



# GameStar 03/2008

## Rollenspielfest



### Wow!

Wir haben unsere Sonderhefte zu World of Warcraft komplett neu aufgesetzt. Die Serie erscheint jetzt jeden zweiten Monat in neuer Gestaltung und mit auf-gebohrten Inhalten. Die erste »neue« Ausgabe erhalten Sie ab dem 25.1.2008 an gut sortierten Kiosken oder unter [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop).



### Mehr WoW!

Für Fans gibt's das WoW-Sonderheft auch in limitierter Auflage im »Fanpaket« mit der Magazin-Fassung von GameStar (ohne Datenträger) für 9,98 Euro. Als Clou verlosen wir unter den Käufern des Fanpakets Game-Time-Cards im Wert von insgesamt 6.000 Tagen!



### In den Player!

Seit einiger Zeit erhältlich: Die Collector's Edition von »Die Redaktion«, unserer monatlichen Comedy-Serie. Auf drei DVDs finden Sie fünf Stunden Video in Top-Qualität und mit Dolby Sound. Das exklusive Set gibt es für 12,99 Euro unter [gamestar.de/shop](http://gamestar.de/shop) oder bei [amazon.de](http://amazon.de) zu bestellen.



### Drakensang Deluxe

Unsere Titelstorys sind seit über zehn Jahren das Herzstück von GameStar, der Dreh- und Angelpunkt des Spielemonats. Doch selten zuvor waren wir auf eine Geschichte so stolz wie auf **Drakensang** in dieser Ausgabe. Dass **Drakensang** die derzeit wichtigste deutsche Rollenspiel-Hoffnung ist, weiß man seit geraumer Zeit – nicht aber, ob diese Hoffnung berechtigt ist. Denn ungestört spielen konnte **Drakensang** bislang noch kein Journalist, auch wenn das immer mal wieder jemand behauptet. Doch wir wollten es unbedingt wissen: Wie fühlt sich das nächste große Rollenspiel an, hat der Titel aus Deutschland wirklich das Zeug, die Welt zu überraschen? Ergebnis: Den ersten echten Live-Bericht aus Aventurien lesen Sie diesen Monat in GameStar. Und das, obwohl der Entwickler Radon Labs eigentlich noch niemanden in seine Rollenspielwelt eintauchen lassen wollte. Wir blieben hartnäckig, erkämpften uns zwei volle Tage ungestörtes Spielen im Studio und beschreiben Ihnen ab Seite 28, was wir dort erlebt haben. So viel vorneweg: **Drakensang** ist schon jetzt ein bemerkenswert fehlerfreies Spiel, ein neues Rollenspiel-Bug-Debakel ist also nicht zu befürchten.

### Trainees Deluxe

Der eine kommt, der andere geht: Unser Trainee und Redaktions-Österreicher **Florian Kneringer** (oberes Bild) hat sich im Dezember wieder den heimatischen Bergen zugewandt. Florian, wir wünschen dir für deine Zukunft alles Gute! Und bewundern weiterhin deine bravourösen Hochdeutsch-Imitationen auf Video, da warst du Markus Schwerdtel mindestens ebenbürtig – auch das wird uns fehlen.



Um die Lücke zu schließen, verstärkt zum ersten Januar 2008 **Franz Philipp Dubberke** die Redaktion. Philipp ist seit vielen Jahren leidenschaftlicher PC-Spieler, praktiziert die ostasiatische Kampfkunst Wing Tsun, studierte Philosophie und Medienwissenschaften, liebt Paintball-Gefechte und Motorräder. Inzwischen hat er schon den ersten GameStar-Monat hinter sich und mehrere Artikel zu diesem Heft beigesteuert. Wir sagen: Herzlich willkommen!



Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Ihr GameStar-Team



Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!



# GameStar



**Top-Thema**  
**Frontlines: Fuel of War**  
Der neue Hit der Battlefield-2-Macher im Härtestest.

Über 20 Min. Videos!





**Vollversion**  
**The Westerner**  
Witziges Adventure im Wilden Westen.



**Video-Historie**  
Auf den Spuren der Spielreihe, die ein neues Genre schuf: den Taktik-Shooter.

03/2008



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!



# GameStar XL

**Top-Demo**  
**Silverfall: Wächter der Elemente**  
Überzeugen Sie sich selbst von der Qualität des Standalone-Addons zum Rollenspiel.





**Vollversion**  
**Radsport Manager Pro 2006**  
Ein Muss für jeden Radsportfan. Garantiert ohne Doping!



**Komplettes Spiel**  
**Ski Challenge 2008**  
Rasant und realistischer als die meisten Vollpreisspiele.

03/2008



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Die DVD-Hülle ist für alle GameStar-Ausgaben gleich. Aber nur bei der XL-Ausgabe ist auch eine DVD in der unteren Tasche!

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!



# GameStar

**Daten, Programme**

**VOLLVERSIONEN**  
The Westerner  
+ Handbuch (dt.)  
+ GameStar-Lösung  
+GameStar-Tipps  
+Desktop-Motive  
Universal Combat

**DEMOs**  
Dawn of War: Soulstorm  
Die Kunst des Mordens: Geheimakte FBI  
Kane & Lynch (auf DVD 18)  
Sam & Max: Moai Better Blues

**MODS & EXTRAS**  
The Delta Sector, Mod für Far Cry  
GameStar DVD-Inlays

**DVD-Inhalt 03/2008**

**DESKTOP-MOTIVE**  
Bildschirmhintergründe beliebter Spiele

**PROGRAMME**  
Adobe Reader V8.1  
Directory Opus V9.1.0.0 (dt., Testversion)  
DirectX 9.0c (dt., August 2007)  
Evil Player V1.22 (int.)  
Filezilla V3.0.4.1 (int.)  
GameStar DataStar (von DVD)  
GameStar DataStar (von Festplatte)  
Opera V9.25 (int.)  
Prime 95 V2.414  
Smartsurfer V5.1  
Synergy V1.31  
VLC Media Player V0.8.6d (neu)

**Videos**

**PREVIEWS**  
Drakensang  
GTA IV (auf DVD 16/18)  
Panzers: Cold War  
War Leader

**TESTS**  
Frontlines: Fuel of War (Topspiel)  
Kwari (auf DVD 16/18)  
Pirates of the Burning Sea  
Shadowgrounds Survivor (auf DVD 16/18)

**SPECIAL**  
GameStar Rückblick 03/98  
Test-Check:  
Der goldene Kompass  
Stalin Subway 2: Red Veil  
Beemovie: Das Spiel  
King of Clubs

Sam & Max: Moai Better Blues  
Hard to be a God  
Spaceforce Captains  
Sun Age  
Kontrollbesuch: Command & Conquer 3  
Mod-Special (auf DVD 16/18)  
Rainbow-Six-Historie (auf DVD 16/18)  
Wertungskonferenz: Frontlines: Fuel of War

**TRAILER**  
Cloverfield  
Asterix bei den Olympischen Spielen  
John Rambo (auf DVD 16/18)

**FUN**  
Die Redaktion Folge 34: Und täglich grüßt das Höllentor  
Die Redaktion Folge 34: Outtakes

03/2008



# GameStar XL

**DVD-XL-Inhalt 03/2008**

**VOLLVERSION**  
Radsport Manager Pro 2006  
Battlucruiser Millenium

**DEMOs**  
Angelkönig  
Autoschieber Tycoon  
City Life 2008  
Hard to be a God  
Silverfall: Wächter der Elemente

**VIDEO**  
Call of Duty 4: Making of

**SPIELE-TRAILER**  
Die Kunst des Mordens: Geheimakte FBI  
Frontlines: Fuel of War  
Imperium Romanum

**MODS & EXTRAS**  
Fistful of Frags, Half-Life 2  
Forgotten Hope 2, Battlefield 2  
Zombie Panic, Half-Life 2  
Crisis Tournament Mappack  
Legend Wars, Freeware-Spiel  
Ski Challenge 08, Freeware-Spiel

**MODS & EXTRAS**  
Fussball Manager 08 (int.)  
Need for Speed: Pro Street V1.1 (int.)  
Prey V1.4 (int.)  
Stranger Addon-Pack (dt.)  
Supreme Commander V1.1.3280 (int.)

**MODS & EXTRAS**  
World in Conflict 1.005 (dt.)  
World in Conflict V1.005 Collectors Edition (dt.)  
Fistful of Frags, Half-Life 2  
Forgotten Hope 2, Battlefield 2  
Zombie Panic, Half-Life 2  
Crisis Tournament Mappack  
Legend Wars, Freeware-Spiel  
Ski Challenge 08, Freeware-Spiel

**MODS & EXTRAS**  
DateiCommander V9.0.2  
DivX for Windows V6.8  
DOSBox V0.72  
Firefox V2.0.0.11  
FSAA Tester V2.3  
GameStar RSS-Reader  
GameWiz 32  
Irfan View V4.10  
Irfan View Plugins  
Lauge eBay-Browser V2.14  
Preispiraten V5.0  
Scanner V2.8  
Speedfan V4.33  
Winamp Lite V5.51  
XnView & NConvert V1.92  
XP-Antispy 3.96-6

GameStar

Anregungen und Kritik bitte an: [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)





## 28 Titel Das Schwarze Auge: Drakensang

Das erste große Rollenspiel des Jahres kommt aus Deutschland. Wir haben den Entwickler Radon Labs in Berlin besucht, DSA: Drakensang ausführlich gespielt und den Designern Unmengen neuer Informationen entlockt.

DVD  
- Video-Special



Titel

42 **C&C: Tiberium** Electronic Arts probiert es trotz des mäßigen Erfolgs von C&C: Renegade (2002) mit einem neuen Shooter im Command&Conquer-Universum.

## Titelstory

### Das Schwarze Auge: Drakensang

Mega-Preview ..... 28  
Die Engine ..... 28

Der Besuch ..... 29  
Die Helden ..... 30  
Ein typischer Kampf ..... 31  
Abenteuerreise durch Kosch ..... 33  
Drei Zaubersprüche und ihre  
Anwendungsgebiete ..... 34

Monster-Evolution ..... 36  
Drei Fragen an..... 37

## Aktuell

News ..... 10  
Termin-Update + Warteliste ..... 16

## Previews

### Kurzreviews

Lost ..... 18  
Silverfall:  
Wächter der Elemente ..... 18  
White Gold ..... 18  
Mirror's Edge ..... 19  
The Precursors ..... 19  
Trackmania Forever ..... 19  
Demigod ..... 20  
Goin' Downtown ..... 20  
Stargate Worlds ..... 20  
Aggression:  
Reign over Europe ..... 22  
Conflict: Denied Ops ..... 22  
Mark of Chaos: Battle March ..... 22  
Hired Guns: The Jagged Edge ..... 24

### Previews

C&C: Tiberium ..... 42  
Just Cause 2 ..... 46  
Battle Worlds: Kronos ..... 50  
Tomb Raider: Underworld ..... 52  
GTA 4 ..... 56  
Dawn of War: Soul Storm ..... 60  
Stalker: Clear Sky ..... 62  
War Leaders ..... 64  
Rainbow Six: Vegas 2 ..... 68  
Armed Assault 2 ..... 70  
Project Origin ..... 72  
Treasure Island ..... 74

## DVD-Highlights



Unsere Vollversion beweist mit moderner 3D-Grafik und reichlich Humor, wie unterhaltsam Adventures sein können. Als sympathischer Revolverheld Fenimore Fillmore helfen Sie schutzlosen Farmern bei der Verteidigung ihres Landes und erleben alles, was zum Wilden Westen gehört.

### Top-Video Frontlines: Fuel of War

In sechs Videos und einer Wertungskonferenz erfahren Sie, ob das Shooter-Komplettpaket Frontlines als Konkurrent für Battlefield 2 und Call of Duty 4 taugt.

## DVD-XL-Highlights



Auch wenn die Tour de France keine guten Schlagzeilen machte, ist die Strampelei am PC ein großer Spaß. Beobachten Sie den Fahrerpublik, analysieren Sie Ihr Team und erteilen Sie Anweisungen, um den Sieg zu erringen. Dank Originallizenzen sind alle wichtigen Teams und Touren enthalten.

### Top-Demo Silverfall: Wächter der Elemente

Im Action-Rollenspiel-Addon Silverfall: Wächter der Elemente treten mit den Zwergen und Echsenmenschen gleich zwei neue Rassen in Erscheinung.





**46 Just Cause 2** Der überdrehte GTA-Klon geht mit noch mehr Action in die zweite Runde. Wir haben exklusiv die ersten Informationen zur irden Ballerei.



**128 Jahresrückblick 2007** Viele Spiele haben begeistert, manche haben enttäuscht, und einige haben heiße Diskussionen ausgelöst.



**82 Frontlines: Fuel of War** Große Karten, Fahrzeuge, coole Drohnen – wie viel Spaß der Multiplayer-Modus von Frontlines macht und ob das Spielprinzip auch in der Solo-Kampagne funktioniert, klären wir im umfangreichen Test.

## Tests

Das GameStar-Team .....	78
Der Spiele-Wertungskasten .....	80
<b>Action</b>	
Action-Hitliste .....	81
Frontlines: Fuel of War .....	82
Shadowgrounds Survivor .....	90
Kwari .....	92
Der goldene Kompass .....	94
Lucky Luke: Go West .....	94
Stalin Subway 2: Red Veil .....	94

## Strategie

Strategie-Hitliste .....	95
Command & Conquer 3 .....	96
Universe at War .....	98
Spaceforce Captains .....	99
SunAge .....	100

## Abenteuer

Abenteuer-Hitliste .....	101
Pirates of the Burning Sea .....	102
Sam & Max: Moai Better Blues .....	104
Phantasy Star Universe: Ambitions of the Illuminus .....	105
Hard to be a God .....	105
Sunrise: The Game .....	106

## Sport

Sport-Hitliste .....	107
Ski Challenge 08 .....	108
PDC World Championship .....	109
Darts 2008 .....	109
King of Clubs .....	109

## Service

Überblick: Preise & Patches .....	112
Überblick: Budget-Spiele .....	114
Überblick: Aktuelle Mods .....	116

## Magazin

Leserbriefe .....	122
Fehler! .....	123
GameStar Interaktiv: Bleigießen .....	124
Verlosung .....	126
Report: Das war 2007 .....	128
Report: Die Reise mit den Söhnen .....	134
Report: Bestellt, bezahlt, betrogen .....	140
Report: Jugendschutz extrascharf .....	142
Making of: Call of Duty 4 .....	144
Hall of Fame: Rainbow Six .....	146

## Hardware

### Hardware

Hardware-News .....	154
Hardware-Referenzklassen .....	155

### Schwerpunkt

Hardware-Trends 2008 .....	156
Grafikkarten .....	158
Prozessoren und Mainboards .....	160

Physik .....	162
Notebooks .....	163
Laufwerke .....	164

### Test des Monats

Radeon HD 3870 X2 .....	166
Fünf Sockel-775-Mainboards bis 100 Euro .....	168
MSI P35 Neo2-FIR .....	168
Gigabyte EP35-DS3 .....	168
Asus P5K Pro .....	169
Foxconn P35 AX-S .....	169
Abit IP35 .....	169

### Tools

Tool des Monats: Spybot Search & Destroy .....	170
--	-----

### Einzeltests

22-Zoll-TFT: HP W2207H .....	170
17-Zoll-Notebook: Toshiba X200-21P .....	170
Grafikkarte: HIS HD 3850 IceQ 3 TurboX .....	171
Grafikkarte: Club 3D HD 3870 Overclocked Edition .....	171
Prozessor: Phenom X4/9900 .....	171

### Service

TECHtelmechtel .....	172
Einkaufsführer .....	174

### Rubriken

Editorial .....	3
Die Vorletzte .....	177
Impressum / Vorschau .....	178

## Spiele in dieser Ausgabe

Aggression: Reign over Europe .....	Preview .....	22
Armed Assault 2 .....	Preview .....	70
Battle Worlds: Kronos .....	Preview .....	50
Beijing 2008 .....	News .....	12
C&C: Tiberium .....	Preview .....	42
Call of Duty 4 .....	Making of .....	144
Command & Conquer 3 .....	Test .....	96
Conflict: Denied Ops .....	Preview .....	22
Crysis .....	Patches .....	113
Dawn of War: Soul Storm .....	Preview .....	60
Defcon .....	Budget .....	114
Demigod .....	Preview .....	20
Der goldene Kompass .....	Test .....	94
DSA: Drakensang .....	Titelstory .....	28
Duke Nukem Forever .....	News .....	10
Frontlines: Fuel of War .....	Test .....	82
Goin' Downtown .....	Preview .....	20
GTA: San Andreas: Multi Theft Auto Deathmatch .....	Mods .....	117
Guitar Hero 3 .....	Patches .....	113
Hard to be a God .....	Test .....	105
Hired Guns: The Jagged Edge .....	Preview .....	24
Jade Empire .....	Budget .....	114
Just Cause 2 .....	Preview .....	46
King of Clubs .....	Test .....	109
Kwari .....	Test .....	92
Legend: Hand of God .....	Patches .....	113
Lost .....	Preview .....	18
Lucky Luke: Go West .....	Test .....	94
Mark of Chaos: Battle March .....	Preview .....	22
Mirror's Edge .....	Preview .....	19
Oblivion: The Lost Spires .....	Mods .....	116
PDC World Championship .....	Test .....	109
Phantasy Star Universe: Ambitions of the Illuminus .....	Test .....	105
Pirates of the Burning Sea .....	Test .....	102
Project Origin .....	Preview .....	72
Rainbow Six .....	Klassiker .....	146
Rainbow Six: Vegas 2 .....	Preview .....	68
Sam & Max: Moai Better Blues .....	Test .....	104
Shadowgrounds .....	Test .....	90
Silverfall: Wächter der Elemente .....	Preview .....	18
Sim City Societies .....	Patches .....	112
Ski Challenge 08 .....	Test .....	108
Spaceforce Captains .....	Test .....	99
Stalin Subway 2: Red Veil .....	Test .....	94
Stalker: Clear Sky .....	Preview .....	62
Star Trek Online .....	News .....	11
Stargate Worlds .....	Preview .....	20
SunAge .....	Test .....	100
Sunrise: The Game .....	Test .....	106
Supreme Commander: The Experimentals .....	News .....	12
The Precursors .....	Preview .....	19
The Witcher .....	Patches .....	113
Tomb Raider: Underworld .....	Preview .....	52
Trackmania Forever .....	Preview .....	19
Treasure Island .....	Preview .....	74
Universe at War .....	Test .....	98
Unreal Tournament 3: Battle RPG .....	Mods .....	116
War Leaders .....	Preview .....	64
White Gold .....	Preview .....	18





# Lebenszeichen vom Duke



Im Sommer 2001 veröffentlichte GameStar die bislang letzte Preview zum Duke.

DVD  
- Trailer

Er ist der größte Running Gag der Spielegeschichte. Jetzt, nach jahrelanger Stille, meldet sich der Duke mit einem Trailer zurück.

gamestar.de  
- Aktuelle News  
als RSS-Feed  
► Quicklink: C2

DVD  
- GameStar-  
RSS-Reader

»Wir rechnen fest damit, dass Duke Nukem Forever noch vor Weihnachten dieses Jahres fertig wird.« Das behauptete GameStar im Sommer 2001 aufgrund neuer Screenshots und einem Trailer. Zu diesem Zeitpunkt war der vierte Teil der kultigen Actionserie bereits vier Jahre in der Entwicklung. Wollte man erfahren, wann **Duke Nukem Forever** nun schließlich erscheine, war aus den Büros des Entwicklers 3D Realms indes immer nur ein Satz zu hören: »When it's done!« (»Wenn's fertig ist!«). Seit der Ego-Shooter am 27. April

1997 auf der E3 vorgestellt worden war, wechselten sich in regelmäßigen Abständen angebliche Erscheinungstermine, wilde Gerüchte und noch wildere Stellungnahmen ab. Hauptursache war der Entwickler selbst: Immer wieder drangen »unabsichtlich« Bilder aus dem Spiel und Kommentare vom 3D Realms-Boss George Broussard an die Öffentlichkeit – die Berichterstattung lief trotz dürrer Infos auf Hochtouren. »Wir neigen dazu, in Sachen PR ungewöhnliche Dinge zu machen«, kommentierte der Firmenchef die Aufregung um sein Spiel.

»Wir geben zu, dass wir die Entwicklung vermasselt haben.«

Scott Miller,  
Co-Chef von 3D Realms

Ungewöhnlich verlief auch die Entwicklung: Im Lauf der Jahre wechselte 3D Realms mehrere Male das technische Grundgerüst. Anfangs sollte die **Quake 2**-Engine im Hintergrund arbeiten, dann wechselte man zum leistungsstärkeren Unreal-Antrieb – **Unreal 1** wohlge- merkt. 2004 hat das Team dann noch mal das komplette Spiel (sofern es eins gab) umgeworfen und sich für die Unreal Engine 2 entschieden. Obwohl 3D Realms auch den Ego-Shooter **Prey** produziert hat und deshalb die Vermutung nahelag, **Duke Nukem Forever** würde (wie

der Indianer-Shooter) die Grafik-Engine aus **Doom 3** verwenden. Doch nicht nur bei der Technik, auch beim Spielinhalt hält sich 3D Realms seit Entwicklungsbeginn mit Informationen zurück. Bekannt ist beispielsweise nur, dass Sie wie im indizierten Vorgänger allerhand Schabernack mit Ihrer Umgebung treiben dürfen. Auch die skurrilen Waffen wie die Schrumpfkanone und Rohrbomben sollen wieder mit von der Partie sein. Bosskämpfe wird es ebenso geben wie den gewohnt trockenen Humor des blonden Helden.

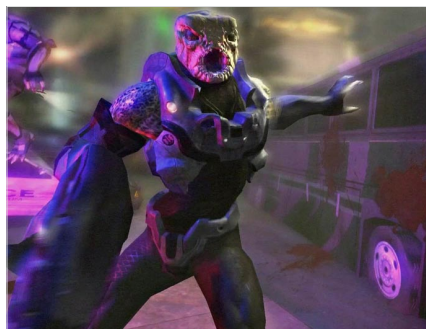
Bleibt die Frage: Wird das Spiel in diesem Jahr fertig? Augenrollen bei den GameStar-Redakteuren: »Es gibt kein Duke Nukem Forever«, poltert Christian Schmidt, »das ist eine abgestandene Pressekampagne, die mir zum Hals raushängt!« Daniel Matschijewsky schüttelt kommentarlos den Kopf. »Ich gehe sogar fest davon aus«, meint Michael Graf. »Aber nur, wenn damit das Jahr 2008 des islamischen Kalenders gemeint ist, das hierzulande im Jahr 2569 beginnt.« Chefredakteur Michael Trier sieht das anders: »Ich glaube an ihn! Irgendwann wird ganz plötzlich eine Testversion vom Himmel fallen, einfach so.« Na, hoffentlich noch vor Weihnachten. Wäre schön, das mal wieder schreiben zu dürfen. **DM**

2001



2001 setzte 3D Realms noch auf die erste **Unreal-Engine**. Mittlerweile arbeitet in Duke Nukem Forever die zweite Version.

2007





# GameStar-Clanliga Saison 12



Mit insgesamt sechs neuen Spielen geht die GameStar-Liga in ihre zwölfte Saison – erstmals mit einem Rennspiel und einem Online-Rollenspiel.

Die neuen Spiele für die zwölfte Saison der GameStar-Liga stehen fest. Neben den vier Premier Leagues zu



**Guild Wars** ist das erste Online-Rollenspiel, das es in die GameStar-Liga geschafft hat.

**Starcraft: Broodwar** (10n1), **Unreal Tournament 3** (10n1), **Guild Wars** (80n8) und **Live for Speed** (28 Fahrer)

gibt es zwei sogenannte Supported Leagues. Zum ersten Mal überhaupt sind ein Online-Rollenspiel sowie eine Rennserie Bestandteil der GameStar-Liga.

Über alle Premier Leagues wird es wöchentliche Berichterstattung auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) geben. Zusätzlich werden die interessantesten Begegnungen im Livestream von Game-TV übertragen. In den Supported Leagues finden Sie

einen alten Bekannten: Für **Tactical Ops: Crossfire** ist die GameStar-Liga nach wie vor die wichtigste Meisterschaft in Europa. So werden sich auch in dieser Saison wieder Teams aus dem europäischen Um-land für einen internationalen Vergleich einfinden. **Enemy Territory: Quake Wars** komplettiert die Supported Leagues mit einem 50n5-Modus, der ebenfalls für spektakuläre Matches sorgen wird. Über die Spiele der Supported Leagues wird es ebenfalls wöchentliche Berichte sowie jeweils das beste Spiel der Woche im Livestream geben.

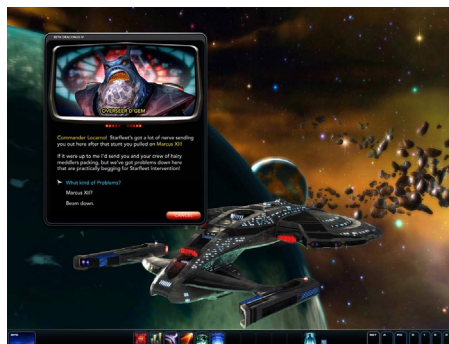
Wegen technischer Probleme mussten wir den im letzten Heft angekündigten Opening Cup verschieben. Er findet nun am 15. und 16. Februar 2008 statt. An beiden Tagen ist für ein buntes Programm mit vielen Showmatches gesorgt. Neben Interviews mit Spielern und Beteiligten der Liga werden wir auch die Regeln für die neue Saison veröffentlichen sowie die neuen Sponsoren der GameStar Liga präsentieren. Die Anmeldung für die neue Saison beginnt aller Voraussicht nach in den ersten beiden Februarwochen. Wir informieren Sie umgehend auf [gamestar.de](http://gamestar.de), sobald die Anmeldung startet. **WR**



## Star Trek Online

**P2 Entertainment stellt die Arbeiten an dem Online-Rollenspiel ein. Eventuell wird Cryptic (City of Heroes) die Entwicklung übernehmen.**

Seit einigen Monaten hat der Entwickler von **Star Trek Online** mit erheblichen Problemen zu kämpfen: Der Stopp des Parallelprojekts **Gods & Heroes: Rome Rising** sowie ein teurer Rechtsstreit mit der PR-Agentur Kohnke Communications brachte das amerikanische Studio Perpetual Entertainment (jetzt P2 Entertainment) in erhebliche Schwierigkeiten. Diese wurden nun auch **Star Trek Online** zum Verhängnis – alle Arbeiten an dem Online-Rollenspiel wurden eingestellt. Gerüchten zufolge zeigen aber die erfahrenen Cryptic Studios (**City of Heroes**, **City of Villains**) Interesse an der starken **Star Trek**-Lizenz. Ein Verkauf dürfte die Veröffentlichung allerdings stark verzögern. Wir rechnen – wenn überhaupt – nicht vor 2010 mit dem Erscheinen des Online-Rollenspiels. **YCH**



Unendliche Weiten, unendliche Wartezeit: **Star Trek Online**.



## Teures Spielgeld

Ich halte mich für einen ziemlich guten Shooter-Spieler. Aber so gut, dass ich damit Geld verdienen könnte, bin ich nun auch wieder nicht. Doch seit Anfang Januar verspricht mir der Multiplayer-Shooter Kwari einen Nebenverdienst: Füge ich hier einem Spieler 50 Gesundheitspunkte Schaden zu, erhalte ich fünfzig Cent von dessen Echtgeld-Konto – und umgekehrt. Solange ich also einen besseren Schnitt hinlege als meine Gegner, sollte ich Geld verdienen. Wäre da nicht dieser eine unberechenbare Faktor: Cheater. Wenn die schon in normalen Multiplayer-Shootern wie Counterstrike großen Spaß daran haben, sich durch unfaire Mittel einen Vorteil zu verschaffen, dann dürfte es doch wohl jeder Wallhacker und Aimbot-Nutzer als heilige Pflicht ansehen, in Kwari seine Kontrahenten im wahrsten Sinne des Wortes abzuzocken. Nun hört der Spaß wirklich auf, denn wer in Kwari Cheats benutzt, der dürfte sich tatsächlich strafbar wegen Betrugs machen – immerhin geht es hier um echtes Geld.

Kwari Limited, den Betreibern des Spiels, dürfte das herzlich egal sein, denn die verdienen am Munitionsverbrauch der Spieler. Egal, ob die pfuschen oder nicht. Klar, die Herrschaften behaupten, ihr Spiel sei sicher. Aber die behaupten ja auch, es mache Spaß – eine Lüge, die jeder nach spätestens einer Minute enttarnt. Mein Vertrauen in Firmen, die Ihren Sitz in Gibraltar haben, hält sich ohnehin in Grenzen. Nein, da spiele ich lieber Call of Duty 4. Da verliere ich höchstens ein bisschen Selbstachtung.

**Fabian Siegismund**,  
Redakteur  
[fabian@gamestar.de](mailto:fabian@gamestar.de)

### Leser-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Call of Duty 4
2	(1)	Crysis
3	(3)	World of Warcraft
4	(4)	Unreal Tournament 3
5	(10)	Hellgate: London
6	(7)	Battlefield 2
7	(9)	Gothic 3
8	(6)	Half-Life 2
9	(12)	Counterstrike Source
10	(19)	Command & Conquer 3
11	(13)	Bioshock
12	(18)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
13	NEU	Der Herr der Ringe Online
14	(15)	Warcraft 3
15	(17)	The Witcher
16	NEU	Guild Wars
17	(20)	Diablo 2
18	(8)	World in Conflict
19	NEU	GTA: San Andreas
20	NEU	Medieval 2

Quelle: GameStar-Mitmacharten 02/2008





## Sayonara, Konami!

Am 31. März 2007 dürften die Japaner gefeiert haben. An jenem Tag endete nämlich das Geschäftsjahr 2006/2007 der im Land der Fische behimateten Firma Konami. Und zwar mit einem Rekordergebnis: Knapp 1,8 Milliarden Euro hatte der Mischkonzern binnen zwölf Monaten eingenommen. Den Löwenanteil davon, rund eine Milliarde, erwirtschaftete die Spielesparte. Und die profitierte unter anderem von der Fußballserie Pro Evolution Soccer (PES), die sich in diesem Geschäftsjahr weltweit satte acht Millionen Mal verkauft hatte. Warum erzähle ich diesen Wirtschaftskram? Um zu zeigen, dass Konami ein florierendes Unternehmen ist, das an PES gut verdient. Und weil so noch deutlicher wird, welch Armutszeugnis der aktuelle Zustand der Kickerreihe für die Japaner darstellt.

Dass der Online-Modus der PES-Reihe noch nie perfekt funktioniert hat, ist schlimm genug – die Matches litten seit jeher unter Verzögerungen und Abbrüchen. Doch mit PES 2008 erreicht dieses Problem einen neuen Tiefpunkt. Die Fußballsimulation erschien am 24. Oktober 2007, seither sind flüssige Internet-Duelle fast unmöglich. Überdies brechen die Matches häufig ab. Selbst zwei Patches brachten keine Verbesserung, in den Internet-Foren laufen erboste Fans Sturm. Doch Konami bekommt das Drama nicht unter Kontrolle. So darf ein Weltkonzern nicht mit einer Prestigeserie umgehen. Und wenn er's doch tut, dann sollten Sie die Feierlaune der Japaner vielleicht bremsen. Indem Sie PES 2009 nicht mehr kaufen.

**Michael Graf,**  
Redakteur  
micha@gamestar.de



## Battlefield Heroes

Das neue Battlefield erscheint bereits in diesem Sommer. In Comic-Grafik. Und kostenlos.

Am 21. Januar hat Electronic Arts auf der »Digital, Life, Design«-Konferenz (DLD) in München eine Bombe platzen lassen: Bereits im Sommer dieses Jahres soll das nächste **Battlefield**-Spiel erscheinen. **Battlefield Heroes**, so der Titel des neuen Ablegers, kommt erneut vom schwedischen Entwickler DICE (**Battlefield 2**, **Battlefield 2142**) und setzt wie der Valve-Konkurrent **Team Fortress 2** komplett auf bunte Comic-Grafik und überdrehte Charaktere. Eine weitere Überraschung: EA wird **Battlefield Heroes** nicht wie gewohnt in die Händlerregale stellen, sondern den Multiplayer-Shooter zum kostenlosen Download auf der offiziellen Website anbieten. Einer Pressemitteilung nach zu urteilen soll das Projekt durch Werbung und kostenpflichtige Zusatzinhalte finanziert werden. »Das neue Online-Modell erlaubt es uns, das Spiel ständig mit neuen Inhalten zu erweitern und die Spieler lange zu faszinieren sowie ihr Feedback in Echtzeit zu berücksichtigen«, erklärt Ben Cousins, leitender Produzent bei DICE. **Battlefield Heroes** soll allem Anschein nach nicht das einzige Spiel bleiben, das Electronic Arts auf diese Weise vertreiben möchte.

DM

## Beijing 2008

Im Sommer wird's olympisch – auch auf dem PC.

Sega hat erste Details zu **Beijing 2008** enthüllt. In dem Sportspiel treten Sie in über 35 Disziplinen gegen Athleten aus aller Welt an und kämpfen um die begehrten olympischen Medaillen. Die Wettkämpfe finden in nachgebauten Austragungsorten wie etwa dem Nationalstadion statt. Wer nicht gegen KI-Athleten antreten will, darf andere Mitspieler über das Internet herausfordern. **Beijing 2008** soll passend zu den 29. Olympischen Spielen im August dieses Jahres erscheinen.

DM



### Verkaufs-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Call of Duty 4	
2	(3)	Crysis	
3	(3)	Fussball Manager 08	
4	(2)	Need for Speed: ProStreet	
5	(5)	Die Siedler 6	
6	(11)	The Witcher	
7	(15)	Half-Life 2: Orange Box	
8	(8)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
9	(10)	Hellgate: London	
10	NEU	World of Warcraft (Battlechest)	
11	(7)	Die Sims 2: Gute Reise	
12	(12)	Counterstrike Source	
13	(9)	Unreal Tournament 3	
14	(6)	Fifa 08	
15	(18)	Command & Conquer 3	
16	(17)	Kane & Lynch	
17	(16)	WoW: The Burning Crusade	
18	NEU	Pro Evolution Soccer 2008	
19	(19)	Crysis (Collector's Edition)	
20	NEU	World in Conflict	

02/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

## R2-D2 als Media Center

Star Wars-Fans aufgepasst: Nikkos R2-D2-Nachbau spielt DVDs ab und wirft sie per Beamer auf die Leinwand. Preis: 2.000 Euro.

Wem normale Media-Center-PCs zu langweilig sind, der sollte sich Nikkos **R2-D2 DVD Projector** anschauen. Der maßstabsgetreue Roboter ist halb so groß wie das Original, spielt CD/DVDs ab und schluckt diverse Audio-, Video- oder Bildformate wie WMA, MP3, SVCD, DIVX oder JPEG. Anschlüsse für USB-Sticks, Speicherkarten oder iPods hat **R2-D2** ebenfalls. Über die Fernbedienung »Rasender Falke« (Maßstab 1:100) steuern Sie die Multimediafunktionen und bewegen Luke Skywalkers Sidekick durch die Gegend. Dank eingebauter Lautsprecher und eines Beamers gibt **R2-D2** die Medien an jedem Ort im Kosmos wieder. Preis für den Star-Wars-Spaß: 2.000 Euro.

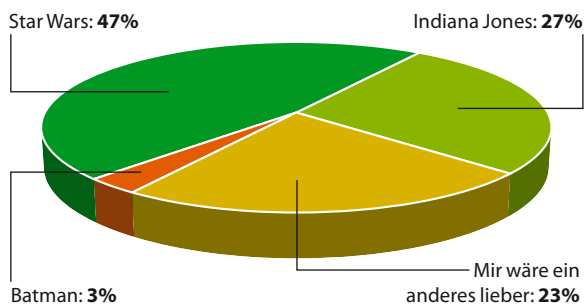
DV



Nikkos **R2-D2 DVD Projector** hat elf Original-Soundeffekte auf Lager.



### »Welches Thema der Lego-Spiele gefällt Ihnen am besten?«



Quelle: www.gamestar.de

**Ergebnis:** Offenbar hat der Entwickler Telltale Games den Geschmack unserer Leser genau getroffen. Lego Star Wars 1 und 2 gewinnen den Beliebtheitswettbewerb mit weitem Abstand. Auf Platz 2 liegt Lego Indiana Jones – und das ist derzeit in Arbeit.

## Luftgitarre für Guitar Hero

Aus der CES-Messe in Las Vegas überraschte der Spielzeughersteller Jada mit einer Luftgitarre für das beliebte Musikspiel.

Fast jeder Peripherie-Hersteller will mit dem **Guitar-Hero**-Phänomen Geld verdienen. Der in Deutschland weitgehend unbekannte Hersteller Jada hat nun ein Luftgitarren-System für Guitar Hero entwickelt. Die **Air Guitar Rocker** besteht aus einer speziellen Gürtelschnalle, zwei Plektrons und einem Lautsprecher im Stil eines Marshall-Kofferverstärkers. Die Schnalle registriert die Bewegungen des Plektrons in der Hand und gibt die Signale an den Verstärker weiter. Die **Air Guitar Rocker** soll im Frühjahr auf den Markt kommen – zumindest in den USA.

DV

Guitar Hero ohne Klampfe: Mit der **Air Guitar Rocker** spielen Sie Luftgitarre.



## News-Ticker

- **Bioshock 2:** Gerüchten zufolge soll die Handlung vor der des ersten Teils angesiedelt sein. Der Termin steht auf Sommer 2009.
- **24-Zoll-Monitor:** Der neue Dell 2408WFP hat noch mehr Anschlüsse und ein besseres Bild als der Vorgänger. Preis: rund 700 Euro.
- **3DMark2008:** Die nächste Version des Benchmarks macht Fortschritte. Hersteller Futuremark hat mittlerweile bestätigt, dass ein Test auch die Leistung unter DirectX 10.1 messen wird.
- **Sin City:** Die Umsetzung der Comics von Frank Miller nutzt die Unreal Engine 3. Das von Red Mile entwickelte Spiel soll Anfang 2009 fertig sein – pünktlich zum zweiten Kinofilm.
- **Leisure Suite Larry:** Das schlüpfrige Adventure geht in die achte Runde. Box Office Bust, so der Titel, soll im Herbst erscheinen.
- **Spielerekorde:** Am 8. Februar erscheint das Guinness Buch »Gamer's Edition 2008« als Taschenbuch (ca. 15 Euro) oder gebundene Ausgabe (ca. 25 Euro) – jedoch nur auf Englisch.
- **Gerüchte:** Offenbar sollen sich Baldur's Gate 3, Gears of War 2 und Half-Life 3 bereits in der Entwicklung befinden. Jedoch wurde noch keiner der Titel von den Herstellern offiziell bestätigt.

## Deathspank

Der Monkey-Island-Erfinder entwickelt ein eigenes Spiel.

