamond Plus

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	190 €	07/06	(01805) 251 512

UPDATE sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

3 Asus A8R32-MVP Deluxe

Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	130 €	06/06	(02102) 959 90

sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express

4 Asus A8N-SLI Premium

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	120 €	06/06	(02102) 959 90

sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

5 Asus A8N-SLI Deluxe

Note	Preis	Test in	Hotline
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

1 Asus P5W DH Deluxe

Note	Preis	Test in	Hotline
96 Punkte	210 €	09/06	(02102) 959 90

lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

PREIS-TIPP

2 Asus P5WD2-E Premium

Note	Preis	Test in	Hotline
94 Punkte	195 €	06/06	(02102) 959 90

sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

3 Asus P5N32-SLI Deluxe

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	180 €	06/06	(02102) 959 90

UPDATE extrem schnell / Nforce 4 x16 Intel Edition / PCI Express

4 Intel D975XBX

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	240 €	03/06	(069) 950 960 99

UPDATE Crossfire-/Core-2-Duo-Unterstützung / Intel 975X / PCI E.

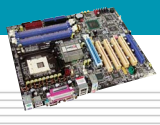
5 Gigabyte G1-Turbo

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	230 €	06/06	(01803) 428 468

Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI E.

SOCKEL 478

PENTIUM 4 / CELERON



1 Asus P4C800 Deluxe

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	160 €	SH01/04*	(02102) 959 90

schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

2 Aopen AX4SPE Max 2

Note	Preis	Test in	Hotline
76 Punkte	110 €	06/03	(02131) 124 37 77

schnell, gut ausgestattet, lautlos / Intel i865P / AGP

3 Asus P4P800

Note	Preis	Test in	Hotline
70 Punkte	60 €	08/03	(02102) 959 90

PREIS-TIPP schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP

4 Gigabyte 8KNXP

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	190 €	11/03	(01803) 428 468

stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

5 Intel D875PBZLK

Note	Preis	Test in	Hotline
66 Punkte	160 €	06/03	(069) 950 960 99

sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P / AGP

SOUND

SOUNDKARTEN



1 Soundblaster X-Fi Elite Pro

Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	280 €	10/05	(0035) 143 800 00

perfekter Klang und dicke Ausstattung, EAX 5.0

2 Soundblaster Audigy 4 Pro

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	250 €	03/05	(0035) 143 800 00

toller Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0

3 Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	250 €	12/03	(0035) 143 800 00

UPDATE sehr guter Klang, umfangreiche Ausstattung, EAX 4.0

4 Soundblaster X-Fi Extreme Music

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	100 €	10/05	(0035) 143 800 00

übertragender Raumklang, erste Wahl für Spieler, EAX 5.0

PREIS-TIPP

5 Soundblaster Audigy 2 ZS

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	90 €	04/04	(0035) 143 800 00

sehr guter Klang, schnell in Spielen, EAX 4.0

SURROUND-SETS



1 Teufel Concept G THX 7.1

Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	300 €	01/05	(030) 300 93 00

exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen

2 Teufel Concept E Magnum

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	140 €	11/05	(030) 300 93 00

UPDATE exzellenter Klang, sehr pegelfest, sehr günstig

3 Creative Gigaworks S750

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	400 €	SH01/04*	(0035) 143 800 00

Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

4 Creative Gigaworks Gamer G500 THX

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	220 €	02/06	(0035) 143 800 00

guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

5 Teufel Concept E

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	100 €	10/05	(030) 300 93 00

PREIS-TIPP sehr guter Raumklang, pegelfest, extrem günstig

2.1-BOXEN



1 Teufel Concept C

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	120 €	09/06	(030) 300 93 00

bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, fetter Bass

2 Creative Labs I-Trigue L-3600

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	110 €	-	(0035) 143 800 00

Spitzen-Sound in ansprechendem Design

3 Logitech Z-3

Note	Preis	Test in	Hotline
77 Punkte	55 €	-	(069) 920 321 65

PREIS-TIPP sehr guter Klang, gute Verarbeitung

4 Logitech Z-2200 THX

Note	Preis	Test in	Hotline
74 Punkte	130 €	-	(069) 920 321 65

sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung

5 Logitech Z-10

Note	Preis	Test in	Hotline
69 Punkte	150 €	12/06	(069) 920 321 65

NEU solider Klang mit schwachem Bass, kein Subwoofer

HEADSETS



1 Sennheiser PC 165 USB

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	120 €	12/05	(0511) 542 67 96

UPDATE druckvoller Bass, USB Soundkarte, tolle Sprachqualität

2 Sennheiser PC 160

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	70 €	07/05	(0511) 542 67 96

seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

3 Raptor-Gaming H1

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	85 €	10/06	(01907) 064 000

UPDATE toller Klang, gute Sprachverständlichkeit, Klinik & USB

4 Plantronics Gamecom Pro 1

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	70 €	06/05	(0800) 932 34 00

guter Klang, rauscharmes Mikrofon, USB

5 Plantronics .Audio 350

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	35 €	09/06	(0800) 932 34 00

PREIS-TIPP exzellente Sprachqualität, Kabelfernbedienung, leicht

EINGABEGERÄTE

MÄUSE



1 Razer Copperhead

Note	Preis	Test in	Hotline
95 Punkte	70 €	03/06	(0180) 512 51 33

UPDATE hoch präzise, konfigurierbarer Abtastrate, interner Speicher

2 Logitech MX518

Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	45 €	05/05	(069) 920 321 65

PREIS-TIPP sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtastrate

3 Logitech G5

Note	Preis	Test in	Hotline
91 Punkte	60 €	03/06	(069) 920 321 65

extrem präzise mit konfigurierbarer Abtastrate

4 Razer Diamondback

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	50 €	12/04	(0180) 512 51 33

UPDATE extrem präzise und schnell, hohe Auflösung

5 Logitech G3

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	50 €	09/06	(069) 920 321 65

extrem präzise, auch für Linkshänder geeignet

MAUSPADS



1 Gamers Wear Slickride

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	20 €	06/06	(0821) 907 96 14

extrem präzise, sehr guter Halt

2 Kryptec X-Board V2

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	15 €	03/05	(02275) 915 930

PREIS-TIPP stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

3 Ratpadz Ratpad G5

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	20 €	08/06	(0521) 875 10 13

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 | 250 € | 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
 UPDATE 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
 PREIS-TIPP extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung
- 4 Benq FP93GX**
 85 Punkte | 310 € | 08/06 | (0800) 114 65 88
 UPDATE 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 | 2.000 € | 05/06 | (0800) 686 33 55
 spielefähig, 16:10-Breitbild, tolle Farben / 30 Zoll
- 3 NEC LCD2170NX**
 82 Punkte | 770 € | 01/06 | (089) 996 990
 UPDATE spielefähig, gute Farben, gute Verarbeitung / 21 Zoll
- 4 Acer AL2423W**
 82 Punkte | 1.030 € | 12/06 | (04102) 48 80
 NEU voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 24 Zoll
- 5 Samsung Syncmaster 205BW**
 81 Punkte | 360 € | 10/06 | (01805) 121 213
 PREIS-TIPP voll spielefähig, 16:10-Breitbild / 20,1 Zoll

CRTs > 19 ZOLL



- 1 Iiyama Vision Master Pro 513**
 Note Preis Test in Hotline
 90 Punkte | 520 € | - | (0800) 100 34 35
 flach, brillante Farben / 22 Zoll
- 2 Samsung 1100DF**
 89 Punkte | 390 € | - | (01805) 121 213
 PREIS-TIPP 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
 NEU 764 g / Sockel 939, AM2, 775 / leise und leistungsstark
- 2 Scythe Ninja**
 87 Punkte | 35 € | 12/06 | (040) 711 890 36
 PREIS-TIPP 815 g / Sockel 939, AM2, 775 / leise, gute Kühlleistung
- 3 Thermalright SI-128 + Papst 4412**
 80 Punkte | 70 € | 12/06 | (04392) 916 10
 NEU 510 g / Sockel 939, AM2, 775 / Lüfter: Papst 4412 F12GLL
- 4 Coolermaster Hyper UC**
 78 Punkte | 35 € | 12/06 | (0821) 588 640
 NEU 578 g / Sockel 939, AM2, 775 / laut bei Vollast
- 5 Thermalright Ultra-120 + Papst 4412**
 77 Punkte | 70 € | 12/06 | (04392) 916 10
 NEU 730 g / Sockel 939, AM2, 775 / Lüfter: Papst 4412 F12GLL

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 | -
 PREIS-TIPP hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte
- 3 Silenx Ixtrema GPU-Cooler Cu**
 82 Punkte | 30 € | 10/06 | (0043) 189 022 19
 gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten
- 4 Titan Eagle TTC-CSC82TB**
 76 Punkte | 25 € | 10/06 | (02433) 940 180
 gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler
- 5 Thermalright 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
 PREIS-TIPP CAS Latency 2,5, DDR500
- 2 Kingston HyperX KHX4000/512**
 87 Punkte | 70 € | - | (00800) 801 280 12
 UPDATE CAS Latency 3, DDR500
- 3 Corsair CMX512-4000Pro**
 86 Punkte | 210 € | - | (001) 800 205 4657
 UPDATE CAS Latency 3, DDR500
- 4 Corsair CMX512-3700**
 85 Punkte | 140 € | - | (001) 800 205 4657
 UPDATE CAS Latency 3, DDR466
- 5 OCZ PC3500 Enhanced Latency**
 84 Punkte | 130 € | - | (0731) 509 48 78
 UPDATE 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
 PREIS-TIPP CAS Latency 4, DDR2-533
- 3 Kingston KVR533D2N4/512**
 82 Punkte | 65 € | - | (00800) 801 280 12
 UPDATE 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 | 65 € | - | (001) 800 205 7657
 UPDATE 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
 PREIS-TIPP 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 Toshiba SD-5472**
 81 Punkte | 60 € | 01/06 | (0800) 182 94 71
 PREIS-TIPP schneller Dual-Layer-Brenner, gute DVD+R-Qualität
- 4 TRAXDATA ND-3500A**
 81 Punkte | 90 € | 11/04 | (02162) 951 661
 schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott
- 5 Plextor PX-716A**
 80 Punkte | 115 € | 01/05 | (032) 272 555 22
 schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott

SPIELE-NOTEBOOKS

BIS 1.500 €



- 1 Asus A61M-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
 PREIS-TIPP 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 | 2.300 € | 06/06 | (01805) 231 632
 UPDATE Core Duo T2500, GeForce Go 7600, 1,0 GB RAM, 17 Zoll
- 5 Wortmann Terra Anima M 1750**
 63 Punkte | 1.750 € | 06/06 | (05744) 94 40
 PREIS-TIPP Pentium M 740, Radeon X800 XT, 1,0 GB RAM, 17 Zoll

EXTRAKAMPF DANK EXTRALEBEN!



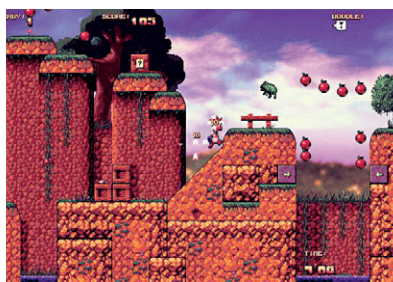
Fabian Siegmund
fabian@gamestar.de

INHALT

Weiterspielen	184
Mods	185
Kontrollbesuch:	
Day of Defeat: Source	186
GameStar-Clanliga	188
Patch-Tests	190
Tipps und Tricks:	
Gothic 3 FAQ	191
Gothic 3 Reiseführer, Teil 1	193

In diesem Monat geht es hier reichlich vielfältig zu, und doch dreht sich alles um das eine: Kampf! Hähne, die gegen Krähen kämpfen, stolze Recken, die gegen das Böse kämpfen, die Combine, die gegen die Doofheit von Gordon Frohman (vergeblich) kämpfen, Alyx, die gegen Irrgärten kämpft, futuristische militante Vereinigungen, die sich gegenseitig bekämpfen und historische Völker, die vielleicht lieber miteinander im Frieden leben statt zu kämpfen. Aber Kampf ist auch bei Letzteren stets Option – und irgendwann unvermeidbar, will man wirklich mal ein Weltreich besitzen! Ich überlege aktuell, ob wir die Rubrik vielleicht von »Extraleben« in »Extrakampf« umbenennen sollten. Was, Sie meinen, das würde spätestens dann nicht mehr passen, wenn wir vielleicht mal eine Modifikation zu **Abenteuer auf dem Reiterhof** vorstellen? Sie waren wohl noch nie bei einem Reitturnier, was? Was da an Stutenbissigkeit... okay, okay, Extraleben bleibt Extraleben.

FREEWARE-SPIEL PEKKA KANA 2



Pekka Kana 2: Hahn auf Suche nach Hennen.

Dank der Simpelballerei **Moorhuhn** und seinen Nachfolgern denkt nun die halbe Welt, Gefiedertier sei dumm und schreckhaft und müsse aus irgendeinem seltsamen Grund unbedingt abgeschossen werden. Dass Hühner aber auch ganz anders können, beweist Ihr kleiner Gockel im 2D-Jump&Run **Pekka Kana 2**. In 24 Levels macht sich der Hahn zunächst auf die Suche nach seinen Hennen, die von einer irren Krähe entführt worden sind, und später auf die Suche nach der Krähe selber. Igel, Frösche, Eichhörnchen in Panzern, tiefe Abgründe und knapp kalkulierte Zeitlimits machen ihm dabei das Überleben schwer. Gegen die bösen Horden der Krähe wert sich der tapfere Hahn mit einem Megaphon, das sein Krächzen zur Waffe werden lässt. Gegen kniffligen Levelaufbau inklusive Fallgruben hilft Denk- und Reaktionsvermögen, um Pekka springen oder sich ducken zu lassen.

Pekka Kana 2 gewann den zweiten Preis in der Kategorie »Bestes Spiel« auf der Assembly 2003, einer Messe für Grafik-Demos und unabhängige Entwickler.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2916

NEVERWINTER NIGHTS DAGGERFORD



Darkness over Daggerford: riesiges Abenteuer.

Kurz bevor Bioware uns mit **Neverwinter Nights 2** in neue Rollenspiel-Abenteuer der Forgotten Realms schickt, gibt es mit **Darkness over Daggerford** ein Modul für den Vorgänger, das satte 30 Stunden Spielspaß umfasst. Der Schwerpunkt der Erweiterung liegt weniger auf simplem »Hack and Slay«-Geprügel, für das **Neverwinter Nights** bekannt ist, sondern auf knüppelharter Charakterwert-Jonglage.

Die eigentlichen Besonderheiten des Moduls sind aber zum einen das neue Kartensystem, das dem Spieler erlaubt, die Welt um Daggerford einfacher und systematischer zu erkunden, und zum anderen drei neue so genannte »Tilesets«, eines sogar mit Küstenlandschaft und Burgen. Tilesets sind die für **Neverwinter Nights** typischen kachelartigen Weltbausteine. Um **Darkness over Daggerford** zu einem runden Erlebnis zu machen, hat der Entwickler Ossian nahezu 200.000 Wörter Dialog und fünf frisch komponierte Tracks ins Modul eingebaut. Für das Modul benötigen Sie die Addons **Hordes of the Underdark** und **Shadows of Undrentide**.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2919

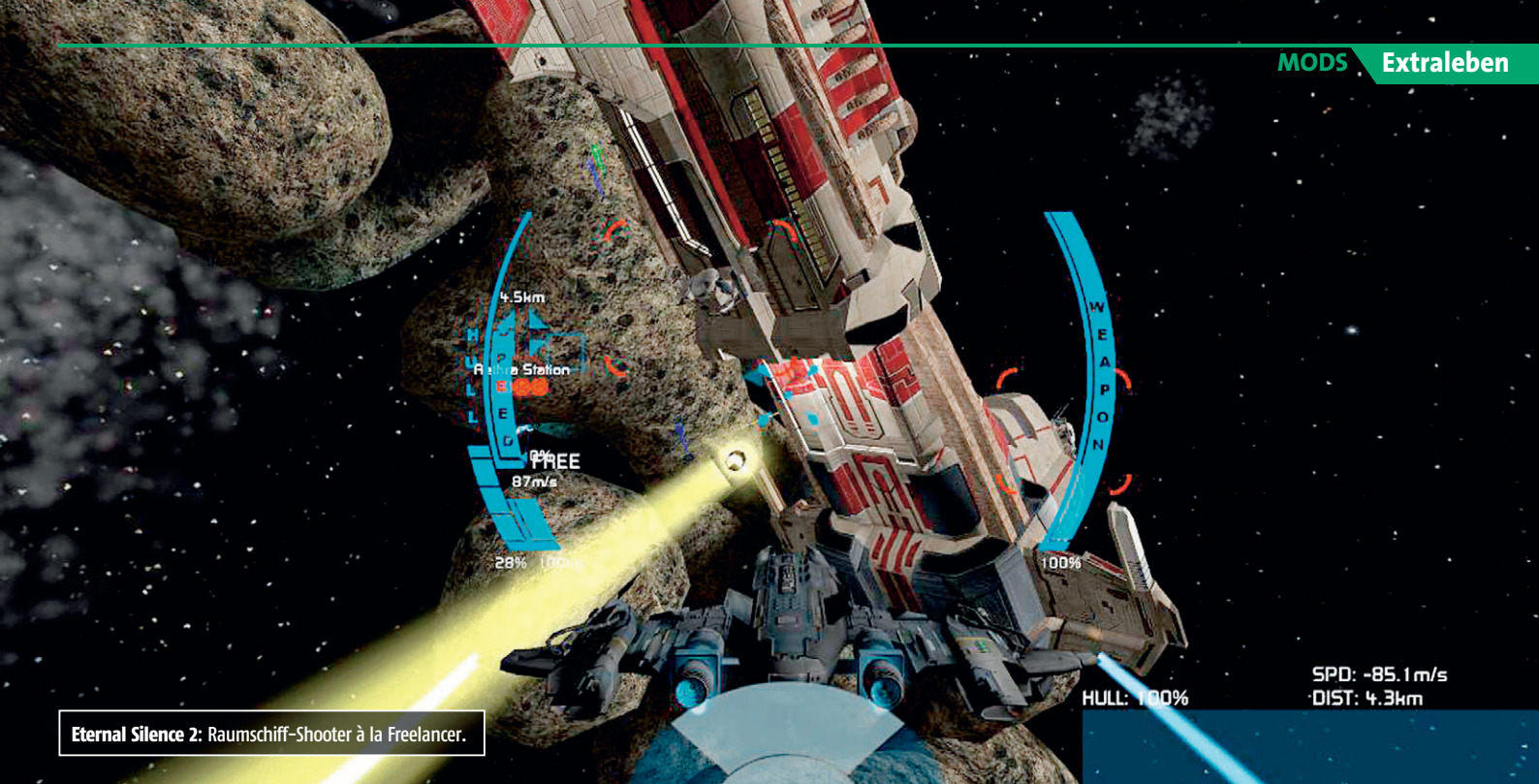
HALF-LIFE 2 CONCERNED

In unserer spontanen Unterrubrik »Weiterlesen« möchten wir Ihnen heute das große Comic-Werk **Concerned: The Half-Life and Death of Gordon Frohman** vorstellen. Die mittlerweile über 200 Folgen lange komische Tragödie (oder tragische Komödie) um einen jungen Mann, der unbedingt Combine werden will, entsteht komplett in der Source-Engine. Macher Christopher Livingston denkt sich zweimal pro Woche irren Blödsinn aus, der vor allem Kennern von **Half-Life 2** Lachtränen in die Augen treibt, denn die Geschichte um Frohman hangelt sich lose an der des Spiels entlang. So erfahren Sie etwa in Folge 13, wer Doktor Breen den Brief geschickt hat, den er zu Beginn des Spiels vorliest – und wie der tatsächliche Wortlaut darin war. Oder Sie erleben, warum niemand mehr ins Dörflein Ravenholm gehen möchte. Um den Spaß in seiner ganzen Bandbreite genießen zu können, brauchen Sie gute Englischkenntnisse.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2915



Gordon Frohman schreibt Dr. Breen einen Brief.



Eternal Silence 2: Raumschiff-Shooter à la Freelancer.



- DVD:
 - The Ancient Mediterranean
 - Civilization 4
- DVD XL:
 - Eternal Silence, Half Life 2

HALF-LIFE 2 ETERNAL SILENCE 2

Bisher war das mit dem Fliegen in **Half Life 2** ja nur ein Privileg der doofen Combine. Mit der Multiplayer-Mod **Eternal Silence 2**, dessen Vorgänger für **Battlefield 1942** entwickelt wurde, ändert sich das. Die Erdbevölkerung ist längst ins All aufgebrochen – wurde doch der blaue Planet bei einer kleinen Rebellion in Bröckchen gesprengt. Mittlerweile gibt es zwei Fraktionen, die zwischen den Sternen wohnen und sich gar nicht mögen. Auf der einen Seite die United Terran Forces, auf der anderen Seite die Neo-Galactic Militia. Diese beiden Gruppen bekämpfen sich nicht nur zu Fuß auf Raumstationen und großen Schlachtschiffen, sondern jagen sich auch mit kleinen Ein-Mann-Gleitern durch die Tiefen des Weltalls. Denn bevor man eine feindliche Raumstation zerlegen kann, muss man ja erstmal irgendwie lebend dahin kommen. Deswegen sind die Fluggeräte mit Kanonen und Lasern ausgestattet.

Die Steuerung der Jets funktioniert über Maus und Tastatur sowie Joystick. Schon jetzt sehr hübsch umgesetzt: die Trägheit im atmosphärenlosen All. Um etwa einen schnellen Richtungswechsel zu vollziehen, müssen Sie immer ein bisschen übersteuern. **Eternal Silence 2** steckt zwar noch in der frühen Beta-Phase, macht aber schon jetzt viel Spaß – immerhin gibt es deutlich zu wenig kurzweilige Weltraumschießereien da draußen.

ETERNAL SILENCE 2

Raumschiff-Mod für Half-Life 2

<http://www.eternal-silence.net> QUICKLINK: 2912

VERSION Beta 1.0 GRÖSSE 373 MByte

HALF-LIFE 2 MACE THE ADVENTURE



Die Laserschranken wollen umgeleitet werden.

Sie werden es nicht glauben, aber die Source-Engine kann verflücht hässlich aussehen und dennoch eine Menge Spaß bereiten. **Mace the Adventure** ist eine kleine, aber sehr feine und sehr abstrakte Abenteuer-Modifikation für **Half-Life 2**. Darin steuern Sie Alyx, die plötzlich in einer Parallelwelt feststeckt. In jedem der insgesamt fünf Levels geht es hauptsächlich ums Finden von nützlichen Gegenständen und ums Knobeln. Ziel ist, den Ausweg zu entdecken. So sollen etwa in einem Abschnitt Laserschranken mittels Spiegeln umgeleitet werden, damit Sie an zwei Hebel gelangen können.

Obwohl **Mace the Adventure** optisch extrem schlicht ist, entfaltet es schnell Faszination. Es geht leicht von der Hand und fordert die Hirnzellen auf angenehme Art. Für den kleinen Rätselhappen zwischendurch ist das Programm daher ideal.