Ron Gilbert gilt als einer der kreativsten Köpfe in der Spielebranche. So zählen etwa die beiden ersten Teile der **Monkey Island**-Serie zu seinen Schöpfungen. Als kreativer Leiter zeichnet er nun für die Entwicklung des Spiels **Deathspank** verantwortlich. Die Produktion übernimmt das kanadische Studio Hothead Games (**Penny Arcade Adventures**). Über das Spielprinzip ist derzeit wenig bekannt, für Gilbert stellt es allerdings »die perfekte Verschmelzung eines Adventures im Stile von Monkey Island mit einem Action-Rollenspiel à la Diablo« dar. Der Spieler wird die Rolle des Helden Deathspank übernehmen, der bereits diverse Auftritte auf Gilberts eigener Blogseite »Grumpy Gamer« hatte – dort allerdings in Form animierter Comics. YCH





# Termin-Update

Im Termin-Update erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben.

## Das kommt im Februar

Spiel	Publisher	Datum
A.I.M. Box	Atari	07.02.2008
Battlefield 2142 Deluxe Edition	Electronic Arts	13.02.2008
Conflict: Denied Ops	Eidos	12.02.2008
Die Sims 2: Freizeitspaß	Electronic Arts	28.02.2008
Frontlines: Fuel of War	THQ	27.02.2008
Hard to be a God	Akella	15.02.2008
Kabus 22	Frogster	Ende Februar
Lost	Ubisoft	28.02.2008
Penumbra: Black Plague	Paradox	15.02.2008
Perry Rhodan	Deep Silver	22.02.2008
Silverfall: Wächter der Elemente	Flashpoint	25.02.2008
Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	29.02.2008

## Age of Conan

Verschiebungs-Posse: Am 14. Januar bestätigte Eidos den 28. März als »finalen Termin« für **Age of Conan**, eine Woche später war's damit wieder vorbei – das Online-Rollenspiel rutscht auf den 20. Mai.

## Alone in the Dark

Der März scheint kein guter Monat zu sein. Auch das düstere Actionspiel **Alone in the Dark** war für März angekündigt, wird nun aber wie Age of Conan verschoben – ebenfalls auf Mai.

## Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06, 7/07, 02/08	Sehr gut	20. Mai 2008
NEU	Aggression: Reign over Europe	Strategiespiel	Lesta Studio	–	–	März 2008
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2008
UPDATE	Alone in the Dark	Action-Adventure	Eden Games	06/06, 02/08	Gut	Mai 2008
UPDATE	Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08	–	4. Quartal 2008
	Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	01/07, 08/07, 01/08	–	März 2008
NEU	Battle Worlds: Kronos	Rundentaktik	King Art	03/08	Gut	2. Quartal 2008
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06, 02/08	Sehr gut	2. Quartal 2008
UPDATE	C&C 3: Kanes Rache	Echtzeit-Strategie-Addon	EA Los Angeles	11/07, 02/08	–	27. März 2008
	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	1. Quartal 2008
NEU	Conflict: Denied Ops	Ego-Shooter	Pivotal Games	–	Passabel	Februar 2008
UPDATE	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06, 07/07, 08/07, 03/08	Sehr gut	Juli 2008
NEU	Dawn of War: Soulstorm	Echtzeit-Strategie-Addon	Relic	03/08	Sehr gut	März 2008
	Dead Space	Horror-Actionspiel	EA Redwood Shores	02/08	–	4. Quartal 2008
NEU	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	–	–	4. Quartal 2008
	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	01/07	–	2. Quartal 2008
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Dungeon Hero	Actionspiel	Firefly	–	–	4. Quartal 2008
	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	–	2008
	Empire: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	10/07	–	4. Quartal 2008
UPDATE	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2. Quartal 2008
	Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	–	–	2. Quartal 2008
	Experience 112	Adventure	Lexis Numérique	02/08	Gut	1. Quartal 2008
	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07	–	3. Quartal 2008
UPDATE	Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07	–	3. Quartal 2008
	Field Ops	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	–	31. Januar 2008
	Fracture	Actionspiel	Day 1	10/07	–	3. Quartal 2008
	Geheimakte 2	Adventure	Fusionsphere	01/08	–	19. August 2008
	Ghostbusters	Actionspiel	Terminal Reality	01/08	–	3. Quartal 2008
NEU	Goin' Downtown	Adventure	Silver Style	–	–	1. Quartal 2008
UPDATE	GTA 4	Actionspiel	Rockstar	03/08	–	2008
NEU	Hired Guns: The Jagged Edge	Rundentaktik	Game Factory	–	Gut	März 2008
	Imperium Romanum	Aufbauspiel	Haemimont	–	Gut	Ende Februar 2008
	Jagged Alliance 3	Rundentaktik	Akella	–	–	Februar 2008
NEU	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	–	2008
	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07, 02/08	–	1. Quartal 2008
	Legendary: The Box	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07	–	2. Quartal 2008

### NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

### UPDATE

Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat.

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





### C&C 3: Kanes Rache

Manche halten dem März doch die Treue. Der Termin für das Strategie-Addon **C&C 3: Kanes Rache** war bisher nicht näher angegeben. Nun hat Electronic Arts ihn auf den 27. März konkretisiert.



### Sabotage

Der Shooter **Sabotage** kommt weder im März noch im Mai, sondern nun im August. Die Heldin Violet wird übrigens derzeit umgestaltet. Grund: Sie soll für den US-Markt hübscher werden.

### Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Assassin's Creed	—	1
2	Far Cry 2	↑	3
3	GTA 4	↑	4
4	Starcraft 2	↓	2
5	Warhammer Online	↑	8
6	Das Schwarze Auge: Drakensang	↑	7
7	C&C 3: Kanes Rache	↑	21
8	Sacred 2	↑	11
9	Empire: Total War	↑	15
10	Age of Conan	↑	20
11	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	↑	13
12	Mafia 2	↓	5
13	Fallout 3	↓	6
14	Diablo 3	↓	12
15	Duke Nukem Forever	↑	18
16	Spore	↓	10
17	Dragon Age	—	17
18	Stalker: Clear Sky	↑	19
19	Gothic 4	↑	22
20	Alan Wake	↓	14
21	Guild Wars 2	↓	16
22	Brothers in Arms: Hell's Highway	↑	23
23	Operation Flashpoint 2	↓	9
24	Jagged Alliance 3	↑	—
25	Left 4 Dead	↑	—

Quelle: Online-Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 02/08

NEU	Lost	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	—	—	1. Quartal 2008
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07	—	—
	Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic	10/07	Gut	1. Quartal 2008
NEU	Mirror's Edge	Actionspiel	Digital Illusions	—	—	—
	Mythos	Action-Rollenspiel	Flagship Seattle	06/07	—	1. Quartal 2008
	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06	—	3. Quartal 2008
	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Storm Region	02/08	Sehr gut	März 2008
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	1. Quartal 2008
	Perry Rhodan	Adventure	Braingame	—	—	8. Februar 2008
NEU	Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08	—	3. Quartal 2008
	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	3. Quartal 2008
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
NEU	Rainbow Six: Vegas 2	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	03/08	—	März 2008
	Rise of the Argonauts	Action-Rollenspiel	Liquid Entertainment	01/08	—	3. Quartal 2008
UPDATE	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	—	August 2008
UPDATE	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07, 11/07	Sehr gut	September 2008
	Seven Kingdoms: Conquest	Echtzeit-Strategie	Enlight	—	—	1. Quartal 2008
NEU	Silverfall: Wächter der Elemente	Action-Rollenspiel	Monte Cristo	—	Gut	März 2008
UPDATE	So Blonde	Adventure	Wizarbox	02/08	Gut	14. März 2008
	Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	09/07	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	2008
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05, 11/07	—	1. Quartal 2008
UPDATE	Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC Game World	09/07, 03/08	—	2. Quartal 2008
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07	Sehr gut	2008
NEU	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	4. Quartal 2008
	The Abbey	Adventure	Alcachofa Soft	—	—	März 2008
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	—	—	2008
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2008
	The Golden Horde	Echtzeit-Strategie	World Forge	—	Gut	1. Quartal 2008
UPDATE	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2. Quartal 2008
NEU	Tiberium	Taktik-Shooter	EA Los Angeles	03/08	—	4. Quartal 2008
NEU	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics	03/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
NEU	Trackmania United Forever	Rennspiel	Nadeo	—	—	April 2008
NEU	Treasure Island	Adventure	Radon Labs	03/08	Gut	6. März 2008
	Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Spark Unlimited	—	—	1. Quartal 2008
	Turok	Ego-Shooter	Propaganda Games	02/08	Sehr gut	Februar 2008
NEU	Warhammer: MoC: Battle March	Echtzeit-Strategie-Addon	Black Hole	—	Gut	März 2008
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07	Ausgezeichnet	Februar 2008
NEU	War Leaders	Strategiespiel	Enigma	03/08	Gut	März 2008
UPDATE	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	1. Quartal 2008
	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07	—	2008
	Worldshift	Echtzeit-Strategie	Black Sea	10/07, 02/08	Sehr gut	April 2008

### Wie wir bewerten

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

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

**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 Erscheinungstag sogar noch mehr drin.



# Lost

► **Angeschaut** ► Genre Action-Adventure ► Termin 1. Quartal 2008  
 ► Hersteller Ubisoft Montreal / Ubisoft ► Status zu 95% fertig  
 ► gamestar.de Quicklink 4489 ► Potenzial –

gamestar.de  
 - Screenshot-Galerie  
 ► Quicklink: 4488

Ubisoft macht aus der TV-Serie ein Spiel. Damit das der großartigen Vorlage in Sachen Story gerecht wird, hat das Team die Lost-Autoren mit ins Boot geholt.

Fragen über Fragen geistern Lost-Zuschauern seit nunmehr drei Staffeln der TV-Serie durch den Kopf: Was geht auf dem Ei-

land vor, auf dem eine Gruppe Überlebender eines Flugzeugabsturzes gestrandet ist? Wer sind die »Anderen«? Werden die Inselhocker jemals gerettet? Fragen, die das offizielle Spiel zur Serie zwar nicht beantwortet. Aber so den Spieler mit denselben Zutaten an den Bildschirm fesseln will, wie es die Vorlage seit Jahren tut: ner-



Bei der Technik greift das Team auf die Grafikengine von Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 zurück.



Sie erkunden Original-Schauplätze wie die mysteriösen Dharma-Bunker.

venaufreibende Spannung, eine gut geschriebene Geschichte und interessante Charaktere. Apropos Charaktere: Im Lost-Spiel schlüpfen Sie nicht in die Rolle eines der bekannten Helden wie Jack oder Sawyer, sondern spielen Elliott, eine Figur, die nicht aus der TV-Serie stammt, aber wie alle anderen gestrandet ist. Aus der Schulterperspektive erkunden Sie Originalschauplätze, lösen Rätsel und sprechen mit den Charakteren. Die Handlung soll sich parallel zur Serie entwickeln und diese gelegentlich tangieren. Ebenfalls mit von der Partie sind die Rückblenden, die Ihnen in der TV-Reihe viele Details über die Charaktere

erzählen. Ob man diese Zwischensequenzen aktiv spielen kann, wollten die Entwickler nicht verraten. Hoffentlich ist das Spiel auch für Serien-Neulinge geeignet, im Frühling wissen wir mehr. **DM**



John Locke unterstützt Ihren Helden.

# White Gold

► **Angespielt** ► Genre Ego-Shooter ► Termin 2. Quartal 2008  
 ► Hersteller Deep Shadows / Play Ten ► Status zu 70% fertig  
 ► gamestar.de Quicklink 4070 ► Potenzial Passabel



In White Gold sind Sie auf tropischen Inseln unterwegs.

Mit Boiling Point schickten uns die russischen Entwickler Deep Shadows vor zweieinhalb Jahren in den dichten Dschungel des Fantasiestaates Realia.

Der Ausflug machte nur mäßig Spaß: Die riesige, frei erkundbare Spielwelt bestand nur aus Versatzstücken, fühlte sich künstlich an und wimmelte vor Bugs. Mit dem Nachfolger White Gold will Deep Shadows alles besser machen, doch bis jetzt ist

es scheinbar nur bei dem Wunsch geblieben. White Gold bietet die exakt gleichen Waffen wie Boiling Point, die wir im exakt gleichen, hakeligen Inventar verstauen, während uns die exakt gleichen herumstehenden Zivilisten in den exakt gleichen Dialogen von A nach B schicken, um dort C und D zu erledigen. Der einzige erkennbare Unterschied bislang: Statt in einem fiktiven Dschungelstaat sind wir nun in einem fiktiven Inselstaat unterwegs. Die Landschaft wirkt dadurch abwechslungsreicher als im Vorgänger, bietet Berge, Täler und Meeresbuchten, sieht dabei aber nur unwesentlich besser aus als in Boiling Point. Die Entwickler wollen zwar bis zum Erscheinungstermin noch einiges verbessern (etwa den Helden aus Boiling Point, der bislang als Platzhalter in White Gold dient, entfernen), wir bleiben jedoch bis zur nächsten Preview-Version skeptisch. **FAB**

# Silverfall Wächter der Elemente

► **Angespielt** ► Genre Action-Rollenspiel ► Termin März 2008  
 ► Hersteller Monte Cristo / Flashpoint ► Status zu 90% fertig  
 ► gamestar.de Quicklink 2868 ► Potenzial Gut

Silverfall-Profis aufgepasst: Das erste Addon versorgt Sie mit neuem Abenteuerstoff für das Action-Rollenspiel. Und einem enorm hohen Schwierigkeitsgrad.

Doch kein Ende! Das alleine lauffähige Erweiterungspack Wächter der Elemente zum Action-Rollenspiel Silverfall setzt direkt nach dem Finale des Hauptprogramms an und erzählt die Geschichte einer noch größeren Bedrohung. Sie als frisch ernannter Herrscher von Silverfall sollen's richten. Die beiden neuen Rassen Zwerg und Echsenmensch befördern Sie durch einen Mausklick auf Stufe 45, das Mindestlevel für das Addon. Natürlich dürfen Sie auch mit Ihren alten Silverfall-Helden abenteuer. 20 neue Karten (Dschungel, Unterwasserhöhlen etc.) sowie frische Mons-

ter, Bossgegner, Quests und Fertigkeiten haben die Entwickler eingebaut. Schon in den ersten Spielstunden wird's allerdings knackig schwer: Nur wer seine Talente beherrscht und klug einsetzt, kommt gegen die Feindflut an – ein Fest für Silverfall-Profis. Ob Wächter der Elemente auch für Einsteiger geeignet ist, wird der Test im März zeigen. **DM**



Unser Echsenmensch nimmt einen Panzer auseinander.

gamestar.de  
 - Screenshot-Galerie  
 ► Quicklink: 4518





Auf Ihrem Weg von A nach B bilden auch schießwütige Gegner Hindernisse.

## Mirror's Edge

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **noch nicht bekannt**  
 ► Hersteller **Digital Illusions / Electronic Arts**  
 ► Status **noch nicht bekannt** ► Potenzial –

**Der kürzeste Weg von A nach B führt über Stockholm.**

Wer an Digital Illusions aus Schweden denkt, denkt an **Battlefield**, **Battlefield** und vermutlich abermals an **Battlefield**. Dass die Entwickler aus Stockholm aber auch für eher unrealistische, dafür umso spaßigere Rennspiele wie **RalliSport Challenge** oder **Midtown Madness 3** (Xbox) verantwortlich sind, wird oft vergessen. Kurz: Dice kann mehr als nur Soldaten online aufeinander zu hetzen. Und genau das will man wohl auch mit dem aktuell in der Entwicklung befindlichen **Mirror's Edge** unter Beweis stellen. Auch hier wird gerannt und geschossen – ein Actionspiel also? Doch der schwedische Entwickler wäre recht unglücklich mit dieser simplen Sichtweise, will man doch die Trendsportart Parkour umsetzen. Bei Parkour geht es darum, durch eine Stadt zu rennen, den kürzesten Weg

von A nach B zu finden und sich dabei nicht die Knochen zu brechen. Hindernisse werden überlaufen, übersprungen, überklettert. Ein Sprecher vom Publisher Electronic Arts behauptet: »Wir werden die Art verändern, wie sich Spieler in der Ego-Perspektive bewegen. Es gibt keine Restriktionen mehr, man wird nie wieder von einfachen Barrieren wie Wänden oder Zäunen blockiert. Wir möchten, dass die Spieler in der Lage sind, sich wie echte Menschen zu bewegen: rennen, über Hindernisse springen und rutschen in einer Art, wie man es in noch keinem Ego-Perspektiven-Spiel gesehen hat.«

**Mirror's Edge** soll eine Art GTA ohne Autos, aber mit Akrobatik werden – in einer fiktiven Großstadt der nahen Zukunft. Klingt gewagt – und verheißungsvoll. Wir hoffen, dass die vollmundigen Ankündigungen sich bei Erscheinen nicht als leere Versprechungen herausstellen. **PET**



Turnen in luftiger Höhe: In Mirror's Edge geht es auch über die Dächer von Hochhäusern.

## Trackmania United Forever

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **April 2008**  
 ► Hersteller **Nadeo / Deep Silver** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► gamestar.de Quicklink 4541 ► Potenzial –

**Für immer das gleiche Spiel? Statt einer echten Fortsetzung gibt's nur eine Neuauflage des ein Jahr alten Rennspiel-Baukastens.**

Das Trostpflaster: viele sinnvolle Verbesserungen. So versprechen die Entwickler einen neuen Stunt-Modus für Solofahrer, in dem Sie möglichst unfallfrei spektakuläre Tricks aneinanderreihen müssen. In den Multiplayer-Rennen sollen neue Regeln für noch mehr Nervenkitzel sorgen. Zunächst versuchen Sie, mit möglichst guten Platzierungen als Erster eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Um den Sieg jedoch endgültig einzutüten, müssen Sie danach zusätzlich noch ein Rennen gewinnen. Ein neues Streckenelement macht das künftig noch kniffliger: der Wechselturbo, der alle paar Zehn-



Wieder die bekannten Rennkulissen: die Wüste von Forever.

telsekunden die Stärke des Beschleunigungsschubs variiert. Außerdem versprechen die Entwickler ein paar kleinere grafische Verbesserungen (wie schärfere Schatten) und erweiterte Editierfunktionen für die engagierte Community. Fair: Wer **Trackmania United** bereits besitzt, bekommt die **Forever**-Erweiterung als kostenlosen Download. **HK**

## The Precursors

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Deep Shadows / Play Ten** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► gamestar.de Quicklink 4543 ► Potenzial **Passabel**

**Altes Spiel in neuer Haut – statt Dschungel gibt's nun Weltraum.**

Parallel zu **White Gold** produziert Deep Shadows derzeit **The Precursors**, einen Science-Fiction-Shooter-Rollenspiel-Mix. Als junger Absolvent der Weltraum-Akademie versuchen Sie, in die Fußstapfen Ihres verstorbenen Vaters zu treten. Der war ein gefürchteter Söldner und hat Ihnen sein Raumschiff hinterlassen, mit dem Sie fortan die Galaxie bereisen und mehrere Planeten besuchen – mal Wüsten, mal Dschungel, mal futuristische Weltraumhäfen. Am Boden sprechen Sie mit computergesteuerten Personen, lassen sich Aufträge wie Transportflüge oder Raubzüge erteilen und liefern sich Schießereien mit anderen Spitzbuben. Dabei spielt sich **The Precursors** wie **Boiling Point** – mit hakeligem Inventar und nervigen Dialogen – und sieht sehr ähnlich

aus, nur bunter. In den Weltraumpassagen fühlt sich **The Precursors** bislang wie ein angestaubter Raumschiff-Shooter an. Wie **White Gold** wirkt **The Precursors** damit wie eine aufwändige Modifikation zu **Boiling Point**, inklusive alter Stärken (freie Welt) und alter Schwächen (sterile Atmosphäre und schwache Technik). Um die Macken von **The Precursors** auszubügeln, müssen sich Deep Shadows bis zum Verkaufsstart noch ins Zeug legen. **FAB**



Mit der Zeit rüsten Sie Ihr Raumschiff mit neuen Waffen auf.



# Stargate Worlds

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Cheyenne Mountain / MGM** ► Status **zu 60% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 4510](#) ► Potenzial –

Erst gab's den Kinofilm, dann die TV-Serie, nun soll ein Online-Rollenspiel im Stargate-Universum folgen. Der noch unbekannte Entwickler Cheyenne Mountain wagt sich an die Lizenz – Unreal Engine 3 inklusive.

Frühjahr 2006: Das Studio MGM kündigt mit **Stargate Worlds** ein Online-Rollenspiel auf Basis der erfolgreichen TV-Serie an. Seitdem herrscht Funkstille.

Jetzt hat Rod Nakamoto vom Entwickler Cheyenne Mountain erste Informationen zum Debütprojekt des Studios verraten. Demnach dürfen Sie in **Stargate Worlds** zwar nicht in die Rolle eines der bekannten SG-1-Helden schlüpfen, sondern stattdessen aus sieben Fraktionen Ihren eigenen Charakter wählen und genretypisch mit Levelaufstiegen ausbauen. Auf der guten Seite stehen etwa die Asgard-Aliens und



Die berühmten **Sternentore** verbinden die zahlreichen Planeten miteinander – zum Reisen ideal.



In Stargate Worlds arbeitet eine modifizierte Version der **Unreal Engine 3**.

Menschen, auf der bösen die Goa'uld und abtrünnigen Jaffa. Die Handlung setzt zur dritten Staffel der Serienvorlage ein und führt Sie an detailliert nachgebaute Originalschauplätze wie etwa den Stargate-Raum im Cheyenne Mountain. Für eine pompöse Inszenierung sorgt eine überarbeitete Version der Unreal Engine 3 von Epic. Ähnlich wie in **Der Herr der Ringe Online** soll die **Stargate-Welt** regelmäßig mit kostenlosen Updates erweitert werden. So wollen die Entwickler nach und nach die Geschichten

aller Staffeln ab Nummer 3 sowie des SG-1-Ablegers **Stargate Atlantis** erzählen. Besonders stolz ist Nakamoto auf das Kampfsystem, dem man zwar »seine Rollenspielherkunft anmerkt, das aber deutlich dynamischer ausfallen soll als bei der Konkurrenz.« Wir vermuten ein actionorientiertes Prinzip, wie es auch in **Age of Conan** zum Einsatz kommt. Bereits im Frühling dieses Jahres plant das Team einen offenen Betatest, der Erscheinungstermin ist (recht optimistisch) für den Herbst geplant. **DM**

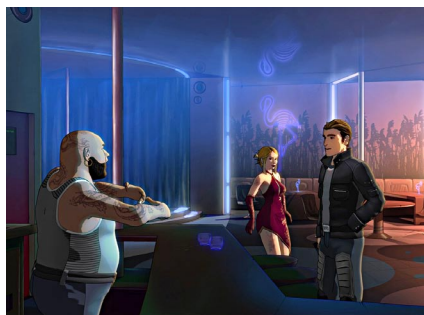
## Goin' Downtown

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **1. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Silver Style / The Games Company** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 4550](#) ► Potenzial –

Die Everlight-Macher stricken einen futuristischen Comic-Krimi.

Wer hinter dem Titel **Goin' Downtown** einen friedlichen Ausflug ins Stadtzentrum vermutet, liegt falsch: Das klassische Adventure spielt im düsteren New York des Jahres 2072 und beginnt alles andere als friedlich – mit einem Hinrichtungskandidaten auf dem elektrischen Stuhl. Wer ist der Mann? Wofür wurde er

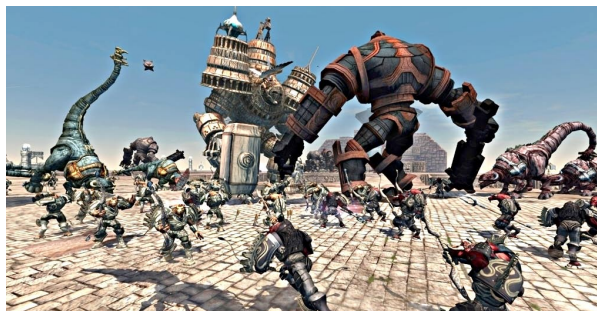
verurteilt? Das finden Sie selbst heraus, denn **Goin' Downtown** erzählt die Vorgeschichte der Exekution. So schlüpfen Sie in die Rolle des Polizisten Jake, der zu Spielbeginn die ohnmächtige Rose mit in seine Wohnung nimmt. Schnell findet er heraus, dass sie ihr Gedächtnis verloren hat. Doch wenig später liegt Rose tot auf der Straße unter Jakes Fenster. Der Polizist glaubt nicht an Selbstmord und nimmt die Ermittlungen auf. Originell: Manchmal steigt Jake in einen Simulator, um vergangene Ereignisse erneut zu durchleben. Dabei müssen Sie aufpassen, dass Jake nicht von Personen innerhalb der Simulation entdeckt wird, sonst müssen Sie die Erinnerungsszene neu beginnen. Der Entwickler Silver Style (**Everlight**) verspricht aber, dass dies nicht in Frust ausartet. Wer Krimis mag, kann sich also auf den Ausflug ins Stadtzentrum freuen. **GR**



Vom **Barkeeper** erhofft sich Jake (rechts) Informationen.

## Demigod

► **Angeschaut** ► Genre **Strategie-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Gas Powered Games** ► Status **zu 40% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 4552](#) ► Potenzial –



Rund ums **Heldenduell** im Hintergrund prallen Fantasy-Armeen aufeinander.

**Chris Taylor hat schon Rollen- und Strategiespiele entwickelt. Jetzt vermischt er beide Genres.**

Einen Halbgott spielen? Klingt öde, ein Ganzgott ist doch viel mächtiger! Mit seinem Neuwerk **Demigod** will Chris Taylor (**Dungeon Siege, Supreme Commander**) den Gegenbeweis antreten: Im originellen Genre-Mix kämpft Ihr Halbgott als General oder Assassine. Wer sich für Ersteren ent-

scheidet, führt wie in einem Echtzeit-Titel Heere ins Gefecht. Als Assassine verkörpern Sie einen einzelnen Helden, mit dem Sie wie in einem Action-Rollenspiel die Monsterhorden metzeln und Ausrüstung sammeln. Das soll für vielfältige Multiplayer-Gefechte für bis zu 10 Teilnehmer sorgen. Wir werden Taylor besuchen und in der nächsten Ausgabe berichten, ob es wirklich Spaß macht, einen Halbgott zu spielen. **GR**



# Mark of Chaos Battle March

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie-Addon** ► Termin **März 2008**  
 ► Hersteller **Blackhole Entertainment / Deep Silver**  
 ► Status **zu 90% fertig** ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4538** ► Potenzial **Gut**

»Jetzt sin Orkze ins Spiel! Pakt die Spaltaz unt haut die Stumpenz alle wech!« – Waagbass Gorbash.

Die Erweiterung **Battle March** zum Echtzeit-Strategiespiel **Warhammer: Mark of Chaos** bietet neben einer neuen Kampagne zusätzliche spielbare Völker: Sie lenken die Geschicke des Bündnisses von Orks und Goblins auf



Wo der Ork-Held Gorbash auftaucht, brennt die Luft!

seinem Weg zu Ruhm und Ehre und begleiten die Dunkelfelfen durch ihren blutigen Feldzug zur Macht. Der Schwierigkeitsgrad der neuen Missionen ist sehr hoch, kaum eine Mission lässt sich im ersten Versuch bewältigen. Das tut dem Spielspaß keinen Abbruch; im zweiten Anlauf wussten wir, wie der Goblin läuft. Frust kommt nicht auf. Die aus dem Hauptspiel bekannten Einheiten der vier bisherigen Fraktionen sind nun stärker modifizierbar. Wie das Balancing der neuen Armeen im Vergleich mit den bisherigen gelungen ist, werden wir bei den ersten Spielen im Internet sehen. Übrigens: Unsere Preview-Version von **Battle March** lief einwandfrei. Es bestehen gute Chancen, dass die Verkaufsversion zu Beginn (im Gegensatz zum Hauptspiel) nicht mit Bugs nervt. **PD**



Alle Fahrzeuge sind ihren realen Vorbildern nachempfunden.

## Aggression Reign over Europe

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **März 2008**  
 ► Hersteller **Lesta Studio / Playlogic** ► Status **zu 85% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4548** ► Potenzial –

**Wir schreiben die Geschichte neu – Krieg gibt es trotzdem.**

Alles schon mal da gewesen: Echtzeit-Schlachten im ersten und zweiten Weltkrieg, Truppen-Management auf einer Taktik-Karte, Atombombe als letztes Mittel. Das Besondere am Strategiespiel **Aggression: Reign over Europe**? Sie verschieben Ihre Truppen auch auf der hübschen

Europa-Karte komplett in Echtzeit. Auf dem Weg zur Weltherrschaft heuern Sie historische Persönlichkeiten wie Albert Einstein als Helden an, die sie mit drei Grundfertigkeiten (etwa Spionage) ausstatten dürfen. Den eigentlichen Krieg tragen Sie allerdings nicht auf der Strategiekarte, sondern auf dem Schlachtfeld einer der insgesamt 92 voll zerstörbaren Städte aus. **YCH**

## Conflict Denied Ops

► **Angespielt** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **Februar 2008** ► Hersteller **Pivotal Games / Eidos**  
 ► Status **zu 90% fertig** ► [gamestar.de](http://gamestar.de) **Quicklink 4551** ► Potenzial **Passabel**

Wenn ein Spiel **Conflict: Denied Ops** heißt – also »Konflikt: Verweigerter Einsatz« – dann entbehrt es nicht einer gewissen Komik, wenn seine Preview-Version nicht laufen will.

Nach ersten technischen Problemen schickte uns Eidos eine neue Startdatei, und so konnten wir den Taktik-Shooter doch noch anspielen. In **Conflict: Denied Ops** schlüpfen Sie in die Rolle der Söldner Graves und



Gelegentlich erhalten Sie Unterstützung von Hubschraubern.

Lang, die für die CIA um die Welt reisen, um eine tödliche Verschwörung aufzudecken. Sie können jederzeit zwischen den beiden hin und her wechseln und so deren spezielle Fähigkeiten beziehungsweise Waffen nutzen: Graves dient als Scharfschütze, Lang trägt ein Maschinengewehr herum. Per Mausklick weisen Sie Ihrem Kollegen Wegpunkte oder Ziele zu, schicken etwa Lang vor, damit er den Gegnern mit seinem MG einheizt, und bleiben selbst als Graves im Hintergrund, um weit entfernte Feinde gezielt auszuschalten. Wird einer der Agenten niedergestreckt, muss der andere ihn innerhalb eines (großzügigen) Zeitlimits per Knopfdruck wiederbeleben, sonst gilt der Einsatz als fehlgeschlagen. **Conflict: Denied Ops** bemüht sich, alles zu bieten, was moderne Shooter so brauchen – zerstörbare Umgebung, Skriptsequenzen, kommandierbare Ka-

meraden – versagt in unserer Preview-Fassung aber in den meisten Punkten: Die KI ist dumm, die Physik unglaublich, die Grafik veraltet. Dem Vergleich zu Genre-

größen wie **Rainbow Six: Vegas** dürfte daher auch die Verkaufsversion von **Conflict: Denied Ops** nicht standhalten. Wenn die Programmierer bei Pivotal Games bis zum Erscheinungstermin im Februar nicht noch eine Menge Arbeit in ihr Spiel stecken, dürften sich viele Kunden ein Beispiel an seinem Namen nehmen und den Kaufentscheidungsverweigeren. **FAB**



Agent Lang (links) ist mit seinem MG der Mann fürs Grobe, Graves bekämpft Feinde über große Distanzen.



# Hired Guns The Jagged Edge

► **Angespielt** ► Genre **Runden-Strategiespiel** ► Termin **März 2008**  
 ► Hersteller **Game Factory Interactive / Peter Games**  
 ► Status **zu 90% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 4539** ► Potenzial **Gut**

**Ähnlicher Name, ähnliches Spiel**  
 – Jagged Alliance bekommt einen Quasi-Nachfolger.

Das Warten auf **Jagged Alliance 3** hat auch jetzt kein Ende, denn selbst wenn **Hired Guns: The Jagged Edge** ursprünglich mal **Jagged Alliance 3D** heißen sollte, ist es doch nicht der Nach-

folger des Klassikers von 1999. Allerdings erinnern Steuerung, Bildschirmmenü und das Spielprinzip stark an den fast zehn Jahre alten Genrekollegen mit Kultstatus. Und das ist volle Absicht! **Jagged Alliance**-Veteranen können in **Hired Guns: The Jagged Edge** sofort losspielen. Als Anfänger finden Sie etwas mühsamer ins Spiel, denn trotz ordentlicher Tutorials erlernen Sie die komplexeren Manöver nicht in zehn Minuten. Spätestens nach einigen Stunden Spielzeit überträgt das nach wie vor geniale Spielprinzip seine Faszination auch auf Einsteiger: Als Söldnerchef kommen Sie nach Afrika. Ein ehemaliger Diktator hat Ihnen Geld dafür geboten, ihm dabei zu helfen, seine Macht wiederherzustellen. Ob Sie das tun, bleibt Ihnen über-



Auf der **strategischen Karte** planen wir unser Vorgehen.



Hier zerlegen wir einen Zaun mit einer **Granate** – unser Weg ist jetzt frei.

lassen. Der Verlauf des Spiels ist nicht linear – Sie können sich also auch mit der Gegenseite einlassen, sich den Rebellen anschließen, einem kleinen Stamm unter die Arme greifen oder alle gegeneinander ausspielen. Dazu werben Sie Söldner an, wobei Sie Ihren Hauptsöldner selbst erstellen: Seine Charakterwerte wählen Sie frei, seine Persönlichkeit hingegen formt das Spiel anhand der Ergebnisse eines kurzen psychologischen Fragebogens, den Sie ausfüllen. Mit dieser Truppe

schlagen Sie sich dann in Echtzeit durch Städte, Ebenen oder Dschungel. Sobald eine Auseinandersetzung beginnt, startet der bewährte Rundenmodus. Dabei steht Ihnen ein großes Arsenal an Waffen und taktischen Gegenständen zur Verfügung, mit denen Sie auch das Gelände und die Gebäude zerstören können. Um Feinde aus Häusern herauszubekommen, brauchen Sie also weder Fenster noch Türen – eine Granate erschafft neue Zugänge oder löst das Problem direkt. **PD**

# Empire of Sports

► **Angespielt** ► Genre **Online-Sportspiel** ► Termin **2. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **F4 / Infront** ► Status **zu 85% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4200** ► Potenzial **Gut**

**DVD**  
 - Video-Special

**gamestar.de**  
 - Screenshot-Galerie  
 ► Quicklink: 4553

**Sportler statt Helden, Skipisten statt Instanzen, Clubs statt Gilden.** Dieses ambitionierte Projekt könnte das Genre der Online-Spiele umkrempeln.

Zugegeben: Als im August 2007 **Empire of Sports** zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, hielten wir es noch für einen verspäteten Aprilscherz. Mittlerweile spielen wir

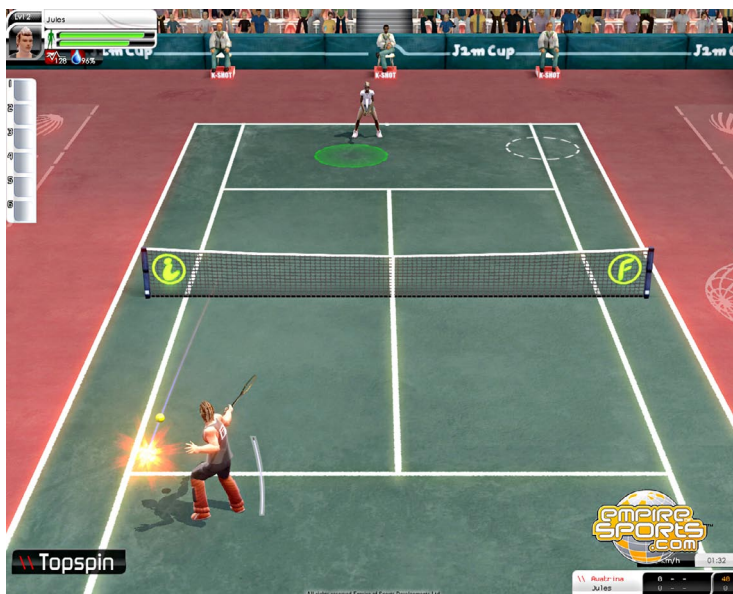
das erste Massively-Multiplayer-Sportspiel im geschlossenen Betatest. Und tatsächlich: Die Symbiose aus Sportsimulation und Online-Rollenspiel funktioniert. Mit unserem selbstgebastelten Sportler können wir in insgesamt fünf Disziplinen gegen Konkurrenten aus aller Welt antreten: Basketball (fehlt noch in der aktuellen Version), Leichtathletik, Bobfahren, Ski-Abfahrt und Tennis. Vor allem Letzteres macht uns bereits viel Spaß und spielt sich erstaunlich taktisch. Per Tastatur scheuchen wir unseren Profi über den Platz, mit der Maus bestimmen wir den Zielbereich und die Art des Schlages – etwa ein doppelter Linksklick für einen Topspin. Zusätzlich können wir wie in Online-Rollenspielen Spezialfähigkeiten aktivieren, die zum Beispiel kurzzeitig unsere Präzision erhöhen. Die anderen Sportarten machen derzeit allerdings noch

deutlich weniger Spaß: Die Leichtathletik entpuppt sich als stupides Tastengehämmer, die Fahrphysik beim Bob- und Skifahren fühlt sich noch ziemlich schwammig an. Dafür motivieren schon jetzt die clever integrierten Rollenspielelemente. Wir steigern stetig möglichst viele Fähigkeiten unseres Athleten, gewinnen bes-

sere Ausrüstung, können eine eigene Wohnung kaufen und sogar Clubs (sprich Gilden) gründen. Das Preismodell: **Empire of Sports** wird kostenlos über das Internet vertrieben. Wer spielen möchte, zahlt eine monatliche Gebühr, die laut den Entwicklern deutlich unter der von **World of Warcraft** liegen soll. **HK**



Wie in einem Online-Rollenspiel trainieren wir in **Empire of Sports** Dutzende **Charakterwerte** und Fähigkeiten.



Die **Tennisduelle** bestreiten wir mit Tastatur und Maus, was bereits erstaunlich gut funktioniert.



# Das Schwarze Auge Drakensang

Traditionelle Rollenspieltugenden und klassische Taktikkämpfe treffen auf moderne Grafik und zeitgemäßen Komfort. Klingt super, aber wie spielt sich das? Als weltweit erstes Magazin durften wir es herausfinden und nach Aventurien reisen.



gamestar.de

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3992

- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4349

DVD

- Video-Special

## Facts

- 12 große Regionen
- 20 Heldentypen
- 30 Talente
- 40 Sonderfähigkeiten
- 40 Zaubersprüche
- 200 Waffen und Rüstungsteile
- 160 Gegenstände
- 70 Story-Figuren
- 40 Monsterarten

## Inhalt

Selbst geschossene Bilder .....	28
Besuch bei Radon Labs .....	29
Die Klassen .....	30
Ein typischer Kampf.....	31
Abenteuerreise durch Aventurien .....	34
Drei Zaubersprüche und ihre Anwendungsgebiete.....	36
Monster-Evolution.....	38
Drei Fragen an Bernd Beyreuther .....	39

Verdutzt blicken wir auf den Monitor: Das soll der ebenso blutrünstige wie riesige Wolf »Weißfell« sein? Gut – dass er enorm groß ist, sehen wir. Auch seine Blutrünstigkeit stellt er wenige Sekunden später eindrucksvoll unter Beweis, als er mit wilden Prankenhieben auf unsere Heldengruppe eindrischt. Uns irritiert etwas anderes: Weißfells Pelz ist ... nun ja ... pechschwarz. Bernd Beyreuther, Projektleiter von **Das Schwarze Auge: Drakensang**, räuspert sich: »Das müssen wir offensichtlich noch mal überarbeiten.«

Es ist das erste und letzte Mal an den beiden Tagen unseres Besuchs, dass wir unseren Gastgeber in größere Verlegenheit bringen können. Seit Stunden schon erforschen wir die Welt von Aventurien. Und wir haben so ei-

niges entdeckt: eine detailgetreue Umsetzung des erfolgreichsten deutschen Papier-Rollenspielsystems, enorm ideenreiche Quests, taktisch anspruchsvolle Echtzeitkämpfe und liebenswerte Charaktere – aber erstaunlicherweise so

gut wie keine Bugs, von Weißfells Friesenproblem mal abgesehen. Das nächste wirklich große Rollenspiel präsentiert sich in einer vielversprechenden Frühform.

## Selbst geschossene Bilder



Die Screenshots haben wir während unseres Probespiels selbst aufgenommen. Sie repräsentieren also eins zu eins den aktuellen Entwicklungsstand (linkes Bild). So fehlt aktuell etwa noch das Bump Mapping, das später Oberflächen wie dem Kopfsteinpflaster mehr Struktur verleihen wird. Wie das im fertigen Drakensang aussehen könnte, demonstriert das rechte Bild. Es stammt aus dem Adventure Die Schatzinsel, das ebenfalls von Radon Labs entwickelt wird und die gleiche Grafiktechnologie verwendet.







Zufallsbegegnungen sollen die Reisen spannender machen. Hier werden wir von **Ogern** überfallen. Wir verteilen unsere Helden und beschwören einen Feurelementar als Kampfunterstützung.

## Die erste Entscheidung

Das Abenteuer beginnt im idyllischen Dörfchen Avestreu. Im Hintergrund erkennen wir ein Gauklerlager und einen verfallenen Wachturm, im Vordergrund blättern wir durch insgesamt 20 Heldenvarianten. Das Repertoire deckt dabei so ziemlich alles ab, was das Regelwerk des lizenzierten Papier-Rollenspielsystems **Das Schwarze Auge (DSA)** zu bieten hat: Wir blicken in das sonnengebräunte Gesicht eines tulumidischen Alchimisten, schmunzeln über die gedrungene Gestalt des Zwergensöldners und entscheiden uns schließlich für eine elfische Waldläuferin namens Schattenlied. Zwar dürfen wir Name und Geschlecht wählen, nicht jedoch das Aussehen.

Unsere Entscheidung bestimmt automatisch die Startwerte der acht Grundeigenschaften wie Körperkraft, Charisma oder Mut. Außerdem legen wir damit fest, welche der über hundert Talente, Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten wir wie gut beherrschen – vom Bogenkampf über den Heilzauber bis zur Pflanzenkunde.

**DSA**-Veteranen dürfen alternativ den Experten-Modus aktivieren und die Werte innerhalb des erlaubten Rahmens nachjustieren. »Dieser Balanceakt zwischen Einstiegsfreundlichkeit und Regeltreue ist für uns das Wichtigste bei der gesamten Entwicklung«, verdeutlicht Bernd Beyreuther.

## Die ersten Eindrücke

Wir klicken auf den »Spiel starten«-Knopf und erwarten einen Ladebildschirm. Von wegen! Die Menüs verschwinden einfach, die Kamera dreht in die Schulterperspektive, und schwups: Schattenlied kann schnurstracks zum Gauklerlager wandern. Es sind solche kleinen, aber liebevollen Details, die uns sofort in die Welt von Aventurien eintauchen lassen. Pusteb Blumen schweben über den Trampelpfad, Schmetterlinge fliegen vorbei, am Horizont erkennen wir die Umriss der Stadt Ferdok und sogar die Silhouette des fernen Kosch-Gebirges. »Die entspricht übrigens eins zu eins der DSA-Kartenvorlage«, erzählt Beyreuther stolz. Damit uns kein Detail entgeht, können wir die Kamera frei zoomen und drehen.

Schattenlied steuern wir entweder direkt im **Gothic**-Stil oder mit Mausclicks wie in einem Strategiespiel. Auch wenn wir den Kosch bereits sehen, erreichen können wir ihn vorerst nicht. Denn anders als in **Oblivion**, **Two Worlds** oder **Gothic 3** gibt es in **Drakensang** keine zusammenhängende Spielwelt. Das Abenteuer wird sich stattdessen auf zwölf bis zu einen Quadratkilometer große Regionen verteilen, die wir im Verlauf der Geschichte nach und nach freischalten. Das Gefühl von Freiheit ist also nur eine Illusion, dank der stimmigen Kulissen aber eine sehr wirkungsvolle.

## Die ersten Aufgaben

Eigentlich sind wir im Avestreu nur auf der Durchreise: Wir wollen unseren Freund, den Markgrafen Ardo von Eberstamm, in Ferdok besuchen. Dummerweise verbreitet in der Provinz-Hauptstadt aber gerade eine Mordserie Angst und Schrecken, und die Wachen haben die Tore abgeriegelt. Wir benötigen deshalb einen Passierschein. Und den bekommen wir nur, wenn wir mindestens zwei Fürsprecher finden. Al-

so sehen wir zu, dass wir uns bei den Bewohnern von Avestreu ein wenig beliebt machen. Möglichkeiten dazu gibt es viele: Die Brüder Rübenfein streiten sich um einen Apfelbaum, Gauklerchefin Salina will ihr gestohlenen Diadem zurück (zu sehen in unserem Video-Special), zwei trinkfreudige Zauber-Novizen haben ihren

## Besuch bei Radon Labs



Zur Recherche für unsere Titelgeschichte waren wir zwei volle Tage lang Gast in den Büros des Berliner Entwicklers. Wir haben Interviews geführt, Screenshots aufgenommen – und vor allem gespielt, gespielt und nochmals gespielt. Unter anderem das komplette erste Kapitel von **Drakensang**!





Auf dem Weg zur Burg Grimmzahn begegnen wir einer **Ork-Patrouille**. Dank der frei dreh- und zoombaren Kamera können wir die Gefechte wie in einem Echtzeit-Strategiespiel steuern.

Meister Rakorium verloren, ein ungewöhnlich großer, angeblich weißer Wolf macht dem örtlichen Jäger Kauzenstein Probleme – Sie erinnern sich vielleicht.

Das Abenteuer beginnt bewusst beschaulich, viele Nebenquests erzählen kleine amüsante Alltagsgeschichten, die aus den Federn erfahrener **DSA**-Autoren wie Mark Wachholz oder Momo

Evers stammen. Bei aller dörflichen Idylle deutet **Drakensang** jedoch immer wieder und herrlich subtil an, dass irgendwo da draußen eine weitaus größere Bedrohung heraufzieht. Hinter dem Diadem-Raub steckt zum Beispiel ein mysteriöser Magier, der sein Gesicht hinter einer Kapuze verbirgt und sich schließlich mit einem mächtigen Transversalis-

Teleportzauber seiner Festnahme entzieht – ganz so, wie das fiese Erzbösewichte in Rollenspielen eben zu tun pflegen.

### Der erste Kampf

Die Bedrohung scheint zunächst noch weit weg, wir gehen erst mal einen trinken. In der örtlichen Kneipe treffen wir die bärbeißige Amazone Rhulana, die ebenfalls

in Avestreu festhängt. Geteiltes Leid ist doppelte Schlagkraft, also schließen wir Freundschaft und bekommen unsere erste Begleiterin. Bis zu drei Abenteuerer dürfen sich unserer Gemeinschaft anschließen, für die wir (wie in **Neverwinter Nights 2**) die volle Verantwortung tragen – von der Ausrüstung über die Talentverbesserung bis zum Kampfverhalten.

## Die Klassen



**Sappeur**

Wie jeder Zwerg ein widerstandsfähiger Nahkämpfer. Wenn er den entsprechenden Bauplan besitzt, kann er sich Waffen schmieden.



**Waldläufer**

Diese Elfen sind begnadete Bogenschützen. Außerdem haben sie ein feines Gespür für Fallen und kennen sich mit Kräutern aus.



**Krieger**

Der flexibelste Kämpfer im Spiel. Er kann den Umgang mit jeder Waffengattung erlernen und selbst die schwersten Rüstungen tragen.



**Streuner**

Ein Überlebenskünstler, der seinen Gesprächspartnern auch die größten Geheimnisse entlockt. Versiert im Kampf mit dem Degen.



**Kampfmagier**

Meister des Arkanen, welcher Feuerlanzen, Blitzschläge und Wirbelstürme beschwört. Darf allerdings nur leichte Rüstungen tragen.



**Elementarist**

Stammt vom Wüstenvolk der Tulamiden und ruft mächtige Elementarwesen als Kampfunterstützung herbei.



**Thorwaler**

Trinkfreudiger Pirat, der keiner Prügelei aus dem Weg geht. Besonders geschickt im Faustkampf und mit der Kriegsaxt.



**Amazone**

Ebenfalls ein Kampfcharakter. Diese Kriegerinnen schwingen mit Vorliebe den Säbel, beherrschen aber auch den Bogen.



## Ein typischer Kampf



Unser Duo erfährt im Gespräch mit den anderen Gästen, dass der vermisste Zaubermeister Rakorum zuletzt beim Kräutersammeln im Wald gesehen wurde. Ein Fragezeichen markiert uns den Ort auf der (deaktivierbaren) Minikarte. Zeit für einen ersten Ausflug in die Dorfumgebung und für die ersten Handgreiflichkeiten: Wir erschrecken zwei Banditen am Waldrand auf, die sich gerade darüber streiten, wer das schwere Diebesgut schleppen muss. Kein Grund zur Hektik, denn in **Drakensang** können wir die Echtzeitkämpfe jederzeit mit einem Druck auf die Leertaste pausieren. Wie in einem Strategiespiel koordinieren wir nun die Aktionen unserer Heldengruppe. Rhlana schicken wir nach vorn in den Nahkampf, Schattenlied drücken wir im Inventar einen Bogen in die Hand. Rüstungen dürfen wir während der Gefechte jedoch nicht wechseln. Für die zwei Azubi-Halunken sollte das reichen, wir setzen das Geschehen wieder in Gang. »Nicht schlecht«, kommentiert Bernd Beyreuther, »und jetzt

klick mal auf das Icon unten links.« Ein Fenster öffnet sich, das jede Angriffs- und Verteidigungsaktion getreu dem **DSA**-Regelwerk aufschlüsselt. »Du kannst

sogar genau konfigurieren, was alles angezeigt wird«, erläutert Beyreuther. So werden **DSA**-Neulinge nicht mit (für sie unwichtigen) Regelwerk-Infos genervt,

aber Veteranen können die Geschehnisse nachvollziehbar kontrollieren und sich später (wie beim Spielen der Pen&Paper-Vorlage) darüber austauschen.







Detailverliebte Spielwelt: Nachdem wir einen **Braunbären** besiegt haben, können wir seinen Kopf mitnehmen und an den örtlichen Wirt verkaufen. Der freut sich über die neue **Kneipenzierde**.



**Blutfliegen** sehen harmlos aus, können unsere Helden aber vergiften.



Eine der letzten Spielregionen: der schneebedeckte **Berg Drachensang** im Amboss-Gebirge.

## Die erste Höhle

Die Räuber liegen im Gras, das Fragezeichen auf der Karte entpuppt sich schließlich als Höhleneingang. Und **Drakensang** muss eine rund 15-sekündige Ladepause einlegen. Durchaus eine Gefahr für den Spielfluss, denn das gilt für jeden Standortwechsel – also auch beim Betreten eines Hauses. Bernd Beyreuther verspricht uns immerhin, dass sein Team die Ladezeiten noch optimieren wird. Die Gründe für die Wartezeit bleiben uns vorerst verborgen: Es ist stockduster, und wir haben dummerweise ver-

gessen, ein paar Fackeln ins Inventar zu packen. Aber zum Glück hat unsere Waldläuferin Schattenlied auch ein paar arkane Tricks auf Lager, unter anderem den **DSA-Klassiker** »Flim Flam Funkel«, der eine kleine Lichtkugel erschafft. Solche Fähigkeiten können wir wie in **World of Warcraft** auf eine praktische Schnellzugriff-Leiste legen. Derart erleuchtet lassen wir unseren Blick über kahle Felswände, riesige Pilze, umherflatternde Fledermäuse schweifen. Und versteuerte Riesenratten! Wo diese ungewöhnlichen Skulpturen her-

kommen, erklärt uns kurze Zeit später der leicht vertrottelte Magier Rakorium, den wir endlich im hinterletzten Winkel der Höhle aufstöbern. Er habe beim Kräutersammeln kurzerhand jegliches störendes Viehzeug verzaubert. Mittlerweile seien seine Kräfte aber aufgebraucht. Und die Monster dürften jede Sekunde wieder aus ihrer Erstarrung erwachen. Logisch, was folgt: Wir müssen den Schussel sicher zurück an die Oberfläche eskortieren, vorbei an mittlerweile wieder putzmuntern und darüber hinaus mächtig verärgerten Riesenratten.

lieds Zauber »Hilfreiche Tatze, Retende Schwingen« tierischen Beistand herbeirufen. »Gute Idee«, findet Bernd Beyreuther, »aber erhöhe besser mal die Stärke des Zaubers.« Wenig später kennen wir den Grund für seinen Ratsschlag: Auf Stufe 1 oder 2 hätten wir nur eine Wolfsratte beschworen – und die verputzt so ein Bär zum Frühstück. Ab Stufe 3 hilft uns jedoch ein ausgewachsener Wolf, mit entsprechend mehr Lebenspunkten. Die Kehrseite des Magietunings: Je höher die Stufe und je niedriger der Zauber-Talentwert, desto größer die Gefahr, dass der Spruch schief geht – und nichts passiert.

## Die erste Beschwörung

Die Ratten können wir zum Glück relativ problemlos besiegen, doch kurz vor dem Höhlenausgang blockiert ein großer Braunbär den Weg. Solche inszenierten Endgegnerkämpfe wird es in **Drakensang** regelmäßig geben. Wir müssen nun erstmals gezielt die Fähigkeiten unserer Helden einsetzen. Amazone Rhulana benötigt etwa dringend Unterstützung im Nahkampf. Also wollen wir ihr mit Schatten-



Begehbare Gebäude wie den **Praios-Tempel** muss Drakensang grundsätzlich nachladen.





## Abenteuerreise durch Aventurien



Unser Abenteuer beginnt im lauschigen Dörfchen **Avestreu**. Eine Gaucklertruppe macht dort Rast und benötigt unsere Hilfe.



Wir reisen in die Hafenstadt **Ferdok** am Großen Fluss. Dort klären wir eine Mordserie auf und bekommen unser eigenes Gutshaus.



Unsere nächste Station **Moorbrück** hat ein gewaltiges Zombie-Problem. Wir müssen den Grund für die Untotenplage finden.



Die weitere Reise führt uns mitten durch den **Dunkelwald**. Ein gefährliches Gehölz, überall lauern Orks, Oger oder Schlimmeres.



Das Ziel der Dunkelwald-Expedition ist die **Ruine Blutberge**. Was sich in diesem Gemäuer verbirgt, soll vorerst ein Geheimnis bleiben.



Nach einem weiteren Zwischenstopp in Ferdok geht es ins Hügelland zur **Burg Grimmzahn**, die wir aus den Klauen der Orks befreien sollen.



Dieses System gilt für sämtliche magischen Fähigkeiten und bringt zusätzlichen Nervenkitzel in die ohnehin schon spannenden Kämpfe. Das Manöver klappt, Feind Bär richtet seine Aufmerksamkeit auf

Freund Wolf, und Amazone Rhulana hat nun die Gelegenheit, ihre Kampffähigkeit »Wuchtschlag« einzusetzen. Die ist zwar unpräziser als eine normale Attacke, fügt dafür aber besonders viel Scha-

den zu und prügelt Meister Petz schließlich aus seinem Pelz.

### Die erste Belohnung

Die Regeln von **DSA** legen viel Wert auf Glaubwürdigkeit. Folgerichtig finden wir in den Überresten des Raubtieres auch keine magische Rüstung oder Silbermünzen, sondern nur die verschossenen Pfeile unserer Waldelfin sowie einen Bärenschädel. Da Schatzenlied von Natur aus einen hohen Talentwert im Kürschnern besitzt, können wir dem Vieh zusätzlich das Fell über die Ohren ziehen. »Damit wir Sackgassen verhindern, landen wichtige Quest-Gegenstände übrigens automatisch im Inventar«, ergänzt Bernd Beyreuther.

Unsere Jagdtrophäen interessieren uns momentan jedoch herzlich wenig, wir freuen uns viel mehr über unseren ersten Levelaufstieg. Nun dürfen wir die bis

hierhin verdienten Abenteuerpunkte (das **DSA**-Pendant von Erfahrungspunkten) investieren, um sämtliche (!) Charakterwerte zu verbessern. Attributssteigerungen kosten am meisten, frisch erlernte Talente am wenigsten. Um neue Fähigkeiten und Zauber überhaupt freizuschalten, müssen wir allerdings einen Lehrer aufsuchen. Ein Fest für erfahrene Rollenspieler, weil sie endlich wieder den maximalen Einfluss auf die Entwicklung ihrer Heldengruppe haben. Neulinge könnten angesichts der Zahlenschwemme jedoch schon mal den Überblick verlieren, zumal eine Automatikfunktion fehlen wird. Die Entwickler wollen das Problem mit Talent-Höchstgrenzen entschärfen, die sich nach der jeweiligen Heldenstufe richten. Ob das gelingt und wie sich das aufs Balancing auswirkt, muss sich aber erst noch herausstellen.



Es lohnt sich, auch entlegene Ecken der Spielwelt zu erforschen. Diese **Schatzkiste** wird allerdings durch eine Falle geschützt, die wir zunächst entschärfen müssen.





Unsere **Gesprächspartner** können wir je nach Charakterwerten überzeugen, einschüchtern oder bestechen.



**Rätsel** wie in einem Adventure: Wir folgen der Katze eines Mordopfers, um den Tatort zu finden.

## Der erste Tod

Auf dem Rückweg nach Avestreu lassen wir uns ein wenig Zeit – schließlich gibt es überall etwas zu entdecken. So findet Schattenlied dank ihres Pflanzenkunde-Talents in der Nähe eines wunderschönen Wasserfalls heilende Einbeeren (werden ebenfalls auf der Karte markiert), die wir entweder essen, verkaufen oder mit der entsprechenden Alchimisten-Fähigkeit als Trankzutat verwenden können. Problem: Der Wasserfall ist auch der Lieblingsplatz von aggressiven Blutfliegen. Wir unterschätzen die Insekten – ein tödlicher Fehler, den wir erst bemerken, als das Wespengift Schattenlieds letzten Lebenspunkt wegätzt. Rhulana überlebt um Haaresbreite. Aber nur, weil wir geistesgegenwärtig die Nester der Biester zerstören und so den Ansturm weiterer Fliegen verhindern. Wir atmen erleichtert auf, vor allem, weil Schattenlied plötzlich wieder neben uns steht – wenn auch mit verschwindend wenigen Lebenspunkten. Bernd Beyreuther erklärt die Wunder-

heilung: »Ein endgültiger Tod wäre zu frustrierend für den Spieler. Deshalb brechen wir hier mit den DSA-Regeln. Erst, wenn du die komplette Gruppe verlierst, musst du neu laden.« Ein Kompromiss für bessere Spielbarkeit, mit dem wir prima leben können.

## Das erste Rätsel

Nicht immer müssen wir Probleme mit Gewalt lösen: Wir sollen zum Beispiel eine Geheimbotschaft der Diebesgilde aus einem Hühnerstall mopsen. Der wird aber dummerweise von einem beißwütigen Hund bewacht. In Gesprächen mit den Dorfbewohnern finden wir heraus, dass der Flohzirkus einen Lieblingsknochen hat. Den wiederum trägt sein Frauchen, die Bäuerin Rübenfein, aus gutem Grund immer bei sich, will ihn jedoch partout nicht herausrücken. Warum auch? Na ja, vor allem, weil die Fähigkeiten unserer Helden im Bestechen und Einschüchtern schlichtweg noch zu niedrig sind. Des Rätsels Lösung finden wir erst, als wir den Streuner Dranor aus

den Fängen einer Räuberbande befreien und dadurch ein weiteres Gruppenmitglied gewinnen. Der ebenso charmante wie stinkfaule Lebenskünstler kennt sich nämlich bestens in der Kunst des Taschendiebstahls aus. Also zurück zu Frau Rübenfein: Per Rechtsklick öffnen wir das Interaktionsmenü, das je nach gewähltem Charakter die möglichen Optionen auflistet. Wir »leihen« uns den Knochen, stellen damit Bello ruhig und gelangen ohne Bisswunden an die Geheimbotschaft. »Unser Ziel ist, dass jede Quest etwas Besonderes wird«, so Beyreuther. Das scheint zu gelingen: Die Aufgaben während unseres Probespiels sind das Abwechslungs- und Ideenreichste, was wir in den letzten Rollenspieljahren erlebt haben.

## Die erste Reise

Rund vier Spielstunden haben wir mittlerweile in Avestreu und Umgebung verbracht, als wir endlich den Passierschein erhalten. Auf nach Ferdok! Einzig ein Schild deutet darauf hin, dass wir nun

die Avestreu-Region verlassen – der Pfad schlängelt sich weiter in Richtung Horizont. Unsere Befürchtung von hässlichen Kartenrändern erweist sich also als unbegründet. Sobald wir das Schild passieren, öffnet **Drakensang** eine gemalte, zoombare Landkarte von Aventurien. Avestreu und Ferdok sind bereits verzeichnet und wählbar, die zehn weiteren Regionen kommen erst im Verlauf der Geschichte hinzu. Unsere Reiseroute illustriert das Spiel mit einer roten Linie; Indiana Jones lässt grüßen. Plötzlich eine Unterbrechung: Wir stehen auf einer Waldlichtung und müssen uns einer Ork-Patrouille erwehren. Kein Bestandteil der Geschichte, sondern eines der Zufallsereignisse, die Reisen ein wenig spannender machen sollen. Spannender oder nerviger? Bernd Beyreuther beschwichtigt: »Mit einem höheren Schleich-Talent kannst du solche Kämpfe auf Wunsch umgehen. Außerdem gehören zu den Zufallsereignissen auch verborgene Schätze und fahrende Händler.«

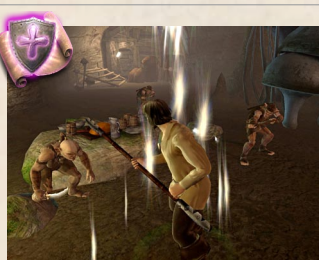
## Der erste Stadtbesuch

Endlich am Ziel, wir stehen vor den gewaltigen Toren der 3.000-Seelen-Stadt Ferdok. Von den 3.000 sehen wir aber nur verhältnismäßig wenige: Gerade im Vergleich zu den Siedlungen von **Gothic 3** wirkt Ferdok etwas leblos. Es gibt keinen Tag-und-Nacht-Wechsel, das Bewohnerleben ist dementsprechend verhältnismäßig statisch. Außerdem dürfen wir nur die questrelevanten Gebäude betreten. Trotzdem fühlen wir uns sofort heimisch, und das liegt wie schon in Avestreu an den

## Drei Zaubersprüche und ihre Anwendungsgebiete



**Flim Flam Funkel:** Beschwört eine kleine Lichtkugel, die den Umkreis des Zaubersenden eine begrenzte Zeit lang erhellt.



**Armatrutz:** Erschafft eine magische Rüstung. Besonders hilfreich, wenn der Magier in einen Nahkampf verwickelt wird.



**Ignifaxius Flammenstrahl:** Erzeugt eine Feuerlanze, die auf ein einzelnes Ziel abgeschossen wird. Nachteil: die kurze Reichweite.





Die Beschwörung eines **Feuerballs** kostet viel Zeit. Wir müssen unseren Magier entsprechend lang beschützen.



Dank ihres Pflanzenkunde-Talents kann unsere Waldelfin Schattenlied heilende **Beeren** finden.

vielen liebevollen, atmosphärischen Details. Über der Theke im Wirtshaus Silberkrug baumeln Würste und Schinken, im Kamin flackert das Feuer, die Gäste prostet sich zu. Und wir treffen viele interessante Personen, deren Schicksal uns wirklich interessiert. So wie Forgrimm. Der stäm-

mige Zwerg trägt einen kurzen sogenannten Schandbart und will seine Probleme offensichtlich in Bier ertränken. Warum? Weil er als Leibwächter arbeitet und seinen Meister nicht vor dem Tod bewahren konnte – ein weiteres Opfer der Ferdoker Mordserie. Der Name des Toten: Ardo von

Eberstamm, unser Freund! Ehrensache, dass wir ihn rächen wollen – natürlich mit Forgrimms Hilfe.

### Das erste eigene Haus

Der Mord an Ardo wirft nicht nur neue Geheimnisse auf, sondern lüftet auch eines – und zwar das des ominösen »Spielerhauses«,

das die Entwickler in unserer letzten **Drakensang**-Story erwähnt hatten. Bei diesem Gebäude handelt es sich nämlich um den nun verwaisten Wohnsitz von Ardo. Logisch, wer der neue Besitzer wird. Bernd Beyreuther zeigt uns erstmals das Interieur: Das Gutshaus ist erstaunlich groß, hat



Einer der speziell inszenierten **Endkämpfe**: Wir müssen die Totenkopf-Runen über den Friedhofgrüften (rechts) zerstören, um die Zombieflut zu stoppen.



## Monster-Evolution

Die aventurischen Wälder, Höhlen und Verliese protzen mit einer beeindruckenden Artenvielfalt. Wir stellen Ihnen jeweils einen Vertreter der vier typischen Rollenspiel-Gattungen vor.

Bisschen tödlich: **Wolfsratte**



Ziemlich tödlich: **Skelett**



Extrem tödlich: **Brückentroll**



Besser schon tot sein: **Tatzelwurm**



In der **Zwergenstadt Murolosch** bewundern wir animierte Wasserräder, große Statuen und kleine Zwergenfrauen.

einen Keller, zwei Stockwerke und einen Efeu-umrankten Innenhof. Wie in unserem letzten Artikel vermutet, wird es in erster Linie als Heimat für gerade nicht benötigte Charaktere dienen. Schließlich können wir im Spielverlauf bis zu zehn Helden kennenlernen, aber davon nur maximal drei gleichzeitig mit ins Abenteuer nehmen. Der Rest wartet im Spielerhaus, soll aber trotzdem im gleichen Maße Erfahrungspunkte sammeln wie der aktuelle Einsatztrupp. Unser Domizil hat aber noch mehr auf Lager: Es wird spezielle Missionen rund ums Haus geben, wir bekommen im Spielverlauf einen eigenen Diener und können Werkbänke, Schmiedeofen oder Alchimistentische kaufen, mit denen unsere handwerklich begabten Helden neue Ausrüstungsgegenstände basteln. Außerdem können wir im Verlauf des Abenteuers einige Trophäen ergattern, die

fortan unseren Wohnsitz schmücken. Welche das sind, möchte Beyreuther aber für sich behalten: »Damit wollen wir die Spieler schließlich noch überraschen.«

### Die weiteren Ziele

Auch bei den Schauplätzen hat **Drakensang** weitaus mehr auf Lager, als es die mittelalterliche Idylle von Avestreu und Ferdok zunächst vermuten lässt. In den Sümpfen von Moorbrück muss die Heldengruppe zwischen knorrigen Bäumen und auf finsternen Friedhöfen eine Zombieplage bekämpfen. Die unterirdische Zwergenstadt Murolosch beeindruckt vor allem mit ihren gewaltigen Statuen und einem kreisförmig angelegten Höhlensystem, das uns ein wenig an die Untoten-Metropole Unterstadt aus **World of Warcraft** erinnert. Dazu gibt's einige monumentale Bauwerke wie den Praios-Tempel in Ferdok oder die Burg Grimmzahn, die der Spieler aus den Klauen der Orks befreien muss. Klar, dass wir dabei nicht einfach durch die Vordertür stürmen können, sondern uns durch die labyrinthartigen und fallengespickten Festungsverliese hineinschleichen.

Als Bonbon gewährt uns Bernd Beyreuther einen Blick in die sogenannte Karfunkelhöhle. Wir erspähen brodelnde Lavaströme, zerklüftete Felsspalten – klasse! Das war's aber schon

mit dem Einblick in diesen Abschnitt. **DSA**-Experten dürften bereits den Grund für die Geheimniskrämerei kennen: Beim Karfunkel handelt es sich in Aventurien um einen außergewöhnlich wertvollen Stein. Kein Wunder, schließlich findet man ihn nur im Gehirn eines Drachen! Wir können also sicher sein, dass wir uns gegen Ende des Spiels auch mit dem mächtigsten aller aventurischen Wesen anlegen werden.

### Die weiteren Feinde

Ähnlich abwechslungsreich wie die Regionen präsentieren sich auch unsere Feinde: Wir sehen Wolfsratten, Blutfliegen, Bären, Wölfe, Skelette, Zombies, Goblins, Orks, Grolme (kleine Kobolde), Riesenspinnen, Oger, Brückentroll, Zyklopen sowie einen gewaltigen Tatzelwurm (ein entfernter Verwandter der Drachen) der tödliche Giftwolken absondert. Durch die Besonderheiten jedes Feindes werden wir unsere Kampfaktiken ständig variieren müssen. So ist es etwa wenig sinnvoll, Skelette mit Stichwaffen wie dem Degen zu attackieren. Oger wiederum teilen mit ihren riesigen Keulen und Äxten kräftig aus, beherrschen jedoch weder Magie noch den Umgang mit Fernkampfwaffen. Also müssen die Helden alles daran setzen, sie möglichst auf Distanz zu halten. In den Endgegnerkämpfen sollen wir zudem immer wieder mit besonders kniffligen Situationen konfrontiert werden.







Unsere Heimat in Drakensang: ein zweistöckiges **Gutshaus** im Zentrum von Ferdok.

Ein Beispiel: Auf einem Friedhof nahe Moorbrück bekämpfen wir einen mächtigen Untotenbeschwörer und eine endlose Flut an Zombies. Monster um Monster schicken wir zurück ins Grab, doch es werden eher mehr als weniger! Es entbrennt ein verzweifelter Kampf gegen die Übermacht, und es dauert einige Minuten, bis wir unseren Fehler erkennen. Wir dürfen nicht die Zombies attackieren, sondern müssen die Beschwörungsrunden über den Friedhofsgruft zerstören, die verflucht weit voneinander entfernt liegen. Mit vereinten Kräften und gezielten Bogenschüssen zerbröseln wie schließlich die Symbole und beenden so die Untotenflut. Nun können wir auch die letzten Verteidigungslinien durchbrechen und dem Beschwörer den Rest geben.

### Die weiteren Pläne

Der Kampf gegen den Untotenmagier funktioniert bei unseren ersten Gehversuchen als **DSA**-Held ebenso reibungslos wie all die anderen Aktionen in Avestreu – keineswegs selbstverständlich. Trotzdem wird **Drakensang** nicht,

wie bislang angekündigt, im ersten Quartal 2008 erscheinen, sondern erst Ende Juli. Warum diese Verzögerung? »Wenn bei so einer großen Produktion einzelne Sachen etwas länger dauern als erwartet, hat man zwei Möglichkeiten: Entweder erzwingt man mit der eisernen Knute ohne Rücksicht auf Qualität und Umfang die Fertigstellung – oder man setzt andere Prioritäten. Beim Testen, Bugs-Ausmerzen und Feintunen werden wir keine Kompromisse eingehen«, so Bernd Beyreuther. Mit »Sachen, die länger dauern« meint der **Drakensang**-Projektleiter übrigens unter anderem die Unmengen an Texten, die von den **DSA**-Autoren noch mal auf Fehler und Unstimmigkeiten geprüft werden. Erst danach kann der Publisher Anaconda mit den Sprachaufnahmen beginnen. Wie viel letztendlich vertont wird und welche Sprecher dies übernehmen, muss ebenfalls noch geklärt werden. Anaconda-PR-Manager Claas Wolter verspricht jedenfalls eine genauso hohe Qualität wie in den hauseigenen Adventures (etwa **Overclo-**

## Drei Fragen an ...

**Bernd Beyreuther,**  
Projektleiter von **DSA: Drakensang**



**GameStar** ✦ Wie wollt ihr sicherstellen, dass auch **DSA-Neulinge** bei all den komplexen Regeln und Talenten den Überblick behalten?

✦ **Bernd Beyreuther** Das kann man nicht pauschal beantworten, weil es die Hauptherausforderung der gesamten Produktion ist. Bei jedem noch so kleinen **DSA**-Element überprüfen wir, ob und wie es funktioniert und wie wir es am besten rüberbringen. Wir verwenden Tutorials und Tooltips, verdeutlichen bestimmte Zusammenhänge direkt in den Menüs. Außerdem achten wir bei der Sprache sehr darauf, dass sie nicht allzu mittelalterlich klingt und dass wir eine bestimmte Dichte an **DSA**-Begriffen nicht überschreiten. Da sind wir kontinuierlich am werkeln und geben uns sehr viel Mühe. Das Gleiche gilt übrigens auch fürs Handbuch.

✦ Ich habe beim Probieren verhältnismäßig wenige Waffen und Rüstungen gefunden. Wie wollt ihr trotzdem den sammelsüchtigen Spieler motivieren?

✦ Wir lösen das vor allem durch interessante Charaktere und interessante Geschichten. Es gibt aber trotzdem unglaublich viel Zeug, das im Spiel rumliegt und das man verwenden kann – angefangen von ein paar Dutzend Schuhen bis hin zu besonders mächtigen magischen Waffen.

✦ Warum habt ihr euch gegen eine zusammenhängende Welt entschieden?

✦ Da sind eine Reihe von Gründen zusammengekommen. Es gibt natürlich technische Gründe. Außerdem sind die Spiele, die wir als Vorbild haben (Anm. d. Red.: die **Baldur's Gate**-Reihe), auch in Abschnitte strukturiert. Der für mich wichtigste Grund ist aber, dass man bei einer großen zusammenhängenden Welt schnell in dieses Bausteindenken reinkommt. Und das hätte bei **Drakensang** nicht funktioniert. Ich glaube nicht, dass wir eine derart schöne, atmosphärisch dichte Welt entwerfen können, wenn wir sie mit Bausteinen vollstellen.

**cked** und **Undercover**). Am meisten Zeit dürfte jedoch noch das Balancing fressen. Eine Aufgabe, die die Entwickler laut Beyreuther sehr ernst nehmen: »Wir beschäftigen rund 30 Leute, die sich um nichts anderes als Qualitätssicherung kümmern.« Gut so! Denn

was nützt die beste Frühform, wenn letztendlich das Ergebnis enttäuscht? Nach unserem ausgedehnten Besuch sind wir jedoch sehr optimistisch, dass Bernd Beyreuther und sein Team die hohen Erwartungen der Rollenspielers erfüllen werden. **HK**



Kampf auf einem **Burgturm**. Beachten Sie die realistischen Größenverhältnisse.

## Das Schwarze Auge: Drakensang

► **Angespielt** ► Genre: **Rollenspiel** ► Termin: **Juli 2008**  
► Hersteller: **Radon Labs / Anaconda** ► Status: **zu 80% fertig**

**Heiko Klinge:** Was nützt mir die größte zusammenhängende Welt, wenn darin nichts passiert? Die Entwickler von **Drakensang** konzentrieren sich zielsicher auf das Wesentliche eines »echten« Rollenspiels: eine spannende Geschichte mit interessanten Charakteren und ein ebenso detailverliebt wie glaubwürdiges Aventurien. Und die Taktikkämpfe sind schon jetzt eine herrlich entspannte und trotzdem fordernde Abwechslung zum hektischen Mausgeklicke der Konkurrenz. Ferdok, ich komme!



heiko@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



# Tiberium

Sechs Jahre nach Renegade wagt die C&C-Serie abermals einen Abstecher ins Action-Genre. Diesmal führen Sie einen GDI-Elitetrupp samt Fliegern und Mechs in Taktikgefechte gegen die außerirdischen Scrin.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4536

**Im Heft**  
- Test:  
Kontrollbesuch  
zu C&C 3

Ein Turm verheißt selten Gutes. Denken Sie doch mal an Saurons finsternen Amtssitz in **Der Herr der Ringe**. An die Combine-Zitadelle aus **Half-Life 2**. An die Klötzchenstapel aus **Tetris**, die sich in den höheren Levels schneller aufschichten als Sie »Ich verfluche dich, Alexei Paschitnow!« kreischen können. Auch die **Command & Conquer**-Serie hat ihren

unheilvollen Turm. Aus einem Meer grüner Tiberium-Kristalle schraubt er sich in den Gewitterhimmel, unter seiner Schuppenhaut gleißt ein Energiekern. Erbaut wurde er von den außerirdischen Scrin. Die überfielen in **C&C 3: Tiberium Wars** die Erde und wurden umgehend wieder vertrieben. Doch ihr unzerstörbares Bauwerk blieb zurück und

schlummerte. Erst elf Jahre nach dem Krieg regt sich wieder Leben im Koloss: Eine Alien-Armee entströmt seinen Tiefen, es droht eine zweite Scrinvasion! Nur ein Mann kann sie noch verhindern: Ricardo Vega, Ihr Held im Taktik-Shooter **Tiberium**. Doch Moment: Taktik-Shooter? Richtig, nach **Renegade** (siehe Kasten auf Seite 44) bringt die **Command & Conquer**-Reihe im Herbst 2008 einen zweiten Action-Ableger hervor – der flotte Schusswechsel mit Strategie-Elementen verbinden soll.

## Ein Mann

Ricardo Vega ist gewissermaßen der Master Chief des **C&C**-Universums, ein gestählter Veteran in silbergrauer Vollrüstung. Für die Weltpolizei GDI (Globale Defensiv-Initiative) kämpfte er einst in der Entscheidungsschlacht des ersten Scrin-Krieges. Danach setzte er sich zur Ruhe. Doch als sich die zweite Alien-Attacke abzeichnet, beordert ihn der Com-

mander Michael McNeil (der Held aus dem zweiten **C&C**-Teil **Tiberian Sun**) in den aktiven Dienst zurück. Und das nicht als Einzelkämpfer, in Vegas Rolle führen Sie eine komplette Einsatztruppe aus Soldaten, Mechs und Fliegern.