MACE THE ADVENTURE

Rätsel-Mod für Half-Life 2

www.few.vu.nl/~mace QUICKLINK: 2913

VERSION 1.0 GRÖSSE 82 MByte

CIVILIZATION 4 THE A. MEDITERRANEAN



Historisch korrekte Modifikation für Civilization 4.

Was **Civilization 3**-Spieler schon begeistert hat, kann für Fans von **Civilization 4** ja nicht schlecht sein. So dachten sich die Macher der Mod **The Ancient Mediterranean** und setzten das ehemals für **Civilization 3** erdachte Erweiterungsprogramm auch für den neuesten Teil der Reihe um. Herausgekommen ist eine historisch korrekte Variante von **Civilization 4**, die ausschließlich zur Zeit der alten Römer und Ägypter spielt. 20 Völker können Sie in **The Ancient Mediterranean** spielen, unter anderem die Gallier, die Karthager und die Germanen. Trotz eines komplett neuen Technologiebaums ist die Balance sehr gut gelungen. Einheiten und Gebäude wurden teilweise neu und mit viel Detailliebe entworfen. Wunderbar: Die Mod liegt genau wie das Hauptspiel in fünf Sprachen vor – Deutsch, Italienisch, Französisch und Englisch.

PET

THE ANCIENT MEDITERRANEAN

Völker-Mod für Civilization 4

<http://jan.vandercrabben.name/tam> QUICKLINK: 2799

VERSION 1.96 GRÖSSE 73 MByte



Auf **dod_jagd** (links) muss ein Team drei Objekte schrotten, das andere Team muss das verhindern, auf **dod_colmar** (rechts) müssen beide Mannschaften jeweils zwei Geräte sprengen.

Was macht eigentlich...

DAY OF DEFEAT SOURCE

Genau ein Jahr nach dem ursprünglichen Test prüfen wir, ob der Taktik-Shooter eine Aufwertung verdient hat.



► GAMESTAR.DE:
Offizielle
Seite
QUICKLINK 2898

Größter Kritikpunkt an **Day of Defeat: Source** in unserem Test vor genau zwölf Ausgaben: zu wenig Inhalt für den für eine Modifikation happigen Preis von 17 Euro. Der Taktik-Shooter, der als Mod zu **Half-Life** begann, bot in der kostenpflichtigen Source-Variante gerade mal vier Karten. In denen ging es ausnahmslos darum, Flaggenpunkte zu erobern und zu halten. Zwölf Monate später ist das Paket um vier Maps angewachsen. Auf »dod_kalt« und »dod_argentan« finden Sie den bekannten Spielmodus um die Flaggen, auf »dod_jagd« und »dod_colmar« hingegen wollen Panzer, Lkws und Flaggeschütze gesprengt werden.

Vorsicht, Sprengung!

Wie schon auf den ursprünglichen vier Karten kämpfen Sie auch auf den neuen vier ausschließlich in Städten. Die Terrains

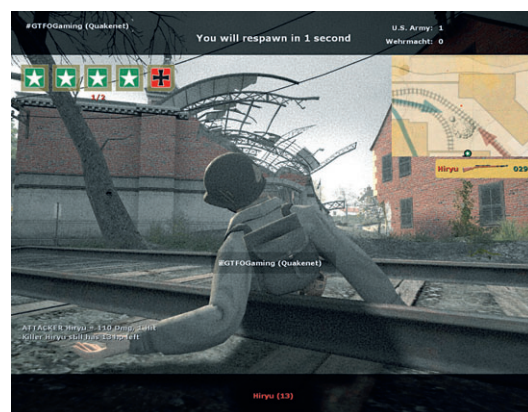


Im Bild der zentrale **Flaggenpunkt** auf **dod_argentan**. Um ihn einzunehmen, benötigt man an dieser Stelle zwei Spieler.

sind allesamt sehr verwinkelt, dunkle Räume, finstere Ecken und kleine Gassen laden zum Lauern ein. Gerade auf den beiden neuen »Detonation Maps« bietet sich dies zumindest für das verteidigende Team an. Denn das muss aufpassen, dass Panzer, Laster und Flak heil bleiben. Für jedes der drei Objekte benötigt die angreifende Partei jeweils zwei Sprengsätze. Das TNT wird knapp nach dem Startpunkt aufgenommen, indem Sie einfach darüberlaufen und es dann mit der »Benutzen«-Taste an einer markierten Stelle an den Objekten anbringen. Da immer nur ein Sprengsatz gelegt werden kann, braucht man pro Ziel zwei Anläufe – mindestens, denn die Verteidiger können die Explosiv-Ladungen auch wieder entschärfen. Gut: Sobald eine Sprengladung sitzt, ertönt automatisch eine gesprochene Warnung an alle Teammitglieder. Mitspieler, die sich in der Nähe des scharfen TNTs befinden, wissen also gleich, dass sie sich schnell zurückziehen müssen. Ansonsten geht vielleicht das halbe Team bei der Explosion mit in die Luft.

Körnige Angelegenheit

Grafische Spielereien machen **Day of Defeat: Source** noch hübscher, als es ohnehin schon war. Wenn Sie tot oder im Zuschauer-Modus sind, legt sich ein Filter über das Bild, der das Geschehen gleichzeitig körnt und aufhellt. Das wirkt, als würden Sie Filmschnipsel aus alten Dokumentationen anschauen. Die HDR-Effekte, die das Programm auf einigen Karten bietet, sind zwar ganz nett, aber spielerisch eher nutz-



Wenn Sie tot oder im Zuschauer-Modus sind, legt sich ein **Filter** über das Bild, der an alte Filmdokumente erinnern soll.

los oder gar störend. Welcher Soldat stirbt schon gerne, weil er dank Lichtspielereien den Gegner nicht sehen konnte?

Kleinere Verbesserungen wie die schnellere Nachladezeit des Garand-Gewehrs oder die lautereren Laufgeräuschen (die das Orten von Gegnern leichter machen) gefallen uns sehr. Das Beste jedoch: Der fiese Lag, der **Day of Defeat: Source** zu Beginn nahezu unspielbar machte, ist Geschichte. Jetzt läuft das Programm auf den meisten Servern butterweich und macht dank der größeren Abwechslung deutlich mehr Freude – zumal die besten Spieler sich nun in einer Online-Statistik wieder finden. **PET**

► ORIGINAL-TEST IN GAMESTAR 12/05

Aufwertung

Umfang 3 → 6
Multiplayer-Modi 5 → 7





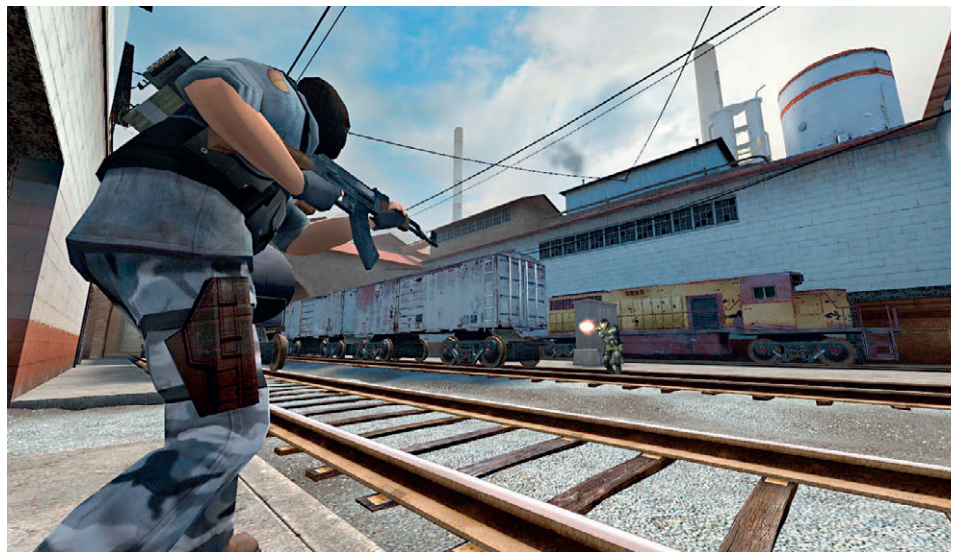
Mit drei neuen Disziplinen geht die Teufel GameStar Liga in die elfte Saison. Neben Pro Evolution Soccer 5 kommt auch Counterstrike: Source nach langem Anlauf zu seinem ersten Ligaeinsatz.

In der laufenden Saison sind drei neue Spiel-Disziplinen mit von der Partie: **Counterstrike: Source**, **Pro Evolution Soccer 5** und der **Tactical Ops**-Nachfolger **TO: Crossfire**. Die bisherigen Wettbewerbe für **Counterstrike 1.6**, **Warcraft 3** und **Tactical Ops** bleiben unverändert erhalten. Für die drei zuletzt genannten wird es auch wieder Offline-Finals geben. Die neu eingesetzten Wettbewerbe finden in der ersten Saison noch ohne diesen Abschluss statt.

Neue Spiele, neues Glück

Lange Zeit stand **Counterstrike: Source** im Schatten des erfolgreichen, aber auch älteren Bruders. Mittlerweile hat sich das Spiel allerdings zu einem akzeptablen Turniertitel gemausert. Durch das Update von Mitte August behob Valve viele Kritikpunkte, allen voran das bis dahin nur rudimentär brauchbare Source-TV. Jetzt startet **Counterstrike: Source** zur ersten Saison in der Teufel GameStar Liga.

Seit 2001 gibt es eine zwar kleine, aber ungeheuer treue und aktive Community um die ehemalige UT-Modifikation **Tactical Ops**, die das in die Jahre gekommene



Nach vielen Updates vom Entwickler Valve endlich auch für Ligen und Turniere geeignet: **Counterstrike: Source**.

Spiel weiterhin pflegt und bis zu einem gewissen Grad auch weiterentwickeln konnte. Seit dem Frühjahr steht aber fest, dass ein Großteil des Entwicklerteams an einem Nachfolger arbeitet. Grundlage für den neuen Titel **Tactical Ops: Crossfire** ist

die Unreal Engine 2, die nicht nur eine bessere Grafik bietet, sondern auch Spieler-IDs für eine einwandfreie Identifikation zur Verfügung stellt.

Pro Evolution Soccer 5 fristet neben dem Konkurrenten **Fifa Soccer** ein ähnliches Schattendasein wie **Counterstrike: Source** neben dem klassischen CS. Zu Unrecht, denn der hohe Realismusgrad und flotte Spielfluss sorgen für aufregende und ansehnliche Matches. Wir sind sehr gespannt auf die erste Saison mit **Pro Evo 5** und erwarten viele großartige Spiele.

Teufel GSL – Saison 11

Die elfte Spielzeit der Teufel GameStar Liga läuft von Ende Oktober 2006 bis Mitte Februar 2007. Die Finals sind für Ende März geplant. Auch in dieser Saison gibt es wieder Plätze für die Qualifikation zu den World Cyber Games 2007 zu gewinnen: Die jeweils Erstplatzierten der elften Saison haben wieder die Möglichkeit, einen Platz für den deutschen Qualifier zu ergattern. Die World Cyber Games 2007 werden im nächsten Jahr in Seattle an der Westküste der USA ausgetragen. GameStar wünscht allen Teilnehmern der elften Saison viel Spaß und Erfolg!

WR



Pro Evolution Soccer 5: toll animierte Zweikämpfe auf dem virtuellen Fußballplatz.

»Bitte kräftig husten«

PATCH-TESTS



Far Cry: Im Nahkampf dürfen Sie künftig mit dem Schraubenschlüssel Ihre Gegner verknoppen.



- DVD:
- Anstoss 2007 V1.04
- Flatout 2 V1.2
- Die Gilde 2 V1.15
- DVD XL:
- Far Cry V1.4
- Micro Machines V4 V1.01

Far Cry

Version: 1.4 (int.) Größe: 124 MB
Highlights: sechs neue Assault-Karten, zahlreiche Balance-Änderungen im Multiplayer, einige Bugs entfernt, Gamepad-Unterstützung hinzugefügt.

Über zwei Jahre nach Erscheinen des Spiels veröffentlicht Ubisoft nun für **Far Cry** den finalen Patch auf Version 1.4. Das Update nimmt vor allem Änderungen im Multiplayer-Bereich vor. Darin enthalten sind sechs neue Karten, Neuaufgaben der ursprünglichen Assault-Maps. Die Community-Mitglieder, die diese Karten entworfen haben, wollen durch kleine Modifikationen der Terrains oder durch neue Fahrzeuge die Balance ver-

bessern. So haben es die Verteidiger auf der Karte Dune deutlich schwerer, die erste Flagge zu halten. Auf ein verbessertes Balancing im Multiplayer zielen auch die weiteren Änderungen ab: Die Ausdauer der Spieler ist nun um 50 Prozent höher, der Scharfschütze verfügt über die niedrigste Panzerung, und der Ingenieur geht jetzt mit dem Schraubenschlüssel auf seine Gegner los. Der Patch verändert auch die Stärke und die Bedienung einzelner Waffen. Der OICW-Granatwerfer ist zum Beispiel nicht mehr so übermächtig und kann nur noch im Zoom-Modus abgefeuert werden. Das Update entfernt zudem einige Bugs, die zu Abstürzen führten, und fügt dem Server-Browser Komfortfunktionen wie zusätzliche Filteroptionen hinzu. Zu guter Letzt können Sie **Far Cry** nun optional auch mit dem Gamepad spielen.

Anstoss 2007

Version: 1.04 (dt.) Größe: 14 MB
Highlights: jede Menge Bugs entfernt, kleinere Verbesserungen in Multiplayer-Partien.

Die Patches im Oktober kümmern sich um den Multiplayer-Spielspaß, egal ob Action, Fußballmanager oder Rennspiel.

Ascaron arbeitet weiter an der Baustelle **Anstoss 2007**. Der neue Patch auf Version 1.04 behebt wieder zahlreiche Fehler im jüngsten Spross der Managerserie: Die Spielstandsinfo zeigt nun die richtige Uhrzeit und die richtige Woche an, Ihre Scouts suchen nicht mehr im eigenen Verein nach Talenten, und im Pokal treffen jetzt Bundesligisten in der ersten Runde nicht mehr auf andere Bundesligisten. Außerdem gehört es nun der Vergangenheit an, dass es in Ländern mit Relegationsspielen keine Abschlusstabelle gab. Das Update beseitigt außerdem diverse Fehler im Statistikbereich und bei den Zeitungsmeldungen. Als Trainer haben Sie zudem bei einem schlechten Verhältnis zu einem Spieler die Möglichkeit einer Aussprache. Auch verbessert: Bei Multiplayer-Duellen können nicht beteiligte Spieler während einer Partie nicht mehr Anweisungen geben und die Begegnung auch nicht mehr anhalten.

Flatout 2

Version: 1.2 (int.) Größe: 15 MB
Highlights: diverse Multiplayer-Probleme behoben, 5:4-Seitenverhältnis hinzugefügt.



Flatout 2: Auch bei heftigen Karambolagen läuft das fulminante Rennspiel im Internet nun flüssiger.

Mit dem Patch auf Version 1.2 läuft Flatout 2 im Internet deutlich flüssiger. Das Update für das Action-Rennspiel der finnischen Entwickler Bugbear bereinigt nämlich einen Fehler bei der Ermittlung der Bandbreite, was bislang zu massiven Verzögerungen in den Mehrspielerpartien führte. Auch die Abstürze in der Multiplayer-Lobby und bei der Auswahl Ihres Fahrzeugs sollten nun, genau wie das Einfrieren des Spiels während der Rennen, nicht mehr vorkommen. Die Besitzer von TFT-Monitoren können die Raserei künftig auch in der nativen Auflösung von zum Beispiel 1280 mal 1024 Pixel ohne Verzerrungen spielen, da der Patch das Seitenverhältnis 5:4 hinzufügt. **PM**

PATCH-TICKER

MICRO MACHINES V4: Der rund 50 Mbyte große Patch auf Version 1.01 entfernt einige Absturzursachen in dem Miniauto-Rennspiel. Zudem behebt er einige Grafikfehler, die bei Besitzern von Nvidia-Karten auftreten konnten.

DIE GILDE 2: Das Update auf Version 1.15 beseitigt zahlreiche Probleme, unter anderem bei den Amtswahlen und im Rohstoffmanagement. Außerdem verbessert es die Multiplayer-Stabilität.





Anstoss 2007: Am Anfang des Pokals gibt es keine Bundesliga-Duelle mehr.

Wer nicht fragt, bleibt tot

GOTHIC 3 FRAGEN UND ANTWORTEN

In der letzten GameStar-Ausgabe haben wir Grundlagen-Fragen zu Gothic 3 beantwortet. Hier geht's weiter: Noch mehr hilfreiche Kniffe und Lösungen für typische Gothic-Probleme.

SPIELETTITEL	ART	COUNTER
Gothic 3 – FAQ		3 4 0 8
Gothic 3 – Quests		3 4 1 0



Warum komme ich nicht zu den Orks?

Sie benötigen einen Ruf von mindestens 75% in der Stadt, um zum Ork-Herrscher vorgelassen zu werden. Das erreichen Sie nur, indem Sie den Großteil der Aufgaben der dortigen Söldner und Orks erfüllen. Den Ruf in der Stadt beeinflussen oft auch Quests von Menschen außerhalb der Mauern, etwa auf den umliegenden Höfen und Hütten. Für Rebellen-Sympathisanten: Es ist in jeder Stadt möglich, auf einen Ruf von 75% zu kommen, ohne den Spitzel der Rebellen zu verraten.

Wo ist mein Gold hin?

Wenn Sie von Orks, Söldnern oder Arena-kämpfern besiegt und niedergestreckt werden, ohne zu sterben, nehmen Ihnen die Jungs Ihr Gold ab. Sie müssen sie im Kampf besiegen, um Ihr Vermögen zurück-zuerhalten – oder ein Taschendieb sein.

Ich bin Dieb. Wo gibt's was zu holen?

Brechen Sie so bald wie möglich nach Geld-ern auf. Die Handelsstadt ist vollgepackt mit Schätzen und Gold; Langfinger verdienen sich hier so viel Bares, dass es für lan-ge Zeit genügt. Selbst Nicht-Diebe können einige der Klunker abgreifen, wenn sie nachts unterwegs sind und aufpassen, dass die Wachen gerade nicht schauen.

Wie kämpfe ich in den Arenen?

Die meisten Arenen sind eingezäunt oder haben Felsmauern. Das nutzen Sie zu Ih-rem Vorteil: Drängen Sie Ihren Gegner mit schnellen rechten Schlägen an die Wand. Dann bearbeiten Sie ihn mit linken Strei-chen, bis ihm die Puste ausgeht.

Warum kann ich Gegner nicht verletzen?

Manche menschlichen Gegner und Orks können Ihre Schläge abblocken, so dass sie keinen Schaden anrichten. Das kann zwei Ursachen haben: 1) Ihre Waffe ist zu schwach; 2) Sie benutzen die falsche Schlagart. Vor allem die schnellen, aber leichten Schläge mit der rechten Maustas-te durchdringen die Verteidigung der Gegner nicht immer. Wechseln Sie in sol-chen Fällen auf machtvollere Angriffe mit links oder auf Kombinationen, um die Ab-wehrhaltung zu durchdringen.

Wie heile ich mich im Kampf?

Wenn Sie das Inventar aufrufen, schaltet das Spiel in eine Art Unverwundbarkeits-Modus: Sie werden zwar weiter angegrif-fen, aber nicht verletzt. Aus dem Inventar heraus können Sie Nahrung essen und Tränke schlucken, bis Ihre Lebensenergie, Ausdauer oder Magie wieder voll sind. Au-ßerdem können Sie bei Bedarf die Waffe

wechseln. Der Nachteil: Ihr Held steckt auf jeden Fall seine Waffe weg, und Sie wer-den mit großer Wahrscheinlichkeit getrof-fen, sobald Sie das Inventar verlassen und in den Kampf zurückkehren. Suchen Sie deshalb sofort rennend Abstand; das gibt Ihnen Zeit, die Waffe wieder zu ziehen.

Wie kämpfe ich gegen Gruppen?

Am besten gar nicht, zumindest nicht di-rekt. Wagen Sie sich nie mitten in Rudel und Gruppen und lassen Sie sich auf kei-nen Fall umzingeln! Stattdessen setzen Sie auf eine von zwei Lösungen:

- 1) Fernkampf:** Versuchen Sie, Teile der Gruppe durch Bogenschüsse oder Zau-ber zu sich zu locken. Ziehen Sie die Gruppe hinter sich her, indem Sie weg-rennen. Lassen Sie sich nie umzingeln. Suchen Sie Engstellen (Türen, Brücken) oder schwer erreichbare Anhöhen (Fel-sen, Hochstände), um von dort aus die Feinde einzeln aufs Korn zu nehmen.
- 2) Flächenwirkung:** Setzen Sie Ihre Spruch-rollen mit Flächenzaubern ein, zum Bei-spiel den Feuerregen oder die Feuerwel-le – die sind äußerst mächtig. Auch hier gilt: Auf Distanz anwenden, denn wenn Sie erst mal im Kampf sind, ist dazu kei-ne Zeit mehr. Fortgeschrittene Schützen benutzen kräftige Sprengpfeile.



In Geldern lagern **Reichtümer**, die Diebe in Ihre Taschen übergehen lassen.



Halten Sie **Gegnergruppen** auf Distanz, lassen Sie sich nicht umzingeln.

Wie erledige ich starke Gegner?

Im Laufe der Spiele werden Sie eine Handvoll Spruchrollen mit dem Zauber »Blitz beschwören« finden. Der Blitz tötet fast alle Gegner mit einem Schlag. Nutzen Sie in Extremsituationen diese Himmelsmacht.

Wie schüttle ich Gegner ab?

An sich genügt es, außer Reichweite zu laufen. Allerdings können Sie die Gegner auch auf zwei andere Arten austricksen. Zum einen fällt den Monstern das Klettern schwer; zum anderen können die Gegner nicht schwimmen. Springen Sie in tiefes Wasser, um Verfolger abzuschütteln.

Wie bringe ich Personen von A nach B?

Immer mal wieder treffen Sie auf Leute, die von Ihnen eskortiert werden wollen

oder Ihnen als Führer den Weg zeigen. Solche Begleitmissionen sind äußerst problematisch, denn unterwegs lauern immer Gegner. Die beißen und hauen Ihren Gefährten in der Regel tot. Zu allem Überfluss preschen Führer gern mitten ins Unheil, ohne dass Sie etwas dagegen tun können. Sie sollten deshalb dafür sorgen, dass der Weg sicher ist, bevor Sie den Gefährten mitnehmen. Oft müssen Sie einen Probelauf machen: Speichern Sie, heuern Sie den Mitstreiter an und merken Sie sich den Weg. Dann laden Sie wieder und säubern die Strecke von Gefahren.

Welche Pflanzen wirken permanent?

Wie gehabt steigern einige der Pflanzen der Gothic-Welt Ihre Charakterwerte permanent, wenn Sie sie essen. Die Kräuter

sind entsprechend selten und wachsen meist in oder in der Nähe von Höhlen.

PFLANZE	WIRKUNG
Goblinbeere	Jagdgeschick +1
Drachenwurzel	Stärke +1
Herrscherkraut	Lebensenergie +2
Harnischkraut	Ausdauer +2
Flammenbeere	Mana +2

Kann ich daraus Tränke brauen?