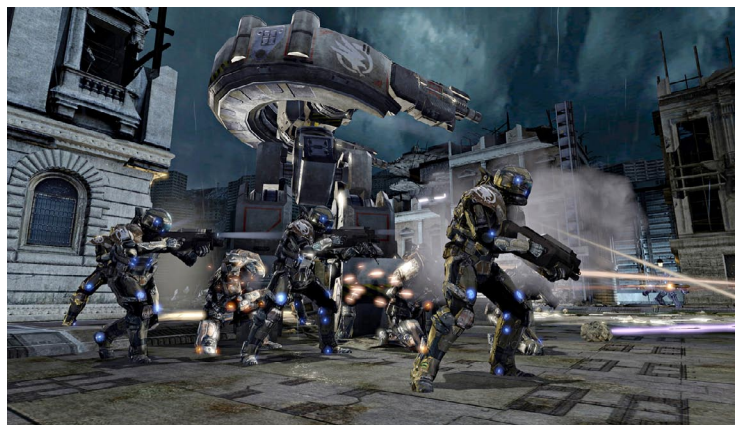
Das heißt aber nicht, dass Sie selbst wehrlos sind. Wenn etwa kleine Shrike-Aliens im Kamikaze-Stil auf Sie zuhopsen, um zu explodieren, können Sie auf Tastendruck Ihren Energieschild aktivieren. Der schützt Sie vor der Detonation, muss sich danach aber erst wieder aufladen. Per Jetpack dürfen Sie zudem durch die Luft hüpfen, um schneller voranzukommen und ansonsten unzugängliche Stellen zu erreichen. Gegner erledigt Vega mit dem GD-10-Schießprügel, der über vier Feuer-Modi verfügt. In der Sturmgewehr-Einstellung mähen Sie die Shrikes gleich hordenweise nieder. Von der Panzerung der Archon-Krieger prallen die Kugeln allerdings ab. Also bauen Sie die



Vor dieser Landezone lauern **Scrin-Shrikes**, hinten setzt ein **GDI-Transportflieger** Nachschub ab.



Kluge Kerle: Die KI-gesteuerten GDI-Infanteristen gehen selbstständig in **Deckung**, etwa hinter Panzersperren. Im offenen Gelände ducken sie sich sogar hinter die massiven **Metallbeine** der Titan-Kampfläufer.



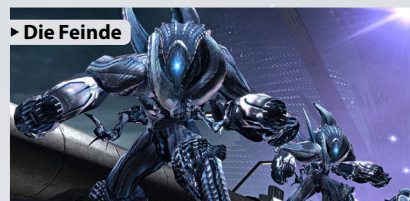


### Die Flieger



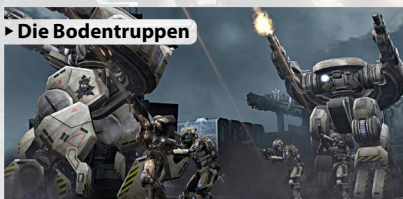
Die unbemannte **Orca-Drohne** feuert mit Raketen und MGs.

### Die Feinde



Der geheimnisvolle Scrin-Turm erwacht zum Leben und spuckt unter anderem zähe **Archon-Soldaten** aus.

### Die Bodentruppen



**Fußsoldaten** treten mit MGs oder Raketenwerfern an, die **Titan-Stamper** knacken Abwehrtürme per Ionenkanone.

Mit **Infanterie, Mechs und Fliegern** stürmt die GDI-Elitetruppe eine Stellung der außerirdischen Scrin.

GD-10 zum Granatwerfer um. Deswegen explodieren entweder sofort beim Feindkontakt oder fallen im alternativen Feuer-Modus zu Boden – und lassen sich dann sogar um Ecken lenken. Gegen einzelne Scrin hilft die Präzisionseinstellung, in der Sie gezielt Schwachstellen in der gegnerischen Verteidigung ausnutzen. Und mit der Raketenwerfer-Variante erledigen Sie die fliegenden Sidewinder-Drohnen der Aliens. Bis zu vier der Schwebeflitzer können Sie erfassen, indem Sie sie kurz im Fadenkreuz halten. Wenn Sie dann feuern, verfolgen und sprengen Ihre Geschosse die Feinde automatisch. Gegen Stellungen dürfen Sie orbitale Artillerieschläge bestellen, entweder gebündelt auf ein Ziel oder als Streufeuer. Ob Vega auch Scrin-Waffen aufheben und abfeuern darf, steht allerdings noch nicht fest. Wir hoffen's aber, schließlich wird selbst eine Multifunktionswaffe wie die GD-10 im Dauergebrauch irgendwann langweilig.

### Eine Armee

So mächtig Vegas' Waffen auch sein mögen, allein damit werden Sie der Scrin-Übermacht nicht Herr. Hier kommen die Mitsstreiter ins Spiel: Infanteriegruppen mit Sturmgewehren oder Raketenwerfern, Titan-Mechs sowie Orca-

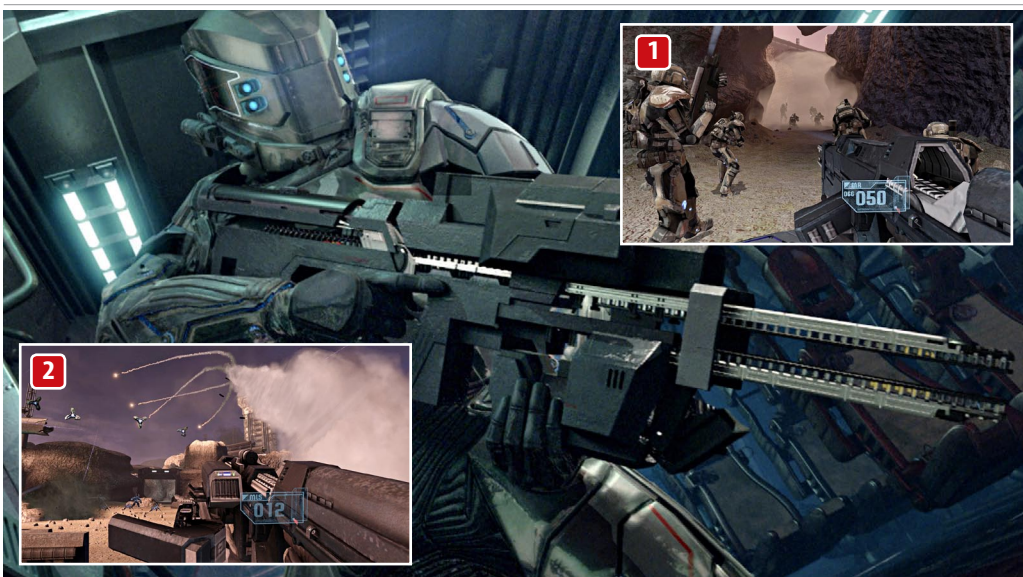
Flieger. Je nach Mission dürfen Sie bis zu sechs Einheiten kommandieren, also Bewegungs- sowie Angriffsorder verteilen. Doch die Begleiter wachsen nicht an Bäumen, Nachschub gibt's nach dem Einsatzbeginn nur noch an Landezonen, die Sie zuerst erobern müssen. Zudem kann Vega anfangs oft nur einen bis zwei Trupps befehlen. Weitere schalten Sie frei, indem Sie Tiberium-Felder erobern. Falls Sie eine Ein-

heit verlieren, dürfen Sie an einer Landezone jederzeit eine neue ordern – kostenlos. Das verhindert Frustmomente, könnte **Tiberium** aber auch zu anspruchslos machen. Schließlich dürfen Sie so lange mit stets neuen Truppenkombinationen gegen eine Festung anrennen, bis Sie siegen.

Dafür hat jeder Truppentyp taktisch wichtige Vor- und Nachteile. Die verletzbaren Fußsoldaten etwa durchqueren in Win-

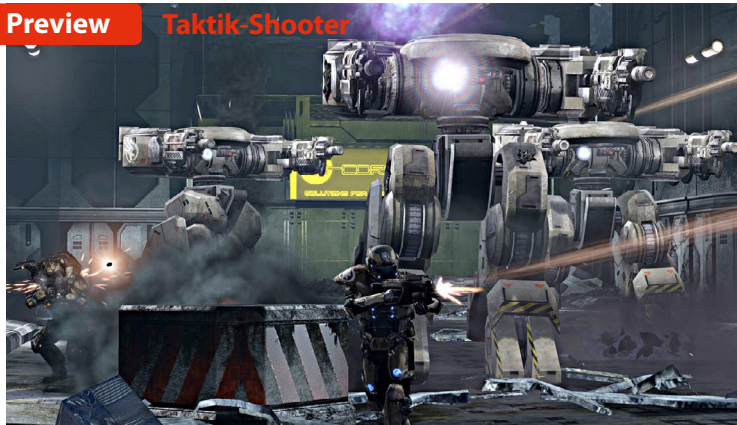
deseile unwegsames Gelände und suchen automatisch Deckung, etwa hinter Mauern oder den Beinen von Titanen. Letztere sind träge und wehrlos gegen Luftangriffe, zerlegen mit ihren Ionenkanonen aber effektiv Scrin-Abwehrtürme. Und die unbemannten Orca-Drohnen pusten mit Raketen und MG-Kugeln ganze Feindgruppen um, sehen jedoch gegen Luftabwehr alt aus. Mit blinden Sturmangriffen kom-

### Die GD-10



Vegas Waffe besitzt **vier Schuss-Modi**: das Sturmgewehr **1**, den Mehrfach-Raketenwerfer **2**, einen Granatwerfer und eine Präzisionswumme.





Beim Kampf um die Ruinenstadt räumen die Fußsoldaten den **Titan-Stampfern** den Weg frei.

men Sie folglich nicht weit, die richtige Kombination und vorsichtiges Vorgehen sind Trumpf.

### Viele Strategien

Die Entwickler planen abwechslungsreiche Missionen: Unter anderem soll Vega im Alleingang Scrin-Nester infiltrieren, sich mit zwei Infanterietrupps schrittweise durch Ruinenstädte kämpfen und mit großen Armeen um weitläufige Schlachtfelder ringen. Besonders letztere Variante verspricht Spannung, weil die geräumigen Areale viele Vorgehensweisen ermöglichen. So entscheiden Sie etwa, ob Sie zunächst ein Tiberium-Feld oder eine Landezone einnehmen. Ob Sie zum Frontalangriff blasen oder den Feind

flankieren. Auch die KI-Feinde sollen taktische Winkelzüge beherrschen; wenn Sie nicht aufpassen, fallen Ihnen die Aliens in den Rücken. Oder sie schnappen Ihnen eine Rohstoff-Quelle weg, während Sie sich am anderen Kartendeck an einer Abwehrstellung die Zähne ausbeißen. Zur Erinnerung: Wenn Sie ein Kristallfeld verlieren, dürfen Sie eine vernichtete Einheit nicht mehr ersetzen. Um das zu verhindern, sollten Sie bei den Ressourcen Wachen abstellen, was aber Ihre Hauptarmee schwächt. Alternativ eilen Sie notfalls zurück zum Tiberium, überlassen den Scrin damit jedoch wieder Boden an der Front. So kann die Schlacht ständig hin und her wogen – klasse!



Zwei Szenen aus den Render-Zwischensequenzen: ein entstelltes **Tiberium-Opfer** ...



... und Ricardo Vega selbst, der eine gewaltige **GDI-Streitmacht** in die Schlacht führt.



Von ihrer **Deckung** aus feuern die GDI-Soldaten Raketen in eine Gruppe Scrin-Archons.

Den Überblick im Tumult behalten Sie mit dem BCU (Battle Control Uplink), einer Schlachtfeld-Karte, auf der Sie auch Ihre Truppen befähigen. Eine Art »Command & Conquer Light« also. Doch egal wie schlaue Sie taktieren: Allein können Ihre Mitstreiter nicht gewinnen, Sie müssen stets an vorderster Front mitkämpfen, Granaten schleudern, per Jetpack durch die Luft segeln, in Deckung hechten und Flieger abschießen. Diese Mischung aus Shooter-Action und Truppen-Management klingt spannend und flott, hier wird der Hauptreiz von **Tiberium** liegen.

### Viele Anführer

Das gilt auch für den Mehrspieler-Modus, der alle Taktik-Elemente aus der Solo-Kampagne aufführt. So übernimmt ebenso hier jeder Spieler die Rolle eines Kommandanten, der seine Truppen ins Gefecht führt und Landezonen sowie Tiberium-Felder besetzt. Letztere sind der Schlüssel zum Sieg: Wer die Mehrzahl davon hält, startet einen dreiminütigen Countdown. Falls der Feind es nicht schafft, vor dessen Ablauf genügend Rohstoff-Quellen zurückzuerobern, bläst ihn die GDI-Ionenkanone vom Schlachtfeld. Die maximale Spielerzahl will EA Los Angeles bislang nicht verraten. Zudem steht noch nicht fest, ob Spieler auch als Scrin antreten

## C&C Renegade

Im Februar 2002 erscheint mit **Renegade** der erste Shooter im **C&C**-Universum. Als GDI-Elietkrieger Nick »Havoc« Parker bekämpfen Sie darin die Schergen von Nod. Hierzu steuern Sie auch Fahrzeuge, etwa den mächtigen Mammutpanzer. Im originellen Mehrspieler-Modus treten Nod und GDI gegeneinander an. Der Clou: Jedes Team darf in seinem Stützpunkt Waffen sowie Vehikel kaufen. Als Währung dient – was sonst? – Tiberium, das von KI-gesteuerten Erntern gesammelt wird.



Den **Nod-Tarnpanzer** beharkt Parker mit Raketen.

dürfen. Wir wünschen uns dies – schließlich wär's mit der Zeit arg lahm, wenn immer nur GDI-Einheiten gegeneinander rängen. Dennoch versprechen die taktischen Großschlachten zumindest ein neuartiges Spielerlebnis: Es gibt nicht viele Multiplayer-Shooter, in denen die Spieler ganze Armeen aufeinanderhetzen. Der **Command & Conquer**-Turn verheißt also doch Gutes. Ein interessantes Spiel nämlich. **GR**

### Tiberium

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2008**  
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 60% fertig**

**Michael Graf:** Als C&C-Veteran freue ich mich schon auf den Action-Ausflug ins Paralleluniversum – zumal's spannend klingt, große Trupps zu kommandieren und gleichzeitig selbst zu schießen. Voll überzeugt bin ich aber noch nicht. Denn mir fehlt Nod: Ich will auch mal Kanes Eiferer bekämpfen! Und warum darf ich ständig kostenlosen Nachschub ordern? Hoffentlich verdorrt Tiberium dadurch nicht zur anspruchslosen Sempelballerei.



micha@gamstar.de



»Justa Causa« sagt der Lateiner, wenn er eine gerechte Sache meint. »Just Cause« sagen Spieler, wenn diese Sache auch noch großen Spaß macht. Im Actionkracher stürzen Sie wieder eine Bananenrepublik ins Chaos.

# Just Cause 2

Wenn Sie rechts aus dem Kabinfenster schauen, sehen Sie dort unten die Tropeninsel Panau. Sie können sie gleich noch besser betrachten, denn wir werfen Sie jetzt aus dem Flugzeug. Während Sie mit 9,8 Metern pro Sekunde dem Pazifik entgegenrauschen, werden Sie von Panau zuerst die schroffen Schneegipfel des Küstengebirges erkennen, dann das breitgespannte Grün des Regenwalds, durchzogen von Flussäderchen. Aus dem ocker-gelben Fleck im Inselinneren schälen sich Gerölldünen; abge-zirkelte Felder und bebaute Flächen vervollständigen die Struktur. Als erstes Bauwerk entdecken Sie den Doppelturm des Casinos, in dessen Glasfassade sich die Sonne spiegelt; in schwarzen Linien ziehen sich dahinter die aufgepfählten Highways der Hauptstadt durch das Küstenwasser, die Hochhäuser der Innenstadt schimmern wie Glas-schmuck. Erst aus der Nähe wird deutlich, wie traumhaft schön die sanft geschwungenen Sandstrände sein müssen, in deren Saum

die Palmbäume bereits einzeln auszumachen sind. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, die Reißleine für Ihren Fallschirm zu ziehen, Agent Rodriguez. Schließlich schicken wir Sie nach Panau, um eine Mission zu erfüllen: das Tropen-paradies ins Chaos stürzen.

## Jugendsünden

Rico Rodriguez hat Erfahrung im Aufwiegeln von Inselstaaten. 2006 feierte der Lohnkrieger im Actionspiel **Just Cause** seinen Einstand; damals zog er eine Spur der Verwüstung durch das südamerikanische Eiland San Esperito. Das Erstlingswerk des schwedischen Studios Avalanche war eine Art »GTA Light« im Tropenstil, dessen frei erforschbare, famos hübsche Inselwelt den Hintergrund für eher stumpfe Brachial-Action Marke »Lass uns noch einen Militärstützpunkt hochjagen!« bildete. Nun will's Avalanche erneut wissen, Rico soll raus aus der Geheimtipp-Ecke und hinein ins erlesene Ensemble der Action-Hoffnungsträger 2008. »Detaillierte Riesenwelten zu ent-



Längere Distanzen überbrücken Sie am besten im **Düsenjet**. Hier rasen wir auf eine der Städte zu.



Die **Architektur** von Panau (wie das Casino) ist asiatisch, Ricos Zerstörungskunst kulturübergreifend.

werfen ist kein Problem«, weiß Peter Johansson, der Lead Designer von **Just Cause 2**. »Sie sinnvoll mit Inhalt zu füllen, das ist die Herausforderung.« Beim Vorgänger hat Avalanche in dieser Hinsicht Lehrgeld bezahlt, auf dem Inselstaat war zu wenig los. In Teil 2 dürfte davon keine Rede mehr sein.

## Babyterror

Statt San Esperito ist diesmal also das südostasiatisch inszenierte Panau an der Reihe, das unter der Knute des Militärdiktators Baby Panay steht. Der Schauplatz wird mit 1.000 Quadratkilometern genauso groß ausfallen wie im Vorgänger – das entspricht in etwa der Ausdehnung von Rio

de Janeiro. Neben der Militärpolizei streifen drei verfeindete Clans über Panau, die Roaches, Reapers und Ular Boys. Denen hat sich der abtrünnige Agent Sheldon angeschlossen, der im ersten **Just Cause** Ricos Einsatzleiter war – ein selbstgefälliger Unsympath. Ihre Aufgabe: Sheldon eintüten und zurückschleppen, egal wie. Was in erster Linie bedeutet, mit den Gangs gemeinsame Sache zu machen, um an Informationen über den Verbleib des Verräters zu gelangen. Erste Tipps gibt Ihnen der versoffene schwedische Entwicklungshelfer Karl Blaine, dann geht's los mit der Unruhestiftung. Bei aller Bananigkeit ist Panau ein relativ stabiles System, Militär und Clans halten sich gegenseitig in Schach. Seit Ricos Ankunft ist damit Schluss, sein Auftrag lautet: Chaos schüren. Zwar hat **Just Cause 2** eine in Zwischensequenzen erzählte Handlung, die sich nach und nach entfaltet, je mehr Panau in Zwist und Krawall versinkt. Die Hintergrundgeschichte gibt aber nur die grobe Marschrichtung vor und sorgt für Dynamik; wie Sie die bestehende Ordnung stören, soll fast völlig in Ihrer Hand liegen. »Es gibt mehr als 1.000 verschiedene Aktivitäten, mit denen man Unruhe stiften kann«, erklärt Peter Johansson. »Alles, was ihr tut, bringt euch eurem zentralen Ziel näher: Chaos.«



Die Avalanche-Engine spielt ihre Stärke besonders bei **Naturdarstellungen** aus. Die Strände sehen wie auf Postkarten aus.





Das Äußere von Agent Rodriguez hat Avalanche überarbeitet, Rico sieht nun cooler aus. Im Hintergrund zu sehen: Die **Wüstengebiete** von Panau und die eindrucksvollen neuen Explosionen.

## Wachstumsphase

In **Just Cause 2** brach Rico die Vorherrschaft des Regimes, indem er nach und nach die 34 Provinzen von San Esperito in die Rebellion schoss. **Just Cause 2** ersetzt dieses ermüdende Puzzlestein-Prinzip durch ein neues System, »Einflusszone« genannt. Das funktioniert so: Sie erfüllen Aufträge für einen der Clans, um dessen Schlagkraft zu erhöhen. Schließlich wagen Sie mit Ihren Verbündeten den Angriff auf einen Regime-Stützpunkt. Um die eingenommene Basis spannt sich nun Ihr Einflussbereich und wächst, je mehr Schläge Sie gegen die bestehende Ordnung ausführen. Dadurch kommen Sie nach und nach in Kontakt mit weiteren Auftraggebern und erhalten frische Informationen über die Spielwelt,

die Ihnen neue Wege öffnen. Stück für Stück lutschen Sie Baby Panay die Kontrolle über sein Inselreich ab. Ihr Handlungsfreiraum soll dabei groß sein, verspricht Peter Johansson. »Es ist die Entscheidung des Spielers, ob er kleine Nadelstiche ausführt oder längere Missionen annimmt. Wer will, kann auf eigene Faust Jagd auf Militärgeneräle machen, Armeebasen infiltrieren und Material sprengen, Dörfer aufstacheln, Einrichtungen sabotieren, und so weiter.« Weil das Spiel dadurch nichtlinear wird, setzt **Just Cause 2** auf einen adaptiven Schwierigkeitsgrad. Der basiert im Wesentlichen auf zwei Mechanismen. Das »Heat«-System bestimmt (ähnlich wie in **Scarface**), wie stark Militär und Clans Rico hassen – je mehr, desto aktiver ja-

gen sie ihn. Zudem führen die Fraktionen, wenn sie sich in die Enge getrieben sehen, immer mächtigeres Material in die Schlacht. Jede Partei besitzt eine Elitetruppe, die Körperpanzerung und schwere Waffen trägt und cleverer auf Angriffe reagiert als Normalgegner. »Die gleiche Mission kann also einfach oder schwer sein, je nachdem, wie viel Chaos Rico schon gestiftet hat«, erzählt Johansson. »Zum Ende hin wird das Regime zunehmend panisch und wirft ihm alles entgegen, was es hat – das ist dann kein Zuckerschlecken mehr.«

## Lehrjahre

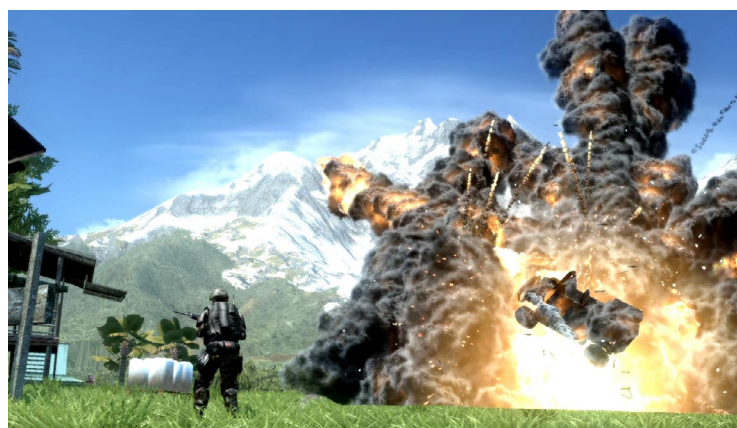
So ähnlich hat das schon im ersten **Just Cause** funktioniert. Allerdings waren die Elitegegner da keine große Herausforderung,

weil sie mit dem gleichen Unverstand ins Feuer stürmten wie alle Feinde. Das soll sich ändern. Die Kämpfe taktischer zu machen ist eines der wichtigsten Ziele für Avalanche. »Dazu stützen wir uns auf drei Säulen«, erklärt Peter Johansson: »Eine komplett neu geschriebene künstliche Intelligenz, ein verbessertes Zielsystem und zusätzliche Tricks für Rico.«

Das Zielsystem dürfte dabei nur für die Gamepad-Steuerung der Konsolenversionen relevant sein, PC-Spieler richten die Waffe ohne Hilfestellung aus. Allerdings bekommen die Gegner nun Trefferzonen, die im ersten **Just Cause** fehlten. So bekommen gezielte Schüsse auf Arme, Beine oder Kopf Bedeutung. Wichtiger sind die KI-Stellschrauben, mit denen Avalanche das Feindverhalten



Rico kann sich außen an Vehikel wie diesen **Helikopter** hängen, von dort ins Cockpit klettern oder abspringen.



Wie Sie auf Panau Chaos stiften, bleibt Ihnen überlassen. Hier jagen wir **Militärfahrzeuge** in die Luft.



## Das ist neu

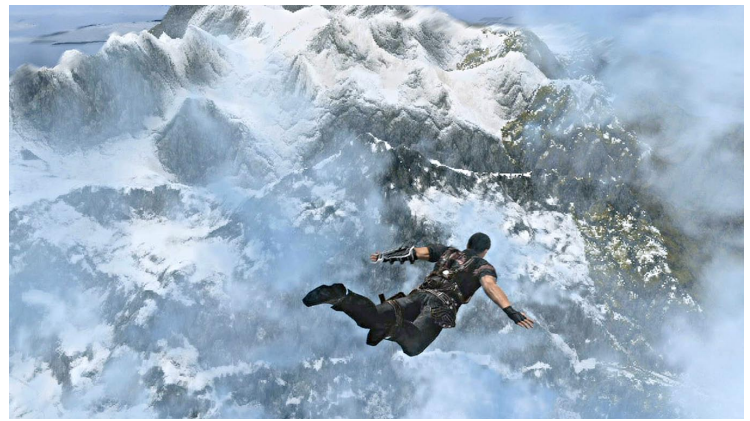
- Gegner haben Trefferzonen
- Gegner suchen Deckung, nutzen das Gelände und agieren im Team
- Ausweichmanöver im Kampf
- Greifhaken erlaubt neue Stunts
- eine Handvoll neuer Fahr- und Flugzeuge, darunter ein Jumbo-Jet
- verbessertes Fahrverhalten, das den Untergrund berücksichtigt
- Schadensmodell an Fahrzeugen
- Waffen und Vehikel mehrstufig aufrüstbar
- Einfluss-System statt Territorien; Ricos Wirkungsradius wächst, je mehr Chaos er anrichtet
- »Heat«-System: Fraktionen machen zunehmend Jagd auf Rico
- neue Klimazonen: Wüste, Schnee
- verbesserte Grafik, höherer Detailreichtum

austarieren will. »Die KI besitzt nun ein Planungssystem, mit dem sie die Umgebung taktischer nutzt«, sagt Johansson. »Die Gegner suchen Deckung, erkennen Veränderungen im Terrain und kommunizieren untereinander.« Dazu kommen ein paar neue Asse im Polygonärmel – die Soldaten fordern in der Not zum Beispiel Verstärkung durch Fallschirmtruppen oder Angriffshelikopter an.

### Sprunghaftigkeit

Auch Rico selbst lernt dazu. Im Kampf soll's nun ein neues Ausweichmanöver geben, mit dem

Sie sich unter Feindbeschuss wegducken. Die größte Erweiterung betrifft aber Ricos Greifhaken. Im ersten Teil feuerten Sie den aus einer Seilpistole und hängten sich so an Fahr- und Flugzeuge; das war's. Nun ist die Harpune direkt in einen Armhalter integriert – und Rico kann deutlich mehr damit anfangen. Ähnlich wie in **Tomb Raider: Legend** lässt sich die Wurffleine jederzeit abfeuern, haftet aber an praktisch jedem Objekt in der Spielwelt. Manche zieht Rico so zu sich her, stürzt etwa Soldaten von Wachtürmen herunter oder zerrt Fahrer aus ihren Vehikeln. Andere wiederum dienen ihm als Anker, um sich selbst heranzuziehen. In Kombination mit dem Gleitschirm, den Sie wie gewohnt jederzeit öffnen können, katapultiert sich Rico so in die Luft. »Mein Favorit sind die Schleudermanöver«, schwärmt Peter Johansson. »Während des Gleitflugs kann sich Rico mit dem Greifhaken an Objekte heften und sich so durch die Landschaft schwingen« – Spider-Man lässt grüßen. Und wer im Auto heranrast und einen Feind mit dem Haken erwischt, schleift den Glücklosen hinter sich her. Apropos Fahrzeuge: Nach wie vor klettert Rico auf Tastendruck aus Autos und Flugzeugen und heftet sich aufs Dach, ans Leitwerk oder an andere Punkte. Von dort aus darf er nun auch Schießen und



Eines der coolsten Erlebnisse von Just Cause ist in Teil 2 wieder mit dabei – der **Absprung** über der Insel.

Deckung suchen. Zumindest, solange die führerlose Maschine nicht in die Botanik rauscht. Aber für solche Fälle hat der Stunt-Agent ja seinen Gleitschirm.

### Reifenprüfung

Mit mehr als 90 Autos, Booten, Jets, Helikoptern und Panzern bot schon das erste **Just Cause** einen ansehnlichen Fuhrpark. Der bleibt im Nachfolger in etwa der gleiche; knapp über 100 Untersätze sollen es werden. Die dürften auf Panau unentbehrlich sein, um größere Distanzen zurückzulegen. Wie gewohnt können Sie sich jederzeit von einem Agentur-Heli abholen und an Stützpunkten absetzen lassen, aber auch Fahrzeuge einfliegen lassen. Das Geschwindigkeitsgefühl war in **Just Cause** exzellent, die Handhabung dagegen anspruchslos. Das Fahrmodell hat Avalanche deshalb umgeschrieben. Zudem wirkt sich der Untergrund nun auf das Fahrzeugverhalten aus. Während ein Sportflitzer wie ein Brett auf glattem Asphalt liegt, eiert er im Dschungelmatsch haltlos umher. Ein neues Schadensmodell sorgt dafür, dass sich die Karosserie bei Beschädigungen nach und nach in ihre Einzelteile auf-

löst. Vielversprechend: Auf dem Schwarzmarkt dürfen Sie Ihre Vehikel und Waffen nun in mehreren Stufen aufrüsten. Peter Johansson verspricht dafür mehr als 2.000 Einzelteile, die im Spielverlauf freigeschaltet werden – und von denen Sie viele nur durch Erkunden der Spielwelt oder durch Nebenaufgaben aufstöbern.

### Altersschönheit

Dass die hauseigene Avalanche-Engine großartige Landschaften darstellen kann, beweisen die Bilder auf diesen Seiten. Die Umgebungsgestaltung und die Lichteffekte waren schon in **Just Cause** beeindruckend; der zweite Teil wartet vor allem mit mehr Detailtiefe auf. Die Texturen werden höher aufgelöst, die Modelle polygonreicher, die Animationen lebensnäher. Nach wie vor wechseln Tag und Nacht dynamisch, genau wie das Wetter. Alle Inselteile gehen nahtlos ineinander über; Ladepausen gibt es im Spiel nicht. So schälen sich denn fließend die Landschaftsdetails von Panau vor Ihnen heraus, wenn Sie aus dem Flugzeug auf das Eiland zufallen, bis hinunter auf den weißen Sandstrand. Aber bitte vergessen Sie den Fallschirm nicht. **CS**



Gegner können nun in Notlagen **Angriffshubschrauber** zu Hilfe rufen.



Eines der neuen Flugzeuge im Spiel ist der gigantische **Militär-Transporter**.

## Just Cause 2

► **Angeschaut** ► Genre **Aktionspiel** ► **Termin 2008**  
► Hersteller **Avalanche / Eidos** ► Status **zu 60% fertig**

**Christian Schmidt:** Ich gehöre zu den Leuten, die Crysis wieder weggelegt haben. Am Tropenszenario kann das nicht liegen. Denn das war in Just Cause ähnlich – und dort hat's mich gepackt. Die Ankündigung von Just Cause 2 ist deshalb für mich die erste frohe Botschaft des Jahres. Schon im Vorgänger steckte das Potenzial zu einer grandiosen Mischung aus GTA und Far Cry. Für den zweiten Anlauf wünsche ich mir nun den großen Wurf!



christian@gamestar.de



Mit traditionellen Hexfeld-Schlachten möchte ein Bremer Entwickler Spielspaß ohne Echtzeit-Hektik liefern. Könnte klappen – sobald sich ein Publisher findet.

# Battle Worlds Kronos



Schöne Missionsidee: Unsere Truppe kämpft sich zu einem abgestürzten **Raumfrachter** (links oben) durch.

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4535  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 6149

Chromos! Kronos! Sogar die Planeten tragen ähnliche Namen! Wer gerne Panzer über sechseckige Felder schiebt, wird jetzt bereits einen wissenden Nostalgieseufer ausstoßen. Für alle anderen hier die kurze Erklärung: Chromos hieß der umkämpfte Himmelskörper im Rundentaktik-Klassiker **Battle Isle**. Den strickte das Düsseldorf Studio Blue Byte 1990 nach dem Muster des japanischen Titels **Nectaris** von 1986. Nun dient auch **Battle Isle** selbst als Vorbild, und zwar für **Battle Worlds: Kronos**. Denn mit seinem Netzwerk imitiert der Bremer Entwickler King Art nicht nur den Weltnamen, sondern auch das Spielprin-

zip: Rundenweise bewegen Sie Einheiten wie Soldaten, Panzer sowie Schiffe über in Hexfelder aufgeteilte 2D-Schlachtfelder. Dürfen sich die Fans also endlich wieder auf einen Rundentaktik-Titel mit klassischen Tugenden freuen? Vielleicht – noch suchen die Designer nach einem Publisher. Wir haben **Battle Worlds: Kronos** trotzdem schon gespielt. Und dabei durchaus auch einige Nostalgieseufer ausgestoßen.

## Völker im Zank

Betrachten Sie bitte die Bilder auf diesen Seiten und beurteilen Sie die nicht zoom- oder drehbare 2D-Grafik von **Battle Worlds: Kronos**. Die detailarmen Karten, die

krümeligen Truppen, die dünnen Effekte. Wir gestatten Ihnen drei Sekunden lang, dies unschön zu finden. Drei. Zwei. Eins. Aus! Vergessen Sie jetzt die optische Magerkost, sie verringert die Faszination von **Battle Worlds** nicht im Geringsten. Schließlich soll ein Taktikspiel nicht das Auge, sondern den Verstand reizen. Und dazu wird es reichlich Gelegenheit bieten: Drei Feldzüge mit rund 30 Missionen sind geplant, außerdem gibt's Mehrspieler-Schlachten für bis zu vier Generäle via Netzwerk, Internet, E-Mail oder Hotseat. Frische Karten wollen die Entwickler regelmäßig nachliefern.

In den Kampagnen ringen vier Parteien um Kronos: die blasierter blaublütigen Telit, der technologieverliebte Yerla-Konzern, der Glaubensorden der Lumati und die »Residents« genannten Ureinwohner. Jede Fraktion nutzt dieselben Standard-Truppen, darunter Infanterieroboter, Raketen-Buggys, Artilleriekanonen, Panzer, Kampfflieger und U-Boote. Außerdem fährt jede Partei individuelle Spezialeinheiten auf, die Verla etwa den Hacker. Dieser Spinnenroboter kann sich unsichtbar machen und arglose Passanten anspringen. Mechanische Gegner programmiert er dabei kurzerhand um und »überredet« sie so zum Seitenwechsel.

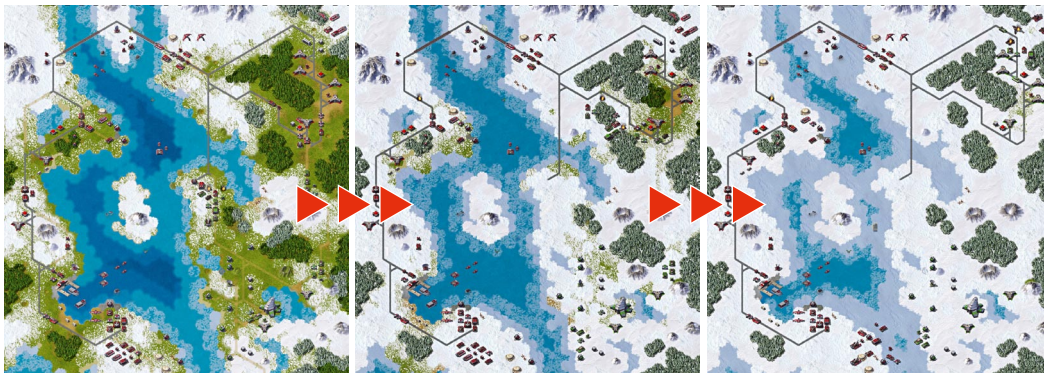
## Buggy in der Zange

Auch die regulären Truppentypen haben taktisch wichtige Talente,

die wir in unseren Probepartien ausführlich einsetzen. Zum Beispiel dürfen wir nur mit Infanterie Wälder durchqueren. Einmal umschleichen wir so ungesehen die gegnerischen Linien und erobern unbewachte Feinddepots, die zusätzliche Einheiten ausspucken. Mit diesen Verstärkungen sowie unserer Hauptarmee nehmen wir dann unsere Rivalen in die Zange. Apropos Zange: Wenn wir mehrere Einheiten um einen Feind herum gruppieren, richten wir mehr Schaden an. Deshalb umzingeln wir Infanteristen mit Jeeps und beschießen sie aus der Distanz mit Raketen-Buggys. Die richtige Zugreihenfolge ist also wichtig: erst einkreisen, dann angreifen.

Doch wie funktioniert das? Pro Runde steht jeder Einheit eine bestimmte Anzahl vorgegebener Aktionen zur Verfügung. Ein Panzer etwa darf einmal fahren und einmal feuern, die Abfolge bestimmen wir. Bei einigen Truppen wie den Raketen-Buggys entscheiden wir hingegen selbst, ob wir zweimal vorrücken oder zweimal schießen. Artilleriegeschütze wiederum müssen wir im Boden verankern, bevor sie angreifen können. Überdies dürfen viele Fernwaffen keine Ziele anpeilen, die zu dicht an ihnen dran sind. Mit schnellen Nahkampf-Truppen wie den Explorer-Trikes schalten wir sie daher ohne Gegenwehr aus.

Alle motorisierten Einheiten schlucken Treibstoff, besonders starke Waffen wie die Artillerie verbrauchen zudem Munition. Beides füllen wir mit LKWs nach. Letztere müssen wir jedoch eigenhändig in Depots mit Nachschub beladen – umständlich. Gleiches gilt für Reparatur-Vehikel, in die wir Rohmaterial schaufeln. In eroberten Fabriken können wir damit auch neue Einheiten kaufen, oft reichen die Ressourcen allerdings nur für wenige Zusatztrupps. Jede Einheit sammelt Kampferfahrung und steigt in zwei Stufen auf; bei der ersten entscheiden wir uns für ei-



In manchen Missionen wechseln die **Jahreszeiten**. Hier frieren von links nach rechts die Seen zu, Bodentruppen können die Eisflächen überqueren.

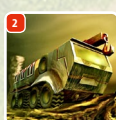


## Wichtige Truppentypen



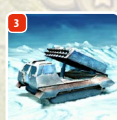
### 1 Infanterie-Bot

Die Roboter sind schwach, können aber Wälder durchqueren und Gebäude erobern.



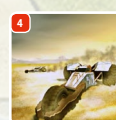
### 2 F.R.P.

Das Reparatur-Vehikel flickt Einheiten, muss aber an Depots Materialnachschub tanken.



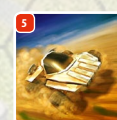
### 3 Hydra

Der Raketenpanzer hat eine geringere Reichweite als die Artillerie, ist aber flexibler.



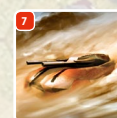
### 4 Explorer

Das schnelle Dreirad deckt dank seiner hohen Sichtweite Ziele für die Artillerie auf.



### 5 Bandit

Der wendige Raketen-Buggy teilt ordentlich aus, ist jedoch arg dünn gepanzert.



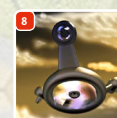
### 7 Cerberus

Der leichte Panzer nimmt keinen zusätzlichen Schaden, wenn er eingekreist wird.