Ja. Sie können bei einem Alchimisten das Talent »Permanente Tränke brauen« erlernen. Außerdem müssen Sie dem Alchimisten die entsprechenden Rezepte abkaufen (siehe Tabelle links). Die Sache hat allerdings einen Haken. Denn jeder der Tränke benötigt als weitere Zutat Kronstöckel. Das ist nicht nur die mit Abstand seltenste Pflanze im Spiel (im ganzen Mittelreich wachsen nur rund fünf Stück), Kronstöckel wird auch als Questgegenstand für mehrere Alchimisten-Aufträge benötigt. Unsere Empfehlung ist deshalb: Sparen Sie sich das Gold und die Lernpunkte für die permanenten Tränke und kauen Sie die Pflanzen roh.

Was mache ich mit anderen Pflanzen?

Pflanzen sind alchemistische Zutaten (siehe Tabelle links). Passende Rezepte können Sie von Alchimisten kaufen. Jeder Trank benötigt eine Haupt- und mindestens eine weitere Zutat in verschiedenen Mengen. Zudem brauchen Sie für jeden gebrauten Trank eine leere Flasche.

Was mache ich mit Waffenbündeln?

Aufheben und wohlüberlegt abgeben. In vielen Städten wollen sowohl die Rebellen als auch die Orks eine bestimmte Zahl von Waffenbündeln von Ihnen haben. Für beide Parteien reicht die Menge aber in der Regel nicht. Entscheiden Sie sich weise. Waffenbündel sind bräunlich, nicht ganz einfach zu sehen und liegen meist in der Nähe von Ork- und Banditenlagern. CS

TRANK	REZEPTKOSTEN	PFLANZE	WIRKUNG
Trank der Ausdauer	800 Gold	Harnischkraut	Ausdauer +4
Trank der Lebenskraft	1000 Gold	Herrscherkraut	Lebensenergie +4
Trank der Konzentration	1200 Gold	Flammenbeere	Mana +4
Trank der Stärke	1600 Gold	Drachenwurzel	Stärke +2
Trank der Jagd	1600 Gold	Goblinbeere	Jagdgeschick +2

PFLANZE (MENGE)	TRANK	ZUSÄTZLICHE ZUTATEN
Heilpflanze (1x)	Heiltrank	Wasser
Sonnenkraut (3x)	Heiltrank	Wasser
Heilwurzel (5x)	Heiltrank	Wasser
Waldbeere (8x)	Heiltrank	Wasser
Manapflanze (1x)	Manatrank	Wein
Feuernessel (3x)	Manatrank	Wein
Zauberwurzel (5x)	Manatrank	Wein
Morgentau (8x)	Manatrank	Wein
Ogerblatt (1x)	Ausdauertrank	Schnaps
Eisenhalm (3x)	Ausdauertrank	Schnaps
Dämonenpilz (2x)	Stärkungstrank	Heiltrank
Krötenwurz (1x)	Gegengift	Gift, Heiltrank
Seltsamer Pilz (1x)	Alle Verwandlungstränke	(variiert)
Snapperkraut (1x)	Verwandlung: Snapper	Ausdauertrank
Wolfskraut (1x)	Verwandlung: Wolf	Rohes Fleisch
Sumpfkraut (1x)	Verwandlung: Sumpflurker	Giftblase
Schnapsbeere (5x)	Schnaps	–



Wenn Sie ins **Wasser** springen, können Ihnen Feinde nicht folgen.



Kronstöckel ist eine der seltensten Pflanzen im Spiel, aber wichtige Zutat.

Die ersten 180 Quests

GOTHIC 3 REISEFÜHRER

Die Welt von Piranha Bytes' Rollenspiel ist gewaltig. Doch mit unserem Questlog behalten Sie stets den Überblick und lösen Aufgaben für die konkurrierenden Fraktionen Myrtanas.

Für unseren Reiseführer haben wir Myrtana auf den Kopf gestellt und präsentieren die ersten rund 180 Quests von Gothic 3. In der nächsten GameStar-Ausgabe folgt die Fortsetzung.

Ein Hinweis zu den Quests: Meistens bekommen Sie erst Erfahrungspunkte oder Geld, wenn Sie dem Auftraggeber Ihren Erfolg melden. Machen Sie das grundsätzlich, bei unseren Questbeschreibungen verzichten wir auf die entsprechende Anweisung. Leider bekamen wir bei der Eroberung mancher Städte im Auftrag der Rebellen die Questbelohnungen nicht angezeigt – wahrscheinlich ein Fehler. Wir gehen aber davon aus, dass sich die Rebellen ähnlich großzügig zeigen wie die Orks und 3.000 bis 5.000 Erfahrungspunkte sowie +7 Ruf springen lassen.

ARDEA

Tutorial

Sie beginnen in Ardea (1). Nachdem Sie die Orks besiegt haben (500 EXP, +2 Rebellen-Ruf), sprechen Sie mit den bekannten Kollegen Diego, Gorn und Milten.

Lester finden Sie, indem Sie den Ort verlassen und dem Pfad links folgen. Nach dem Gespräch geht's zurück in den Ort, wo Sie mit Diego und Hamlar sprechen.

Die Rebellen informieren

Auftraggeber: Hamlar

Zielort: Reddock (2), westlich von Ardea am Waldrand.

Lösung: Sprechen Sie mit Diego und Gorn, und folgen Sie Gorn zum Lager. Unten in der Höhle sprechen Sie mit Javier.

Belohnung: 1.250 EXP, +2 Rebellen-Ruf

Jacks Halunken

Auftraggeber: Jack

Zielort: Leuchtturm (4), Lager nördlich vom Leuchtturm (5)

Lösung: Sprechen Sie mit dem Leuchtturmwärter Jack. Etwas nördlich seines Turms erledigen Sie die drei Halunken.

Belohnung: 50 Gold, 750 EXP

Jacks Rebellengold

Auftraggeber: Seruk (Kap Dun)

Zielort: Leuchtturm (4)

Lösung: Sprechen Sie Jack einfach auf das Gold an und verlangen Sie es.

Belohnung: 750 EXP, +1 Diebeskunst

Das Fleisch der scheuen Hirsche

Auftraggeber: Chris

Zielort: Beim alten Tempel (6) nördlich von Ardea und Reddock

Lösung: Sprechen Sie mit Chris. Die Hirsche erlegen Sie mit Brandpfeilen. Die Viecher fliehen oft Richtung Ardea und mischen sich unter die anderen Tiere. Achten Sie auf die Beschreibung »scheuer Hirsch« Erledigen Sie alle und bringen Sie das Fleisch zu Chris.

Belohnung: 50 Gold, 750 EXP

REDDOCK

Heilpflanzen besorgen

Auftraggeber: Sebastian

Zielort: Rund ums Lager Reddock (2)

Lösung: Die Heilpflanzen wachsen rund um das Lager, sammeln Sie zehn Stück.

Belohnung: 250 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Alchemie

Wildschweine erledigen

Auftraggeber: Brenton

Zielort: Im Nordosten von Reddock (7)

Lösung: Bearbeiten Sie die vier Keiler der Reihe nach. Nutzen Sie Felsvorsprünge.

DIE ERSTEN FEUERKELCH-FUNDORTE

Kap Dun	vom Urkrass
Montera	vom Sklaven Bengerd bei der Ausgrabung
Nemora	von Treslott dem Alchemisten
Trelis:	von Konrad dem Paladin
Silden:	von Zapotek, dem Chef des Gefangenenlagers (vom Bettkasten stehlen)
Geldern	liegt in einem Endgang der Goldmine (Hinweis von Marius dem Feuermagier)
Okara	vom Feuermagier Rakus

Belohnung: 30 Gold, 750 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Jagdgeschick

Arena-Kampf gegen Copper

Auftraggeber: Copper

Zielort: Arena von Reddock (2)

Lösung: Copper ist schwach und schnell besiegt, wenn Sie gleich drauflos stürmen.

Belohnung: 300 EXP, +1 Stärke

Arena-Kampf gegen Joey

Auftraggeber: Joey

Zielort: Arena von Reddock (2)

Lösung: Auch Joey stellt für entschlossene Kämpfer kein Hindernis dar.

Belohnung: 800 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Stärke

Die südliche Höhle frei machen

Auftraggeber: Joey

Zielort: Die Höhle direkt hinter Joey



Lösung: Die Goblins können Sie im Nahkampf besiegen. Die Warane und vor allem den Nightcrawler am Schluss erledigen Sie aus sicherer Entfernung (immer wieder zurückweichen) mit dem Bogen.
Belohnung: 500 Gold, 1.000 EXP, +20 Ruf in Reddock, +1 Jagdgeschick

Die wandernde Patrouille

Auftraggeber: Gelford
Zielort: Ork-Lager nordöstlich von Reddock (8)
Lösung: Am besten schwächen Sie die Ork-Kämpfer mit Hilfe der Wildschweine. Mit dem Rest machen Sie kurzen Prozess.
Belohnung: 500 Gold, 1.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Die Patrouille auf dem Bauernhof

Auftraggeber: Gelford
Zielort: Der Bauernhof kurz vor Kap Dun (9)
Lösung: Marschieren Sie Richtung Kap Dun. Kurz davor finden Sie einen Bauernhof mit vier Ork-Wächtern. Von der Anhöhe gelangen Sie aufs kleine Vordach. Von hier können Sie die Orks der Reihe nach mit dem Bogen beharken. Schalten Sie zuerst den Krieger mit der Armbrust aus.
Belohnung: 500 Gold, 2.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf, +1 Stärke

Reddock braucht einen Schmied

Auftraggeber: Javier
Zielort: Der Bauernhof kurz vor Kap Dun (9)
Lösung: Schließen Sie die Mission »Die Patrouille auf dem Bauernhof...« ab. Quatschen Sie mit Kliff und versprechen Sie, ihn zu befreien. Bringen Sie ihn zu Javier. Sprechen Sie nochmal kurz mit Kliff.
Belohnung: 300 Gold, 2.000 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Schmiedekunst

Waffen für Reddock

Auftraggeber: Norris
Zielort: Ork-Lager (8) und Bauernhof (9)
Lösung: Schließen Sie die beiden Patrouillen-Missionen ab. Sie finden zwei bzw. drei Waffenbündel, die Sie zu Norris bringen.
Belohnung: 300 Gold, 500 EXP, +10 Ruf in Reddock, +1 Rebellen-Ruf

Rebellenuntergrund in Kap Dun finden

Auftraggeber: Javier
Zielort: Hinter Vorratslager in Kap Dun (3)
Lösung: Sprechen Sie hinter dem Vorratslager mit Phil, dem Schweinehirten.
Belohnung: 50 Gold, 500 EXP, +10 Ruf in Reddock, +2 Rebellen-Ruf

KAP DUN

Die Sachen des gefangenen Paladins

Auftraggeber: Gornal
Zielort: Urkrass in Kap Dun (3)
Lösung: Urkrass verkauft den Feuerkelch

des Paladins für 100 Goldstücke.
Belohnung: 5.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Zehn Wolfsfelle besorgen

Auftraggeber: Jens
Zielort: Kap Dun (3)
Lösung: Die Felle finden Sie überall in Kap Dun, vor allem rund um die Lagerhäuser.
Belohnung: 500 EXP, +10 Ruf in Kap Dun

Die hungrigen Wölfe töten

Auftraggeber: Bufford
Zielort: Rund um Kap Dun (3)
Lösung: Die hungrigen Wölfe finden Sie in der Ebene zwischen Kap Dun und Reddock.
Belohnung: 300 Gold, 800 EXP, +15 Ruf in Kap Dun, +1 Jagdgeschick

Drei Heiltränke besorgen

Auftraggeber: Deckard
Aufgabe: Bringen Sie Deckard drei Heiltränke
Zielort: Reddock (2)
Lösung: Notfalls verkauft Sebastian in Reddock Ihnen Heiltränke.
Belohnung: 500 EXP, +10 Ruf in Kap Dun

Fadi in der Arena besiegen

Auftraggeber: Arokkh
Zielort: Arena von Kap Dun
Lösung: Fadi ist schwach, immer drauf!
Belohnung: 1.350 EXP, +10 Ruf in Kap Dun, +1 Stärke

Darkmok in der Arena besiegen

Auftraggeber: Arokkh
Zielort: Arena von Kap Dun
Lösung: Auch Darkmok lässt sich mit reiner Hauf-Drauf-Taktik besiegen.
Belohnung: 2.850 EXP, +10 Ruf in Kap Dun, +1 Stärke

Drei Pokale stehlen

Auftraggeber: Seruk
Zielort: Lagerhaus von Urkrass
Lösung: Schleichen Sie durch den Seiteneingang ins Lager mit den drei Pokalen.
Belohnung: 2.500 EXP, +1 Diebeskunst

Drei Waffenbündel besorgen

Auftraggeber: Phil
Zielort: Ork-Lager (8) und Bauernhof (9)
Lösung: In der Umgebung befinden sich nur die Waffenbündel der beiden Patrouillen-Missionen. Die können Sie in Reddock oder hier in Kap Dun abliefern.
Belohnung: 1.600 EXP, +10 Ruf in Kap Dun, +1 Stärke

Cyrus braucht Schnaps

Auftraggeber: Cyrus
Zielort: –
Lösung: Geben Sie Cyrus eine Flasche Schnaps, die Sie immer mal wieder in der ganzen Welt verstreut finden.
Belohnung: 500 EXP, +10 Ruf in Kap Dun

Banditenplage in der Küstenregion

Auftraggeber: Iomar
Zielort: Iomar auf dem Weg von Kap Dun nach Montera (10). Die Räuberhöhle befindet sich etwas nordwestlich davon (11).
Lösung: Nach dem Gespräch mit Iomar können Sie sich in Kap Dun die Hilfe von Cyrus sichern, der Ihnen folgt. Hier schalten Sie der Reihe nach die Banditen aus. Zu guter Letzt erledigen Sie Ortega.
Belohnung: 1.400 EXP, +10 Ruf in Kap Dun, +1 Ruf bei den Orks

Lampenöl für Ardea

Auftraggeber: Iomar
Aufgabe: Bringen Sie das Öl zu Iomar
Zielort: Iomar auf dem Weg von Kap Dun nach Montera (10).
Lösung: In der Höhle von Ortega finden Sie fünf Kisten mit Lampenöl.
Belohnung: 400 Gold, 500 EXP, +1 Diebeskunst

Drei Pakete beschaffen

Auftraggeber: Urkrass
Zielort: Banditenlager an der Küste (12)
Lösung: Folgen Sie der Küste von Kap Dun Richtung Reddock. Machen Sie kurzen Prozess mit den vier Banditen und stecken Sie die drei Pakete ein.
Belohnung: 100 Gold, 1.500 EXP, +15 Ruf in Kap Dun

Rebellenuntergrund vernichten

Auftraggeber: Uruk
Zielort: Hinter Vorratslager in Kap Dun (3)
Lösung: Töten Sie den Oberrebell Phil!
Belohnung: 2.500 EXP, +2 Ruf bei den Orks

Vernichte das Rebellenlager Reddock

Auftraggeber: Uruk
Zielort: Reddock (2)
Lösung: Diesen Auftrag sollten Sie erst als erfahrener Held angehen: Erledigen Sie alle Rebellen im Lager Reddock. Gehen Sie dabei langsam vor, flüchten Sie bei Bedarf.
Belohnung: 2.500 EXP, +7 Ruf bei den Orks

Befreie Kap Dun

Auftraggeber: Phil
Zielort: Kap Dun (3)
Lösung: Sobald Sie zu Uruk vorgelassen werden, sprechen Sie über Wenzel, den Sie dann im Leuchtturm besuchen dürfen. Reden Sie mit ihm über die Revolte, und schlagen Sie gemeinsam los. Lassen Sie dem starken Paladin dabei den Vortritt. Wenn der Großteil der Ork-Wachen erledigt ist, haben Sie gewonnen.
Belohnung: 5.000 EXP, +5 Rebellen-Ruf

Wenzel räumt auf

Auftraggeber: Wenzel
Zielort: Kap Dun (3)

Lösung: Kämpfen Sie sich mit Wenzel durch die Mission »Befreie Kap Dun« und achten Sie darauf, dass der Paladin am Leben bleibt. Sprechen Sie Wenzel nach den Kämpfen zweimal an.

Belohnung: 1.750 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Wenzels verlorenes Schwert

Auftraggeber: Wenzel

Zielort: Wolfshöhle (2, Karte von Montera)

Lösung: Wenzel vermisst sein Schwert. Sie finden es südlich von Montera in der Wolfshöhle, Quest: »Finde die streunenden Wölfe«.

Belohnung: 1.000 Gold, 500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

MONTERA

Feige Goblins in der Nacht

Auftraggeber: Armon

Zielort: Höhle beim Rebellenlager (3)

Lösung: Knöpfen Sie sich die Goblins der Reihe nach vor, um gefahrlos zu siegen.

Belohnung: 100 Gold, 1.300 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Bei Marik melden

Auftraggeber: Domenik

Zielort: Domeniks Hof (4), Montera (1)

Lösung: Sprechen Sie mit Marik, bis er Ihnen den Spitzeljob anbietet, und fragen Sie ihn dann nach Domenik.

Belohnung: 500 EXP, +2 Ruf in Montera

Treibe die Pacht für Domeniks Hof ein

Auftraggeber: Marik

Zielort: Domeniks Hof (4), Montera (1)

Lösung: Marschieren Sie zu Domenik und sprechen Sie ihn auf die Pacht an.

Belohnung: 400 Gold, 2.000 EXP, +6 Ruf in Montera

Schichtwechsel im Sklavenlager

Auftraggeber: Bradley

Zielort: Steinbruch Montera (1)

Lösung: Mit Bradleys Auftrag marschieren Sie zum Steinbruch und sprechen mit Bengerd. Der rückt seinen Feuerkelch raus.

Belohnung: 50 Gold, 1.000 EXP, +4 Ruf in Montera

Sag Dennis, dass Bradley Sklaven...

Auftraggeber: Bradley

Zielort: Die Viehfarm (5)

Lösung: Marschieren Sie zu Dennis und richten Sie Bradleys Nachricht aus.

Belohnung: 1.000 EXP, +4 Ruf in Montera

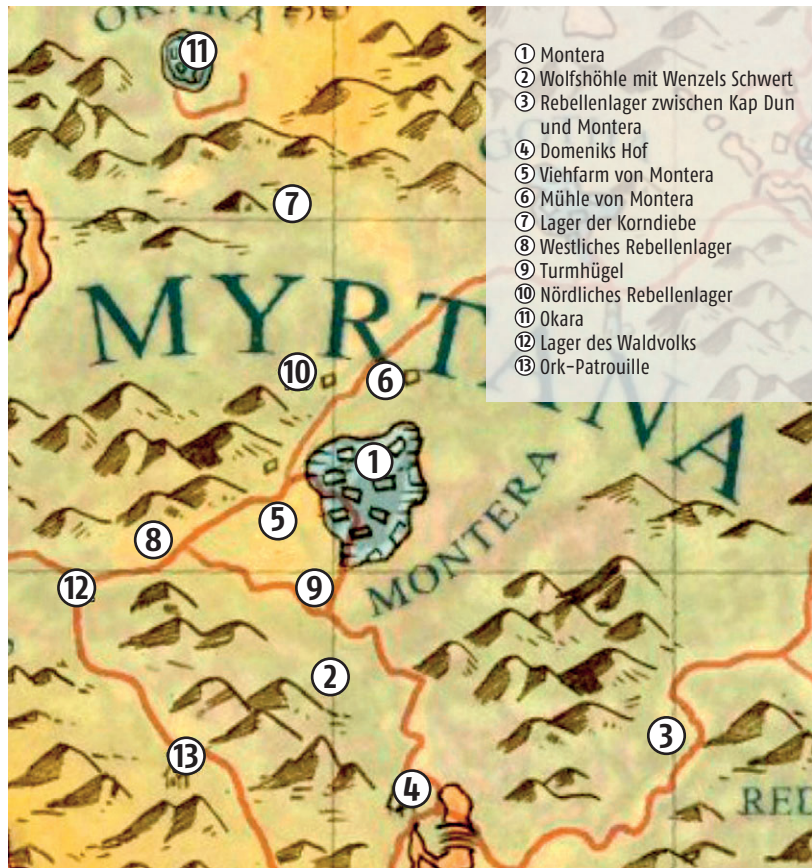
Dennis will, dass Bradley die Sklaven...

Auftraggeber: Dennis

Zielort: Bradleys Haus in Montera (1)

Lösung: Mit der Antwort geht's zu Bradley.

Belohnung: 500 Gold, 750 EXP, +4 Ruf in Montera



Besiege Dan in der Arena

Auftraggeber: Dan

Zielort: Arena von Montera (1)

Lösung: Geben Sie Ashton 500 Goldstücke Startgeld und fordern Sie Dan zum Kampf heraus. Für einen geübten Kämpfer, der schnell zur Sache kommt, ist Dan kein Gegner. Nicht vergessen: Sprechen Sie den Kämpfer nach dem Gefecht nochmal an!

Belohnung: 1.100 EXP, +6 Ruf in Montera, +1 Stärke

Besiege Goose in der Arena

Auftraggeber: Goose

Aufgabe: Den zweiten Kämpfer besiegen

Zielort: Arena von Montera (1)

Lösung: Auch hier hilft eine schnelle Attacke zum Erfolg. Danach ansprechen!

Belohnung: 204 Gold, 1.600 EXP, +6 Ruf in Montera, +1 Stärke

Besiege Ugo in der Arena

Auftraggeber: Ugo

Zielort: Arena von Montera (1)

Lösung: Ugo ist der Nächste, schnell auf ihn! Danach ansprechen.

Belohnung: 1.100 EXP, +6 Ruf in Montera, +1 Stärke

Besiege Fedor in der Arena

Auftraggeber: Fedor

Zielort: Arena von Montera (1)

Lösung: Fedor ist der letzte Gegner vor dem Champion, wir machen abermals

kurzen Prozess. Danach ansprechen!

Belohnung: 500 Gold, 1.600 EXP, +6 Ruf in Montera, +1 Stärke

Besiege Ashton in der Arena

Auftraggeber: Ashton

Zielort: Arena von Montera (1)

Lösung: Ashton hat zwar eine große Klappe, ist unserer Überrumpfungstaktik aber nicht gewachsen. Ebenfalls ansprechen.

Belohnung: 1.000 Goldstücke, 1.900 EXP, +6 Ruf in Montera

Milch für den Lagermeister

Auftraggeber: Sanford

Zielort: Viehfarm im Westen von Montera (5)

Lösung: Die fünf Milchfässer sind über die gesamte Farm verstreut, einfach suchen.

Belohnung: 50 Gold, 750 EXP, +2 Ruf in Montera

Die Korndiebe müssen weg

Auftraggeber: Elber

Zielort: Lager der Korndiebe (7)

Lösung: Marschieren Sie von der Mühle Richtung Norden, um das Lager der Korndiebe zu finden. Erledigen Sie die Banditen und berichten Sie Elber.