### 6 Condor

Der flinke Flieger erledigt Bodentruppen locker, muss sich aber vor der Flak hüten.



### 8 Spy Eye

Mit der Aufklärungsdrohne enthüllen wir in großem Umkreis den Kriegsnebel.



### 9 Hurrican

Der Flakpanzer durchlöchert automatisch feindliche Flieger in seiner Umgebung.



### 10 Priest

Die Artillerie mit enormer Reichweite muss vor dem Feuern verankert werden.



### 11 Hunter

Gegen Panzer hat der Geländewagen keine Chance, Soldaten erledigt er aber locker.

nen von zwei Upgrade-Pfaden. Bei Panzern etwa erhöhen wir so zunächst die Feuerkraft und spendieren ihnen dann die Fähigkeit, Wracks zu überrollen. Alternativ stärken wir ihren Stahlmantel und ermöglichen ihnen im nächsten Schritt, mehrmals pro Runde auf Angreifer zurückzufeuern.

### Heer auf der Flucht

Der taktische Anspruch von **Battle Worlds: Kronos** geht folglich in

Ordnung, zumal es stets auf das richtige Zusammenspiel der Truppentypen ankommt: Panzer ziehen an vorderster Front das Feuer auf sich, damit Raketenwerfer in der nächsten Runde zurückschlagen können. Aufklärer entdecken Ziele für die Artillerie, Jeeps fangen Soldaten ab und helfen den Panzern, Gegner zu umzingeln.

Auch das Missionsdesign kann sich sehen lassen. Ein Beispiel: Unser Tellit-Heer soll vier Lastwagen eskortieren. Das Problem: Eine übermächtige Yerla-Armee rückt aus dem Süden an, wir müssen nach Norden fliehen. Verzweifelt kämpfen wir uns über Brücken und stürmen Vorposten. Dabei verlieren wir zwar immer mehr Einheiten, doch mit unseren letzten Truppen samt Lastwagen erreichen wir die rettenden Häfen. Dort gibt's Verstärkung, mit der wir dann unsere Verfolger vom Schlachtfeld putzen – klasse!

Schade nur, dass die an sich ordentlichen KI-Gegner manchmal nicht konsequent genug vorrücken oder Artilleriebeschuss ignorieren. Außerdem fehlt viel Feinschliff, etwa bei der Bedienung. Unter anderem vermissen wir eine Undo-Funktion, mit der wir zumindest Züge ohne Feindkontakt zurücknehmen können.

Doch sei's drum, dank der fordernden Gefechte und der taktisch wichtigen Aktionsfolge (einkreisen, angreifen) erinnert **Battle Worlds: Kronos** an hervorragende Hexfeld-Klassiker wie **Battle Isle**. Aber das ist auch keine Überraschung – haben Sie mal die Namen der umkämpften Planeten verglichen? **GR**



In **Fabriken** dürfen wir manchmal Einheiten rekrutieren.

## Battle Worlds: Kronos

► **Angespielt** ► Genre **Rundentaktik** ► Termin **2. Quartal 2008**  
► Hersteller **King Art** ► Status zu **70% fertig**

**Michael Graf:** Battle Worlds: Kronos beweist einmal mehr, dass Grafik mitnichten alles ist. Denn in seiner Pixelschale steckt ein fesselnder Rundenstrategieker, der alte Hexfeld-Hasen wie mich durchaus begeistert. Klar, noch hat das Spiel Ecken und Kanten, die King Art abfeilen muss. Hergehört, Publisher: Helft den Jungs, ihren Rundenkrieg fertig zu entwickeln! Ich werd's euch danken.



micha@gamestar.de

**Potenzial Gut**





Gewöhnliche Frauen kneifen und ziehen an den Haaren, Superfrauen treten und boxen. Und springen und hangeln.

# Tomb Raider Underworld

unseres kleinen Ausflugs durch den nunmehr neunten **Tomb Raider**-Teil ist uns bekannt: die Unterwelt der Maya-Mythen.

## Reinstecken!

**Tomb Raider: Underworld**, so der volle Titel des Abenteuers, bleibt der Philosophie der Serie treu: Wieder kann die tollste Archäologin aller Zeiten mehr als im direkten Vorgänger. Wir merken das recht schnell, denn kaum haben wir einen Fuß zwischen Maya-Mauern gesetzt, greifen auch

schon geschmeidige Panther und ruchlose Grabräuber an. Statt wie gewohnt nur aus ihren zwei Pistolen (mit unendlicher Munition) zu ballern und Haken zu schlagen, tritt Lara nun auch im Sprung zu und boxt die Gegner nieder.

Nachdem Viecher wie fiese Typen am Boden liegen, stehen wir vor einem verschlossenen Tempel – und damit vor einem bekannten Croft-Problem: Wie reinkommen? Ah, rechts oben ist eine Ecke aus der Mauer gebrochen! Da ginge es weiter – würden wir

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4554  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4555

Über die Hintergrundgeschichte des neuesten **Tomb Raider**-Abenteuers hüllt sich Eidos beharrlich in Schweigen. Wir konnten lediglich herausfinden, dass Laras Elternhaus (Croft Manor) wohl in Mitleidenschaft ge-

zogen wird. Die genauen Zusammenhänge zwischen bröckelnden englischen Mauern und exzessiver Turnerei in einer gigantischen mexikanischen Tempelruine müssen aber zunächst im Dunkeln bleiben. Doch das Ziel



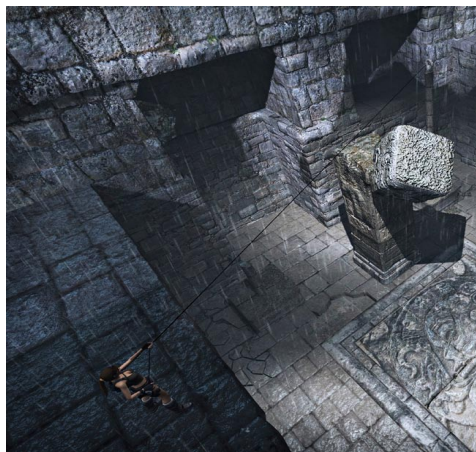
Erstmals wird **Motion Capturing** für ein Tomb-Raider-Spiel genutzt.



Lara wehrt sich gegen Getier wie diesen angriffslustigen Panther auch mit einem eleganten **Sprungtritt**.



Zunächst trifft Lara nur auf weltliche **Gegner**. Später soll sie es auch mit Dämonen zu tun bekommen.



Mit dem Seil können nun auch Objekte wie **Felsen** bewegt werden.





Glänzend: Wenn Lara im Regen durch Tempelanlagen turnt, sieht man das Wasser auf ihrer Haut glitzern.



nur heranreichen können. Aber alle Klettervorsprünge sind viel zu hoch gelegen. Doch nun der Clou: Wir finden eine verzierte Holzstange und rammen sie in ein Loch in einer nahen Säule. Über diese Stufe geht's dann aufwärts. Ein paar Meter weiter ist allerdings schon wieder Schluss mit der Akrobatik. Zumindest scheint es so, hier fehlen die seriety-pischen Kletterecken. Dafür entdecken wir verdächtig aussehende Relieffreste im Stein. Wir wagen den Sprung, und siehe da: Lara packt zu und arbeitet sich behände weiter. Der Traum eines jeden Freeclimbers!

### Wegschieben!

Im Innern der Anlage fällt unser Blick gleich auf einen verdächtigen Felsquader, der recht wackelig auf einer hohen Säule thront. Darunter ein brüchiger Boden. Erfahrene Tempelturner wissen,

dass Fels und Boden eine kurzlebige Symbiose eingehen müssen. Nur wie soll Lara den Klotz da runterkriegen? Die Säule taugt nicht zum Erklettern, und ohnehin wäre oben kein Platz, um den Quader zu schieben. Hier schlägt die Stunde des Seils, das in **Tomb Raider: Legend** nur zum Ziehen und Schwingen diente. In **Underworld** kann Lara damit sogar Dinge von Podesten fegen. Zum Beispiel schleudern wir das Seil per Greifhaken an eine Metallvorrichtung nahe dem Stein, spannen es und schubsen das zerstörerische Gewicht so von der Säule. Der Boden zerbrst unter dem Aufschlag, weiter geht's nach unten.

Dort finden wir aber keine Unterwelt, sondern nur eine Reliquie. Die braucht Lara, um den Mechanismus zum eigentlich Tor in mythische Abgründe zu aktivieren. Das Tor liegt übrigens in einem ganz anderen Tempel.

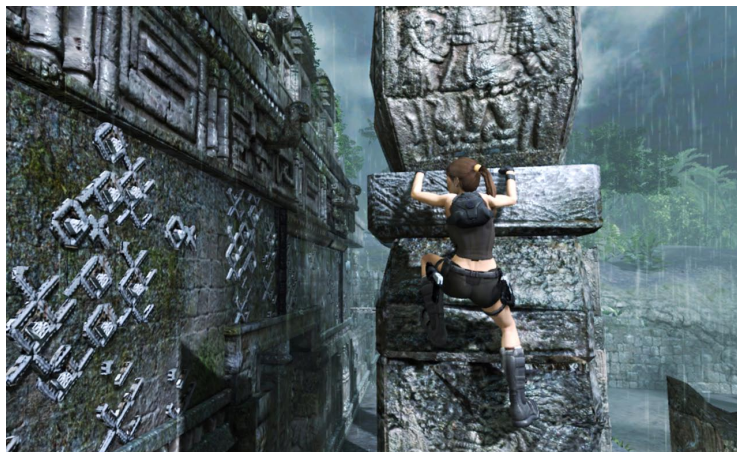
### Gas geben!

Die Levels in **Tomb Raider: Underworld** sollen laut Eidos deutlich weitläufiger werden als die in **Legend**. Zumindest für Mexiko können wir das bestätigen. Wir laufen ein paar Minuten mit Frau Croft, um am Tormechanismus anzukommen, und müssen nach einem Drehscheiben-Rätsel mit dem Motorrad zum nun offenen Unterwelt-Tor heizen. Unter Zeitdruck, versteht sich. Natürlich verfransen wir uns zunächst; der Eingang ist wieder geschlossen, als wir ankommen. Also noch mal! Und Überraschung: Die beeindruckende Sequenz, in der sich feuerspeiende Steinschlangen aus dem Boden erheben, um den Zugang freizugeben, erleben wir beim zweiten Mal aus anderer Kameraperspektive. Das senkt unseren Frust über die Hetzerei gleich auf ein verträgliches Maß. Wenige Sekunden später aber

wieder Ärger: Wir schlittern mit dem Motorrad im letzten Moment durchs Tor – da ist das Präsentationslevel zu Ende.

### Bestaunen!

Eine weitere Philosophie der Serie besagt, dass Lara in jedem neuen Abenteuer besser als im Vorgänger aussehen muss. Das klappt mit **Underworld**. Die Archäologin ist weniger püppchenhaft, trägt ein eher grimmiges denn keckes Lächeln im Gesicht. Auch ihre Statur wirkt muskulöser – und dreckiger, wie schon in **Anniversary**. Wenn sich die Dame im Schlamm wälzt, bleibt der haften, bis Regen, Tauchgänge oder eine heimatliche Dusche ihn abspülen. Doch halt! Heimatliche Duschen könnten nach der aktuellen Informationslage zum Problem werden. Bis zur nächsten Preview finden wir heraus, was sich in Croft Manor zutragen wird. **PET**



Die bröckeligen Ornamente links taugen der verbesserten Frau Croft als Klettergerüst.

### Tomb Raider: Underworld

► **Angespielt** ► Genre Action-Adventure ► Termin 4. Quartal 2008  
► Hersteller Crystal Dynamics / Eidos ► Status zu 60% fertig

**Petra Schmitz:** Seit Tomb Raider: Legend kann ich Lara wieder öffentlich super finden. Underworld wird daran nach meinen ersten Eindrücken nichts ändern. Die kleinen und großen Ideen fügen sich toll ins Spielkonzept ein und deuten auf noch mehr Abwechslung als im Vorgänger hin. Besser noch: Da die Heldin nun freier klettern kann, dürften auch die Levels spannender aufgebaut sein. Mexiko war jedenfalls ein toller Vorgeschmack. Nun will ich mehr!

**Potenzial Sehr gut**



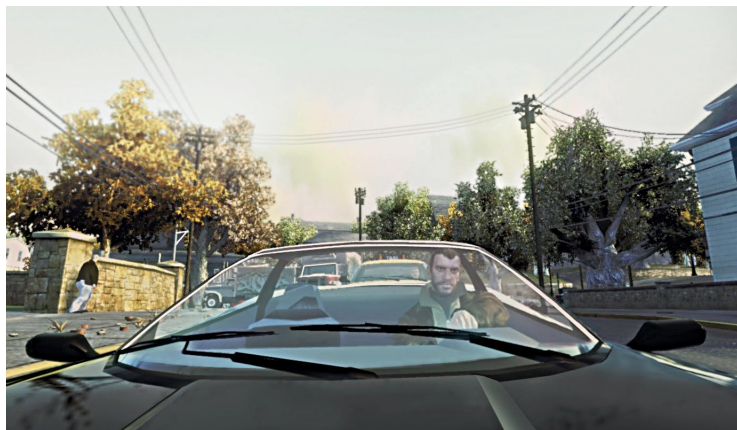
petra@gamestar.de





Ab 16/18-DVD  
Video-Special

Nach dreijähriger Entwicklungszeit steht eine der populärsten Actionserien aller Zeiten vor der Generalüberholung. Zum ersten Mal sieht ein GTA-Spiel auf dem PC zeitgemäß aus. Die Technik ist neu, das Spiel dagegen weitgehend das alte.



Die Umgebung ist wesentlich **detailreicher** – beachten Sie zum Beispiel den Unrat auf dem Gehweg links.



Die imposante **Skyline** von Liberty City. Das Vorbild für die fiktive Spielstadt ist New York.



Perfekt animierte **Zwischensequenzen** erzählen die Handlung um den Einwanderer Niko Bellic.

Vom Unterschlupf in Portland aus die zweite Querstraße links, unter den Hochbahngleisen rechts, über das Rasenstück abkürzen, schon ist man bei Joey's Garage – Spieler des modernen Action-Klassikers **GTA 3** kennen die Strecke durch Liberty City noch immer auswendig. Dieses Jahr bringt Rockstar Games die Stadt erneut auf die Bildschirme. Doch wer die gleiche Route zu fahren versucht, zerknauscht sich an Hauswänden die Motorhaube. Denn das Liberty City aus **GTA 4** hat mit dem dritten Serienteil nur noch den Namen gemein. Die lang erwartete neue Episode krempelt die populäre Actionspiel-Reihe zum zweiten Mal in ihrer Geschichte optisch um. Beim ersten Umbau, 2002, war das der Wechsel von 2D- zu 3D-Grafik. Nun verabschiedet sich **GTA** von der angestaubten Klötzchengrafik und der witzig-bunten Spielgestaltung: **GTA 4** wird realistischer, düsterer und zeitgemäß inszeniert. Die alten Spieltugenden bleiben aber allesamt erhalten – allen voran die Freiheit, die Großstadt Liberty City auf eigene Faust zu erkunden.

### Stadt der Möglichkeiten

Auch wenn Liberty City nichts mehr mit dem Vorbild aus **GTA 3** zu tun hat, dürften Sie darin bald Déjà-vu-Erlebnisse haben. Die Hängebrücke mit den imposanten Steinpfeilern haben Sie doch schon mal irgendwo gesehen? Und diesen Platz mit den vielen Werbetafeln? Oder die große Statue mit der Fackel in der Hand? Genau, Brooklyn Bridge, Times Square und Statue of Liberty sind alles Wahrzeichen von New York. Und das Liberty City der zweiten Generation ist der Ostküsten-Metropole nachempfunden. Nur dass alles anders heißt – über die Broker Bridge (statt Brooklyn

Bridge) erreichen Sie Algonquin (statt Manhattan), vor der Stadt wacht die Statue of Happiness (»Glücklichkeitsstatue«). Die Ausdehnung der Spielfläche entspricht in etwa der von San Andreas (aus **GTA: San Andreas**). Allerdings wird es kein Umland mit viel freiem Feld geben; alles bleibt Stadtgebiet. Liberty City ist ein Spiegelbild eines dreckigen New Yorks, das in der Vergangenheit stecken geblieben ist. In Wirklichkeit hat sich der Big Apple in den letzten zwei Jahrzehnten komplett modernisiert und gilt als sichere, prosperierende Metropole. Im Spiel dagegen zieht sich der Sumpf der 1970er- und 80er-Jahre bis in die Gegenwart. Damals war New York heruntergekommen, überschuldet, korrupt, unsicher. Und so ist auch das Liberty City, in dem Niko Bellic ankommt.

### Unmögliche Leute

Niko ist Osteuropäer, wahrscheinlich Serbe, und von seinem Cousin Roman nach Liberty City gerufen worden – hier sei das große Glück zu machen. Die Geschichte von Nikos Suche nach diesem Glück, seinem Abrutschen in die Kriminalität und die Abenteuer in der Unterwelt will **GTA 4** erzählen. Dazu greift das Spiel auf bewährte Methoden zurück: viele blendend animierte und vertonte Zwischensequenzen direkt in der Spielgrafik, authentische Akzente, scharf gezeichnete Charaktere mit vielen Macken, dafür meist ohne Skrupel. Die Dealerin Elizabeta zum Beispiel, die in der Jugend zuviel von ihren eigenen Drogen genommen hat und nun unter Verfolgungswahn leidet. Oder der selbstverliebte Hantelstemmer Brucie, der sich für einen Promi hält. Zunächst mal soll Niko aber seinem Cousin beim Überleben helfen – Roman hat in Liberty City ein erfolgloses Taxi-





Niko (rechts) ist kein Mann großer Worte; er lässt bei Bedarf die Waffen für sich sprechen.



In GTA 4 gibt's wieder **Motorräder**, Boote und Helikopter, aber keine Fahrräder und Flugzeuge.

unternehmen eröffnet und steckt bis zum Kopf in Schulden. Niko wird wohl nicht der geborene Verbrecher sein, wie man sie in den bisherigen **GTA**-Teilen spielte. Stattdessen rutscht der Einwanderer eher widerwillig in die Unterwelt ab, und kämpft dort nicht ums große Geld, sondern in erster Linie ums eigene Überleben. »Also, bist du dabei, oder müssen wir dich umbringen?«, fragen zwei Schläger Niko in einem der Trailer zum Spiel. »Wenn ihr so fragt ... ich bin dabei.«

### Möglichst lebendig

Als auffälligste Neuerung springt die Grafik ins Auge. Zum ersten Mal in der Seriengeschichte entspricht die Darstellung dem aktuellen Stand der Technik. Der blockige Look der Vorgängerspiele verschwindet, an seine Stelle tritt ein architektonisch äußerst aufwändiges Liberty City. Neben mittlerweile vorausgesetzten Effekten wie lebensechtem Wasser, perfektem Licht-Schatten-Spiel und hochauflösenden Texturen lauten die zwei Säulen der **GTA**-Grafik: Detailreichtum und Animationen. Auf den Straßen laufen, drängeln und rempeln die Passanten, telefonieren, schleppen Lasten, stolpern, fluchen, hasten und verschlafen – schlagartig stellt sich so Großstadt-Flair ein. Der Verkehr fließt realistischer als in den bisherigen **GTA**-Spielen, die Autos fahren rechts ran zum Entladen, überholen blinkend, und vor allem verschwinden Sie nicht auf Nimmerwidersehen, wenn man sich mal kurz umdreht. Niko läuft mit leichtem Schritt, legt sich beim Rennen dynamisch in die Kurven, stützt sich mit dem Fuß auf Kannten ab; um ihn herum wirbelt der Unrat auf den Gehwegen. Liberty City ist eine komplexere Stadt als die bisherigen **GTA**-Regionen.



Die Straßen von Liberty City sind belebt, die **Passanten** sollen sich realistisch verhalten und mit Niko interagieren.

Das Spielareal streckt sich nun auch in die Höhe, Niko klettert auf Dächer, läuft unter Brücken und durch Passagen, und es sollen wesentlich mehr Gebäude betretbar sein; allerdings nur dann, wenn das spielerisch sinnvoll ist. Ladezeiten soll **GTA 4** dabei übrigens keine mehr kennen, die Übergänge sind nahtlos.

### Kein Vermögen

Klar, dass Niko größtenteils das Gleiche macht wie seine Serienvorgänger: Fahren und Kämpfen. Doch beides verändert sich in **GTA 4** leicht. Den Nahkampf hat Rockstar ausgebaut und in seiner Bedeutung verstärkt; es wird eine Weile dauern, bis Niko überhaupt seine erste Schusswaffe besitzt. Wenn Ihr Protagonist ein Auto braucht, zerrt er nach wie vor Fahrer aus ihren Karren oder drückt die Scheibe von geparkten Wagen ein, um die Tür von innen zu öffnen. Die Fahrzeuge bekommen ein neues Bewegungsmodell, das vor allem die physikalischen Kräfte stärker berücksichtigt. So nei-

gen sich schwere Autos realistisch in enge Kurven, die Stoßdämpfer hüpfen beim Rumpeln über Gullideckel. Dennoch bleibt das Fahrverhalten überwiegend actionlastig. Zur besseren Übersicht bekommen alle Straßen in Liberty City nun Namen, und das Spiel blendet ein, in welcher sie sich gerade befinden. Die Anfahrt zu immer anderen Unterschlupfen müssen Sie sich diesmal wohl sowieso nicht merken – Niko soll keine Apartments und Häuser an-

häufen. Auch die Rollenspiel-Elemente aus **San Andreas** sind wieder abgeschafft, Niko muss nicht essen, seinen Körper nicht trainieren, nicht zum Friseur rennen. Umkleiden dürfen Sie ihn allerdings auf Wunsch wie gewohnt. Niko koordiniert seine Kontakte, Aufgaben und Adressen bequem mit seinem PDA, das lästige »Suche den Auftraggeber« bei jeder Mission entfällt also weitgehend. **GTA 4** wird eben in jeder Hinsicht ein modernes Spiel. **CS**

### GTA 4

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2008**  
► Hersteller **Rockstar / 2K Games** ► Status **unbekannt**

**Christian Schmidt:** Die Hauptfrage lautet bei **GTA 4** nicht »Wird es gut?« – darüber braucht man sich keine Sorgen zu machen. Die Hauptfrage ist: »Erscheint es für den PC?« Nach wie vor hat Rockstar keine Umsetzung angekündigt. Das war allerdings bei den Vorgängern auch nicht anders. Noch gibt's ja nicht mal ein Erscheinungsdatum für die Konsolen. Wir gehen davon aus, dass ein PC-**GTA** wie üblich nachgereicht wird.



christian@gamestar.de



Das dritte Addon zum Strategie-Hit erfindet das Spiel nicht neu, erweitert die Reihe aber um **zwei der coolsten Parteien des Warhammer-Universums**.

# Dawn of War Soulstorm



Die **Adeptus Sororitas** setzen auf geballte Feuerkraft – und demonstrieren, dass Dawn of War-Gefechte auch nach fast vier Jahren noch toll aussehen.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4547  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 2917

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte – sagt der Volksmund. Wenn sich allerdings neun streiten, dann kracht und knallt es an allen Ecken – wie in **Soulstorm**, dem dritten Erweiterungspaket zum Echtzeit-Strategiespiel **Dawn of War** (2004): Im Planetensystem Kaurava kommt es zum gewaltigen Krieg zwischen fast allen Völkern, die das **Warhammer 40k**-Universum aufzubieten hat. Neu dabei: Die dunklen Eldar und die Adepta Sororitas (auch Sisters of Battle genannt), eine religiöse Spezialarmee des Imperiums. Moment, neun Völker? Wird das nicht langsam unübersichtlich? Durchaus! Ehrlich gesagt haben wir noch nie ein Intro mehrmals anschauen müssen, um zu verstehen, wer wie warum in den Krieg zieht. Viel Spaß macht **Soulstorm** trotzdem, denn die Gefechte in **Dawn of War** haben dank taktischer Tiefe und

spektakulärer Effekte auch nach über drei Jahren nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Wir haben uns mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version in heiße Echtzeit-Gefechte gestürzt.

## Taktiker

Die **Soulstorm**-Kampagne funktioniert weitgehend wie in **Dark Crusade**: Auf einer rundenbasierten Taktikkarte verschieben wir unsere Armee, greifen benachbarte Provinzen an und erobern so nach und nach das ganze Kaurava-System. Anders als im Vorgänger-Addon haben sich die neun Völker nicht nur auf einem, sondern auf gleich vier Planeten breitgemacht – erheblich umfangreicher wird **Soulstorm** aber wohl trotzdem nicht. Je nachdem, mit welcher Partei wir in den Krieg ziehen, verändert sich unsere Startposition und damit auch die Vorgehensweise. Denn jede Pro-

vin bietet spezielle Vorteile, auf die wir nach einem Sieg zurückgreifen können, etwa günstigere Gebäude oder zusätzliche Truppen. Noch mehr Vielfalt bringen die neuen völkerspezifischen Boni. So dürfen zum Beispiel die Adepta Sororitas auf der Planetenkarte eine bestimmte Anzahl an Gebäuden bestellen, die dann zu Beginn des Echtzeitgefechtes bereits stehen und eingesetzt werden können – ein enormer Vorteil. Die dunklen Eldar hingegen können auf den Planeten verteilte Portale benutzen und so ihre ganze Armee blitzschnell vom einen Eck des Systems zum anderen bewegen. Diese Boni heben die Völker noch stärker als bisher voneinander ab und dürften den Wiederspielwert der **Soulstorm**-Kampagne deutlich erhöhen.

## Strategie

Attackieren wir eine feindliche Provinz, kommt es zur Echtzeitschlacht. Die laufen ebenfalls wie in **Dark Crusade** ab: Entweder sollen wir die gegnerische Basis dem Erdboden gleichmachen oder die Mehrzahl spezieller Flaggenpunkte erobern und sieben Minuten lang halten. In diesem Punkt mangelt es also auch **Soulstorm** an Vielfalt – da haben wir schon im letzten Addon mehr erwartet. Zudem wirkt das Missionsdesign in unserer Preview-Version



Unter Zeitdruck müssen unsere **Dark Eldar** gegnerische Necron-Basen zerstören (siehe Countdown rechts).





In der Kampagne müssen Sie wie im Vorgänger-Addon Dark Crusade **Provinzen** erobern. Neu dabei: Jede der neun Parteien greift auf **spezielle Boni** zurück. Dadurch spielen sich die Völker noch unterschiedlicher.

etwas unausgegoren: So müssen wir im Erobern-und-Halten-Modus den trägen Countdown (und damit den Sieg) abwarten, obwohl wir bereits sämtliche Gebäude des Feindes zerstört haben – dessen hoffnungslos unterlegene Truppen sind irgendwo auf der Karte verstreut. Wenn wir hingegen eine Provinz angreifen, in der eines der acht anderen Völker stationiert ist, punktet **Soulstorm** mit ideenreichen Missionen samt Nebenquests. Zum Beispiel sollen wir im Kampf gegen die imperiale Garde deren Panzerkonvois aufhalten. Benötigen wir dafür zu viel Zeit, schicken die Schergen den Baneblade los, einen Superpanzer, der selbst mit einem Dutzend Einheiten kaum zu knacken ist. Fordern Sie hingegen die Necron heraus, müssen Sie innerhalb kurzer Zeit vier Obelisken zerstören, da die in regelmäßigen Abständen neue Einheiten produzieren. Schade: Zwar gibt es in solchen Missionen Zwischensequenzen in der Spielgrafik, die erzählen aber nur, mit wem Sie es gerade zu tun haben – von einer Hintergrundgeschichte keine Spur.

### Völkerkundler

Dass die rasanten Echtzeit-Scharmützel trotzdem Spaß machen, liegt vor allem an den beiden neuen und höchst unterschiedlichen Parteien. Die Adepta Sororitas, eine edle Armee weiblicher Elitesoldaten, ziehen mit glänzenden Rüstungen und dicken Panzern in den Krieg, setzen auf spektakuläre Strahlenkanonen und allerhand Magie. Neben Ruf und Energie müssen die Damen »Glaube«, eine parteispezifische Ressource, sammeln. Ist die Armee nämlich besonders gottesfürchtig, dürfen wir mächtige Flächenzauber wirken, die zum Beispiel die Moral der feindlichen Truppen senkt oder einzelne Gegner kurzzeitig betäubt. Von solchem Hokuspokus halten die dunklen Eldar nichts. Die abtrünnigen Verwandten der Eldar aus dem Ur-**Dawn of War** setzen auf wenige, dafür umso stärkere Einheiten, blitzschnelle Fahrzeuge und brutalen Nahkampf. Außerdem können sie Seelen sammeln und so zum Beispiel die eigenen Truppen mit Schutzschilden unterstützen. Gerade im Multiplayer-Teil dürften die dunklen Eldar und die Adepta Sororitas die bereits beachtliche Auswahl an Völkern sinnvoll ergänzen und **Dawn of War**-Profis zusätzliche taktische Feinheiten bieten. Apropos: Nur wirklich erfahrene Echtzeit-Strategen tragen in den temporeichen Schlachten den Sieg davon. Oftmals müssen Sie an mehreren Fronten kämpfen, unter enormem Zeitdruck agieren oder gegen eine Übermacht antreten – selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeits-

grade eine harte Nuss. Der Entwickler Relic sollte **Soulstorm** bis zum Erscheinen unbedingt noch etwas entschärfen, um das Spiel auch für Einsteiger interessant zu

machen. Immerhin benötigt das Addon das Hauptprogramm nicht und ist somit auch für Leute geeignet, die **Dawn of War** noch nicht haben oder kennen. **DM**



Nur wenn wir die seltenen **Relikte** einnehmen, können wir besonders mächtige Einheiten ordern.

### Dawn of War: Soulstorm

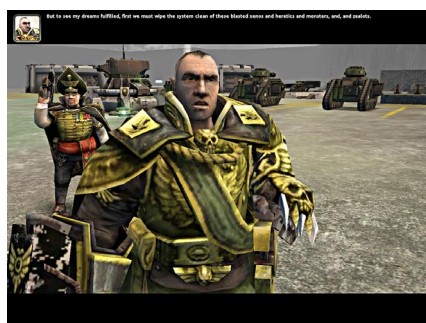
► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie-Addon** ► Termin **März 2008**  
► Hersteller **Relic / THQ** ► Status **zu 90% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Selten habe ich beim Anspielen einer Preview-Version so geschwitzt. Ganz klar: Soulstorm richtet sich (wie schon die beiden Vorgänger-Addons) ausschließlich an Dawn of War-Veteranen. Die bekommen dafür zwei coole neue Parteien mit reichlich taktischen Feinheiten – ideal für Online-Gefechte. Für die Kampagne hätte ich mir allerdings eine durchgängige, spannende Hintergrundgeschichte gewünscht. So reißen sich fordernde, aber ideenarme Standard-Scharmützel aneinander – das hat schon in Dark Crusade gestört.



danielm@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



Schade: **Zwischensequenzen** in Spielgrafik gibt's zwar auch dieses Mal, aber sie erzählen keine Geschichte.



Im Nachfolger, der die Vorgeschichte erzählt, bekommt die Atomzone rund um Tschernobyl nicht nur einen grafischen Neuanstrich, sondern auch schlaudere Bewohner. Überstrahlt **Clear Sky** damit sogar das erste **Stalker**?



# Stalker Clear Sky

**gamestar.de**  
- Screenshots-Galerie  
► Quicklink: 4059  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4546

Halte dich vom Feuer fern! Fass keine Messer an! Und treibe niemals, niemals Schabernack mit Atomkraftwerken! Ach, hätte Streloks Mutter ihrem Sohn doch diese drei Kinderregeln eingebläut, der Ukraine bliebe im Jahr 2011 vieles erspart. Freilich nicht, weil der inzwischen erwachsene Abenteuerer zündelt oder an Schnittwunden laboriert. Sondern weil er sich ausgerechnet den havarierten Nuklearmeiler von Tschernobyl als Reiseziel ausguckt – und ihn auch als Erster erreicht. Es kommt, wie's kommen muss: Die instabile Atommasse würgte den Besucher wieder heraus. Eine Schockwelle zerwühlt die Seu-

chenzone ums Ex-Kraftwerk, tödliche Anomalien schießen wie Atompilze aus dem Boden. Strelok kümmert's wenig, er wandert erneut Richtung Reaktor. Jemand muss ihn aufhalten. Und zwar Sie: In **Clear Sky**, dem Nachfolger des Shooters **Stalker**, heften Sie sich als Söldner an Streloks Fährte.

## Größer

Veteranen wissen: Strelok ist ein alter Bekannter, ihn jagen Sie bereits im ersten **Stalker**. **Clear Sky** setzt dessen Handlung nicht fort, sondern spielt ein Jahr früher. Das Grundprinzip bleibt aber gleich: Wieder erkunden Sie das nukleare Sperrgebiet, wieder lösen Sie

Hauptaufgaben sowie Nebenquests. Wer **Stalker** gespielt hat, wird einige Orte wiedererkennen, darunter die Agroprom-Forschungsstation. Die durch Strelok verursachte Detonation hat das Gelände allerdings verändert. So gibt's zwischen bekannten Levels andere Verbindungswege, und überall türmen sich bizarre Erdgebilde auf. Wachsen soll die Zone im Vergleich zu **Stalker** nicht, dafür wird rund die Hälfte der Schauplätze durch neue ersetzt. So durchstreifen Sie etwa das Dorf Limansk, die Tunnels unter der Geisterstadt Prypjat und ein Sumpfgebiet, aus dessen wogendem Gräsermeer sich eine Klosterruine erhebt.



Mit DirectX 10 brechen sich **Sonnenstrahlen** in Baumkronen.

Wer fleißig erkundet, findet abermals Artefakte, die seine Kampfkraft erhöhen. Die Upgrades sollen jedoch seltener, besser versteckt und teils unsichtbar sein. Um sie aufzustöbern, nutzen Sie einen Detektor. Diesen Piepser halten Sie in einer Hand, während Sie mit der anderen eine Pistole abfeuern. Auch viele der neuen Anomalien sind mit bloßem Auge nicht zu erkennen, ohne Warngerät stolpern Sie oft versehentlich hinein. Alternativ zum Detektor können Sie die Pistole mit einer Taschenlampe kombinieren.

Allzu viel Zeit dürfen Sie sich bei der Rundreise aber nicht lassen: Im Spielverlauf soll sich Strelok immer wieder dem Reaktor nähern und weitere Explosionen verursachen – und jede verringert Ihre Lebenspunkte. Also müssen Sie den Schurken stoppen. Anders als in **Stalker** wird es nur ein Ende geben, schließlich soll **Clear Sky** nahtlos in den ersten Tschernobyl-Shooter übergehen.

## Vielfältiger

Das heißt nicht, dass **Clear Sky** linear ablaufen wird. Im Gegenteil, die spielerische Freiheit wächst sogar. Denn in der Zone tobt ein Krieg: Acht Parteien ringen um die Macht, darunter die bekannten Gruppen Duty und Freedom. Neu ist der Clear-Sky-Bund. Der besteht aus geächteten Wissenschaftlern, deren Atomversuche einst das Tschernobyl-Desaster verursachten. Doch nun bereuen die Ex-Forscher ihre Untaten und wollen deren Folgen lindern.

Alle Streithähne bieten Gelegenheitsjobs an, fünf Parteien können Sie sogar beitreten. In der



In einem Schuppen der aus dem Vorgänger bekannten **Agroprom-Forschungsstation** kampieren Stalker.



Bevor Sie das verseuchte Dorf Limansk betreten, müssen Sie sich über eine **belagerte Brücke** kämpfen.





Einige Anomalien erzeugen solche **bizarren Erdsulpturen**.

Folge verscherzen Sie es sich mit den Erzfeinden Ihres Brötchengebers, dürfen dafür aber in dessen Hauptquartier Waffen einkaufen. Überdies gibt's dort Mechaniker, bei denen Sie Schießprügel und Schutzanzüge mit jeweils bis zu 16 Upgrades aufrüsten können. Das klappt nur mit seltener und einzigartiger Ausrüstung – ähnlich wie ein Action-Rollenspiel teilt **Clear Sky** Ihre Fundstücke in Qualitätsstufen ein, Billigkram lässt sich nicht aufwerten.

Natürlich bietet jede Fraktion auch individuelle Knarren, Rüstungen und Aufträge. Wer Missionen erfüllt, steigt im Rang auf; je höher, desto bessere Belohnungen gibt's. Doch auch die Einsätze werden kniffliger. Während Sie anfangs etwa nur mutierte Wildschweine jagen, müssen Sie später sogar gegnerische Hauptquartiere überfallen. Außerdem entscheiden Sie, welche Art von Region Sie für Ihren Clan erobern: Reguläre Areale erweitern den Einflussbereich, Rohstoffquellen bringen Geld, und Forschungszonen schalten bessere Waffen frei.

### Schlauer

Neue Ausrüstung kommt nicht nur Ihnen zugute, sondern auch Ihren Mitstreitern. Denn in manchen Aufträgen kämpfen Sie gemeinsam mit KI-Kameraden. Die dürfen Sie zwar nicht direkt befehligen, dafür sollen sie nun schlauer vorgehen. So nutzen sie Deckung richtig aus, knien hinter Büschen, lugen hinter Säulen hervor und überspringen Mauern – rund 1.000 frische Animationen machen's möglich. Überdies sollen die Computerkrieger endlich



Wenn Sie sich einer Fraktion anschließen, dürfen Sie in deren **Hauptquartier** Händler sowie Mechaniker besuchen. Bei Ersteren kaufen Sie wertvolle Waffen, Letztere werten Ihre Ausrüstung auf. Oder Sie wandern zum Lagerfeuer (rechts oben) und plaudern mit den – nun gesprächigeren – KI-Kameraden.

Granaten werfen, um verschanzte Feinde auszurauchern. Doch Vorsicht: Von den KI-Verbesserungen profitieren auch Ihre Gegner.

Schusswechsel zwischen den Fraktionen finden übrigens auch ohne Ihr Zutun statt: Selbst wenn Sie keine Partei ergreifen (oder Ihren Auftraggebern den Rücken kehren), ringen die KI-Krieger gegeneinander. Auf Ihrem Zonentrip geraten Sie daher öfter mal zwischen die Fronten – endlich kommt mehr Leben ins Sperrgebiet!

### Schöner

Neue Mutanten wird **Clear Sky** ebenfalls bieten, darunter ein unsichtbares Sumpfmönster, das sich Menschen schnappt und mit samt Beute weghüpft. Die Bestien sollen zudem schicker aussehen. Denn die Entwickler polieren die Grafik auf; sämtliche Modelle bekommen mehr Polygone. Auch die Lichteffekte werden überarbeitet, besonders für die DirectX-10-Version von **Clear Sky**: Son-

## Die Gegner schöner und schlauer



Dank neuer Animationen können die **klügeren KI-Kämpfer** nun hinter Felsen knien (links). Die **Charaktermodelle** (rechts, hier ein Vertreter der Clear-Sky-Fraktion) sind außerdem deutlich polygonreicher.

nenstrahlen brechen durch Baumkronen oder tasten sich am (abermals wunderschönen und oft gar nicht so klaren) Himmel zwischen Wolkenbergen hindurch. Neben der verbesserten KI und den Frak-

tionskämpfen dürfte so auch die verbesserte Grafik **Clear Sky** nicht nur **Stalker**-Veteranen schmackhaft machen. Vielleicht ganz gut, dass Streloks Mutti bei der Erziehung geschlampt hat. **GR**



Mitten im neuen Sumpfgebiet erhebt sich eine **Klosterruine**, hier vor stimmungsvoller Wolkenkulisse.

### Stalker: Clear Sky

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2008**  
► Hersteller **GSC Game World** ► Status **zu 75% fertig**

**Michael Graf:** Bereits auf den Bildern sieht Clear Sky herrlich stimmungsvoll aus – und erbt damit die atomare, pardon, elementare Stärke des ersten Stalker. Den zweiten Zonentrip kann ich deshalb kaum noch erwarten, zumal es im Strahlenareal dank der Fraktionskämpfe nun noch lebhafter zugehen dürfte. Ich hoffe allerdings, dass die Strelok-Hatz diesmal vom Bug-GAU verschont bleibt. GSC Game World kann es sich nicht erlauben, die Käufer abermals zu verärgern.



micha@gamestar.de



Ab März 2008 stampfen mal wieder die Soldaten, rumpeln die Panzer und grollen die Bomber – diesmal jedoch in Echtzeit und rundenweise zugleich. Denn dieser Strategietitel versetzt das geniale Spielprinzip der Total War-Serie in den Zweiten Weltkrieg.

# War Leaders



In der Wüste gerät unsere englische Kolonne ins Kreuzfeuer der deutschen Artillerie.

**DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4145  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4521

Vermutlich hatten die Menschen im Mittelalter keine Ahnung, wie ahnungslos sie wirklich waren. Denn in der christlichen Zahlensymbolik jener finsternen Zeit galt die Sieben als Symbol für Ruhe und Frieden. Ruhe und Frieden?! Pustekuchen! Dass die Sieben für Feldzüge und Schlachten steht, wird spätestens **War Leaders** beweisen, wenn es im März 2008 erscheint: Im Strategiespiel zanken sich just sieben Kriegsherren, und zwar um nichts Gringeres als die Erde. Denn **War Leaders** dreht sich um einen fiktiven Zweiten Weltkrieg, in dem Sie von 1939 bis 1950 eine von sieben Na-

tionen anführen: England, Frankreich, Deutschland, Italien, Russland, Japan oder die USA. Keine leichte Aufgabe, schließlich müssen Sie sich als Staatschef und als General bewähren. Für sein Vollpreis-Erstlingswerk klonst der spanische Entwickler Enigma nämlich das Spielprinzip der **Total War**-Serie (**Rome**, **Medieval 2**) und mischt rundenbasierte Landesverwaltung mit taktischen Echtzeit-Schlachten. Doch reicht **War Leaders** an die hervorragende Vorlage heran? Wir wollten's genau wissen und haben den Strategietitel erstmals angespielt.

## Runden-Krieg

Man merkt's schon am Namen: Die sieben Anführer spielen in **War Leaders** eine wichtige Rolle. Denn anders als in vergleichbaren Weltkriegs-Titeln dienen sie nicht nur als Ansprechpuppen fürs Diplomatiemenü, sondern stapfen auch selbst als Einheiten über die Strategiekarte. Doch eines nach dem anderen: Wenn Sie »Strategiekarte« lesen, denken Sie dann an einen platten Provinzplan? Nun, dies mag in vielen Spielen zutreffen, nicht aber in **War Leaders**. Hier zoomen und drehen wir die Ansicht stufenlos um einen schönen, in Territorien unterteilten 3D-Globus. Darauf verschieben wir Heere, rekrutieren Truppen und erweitern Ländereien – unter anderem mit Fabriken (erlauben den Panzerbau) und Flughäfen (damit wir im entsprechenden Bezirk Bomber stationieren dürfen). Jede Fraktion soll sich dabei anders spielen: Japan etwa hat eine mächtige Flotte, aber wenig Land; die USA sind zu Partiebeginn reich, aber militärisch schwach. Das Wirtschaftssystem ist simpel:

Truppen und Gebäude bezahlen wir mit Geld sowie Rohstoffen. Letztere können wir in besetzten Provinzen fördern oder von Verbündeten erwerben. Moneten machen wir vorrangig mit Steuern. Doch falls wir die Abgaben zu stark erhöhen, sinkt die Moral unserer Bürger und damit auch die Leistung unserer Fabriken. Auch in eroberten Gebieten lässt die Stimmung der Bevölkerung häufig zu wünschen übrig.

Hier kommt unser Staatschef ins Spiel, der die Moral in allen umliegenden Sektoren anhebt – ein nützliches Instrument für Notzeiten. Sterben kann der Anführer allerdings auch – etwa, wenn er in eine Feindesarmee stolpert. Oder wenn ihn ein Spion meuchelt. Die Geheimagenten sind neben dem Oberhaupt die einzigen Spezialeinheiten und können auch Aufstände anzetteln, damit Provinzen kampfflos überlaufen. Überdies schützen sie den Anführer vor Attentaten, wenn sie in derselben Provinz lagern wie er. Gegen gegnerische Heere hilft hingegen nur eines: Waffengewalt.

## Echtzeit-Krieg

Das **War Leaders**-Arsenal umfasst die komplette Palette typischer Weltkriegs-Truppen, also Fußsoldaten, Panzer, Flugzeuge sowie Schiffe in diversen Ausführungen. Jede Fraktion führt individuelle Einheiten ins Feld, die Deutschen etwa nutzen besonders starke Kettenkolosse. Neue Waffengattungen wie Fallschirmjäger schalten wir durch simple Forschung frei, am Ende des dünnen Technologiebäumchens erfinden unsere Wissenschaftler sogar die Atombombe. See- und Luftschlachten müssen wir vom Spiel auswürfeln lassen, Landgefechte schlagen wir auf Wunsch im Echtzeit-Modus. Anders als in der **Total War**-Serie nehmen an einem Scharmützel stets nur zwei Konfliktparteien teil. Massenschlachten zwischen mehreren Nationen gibt's weder im Solo- noch im Mehrspieler-Modus, in dem wir uns via Netzwerk oder Internet duellieren.

Dafür sehen die Schlachten dank detaillierter Truppen spektakulär aus und fordern überdies taktisches Geschick. Kettenfahr-

## Die Anführer



Die **Kriegsherren** (hier der Brite Winston Churchill) steigern die Produktivität der umliegenden Landstriche.



In der Schlacht teilen Sie Ihrem **General** beliebig viele Einheiten zu, damit er diese automatisch formiert.



In der offensiven Formation verfügen unsere **US-Panzer** über mehr Feuerkraft.





Auf der **Strategiekarte** verschieben wir Armeen und erobern Provinzen, hier auf Seiten der Deutschen. Die Pfeile kennzeichnen Truppenbewegungen.



In der niedrigsten Zoomstufe überblicken wir die **Ländergrenzen** ...



... in der höchsten sehen wir unsere detaillierten **Truppenverbände**.

zeuge etwa sind hinten dünner gepanzert, also fallen wir ihnen bevorzugt in den Rücken. Vehikel verbrauchen Treibstoff und Munition, die wir an eroberten Depots oder mit Versorgungs-LKWs nachfüllen. Auch die Moral spielt eine Rolle: Wenn sie überlegenen Rivalen gegenüberstehen, ergreifen unsere Truppen oft die Flucht. Also müssen wir taktische Winkelzüge ausbaldowern. Soldaten etwa dürfen wir in Häusern verchanzen – zumindest, bis unser Gegner die Bauten per Artillerie zerlegt. Überdies gibt's für Bodentruppen drei Formationen, die jeweils andere Boni bringen. In der Marschaufstellung bewegen sich Einheiten schneller, in der aggressiven feuern sie stärker, und in der defensiven nehmen sie weniger Schaden. So müssen wir die Schlachtordnung stets der aktuellen Situation anpassen – schön. Ebenfalls nützlich: Unsere Armeen werden von Generälen angeführt, denen wir Truppen zuweisen können. Die Feldherren gruppieren ihre Schützlinge auto-

matisch, schicken etwa Panzer nach vorn und Geschütze nach hinten. Spezialtalente wie in **Medieval 2** haben die Kommandanten allerdings nicht. Dafür gibt's während der Gefechte Tag-Nacht- sowie Wetterwechsel, die sich auch spielerisch auswirken. Bei Dunkelheit sehen unsere Einheiten schlechter, Regen verringert ihre Geschwindigkeit.

Falls Flugzeuge oder Schiffe in einer angrenzenden Provinz stationiert sind, dürfen wir sie während der Echtzeitschlacht für kostenlose Luft- oder Artillerie-schläge nutzen. Diese Fähigkeiten sind mächtig, müssen sich nach Gebrauch allerdings erst wieder aufladen. Flieger laufen zudem Gefahr, von feindlichen Jägern oder Flakpanzern durchsiebt zu werden. Auch die KI-Gegner setzen in unserer Vorschauversion solche Kniffe ein und versuchen zudem, unsere Armee zu umgehen. Oft handeln sie jedoch auch unsinnig und ignorieren beispielsweise Artilleriebeschuss. Hier sollte Enigma noch nachbessern.

Doch ansonsten macht **War Leaders** bereits einen guten Eindruck, auch wenn es nicht an die großen Rivalen heranreicht: **Medieval 2** ist deutlich abwechslungsreicher, unter anderem dank der Generals-Talente, der vielfältigen Völker und der Religionen. **Hearts of Iron 2** wiederum simuliert den Weltkrieg detaillierter und bietet zudem historische Ereignisse wie die Teilung Polens oder die Invasion Kretas – die fehlen **War Leaders**. Dafür lässt uns das Enigma-Werk die Komplexität in mehreren Stufen regeln, zum Beispiel können wir den Munitionsverbrauch in den Schlachten ausschalten. Oder wir lockern im Strategie-Modus die Bündnisse, um neue Alliierte zu suchen. Doch auch wenn wir viele Freunde finden: Zum Krieg kommt's immer. Sie wissen doch, wofür die Sieben in Wirklichkeit steht. **GR**

## Lichtspiele



Während der Gefechte wechseln die **Tageszeiten**, hier eine Szene am Mittag (oben) und in der Abenddämmerung.



**Bomber** müssen sich vor Flakpanzern und Jagdfliegern hüten.

## Konkurrenz-Krieg

Auch an der Bedienung müssen die Entwickler noch feilen. Für die Strategiekarte etwa wünschen wir uns dringend ein Aufklappenfenster, das die Zusammensetzung einer Streitmacht anzeigt, sobald wir diese anklicken. Derzeit versteckt sich diese Information noch in einem Untermenü, das wir umständlich per Doppelklick auf die Armee öffnen.

## War Leaders

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **März 2008**  
► Hersteller **Enigma / The Games Company** ► Status **zu 85% fertig**

**Michael Graf:** Ich halte wenig davon, bei Weltkriegs-Spielen ständig über das ausgelutschte Szenario zu maulen. Schließlich wird ein Programm dadurch nicht automatisch schlechter, siehe Company of Heroes. Für mich hat daher auch War Leaders seine Daseinsberechtigung. Falls Enigma die Schwächen bei KI und Bedienung noch ausbügelt, taugt's als – nicht geniale, aber spielswerte – Alternative für all jene, denen Hearts of Iron 2 zu trocken und Medieval 2 zu mittelalterlich ist.



micha@gamstar.de

**Potenzial Gut**





# Rainbow Six Vegas 2

Ruhe kehrt in Las Vegas eigentlich nie ein. Erst recht nicht, wenn schon wieder Terroristen ihr Unwesen treiben. Runde zwei für die effektivste Eingreiftruppe der Spielegeschichte.

Bishop. Der Kriegsveteran ballert bereits in der Stadt der Sünde herum, während sich Logan noch in Mexico City durch den Auftakt des ersten **Vegas** kämpft. So bekommen Sie die bereits bekannte Geschichte aus einem anderen Blickwinkel erzählt, lernen neue Figuren kennen und dürfen zudem auch ganz andere Ecken in Las Vegas erkunden. Natürlich befehlen Sie auch diesmal ein Team aus zwei KI-gesteuerten Kollegen, die Sie wie gewohnt individuell ausstaffieren. Zu diesem Zweck haben die Entwickler dem Team gleich elf neue Waffen und zahlreiche Ausrüstungsgegenstände spendiert. Mit welchem Werkzeug genau Sie diesmal in den Antiterror-Krieg ziehen, wollten die Entwickler allerdings noch nicht verraten.

## Feinde besiegen

**Vegas 2** soll einen Tick realistischer ausfallen als sein Vorgänger. Das will Ubisoft insbesondere durch eine überarbeitete KI erreichen. So hetzen die Teamkollegen künftig nicht mehr auf dem kürzesten Weg zu den von Ihnen befohlenen Positionen, sondern tasten sich Deckung für Deckung voran, geben sich gegenseitig Feuerschutz und achten besser auf verborgene Gegner. Das dürfte Fans freuen – allzu oft sind die Burschen unbedacht ins Feindfeuer gerannt. Zudem rufen sich die Soldaten nun untereinander wie in **Call of Duty 4** Informationen zu. Falls einer von ihnen zum Beispiel einen Heckenschützen auf einer Empore ausmacht, bekommen Sie das also sicher zu hören und können rechtzeitig in Deckung gehen. Doch nicht nur die Guten gehen cleverer zu Werke, auch die Schurken haben dazugelernt. So setzen die Bur-

Ab 16/18-DVD  
- Historien-Video

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4491  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4492

Im Heft  
- Hall of Fame

Ein schwarzer Bildschirm, eine lapidare Einblendung: »Fortsetzung folgt.« Dann der Abspann. Direkt vor dem heißerwarteten Finale auf dem Hoover-Staudamm steigt der Oberschurke in einen Helikopter und fliegt davon – Game Over! Das abrupte, unbefriedigende Ende von Ubisofts ansonsten famosen Taktik-Shooter **Rain-**

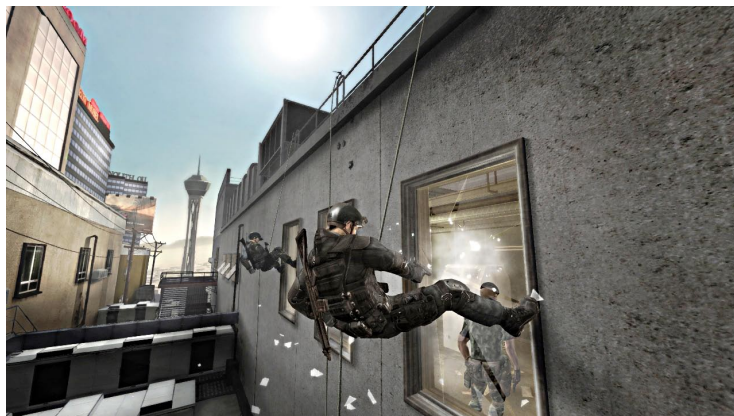
**bow Six Vegas** hinterließ bei den Spielern zu Recht einen faden Beigeschmack. Immerhin haben wir gleich drei gute Nachrichten für Sie: Die Geschichte wird fortgeführt, **Rainbow Six Vegas 2** soll bereits im März erscheinen und der ohnehin schon großartige erste Teil (GS 02/07: 90 Punkte) wird an den richtigen Stellen verbessert.

## Geschichten erzählen

Das Wichtigste zuerst: Die noch offene Geschichte soll endlich abgeschlossen werden. Sie dürfen den Verräter in Ihren Reihen also doch noch zur Rechenschaft ziehen. Allerdings schlüpfen Sie nicht erneut in die Rolle von Logan Keller, dem Anführer des Trupps aus Teil 1, sondern spielen



Dank des **Sperrfeuers** der Kollegen können wir uns ohne Gefahr in eine bessere Schussposition begeben.



Wir seilen uns an der **Häuserfront** ab und erwischen die Schurken mit einem gezielten Schuss durchs Fenster.





Die aus dem Vorgänger bekannten **Straßenkämpfe** sind auch in Teil 2 wieder mit von der Partie – diesmal sogar bei Tag. Die Grafik-Engine ist die des Vorgängers.

schen nun Nachtsichtgeräte, Wärmebildkameras und Laserzielhilfen ein, um die Rainbows auch im Verborgenen zu entdecken. Außerdem benutzen einige der Gegner massive Schutzschilde, die jedes Sperrfeuer mühelos wegstecken. Hier kommen Sie nur mit gut getimten Flankenangriffen der Marke **Brothers in Arms** weiter.

### Gemeinsam erleben

Die wahrscheinlich beste Nachricht für **Rainbow Six**-Fans: In **Vegas 2** steckt ein umfassender Koop-Modus, den Sie online oder über das heimische Netzwerk spielen dürfen. Der von den Entwicklern geplante Splitscreen-Ableger wird aber wohl nur in den Konsolenversionen stecken. Anders als im ersten Teil, in dem Sie nur auf kleinen, abgegrenzten Karten gemeinsam auf Gangsterjagd gehen, dürfen Sie in Teil 2 die komplette Kampagne zu zweit meistern. Dabei übernimmt ein Spieler Bishop und die Befehls-

gewalt über zwei KI-Kollegen, während der andere ein zusätzliches, viertes Teammitglied namens Knight spielt. Nett: Der Koop-Modus lässt sich jederzeit starten oder beenden. Wer also gerade nicht weiterkommt, kann kurz mal seinen Kumpel um Hilfe bitten und muss nicht zwangsläufig ein neues Spiel anfangen. Um das Gefühl des gemeinsamen Vorgehens zu verstärken, hat Ubisoft besonderen Wert auf ein komplexes Leveldesign gelegt: Außengebiete sind weitläufiger, Casinoräume besitzen mehr Zugänge als bisher, und große Hallen umfassen oft gleich mehrere Stockwerke. Übrigens: Um es Ihnen leichter zu machen, sich mit dem Helden zu identifizieren, dürfen Sie die Figur nach Belieben optisch gestalten. Das beschränkt sich nicht wie bisher nur auf den Multiplayer-Teil; auch in der Kampagne und den dazugehörigen Zwischensequenzen wird Bishop so aussehen, wie Sie wollen.

### Erfahrung sammeln

Ob allein oder zu zweit: Mit einer angepeilten Spielzeit von acht bis zehn Stunden wird **Rainbow Six Vegas 2** ziemlich kurz ausfallen. Doch wie schon beim Vorgänger legen die Entwickler auch bei Teil 2 sehr viel Wert auf den Multiplayer-Teil. Der bekommt nun ein umfassendes Erfahrungssystem spendiert. Wer online andere Spieler ausschaltet und Runden gewinnt, sammelt wie in **Battlefield 2** oder **Call of Duty 4** Erfahrung, steigt im Rang auf und schaltet neue Kleidungsstücke und Waffen frei, die er auch in der Solo-Kampagne verwenden kann. Ähnlich wie in **Enemy Territory: Quake Wars** sammeln Sie jedoch nur in den Bereichen Erfahrung, die Sie auch nutzen – Scharfschützen werden in der Kategorie Nahkampf also nie aufsteigen und neue Messer freischalten. Schon jetzt merkwürdig: Die gewonnenen Extras sollen sich nicht auf die Balance auswirken, spricht:



Die Entwickler haben das Rainbow-Six-Team mit elf neuen **Waffen** und diversen Ausrüstungsgegenständen versorgt.



Um an den mit Laservisiren ausgestatteten **Scharfschützen** vorbeizukommen, nebeln wir uns mit Rauchgranaten ein.

Neue Waffen sehen zwar anders aus, sind aber nicht besser als die bisherigen. Ob das motiviert, werden wir in Kürze wissen – hoffentlich mit einem guten Ende. **DM**



**KI-Kameraden** wie und Gegner nutzen jede Deckung. Letztere sind nun technisch besser ausgerüstet.

### Rainbow Six Vegas 2

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **März 2008**  
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Den ersten Teil habe ich wie im Rausch durchgespielt – der perfekten Mischung aus Taktik und brachialer Action sei Dank. Dass Vegas 2 hier keine Experimente wagt, stört mich überhaupt nicht. Im Gegenteil: Lieber soll Ubisoft an den wenigen Schwächen (Koop-Modus, KI-Verhalten) feilen, als das Spielprinzip über den Haufen zu werfen. Denn das funktionierte bereits vor einem Jahr blendend. Ich freue mich schon auf zünftige Koop-Ballereien mit den Kollegen.



danielm@gamestar.de



Soldaten müssen mehr können als nur schießen. Deshalb gibt's in diesem Militär-Shooter auch Rollenspiel-Elemente.

# Armed Assault 2



Unter anderem steuern Sie auch einen **Hind-Hubschrauber**.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4549  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4475

**F**ernspäher. Das klingt nach einem, der auf einem Hügel sitzt und in die Weite schaut – also nicht sonderlich aufregend. Was bei der Bundeswehr Fernspäher heißt, hört bei den US Marines auf den Namen »Force Recon«. Na, das klingt doch schon wesentlich zackiger! Die Aufgabenbereiche beider Kommandosoldaten sind jedoch gleich: Sich weit hinter feindlichen Linien durchschlagen, den Feind unerkannt beobachten und ohne Unterstützung der eigenen Truppen Sabotageakte durchführen oder hochwertige Ziele ausschalten. In **Armed Assault 2** spielen Sie einen dieser harten Burschen, und mit In-die-Weite-Schauen ist es dabei echt nicht getan.

## Erste Reihe, Mitte

Mit **Armed Assault 2** wollen Bohemia Interactive an den Erfolg ihres Erstlingswerks **Operation Flashpoint** anschließen. Im Spiel übernehmen Sie die Kontrolle über einen fünfköpfigen Force-Recon-Trupp, den Sie durch einen kompletten Einsatz begleiten. Ihr Auftrag führt Sie ins fiktive zentralasiatische Land Chernarus, das von einem blutigen Bürgerkrieg gebeutelt wird: Eine sozialistische Splittergruppe hat die führenden Köpfe des Landes von ihren Hälsen getrennt, die Sozialistische Republik Chernarus ausgerufen und führt nun die Greueltaten durch, die heute »ethnische Säuberungen« genannt werden. Das US-Militär entsendet daraufhin Truppen, um das Blutvergießen zu stoppen. Ganz vorn mit dabei: Force-Recon-Soldaten der Marines unter Ihrer Führung. Um Sie Stück für Stück ins Soldatenhandwerk einzuführen, ist **Armed Assault 2** in drei Kapitel eingeteilt. Im ersten Spielabschnitt rücken Sie noch als Befehlsempfänger aus: Während Ihr Spähtrupp von einem KI-Kollegen angeführt wird, wechseln Sie je nach Auf-



Sie sollen die gesamte Kampagne von **Armed Assault 2** auch **kooperativ** mit Freunden spielen können.



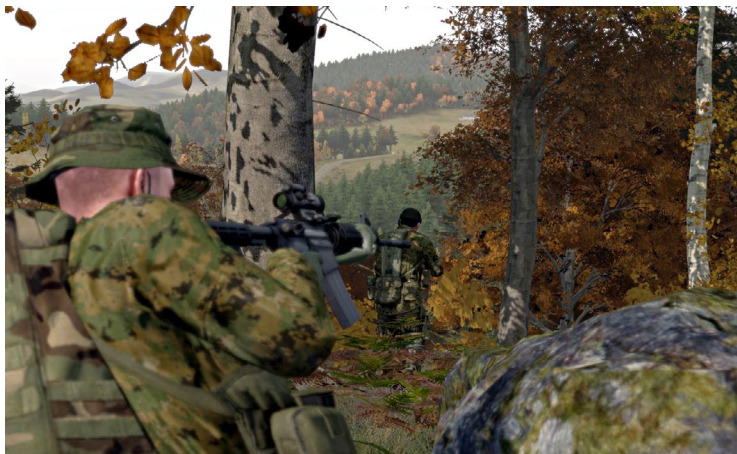
Durch **Tag- und Nachteinsätze** sowie Witterung dürfte **Armed Assault 2** besonders stimmungsvoll werden.

trag zwischen den verbleibenden vier Soldaten hin und her, arbeiten mal als Grenadier, Scharfschütze, Sanitäter oder MG-Träger. In Kapitel zwei werden Sie selbst zum Anführer, geben Ihren Kameraden Befehle wie »Vorrücken«, »Angreifen« oder »Stellung beziehen«, im dritten Spielabschnitt sind Sie schließlich Vorgesetzter über mehrere Trupps und koordinieren eine ganze Operation.

## Erste Hilfe, bitte

Als Force-Recon-Marine müssen Sie sich selbst um Nachschub kümmern. Bohemia Interactive hat dafür einige rollenspieltypische Elemente ins Spiel eingebaut. Um an Munition und Verbandzeug zu gelangen, müssen Sie zum Beispiel Kontakt zu orts-

ansässigen Schmugglern aufnehmen und in Multiple-Choice-Dialogen Preise und Liefertermine aushandeln. Damit setzt Sie **Armed Assault 2** des Öfteren unter Zeitdruck: Können Sie um zwölf Uhr an der Lichtung im Wald sein, um Nachschub zu bekommen, oder ist der Treffpunkt zu weit weg? Das Einsatzgebiet soll nämlich 100 Quadratkilometer umfassen – wer sich da nicht eins der über 50 steuerbaren Fahr- und Flugzeuge ergattert, kann sich auf lange Fußmärsche einstellen. Darüber tröstet die wunderschöne Landschaft von **Armed Assault 2** hinweg: sanfte Hügel, malerische Täler, dichte Wälder und insbesondere die enorme Weitsicht. Genau das Richtige also für einen echten Fernspäher. **FAB**



Toll: die atemberaubende **Fernsicht**. Gemein: die Scharfschützen, die so weit schießen können.

## Armed Assault 2

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2008**  
► Hersteller **Bohemia Interactive / Morphicon** ► Status **zu 60% fertig**

**Fabian Siegmund:** Ich habe früher viel Zeit als Gruppenführer auf Truppenübungsplätzen verbracht. **Operation Flashpoint** war da für mich wie Nachhausekommen: Soldaten kommandieren, sich in den Dreck werfen und ballern hat sich für mich noch nie so echt angefühlt wie in diesem Spiel. **Armed Assault** konnte das nicht rüberbringen, aber für Teil 2 bin ich guter Hoffnung. Auf die Rollenspielelemente bin ich gespannt: Ob die Soldaten wohl auch essen müssen? Cool wär's – ich habe schon lange keinen selbst gefangenen Hasen mehr verspeist.



fabian@gamestar.de



# Project Origin

**Neuer Name, gleiches Spiel. Monolith setzt seinen Horror-Shooter F.E.A.R. fort. Ganz nach dem Motto: mehr Grusel, mehr Action, mehr Angst.**

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4516  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4517

Operationstische haben generell etwas Beunruhigendes an sich – vor allem, wenn man selbst darauf liegt. So wie der Held in **Project Origin**. Dem scheint es zu Beginn des Spiels nicht allzu gut zu gehen, denn aus der Egoperspektive, also der seinen, müssen wir mit ansehen, wie an ihm, also an uns, herumgeschnibbelt wird. Plötzlich scheint irgendetwas schiefzugehen. Die Ärzte hantieren hektisch, wir Rufe erfüllen den Raum – wir können dem Geschehen nur hilflos zuschauen. Immer wieder flackern kurze Erinnerungsfetzen auf, schauerhafte Bilder von Monstern, die uns bei lebendigem Leib

auffressen – dann Finsternis, Ohnmacht, Stille. Als wir wieder zu uns kommen, ist der Saal menschenleer. Wie viel Zeit mag wohl vergangen sein? Die Halogenlampen flackern, umgeworfene Regale und Tische liegen kreuz und quer verstreut, Blut klebt an den Wänden, den Türen, den Geräten, und irgendwo fliegt ein Fernseher unangenehme Töne. Wir rappeln uns auf und greifen zur Pistole sowie einer Hightech-Brille, die neben uns auf einem Tablett liegen. Letztere dient als Benutzeroberfläche – Energiebalken, Rüstungsstatus, Munition. Wir laden die Waffe durch und bewegen uns vorsichtig aus dem Raum. Schon

hat er uns in seinen Bann gezogen, der inoffizielle Nachfolger zum Horror-Shooter **F.E.A.R.**

## Gruseln

Von der Handlung ist bislang kaum etwas bekannt. Nur so viel: **Project Origin** setzt direkt nach dem Ende des Vorgängers an und soll sich laut Troy Skinner, dem leitenden Produzenten des Spiels, stärker auf die Hauptfigur und das mysteriöse Mädchen Alma konzentrieren. Viel mehr wollen wir im Moment auch gar nicht wissen – immerhin trug die Geheimniskrämerei bereits in **F.E.A.R.** einen Großteil zur Hochspannung bei. Doch zurück ins Krankenhaus:

Langsam tasten wir uns – die Waffe im Anschlag – in der Dunkelheit voran. Kaum ein Moment vergeht, in dem nicht irgendein Flüstern an unsere Ohren dringt, sich Schatten gespenstisch bewegen oder eine Tür plötzlich zugestoßen wird. Das alte Rezept der Entwickler, beim Spieler ein andauerndes Unbehagen zu erzeugen, funktioniert blendend – den unzähligen, gut getimten Skriptsequenzen sei Dank. Dabei schafft das Team den eleganten Spagat zwischen subtilen Gruselmomenten und fiesem Schockeffekten. Obwohl wir mit Almas plötzlichem Auftauchen ja schon rechnen, schockt uns die Kleine jedes Mal aufs Neue.

## Entwickler-Check

Monolith wurde 1994 gegründet und hat sich als Spezialist für Ego-Shooter etabliert. Zu den größten Hits zählen die beiden **No One Lives Forever**-Teile, **Tron 2.0** und **F.E.A.R.** Das Studio hat seinen Sitz in Kirkland, Washington. 2004 wurde Monolith von Warner Bros. übernommen, die auch den Vertrieb von **Project Origin** übernehmen. Wer das Spiel in Deutschland in den Handel bringt, ist noch unklar.

**Bislang veröffentlichte Spiele (Auszug):** F.E.A.R., Condemned, The Matrix Online, Tron 2.0, No One Lives Forever, Alien vs. Predator 2  
**Derzeitige Projekte:** Project Origin, zwei noch nicht angekündigte Titel

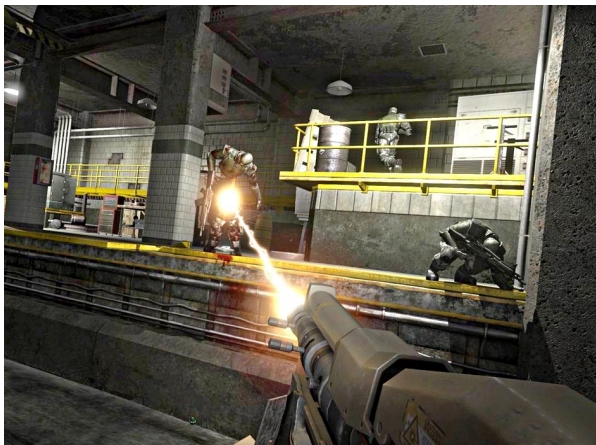


**MONOLITH**

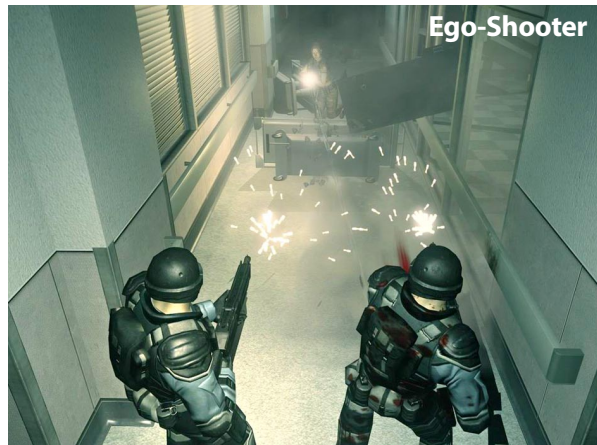


Im **Zeitlupen-Modus** sehen Sie nun auch in dunklen Bereichen besser. Werfen wir eine Granate, bremst das Spiel die Zeit automatisch.





Gemein: Mit dem **Riesen-Schweißbrenner** setzen Sie Gegner in Brand.



Nur selten sind Sie mit **KI-Kollegen** unterwegs. Die erwischt es ohnehin meist zuerst.

## Ballern

Es dauert nicht lange, bis wir auf die ersten gegnerischen Soldaten treffen. Kaum eröffnen wir das Feuer, stellt sich das altbekannte **F.E.A.R.**-Gefühl ein: Kugeln zischen durch den Raum, Glasscheiben zerspringen, Putz bröckelt von den Wänden, Computer explodieren. In Sachen Partikeleffekte und Beleuchtung macht die Grafikengine auch heute noch einiges her. Bei den Texturen und dem allgemeinen Detailgrad der Levels merkt man dem Technikgerüst aber sein (relativ) hohes Alter an – hier sollten die Entwickler dringend tunen. Doch zurück zu den Gegnern: Die haben seit **F.E.A.R.** nichts von ihrer Intelligenz eingebüßt, hechten bei Blickkontakt sofort in Deckung, brüllen sich Befehle zu und versuchen, uns zu umkreisen. Dabei nutzen die Burschen Regale und Tische noch einen Tick klüger als im Vorgänger. Auch der Held hat dazugelernt und kann bestimmte Objekte wie Patientenbetten oder Arzneischränke verschieben oder gar umwerfen, um sich dahinter zu verschanzen. Das bringt mehr Dynamik in die ohnehin schon temporeichen Ballereien. Apropos Dynamik: Künftig müssen Sie nicht mehr darüber grübeln, welche Waffe Sie aufsammeln oder lieber liegen lassen. Denn wo Sie in **F.E.A.R.** gerade mal drei Knarren gleichzeitig mit sich herum-schleppen durften, passen in **Pro-**



Wie schon im Vorgänger werden auch in Project Origin zahlreiche Ballereien durch **aufwändige Partikeleffekte** spektakulär inszeniert.

**ject Origin** gleich fünf Wummen in die Heldentaschen. Das Arsenal gleicht dem des Vorgängers fast wie eine Patrone der anderen. Allerdings gibt's nun auch einen Super-Schweißbrenner, der eine konzentrierte, meterlange Flamme verschießt und die Gegner ratzfatz in Brand steckt – klingt fies, und sieht auch dementsprechend aus. Höchstwahrscheinlich werden Sie derart drastische Effekte in der deutschen Version nicht zu sehen bekommen.

## Bremsen

Natürlich ist auch der legendäre Zeitlupen-Modus wieder mit von

der Partie. Und der ist in **Project Origin** sogar noch ein bisschen mächtiger ausgefallen als im Vorgänger. So verlangsamt der Held auf Knopfdruck nicht nur die Zeit, sondern sieht auch die Umgebung wie durch eine Nachtsichtbrille grünlich und kontraststärker. Selbst in der Dunkelheit verschanzte Gegner erkennen wir dadurch deutlich besser. Nettes Detail: Werfen wir eine Granate, bremst das Programm die Zeit automatisch, bis es zur Explosion kommt – das hat spielerisch zwar keine Vorteile, sieht aber tod-

schick aus. Mehr tot als schick sind wir, als uns plötzlich wie aus dem Nichts ein Gollum-ähnliches Wesen anspringt und an die Kehle will. Doch plötzlich erscheint Alma. Hinter ihr tut sich ein schwarzes Loch auf, das den halben Flur mit lautem Getöse verschluckt; auch das Monster, das uns ans Leder wollte. Dann erneut Finsternis, Ohnmacht, Stille – der erste Level ist zu Ende. Was ist da eben passiert? Hat Alma uns etwa geholfen? Es bleibt spannend – und Furcht einflößend, im wahren Sinne der Worte. **DM**



In gruseligen **Zwischensequenzen** bekommen Sie es immer wieder mit Alma zu tun.

## Project Origin

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2008**  
► Hersteller **Monolith / Warner Bros. Games** ► Status **zu 80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Was ich von Project Origin bisher gesehen habe, jagt mir einen kalten Schauer über den Rücken. Das ist durchaus positiv gemeint, denn anders als die müden F.E.A.R.-Addons besinnt sich das Spiel auf die Stärken seines Vorgängers: Horror, Spannung, Schockeffekte. Allerdings stört mich ein wenig, dass sich bei der Technik nichts getan zu haben scheint – und das, obwohl F.E.A.R. bereits drei Jahre alt ist.

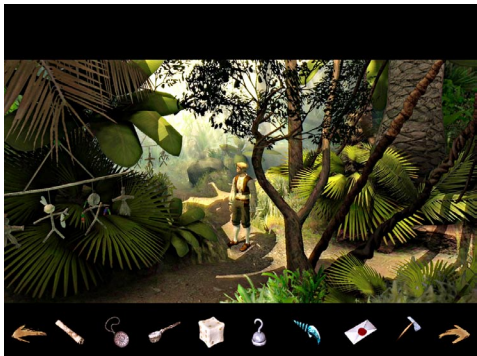


danielm@gamestar.de





In dieser **Piratenkneipe** suchen wir nach neuen Crewmitgliedern.



Der Weg durch diesen **Dschungel** ist selbst Teil eines Rätsels.



Im **Sturm** kämpfen wir uns bis zum Bug des Schiffs vor. Schön zu sehen: das gelungene Spiel mit Licht und Schatten.

**Kauzige Seemänner, einsame Insel, vergrabener Schatz – Radon Labs legt den Klassiker unter den Piratengeschichten als Adventure neu auf.**

# Treasure Island

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4522  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4523  
- GameStar TV  
06/08 (Premium)

Das hätte sich der gute Robert Louis Stevenson auch nicht träumen lassen, als 1883 die Erstausgabe seines Buches **Die Schatzinsel** veröffentlicht wurde. Mit seiner Abenteuergeschichte schuf der gebürtige Schotte eine bis heute gültige Vorstellung davon, was es heißt, Pirat zu sein. Holzbeine, Augenklappen, Papageien und die obligatorische Budel voll Rum – was wir über Piraten zu wissen glauben, stammt zu einem großen Teil aus Stevensons Feder. Nach unzähligen Verfilmungen und der miesen Spieleumsetzung **Neue Abenteuer auf der Schatzinsel** (GS 07/07: 43 Punkte) kommt im März mit dem Point&Click-Adventure **Treasure Island** eine Neuauflage des Piratenklassikers aus dem Hause Ra-

don Labs (**Das Schwarze Auge: Drakensang**) in die Läden.

## Frau muss mit

Bei der Story halten die Entwickler sich sehr nah an die mehr als hundert Jahre alte Vorlage: Der Spieler übernimmt die Rolle des 17-jährigen Jim Hawkins. Der führt nach dem Tod seiner Eltern das Gasthaus »Zum Admiral Benbow«, wo er durch Zufall die Schatzkarte des berühmten Captain Flint in die Hände bekommt. Gemeinsam mit dem befreundeten Dr. Livesey und dem finanzkräftigen Squire Trelawney stellt er eine Expedition zusammen und folgt der Karte bis zur berühmten Schatzinsel. Während Stevensons Roman das Piratenleben als reine Männersache beschreibt, stellen die Entwickler Jim Hawkins die ebenso hübsche wie schlagkräftige Antoinette zur Seite. Anders aber als etwa im Adventure **Jack Keane** bleiben die beiden Protagonisten auf Distanz. Romantik gibt es nur im Ansatz. Generell schlägt **Treasure Island** ernstere Töne an als seine Adventure-Kollegen. Damit schlägt das Spiel eher die Richtung eines **Geheimakte Tunguska** als eines **Monkey Island** ein.