Belohnung: 1.500 Gold, 1.850 EXP, +6 Ruf in Montera

Weizen für den Lagermeister

Auftraggeber: Sanford

Zielort: Mühle im Norden von Montera (6)

Lösung: Die ersten zehn Weizensäcke sind über das gesamte Gelände verstreut, suchen Sie alles ab. Die fünf restlichen Säcke finden Sie im Lager der Korndiebe, nachdem Sie die vorige Quest erledigt haben. Bringen Sie alle Kornsäcke zu Sanford und berichten Sie Elber.

Belohnung: 700 Goldstücke, 1.250 EXP, +2 Ruf in Montera

Sobota will Thoreks Sklaven wieder

Auftraggeber: Sobota

Zielort: Schmiede von Montera (1)

Lösung: Sprechen Sie den Sklaven einfach an und geleiten Sie ihn raus. Zahlen Sie Thorek 1.000 Gold für die Unverschämtheit und 100 Gold für den Sklaven.

Belohnung: 1.000 Goldstücke (bzw. 100), 1.000 EXP, +1 Ruf bei den Assassinen

Sobota will Dans Sklaven wieder haben

Auftraggeber: Sobota

Zielort: Arena von Montera (1)

Lösung: Nachdem Sie Dan besiegt haben, bringen Sie den Sklaven zu Sobota.

Belohnung: 1.000 Goldstücke, 1.000 EXP, +1 Ruf bei den Assassinen

Vertreibe den müden Söldner

Auftraggeber: Otis

Aufgabe: Den Spitzel ausschalten

Zielort: Rebellenlager (8), Turmhügel (9)

Lösung: Nach dem Gespräch mit Otis marschieren Sie zum Hügel und sprechen mit Trano. Petzen Sie dann bei Marik.

Belohnung: 50 Gold, 1.500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Finde die streunenden Wölfe

Auftraggeber: Dennis

Zielort: Viehfarm (5), Wolfshöhle (2)

Lösung: Dringen Sie südlich von Montera in die Höhle der Wölfe ein. Knöpfen Sie sich die Viecher der Reihe nach vor und weichen Sie immer wieder zurück.

Belohnung: 500 Gold, 1.050 EXP, +4 Ruf in Montera

Töte die Kühe des Viehhofs

Auftraggeber: Mason

Zielort: Rebellenlager (10), Viehfarm (5)

Lösung: Sie erhalten den Auftrag, alle Kühe zu erledigen. Die sind schnell erledigt, danach hauen Sie immer kurz ab, und die Wachen beruhigen sich wieder.

Belohnung: 400 Gold, 1.325 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Eine Nachricht für Okara

Auftraggeber: Sanford

Zielort: Okara (11)

Lösung: Verbinden Sie diese Quest mit den Quests »Rufus flieht vom Kornhof« und »Der Sklave Rufus will nach Okara«. Rufus wird Sie nach Okara führen. Den Anführer

Roland finden Sie ganz unten am Ende der Höhle. Geben Sie ihm den Brief.

Belohnung: 1.000 Gold, 1.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Rufus flieht vom Kornhof

Auftraggeber: Rufus

Zielort: Mühle (6)

Lösung: Sprechen Sie mit Rufus, und bieten Sie Ihre Hilfe an. Sagen Sie ihm, er soll fliehen – am besten nachts. Folgen Sie ihm ein Stück, und die Aufgabe ist geschafft.

Belohnung: 500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Der Sklave Rufus will nach Okara

Auftraggeber: Rufus

Zielort: Okara (11)

Lösung: Sprechen Sie nochmal mit Rufus und schicken Sie ihn nach Okara. Der Weg ist weit, kämpfen Sie also nur mit Gegnern, die Rufus auch attackieren.

Belohnung: 15 Gold, 1.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Basir sucht seine alte Goldschatulle

Auftraggeber: Basir

Zielort: Beim südlichen Rebellenlager (8)

Lösung: Die Schatulle finden Sie beim zerstörten Wagen auf dem Weg nach Trelis.

Belohnung: 1.000 Gold, 500 EXP, +1 Ruf bei den Assassinen

Wie loyal sind die Ork-Söldner?

Auftraggeber: Marik

Aufgabe: Mit allen Söldnern sprechen

Zielort: In ganz Montera (1)

Lösung: Sprechen Sie mit allen Söldnern, die einen eigenen Namen haben, über Marik. Verbinden Sie das mit den Arena-Kämpfen, dort treiben sich einige der Söldner herum. Sprechen Sie während der Quest »Treibe die Pacht für Domeniks Hof ein« mit Domenik und berichten Sie Marik. Befragen Sie die Rebellen bei der Hofruine über das Einsatzpasswort und sprechen Sie alle Söldner darauf an. Quatschen Sie mit Osko in der Mine, und berichten Sie Marik. Das führt zu dem Quests »Marik will Bradleys Sklavenliste« und »Bradley soll seine gestohlene Sklavenliste zurück-erhalten«, die Sie erledigen.

Sprechen Sie nun mit den Sklaven Leon, Kelvin und Dennis und berichten Sie jeweils Marik. Konfrontieren Sie nun Ashton mit den Vorwürfen, sprechen Sie mit Marik und erledigen Sie die Quest »Bring Marik einen Beweis, dass Ashton betrügt«.

Zum Schluss sprechen Sie Sandford auf das Rebellen-Passwort an. Sie müssen Marik als Beweis den Brief aus der Quest »Eine Nachricht für Okara« übergeben. Falls Sie die Quest erledigen wollen oder schon erledigt haben, können Sie den Empfänger des Briefs – Roland in Okara – einfach niederschlagen, den Schrieb schnappen

und zu Marik bringen.

Belohnung: Insgesamt 2.400 Gold, insgesamt 7.050 EXP, +10 Ruf in Montera

Treibe die Pacht für Domeniks Hof ein

Auftraggeber: Marik

Zielort: Domeniks Hof (4)

Lösung: Besuchen Sie Domenik, verlangen Sie die Pacht und informieren Sie Marik.

Belohnung: 400 Gold, 2.000 EXP, +5 Ruf in Montera

Marik will Bradleys Sklavenliste

Auftraggeber: Marik

Zielort: Montera (1)

Lösung: Schnappen Sie sich die Liste, wenn Bradley sein Haus kurz verlässt.

Belohnung: 750 EXP, +4 Ruf in Montera

Bradley soll seine Sklavenliste erhalten

Auftraggeber: Marik

Zielort: Montera (1)

Lösung: Geben Sie Bradley die Liste zurück, wie Sie sich rausreden, ist egal.

Belohnung: 750 EXP, +2 Ruf in Montera

Bring den Beweis, dass Ashton betrügt

Auftraggeber: Marik

Zielort: Montera (1)

Lösung: Bringen Sie die Liste aus Ashtons Truhe hinter der Arena zu Marik.

Belohnung: 200 Gold

Beseitige Sandford

Auftraggeber: Marik

Zielort: Montera (1)

Lösung: Erledigen Sie den Verräter Sandford unbedingt in seinem Haus, sonst erregen Sie zuviel Aufsehen.

Belohnung: 1.250 EXP, +4 Ruf in Montera, +3 Ruf bei den Orks

Bring Folleck zurück in den Burghof

Auftraggeber: Kor-Shack

Zielort: Innere Burg von Montera (1)

Lösung: Folleck macht ein Schläfchen auf dem nördlichen Turm. Besiegen Sie ihn in der Quest »Folleck wills wissen«, und schicken Sie ihn danach zur Arbeit.

Belohnung: 200 Gold, 1.600 EXP, +1 Ruf bei den Orks

Folleck wills wissen

Auftraggeber: Folleck

Zielort: Innere Burg von Montera (1)

Lösung: Überrumpeln Sie Folleck.

Belohnung: 1.100 EXP, +1 Stärke

Yorik braucht alte Waffen

Auftraggeber: Yorik

Zielort: Innere Burg von Montera (1)

Lösung: Der Waffenhändler in der inneren Burg will 20 Waffenbündel. Zusätzlich zu den bereits gesammelten finden Sie in Montera drei im Obergeschoss der Kneipe

und ein Bündel auf den Verteidigungsanlagen der inneren Burg.

Belohnung: 1.000 Gold, 1.250 EXP, +3 Ruf bei den Orks

Nimm Okara auseinander

Auftraggeber: Varek

Zielort: Okara (11)

Lösung: Okara zerstören Sie genauso wie die anderen Rebellenlager und Städte: Knöpfen Sie sich die Gegner langsam und der Reihe nach vor.

Belohnung: 2.500 EXP, +7 Ruf bei den Orks

Befreien Sie Montera von den Orks

Auftraggeber: Sanford

Zielort: Montera (1)

Lösung: Die Befreiung von Montera ist schwierig. Beginnen Sie im Sklavenlager, da Ihnen die Gefangenen beistehen. Nachdem Sie die Quest »Beseitige die Lagerwachen« erledigt haben, kämpfen Sie sich vorsichtig weiter.

Belohnung: unbekannt, von Sanford: 33 Gold, 1.500 EXP.

Beseitige die Lagerwachen

Auftraggeber: –

Zielort: Montera (1)

Lösung: Erledigen Sie zuerst die Wachen.

Belohnung: 1.350 EXP, +3 Rebellen-Ruf

Die diebische Ork-Patrouille

Auftraggeber: Arakos vom Waldvolk

Zielort: Waldvolk-Camp (12), Ork-Lager (13)

Lösung: Das Ork-Lager finden Sie, wo auf der Straße von Montera nach Trellis ein Weg nach Süden abbiegt.

Belohnung: 300 Gold, 2.100 EXP, +10 Ruf beim Waldvolk

Porgans Druidenstein

Auftraggeber: Porgan vom Waldvolk

Zielort: Waldvolk-Camp (12), Ork-Lager (13)

Lösung: Erledigen Sie die vorige Quest und schnappen Sie sich den Druidenstein.

Belohnung: 750 EXP, +15 Waldvolk-Ruf

Steinwurzeln für den Druiden Porgan

Auftraggeber: Porgan vom Waldvolk

Zielort: Waldvolk-Camp (12), Bach (4), Fluss zwischen Trellis und Silden (6 und 9 auf der Karte von Trellis)

Lösung: Sie brauchen 20 Steinwurzeln. Die ersten fünf finden Sie im Südosten am Bach. Der Rest ist am Fluss zwischen Trellis und Silden, oftmals im Ufergras versteckt.

Belohnung: 2.000 EXP, +15 Waldvolk-Ruf

TRELLIS

Angriff der Goblins auf Derecs Hof

Auftraggeber: Derec

Zielort: Hof zwischen Montera und Trellis (3)

Lösung: Sobald Sie mit Derec sprechen, greifen die Goblin-Biester an. Erledigen Sie sie und sprechen Sie mit Derec.

Belohnung: 800 EXP, +4 Ruf in Trellis

Töte die diebischen Goblins...

Auftraggeber: Derec

Zielort: Derecs Hof (3), Goblin-Höhle (4)

Lösung: Die Höhle der Goblins finden Sie am Flussufer Richtung Norden. Erledigen Sie die Brut und berichten Sie Derec.

Belohnung: 300 Gold, 1.650 EXP, +8 Ruf in Trellis

Ben der Knecht sucht seine Schaufel

Auftraggeber: Ben

Zielort: Hof (3), alter Tempel (5)

Lösung: Sprechen Sie mit Ben. Die Schaufel finden Sie am Tempel-Eingang links hinten.

Belohnung: 1.000 EXP, +1 Diebeskunst

Der Hitzkopf braucht einen Denkkzettel

Auftraggeber: –

Zielort: Bauernhof (3),

Lösung: Schlagen Sie Ben zusammen.

Belohnung: 550 EXP, +1 Stärke

Der Orkkrieger Pranck will Heiltränke

Auftraggeber: Pranck

Zielort: Trellis (1)

Lösung: Je nachdem, ob Sie die nächste Quest erledigen, verlangt Pranck bis zu 20 Heiltränke, die Sie kaufen oder brauen.

Belohnung: 500 Gold, 1.500 EXP, +4 Ruf in Trellis

Suche den Alchemisten Arogadro

Auftraggeber: Pranck

Zielort: Trellis (1)

Lösung: Arogadro finden Sie am nördlichen Bauernhof. Berichten Sie Pranck.

Belohnung: 1.500 EXP, +1 Ruf in Trellis

Töte die grunzenden Viecher...

Auftraggeber: Josh

Zielort: Nördlicher Bauernhof (6)

Lösung: Der Eingang zur Höhle ist unterhalb des Hofes. Drin warten drei Ripper.

Belohnung: 1.000 Gold, 2.700 EXP, +8 Ruf in Trellis

Rebellen haben die Pacht gestohlen

Auftraggeber: Farmon

Zielort: Hof (7), Rebellenlager Nemora (2)

Lösung: Sprechen Sie mit Cole, der Sie in der Quest »Der Knecht Cole will nach Nemora« nach Nemora bringt. Hier finden Sie Hengley im Stollen ganz unten. Stellen Sie ihn zur Rede. Wenn Sie herausgefunden haben, wer der Anführer von Nemora ist (Quest), berichten Sie Farmon.

Belohnung: 1.200 Gold, 2.000 EXP

Der Knecht Cole will nach Nemora

Auftraggeber: Cole

Zielort: Hof (7), Rebellenlager Nemora (2)

Lösung: Folgen Sie Cole bis nach Nemora. Halten Sie Angreifer von ihm fern!

Belohnung: 500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Finde heraus, was auf dem Hof nicht...

Auftraggeber: Thorus

Zielort: Bauernhofruine (8)

Lösung: Sprechen Sie mit Kapoth.

Belohnung: 200 Gold, 2.000 EXP, +8 Ruf in Trellis

Töte die hinterlistigen Oger des Waldes

Auftraggeber: Thorus

Zielort: Höhle südwestlich vom Thorus

Lösung: Die Oger sollten Sie aus der Entfernung beharken und sich immer nur einen Riesen im Nahkampf vorknöpfen.

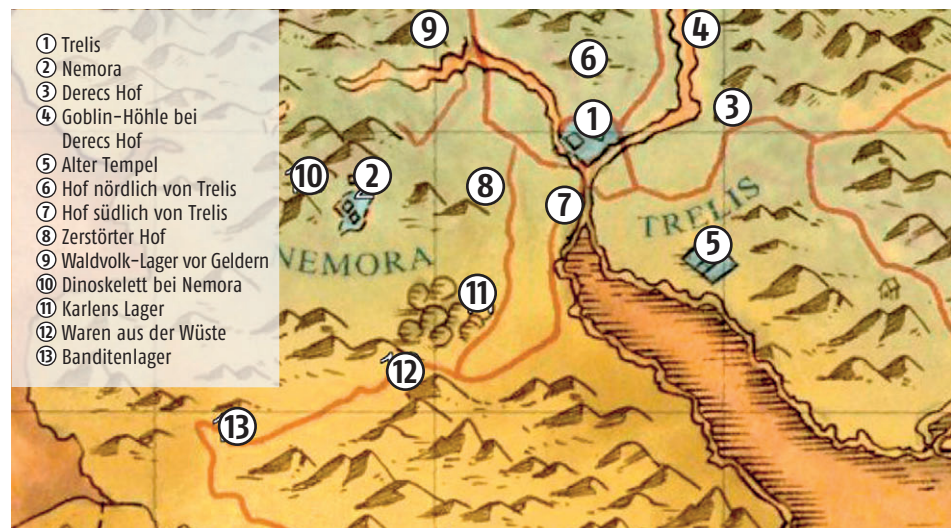
Belohnung: 1.000 Gold, 2.150 EXP, +8 Ruf in Trellis

Die verdächtige Höhle nahe des Hofes

Auftraggeber: Kapoth

Zielort: Bauernhofruine (8)

Lösung: Der Eingang zur Höhle befindet sich nur wenige Meter hinter dem Bauernhof. Drin warten gerade mal drei Sä-



belzähne – kein Problem für den Helden.
Belohnung: 2.050 EXP, +8 Ruf in Trelis

Haben die Waldläufer den Bauern...

Auftraggeber: Kapotth
Zielort: Ruine (8), Waldläuferlager (9)
Lösung: Sie müssen im Lager Torn fragen, ob er den Hof vernichtet hat.
Belohnung: 300 Gold, 1.500 EXP, +8 Ruf in Trelis

Milok sucht sein altes Schwert

Auftraggeber: Milok
Zielort: Der alte Tempel (5)
Lösung: Das Schwert steckt im Wagen.
Belohnung: 400 Gold, 1.000 EXP, +4 Ruf in Trelis

Lieferungen vom Tempel bleiben aus

Auftraggeber: Thorus
Zielort: Der alte Tempel (5)
Lösung: Marschieren Sie zum Tempel und sprechen Sie mit Tempeck. Erledigen Sie die Quest »Suche nach Überlebenden im Tempel«. Quatschen Sie nochmal mit Tempeck und berichten Sie Thorus.
Belohnung: 500 Gold, 1.500 EXP, +8 Ruf in Trelis

Suche nach Überlebenden im Tempel...

Auftraggeber: Tempeck
Zielort: Der alte Tempel (5)
Lösung: Nachdem Sie sich den Tempelwächter am Eingang vorgeknöpft haben, warten noch Skelette und Zombies in den Katakomben. Am Ende des Ganges treffen Sie den Schamanen Kamak und bringen ihn aus der Höhle.
Belohnung: 1.000 EXP, +8 Ruf in Trelis

Hilf dem Schamanen Kamak...

Auftraggeber: Kamak
Zielort: Der alte Tempel (5)
Lösung: Da Sie bereits unter den Gegnern aufgeräumt haben, kommt Kamak leicht ins Freie, wo Sie kurz mit ihm sprechen.
Belohnung: 1.000 EXP, +8 Ruf in Trelis

Vernichte die Orks am alten Tempel

Auftraggeber: –
Zielort: Der alte Tempel (5)
Lösung: Erledigen Sie Tempeck und die Orks rund um den Tempel. Keine Angst: Es kommt keine Verstärkung aus der Stadt.
Belohnung: 1.500 EXP, +2 Rebellen-Ruf

Kamaks Artefakt

Auftraggeber: Peer
Zielort: Der alte Tempel (5)
Lösung: Während der Mission »Hilf dem Schamanen Kamak...« oder der Quest »Vernichte die Orks am alten Tempel« können Sie Kamak einfach niederschlagen und sich das Amulett schnappen.
Belohnung: 500 EXP, +1 Diebeskunst

Vak braucht 50.000 Goldmünzen...

Auftraggeber: Vak
Zielort: Trelis (1)
Lösung: Selbst mit dem Gold aus der Quest »Plündere die Burg Trelis« und von den umliegenden Höfen müssen Sie den Großteil der 50.000 selbst beisteuern. Dazu sammeln Sie am besten alles – vor allem Waffen – und verscherbeln es.
Belohnung: 7.500 EXP, +7 Ruf bei den Orks

Plündere die Burg Trelis

Auftraggeber: Peer
Zielort: Keller unter Trelis (1)
Lösung: Marschieren Sie nachts in den Keller unter dem Hauptgebäude und nehmen Sie die Stadtkasse und das andere Gold mit.
Belohnung: 3.000 EXP, +1 Diebeskunst

Das göttliche Artefakt von Trelis

Auftraggeber: Khabir
Zielort: Trelis (1)
Lösung: Diese Quest ist ziemlich unsinnig: Khabir verrät Ihnen, wo das Amulett ist, nachdem Sie die Quest »Vak braucht 50.000 Gold für die Assassinen« geschafft haben und das Amulett schon besitzen.
Belohnung: 1.500 EXP

Zerstöre das Rebellenlager Nemora

Auftraggeber: Vak
Zielort: Nemora (2)
Lösung: Auch hier gehen Sie wie üblich vor, erledigen die Gegner also nacheinander.
Belohnung: 3000 Gold, 4000 EXP, +7 Ruf bei den Orks

NEMORA

Wer ist der Anführer von Nemora?

Auftraggeber: Jeder in Nemora
Zielort: Nemora
Lösung: Sobald Sie 75% Ruhm erreicht haben, gibt sich Russel auf Nachfrage als Chef zu erkennen.
Belohnung: 2.500 EXP, +2 Rebellen-Ruf

Töte die drei schnaubenden Urviecher

Auftraggeber: Treslott
Zielort: Westlich von Nemora (2) beim großen Dinoskelett (10)
Lösung: Die gewaltigen Dinos finden Sie direkt beim oberen Ausgang von Nemora – kämpfen Sie immer nur gegen einen.
Belohnung: 2.000 EXP, +20 Ruf in Nemora

Bring Treslott die seltene Staudenobelie

Auftraggeber: Treslott
Zielort: Westlich von Nemora (2) beim großen Dinoskelett (10)
Lösung: Nachdem Sie die Quest »Töte die drei schnaubenden Urviecher« erledigt haben, sammeln Sie fünf Exemplare der

Staudenobelie ein, die in der Umgebung wächst, und bringen sie zu Treslott.
Belohnung: 1.000 EXP, +15 Ruf in Nemora, +1 Alchemie

Ein neuer Mann für Nemora

Auftraggeber: Russel
Zielort: Karlens Lager (11)
Lösung: Erledigen Sie die Quest »Der abtrünnige Paladin« und schicken Sie Karlen dann nach Nemora.
Belohnung: 400 Gold, 2.000 EXP, +10 Ruf in Nemora

Waffen für Nemoara

Auftraggeber: Dudley
Zielort: Nemora (2), alter Tempel (5)
Lösung: Dudley möchte zehn Waffenbündel. Beim Tempel finden Sie zwei Stück.
Belohnung: 200 Gold, 1.000 EXP, +15 Ruf in Nemora, +1 Diebeskunst

Plündere die Höfe

Auftraggeber: Dudley
Zielort: Farmons Farm (7), nördliche Farm (6), Derecs Farm (3)
Lösung: Räumen Sie die Kisten der drei intakten Farmen aus.
Belohnung: 1.250 EXP, +1 Diebeskunst

Der abtrünnige Paladin

Auftraggeber: Karlen
Zielort: Karlen (11), Pass vor der Wüste (13)
Lösung: Folgen Sie mit Karlen der Passstraße. Stürzen Sie sich auf die Banditen und halten Sie Karlen den Rücken frei. Er soll seinen Ex-Kollegen ausschalten.
Belohnung: 1.600 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Geh mit Karlen durch den Pass zu Varant

Auftraggeber: Karlen
Zielort: Karlen (11), Pass vor der Wüste (13)
Lösung: Kämpfen Sie sich durch die Quest »Der abtrünnige Paladin« und sorgen Sie dafür, dass Karlen am Leben bleibt. Sprechen Sie nach dem Kampf mit ihm.
Belohnung: 1.000 Gold, 2.500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Bring Russel die Waren aus der Wüste

Auftraggeber: Russel
Zielort: Pass Richtung Wüste (12)
Lösung: Kombinieren Sie diesen Auftrag mit der Quest »Der abtrünnige Paladin«. Auf dem Weg dahin werden Sie auf ein Zelt stoßen, dass von einigen Snappern bewacht wird. Erledigen Sie die Snapper und stecken Sie die Kiste mit Waren ein.
Belohnung: 300 Gold, 1.000 EXP, +15 Ruf in Nemora

Räume den Bauernhof westlich...

Auftraggeber: Kippler
Zielort: Bauernhofruine (8)
Lösung: Gemeint ist der Bauernhof mit Kap-

potth. Ihr Angriff gilt vor allem dem Chef, den Sie töten müssen. Danach knöpfen Sie sich den restlichen Widerstand vor.

Belohnung: 1.500 EXP, +20 Ruf in Nemora, +1 Rebellen-Ruf

Finley bringt sich in Position...

Auftraggeber: Finley

Zielort: Trelis (1)

Lösung: Der Weg zwischen Nemora und Trelis sollte inzwischen frei sein, so dass Finley leicht ans Ziel kommt.

Belohnung: 1.000 EXP

Finley greift Trelis an

Auftraggeber: Finley

Zielort: Trelis (1)

Lösung: Sprechen Sie Finley an und stürmen Sie mit ihm die Burg von Trelis. Erledigen Sie die Gegner der Reihe nach.

Belohnung: 1.250 EXP, +2 Rebellen-Ruf

GELDERN

Besiege Dimitar in der Arena

Auftraggeber: Agenak

Zielort: Arena von Geldern (1)

Lösung: Besiegen Sie Dimitar.

Belohnung: 2.100 EXP, +6 Ruf in Geldern, +1 Stärke

Besiege Genbak in der Arena

Auftraggeber: Agenak

Zielort: Arena von Geldern (1)

Lösung: Auch Genbak wird überrumpelt.

Belohnung: 2.100 EXP, +6 Ruf in Geldern, +1 Stärke

Besiege Kulak in der Arena

Auftraggeber: Agenak

Zielort: Arena von Geldern (1)

Lösung: Machen Sie Kulak fertig.

Belohnung: 2.100 EXP, +6 Ruf in Geldern, +1 Stärke

Verpasse Mirzo einen Denktzettel

Auftraggeber: Agenak

Zielort: Geldern (1)

Lösung: Schlagen Sie Mirzo in seinem Haus direkt neben der Arena zusammen, um nicht zu viel Aufsehen zu erregen.

Belohnung: 500 Gold, 2.000 EXP, +1 Stärke

Bring Renwik das seltene Kronstöckel

Auftraggeber: Renwik

Zielort: Mine im Südwesten (2)

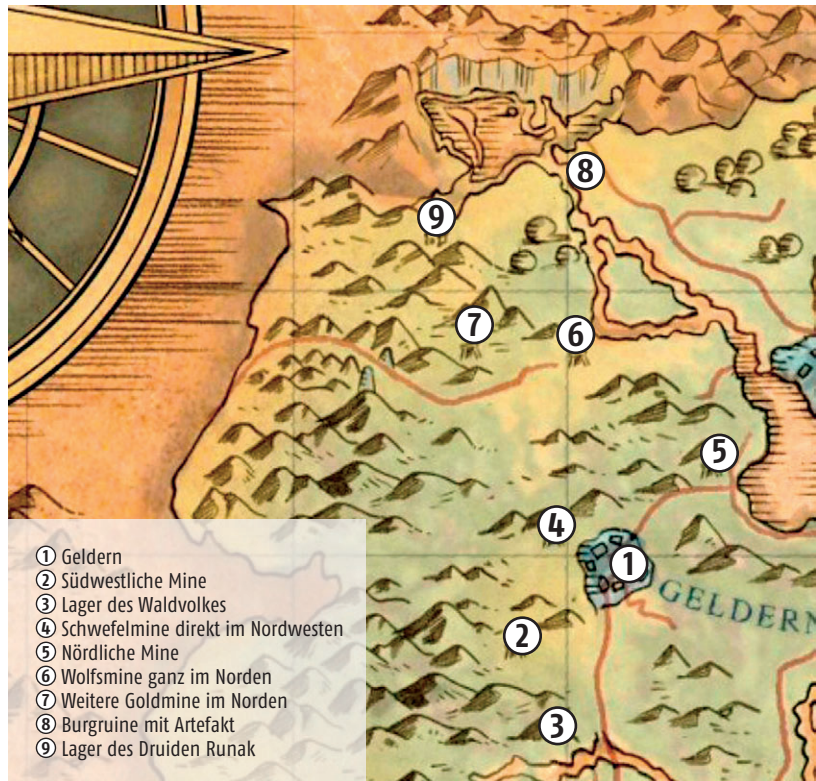
Lösung: Ein Exemplar von Kronstöckel, der seltensten Pflanze des Spiels, finden Sie bei der Mine im Südosten.

Belohnung: 1.000 EXP, +2 Ruf in Geldern

Das Geheimnis des Assassinenhändlers

Auftraggeber: Mirzo

Zielort: Mine im Südwesten (2)



Lösung: Sie finden Mazin in der südöstlichen Mine. Sprechen Sie mit ihm und stellen Sie Mirzo zur Rede.

Belohnung: 200 Gold, 2.000 EXP, +4 Ruf in Geldern

Berichte von der verlassenen Mine

Auftraggeber: –

Zielort: Mine im Südwesten (2), Geldern (1)

Lösung: Erzählen Sie Nemrok von Mazin.

Belohnung: 500 Gold, 1.500 EXP, +4 Ruf in Geldern

Töte den Druiden Torn

Auftraggeber: Gunnock

Zielort: Geldern (1), Waldvolk-Camp (3)

Lösung: Sie finden Torn im Südwesten kurz vorm Fluss auf einem Vorsprung. Töten Sie ihn, seine Kollegen werden wahrscheinlich kaum reagieren.

Belohnung: 300 Gold, 2.500 EXP, +4 Ruf bei den Orks

Gunnock der faule Ork

Auftraggeber: Gunnock

Zielort: Geldern (1)

Lösung: Provozieren Sie Gunnock, bis es zum Kampf kommt, und besiegen Sie ihn.

Belohnung: 2.000 EXP, +15 Waldvolk-Ruf

Hamil, der dreiste Artefakhändler

Auftraggeber: Hamil

Zielort: Geldern (1)

Lösung: Sprechen Sie Hamils Kollegen Peratur im Obergeschoss über Jareds Laden auf den Artefakthandel an.

Belohnung: 1.500 EXP, +4 Ruf in Geldern

Die sieben alten Ringe der Alchemisten

Auftraggeber: Jared

Zielort: Geldern (1)

Lösung: Die sieben Ringe finden Sie meist an Lesepulten oder in Regalen, und zwar an den folgenden Orten in Geldern: Im Alchemistenhaus der Orks (Südwestecke), in Perators Stube über dem Laden von Jared, im Haus von Renwik, im Lager hinter der verschlossenen Tür in der Nordmauer, in Gunnocks Hütte, im ersten Stock des Gasthofs und im Haus von Marius.

Belohnung: 3.000 Gold, 2.500 EXP, +1 Diebeskunst

Jared will Lares kennenlernen

Auftraggeber: Suffock

Zielort: Geldern (1)

Lösung: Lares steht beim Südtor. Sprechen Sie ihn an und berichten Sie Jared.

Belohnung: 1.000 Gold, 1.500 EXP, +2 Ruf in Geldern, +1 Diebeskunst

Nemrok wartet auf Schwefel...

Auftraggeber: Nemrok

Zielort: Nordwestliche Mine (4)

Lösung: Sprechen Sie bei der nordwestlichen Mine mit Suffock und erledigen Sie die Quest »Töte die bedrohlichen Snapper vor der Schwefelmine«. Fragen Sie Suffock, ob Sie Schwefel mitnehmen dürfen, und stecken Sie 30 Brocken ein. Nemrok nimmt nur »Brocken«. Sie finden in der Höhle und auf dem Wagen davor gerade genug und bringen sie zu ihm.

Belohnung: 200 Gold, 2.000 EXP, +6 Ruf in Geldern

Töte die bedrohlichen Snapper

Auftraggeber: Suffock
Zielort: Nordwestliche Mine (4)
Lösung: Die Snapper befinden sich nördlich und westlich der Mine.
Belohnung: 1.650 EXP, +6 Ruf in Geldern, +1 Diebeskunst

Bringe Grimboll Schwefel

Auftraggeber: Grimboll
Zielort: Nordwestliche Mine (4)
Lösung: Eine der besten Schwefelquellen ist die Mine direkt im Nordwesten der Stadt, siehe Quest »Töte die bedrohlichen Snapper vor der Schwefelmine«.
Belohnung: 1.000 EXP, +2 Ruf in Geldern

Gold für Nemrok

Auftraggeber: Nemrok
Zielort: Die drei nördlichen Minen (5, 6, 7)
Lösung: Nach der Quest »Erschließe die Mine im Norden von Geldern« können Sie in der Mine etwa 20 Brocken Gold finden. Gehen Sie weiter zur Wolfsmine, wo Sie nach der Quest »Töte die Stollenwölfe in der Wolfsmine« an den vier Vorkommen 16 Brocken fördern können. 16 Brocken bekommen Sie in der Mine westlich.
Belohnung: 2.000 EXP, +6 Ruf in Geldern

Erschließe die Mine im Norden

Auftraggeber: Samuel
Zielort: Nördliche Mine (5)
Lösung: In der Höhle finden Sie Minecrawler, die Sie nacheinander vermöbeln.
Belohnung: 300 Gold, 2.700 EXP, +6 Ruf in Geldern

Töte die Stollenwölfe in der Wolfsmine

Auftraggeber: Nemrok
Zielort: Wolfsmine ganz im Norden (6)
Lösung: Marschieren Sie zur Wolfsmine und machen Sie kurzen Prozess mit den Bewohnern. Dann geht's zu Nemrok.
Belohnung: 300 Gold, 2.050 EXP, +6 Ruf in Geldern

Besorge Sklaven für die Wolfsmine

Auftraggeber: Nemrok
Zielort: Geldern (1), Wolfsmine (6)
Lösung: Nachdem Sie Quest »Töte die Stollenwölfe in der Wolfsmine« erledigt haben, sprechen Sie in der Mine in Geldern den besonders eifrigen Sklaven an und begleiten ihn zur Mine. Achtung: Auf dem Weg warten Ripper – es geht vorbei an der Schwefelmine und dann nach Norden – säubern Sie den Weg vorher!
Belohnung: 1.500 EXP, +2 Ruf in Geldern

Bringe mehr eifrige Sklaven zur Mine

Auftraggeber: Nemrok
Zielort: Geldern (1), Wolfsmine (6)
Lösung: Nachdem »Besorge eifrige Skla-

ven für die Wolfsmine« geschafft ist, sprechen Sie rund um die Mine innerhalb von Geldern drei weitere eifrige Sklaven an und schicken Sie zur Mine.
Belohnung: 500 Gold, 2.000 EXP, +2 Ruf in Geldern

Bringe Nemrok das Artefakt

Auftraggeber: Nemrok
Zielort: Ruine ganz im Norden (8)
Lösung: Die alte Burgruine wird von Kreaturen bewacht. Kämpfen Sie sich vorsichtig vor, schnappen Sie sich das Schattenzepter und bringen Sie es zu Nemrok.
Belohnung: 100 Gold, 3.000 EXP, +6 Ruf in Geldern

Finde das Geheimnis des Druiden Runak

Auftraggeber: Grok
Zielort: Druidencamp ganz im Norden (9)
Lösung: Erledigen Sie die Quest »Finde den Druidensuchtrupp der Orks« und »Töte den Druiden Runak«. Stecken Sie Runaks Druidenstein ein und bringen Sie ihn zu Grok.
Belohnung: 1.000 Gold, 3.000 EXP, +2 Ruf bei den Orks

Finde den Druidensuchtrupp der Orks

Auftraggeber: Grok
Zielort: Druidencamp ganz im Norden (9)
Lösung: Sprechen Sie den Ork Bollock an.
Belohnung: 200 Gold, 500 EXP

Töte den Druiden Runak

Auftraggeber: Bollock
Zielort: Druidencamp ganz im Norden (9)
Lösung: Stürzen Sie sich auf Runak und erledigen Sie ihn. Seine Kollegen werden Sie wahrscheinlich nicht angreifen.
Belohnung: 300 Gold, 3.000 EXP, +4 Ruf in Geldern, +4 Ruf bei den Orks

Befreie Geldern von den Orks

Auftraggeber: Marius
Zielort: Geldern (1)
Lösung: Nachdem Sie mit Grok gesprochen haben, erteilt Ihnen Marius den Auftrag, die Orks in Geldern zu vernichten. Sie können mit Grok beginnen, da die anderen Kämpfer durch die engen Tempelanlagen nur nach und nach eintreffen und so leichter besiegt werden können.
Belohnung: unbekannt, Marius: 1.000 EXP

Goldteller für Lares

Auftraggeber: Lares
Zielort: Tempel in Geldern (1)
Lösung: Lares will sechs Goldteller aus dem Tempel. Dort werden sie als Goldschalen bezeichnet. Fünf davon finden Sie im Raum der Schamanen, wo nachts eine gute Chance besteht, sie verschwinden zu lassen. Die sechste Schale ist im Thronraum und lässt sich nur schwer unbemerkt entwenden. Alternativ schnappen

Sie sich die Schalen in aller Ruhe nach der Quest »Befreie Geldern von den Orks«.
Belohnung: 10.000 Gold, 2.000 EXP, +1 Diebeskunst

SILDEN

Töte die seltsamen Lurker am Fluss

Auftraggeber: Brontobb
Zielort: Das andere Flussufer (2)
Lösung: Brontobb trägt Ihnen auf, die Lurker zu erledigen. Die finden Sie direkt auf der anderen Seite des Flusses.
Belohnung: 1.600 EXP, +6 Ruf in Silden

Hatlods verschlammte Werkzeuge

Auftraggeber: Hatlods
Zielort: Bei den Tieren vom See aus südlich (3) und westlich (4)
Lösung: Hatlods Hammer finden Sie in einem der Lurker im Süden. Die Säge hat ein »Waran mit Verstopfung« verschluckt, den Sie am westlichen Ufer erledigen.
Belohnung: 100 Gold, 1.000 EXP, +2 Ruf in Silden

Bringe die Fischfässer zur Mühle

Auftraggeber: Temmy
Zielort: Mühle von Silden (1)
Lösung: Sprechen Sie mit Temmy und stecken Sie insgesamt acht Fischfässer rund um die Fischerhütte ein. Bringen Sie die Fässer zur Mühle in Richtung Norden.
Belohnung: 700 Gold, 1.000 EXP, +4 Ruf in Silden

Das Holz aus dem Gefangenenlager

Auftraggeber: Givess
Zielort: Gefangenenlager von Silden (1)
Lösung: Die Holzstücke – Sie brauchen zehn davon – finden Sie überall im Lager, unter anderem auch in Zapoteks Hütte.
Belohnung: 500 Gold, 1.000 EXP, +4 Ruf in Silden

Bring die Felle der Jäger zur Mühle

Auftraggeber: Givess
Zielort: Die nördliche Jagdhütte (5)
Lösung: Marschieren Sie zur Hütte – Sie können das mit der Quest »Folge Pavel zu seiner Jagdhütte« kombinieren. Sprechen Sie mit Lukjan und sammeln Sie die acht Fellkisten rund um die Hütte und auf dem Brunnen.
Belohnung: 2.000 EXP, +4 Ruf in Silden

Folge Pavel zu seiner Jagdhütte

Auftraggeber: Pavel
Zielort: Die nördliche Jagdhütte (5)
Lösung: Folgen Sie Pavel zur Hütte.
Belohnung: 1.600 EXP, +6 Ruf in Silden

Geh mit Falk auf Snapperjagd

Auftraggeber: Falk
Zielort: Die nördliche Jagdhütte (5)

Lösung: Folgen Sie Falk und erledigen Sie die Snapper. Falk muss am Leben bleiben, sprechen Sie nach der Jagd mit ihm.
Belohnung: 3.150 EXP, +2 Jagdgeschick

Bring dem Jäger Lukjan den Erlös

Auftraggeber: Givess
Zielort: Die westliche Jagdhütte (5)
Lösung: Sprechen Sie mit Lukjan.
Belohnung: 300 Gold, 2.000 EXP, +4 Ruf in Silden, +1 Jagdgeschick

Töte Wölfe um Silden

Auftraggeber: Bram
Zielort: Die nordwestliche Jagdhütte (6)
Lösung: Ziehen Sie mit Bram los und erledigen Sie möglichst viele Wölfe.
Belohnung: 1.500 EXP, +2 Ruf in Silden, +2 Jagdgeschick

Jage die Silberwölfe mit Bram

Auftraggeber: Bram
Zielort: Die nordwestliche Jagdhütte (6)
Lösung: Bram muss am Leben bleiben.
Belohnung: 1.500 EXP, +1 Jagdgeschick

Besiege Jarrock in der Arena

Auftraggeber: Barrack
Zielort: Arena von Silden (1)
Lösung: Die gewohnte Sturm-Taktik hilft.
Belohnung: 500 Gold, 2.100 EXP, +6 Ruf in Silden, +1 Stärke

Besiege Jaroll in der Arena

Auftraggeber: Barrack
Zielort: Arena von Silden (1)
Lösung: Auch Jaroll wird schnell erledigt.
Belohnung: 500 Gold, 2.100 EXP, +6 Ruf in Silden, +1 Stärke

Besiege Tromrock in der Arena

Auftraggeber: Barrack
Zielort: Arena von Silden (1)
Lösung: Champion Tromrock muss fallen.
Belohnung: 500 Gold, 2.100 EXP, +6 Ruf in Silden, +1 Stärke

Kadok vermisst den Schmiedehammer

Auftraggeber: Kadok
Zielort: Arena von Silden (1)
Lösung: Den Hammer finden Sie in einer der Höhlen der Arena.
Belohnung: 100 Gold, 1.000 EXP, +2 Ruf in Silden

Befreie den Nordmann Lars

Auftraggeber: Lars
Zielort: Gefangenenlager von Silden (1)
Lösung: Kaufen Sie Lars einfach bei Zapotek für 300 Goldstücke frei.
Belohnung: 1.500 EXP, +3 Ruf in Nordmar

Gebratenes Fleisch für Frillock

Auftraggeber: Frillock
Zielort: Gefangenenlager von Silden (1)



Lösung: Das Fleisch für Frillock bereiten Sie mit selbst gejagten Vorräten zu.
Belohnung: 50 Gold, 750 EXP, +2 Ruf in Silden

Versorge Sträfling Jereck mit Fleisch

Auftraggeber: Jereck
Zielort: Gefangenenlager von Silden (1)
Lösung: Für Jereck können Sie selbst braten oder Koch Gambak einspannen.
Belohnung: 1.500 EXP, +2 Ruf bei den Rebellen

Versorge den Sträfling Jereck mit Waffen

Auftraggeber: Jereck
Zielort: Gefangenenlager von Silden
Lösung: Die fünf Waffenbündel für Jereck sind in der Umgebung zu finden: Je eines in den Arena-Katakomben und der oberen Ebene der Mühle und ganze drei im Obergeschoss von Umbraks Haus. Hierhin gelangen Sie auch über den Zaun links, falls Sie noch keine 75% Ruhm haben.
Belohnung: 1.500 EXP, +1 Ruf bei den Rebellen

Der Koch Gambak braucht rohes Fleisch

Auftraggeber: Gambak
Zielort: Silden (1)
Lösung: Geben Sie Gambak einfach von Ihnen durch die Jagd gefüllten Vorräten ab.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.500 EXP, +4 Ruf in Silden

Inog braucht fünf Waffenbündel

Auftraggeber: Inog
Zielort: Gefangenenlager von Silden (1)
Lösung: Die Fundorte für Waffenbündel in der Umgebung kennen Sie aus der Quest »Versorge den Sträfling Jereck mit Waffen«, oder Sie plündern Ihren Rucksack.
Belohnung: 1.500 EXP, +1 Ruf bei den Rebellen

Inog lässt heimlich Sklaven frei

Auftraggeber: Inog
Zielort: Gefangenenlager von Silden (1)
Lösung: Verpetzen Sie Inog bei Zapotek.

Belohnung: 500 Gold, 1.500 EXP, +1 Ruf bei den Orks

Ein Waldbeerenpaket für Fischer Stan

Auftraggeber: Bozep
Zielort: Kleines Rebellenlager (7), Silden (1)
Lösung: Stan finden Sie in Silden im ersten Fischerhaus aus Richtung der Mühle.
Belohnung: 200 Gold, 500 EXP, +2 Ruf in Silden

Anog soll erfahren, dass sein Bruder...

Auftraggeber: Inog
Zielort: Rebellenlager im Nordosten (8)
Lösung: Berichten Sie Anog.
Belohnung: 1.000 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Inog soll erfahren, dass sein Bruder...

Auftraggeber: Anog
Zielort: Gefangenenlager von Silden (1)
Lösung: Kehren Sie zu Inog zurück.
Belohnung: 200 Gold, 1.500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Bring die Lieferung der Orks

Auftraggeber: Anog
Zielort: Ork-Patrouille im Nordosten (9)
Lösung: Vom Lager aus noch weiter nordöstlich finden Sie eine Ork-Patrouille. Schlagen Sie Tragak nieder und nehmen Sie ihm das Paket aus Nordmar ab.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.500 EXP, +1 Rebellen-Ruf

Tragek will nach Silden...

Auftraggeber: Tragek
Zielort: Ork-Patrouille (9), Silden (1)
Lösung: Bringen Sie Tragek in die Stadt. Sie können normalerweise ohne Probleme am Rand der Rebellenlager vorbeilaufen. Gefährlicher sind die Kreaturen, die Sie allein erledigen sollten. Bringen Sie Tragek zum Schamanen Grompel.
Belohnung: unbekannt

Rette einen Sklaven aus der Wildnis (5x)

Auftraggeber: Die Sklaven selbst
Zielort: Verstecke (10), Rebellenlager (8)
Lösung: Im Norden finden Sie im Wald fünf Sklaven, die müssen zu Freeman.
Belohnung: Insgesamt 600 Gold, 2.500 EXP, +5 Rebellen-Ruf

Töte die entlaufenen Sklaven aus Silden

Auftraggeber: Zapotek
Zielort: Verstecke (10), Rebellenlager (8)
Lösung: Sie können die Sklaven direkt vor Ort erledigen oder auch erst ins Rebellenlager bringen, um die vorige Quest abzuschließen. Hier sollten Sie die Sklaven aus Silden aber nur umbringen, wenn sie abseits stehen.
Belohnung: 1.500 EXP, +1 Ruf bei den Orks

Brontobb wird Wache stehen

Auftraggeber: Brontobb
Zielort: Silden (1)
Lösung: Nachdem Sie mit Dempok über die fehlenden Wachen gesprochen haben, reden Sie mit Brontobb. Der übernimmt eine Wache, sagen Sie Dempok Bescheid.
Belohnung: 200 Gold, 1.500 EXP, +6 Ruf in Silden

Dempok soll wissen, dass Frillock...