## Bewegung, Männer!

Auch grafisch unterscheidet sich **Treasure Island** deutlich von anderen Genre-Vertretern. Die haus-eigene Nebula-Engine vermag nicht nur Rollenspiele wie das vielversprechende **Das Schwarze Auge: Drakensang** ins rechte Licht zu rücken, auch ein auf Realismus getrimmtes Adventure profitiert vom leistungsfähigen Grafikmotor: Alle Objekte im Spiel sind in feinstem 3D modelliert. Dank scharfer Texturen wirken Häuser und Schiffe tatsächlich wie aus Holz, Dschungelpflanzen versprühen in einem Adventure noch nie so viel Karibik-Flair. Fackeln tauchen die Umgebung in

warmes Licht, auf See schlagen realistische Wellen gegen den Schiffsrumpf. Doch was taugt das schönste Adventure ohne spannende Knocheinlagen? **Treasure Island** vertraut in dieser Hinsicht auf Bewährtes und beschränkt sich auf klassische Gegenstands-rätsel. So sammeln wir etwa Zutaten für eine Medizin gegen Seerkrankheit oder schlagen einen Trickbetrüger mit seinen eigenen Würfeln, äh ... Waffen. Die Rätsel sind allesamt logisch und nachvollziehbar, für geübte Spieler streckenweise aber zu einfach. Mit etwa zehn Stunden Spielzeit wird das Piraten-Abenteuer darüber hinaus recht kurz. **YCH**

## Treasure Island

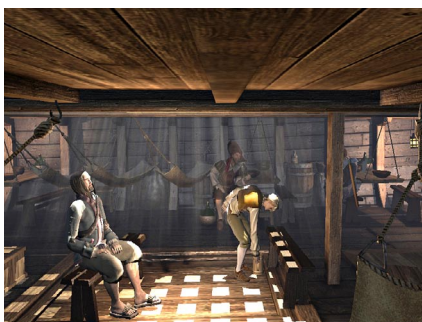
► **Angespielt** ► Genre: **Adventure** ► Termin: **6. März 2008**  
► Hersteller: **Radon Labs / HMM Interactive** ► Status: **zu 80% fertig**

**Yassin Chakhchoukh:** Die große Stärke von **Treasure Island** ist sicherlich die Präsentation. Die Piraten-Spelunke sieht wirklich so aus, wie ich sie mir vorstelle – verraucht, dreckig und voller besoffener Seemänner. Allerdings sind die Animationen an vielen Stellen noch sehr hakelig, einzelnen Szenen fehlt der dramaturgische Höhepunkt. Trotz allem erwartet uns ein ordentliches Adventure.

**Potenzial Gut**



redaktion@gamestar.de



Im **Schiffsrumpf** scheint Licht durch die Ladeluke.



# Das GameStar-Team

Die Redaktion stellt sich vor  
und sagt ihre Meinung zu den wichtigsten Spielen dieser Ausgabe.

## Christian Schmidt

**Leitender Redakteur** christian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Anno 1701, Ghost Recon

Zuletzt gesehen: »The Insider«

Zuletzt gelesen: »Denkanstöße 2007«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Intensiv, aber in der Solokampagne zu kurz. ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Schönes Szenario, dröges Spiel. ★★

Kwari: Eigentlich clever – wäre da nicht die grottige Technik. ★★



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Crysis, Sunrise

Zuletzt gesehen: »The IT Crowd« (DVD, witzig!)

Zuletzt gelesen: T. Glavinic: »Das bin doch ich«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Leicht zugänglich, schnell, laut: passt! ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Piraten! Interessieren mich nicht ... ★★

Kwari: Schlechtes Spiel mit primitiver Motivation. ★



## Gunnar Lott

**Director of Online** gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Overlord, Frontlines

Zuletzt gehört: Tolkien: »Das Silmarillion« (Hörbuch)

Zuletzt gelesen: R. Zelik: »Der bewaffnete Freund«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Kommt mir gerade recht nach Call of Duty 4. ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Ich will endlich ein gutes Piratenspiel! ★★

Kwari: Nicht gespielt. –



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Ski Challenge 08, Flatout (Xbox)

Zuletzt gesehen: »Stirb langsam 4.0« (DVD)

Zuletzt gehört: The Weakerthans: »Reunion Tour«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Solo und Multi geht eben doch zusammen. ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Klasse, preiswerter Karibikurlaub. ★★★★★

Kwari: Ich spiele nicht mal beim Pokern um Geld. ★



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Assassin's Creed, Frontlines

Zuletzt gelesen: »Mein Leben im Schrebergarten«

Zuletzt gehört: Tony Christie: »Amarillo«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Spaßig, trotz der künstlichen Dummheit. ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Die besten Online-Seeschlachten. ★★★★★

Kwari: Da ess'sch lieba a Schokolad. ★



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Puzzle Quest, C&C 3 Multiplayer

Zuletzt gesehen: »Die Insel« (ordentlich)

Zuletzt gelesen: R. Jordan: »The Path of Daggers«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: So nett wie überflüssig. ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Piraten. Sind. Doof. ★★

Kwari: Ich spiele nicht um Geld. Wenn ich nicht gewinnen kann ;). ★



## Fabian Siegmund

**Redakteur** fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Frontlines

Zuletzt gesehen: Die letzte Folge von »Firefly«

Zuletzt gehört: Tony Christie: »Amarillo«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Cool allein, cool mit vielen. ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Piraten: Juhuu! Rollenspiel: Naja ... ★★

Kwari: Der schlechteste Shooter seit langem. ★



## Daniel Matschjewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Juiced 2, Call of Duty 4

Zuletzt gesehen: »I Am Legend« (Kino)

Zuletzt gelesen: »Der Herr der Ringe«, mal wieder

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Multi top, solo flop. Petra, nimm dich in Acht! ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Ich mag Piraten, aber dieses Spiel nicht. ★★

Kwari: Bei Geld hört der Spaß auf. Und bei Kwari sowieso. ★



## Philipp Dubberke

**Trainee** philipp@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Jack Keane

Zuletzt gesehen: »Lost« (Staffel 3 – wird ja Zeit)

Zuletzt gehört: Tony Christie: »Amarillo«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Ich bleibe Battlefield 2 treu. So! ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Piraten! Online! HarrHarr! ★★★★★

Kwari: Wäre ich besser in Shootern ... ★



## Yassin Chakhchoukh

**Praktikant** redaktion@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Treasure Island (Preview)

Zuletzt gesehen: »How I Met Your Mother«

Zuletzt gelesen: Freud: »Die Traumdeutung«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Viel Spielzeug (Drohnen), viele Opfer (Kollegen) – toll. ★★★★★

Pirates of the Burning Sea: Spannend auf See, an Land eher mau. ★★★★★

Kwari: Fasse ich auch für Geld nicht an. ★



## Daniel Visarius

**Leitender Redakteur** daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Pro Evo 2007, Crysis

Zuletzt gesehen: »The Darjeeling Limited«

Zuletzt gelesen: James Bamford: »NSA«

**Meine Meinung zu ...**

Frontlines: Von allem ein bisschen und nichts richtig. Wer's mag. ★★

Pirates of the Burning Sea: Laufende Kosten beim Spielen? Nee danke. ★

Kwari: Virtuelles (Glücks-)Spiel, extraschlecht. ★





# Der Spiele-Wertungskasten

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

## Die GameStar-Awards



### ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

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

### PC-KONFIGURATION

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

### SYSTEMDETAILS

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

### MULTIPLAYER-MODUS

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

### EINZELWERTUNGEN

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

### PREIS/LEISTUNG

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

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

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

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

### FRONTLINES: FUEL OF WAR TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER: Kaos Studios (Frontlines ist das Erbstück)

PUBLISHER: THQ

SPRACHE: Deutsch / mehrsprachig

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 27.2.2008

CA. PREIS: 50 Euro

USK: keine Jugendfr.

#### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 7 Stunden

GENRE: ACTION

SZENARIO: realistisch — fiktiv

FREIHEIT: linear — offene Welt

HANDLUNG: einfach — komplex

GEWALT: keine — brutal

SPIELABLAUF: Action — Taktik

#### ANSPRUCH

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG	leicht										schwierig
SPIELMECHANIK	einfach										komplex
SPIELTEMPO	langsam										schnell

HILFEN: drei Schwierigkeitsgrade, Texthilfen

SPEICHERSYSTEM: automatisches Speichern, Wiedereinstiegspunkte

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	2,6 GHz Intel XP 2600+ / AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	STANDARD	Pentium D 960 Athlon 64 X2/4200+ 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	OPTIMUM	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ / AMD 2,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte							

PROFITIERT VON: Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware

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

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

#### 3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTX
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

#### MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER): Frontlines-Modus (64)

SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet

SERVERSUCHE: intern

DEDICATED SERVER: ja

FAZIT: Kurzweilige Kämpfe entlang der Frontlinie. Dank der Spezialisierungen abwechslungsreich.

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + realistische Figuren + detailreiche Levels + schöne Rendersequenzen + teils matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ sehr gute 5.1-Effekte + satte und echt klingende Waffengeräusche + treibende Musik	10 / 10
BALANCE	+ Wiedereinstiegspunkte + drei Schwierigkeitsgrade ... + ... die alle zu leicht sind	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + Script-Ereignisse + keine Bindung zu KI-Kollegen	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Kontrolle über Spielfigur + schneller Waffenwechsel + Missionen einzeln anwählbar + schwammige Heli-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ reichlich Abwechslung in den Einsätzen + umfangreiche Infos zu Waffen und Drohnen im Field Guide + kurze Solo-Spielzeit	7 / 10
LEVELDESIGN	+ riesige Areale + oft mehrere mögliche Angriffsrouten + stets Deckungsmöglichkeiten	9 / 10
KI	+ Gegner fliehen hinter Deckungen ... + ... während die KI-Mitstreiter auf dem offenen Feld verharren + KI-Kollegen treffen kaum	6 / 10
WAFFEN	+ perfekte Handhabung + laufend Einsatz von Spezialgerät wie Drohnen + Luftschiffe + Feind- und Freundwaffen nicht nutzbar	9 / 10
HANDLUNG	+ nachvollziehbarer Zukunftskonflikt + Anfang und Ende großartig gezeichnet + sehr atmosphärisch + lasche Verknüpfung der Einsätze	8 / 10

#### PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT: Einfaches, aber sehr kurzweiliges Actionfeuerwerk.

### ALLGEMEINES

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Zum Entwickler teilen wir Ihnen mit, welches Spiel das Team zuletzt produziert hat – als Hilfe, um die Qualität des Studios einzuschätzen.

### SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht in stark vereinfachter Form, wie sich der Spaß im Laufe der Spielzeit entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten können oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbeschreibung erklärt die Kurve.

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

### ERFORDERTE FERTIGKEITEN

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

### 3D-KARTEN

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

### DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

über 90 Absolutes Ausnahmespiel, ein Muss für jeden Spieler!

80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.

70 bis 79 Gut, aber nicht genial. Titel mit kleineren Fehlern.

60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.

50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.

10 bis 49 Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.

unter 10 Definitiv eines der grausamsten Spiele der PC-Geschichte.

### Abwertungen

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

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



**Petra Schmitz**

heißt mit zweitem Vornamen Maria, was ihr zur Bestätigung der Kollegen die Initialen PMS beschert.

**Fabian Siegmund**

leidet insgeheim darunter, dass der Name Fabian vom lateinischen »Faba« ab stammt. Das heißt Bohne.

## Action-Inhalt

### Tests

Frontlines: Fuel of War .....	82
Shadowgrounds Survivor.....	90
Kwari.....	92
Der Goldene Kompass.....	94
Lucky Luke: Go West.....	94
The Stalin Subway 2: Red Veil .....	94

# Action

## Schall und Rauch

Wir alle haben unsere mehr oder weniger schönen Namen unseren Eltern zu verdanken. Doch Computerspiele haben's auch nicht leichter.

Die Autoindustrie bezahlt Leute dafür, Produktnamen zu erfinden. In der Spieleindustrie sind scheinbar die Praktikanten für soetwas zuständig. **Kwari** oder **Gjuki** – wer denkt sich solche Namen aus? Oder ist denen ihre Katze übers Keyboard gelaufen? Eine Erklärungsmöglichkeit: Die Macher wollen das neue Genre der »Cash-Shooter« deutlich von der Konkurrenz abheben. Dafür hätten sie allerdings keine bizarren Namen gebraucht, das schaffen die Spiele mit ihrer veralteten Technik schon ganz allein. Zweite Erklärungsmöglichkeit: Die Macher wollen auf Platz 1 der Hitparade der dümmsten Titel der

PC-Geschichte, noch vor **Divine Divinity**, **Wargasm** und **Bad Dudes versus Dragon Ninja**. Wenn das so ist: Herzlichen Glückwunsch! Wir fordern eine Gehaltserhöhung für die zuständigen Praktikanten. Oder ihre Katzen. **FAB**



**Daniel Matschijewsky** überreicht den Pokal für den komischsten Namen an **Yassin Rüdiger Chakhchoukh**.

## GameStar-Action-Charts 03/2008

GameStar-Action-Charts 03/2008																
Platz Spiel		Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07	94	10	10	8	10	10	9	10	8	10	9	Version 1.3
2	Call of Duty 4	ActivisionW	Infinity Ward	12/07	91	9	10	10	10	10	7	9	8	10	8	
3	Half-Life 2	EA Games	Valve	01/05 (93)	90	7	10	10	10	10	9	9	8	9	8	
4	Stalker	THQ	GSC Game World	04/07	90	9	8	9	10	9	9	10	8	9	9	
5	Far Cry	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	90	9	10	8	9	10	10	10	9	9	6	12/06: Addon
6	Bioshock	2K Games	Irrational Games	10/07	87	10	10	7	10	9	8	7	8	10	8	
7	F.E.A.R.	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	87	8	10	9	10	10	8	7	9	8	8	
8	MoH: Pacific Assault	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	86	6	10	9	10	9	9	8	8	8	9	
Taktik- und Multiplayer-Shooter																
1	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05 (93)	91	7	10	9	9	9	10	10	10	10	7	01/06: Addon
2	Unreal Tournament 3	Midway	Epic Games	01/08	90	9	8	10	7	10	10	9	7	10	10	
3	Team Fortress 2	Electronic Arts	Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	6	10	9	10	8	04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07 (90)	89	8	10	9	8	9	10	9	9	9	8	
5	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06 (90)	88	7	9	9	8	8	10	8	10	10	9	
6	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	87	5	8	10	10	9	10	9	10	8	8	
7	Counterstrike Source	EA Games	Valve	12/04 (85)	86	7	10	10	5	10	9	10	8	10	7	02/07: Kontrollbesuch
8	Frontlines: Fuel of War	THQ	Kaos Studios	NEU	83	8	10	9	7	10	7	9	6	9	8	
Actionspiel																
1	Portal	Electronic Arts	Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	5	10	10	8	10	04/07: Addon
2	Dark Messiah of M&M	Ubisoft	Arkane Studios	12/06 (90)	89	9	8	9	10	10	8	8	8	10	9	
3	GTA San Andreas	Take 2	Rockstar North	08/05 (90)	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10	02/05: Addon
4	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics	05/06 (89)	88	8	9	10	10	9	7	10	7	8	10	
5	Splinter Cell 3	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	88	7	10	10	9	10	9	8	9	8	8	02/07: Kontrollbesuch
6	Chronicles of Riddick	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	87	7	10	9	10	10	7	9	8	7	10	
Simulation																
1	Silent Hunter 4	Ubisoft	Ubisoft Rumänien	05/07	87	9	10	9	9	7	9	8	8	9	9	04/07: Addon
2	Darkstar One	Ascaron	Ubisoft	07/06 (86)	85	7	9	9	9	10	7	8	8	9	9	
3	Falcon 4.0 Allied Force	ASH	Lead Pursuit	09/05 (85)	83	4	8	7	9	10	10	7	8	10	10	

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.

**Abwertungen:** Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.



## Facts

- 2 Fraktionen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 7 Missionen
- 35 Aufgaben
- 16 Waffen



## DVD

- Top-Spiel-Videos
- So spielt es sich
- Intro
- Die Drohnen
- Die Panzerkämpfe
- Zwei Multiplayer-Gefechte
- Wertungs-konferenz

## gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- Quicklink: 2884
- Infos zum Spiel
- Quicklink: 4420

## Win Vista 32 Bit

- läuft

# Frontlines Fuel of War

Die Kaos Studios haben gemeinsam mit Digital Illusions Battlefield 2 gemacht. Nun schicken sie ein eigenes Spiel ins Actionrennen, einen Mix aus Solo- und Multiplayer-Shooter. Kann Frontlines an die Brillanz von Battlefield 2 anknüpfen?

Alles ist simpler in der Zukunft. Die Großmächte brauchen keine vorgeschobenen Motive mehr, um sich gegenseitig auf die Nase zu hauen, die Gründe für einen Krieg bevölkern die Straßen:

hungernde und kranke Menschen. Die darben, weil die Welt noch immer vom schwarzen Gold abhängt; doch Öl ist knapp im Jahr 2024. Nördlich des Iraks, in Turkmenistan, lagern letzte große

Reserven – um die sich die Westkoalition (in etwa die aktuellen Nato-Staaten) und die Rotstern-Allianz (Russland und China) im Taktik-Shooter **Frontlines: Fuel of War** streiten. Weil der Name

»Frontlines« (Frontlinien) Programm ist, verschieben Sie als Teil einer amerikanischen Einheit die Kampfzone im Laufe des Spiels über Kasachstan und Tadschikistan stetig weiter nach Nor-



Anders als beispielsweise in Counterstrike haben Sie mit **Dauerfeuer** die meisten Erfolge.



Satellitenanlagen wie diese hier über einer Siedlung müssen Sie per **Sprengsatz** schrotten.





Zwar tun die **Soldatenkollegen** so, als seien sie eifrig am Kampfeinsatz beteiligt, die Burschen treffen aber so gut wie nichts. Die meiste Arbeit erledigen Sie selbst.

den, um schließlich einem Teil der Rotstern-Allianz im Zentrum seiner Macht den Garaus zu machen.

### Zeichen der Zukunft

Das Spiel beginnt recht ungewöhnlich, nämlich mit einem gezeichneten Intro. Einzelne Bilder werden mit sachten Überblendungen aneinandergereiht. Dazu beschreibt der eingebettete Journalist Andrews mit resignierter Stimme die düstere Zukunftswelt. Gänsehautgarantie! Danach geht es konventionell, doch gelungen weiter: In einer Rendersequenz sehen Sie, wie Andrews und ein paar Soldaten der Einheit »Stray Dogs« (streunende Hunde) in einem Black-Hawk-Hubschrauber auf eine Raffinerie in Turkmenistan zufliegen. Die Soldaten haben den verhältnismäßig öden

Auftrag, die Anlage zu bewachen. Kurz: Man rechnet mit langweiligem Patrouillieren. Nur deswegen darf der Reporter Andrews überhaupt am Einsatz teilnehmen. Doch alles kommt – wenig überraschend – anders als gedacht. Der Black Hawk wird vom Himmel geschossen, Andrews

entführt. Die Stray Dogs überleben, und Sie sind an der Front! Sie sehen sich zahllosen Feinden gegenüber, die Sie mit Kugeln und Raketen beharken, die Ihnen mit Panzern und gepanzerten Fahrzeugen auf den Soldatenpelz rücken. An Ihnen ist es nun, die Frontlinie weiter voranzutreiben,

indem Sie feste Positionen auf den Karten einnehmen. Dank des massiven Feindaufkommens dürfen Sie nur noch in den Zwischensequenzen Luft holen.

### Namenloser Soldat

**Frontlines** teilt Ihnen keine feste Rolle zu, und auch die Burschen

## Drohne im Einsatz



Überall in den Missionen finden Sie an Munitionsdepots praktische **Drohnen**. Wenn Sie ein solches Fahr- oder wie hier ein raketenbestücktes **Fluggerät** nutzen, sollten Sie sich einen sicheren Ort suchen und den kleinen Helfer dann aus der Deckung auf seine zerstörerische Reise schicken.





Drei Leser spielten in der Redaktion Frontlines: Fuel of War. Hier ihre Meinungen.

## Viel Spaß, wenig Spannung

**Das finde ich gut:** Die Hintergrundgeschichte und Zwischensequenzen überzeugen, die Gegnerrichte ist vernünftig. Am meisten Spaß machen die zahlreichen Drohnen und Fahrzeuge – beides sorgt für viel Abwechslung. Die KI-Kollegen reagieren realistisch und klappern nicht wie gewohnt nur abgesteckte Wege ab. Die Kampagne macht Appetit auf den Multiplayer-Teil.

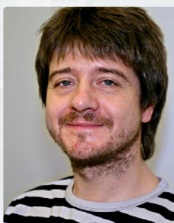


**Bengt Mayer**  
28 Jahre, Student

**Das finde ich weniger gut:** Das weitläufige Terrain und die Gebäude könnten detailreicher sein. Auch die Atmosphäre ist nicht wirklich packend und tief. Wer auf Fahrzeuge verzichten kann, bekommt in Call of Duty 4 mehr Action und Spannung.

## Spielspaß auf voller Länge

**Das finde ich gut:** Grafisch sind die Schlachten top in Szene gesetzt. An allen Ecken und Enden geht irgendwas in die Luft. Auch die großen, abwechslungsreichen Karten machen mir großen Spaß. Die Fahrzeuge lassen sich gut steuern, und die Drohnen sowie die zerstörbaren Objekte bringen taktische Tiefe in die Gefechte. Bleibt mir nur noch eines zu sagen: Wir sehen uns an der Front(line)!



**Zdenek Kobek**  
38 Jahre, Maler

**Das finde ich weniger gut:** Ich persönlich hätte ein Intro in Spielgrafik diesen comichaften Standbildern vorgezogen – zu öde! Außerdem dürften sich die Kameraden und Gegner ruhig etwas strategischer verhalten.

## Viele Köche verderben den Brei

**Das finde ich gut:** Die actionlastigen und taktisch anspruchsvollen Kämpfe machen mir viel Spaß; Spielereien wie die ferngesteuerten Drohnen tragen ihren Teil dazu bei. Frontlines versucht, die Atmosphäre eines Call of Duty 4, das apokalyptische Szenario eines Half-Life 2 und das Spielgefühl eines Battlefield 2 zu vereinen. Oberflächlich gesehen gelingt das und reicht allemal, um einen Freitagabend zu füllen.



**Philipp Bergmann**  
18 Jahre, Schüler

**Das finde ich weniger gut:** Dauerfeuer genügt meist, die Einsatzziele wiederholen sich, schnell stellt sich ein »Kenne ich schon«-Gefühl ein. Frontlines gibt sich Mühe, doch verkommt zu einem Shooter unter vielen.



Zwar haben wir den Platz gesichert, stehen aber noch immer unter massivem Beschuss. In solchen Momenten geizt das Spiel nicht mit **Partikeleffekten**.

aus dem Helikopter werden Sie nur in weiteren Rendersequenzen erleben. Auf den eigentlichen Schlachtfeldern ist jeder Soldat namenlos und austauschbar. Warum sich die Entwickler für diese Lösung entschieden haben, wird durch eines der grundlegenden Prinzipien erklärt: Wenn Sie sterben, lädt das Programm nicht wie gewohnt einen früher gespeicherten Punkt. Stattdessen wirft man Sie sofort wieder ins Geschehen. Sie »respawnen« also, wie wir das bisher nur aus Multiplayer-Titeln wie **Battlefield 2** kennen.

Damit's nicht gar zu einfach wird, hat Chaos die Zahl der Wiedereinstiege an die jeweiligen Schwierigkeitsgrade angepasst. Auf »leicht« dürfen Sie bis zu 13 Mal neu in die Ballerei eingreifen, auf »schwer« je nach Levelgröße nur bis zu fünfmal.

## Soldaten-Reinkarnation

Wo Sie wieder ins Geschehen einsteigen, entscheidet zum einen das Spiel, zum anderen Sie selber. In den teils riesigen Levels gilt es stets, bestimmte Punkte einzunehmen, um so die Frontli-

nie weiter nach vorne zu treiben. Mal sind es nicht näher definierte Positionen (mit Munitionsdepot), mal Artilleriegeschütze, die Sie schrotten müssen, mal sogar Panzerfabriken, die in die Luft fliegen sollen. Haben Sie einen solchen Punkt frisch erobert, dient der ab dann für den direkten Wiedereinstieg. Wahlweise dürfen Sie nach dem Ableben auch Ihre Ausrüstung und die Klasse ändern (etwa vom Sturmsoldaten auf den Scharfschützen umschalten) und die Stelle der Reinkarnation auf einer Kartenübersicht selbst be-

## Unterstützung aus der Luft



**Panzer** können Sie mit Raketen, Explosiv-Drohnen oder Sprengsätzen schrotten, aber es geht auch anders. Zuweilen finden Sie nämlich an eingenommenen Kontrollpunkten fernglasähnliche Apparaturen. Mit denen dürfen Sie Ziele für einen **Luftschlag** markieren. Sekunden später kracht es.





Lange Zeit sind Sie in eher tristen Wüstenabschnitten unterwegs. Dort geht es vornehmlich mit Panzern gegen andere Panzer zur Sache. Schade: Aufgewirbelten Sand präsentiert Ihnen Frontlines in diesen Momenten nicht, aber die **Explosionen** feindlicher Stahlungetüme entschädigt ein wenig für den ansonsten öden Anblick.

stimmen – ganz so wie in **Battlefield 2**. Letzteres ist insofern praktisch, da an manchen eroberten Positionen Panzer oder Humvees erscheinen, an anderen nicht.

Nur an einer Stelle der Kampagne haben Sie auch einen Kampfhelikopter zur Verfügung. Dessen Steuerung ist jedoch schwammig geraten. Selbst mithilfe des künstlichen Horizonts lässt sich der Hubschrauber nur schwer in der Luft halten. Wir empfehlen, auf die zahlreichen Panzer zurückzugreifen – selbst wenn das Fluggerät unrealistisch viele Treffer feindlicher Raketen aushält.

### Ganz schön unecht

Stichwort »Realismus«: Den suchen Sie auf den Schlachtfeldern von **Frontlines** vergeblich. Zwar orientiert sich das Spiel in Optik und Geräuschkulisse am zeitgenössischen Krieg, adiiert aber reichlich Zukunftsmusik. Es schenkt Ihnen zuweilen stationäre Geschütze, die Ener-

gieblitze verschießen und gegnerische Fahrzeuge mit nur einem Treffer in Altmetall verwandeln. Die Feinde verhindern gerne freie Panzerfahrten, indem sie mit Störsendern die Elektronik Ihrer Vehikel lahm legen. Und dann sind da noch die Drohnen. Diese kleinen Helfer finden Sie oft an Munitionsdepots. Mal sind es Miniatur-Hubschrauber, die aberwitzig viele Raketen verschießen können, mal winzige Kettenfahrzeuge mit mächtigen Maschinengewehren oder Mörsern. Manche der Dingerchen markieren dagegen lediglich Feinde mit einem roten Dreieck und explodieren auf Wunsch. Sie lenken die Drohnen über eine Fernsteuerung, die jedoch nur begrenzte



### Niedrige und hohe Details



Oben das Spiel in der Auflösung von **1280x1024 Bildpunkten** und in höchster Detailstufe, unten in **800x600** und mit sehr **niedrigen Details**. Frontlines fährt dann die Texturschärfe runter, spart bei der Beleuchtung und entfernt Feinheiten, sieht aber trotzdem noch sehr ordentlich aus.





## Der Multiplayer-Modus

Der Multiplayer-Modus von **Frontlines: Fuel of War** funktioniert im Kern genau wie der Einzelspieler-Part: Auf mal kleineren, mal größeren Karten ziehen Sie entweder zu Fuß oder in Vehikeln los, um durch Einnahme von Punkten die Frontlinie voranzutreiben. Ziel ist es, bis

in die gegnerische Hauptbasis vorzudringen und diese dann zu erobern. Ein Match kann jedoch auch wie eine Partie **Battlefield 2** über die Zahl der Wiedereinstieg-Tickets entschieden werden, sollte kein Team in der vorgegebenen Zeit den Gegner knacken.



Auf der Karte **Oilfield** tobt der Fahrzeugkampf. Panzer rücken gegen Panzer an.



Selbst auf der kleinen Infanterie-Karte **Street** sind Clusterbombenangriffe effektiv.

### Spezial-Klassen

Bevor Sie in eine Partie **Frontlines** reinspringen, müssen Sie sich nicht nur für eine Soldatenklasse (Assault, Heavy Assault, Sniper, Anti-Vehicle, Special Ops und Close Combat), sondern auch für eine von vier Spezialisierung entscheiden. Als Soldat mit Spezialisierung auf Luftunterstützung ordern Sie zunächst einfache Luftschläge, später Clusterbomben und zuletzt ein Gunship, das ein markiertes Gebiet unter heftigen Beschuss nimmt. Haben Sie sich dagegen für den Drohnenfachmann entschieden, können Sie Spionageflieger oder MG-besetzte Kettenfahrzeuge losschicken. Jede Spezialisierung verfügt über drei Stufen. Den nächsthöheren Rang schalten Sie durch Abschüsse oder die Einnahme von Kontrollpunkten frei. Allerdings nicht dauerhaft, sondern nur für die jeweilige Partie.

In der Praxis hängt die Nützlichkeit der Spezialisierungen stark von der Art der Karte ab. Der Schwerpunkt auf Bodenunterstützung und somit auf Reparatur ist zum Beispiel sinnlos, wenn in der Partie die Fahrzeuge fehlen. Und

die stationären Geschütze taugen wenig, wenn sich Feinde in verwinkelten Gassen von hinten nähern. Auf Fahrzeug-Maps ist die Bodenunterstützungs-Klasse hingegen perfekt, um etwa die eigene Basis mit Energie-Wummen zu sichern. Gleiches gilt auch für den EMP-Fachmann, der näherkommende Panzer per Störsender lahmlegt und dann mit ein paar Raketen schrottet.

### 8, 12, 16, 24

Zwar hält **Frontlines** bisher nur acht Karten parat, doch die gestalten sich recht abwechslungsreich. Drei der Schlachtfelder etwa sind klein genug, um darauf mit nur acht Mann (vier auf jeder Seite) Spaß haben zu können. Die engen Wege der

Karte **Street** beispielsweise bieten Drohnenfachmännern gute Schlupfwinkel, Scharfschützen lauern auf Dächern. Nur eine Map (**Solar Farm**) ist auf 24 und mehr Soldaten ausgelegt. Der Rest kann schön mit zwölf bis 16 Teilnehmern bespielt werden.

Dass sich Spieler selbst in den teilweise riesigen Arealen nicht verlaufen und man alle naselang auf



Freund wie Feind trifft, liegt am Frontlinien-System, das Ihre Marschrichtung genau vorschreibt und die Kämpfe an wenigen Punkten bündelt. Kleinere Scharmützel und Einzelgänger, wie sie in **Battlefield 2** häufig zu beobachten sind, sehen Sie in **Frontlines: Fuel of War** eher selten. Kurz: **Frontlines** spielt sich deutlich actionreicher und schneller als das große Genrevorbild.



### MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER)	Frontlinien-Modus (64)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER	ja
FAZIT	Spaßige, effektgeladene und konzentrierte Online-Schlachten.
SERVERSUCHE	intern
MULTIPLAYER-SPASS	100 Stunden

### PRO & CONTRA

- Dedicated Server
- Spieleinstieg jederzeit möglich
- Infanterie- und Vehikel-Karten
- Squads
- Spezialisierungen
- Spezialisierungen taugen nicht immer

**MULTIPLAYER-WERTUNG** Sehr gut





Frontlines macht es wie Call of Duty 4: Sobald Sie verletzt sind, färbt sich der **Bildschirm** rot. Sie heilen automatisch, wenn Sie in Deckung bleiben.



Scharfschützengewehre holen Gegner mit Doppel-Zoom nah ran.



Die Soldaten aus den **Zwischensequenzen** fehlen auf dem Schlachtfeld.

Reichweite hat. Es gilt also, nahe genug an die Gegner heranzukommen, um Kontakt mit Ihrer Drohne zu behalten und gleichzeitig aus der Schusslinie zu bleiben. Da **Frontlines** mit massig Deckungsmöglichkeiten wie Felsen oder Betonbarrikaden aufwartet, ist das meistens kein Problem.

Auch in anderen Bereichen lässt das Spiel die Echtwelt außen vor. Ihr Soldat kann unbegrenzt lange rennen und das so-

gar mit einer absurden Beladung: Zwar haben Sie zu Beginn einer Mission oft nur Pistole, vier Granaten und eine große Waffe im Marschgepäck, unterwegs dürfen Sie aber noch eine zweite große Waffe, einen Raketenwerfer und sogar eine Drohne einsacken. Dazu gesellt sich ein Waffenverhalten, wie wir es eigentlich nur aus Fun-Shootern kennen. Einfaches Draufhalten ist die effektivste Methode, um ein Gegenüber umzu-

pusten. Konzentrierte Feuerstöße, wie sie etwa in **Counterstrike** erforderlich sind, werden Sie in **Frontlines** nicht benötigen.

### Hirnlose Ballermänner

Grundsätzlich ist **Frontlines** eine einfach zu durchschauende und mit viel Action angereicherte Zukunftsballei. Aber die Zukunft sieht nicht nur in Sachen Ölvorkommen mau aus, sie zeigt sich auch in Bezug auf künstliche Intelligenz eher trüb. Gerade Ihre Mitstreiter strotzen zuweilen so sehr vor Dummheit, dass man sich fragen muss, wozu die Burken überhaupt gut sein sollen. Greift etwa ein feindlicher Helikopter an, können Sie sicher sein, dass der Teamkamerad mit dem Raketenwerfer nicht treffen wird – wenn er denn mal Gebrauch von seiner Waffe macht. Nähern sich zig Gegner, stehen Ihre Mitstreiter lieber auf offenem Feld oder gleich vor Ihrem Geschütz rum, statt in Deckung zu gehen. Oder sie laufen kopflos von einer Ecke in die andere. Letztendlich sind nur Sie es, der die entscheidenden Schläge ausführt. Sie allein nehmen Kontrollpunkte ein. Und Sie sitzen auch oft begleiterlos im Panzer. Die KI weigert sich beharrlich, freie Positionen in Stahlkolossen zu besetzen. Ihr zweites Maschinengewehr an Bord bleibt so ungenutzt.

Die Gegenspieler verhalten sich da schon cleverer. Sie weichen Beschuss aus, fliehen auch

mal vor Ihnen und nutzen beharrlich Deckungen. Zuweilen fallen aber auch auf Seiten Chinas und Russlands Gehirnaussetzer auf. Gerne werden gut gesicherte MG-Geschütztürme nicht benutzt. Die Feinde stehen stattdessen daneben und lassen sich mit ein paar Salven niedermähen.

### Mit und ohne Details

Grafisch setzt das Spiel keine Maßstäbe, die mächtige aktuelle Unreal-Engine wurde sehr verhalten genutzt. So verhalten, dass es auf offenem Gelände manchmal recht karg zugeht. Die Vegetation ist selbst in den wenigen bewachsenen Abschnitten eher spärlich, in Wüsten vermissen wir Partikel-

## TECHNIK-CHECK

### FRONTLINES: FUEL OF WAR

#### Technik-Tipps

- Passen Sie die Spielegrafik zunächst mit dem Qualitätsregler an – der bietet fünf gute Voreinstellungen.
- Laut Entwickler werden auch Shader-2.0-Karten unterstützt. Im Test stürzte das Spiel aber jedesmal ab.

- Verringern Sie bei Rucklern die Schattenqualität – bis zu 30 Prozent mehr fps sind drin.

#### Checkliste

- 7,7 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

### SO LÄUFT FRONTLINES: FUEL OF WAR AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	Geforce 6	6800 GT	6800 Ultra	
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS
PROZESSOR	2			
	Geforce X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT
	Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8800 GTS
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro
SPEICHER	3			
	Athlon XP	2600+	3200+	
	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+
LEGENDE	4			
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+
	Phenom		2500	
	Core 2	E4300	E6700	E6900
SPEICHER	3			
	Speicher in MB	128	256	512
		768	1.024	1.536
		2.048	2.560	3.072

**läuft so flüssig:** 1024x768, minimale Details, Schatten aus

**läuft so flüssig:** 1280x1024, niedrige bis mittlere Details, harte Schatten

**läuft so flüssig:** 1600x1050, hohe Details, ab 7900GT / X1950XT mit 4xAA/8xAF

### Nur offline

**Michael Trier:** Ich spiele ja nicht so viele Actionspiele. Aber wenn doch, wie jetzt gerade Crisis, dann voller Freude. Genau gesagt, mit weitaus mehr Freude als Können.

Denn um auf Internet-Servern oder bei der Redaktions-LAN konkurrenzfähig zu sein, fehlt mir die Zeit – und auch der Ehrgeiz. Da kommt mir Frontlines mit seiner spannenden Kampagne gerade recht. Da kann ich abschalten, probieren und habe dank der fulminanten Präsentation auch im Solo-Modus das Gefühl, mittendrin zu sein in einer dynamischen Schlachtfeldsituation. Auch wenn so mancher Experte angesichts »unrealistischer« Spielelemente die Nase rümpft. Frontlines macht mir Spaß – und nur darauf kommt's an.



michael@gamstar.de





In der dritten Mission sind Sie allein unterwegs, um drei **Feindstellungen** auszuheben.

effekte wie etwa aufgewühlten Sand. Trotzdem sind vielerorts nette Details zu beobachten. Blumenkübel verziern die Mauern eines kleinen Dorfs in Kasachstan, alte Räder lehnen an den Wänden. Toll: Viele der massiv scheinenden Deckungen und Gebäude sind mit dem richtigen Gerät zerstörbar. Betonbarrikaden und Fassaden gehen in dichten Staubwolken in die Luft. Das ist zwar selten kriegsentscheidend, sieht aber großartig aus.

Der Sound von **Frontlines** muss sich rein gar nichts vorwerfen lassen, der ist ausgezeichnet. Es knallt dermaßen intensiv und aus jedem Winkel, dass allein dadurch schon Schlachtfeld-Gefühl entsteht. Darunter hat Kaos sehr düstere und gleichzeitig treibende Musik gemischt, die das Erleben intensiviert.

## Kein Online-Gefühl

**Frontlines: Fuel of War** ist längst nicht so brillant inszeniert wie ein **Call of Duty 4**, es macht aus Ihnen nur einen gesichtslosen Soldaten unter vielen anderen gesichtslosen Soldaten. Das geht auf Kosten der Atmosphäre. Aber es ist der einzige Weg, wenn man wie Kaos mit Wiedereinstiegspunkten arbeitet, denn ein ständig wiederbelebter Held wäre schlicht unlogisch. Die KruX an **Frontlines** sind jedoch nicht die austauschbaren Soldaten. Das gesteckte Ziel, eine Solo-Kampagne zu bauen, die sich wie ein Multiplayer-Spiel anfühlt, hat Kaos nicht erreicht. Denn von taktischem Teamwork kann bei der trügerischen KI keine Rede sein. Am Ende bleibt ein Team-Shooter, der sich wie ein Ego-Shooter spielt – zumindest offline.