Auftraggeber: Frillock
Zielort: Silden (1)
Lösung: Verfahren Sie analog zu Brontobb.
Belohnung: 200 Gold, 1.500 EXP, +6 Ruf in Silden

Gancka bleibt ab jetzt in der Stadt

Auftraggeber: Gancka
Zielort: Silden (1)

Lösung: Auch mit der dritten Wache Gancka verfahren Sie wie mit Frillock und Brontobb.
Belohnung: 200 Gold, 1.500 EXP, +6 Ruf in Silden

Quadirs Jagd nach neuen Sklaven

Auftraggeber: Quadir
Zielort: Silden (1), kleines Rebellenlager (7)
Lösung: Sprechen Sie Will im Rebellenlager an und erledigen Sie ihn. Er wird Ihnen nun gehorchen. Bringen Sie ihn zu Quadir.
Belohnung: 1.500 EXP, +4 Ruf in Silden, +1 Ruf bei den Assassinen

Besiege Will

Auftraggeber: Will
Zielort: Kleines Rebellenlager (7)
Lösung: Kein Problem für geübte Kämpfer.
Belohnung: 1.100 EXP, +1 Stärke

Umbrak will den Tod von Anog

Auftraggeber: Umbrak
Zielort: Rebellenlager (8)
Lösung: Diese Mission ist recht simpel, da Sie nur Anog und nicht alle Rebellen besiegen müssen. Rennen Sie hin, erledigen Sie ihn und suchen Sie schnell das Weite.
Belohnung: 5.000 EXP, +7 Ruf bei den Orks

Befreie Silden von den Orks

Auftraggeber: Anog
Zielort: Silden (1)
Lösung: Um Silden zu erobern, empfiehlt sich wieder schrittweises Vorgehen.
Belohnung: unbekannt

OKARA

Baue Gotha wieder auf

Auftraggeber: Roland
Zielort: Okara
Lösung: Sprechen Sie mit Shawn in der Höhle, nachdem Gotha befreit ist.
Belohnung: 2.500 EXP, +2 Rebellen-Ruf

Bring Mannig Eisenerz

Auftraggeber: Mannig
Zielort: Okara (1), Mine (3)
Lösung: Mannig braucht Eisenerz. Wenn Sie nicht genug haben, gibt's in der Mine im Westen genügend Nachschub.
Belohnung: 1.559 Gold, 1.500 EXP, +8 Ruf in Okara

Okara braucht mehr Männer

Auftraggeber: Manning
Zielort: Okara (1), Mine (3), Ruinen (4), Wald (5), Lager (6), Höhle (7)
Lösung: In der Gegend um Okara finden Sie sechs Männer, die sich anschließen: Randall vor der Mine in Westen, Fraser und Candela bei den Ruinen, Kent weiter östlich, Owen südlich von Okara und Rakus in der Höhle zwischen Okara und dem Fluss.

Belohnung: Insgesamt 2.300 Gold, 10.750 EXP, +60 Ruf in Okara, +6 Rebellen-Ruf

Säubere die Mine mit Kämpfer Randall

Auftraggeber: Randall
Zielort: Mine westlich von Okara (3)
Lösung: Nach dem Gespräch mit Randall geht's in die Mine, wo zehn Minecrawler warten. Nehmen Sie sich die Gegner einzeln vor und sprechen Sie mit Randall.
Belohnung: 3.200 EXP, +8 Ruf in Okara, +1 Stärke

Jage die garstigen Wildschweine

Auftraggeber: Fraser
Zielort: Ruinen nordöstlich von Okara (4)
Lösung: Nördlich der Ruinen erledigen Sie die Schweine. Sagen Sie Fraser Bescheid.
Belohnung: 1.350 EXP, +1 Jagdgeschick

Jage die garstigen Schattenläufer

Auftraggeber: Candela
Zielort: Ruinen nordöstlich von Okara (4)
Lösung: Auch die Schattenläufer befinden sich ganz in der Nähe der Ruine.
Belohnung: 1.600 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Jagdgeschick

Jagd auf bössartige Ripper

Auftraggeber: Kent
Zielort: Wald im Nordosten (5)
Lösung: Die Ripper lauern vor Kents Loch.
Belohnung: 1.800 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Jagdgeschick

Schnaps für den Schürfer

Auftraggeber: Owen
Zielort: Owens Lager (6)
Lösung: Drücken Sie Owen eine gekaufte Flasche Schnaps in die Hand.
Belohnung: 250 EXP, +4 Ruf in Okara

Rette den Feuermagier Rakus

Auftraggeber: Rakus
Zielort: Höhle (7)
Lösung: Kämpfen Sie sich mit Rakus raus.
Belohnung: 1.000 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Altes Wissen

Töte die beschworenen Untoten

Auftraggeber: Rakus
Zielort: Höhle (7)
Lösung: Erledigen Sie die letzten Skelette.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.700 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Altes Wissen

Zwei Schattenläufer-Hörner für Candela

Auftraggeber: Candela
Zielort: Ruinen nordöstlich von Okara (4)
Lösung: Nachdem Sie die Quest »Jage die garstigen Schattenläufer« erledigt haben, können Sie den Schattenläufern die Hörner abnehmen und sie Candela bringen.
Belohnung: 1.000 Gold, 1.200 EXP, +4 Ruf in Okara, +1 Jagdgeschick Heiko Häusler / MS



IMPRESSUM

Chefredakteur



Gunnar Lott (gun)
(verantwortlich, Anshr. d. Red.)

Stellvertretender Chefredakteur



Michael
Trier (mt)

Chef vom Dienst



Uwe
Miethe (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)

Hardware-Redaktion



Daniel
Visarius (dv,
ltd. Redakteur)



Florian
Klein (fk)



Trainee:
Hendrik
Weins (hw)

CD/DVD-Produktion



Jörg
Spormann
(js, ltt.)



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
Gisneros



Anita
Blockinger



Jörg
Fuchs



Patrick Lück (pcl)
Heiko Häusler
Benedikt Plass (bp)

gamestar.de: André Linken, Florian Holzbauer

Abo-Service

Telefon: 0711 / 7252-275
Telefax: 0711 / 7252-377
E-Mail: gamestar@zenit-presse.de

Redaktions-Kontakt

Telefon: 089/360 86-660
Telefax: 089/360 86-652
E-Mail: brief@gamestar.de

Leserservice

Nachbestellung älterer

GameStar Leserservice,
Tel.: 0711 / 7252-275, Fax: 0711 / 7252-377,
E-Mail: gamestar@zenit-presse.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:

GameStar Leserservice,
Tel.: 0711 / 7252-275, Fax: 0711 / 7252-377,
E-Mail: gamestar@zenit-presse.de

Abonnements:

GameStar Leserservice,
Postfach 810580, 70522 Stuttgart,
Tel.: (+49) 0711 / 7252-275
für Österreich: 01 / 219 55 60;
für Schweiz: 071 / 314 06-15
Fax: 0711 / 7252-377,
E-Mail: gamestar@zenit-presse.de

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. 311704

ISSN Nummern:

ISSN 1610-6547 (GameStar DVD),
ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged)

So erreichen Sie die Redaktion:

IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar, Lyonel-Feiningerg-Str. 26,
80807 München, Tel.: 089/360 86-660
Fax: 089/360 86-652

Vertrieb

Gesamtvertriebsleitung:

Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsassistent: Melanie Stahl (-738)

Leitung Vertriebsmarketing:

Matthias Weber (-154)

Marketingassistent: Ines Pariente (-506)

Marketingkoordination: Stefanie Kußeler (-451)

Vertrieb Handelsauflage:

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb,
Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 089/31 90 6-0, Fax: -113,
E-Mail: mzv@mzv.de,
Webseite: www.mzv.de

Verkaufte Auflage

(IVW Q III/2006): **248.105** verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IVW 9/2006):

26.761.243 Page Impressions
4.145.319 Visits



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IWV), 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)
Vasilis Tsialos (-671)

Assistenz Anzeigen/Marketing:

Susanne Fütterer
Tel.: 089/360 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition:

Rudolf Schuster (-135),
Verena Schieder (-740), Fax: (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme:

Andreas Mallin (-603), Fax: (-619, -328)
Andreas Frenzel leitend (-239)

IDG Global Solutions:

für ausländische IDG-Publikationen:
Tina Ölschläger, leitend (-116)

Anzeigenpreise:

Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1.10.2006.

Zahlungsmöglichkeiten: HypoVereinsbank,

BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20;
Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlag

IDG Entertainment Verlag GmbH,
Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089/360 86-02, Fax: 089/360 86-501
www.idgverlag.de

Geschäftsführer: York von Heimbürg

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
GmbH ist die IDG Communications Verlag AG,
München, die 100% Tochter der International
Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand:

York von Heimbürg, 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 Verlagsgruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Publikationen:

gamepro

PC-WELT

tecCHANNEL

/GameStar/dev

COMPUTERWOCHE

ComputerPartner

Macwelt

CTO

LESERBRIEFE

GOthic 3

Eure Idee mit den zwei Wertungen wie bei Gothic 3 ist wirklich großartig: Eine Wertung für die Testversion und eine Wertung für die »Was wäre, wenn die Entwickler auf das Feedback von GameStar hören?«-Version. Kleingeister werden sich nun fragen, warum Gothic 3 diese Sonderbehandlung erhält. Vielleicht weil die 17 Seiten für den »Mega-Test« schon fest eingeplant waren? Aber hey, immerhin hat das Entwicklerteam versprochen, die Probleme für die Verkaufsversion zu beheben (»Ehrlich, großes Indianer-Ehrenwort«)! Ich hätte übrigens auch noch einige Vorschläge an den Entwickler, die er sicherlich umsetzen wird. Ihr könnt die Wertung für Gothic 3 vorsorglich schon auf 95% erhöhen.

Aber warum habt ihr diese revolutionäre Änderung nur bei Gothic 3 genutzt? Mich interessiert zum Beispiel Die Gilde 2. Leider hat das Spiel von euch nur 69 Punkte erhalten. Wie sieht es denn in einem halben Jahr nach Patch 1.5 aus? Klappt es dann mit dem GameStar-Award? Aufmerksamsten Beobachtern werden in derselben Ausgabe sicherlich die Leserbriefe zu El Matador aufgefallen sein. Dort beschwerten sich zwei Ignoranten darüber, dass GameStar den Max-Payne-Klon nicht getestet hat. Petra Schmitz fragt daraufhin sinngemäß, warum man die Version eines Spiels testen sollte, dass in dieser Form definitiv nicht zu kaufen sein wird. Ja, warum eigentlich? Und diesem Spiel dann vielleicht noch eine Wertung geben? Oder sogar eine »Was wäre wenn«-Wertung? Das wäre nun wirklich lächerlich und unseriös!

Stephan Petersen

GameStar Danke für den Sarkasmus, aber wir verstehen die Kritik. Die Gothic-Wertungsprognose war definitiv eine Ausnahme und der ungewöhnlichen Situation geschuldet. Denn erst kurz vor Redaktionsschluss hat der Publisher Jowood entschieden, dass unser Testmuster nicht die Verkaufsversion sein wird. Dennoch sind wir uns sicher, ein mit mehreren Testern über 100 Stunden lang gespieltes Programm inhaltlich beurteilen zu können. Die Prognose ist kein GameStar-Wunschkonzert zu Spielelementen, die vielleicht irgendwann mal kommen könnten, sondern stellt Ab-



Gothic 3: »Ich werde mir das Spiel erst dann kaufen, wenn es durch Patches wirklich fertig ist.«

züge durch klar benannte Bugs dar. Dass die zum Teil bereits behoben wurden, zeigt der Nachtest in dieser Ausgabe. Übrigens: Dass Wertungen in Stein gemeißelt sind, ist heutzutage eine überholte Vorstellung. Dass sich Spiele verbessern können, spiegeln unsere Patch-Tests und Kontrollbesuche seit geraumer Zeit wieder.

Gunnar Lott

Konsequent wäre es gewesen, mit Hinweis auf die versprochenen Änderungen bis zum Erscheinen des Spiels gar keine Note zu vergeben und auf den Nachtest in der nächsten Ausgabe zu verweisen (in dem es jetzt möglicherweise die dritte Note gibt). Das wäre auf jeden Fall klarer für den Leser. Aber: Nur wo nichts getan wird, werden auch keine Fehler gemacht. In diesem Sinne hoffe ich, dass sich ein solches Noten-Chaos nicht mehr wiederholt.

Björn Hoffmann

Seit wann darf es eigentlich keine Spiele für Fortgeschrittene geben? Wieso muss mich ein Spiel an die Hand nehmen, damit ich ja nix selber erkunde? Wieso ist es bit-teschön ein Minuspunkt, wenn ich nicht weiß, was mich in einer Quest erwarten wird? Oder soll etwa gleich alles verraten werden? Viele Kriterien, die ihr als Minus bewertet habt, sind für einen richtigen

Spieler ein Plus! Eigentlich habt ihr alles schlechtgemacht, was Gothic ausmacht.

Markus Haberzettl

GameStar Das ist, Entschuldigung, Unsinn. Wir beschwerten uns doch überhaupt nicht über die Freiheit in Gothic 3, im Gegenteil. Was uns stört, ist der Mangel an Anhaltspunkten, vor allem durch das mäßige Quest-Log, durch fehlende oder irreführende Hinweise und durch uninspirierte Aufträge. Was nützt mir Freiheit, wenn ich nicht weiß, was ich machen muss? Das passiert in Gothic 3 leider an manchen Stellen.

Daniel Matschijewsky

In den letzten Jahren sind deutsche Entwickler für die Spieleindustrie wichtiger geworden. Doch es fällt auf, dass die aus Deutschland stammenden Produkte oft verbuggt sind. Das Beispiel Gothic 3 bringt das Fass zum Überlaufen. So sehr ich das Spiel mag, ich werde es mir erst dann kaufen, wenn es durch unzählige Patches tatsächlich fertiggestellt ist. Wenn die Entwickler so weitermachen, verschlechtert sich unser Image im Ausland (jedenfalls was PC-Spiele angeht). Publisher sollen ihren Entwicklern mehr Zeit geben und das Spiel erst dann in die Läden stellen, wenn es keine Verbesserungen mehr braucht.

Martin Sileny

Was sollen diese benutzerunfreundlichen, übertriebenen Hardware-Anforderungen? Was nützt mir das tollste Spiel in meinen Händen, wenn ich es auf meiner älteren Hardware kaum spielen kann? Dieses ewige Jammern über die zurückgehenden Verkaufszahlen könnte man größtenteils unterbinden. Denn die Masse der Spieler greift wohl erst zu Gothic 3, wenn a) die meisten Fehler beseitigt sind und b) die nötige Hardware erschwinglich ist.

Mario Seipel

WINDOWS VISTA

Windows Vista kommt! Zu DirectX 10 fällt mir ein: Gab es nicht bei Windows XP eine große Firma, die allen Ernstes behauptet hat, dass der Internet Explorer unlösbar mit dem Betriebssystem gekoppelt und überhaupt nicht als unlautere Verdrängung anderer Explorer zu verstehen sei? Gerichte haben anders geurteilt. Jetzt kommt selbige Firma und erklärt, DirectX 10 ist unmöglich in Windows XP integrierbar! Sorry, erstens habe ich mit dem Kauf auch Anspruch auf Wartung, und zweitens ist das Vertrauen in obige Firma dezent erschüttert. Der Verdacht liegt nahe, dass hier ein Marketinginstrument vorliegt, um mit Top-Titeln auf DirectX-10-Basis den Verkauf von Vista zu forcieren...

Werner Kerschen

Das neueste Windows ist noch nicht mal draußen, trotzdem werden schon Spiele und Programme nur für Vista entwickelt. Spieler sollen durch DirectX 10 gezwungen werden, Vista zu kaufen, wenn sie weiter in guter Qualität spielen wollen. Es geht hier nicht um ein paar Euro!

Marcel Wunderlich

Ihr preist Vista als ultimates Betriebssystem für Spiele, obwohl es starke Leistungseinbrüche gegenüber XP mitbringt und obwohl die Abwärtskompatibilität noch weiter eingeschränkt wird, was das Spielen von Klassikern verhindert. Dass War-

craft 3 und Diablo 2 nur sehr eingeschränkt funktionsfähig sind, wird mit Sicherheit sehr vielen Spielern sauer aufstoßen. Wie könnt ihr sowas nur derart beiläufig abtun?

Stefan Späth

GameStar Wir finden keinesfalls, dass wir Vista angepriesen haben, im Gegenteil. Im Artikel sprechen wir vom Zwangsumstieg, da DirectX 10 nach aktuellem Stand nur für Vista erscheinen und Spielern somit keine Wahl gelassen wird. Leistungseinbrüche und Abwärtskompatibilität kritisieren wir im eigens dafür geschriebenen Artikel »Vista im Spiele-Check« – unserer Meinung nach keineswegs beiläufig. Eines sollte man aber nicht vergessen: Vista ist noch nicht fertig. Die finale Version werden wir erneut unter die Lupe nehmen.

Daniel Visarius

Im Vergleich von DirectX 9 und DirectX 10 habt ihr zwei Bilder des Flight Simulator X abgedruckt. Diese Bilder sind keine Screenshots, sondern nur Konzeptstudien, bei denen fotografiertes Wasser mit einer Bildbearbeitungs-Software eingearbeitet wurde.

Catonga (im GameStar.de-Forum)

GameStar Das ist ein peinlicher Fehler, den wir leider erst nach Drucklegung bemerkt haben – kommt nicht wieder vor.

Daniel Visarius

KOLUMNE WELTMEISTERBONUS

Zur Kolumne »Weltmeisterbonus« möchten wir als Veranstalter Folgendes mitteilen: Leider ist die Situation verkürzt dargestellt. So besagt die Regel, dass ein »absichtlicher« Disconnect (Spielunterbrechung) zur Disqualifikation des Spielers führt. Absichtlich bedeutet, dass der Spieler dies bewusst herbeigeführt haben muss. Genau diese Absichtlichkeit konnte trotz 30-minütiger Untersuchung inklusive Video-Replays nicht bewiesen werden. Da überall »Im Zweifel für den Angeklagten« gilt, haben wir uns für die sportliche Variante entschieden und das Spiel an dieser Stelle (0:0 am Ende der ersten Halbzeit) weiterführen lassen. Des Weiteren gab es bereits vorher einen Zwischenfall, in dem gegen den Weltmeister entschieden wurde, was ihn überhaupt erst in die Situation brachte, »nur« um Platz 3 spielen zu können. Wir stehen hinter unserer Entscheidung, und der Fifa-Schiedsrichter genießt unser volles Vertrauen. Allerdings haben wir unsere Konsequenzen gezogen und werden die Überwachung noch verschärfen.

Thomas von Treichel

World Cyber Games Deutschland

FEHLER!

Wir wissen: GameStar wird in den besten Kreisen gelesen. Wir wissen aber auch, dass jene Gesellschaftsschichten besonders sensibel auf Fehler reagieren und wohlformulierte, wenn auch unnachgiebige Brandschriften an brief@gamestar.de schicken.

TEST: GOTHIC 3

Nachdenklich legt André Yamazaki den Silberlöffel auf die fein ziselierte Porzellanuntertasse und starrt ins kräuselnde Goldbraun des Highland-Tees, neben ihm die eben vom Buchbinder gekommene Lederausgabe des GameStar-Hefts 11/06. Gerade hat er im Rückblick auf die Gothic-Serie bei Gothic 2 ein Bild aus dem Addon »Die Nacht des Raben« statt aus dem Hauptspiel stehen sehen. Für ein richtiges Spielbild, stottert der schlohweiße Sünder Daniel Matschijewsky, habe seine Kriegsinvalidenrente nicht gereicht, schon dem Erwerb des Addon-Bildes sei der tränenreiche Abschied von der langvererbten Familien-Balalaika vorausgegangen. Die vor seinen Augen zurückzukaufen und in kleine Stückchen zu zerbrechen hat den gewünschten, markerschütternden Effekt, der jedem dauerhaften Lernprozess innewohnt.

TEST: NBA LIVE 07

Missbilligend schneidet der über den Rand der Goldgestellbrille geworfene Blick von Philipp Günther ins klamme Layouterinnenherz von Daphne Cisneros; wellengleich schlägt schließlich der Schuldspruch über ihr zusammen: »Im Test zu NBA Live 07 steht im Gold-Award nur eine 85, dabei hat das Spiel 87 Punkte bekommen!« Kein verweinter Hinweis auf die Jugend im Waisenhaus, kein Wringen der vom Akkordlayout verschwielen Hände kann den tadelnden Blick mildern; mitleidlos werden Daphne die ausgefransten Flicker vom Rock gerissen und die grauen Haare abgeschnitten als Zeichen ihrer Schande.

TEST: JUST CAUSE

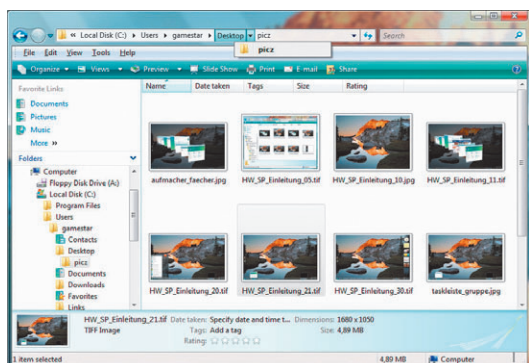
Unruhig stapft Sebastian Heumann über die schweren Berber-teppiche des Geschäftsführer-Skyloft, in dem sich das zur Krisensitzung zusammengetrommelte Management ratlos über eine GameStar-Ausgabe beugt. Fiebernde Blicke springen zwischen den zwei Präsidentennamen im Test zu Just Cause hin- und her, wo der Inselherrscher erst Mendoza heißt, zwei Seiten weiter Morales. Schnell spüren Hässcher den verlebten Kartoffelschneider Christian Schmidt in seinem aus Versandkartons gebauten Verschlag in einer stadtnahen U-Bahn-Station auf und pressen ihm ein Geständnis ab. Mendoza sei richtig, wimmert er; es ist das letzte, was man von ihm hört.

HARDWARE: RAPTOR GAMING K2

Langsam sinkt die geliebte GameStar auf die Lehne des schweren Ledersessels, aus dessen Tiefe sich Alexander Ruzicka ein Seufzer entringt. Die K2-Tastatur von Raptor Gaming, musste er gerade konsterniert im Hardware-Teil lesen, koste mit 50 Euro »wesentlich mehr« als die 90 Euro teure K1. Natürlich, wo sollte Hendrik Weins auch Rechnen gelernt haben, der schon als Dreijähriger im Siebengebirge glühende Klumpen aus den Meilern der Köhler schaufeln musste? Natürlich wird er schreien, wenn ihm die in Leidensjahren angesparten 50 Euro abgenommen werden, aber wie soll einer wie er sonst seine Lektion lernen?

VIDEO: CAESAR 4

Sorgenvoll streicht die goldberingte Hand von Finn MacCool durch den wohlgepflegten Bart, bevor sie den livrierten Diener näher winkt und auf den Bildschirm deutet. Zu sehen ist das Video von Caesar 4, in dem sich Markus Schwerdtel gerade darüber wundert, dass ein Friseur den Gesundheitszustand der Bevölkerung verbessert. MacCool hingegen hätte kein Vermögen in der Haarbranche machen können, ohne zu wissen, dass Barbieri in früheren Zeiten auch die Zähne der Leute zogen. Seine Zähne freilich hat Schwerdtel schon als Kind in der Lackiererei des Stiefvaters verloren, vom Wort »Barbier« versteht er nur die zweite Hälfte. Da auch kein nennenswertes Haar mehr abzuschneiden ist, begnügt man sich in Abwesenheit jeglicher Fri-seure damit, Schwerdtels Gesundheitszustand zu verschlechtern.



Windows Vista: »Spieler sollen durch DirectX 10 gezwungen werden, Vista zu kaufen, wenn sie weiter spielen wollen.«

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN**GOTHIC 3**

Tauchen die Gegner in Gothic 3 nach einiger Zeit wieder auf, nachdem man sie getötet hat (Respawn)?

Nein. Alle Gegner in Gothic 3 bleiben besiegt, alle mitgenommenen Pflanzen und Gegenstände tauchen nicht wieder in der Landschaft auf. Die Welt bleibt so, wie Sie sie hinterlassen.

DIE REDAKTION

Macht ihr eine Sammel-DVD mit allen Folgen von »Die Redaktion«, wie schon bei Raumschiff GameStar?

Ja, eine Special-DVD wird es geben. Allerdings ist noch kein genauer Termin geplant. Zuerst müssen genügend Folgen zusammenkommen. Und Extras wollen wir uns auch ausdenken.

WUNSCHLISTE

Mich nervt die häufige Berichterstattung über Need for Speed: Carbon, besonders im Newsbereich der Homepage. Werdet ihr von Electronic Arts bezahlt? Wer kauft denn den abgedroschenen Mist noch? Ich denke, dass ich für viele spreche, wenn ich sage, dass es sich um eine aufgewärmte Konserve handelt, mit der EA den Kunden das Geld aus der Tasche ziehen will. Berichtet lieber über Test Drive Unlimited!

Henning Witte

Ich bin sehr darüber enttäuscht, wie voreingenommen die GameStar-Redakteure gegenüber dem Basketballsport sind. Der NBA-Live-Serie wird nur eine Testseite gewidmet, und dies bei einer Wertung von 87 Punkten. Wie lässt sich das erklären?

Saman Pakzad

Bereits seit einigen Monaten verfolge ich im Netz mit großem Interesse die Entwick-

lung des Spiels Vanguard. Obwohl es sich bereits im Beta-Stadium befindet und voraussichtlich Anfang 2007 veröffentlicht wird, schweigt ihr euch über dieses Spiel im Heft aus. Über andere vergleichbare Rollenspiele, deren Erscheinungstermin zumeist deutlich später liegt, wird dagegen teilweise recht großzügig mit Heft berichtet. Wieso diese unterschiedliche Gewichtung in der Berichterstattung?

Kai Scharle

GameStar Magazine wie GameStar haben nur einen begrenzten Seitenplatz im Monat. Wir müssen zwangsläufig eine Auswahl treffen. Dabei folgen wir zum einen unserer eigenen Einschätzung der Qualität eines Spiels – von Vanguard beispielsweise waren wir bislang nicht überzeugt. Zum anderen berichten wir über das, was sich die Leser wünschen. Beispiel Need for Speed Carbon: GameStar hat nur in einem einzigen Preview über das Spiel berichtet, trotzdem steht es auf Rang 6 der am meisten erwarteten Spiele unserer Leser. Ein solches Interesse können wir nicht ignorieren. Die umgekehrten Vorzeichen gelten (leider) für den Basketballsport.

Christian Schmidt

LESERBRIEFE

Ich lese eure Zeitschrift nun schon seit über vier Jahren und stürze mich bei Erscheinen jeder Ausgabe zuerst auf die Leserbriefe, weil es mich interessiert, ob die Leser zu Tests oder Specials Lob oder Kritik äußern. In letzter Zeit fällt mir auf, dass ihr immer extremere Leserbriefe bzw. sehr harte Kritik ins Heft übernehmt. Ich finde es sehr lobenswert, dass ihr nicht nur Lobeshymnen über das Heft abdruckt, sondern euch auch harten Worten stellt.

Thomas Schirmer

GAMESTAR-SONG

Hallo Heiko, hallo Fabian, hallo Daniel! Ihr drei seid nach tiefer Recherche wohl die größten Rock-Asses der Redaktion. Da ich

mein neues Homestudio sowieso noch auschecken musste, bevor ich mit meiner Band eine CD aufnehmen, hab ich in meinem einwöchigen Urlaub dem GameStar-Team ein Lied aufgenommen. Ich spiele seit 16 Jahren Schlagzeug, E-Gitarre und E-Bass, und Rumschreien kann ich auch noch ganz gut. Warum also nicht mal einen anständigen GameStar-Soundtrack schreiben? Ich hoffe, ich kann auf euch zählen, dass ihr euren Kollegen in der Redaktion das Rocken beibringt!

Dominik Rebitzer

GameStar Respekt, junger Mann! Ein druckvoller Song. Wir haben ihn auf unsere DVD gepackt, damit auch die Leser was davon haben. Aber: »Fabian kriegt Angstgefühle ohne Basisbau«? Infame Verleumdung, ich bekomme nie Angst! Huch, ein Ausrufezeichen! Ich muss weg...

Fabian Siegmund

**SO ERREICHEN SIE UNS**

**IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feininger-Str. 26
80807 München**

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Leserservice

Tel.: 0711 / 72 52-275 Standardgebühren

Fax: 0711 / 72 52-377

E-Mail: **gamestar@zenit-presse.de**

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.



Need for Speed: Carbon: »Wer kauft den abgedroschenen Mist?«

GamePro 12/2006 mit DVD - ab 27.10. am Kiosk!

Titelstory: Call of Duty 3 – Der große Test!

Im Test: Need for Speed: Carbon, Splinter Cell: Double Agent, Pro Evolution Soccer 6, Mortal Kombat: Armageddon u.v.m.

Previews: Devil May Cry 4, Alan Wake, Stranglehold, Lost Planet, Guitar Hero II u.v.m.

PSP-Spiele: GTA Vice City Stories, Medal of Honor Heroes, Killzone Liberation u.v.m.

Special: Tokyo Game Show 2006



LÜCKENSATZ- WETTBEWERB

Wir wünschten, Sie würden unsere Taschen so fleißig mit Gold füllen, wie Sie unseren Lückensatz mit Worten gefüllt haben. Dann wären wir nämlich reich! In der letzten Ausgabe hatten wir Sie gebeten, den Spruch zu ergänzen – und rund 150 Leser haben mitgemacht. Auf dieser Seite küren wir die besten und die witzigsten Einsendungen, die wir zudem mit einem Preis belohnen.

GR

Ich bin dafür, dass *Crysis* mit sofortiger Wirkung *eingestellt wird*. Ich kann *und will* einfach nicht weiter *aufkrüsten*. Hierzu wäre ich auch bereit, *Crytek* an *einen russischen Entwickler* zu *verkaufen*.

Stephan Geißler

Ich bin dafür, dass *Duke Nukem* mit sofortiger Wirkung *in den ewigen Ruhestand eintritt*. Ich kann *ihn* einfach nicht weiter *tatenlos rumhängen und sich betrinken sehen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *als weltenrettender Macho* an *seine Stelle* zu *treten*.

Jan Wokittel

Ich bin dafür, dass *der namenlose Gothic-Held* mit sofortiger Wirkung *Torben Hendrick genannt wird*. Ich kann *seine Namenlosigkeit*, mit der *bekanntermaßen ein sozialschädliches Verhalten einhergeht*, einfach nicht weiter *untätig mit ansehen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *mit anderen Sozialpädagogen einen Stuhlkreis zu organisieren*, um an *Beispielen das Problem zu diskutieren*.

Irina Sali

Ich bin dafür, dass *GameStar* mit sofortiger Wirkung *wöchentlich erscheint*. Ich kann *das Magazin* einfach nicht weiter *nur einmal im Monat kaufen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *Journalisten anderer Zeitschriften zu entführen und sie an GameStar per Paket zu schicken*, um *damit die Redaktion zu vergrößern*.

Niklas Thomas

Ich bin dafür, dass *die deutsche Spieleindustrie* mit sofortiger Wirkung *immense Fördergelder vom Staat erhält*. Ich kann *die Stagnation der Spielebranche* einfach nicht weiter *mit ansehen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *einen Spiele-soli* an *das deutsche Staatssäckel* zu *entrichten*.

Robert Steffien

Ich bin dafür, dass *World of Warcraft* mit sofortiger Wirkung *kostenlos* wird. Ich kann *mir die Kosten* einfach nicht weiter *leisten*. Hierzu wäre ich auch bereit, *meine Sachen* an *Noobs* zu *verschenken*.

Niko Merjevitski

Ich bin dafür, dass *Oblivion* mit sofortiger Wirkung *neu übersetzt und synchronisiert wird*. Ich kann *die Übersetzungsfehler und die immer gleichen Sprecher* einfach nicht weiter *ertragen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *meine Stimme* an *Bethesda* zu *verkaufen*.

Florian Bauer

Ich bin dafür, dass *alle Hersteller von Tycoon-Spielen* mit sofortiger Wirkung zu *lebenzlänglichem Konsum aller Lindenstraße-Folgen* *verurteilt werden*. Ich kann *diese uninspiriert präsentierten Gefängnisse, Hotels und Kaufhäuser* einfach nicht weiter *ertragen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *einen entsprechenden Bittbrief* an *Angela Merkel* zu *schicken*.

Pierre Stuckenschmidt

Ich bin dafür, dass *der bayerische Innenminister Schwerdtel* mit sofortiger Wirkung *abgesetzt wird*. Ich kann *ohne staatszersetzende, Gewalt verherrlichende Haartrockner* einfach nicht weiter *leben*. Hierzu wäre ich auch bereit, *all meine Killerspiele (Merry XMas, Zoo Tycoon)* an *den nächsten Kindergarten* zu *schicken*.

Christian Brauer

Ich bin dafür, dass *PC-Spiele* mit sofortiger Wirkung *zum halben Preis angeboten werden*. Ich kann *diese hohen Preise* einfach nicht weiter *bezahlen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *nix, aber auch gar nix (also quasi überhaupt nix)* an *die Spieleentwickler* zu *bezahlen*.

Stefano Blochwitz

Ich bin dafür, dass *die winzigkleinen Gnome* mit sofortiger Wirkung *von der Kleinwüchsigkeit befreit werden*. Ich kann *die kleinen fiesen Gnome* einfach nicht weiter *unter meinen Rock schauen lassen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *all meine Elixiere des Riesenwuchses* an *die Organisation »Helft den Gnomen«* zu *schicken*.

Nicole Mohr

Ich bin dafür, dass *das Leben* mit sofortiger Wirkung *wie ein Computerspiel abläu-*

fen soll. Ich kann *ohne Quicksave, Quickload und Level-Ups* einfach nicht weiter *leben*. Hierzu wäre ich auch bereit, *vorher an einem Tutorial teil zu nehmen*.

Dennis Dehmel

Ich bin dafür, dass *Sam Fisher* mit sofortiger Wirkung *aufhört und sich im Agenten liebenden Nordkorea zur Ruhe setzt*. Ich kann *Opa Fisher* einfach nicht weiter *solchen Risiken aussetzen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *einen geeigneten Ersatz* an *die NSA* zu *schicken (mich)*.

Daniel Drees

Ich bin dafür, dass *alle notorisch den Kopierschutz umgehenden Spielebrenner* mit sofortiger Wirkung *von diesem Planeten verbannt werden*. Ich kann *das bewusste und infame Ruinieren der über Jahre schwitzend für uns Spieler werkelnden Entwickler* einfach nicht weiter *uneingreifend zur Kenntnis nehmen*. Hierzu wäre ich auch bereit, *erforderliches Briefpapier und Porto* bereitstellen und *die unterzeichneten Ausreiseerlasse* an *solche niederträchtige Halunken* zu *verteilen*.

Tobias Bennecke

DIE NÄCHSTE AUFGABE

Nach dem Lückensatz gibt's nun ein Lückenbild. Was streitet unser Jungredakteur Heiko Klinge hier wohl so vehement ab? Und worauf besinnt sich der ältere Herr (Bruce Shelley, Ensemble Studios) auf der linken Seite in diesem Augenblick?



Greifen Sie zu Stift oder Tastatur und füllen Sie die Sprechblasen. Senden Sie uns Ihre Vorschläge bitte gemeinsam mit Ihrer vollständigen Postadresse. Einsendeschluss ist der 11. November 2006.

Ihre Werke schicken Sie bitte an:
IDG Entertainment Verlag
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Sprechblasen«

»...zurzeit nicht erreichbar«

WORLD OF WARCRAFT SERVER-FRUST



Die ganze Welt spielt das Online-Wunder. Die ganze Welt? Nein, etliche deutsche Käufer können nicht auf »ihren« Server.

Stellen Sie sich vor, Sie haben eine U-Bahn-Dauerkarte. Die kostet zwar 13 Euro im Monat, aber Sie fahren gerne U-Bahn; da trifft man jede Menge nette Leute, und an den Bahnhöfen gibt's Zeitschriftenläden mit Spielmagazinen. Doch plötzlich stellen die Stadtwerke den Betrieb ein, der Lautsprecher murmelt was von »Betriebsstörung, wir bemühen uns«, und Sie stehen mitten in der Nacht am leeren Bahnsteig. Und finden schnell heraus, dass es weder eine vernünftige Beschwerdestelle gibt, noch dass Sie Ihr Geld zurückbekommen. Was in der echten Welt Verbraucherschützer auf den Plan rufen wür-

de, ist in **World of Warcraft** an der Tagesordnung. Auf einigen deutschen Servern kämpfen die Spieler seit Monaten mit Login-Problemen, schweren Lags (verzögerten Reaktionen des Spiels) oder gar Ausfällen. Kein Wunder, dass immer mehr Helden ihre Stammserver verlassen, um auf stabilen Realms zu spielen. Dabei ärgern sich die Abonnenten weniger über die Probleme selbst als vielmehr über Blizzards verkorkste Informationspolitik.

»Wir arbeiten daran...«

Bei Problemen mit **World of Warcraft** ist Blizzards »Tech Support«-Abteilung die er-

ste Anlaufstelle. Die erreicht man entweder per Telefon oder mit einem E-Mail-Formular auf der Firmen-Website. Eine konkrete Antwort bekommt man dort allerdings nicht. Der Standardsatz lautet: »Uns ist das Problem bekannt, wir arbeiten daran.« Kaum besser ist dran, wer sich in den umfangreichen Blizzard-Foren an die Entwickler wendet. Zwar beschäftigen sich dort aktuell sechs Diskussionsstränge mit Verbindungs- und Serverproblemen, die sind jedoch für Benutzer schreibgesperrt; Beiträge erstellen dürfen hier nur Blizzard-Mitarbeiter. Und zwar bevorzugt mit dem gleichen Satz, den die frustrierten Kunden

LESERBRIEFE ZUM THEMA SERVER-AUSFÄLLE

Ich bin ein Blizzard-Fan der ersten Stunde, aber was zurzeit mit uns Kunden veranstaltet wird, ist eine Frechheit.

Bestimmte Server, etwa mein Stamm-Server Aman'Thul, leiden unter gravierenden technischen Problemen. Hohe Latenz, Chat- und Spiel-lags und schließlich Disconnects sind an der Tagesordnung, viermal Rausfliegen während eines Raids nicht ungewöhnlich; das Spiel ist auf diesen zumeist alten Realms unspielbar.

Die Anfragen der Spieler werden mit »uns ist von technischen Problemen nichts bekannt« oder »wir arbeiten dran« abgeschmettert. Da das Problem nur wenige bestimmte Realms betrifft, muss man einfach auf den Gedanken kommen, dass entweder nichts getan wird oder das Ganze Absicht ist. An der Menge der Spieler kann es jedenfalls nicht liegen, dann würde es einfach wie bis vor ein paar Monaten eine Warteschlange geben. Ein Fehler im Programm kann es eigentlich auch nicht sein, da sonst alle Realms betroffen wären. Ob ein Zusammenhang zum neuen kostenpflichtigen Charaktertransfer besteht, wird natürlich von vielen Spielern gemutmaßt, soweit würde ich jedoch nicht gehen. Die Beschwerden der User mehren sich, die Realmforen sind voll von zumeist ernstzunehmenden Posts.

Ich habe die Firma bisher als Garant für Qualität gesehen. Spiele wie Starcraft oder Diablo habe ich blind gekauft. Da Blizzard beim »einfachen« zahlenden Spieler bisher leider blockt, bitte ich euch, der Sache einmal nachzugehen. Was dort mit den treuen Spielern gemacht wird, ist eine Frechheit.

Dominik Bertram

Eigentlich ist World of Warcraft eine schöne, wenn auch zeitintensive Geschichte. Leider gehöre ich zu den leidgeprägten Seelen von Aman'Thul: ein Server, auf dem sich ständige Disconnects und Lags häufen. Der gemeinsame Raid endet stellenweise in einem Desaster, weil sich eine Zeit lang gar nichts tut, oder kommt erst überhaupt nicht zustande, weil die Spieler ständig vom Server fliegen. Erschreckende Latenzen von über 2.000 ms sind keine Seltenheit.

Viel ärgerlicher ist jedoch, dass man ein Spiel gerne spielt, dafür monatlich Geld bezahlt und einem dennoch nicht geholfen wird. Das Problem ist doch nicht erst seit gestern bekannt! Es ist nicht nur ein Server betroffen! Aber Blizzard macht nichts! Es gibt nicht mal eine Erklärung. Wartungsarbeiten werden ohne Angabe von Gründen verlängert, aber die Server laufen trotzdem nicht besser. Im offiziellen Forum beschweren sich die Spieler über die Zustände, aber auch da keine Erklärung. Nein, dafür bekommt man Sachen zu lesen wie, man solle seine Netzwerkkartentreiber aktualisieren. Vielleicht sind ja auch die kleinen Interface-Mods schuld, oder man kennt sich mit seiner Windows-Firewall nicht aus.

Jetzt überlege ich doch mal kurz: Das Problem gibt es schon länger, neue Realms werden aufgemacht, und es gibt mittlerweile einen kostenpflichtigen Charaktertransfer. Hmm. Ich möchte Blizzard nichts unterstellen, aber mich würden die Gründe der Probleme sowie die in die Wege geleiteten Maßnahmen zu deren Behebung interessieren. Aber als einzelner Spieler erhält man ja leider keine Aussage, obwohl es leider eine ganze Menge »einzelne Spieler« mit Problemen sind.

Michael Schmidt

schon von der Hotline kennen. Von Spielern erstellte Beiträge zu den Schwierigkeiten werden gelöscht, schließlich sei das Thema im Forum ja schon zur Genüge abgedeckt. Dafür behandeln etliche Einträge im Support-Forum die richtige Konfiguration der Netzwerkkarte oder der Firewall-Einstellungen. Damit ist den Spielern von Zuluherd oder Aman'Thul allerdings nicht geholfen, denn falsche Einstellungen sind nachweislich nicht das Problem: Wenn diese Spieler den Server wechseln, läuft **World of Warcraft** nämlich wunderbar.

Ist Blizzard böse?

Warum reagiert das Unternehmen nicht auf die Anfragen der Kunden? Warum macht sich niemand im Bollwerk Blizzard die Mühe, den zahlenden Spielern die Probleme ernsthaft und aufrichtig zu erklären? Sind der Firma ihre Kunden egal? Hält man sie für zu dumm, die technischen Hintergründe zu kapieren? Oder haben gar jene Spieler Recht, die vermuten, dass Blizzard mit absichtlichen Lags die Nutzung kostenpflichtiger Charaktertransfers auf andere Server ankurbeln will? Wir haben die europäische Niederlassung der Firma in Paris mit den vier Leserbriefen auf diesen Seiten konfrontiert, die uns in den letzten Monaten erreicht haben, und eine Stellungnahme eingefordert. Bis Redaktions-

schluss bekamen wir keine Antwort.

Mag sein, dass sämtliche Techniker gerade mit der Installation der Erweiterung **Burning Crusade** auf die Server beschäftigt sind, und sich deshalb niemand um die Probleme kümmern kann. Vielleicht ist die neue Einnahmequelle Addon einfach wichtiger als die Zufriedenheit der Altkunden. Zwar hat ein Server-Umbau in Vorbereitung auf **Burning Crusade** am letzten

Patch-Tag im September leichte Besserung gebracht, doch vereinzelt kommt es noch immer zu Realm-Ausfällen.

Wenn Sie zu den betroffenen Kunden gehören, sprechen Sie die einzige Sprache, die Firmen verstehen, und kündigen Sie Ihr **World of Warcraft**-Abo. Dann merkt Blizzard, dass man zahlender Kundschaft mehr schuldet als lediglich ein lapidares »Wir arbeiten daran.« Sogar bei der Bahn gibt's ja Entschädigungs-Gutscheine. **MS**

Titel	Thema	Erstellt am	Aktuelle Beiträge	Reaktionen	Beantwortet
1	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
2	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
3	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
4	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
5	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
6	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
7	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
8	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
9	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
10	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
11	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
12	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
13	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
14	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
15	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
16	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
17	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
18	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
19	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
20	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
21	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
22	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
23	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
24	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
25	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
26	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
27	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
28	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
29	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000
30	2. Patchtag & TechSupport - Offizieller Support	Techniksupport	400	1	1000

In den **offiziellen Foren** gibt es Threads zu den Problemen, darin schreiben können jedoch nur Blizzard-Mitarbeiter. Von Benutzern erstellte Diskussionen zum Thema werden gelöscht.

Ich möchte als enttäuschter WoW-Spieler auf Missstände bei Blizzard hinweisen. Ich spiele auf dem deutschen Realm Zuluherd. Seit einigen Wochen tritt hier ständig dasselbe Problem auf: Der Server fängt gegen 19:30 Uhr fürchterlich mit Chatlags an, die sich dann auch in der Spielwelt bemerkbar machen. Nachdem sich die Lags deutlich verschlimmern, stürzt der Server schließlich ab, ist für eine Minute offline, dann wieder online, und nach etwa 15 Minuten fängt dasselbe Spiel von vorne an.

Da das Problem seit Wochen besteht, fühlt sich das Realm-Forum immer weiter mit Threads verärgerter Spieler. Eine Interaktion zwischen den Spielern und den vorhandenen Community Managern findet allerdings nicht statt; Threads, in denen zu kritische Spieler posten, werden einfach geschlossen. Das ist ein typisches Beispiel für Blizzards Support: Die aufgebrachten Spieler werden einfach ignoriert. Man würde als Kunde gerne erfahren, was genau der Grund für den Zustand des Servers ist und wann diese Probleme voraussichtlich behoben werden. Doch die Community Manager spulen immer dasselbe Makro ab: »Das Problem ist uns bekannt. Wir arbeiten daran.« Na dann, schön zu hören! Aber es passiert nichts. Man kommt sich als Spieler veralbert vor, wenn man so plump ignoriert wird, und es scheint sich da nichts am Denken zu ändern.

Dennis Möhle

Ich spiele schon seit Release World of Warcraft auf dem Realm Zuluherd. Dieser Server hat bekanntermaßen starke Probleme: Der Chat hat Verzögerungen von bis zu fünf Minuten, der Ping steigt ins Unermessliche, und die Lags werden unerträglich.

Da bei Blizzard auch mal etwas schief laufen kann und es sicher nicht einfach ist, ein so immens großes Rechenzentrum zu betreiben, sei den Technikern dieses Malheur verziehen. Ich bin sicher, sie werden es wie-der in den Griff bekommen. Die eigentliche Schweinerei sind auch nicht die Lags, die Verbindungsverluste oder die Tatsache, dass das ganze sich immer dann ereignet, wenn man im Spiel ingendetwas vor hat – die himmelschreiende Dreistigkeit besteht viel mehr darin, dass Blizzard keine Anstalten macht, den Kunden etwas über den Status der Arbeiten mitzuteilen, geschweige denn, ihnen eine Vergütung für die verlorene Spielzeit zu geben.

Es wird lediglich ein einziger Thread im offiziellen Forum eröffnet, wo alle Beschwerden hineinzuposten sind. Das Eröffnen eines neuen Threads wird untersagt. Wäre ja auch noch in Ordnung, wenn sich dort wenigstens regelmäßig ein Blizzard-Mitarbeiter melden würde. Doch außer dem Eröffnungspost mit dem Wortlaut: »Das Problem ist bekannt, es wird daran gearbeitet. Alle weiteren Threads zu diesem Thema werden geschlossen.« hat sich dort kein Mitarbeiter mehr über das Problem geäußert. Die Gamemaster im Spiel – von denen sowieso schon lange keiner mehr Kompetenz erwartet – sind auch nicht informiert und können nur an eine Hotline verweisen.

Ich frage mich, was Blizzard die Freiheit gibt, die immerhin monatlich zahlenden Kunden so hängen zu lassen. Ich hoffe, dass die Firma langsam lernt, dass wir Menschen sind, die sich verschaukelt fühlen. Ich hoffe nun seit ca. einem Jahr vergebens... aber die Hoffnung stirbt zuletzt.

Philipp Reuters



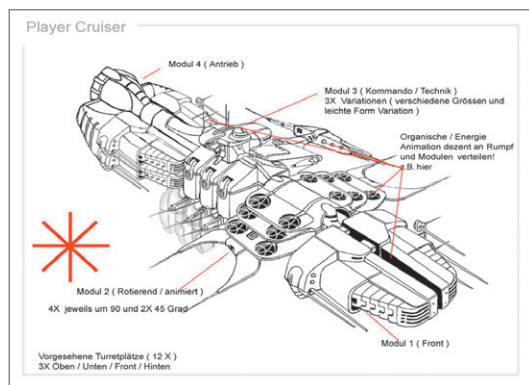
MAKING OF DARKSTAR ONE

Im All ist es einsam: Mutig wagte sich Ascaron ans schwer vernachlässigte Weltraum-Genre und hatte dabei etliche Herausforderungen zu meistern.

In den 90ern waren sie fast so zahlreich wie die Mondkrater: die Weltraum-Actionspiele. Doch nach der **Wing Commander**-Blütezeit mit Nachahmern wie **Freespace**, **I-War** oder den **X-Wing**-Titeln wurde es still zwischen den Sternen. Im Jahr 2003 erschien noch **Freelancer**, danach mochte kaum ein Entwickler mehr ins All starten. Lediglich die deutsche **X-Reihe** hielt die Fahne hoch, doch in der sind mitreißende Weltraumschlachten eher selten – das einst so wegweisende Genre schien endgültig tot.



Grafiker Alex Conde konstruiert eine **Sternenhimmel**-Textur.



Mehr als diese Skizze ist vom **Spieler-Kreuzer** nicht geblieben.

Umso mutiger von Ascaron, Anfang 2005 **Darkstar One** anzukündigen, das im Sommer 2006 im GameStar-Test eine Wertung von stolzen 86 Punkten abräumte. Bis dahin war es allerdings ein langer Weg, wie Projektleiter Daniel Dumont berichtet.

Weltraum? Will das noch wer?

Nach der Fertigstellung von **Port Royale 2** war für das Team klar: Das nächste Spiel sollte ein Actiontitel werden, um auch international erfolgreich zu sein. »Außerdem wollten wir eine Story haben, damit der Spieler nicht verloren geht«, erinnert sich Daniel Dumont. »Viele im Team waren Weltraumfans, und auch ich habe mir schon immer gewünscht, mal ein Spiel dieser Art machen.« Dass es seit **Freelancer** keinen solchen Titel mehr gab, sprach dafür und dagegen. Denn einerseits bedeutet das: keine Konkurrenz. Andererseits kann das auch heißen, dass ein Genre tot ist. Deshalb war die Entwicklung von **Darkstar One** für Ascaron von Anfang an mit einem gewissen Risiko verbunden.

Vom Meer ins All

Genrewechsel sind für ein Entwicklerteam immer schwierig, erst recht vom eher gemütlichen Seehandel in **Port Royale 2** zu

DARKSTAR ONE IN ZAHLEN

Anzahl Zeilen Programmiercode	659.000
Quell-Dateien für die Raumobjekte	50 GByte
Sprachausgabe	300 Minuten
Gesamtdauer Musik und Geräusche	160 Minuten
Gesamtzahl aller Sounddateien	5.800
Gesamtgröße aller Sounddateien	680 MByte

den Actionballereien in **Darkstar One**. Glücklicherweise konnte Ascaron aber viel »altes« Wissen im neuen Projekt gebrauchen. »Durch **Patrizier 2** und die **Port Royale**-Serie hatten wir schon viel Erfahrung mit der Simulation großer Welten, vor allem mit dem Marktsystem und der Dynamik von Warenpreisen«, erklärt Daniel. »Außerdem kamen wir drauf, dass wir die KI in den Raumbkämpfen auf ähnliche Weise angehen könnten wie in den Schiffsduellen unserer früheren Spiele – so blöd das klingt. Deshalb war der Genrewechsel nicht ganz so schlimm für uns.«

Das heißt allerdings nicht, dass es bei der Entwicklung von **Darkstar One** keine Probleme gegeben hätte. »Es war schwierig, die angestrebte grafische Qualität zu erreichen«, gesteht Dumont. »Die Balance zwischen Texturdetails, Polygonzahl und Performance ist knifflig.« Denn im Gegen-



Schnelle, aber dennoch hübsche **Raumschlachten** waren für das Team die größte Herausforderung.



Schiffe wie der Terraner-Kreuzer entstehen in einem speziellen, extrem flexiblen Editor.



Die meisten Objekte wurden extern entwickelt, ein **Kernteam von Grafikern** koordinierte die Arbeit.

satz zu Spielen »an Land« kann man im Weltall sehr weit sehen, und der PC muss viele Objekte berechnen. Andererseits müssen Raumschiffe und Stationen auch dann noch gut aussehen, wenn man ganz nah heranfliegt. »Durch diese schwierige Gratwanderung«, gibt Dumont zu, »hat sich die Entwicklung immer wieder verzögert.«

Herausforderung: Raumschlacht

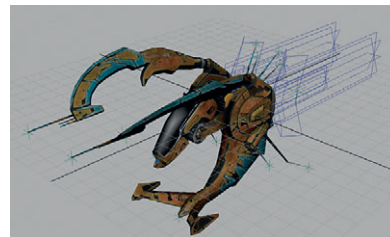
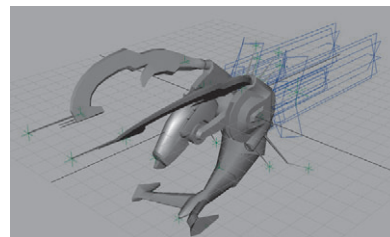
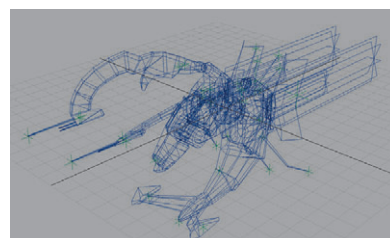
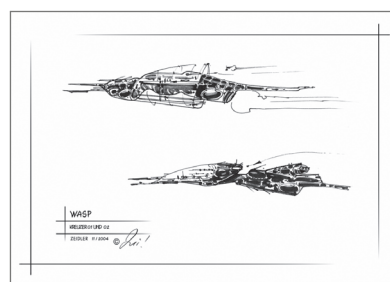
»Wenn ein Spiel zu 70 Prozent oder mehr aus einem Spielelement besteht, dann muss das perfekt sein«, erklärt Daniel Dumont. »In Darkstar One waren dieses Element die Raumschlachten.« Die waren vor allem ein technisches Problem. Denn nachdem der Spieler außer Raumschiffen ohnehin nicht viel zu sehen bekommt, mussten die dafür besonders hübsch sein. Außerdem sollte jede Rasse unterschiedliche Materialien verwenden. Also hat das

Team in mühevoller Arbeit einen variablen Shader geschrieben, der aus bis zu fünf Texturen Oberflächen wie Stahl, Perlmutter oder Gold zaubert – und zwar schnell genug für hektische Schlachten.

Lost in Space

Wie bei jedem großen Spielprojekt blieben auch bei **Darkstar One** ursprünglich geplante Elemente auf der Strecke. So sollte der Spieler zum Beispiel einen eigenen antiken Raumkreuzer besitzen, um dort zwischen den Missionen die kleinere Darkstar One aufzurüsten und zu reparieren. Auch im Kampf hätte der Kreuzer eine Rolle spielen können. »Allerdings gab es von diesem äußerst aufwändigen Objekt nie mehr als eine Skizze«, bedauert Daniel.

Und, hat sich der Aufwand gelohnt? »Tatsächlich war Darkstar One in Deutschland nur mäßig erfolgreich, denn bald nach



Der **Arrack-Jäger** von der Skizze bis zum fertigen Modell. Ein eigens programmierter variabler Shader sorgt für die richtige Texturoberfläche.

Erscheinen gab es im Internet einen Crack und die anfangs gute Verkaufszahlen brachen ein«, bedauert Dumont. »Dafür lässt sich der Verkauf in den USA ganz vielversprechend an.« Damit hätte Ascaron das Ziel – ein international erfolgreiches Spiel – wohl erreicht.

MS



HALL OF FAME

FLIGHT SIMULATOR

Anfang der 80er-Jahre war Microsoft nur eine kleinere Firma unter vielen. Geändert haben das ein Betriebssystem – und ein Computerspiel.

Wenn man neue Software in den Markt drücken will, dann sucht man sich schlagkräftige Kooperationspartner und schafft überzeugende Kaufgründe für die Kunden. Am 12. August 1981 veröffentlicht die US-Firma Microsoft ihr Betriebssystem MS-DOS, das immens erfolgreich werden wird; der schlagkräftige Partner ist IBM, für dessen IBM-PCs die Software ausgelegt ist. Aber Microsoft sucht nach einem zusätzlichen Argument, das Käufer anziehen soll. Fündig wird die Firma bei einem Entwickler aus Champaign, Illinois, und dessen Spiel: Der **Flight Simulator** von Sublogic ist auf den Apple-2-Computern längst ein Riesenhit, als Microsoft 1981 die PC-Lizenzrechte kauft.

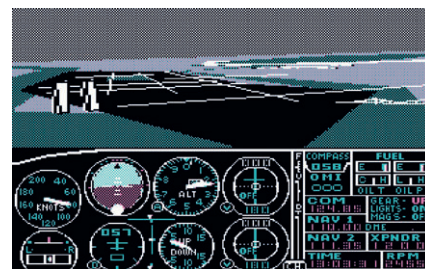
Anfang Schwarz-Weiß

So beginnt die Karriere des nun in **Microsoft Flight Simulator** umgetauften Spiels im Frühjahr 1982 als Zugpferd für das MS-DOS-System, und gleichzeitig als Demonstration für die Leistungskraft der 4,77 MHz schnellen IBM-XTs. Tatsächlich ist die vom Sublogic-Gründer Bruce Artwick entwickelte PC-Version so eng mit MS-DOS und dem IBM-System verzahnt, dass der **Flight Simulator** in den Folgejahren dafür benutzt wird, die IBM-Kompatibilität von PC-Systemen zu überprüfen. Dabei kommt der erste PC-Flugsimulator alles andere als spektakulär daher: Wer den 180 Kilobyte großen **Flight Simulator** von der 5-1/4-Zoll-Diskette bootet, landet im schwarz-weißen Cockpit einer Cessna 182. Das Instrumenten-Panel füllt den halben Schirm, darüber zieht sich die schnurgerade Horizontlinie. So etwas wie optische Anhaltspunkte gibt's nur

in den vier simulierten Großräumen Chicago, Seattle, Los Angeles und New York / Boston. Auf dem Weg dazwischen sehen Sie buchstäblich gar nichts. Trotzdem ist der **Microsoft Flight Simulator** ein großer Sprung im Vergleich zu den Apple-Vorgängern, denn immerhin enthält er Nachtflüge, eine Wettersimulation und bessere Anzeigen.

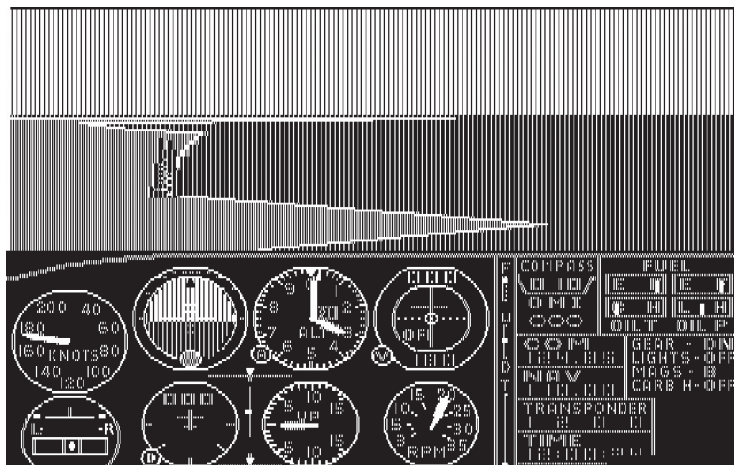
Weiter, immer weiter!

Wie sehr das Kalkül Microsofts aufgeht, zeigen allein die Versionsnummern: Der Erstling kommt als leicht erweiterte Neuauflage noch zweimal in die Läden, dann folgt 1984 der **Flight Simulator 2**, der es bis 1988 auf fünf unterschiedliche Versionen bringt. Ihnen gemeinsam ist die CGA-Grafik, die nun immerhin vier Farben gleichzeitig darstellt; am Ende



Flight Simulator 2: Nacht-Anflug auf New York City in vierfarbiger CGA-Grafik. Mit World Trade Center.

wächst zudem die Zahl der Flugplätze auf rund 80 an. 1988 erscheint Nummer 3, dann 4, 5, 95 und so weiter; der aktuelle **Flight Simulator X** ist je nach Zählung mindestens die zehnte, eigentlich aber die achtzehnte offiziell verkaufte Episode der Serie. Lange vor den **Sims** und **World of Warcrafts** unserer Tage war der **Flight Simulator** damit das mit Abstand meistverkaufte Spiel der Welt. **CS**



Flight Simulator: Das PC-Original von 1982 kennt nur grobe schwarz-weiße Grafik.

DESWEGEN LEGENDÄR

- eines der ersten Spiele für IBM-PCs
- vier Großräume in den USA simuliert, mit Brücken und Hochhäusern
- realistisches Flugmodell, Tag-Nacht-Wechsel, dynamisches Wettermodell
- zig Fortsetzungen und Erweiterungen halten den Flight Simulator bis heute ununterbrochen am Leben

FLIGHT SIMULATOR FLUGSIMULATION

PUBLISHER: Microsoft
ENTWICKLER: Sublogic ORIGINALRELEASE: 1982
QUELLE: Flight Simulator Vault CA. PREIS: –
SPRACHE: Englisch USK: –

HARDWARE MINIMUM:

Pentium 60, 16 MByte Speicher

SO LÄUFT'S:

Die Urversionen der Flight Simulators laufen nur noch über einen Emulator [▶ QUICKLINK: 3891](#).

FAZIT: DIESE SERIE ÜBERLEBT SIE ALLE.



DEIN FREUND, DER BUG



Alle Welt beschwert sich über Bugs, Bugs, Bugs. Zu Unrecht! Wir machen Schluss mit der geistlosen Hetze und brechen eine Lanze für die possierlichen Fehlerchen.

Konfuzius hat mal gesagt: »Ein Spiel ohne Bugs ist wie eine Kuh ohne Beine: Es sieht lustig aus, aber irgendwie fehlt was.« Wie bitte? Das hat Konfuzius nie gesagt? Na gut, ist dann wohl ein Übersetzungsfehler. Hätte er aber sicher gesagt, wenn es im alten China schon Bugs gegeben hätte. Und Computer. Denn Bugs, jene kleinen und großen Fehler, gehören zum modernen PC-Spiel wie das Brecheisen zu Gordon Freeman. Umso abscheulicher, dass heutzutage regelrechte Hetzjagden stattfinden; weltweit poltern die Spieler gegen Bugs.



GTA San Andreas: Ein Polizist versinkt im Boden. Freuen Sie sich schon auf den Patch?



Yager: Ein mehrteiliger Bauer! Mit Eselkarren! Den vergessen Sie so schnell nicht, wetten?



Doch haben Sie mal drüber nachgedacht, wie eine Welt ohne Bugs aussähe? Besser? Ja, vielleicht auf den ersten Blick. Doch erst Bugs erzeugen, was viele Spiele alleine gar nicht schaffen würden: denkwürdige Augenblicke und wertvolle Erinnerungen. Der erste kaputte Speicherstand, die erste unlösbare Quest, der erste tödliche **Counterstrike-Lag** – all das bleibt ins Gedächtnis eingebrannt wie der erste überhitzte Prozessor in das Mainboard. Und wenn **Half-Life 2** drei Sekunden vor dem Endgegner abschmiert (und Sie vorher mal wieder nicht gespeichert haben), dann bleibt diese Erinnerung sicher länger haften als die an den Endgegner selbst. Oder erinnern Sie sich so aus dem Stegreif an den Endgegner von **Half-Life 2**? Na? Also, sehen Sie. Bugs bereichern Spiele, von den schönsten Fehlern werden wir noch unseren Kindern erzählen – etwa die Geschichte, wie Lara mal so zwei riesige... Köpfe hatte. Übrigens: Eine Welt ohne Bugs wäre auch eine Welt ohne Patches, und eine Welt ohne Patches wäre eine Welt ohne



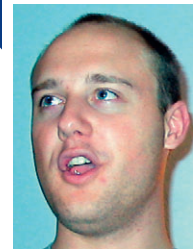
Half-Life 2: Schwebende Häuser sind inzwischen Standard, aber immer wieder denkwürdig schön.

Freude. Stellen Sie sich vor, Sie kaufen ein Programm und spielen es problemlos durch. Wie öde! Wenn jedoch Bugs auftauchen, fiebern Sie dem Patch entgegen und freuen sich umso mehr, wenn dieser die Fehler auch wirklich beseitigt. Dieses Glücksgefühl kann ein perfektes Spiel nie bieten. Nicht umsonst hat Konfuzius gesagt: »Eine Welt ohne Bugs ist wie ein Auto ohne Räder...« Das hat er nie gesagt? Gut, hat er nicht. Aber Sie wissen ja, was wir meinen. **GR**



DVD:
Die Redaktion
Bug-Folge

»EIN SPIEL OHNE BUGS IST WIE EINE KUH«



Der Bug-Forscher
(Abb. ähnlich)

Auf dem Parkplatz der Münchner Metro trafen wie einen Bug-Forscher, der uns seinen Namen nicht nennen wollte. Interviewt haben wir ihn trotzdem.

GameStar Bugs leiden im Allgemeinen unter einem sehr schlechten Ruf. Zu Recht?
Forscher Nein. Denn wissen Sie, sogar Konfuzius hat mal gesagt: »Ein Spiel ohne Bugs ist wie eine Kuh...«

GameStar Wissen wir, steht da links oben im Text.

Forscher Ach so. Dann lassen Sie mich gleich zu meinem Schlusswort kommen: Bugs sind wichtig und notwendig, sonst heulen wieder alle.

GameStar Bitte? Wer heult?

Forscher Ich muss dann auch schon wieder weg, hab' da noch einen Arzttermin.

GameStar Am Sonntag?

Forscher (im Laufen) Jaja, tschüss dann.



GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 85: POWER-PETZI

Bei Tag ist Petra Schmitz nur eine langweilige Redakteurin, die ganz viele langweilige Sachen macht.



Ich mach
heut' nix.

Doch wenn es Nacht wird in München...



...verwandelt sie sich in Power-Petzi!



Ich mach
heut' nix.

Eine langweilige Superheldin.



Am Kiosk erscheint
GameStar
1/2007
 am **29. November**
 Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten
 versäumen keine
 Ausgabe!
www.gamestar.delabo

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Von wegen grauer
 November: Auch im Herbst
 gibt's auf Ihrem Monitor
 knallbunten Spielspaß.



GAMESTAR DVD

Wenn's draußen herbstelt,
 machen Sie es sich drinnen mit
 unserer DVD gemütlich. Denn da
 drauf finden Sie auch nächsten
 Monat klasse Demos und Spiele-
 videos – inklusive Test-Check und
 Die Redaktion. Obendrein liefern
 wir eine erstklassige Vollversion,
 Mods, Patches und Treiber. Und
 Leser der XL-Ausgabe bekommen
 auf der XL-DVD eine XL-Dosis zu-
 sätzliches Material.

EXTRALEBEN

Sie kennen Ihr Lieblingsspiel bis
 auf den letzten Pixel? Mit unserer
 Rubrik Extraleben holen Sie dank
 Mods und Levels selbst aus alten
 Kamellen Spielspaß. Dazu gibt's
 Freeware-Spiele, Multiplayer-Ber-
 ichte sowie Patchtests und Tipps.

TEST

MARK OF CHAOS

Mark of Chaos könnte für das **Warhammer**-Universum werden, was **Dawn of War** für **Warhammer 40k** ist – eine würdige Umsetzung! In einer Preview-Version haben uns die detaillierten Einheiten schon sehr gut gefallen. Der Test zeigt, ob die Helden-Duelle mit Spezialfähigkeiten auf Dauer Spaß machen.



TEST

GUILD WARS NIGHTFALL

Afrikanisch-orientalisch wird's im gar nicht düsteren **Guild Wars Nightfall**. Wieder stehen Gil-
 denkämpfe im Mittelpunkt, doch diesmal sollen
 auch Solohelden gefordert sein.



TEST

RACE

Rennspezialist Simbin (**GTR 2**) geht im Asphalt-
 Spektakel **Race** mit der offiziellen Tourenwagen-
 WM-Lizenz auf die Piste – wir fahren mit.



PREVIEW

SACRED 2

Sacred 2 – Fallen Angel, so heißt Ascarons Ac-
 tion-Rollenspiel mit vollem Titel. Wir treffen uns
 mit den Entwicklern und finden heraus, was
 hinter dem Engel-Absturz steckt.

TEST

SCARFACE

Sein Name ist Tony Montana, sein Gesetz das des
 Stärkeren. Ist die Umsetzung des brutalen Kult-
 films **Scarface** der erhoffte **GTA**-Killer?

TEST

ARMED ASSAULT

Im inoffiziellen Nachfolger von **Operation Flash-**
point kämpfen Sie auf einer riesigen Insel. Kann
Armed Assault die Erwartungen erfüllen?

HARDWARE

GRAFIKKARTEN

Die Konkurrenz zwischen ATI und Nvidia drückt
 die Preise. Wir vergleichen PCI-E- und AGP-Gra-
 fikkarten aller Leistungsklassen.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.