PET

## Nicht direkt genug

**Fabian Siegmund:** Ich spiele Shooter in erster Linie wegen ihrer Mehrspieler-Modi. In dem hat **Frontlines** einige coole Ideen: Die Drohnen machen großen Spaß, die Upgrades sind clever, aber nicht spielentscheidend (so dass auch Neueinsteiger eine Chance haben), und die Feuergefechte klingen so echt wie in kaum einem anderen Shooter. Eine entscheidende Schwäche hat **Frontlines** aber doch: das Bewegungsgefühl. Ständig kommt es mir so vor, als würde das Programm meine Eingaben zu langsam verarbeiten – beim Schießen, beim Laufen, beim Springen. Als hätte ich meine eigenen, kleinen Lags. Das macht selbst das beste Spiel kaputt.



fabian@gamestar.de

## Nur noch online

**Petra Schmitz:** Wer unbedingt beides will, einen motivierenden Singleplayer-Part und spaßige Mehrspieler-Schlachten – dem empfehle ich **Call of Duty 4**. Wer aber ohne Fahrzeuge und Fluggerät nicht leben kann, dem empfehle ich **Frontlines**. Jedoch mit nachgeschobener Warnung: Das Verhalten der Mitspieler ist zuweilen wirklich enorm ärgerlich. Zumindest mich hat deren unnützes Rumgammeln in den Levels oft zur Weißglut gebracht. Bis ich die Burschen einfach mental ausgeblendet habe. Danach ging's mir besser, und ich habe die Kampagne mit Freude einmal durchgespielt. Ab jetzt findet **Frontlines** für mich aber nur noch online statt.



petra@gamestar.de



Auch in der Kampagne wählen Sie auf der **Karte** per Klick Ihren Wiedereinstiegspunkt.

## FRONTLINES: FUEL OF WAR TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Kaos Studios (Frontlines ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER THQ  
SPRACHE Deutsch / mehrsprachig  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.2.2008  
CA. PREIS 50 Euro  
USK keine Jugendfr.



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	7 Stunden	GENRE	ACTION
SZENARIO	realistisch	linear	offene Welt
FREIHEIT	einfach	komplex	brutal
HANDLUNG	keine	brutal	Taktik
GEWALT	keine	brutal	Taktik
SPIELABLAUF	keine	brutal	Taktik

### ANSPRUCH

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM												
STANDARD												
OPTIMUM												
PROFITIEREN VON												
BILDFORMATE												
TON												

### MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Frontlines-Modus (64)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER	ja
FAZIT	Kurzweilige Kämpfe entlang der Frontlinie. Dank der Spezialisierungen abwechslungsreich.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + realistische Figuren + detailreiche Levels + schöne Rendersequenzen + teils matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ sehr gute 5.1-Effekte + satte und echt klingende Waffengeräusche + treibende Musik	10 / 10
BALANCE	+ Wiedereinstiegspunkte + drei Schwierigkeitsgrade ... + ... die alle zu leicht sind	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + Skript-Ereignisse + keine Bindung zu KI-Kollegen	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Kontrolle über Spielfigur + schneller Waffenwechsel + Missionen einzeln anwählbar + schwammige Heli-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ reichlich Abwechslung in den Einsätzen + umfangreiche Infos zu Waffen und Drohnen im Field Guide + kurze Solo-Spielzeit	7 / 10
LEVELDESIGN	+ riesige Areale + oft mehrere mögliche Angriffsrouten + stets Deckungsmöglichkeiten	9 / 10
KI	+ Gegner fliehen hinter Deckungen ... + ... während die KI-Mitstreiter auf dem offenen Feld verharren + KI-Kollegen treffen kaum	6 / 10
WAFFEN	+ perfekte Handhabung + laufend Einsatz von Spezialgerät wie Drohnen + Luftschläge + Feind- und Freundwaffen nicht nutzbar	9 / 10
HANDLUNG	+ nachvollziehbarer Zukunftskonflikt + Anfang und Ende großartig gezeichnet und sehr atmosphärisch + lasche Verknüpfung der Einsätze	8 / 10

### PREIS/LEISTUNG Sehr gut

**FAZIT** Einfaches, aber sehr kurzweiliges Actionfeuerwerk.

83

SPIELSPASS





Gegen Ende des Spiels steuern Sie einen gewaltigen **Mech** – der zwar viel einsteckt, aber eher schwach austeil.



Isabels **Railgun-Schuss** prallt von einem Felsen ab und zerreit zwei Fsser.

# Shadowgrounds Survivor

Zwei Jahre nach Shadowgrounds erscheint ein neues Spiel mit diesem Namen. Ist es eine Fortsetzung? Nein! Ist es ein Addon? Nein! Ist es so gut wie der Vorgnger? ... Nein.

## DVD

- Video-Special  
- GameStar 10/07:  
Vollversion  
Shadowgrounds

## gamestar.de

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4519  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4417

## Win Vista 32 Bit

- luft

Lassen Sie mich Ihnen zwei Beispiele fr eine bse berraschung geben. Das erste Beispiel geht so: Auf dem Jupiter-Mond Ganymed baut die Menschheit im Jahr 2070 ihre erste Weltraumkolonie namens New Atlantis auf. 16 Jahre spter tauchen Schwrme insektenartiger Auerirdischer auf, berrennen die Station und lschen alles Leben aus. Diese Katastrophe erleben Sie im knallig-dsteren Action-Geheimtipp **Shadowgrounds** von 2005: Aus der Vogelperspektive schieen Sie sich einen Pfad durch die Inva-

soren, whrend um sie herum alles in Trmmer geht. **Shadowgrounds** war ein kurzweiliges, stellenweise originelles Ballerspiel, dem grerer Erfolg versagt blieb. Dennoch versucht's der Entwickler Frozenbyte erneut: **Shadowgrounds Survivor** erzhlt die Geschichte noch einmal, nur aus der Sicht anderer Protagonisten. Auch sonst bleibt im Spiel ernchternd vieles beim Alten.

## Eine neue Waffe!

In **Shadowgrounds** kndigte sich die Krabber-Invasion zu Spielbe-

ginn durch Stapfen in Luftschchten, huschende Schatten und pltzlich verschwundene Menschen an. Mit so subtilem Grusel gibt sich **Survivor** nicht mehr ab, hier wird direkt mit der groben Kelle ausgeteilt. Der Auftaktheld Luke flieht vor den Auerirdischen und wandert bald durch leichen-berste Bodenstationsruinen. Im Verlauf der neun Kampagnenkapitel springt die Perspektive zwischen drei berlebenden der Invasion hin und her. Der Kniff: Jeder des Trios kmpft mit anderen Waffen. Nach dem Marine Luke

(Pistole, Schnellfeuergewehr, Raketenwerfer) lernen Sie zunchst Hausmeister Bruno kennen, der mit Flammenwerfer, Schrotflinte und Minigun den Alienstall ausmistet. Nach der Hlfte der Handlung stt schließlich noch die Scharfschtzin Isabel zum Personal. Die fhrt penibel Buch darber, wie viele Viecher sie mit ihrer Railgun, dem Plasmagewehr oder der Pistole bereits durchlchert hat. Neben den Feuerwaffen besitzt jeder Held einen speziellen Granatentyp. Summa summarum kommt das Spiel damit auf 11 Waffen. Nominell ist das eine mehr als im ersten **Shadowgrounds**, in der Praxis hneln sich die Granaten aber stark. Neu ist nur das Plasmagewehr; dafr hat Frozenbyte mit dem Granatwerfer, dem Laser- und der Elektrokanone ausgerechnet die coolsten Waffen des Vorgngers gestrichen.

## Ein neuer Gegner!

Unter Dauerfeuer marschiert Ihr Viecherknacker mal durch Schluchten und Stationsgebude, dann wieder durch Stationsgebude und Schluchten; ab und zu regnet's. Optische Abwechslung bringen nur die gelegentlichen Schneepassagen, zudem sehen **Shadowgrounds**-Veteranen mit der Lavahhle eine neue (erschreckend eintnige) Umgebung. Der Detailreichtum der Levels beeindruckt nach wie vor. Innenrume sind glaubwrdig eingerichtet, Lager vollgestellt, berfallene Sttzpunkte verwstet. Weil Sha-



Bruno rstet mit seinem **Flammenwerfer** Alien-Krabber. Dank der schicken Physikeffekte reien explodierende Fsser auch Bume um.





Im **Aufrüf**fenster dürfen Sie Ihre Waffen und Ihre Helden verbessern.



Brunos Spezialangriff: Der **Flammenkreis** verbrennt alle Gegner im Umfeld.

## Die Käfer haben Bugs

- Wir hatten auf mehreren Systemen Schwierigkeiten, Survivor zum Laufen zu bringen. Mal stürzte das Spiel beim Start ab, mal hängte es sich beim Laden des Levels auf.
- Der Boss der ersten Episode verschwand mitten im Kampf. Er war noch zu hören, aber nicht aufzuspüren; der Level war nicht mehr zu gewinnen, wir mussten neu starten.
- Schlampig: In der deutschen Version ragen längere Texte über die Dialogfenster hinaus.

**Shadowgrounds Survivor** die PhysX-Engine von Ageia nutzt, rutscht, fällt und splittet die Einrichtung realistisch durcheinander. Die Stärke der Grafik ist das Licht- und Schattenspiel, jeder Gegenstand wirft stimmungsvoll wandernde Echtzeit-Schatten. In den Levels herrscht fast immer Halbdunkel, was Absicht ist. Denn zur Standardausrüstung jedes Helden gehört eine Taschenlampe, mit deren Strahl Sie sich durch bedrohlich düstere Passagen tasten. Dazu kommt eine taktische Komponente: Die nachtaktiven Gegner reagieren unterschiedlich, wenn man ihnen in die Augen funzelt. Manche suchen das Weite, andere fühlen sich angelockt, und die fiesen Scythe-Würmer werden im Lampenschein überhaupt erst sichtbar. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder – der Gegnerfundus stammt aus **Sha-**

**shadowgrounds. Survivor** fügt gerade mal einen einzigen neuen Krabblertypen hinzu, und das ist lediglich eine langweilige Variante des bekannten Arachniden.

### Eine neue Idee!

Schon in **Shadowgrounds** konnten Sie Ihre Waffen verbessern, wenn Sie genügend Upgrade-Punkte eingesammelt hatten. Weil die begrenzt waren, mussten Sie spannende Entscheidungen treffen – lieber das größere Magazin für die Railgun, oder den Raketenwerfer schneller nachladen? Gleiches gibt's auch in **Survivor**, sinnvoll ergänzt. Durch Abschlüsse sammelt Ihr Held Erfahrung, steigt im Level auf und darf Punkte in Charaktertalente investieren. So verbessern Sie zum Beispiel die Chance auf kritische Treffer oder erhöhen die Lebenspunkte. Zudem lernt jeder der drei Protagonisten eine Spezialattacke.

### Eine neue Wertung!

Die Aufteilung des Waffenarsenals auf mehrere Personen entpuppt sich als Eigentor. Denn weil jeder Held nur drei Feuerwaffen trägt, entfällt ein Großteil der planvollen Waffenwahl. Meist dürfen Sie sowieso stur mit Ihrer Lieblingsknarre ballern, denn **Survivor** erschlägt Sie mit Patronenpäckchen. Die auflockernden Timing- und Logikpassagen aus

**Shadowgrounds** sind verschwunden, genauso die Bosskämpfe (bis auf einen Recycling-Endgegner in der ersten Episode). Stattdessen gibt's nun »Survival«-Stellen, an denen Sie minutenlang anbrandende Gegnerwellen abwehren. In diesem Dauerfeuer verhält das letzte bisschen taktischer Anspruch; da ist's dann

fast schon tröstlich, dass das pomadige **Shadowgrounds**-Revival nach gerade mal fünf Spielstunden ein so abruptes wie unbefriedigendes Ende findet.

Hatte ich Ihnen nicht versprochen, zwei Beispiele für böse Überraschungen zu geben? Nun ja, was das zweite Beispiel ist, können Sie sich jetzt ja denken. **CS**

## SHADOWGROUNDS SURVIVOR ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Frozenbyte (Shadowgrounds, GS 12/05: 80 Punkte)  
PUBLISHER CDV  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 18.1.2008  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 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	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 1,6 GB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON PhysX-Karte, mehreren Tastaturen und Mäusen			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPISCHSCHUTZ Protected disc		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4)  
SPIELTYPEN an einem PC  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Spaßig: miteinander um Munition wetteifern. Frustig: die verkorkste Gamepad-Steuerung.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Lichtspiele + effektiv + dank der Physik fliegen die Fetzen + matschig und kontrastarm	7 / 10
SOUND	+ passende Effektkulisse + weitgehend stimmige Musik ... + ... wird teils zu aufdringlichem Techno + mäßige Sprecher	7 / 10
BALANCE	+ jeder Charakter spielt sich leicht anders + zu viel Munition + kaum Zwang zum Waffenwechsel + Immergleiche Gegner	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle Licht-Schatten-Wechsel + kein Bedrohungsgefühl + weitgehend stumpfsinniges Dauerballern	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige, präzise Steuerung + Held bleibt an Polygonkanten hängen + mit Gamepad katastrophal + kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ drei Helden statt einem + Survival-Modus + Editor enthalten + viel zu kurz + fast keine Neuerungen gegenüber dem Vorgänger	5 / 10
LEVELDESIGN	+ neue Eis- und Lavalevels + Höhenstufen + fast immer linear + überraschungsarm, vorhersehbar + Wiederholungen	6 / 10
KI	+ jeder Gegnertyp hat eigene Angriffsmuster + in der Masse gefährlich ... + ... allein Kanonenfutter + Wegfindungsprobleme	7 / 10
WAFFEN / EXTRAS	+ Vielfalt + Taschenlampe + motivierendes Aufrüstsystem + freischaltbare Boni + Granaten ähneln sich	9 / 10
HANDLUNG	+ Heldenwahl im letzten Level + keine Einführung + belanglos und uninteressant + enttäuschendes Ende	4 / 10
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend SOLOSPIELZEIT 5 Stunden	
FAZIT	Lieb- und ideenlose Vogelperspektive-Ballerei.	



### Wow: Alles schlechter!

**Christian Schmidt:** Noch mal ziemlich genau das Gleiche wie im Vorgänger, dafür kürzer, blöder und anspruchsloser – wer genau soll das kaufen, Frozenbyte? Ich hab das Original damals gern gespielt, das Spielprinzip hielt ich für unverwundlich. So kann man sich irren! Angeödet klicke ich mich durch die lustlos zusammengestückelten, schlecht ausbalancierten und nichtssagenden Stationspassagen. Shadowgrounds-Fans meiden den Nepp, Neulinge greifen zum Original – oder zur GameStar-Ausgabe 10/07. Da war das Spiel als Vollversion dabei.



christian@gamestar.de



**2008 bringt ein neues Genre hervor: den »Cash-Shooter«. Neu ist dabei bislang aber nur das Gewinnsystem – das Spiel selbst ist von vorgestern.**

# Kwari

ab 16/18-DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4506  
- Infos zum Spiel:  
► Quicklink: 4505

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Profi-Fußballer, Rennfahrer, GameStar-Redakteure: Sie alle verdienen ihr Geld mit dem, was sie am besten können, und haben Spaß dabei. Doch solche Jobs stehen nicht für jeden offen. Nicht jeder ist so durchtrainiert wie ein Profi-Fußballer, so reaktionsschnell wie ein Rennfahrer, so durchtrainiert, reaktionsschnell, intelligent und sexy wie ein GameStar-Redakteur. **Kwari** will

nun allen Ego-Shooter-Fans die Chance geben, mit ihrem Hobby Geld zu verdienen. Als sehr guter Spieler und mit ein bisschen Glück können Sie sich im Spiel tatsächlich einen kleinen Nebenverdienst erwirtschaften. Bevor Sie jetzt die Ausbildung hinwerfen oder Ihrem Chef sagen, was Sie wirklich von ihm denken, seien Sie jedoch gewarnt: Erstens ist das Geld mit etwas Pech auch schnell wieder weg, zweitens kommt **Kwari** derart altbacken und verkorkst daher, dass Sie nur wenig Spaß mit dem Spiel haben werden. Spiel? Wohl eher Arbeit.

## Schaden und Spott

**Kwari** ist als kostenloser Download erhältlich. Bevor Sie jedoch irgendetwas gewinnen können, müssen Sie Geld einbringen. Dazu lassen Sie sich auf der Homepage der Entwickler registrieren und zahlen per Kreditkarte Bares auf Ihr Hauptspielkonto ein, das »Bank Roll« genannt wird. Mit diesem Guthaben kaufen Sie Munition: 5.000 Einheiten à fünf Dollar. Die zehn Waffen im Spiel verbrauchen unterschiedlich viele dieser Einheiten pro Schuss: Die Pistole nur eine, der Raketenwerfer hingegen acht. Mit den Knarren zu treffen, ist allerdings recht



Die Partie ist vorbei, wir halten die Pille: Uns gehört der halbe **Runden-Jackpot** (knapp über drei Dollar).

schwer; die Flugbahnen der Geschosse sind mal sichtbar, mal nicht, und wegen des miserablen Netzcodes ruckeln die Gegner ohnehin ständig vor Ihnen herum.

Nur beim Munitionskauf zahlen Sie direkt an die Entwickler, die übrigen Gewinne oder Verluste regeln die Spieler untereinander. Das heißt: Wenn Sie Spieler A verwunden, klauen Sie mit jedem Treffer Geld von dessen Konto. Knallt Ihnen Spieler B eine Rakete vor den Latz, verlieren Sie Moneys an ihn. Damit Ihr Guthaben dabei nicht unüberschaubar durcheinandergewirbelt wird, legt Ihnen **Kwari** neben der Bank Roll noch ein zweites Konto namens »Game Balance« an. Damit verfügen Sie praktisch über ein Sparbuch (Bank Roll) und ein Girokonto (Game Balance). Für die Gefechte wird nur das Girokonto angeknabbert. Sie können also vor dem Match entscheiden, wie viel Geld Sie riskieren wollen.

## Geben und Nehmen

Wie schnell Ihr Guthaben auf dem Girokonto steigt oder fällt, hängt von Ihren Fähigkeiten und der Risikostufe des Matches ab. In

einem Anfängergefecht etwa ist ein Lebenspunkt einen Cent wert. Sie ziehen Ihrem Gegner 50 Punkte ab, während er Sie um 20 erleichtert? 30 Cent Gewinn für Sie. Um zu gewährleisten, dass genug Geld im Umlauf ist, verlangt **Kwari** von jedem Spieler einen Mindestbetrag auf dem Girokonto, um mitmachen zu dürfen. In der Anfängerrunde sind das zwei Dollar. Geht Ihnen das Geld aus, werden Sie der Arena verwiesen; es sei denn, Sie buchen per Tastenkombination schnell ein paar Dollar vom Sparbuch um. Der dritte entscheidende Wert für Gewinn und Verlust sind die Preise für aufsammlbare Pickups wie Erste-Hilfe-Pakete oder Waf-



Die vier **Schlachtfelder** von Kwari sind sehr lieblos gestaltet.

## Die Konkurrenz

Seit Ende Dezember 2007 können Sie auch beim Multiplayer-Shooter **Gjuki** Geld erspielen. Hier fließt das Vermögen aber nicht wie bei **Kwari** von Spieler zu Spieler, stattdessen nehmen Sie kostenlos an Turnieren teil. Der Finalsieger erhält schließlich einen Geldpreis. Spielerisch ist **Gjuki** dem technisch mangelhaften **Kwari** sogar noch unterlegen: Es erinnert an mittelklassige, uralte Half-Life-Mods.



Getroffene Gegner verlieren **Münzen**, damit wir sehen, dass unser Konto wächst.



**Fallen** wie dieser Elektroschocker klauen Geld, das in den Jackpot wandert.



fen. Auf der niedrigsten Stufe kosten die fünf Cent pro Stück. Anders als in anderen Shootern sollten Sie also nicht wahllos Knarren einsacken, die Sie im Zweifel gar nicht brauchen.

## Hoffen und Bangen

Geld, das Sie für Pickups investieren, wandert in den Jackpot des Matches, genauso wie der Gegenwert der Lebensenergie, die die Spieler an den Fallen der Arenen verlieren: Laufen Sie in einen stationären Flammenwerfer und verlieren 50 Gesundheitspunkte, wächst der Pott um einen halben Dollar. Um zu entscheiden, wer den gewinnt, kommt nach einigen Minuten die Pille ins Spiel. Die Pille ist eine Kugel, die irgendwo auf der Karte ausgesetzt wird. Sie ist durch Wände sichtbar und spielt außerdem gut hörbare Metal-Musik ab. Derjenige, der die Pille im Laufe des Matches am längsten in seinem Besitz hält, bekommt die Hälfte des Jackpots. Wer sie am Ende der Runde trägt, gewinnt den Rest – schaffen Sie beides, gehört das ganze Geld Ihnen. In einer Anfängerrunde können das fünf bis zehn Dollar werden. Daneben bietet **Kwari** noch vier weitere matchübergreifende Gewinnausschüttungen: Kupfer-, Bronze-, Silber- und Gold-Jackpot.



Fällt unser **Guthaben** im Laufe eines Gefechts unter den Anfangskontostand, färbt sich die Geldanzeige oben links rot. Jetzt heißt es: Gegner treffen!

Um die zu bekommen, müssen Sie im Laufe Ihrer Karriere mehrere Schlüssel aufsammeln, die zufallsgeneriert in Kisten versteckt werden. Je höher dotiert der Jackpot, desto mehr und seltenere Schlüssel müssen Sie ergattern. Der Kupfer-Jackpot ist dabei nur ein paar Dollar wert, der goldene 20.000 Dollar. Um den zu kriegen, müssen Sie unzählige Matches spielen – und viel Glück haben.

dem jeder Fehlschuss bares Geld kostet. Uns ist es zwar gelungen, in **Kwari** einen passablen Stundenlohn zu erwirtschaften. Spaß

kam dabei aber nicht auf. Insofern raten wir Ihnen lieber zu den üblichen Nebenverdiensten: Profi-Fußball oder Rennsport. **FAB**



In **Kisten** verbergen sich Pickups oder Jackpot-Schlüssel.

## Kwarki

### Fabian Siegmund:

Würde man das Gewinnsystem von Kwari auf einen ausgereiften, von mir aus auch etwas angestaubten Shooter aus der Unreal-Tournament- oder Quake-Serie anwenden, hätte ich wahrscheinlich im Handumdrehen ein echtes Spielsucht-Problem. Doch zum Glück ist Kwari technisch so vermurkst, dass ich gar nicht genug Geld erspielen könnte, um in den Gefechten annähernd Spaß zu haben. Meine bisherigen Gewinne hebe ich natürlich trotzdem ab.



fabian@gamestar.de

## Zeter und Mordio

Wenn Sie genug verdient haben, lassen Sie sich Teile Ihres Guthabens auf Ihr Kreditkartenkonto überweisen – für 1,50 Dollar Gebühr. Wollen Sie kein Geld riskieren, können Sie **Kwari** auch im Übungs-Modus spielen. Dort erhalten Sie 15 Dollar Startkapital, das Sie nach den gleichen Regeln investieren, aber nicht auszahlen lassen können. Für jeden »echten« Dollar, den Sie überweisen, erhalten Sie einen weiteren Dollar für den Übungs-Modus.

Sie sehen, das Gewinnsystem von **Kwari** ist durchdacht. Es hat nur einen entscheidenden Haken: Das Spiel selbst ist großer Mist. Die Uraltgrafik, die alberne Animationen, das hässliche Leveldesign, die spärlichen Soundeffekte mit schlechtem Raumklang und das nicht nachvollziehbare Waffenverhalten liegen weit unter dem Genrestandard. Der miese Netzcode, der genaues Treffen praktisch unmöglich macht, ist unverzeihlich für ein Spiel, bei

## KWARI

### MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Micro Forté (Fallout Tactics, GS 05/01: 66 Punkte)  
PUBLISHER Kwari  
SPRACHE Englisch  
AUSSTATTUNG Download (800 MByte)

TERMIN (D) 7.1.2008  
CA. PREIS kostenlos  
USK nicht geprüft

ANSPRUCH EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
1,7 GHz Intel XP 1700+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB RAM (Vista) 750 MB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB RAM (Vista) 750 MB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB RAM (Vista) 750 MB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFIERT VON Windows XP			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Freischaltung		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> <li>matte Texturen</li> <li>monotone Levels</li> <li>altbackene Effekte</li> </ul>	4 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pille mit Metal-Musik</li> <li>müde Waffensounds</li> <li>kaum Hintergrundgeräusche</li> <li>nerviges Kassengeklänge</li> </ul>	4 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> <li>kostenloser Übungs-Modus ...</li> <li>mit begrenztem Spielgeld</li> <li>undurchsichtige Waffenwerte</li> <li>teure Munition</li> </ul>	5 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kampf um die Pille</li> <li>Kommentator-Stimme</li> <li>Einheits-Spielermodelle</li> <li>unnatürliches Bewegungsgefühl</li> </ul>	4 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sparkonto und Girokonto</li> <li>Schnellkauf und -buchung per Tastenkombination</li> <li>keine Spielernamen</li> <li>Lags</li> </ul>	4 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> <li>Online-Rangliste</li> <li>bislang nur ein Spielmodus</li> <li>bislang nur vier Karten</li> <li>keine Mannschafts-Modi</li> </ul>	4 / 10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> <li>mehrere Ebenen</li> <li>Sprungfelder</li> <li>einfarbige Leveltexturen</li> <li>Objekte mit unpassenden Größenverhältnissen</li> </ul>	4 / 10
GEWINNPOTENZIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gewinn und Verlust direkt von der Leistung des Spielers abhängig</li> <li>Munition unverhältnismäßig teuer</li> </ul>	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>dürrer Shooter-Standardarsenal</li> <li>nicht nachvollziehbares Waffenverhalten</li> <li>kein Nachladen nötig</li> </ul>	3 / 10
MULTIPLAYER-MODI	<ul style="list-style-type: none"> <li>Matches mit unterschiedlichen Risikostufen</li> <li>keine Teamspiel-Modi</li> <li>nur simples Deathmatch</li> </ul>	3 / 10

PREIS/LEISTUNG — SOLOSPIELZEIT 2 Stunden

FAZIT Mieser Shooter mit solidem Gewinnsystem.

43

SPIELSPASS

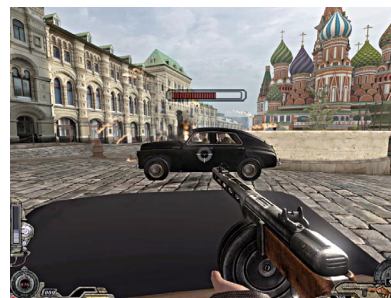




Die **Jump&Run-Einlagen** sind anspruchslos.



Eines der **Minispiele**: Suppe kochen für die Pioniere.



Der **Rote Platz** ist Kulisse für eine öde Verfolgungsjagd.

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4480  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4481

Win Vista 32 Bit  
- läuft

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4410  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4407

## Der goldene Kompass

Der Entwickler Shiny, einst verantwortlich für Klassiker wie **MDK**, liefert mit dem Actionspiel zum Fantasyfilm **Der goldene Kompass** eine mäßige Lizenzgurke ab. Vor allem die Technik, störrische Kamera, die ewig gleichen Minispiele und der höchstens kleinkindgerechte Anspruch nerven. Immerhin gibt's Film-ausschnitte – schlecht synchronisiert. **DM**

### DER GOLDENE KOMPASS

GENRE	Actionspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Shiny / Sega		
CA. PREIS	35 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	2,2 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	<b>Befriedigend</b>		



## Lucky Luke Go West!

Comic-Cowboy Lucky Luke führt im Actionspiel **Go West!** eine Karawane in den Wilden Westen. Um heil anzukommen, lösen Sie kurze, sich ständig wiederholende Minispiele. Zwar passt die Comic-Atmosphäre, allerdings ist das Programm mit zwei bis drei Stunden Spielzeit viel zu kurz. Fans freuen sich über kurze Schnipsel aus dem gleichnamigen Film. **FLO**

### LUCKY LUKE: GO WEST!

GENRE	Actionspiel	USK	ab 6 Jahren
HERSTELLER	Tate Interactive / Atari		
CA. PREIS	40 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger,		
MINIMUM	2,4 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	<b>Mangelhaft</b>		



## The Stalin Subway 2 Red Veil

In der Fortsetzung zum mäßigen Ego-Shooter **The Stalin Subway** schlagen Sie sich erneut mit stupidem Waffeneinsatz durch das Moskau der 50er-Jahre. **Red Veil** wird der russischen Hauptstadt allerdings nicht gerecht und präsentiert diese komplett in Grau. Zumindest hat die Untergrund-Quälerei bereits nach zwei (!) Spielstunden ein Ende. **YCH**

### THE STALIN SUBWAY 2: RED VEIL

GENRE	Ego-Shooter	USK	ab 18 Jahren
HERSTELLER	Buka Entertainment / Frogster		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	<b>Ungenügend</b>		



DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4493



**Michael Graf**

kann kaum fassen, dass EA die Völkerbalance von C&C 3 endlich korrigiert hat. Nun träumt er heimlich davon, dass Kanes Rache von Anfang an gut abgestimmt ist.

**Gunnar Lott**

bleibt uns trotz seiner neuen Tätigkeit als Strategie-experte erhalten. Für Starcraft 2 lässt er schon mal den Belagerungspanzer warmlaufen.

# Strategie

## Hirn an, Augen aus

Hässliche Strategiespiele machen manchmal mehr Spaß als hübsche.

Helmut Kohl ist Bundeskanzler, Michael Schumacher wechselt zu Ferrari, PC-Strategen spielen **C&C: Alarmstufe Rot** und **Civilization 2**. Wir schreiben das Jahr 1996. Zur selben Zeit ersinnt der Wiener Entwickler Vertex4 einen Strategietitel, der aber erst zwölf Jahre später erscheint: **SunAge**. Die Echtzeit-Hatz ist technisch angestaubt, Spaß macht sie trotzdem. Und beweist einmal mehr, dass Grafik nicht alles ist – auf eine durchdachte Mechanik kommt's an. Schließlich soll ein Strategiespiel das Hirn ansprechen, nicht die Augen. Weitere Beispiele gefällig? **Battle Worlds: Kronos** auf Seite 72. Oder der Budget-Titel **Defcon** auf Seite 114. Alle sind vi-

suell schlicht, glänzen aber mit inneren Werten. Klar, im Idealfall gehen optischer Zierrat und strategischer Anspruch Hand in Hand. Doch wer das Genre mag, sollte Letzteren im Zweifelsfall vorziehen. Merke: Auch hässliche Spiele können Spaß machen. Manchmal sogar mehr als hübsche. **GR**



Tic Tac Toe zeigt, dass Strategiespiele keine Grafik brauchen.

### Strategie-Inhalt

**Tests**

Kontrollbesuch: Command & Conquer 3.....	96
Multiplayer-Nachtest: Universe at War.....	98
Spaceforce Captains.....	99
SunAge.....	100

### GameStar-Strategie-Charts 03/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
<b>Echtzeit-Strategie</b>																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	90	5	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	90	9	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Pacific	05/07	89	9	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06 (89)	88	8	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	12/07: Addon
6	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	87	8	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
7	C&C Generäle	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	87	5	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
8	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	86	8	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
9	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	83	6	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
10	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	83	7	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
11	Universe at War	Sega	Petroglyph	02/08 (82)	83	7	8	8	9	8	9	8	9	9	8	
12	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	04/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
<b>Echtzeit-Taktik</b>																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07	89	10	10	9	9	10	7	9	7	9	9	
2	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	83	6	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
3	Star Wolves	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	83	6	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
<b>Aufbauspiele</b>																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	12/07: Addon
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	86	5	9	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	84	7	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05 (86)	84	6	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
5	Die Siedler 6	Ubisoft	Blue Byte	11/07	80	9	10	7	10	7	9	8	6	5	9	
<b>Strategiespiele</b>																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	89	8	10	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	88	5	9	8	9	9	10	10	8	10	10	09/07: Addon
3	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	85	8	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
4	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	84	7	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
5	Port Royale 2	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	81	4	7	10	9	10	8	6	8	10	9	

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

**Abwertungen:** Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.



# C&C3 Tiberium Wars

Binnen sechs Monaten hat Electronic Arts acht Updates für den Echtzeit-Hit C&C 3 veröffentlicht und damit kräftig an der schwachen Mehrspieler-Balance gefeilt. Wir prüfen, wie ausgewogen Scrin, Nod und GDI inzwischen sind.

**DVD**  
- Multiplayer-Duell  
**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3179  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 3628

**Im Heft**  
- Preview:  
C&C: Tiberium

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Alles beginnt mit dem großen Wehklagen. Am 27. März 2007 erscheint **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, viele Käufer stürzen sich sofort in den Online-Modus. Doch der entpuppt sich als windschief: Die Lobby für die Gegnersuche strotzt vor Fehlern, überdies wackelt die Balance der drei Völker. Die Infanterie der außerirdischen Scrin fegt GDI und Nod ratzfatz vom Schlachtfeld, die Bruderschaft wiederum überrennt ih-

re Kontrahenten mit Massen von Skorpion-Panzern. Und die GDI? Ist zu Partiebeginn zu träge. Daran ändert auch der Patch 1.01 wenig, den der Entwickler EA Los Angeles am Erstverkaufstag veröffentlicht. In den Internet-Foren machen die enttäuschten Spieler ihrem Ärger Luft. Auf die Beschwerden hin strickt der Hersteller bis zum 5. April 2007 – also binnen neun Tagen – drei weitere Updates, die Online-Macken ausmerzen und Performance-Probleme lindern. Auf eine vernünftige Völkerbalance müssen die Fans allerdings länger warten, und zwar bis zum 24. Oktober, an dem der achte und bislang letzte Patch 1.09 erscheint. Dessen umfassende Änderungen kommen in der C&C 3-Fangemeinde gut an. Ist das große Wehklagen also vorbei? Wir überprüfen in einem Kontrollbesuch, ob Scrin, Nod und GDI endlich gleichwertig sind.

## Volksreform

Der Weg zur richtigen Balance ist in C&C 3 mit halbherzigen Maßnahmen gepflastert. So stärkt EA mit dem Patch 1.05 vom 10. Mai 2007 die Standard-Infanterie aller Parteien, um Sturmangriffe nach Partiebeginn (»Rushes« im Online-Slang) zu unterbinden. Dabei übersehen die Designer allerdings, dass die Nod-Soldaten dank der Upgrades »Bekenner« und »Tiberium-Infusion« kräftiger austreten als die der anderen Parteien. Denn Ersteres erhöht die Feuerrate, Letzteres die Lebenspunkte der Soldaten stark – ein erheblicher Vorteil für die Bruderschaft. Erst das Update 1.09 bügelt dies aus, indem es die beiden Aufrüst-Optionen abschwächt.

Auch an einzelnen Einheiten und Spezialattacken doktert EA lange herum. Der schwachbrüstige Nod-Tarnpanzer etwa wird zunächst von den Spielern ver-

schmäht, daher erhöhen die Entwickler in den Versionen 1.05 und 1.09 jeweils seine Feuerkraft. So eignet sich der unsichtbare Raketenraser bestens als mobile Luftabwehr und für Überraschungsangriffe. Auch das Mutterschiff, eine Spezialwaffe der Scrin, wurde aufgewertet: Seit dem Patch 1.05 kann es mit einem Schuss die gesamte Feindbasis einäschern, weil seine Energiewelle von Bauwerk zu Bauwerk weiter springt. Eine beliebte Taktik (siehe Bilder rechts oben) besteht darin, mit dem Mastermind ein Bauwerk zu erobern, um daneben sofort einen Signaltransmitter zu errichten. Dort erscheint das Mutterschiff, das vor dem Feuern aber acht Sekunden lang warten muss – diese Verzögerung brachte der Patch 1.07 samt Hotfix 1.08 vom August 2007. Während der Auszeit kann die gegnerische Luftabwehr den Dickpott abschießen,



Die Online-Lobby ist immer noch ziemlich umständlich.



Die Fußsoldaten von Nod waren seit dem Patch 1.05 zu stark, in der aktuellen Version 1.09 hat der Entwickler EA Los Angeles daher die Infanterie-Upgrades der bösen Bruderschaft deutlich geschwächt.



Die Sammler ernten seit dem Update 1.09 minimal schneller, fassen aber weniger Tiberium – die Gesamteinkünfte sinken um 35%. Daher laufen die Partien viel geruhsamer ab, was nicht alle Fans gutheißen.





So funktioniert der Mutterschiff-Kniff der Scrin: Mit einem **Mastermind** schleichen wir an eine unbewachte Ecke der Feindbasis und übernehmen per Gedankenkontrolle ein Gebäude **1**. Daneben errichten wir sofort einen **Signaltransmitter** **2**. Dorthin rufen wir das **Mutterschiff**, das wir nach acht Sekunden Wartezeit direkt auf unser Bauwerk feuern lassen – und so den kompletten Stützpunkt zerlegen **3**.



unbesiegbar ist er also nicht. Viele Spieler halten die Attacke dennoch für übertrieben stark.

Insgesamt hat EA aber gute Arbeit geleistet: Bei unseren Testpartien kam uns keine Einheit übermächtig oder nutzlos vor; gegen alle Taktiken gibt's ein wirksames Gegenmittel. Überdies ist die richtige Truppenkombination seit dem Patch 1.09 wichtiger, große Armeen aus nur einem Einheiten-typ haben's schwerer als zuvor. Keine Fraktion hat mehr eindeutige Vorteile, wenngleich sich die Bruderschaft von Nod dank ihrer nun deutlich stärkeren Avatar-Mechs und schnellen Eingreiftruppen wie den Raketen-Motorrädern weiterhin am besten für Einsteiger und Sturmangreifer eignet. Denn die teuren Scrin spielen sich zäher, die schwerfällige GDI erfordert mehr Vorausplanung, weil sie nicht so flexibel auf Angriffe reagieren kann.

## Baureform

Auch am Konstruktions- und Wirtschaftssystem hat EA geschraubt. So erhöhen Kraftwerke, Silos und Kasernen seit dem Update 1.05 nicht mehr den Bauradius Ihrer Stützpunkte; so verhindert EA, dass Sie sich mit den Billigbauten zu schnell ausbreiten. Ab der Version 1.07 dürfen Sie mit Kränen keine Abwehrtürme mehr bauen, sodass Sie sich nicht mehr so leicht im Stützpunkt einigeln können. Mehrspieler-Partien spielen sich dadurch offensiver, Solo-Einsätze werden aber schwieriger.

Die (nach wie vor dummen) Tiberium-Ernter verteuerte EA mit dem Patch 1.05 auf 1.400 Credits, zugleich senkten die Entwickler den Verkaufserlös einer Raffinerie von 1.000 auf 300 Credits. Dadurch können Sie nicht mehr einfach ein Erntegebäude für 2.000 Credits hochziehen und sofort wieder verkaufen, um einen zusätzlichen Sammler zu gewinnen – es sei denn, Sie nehmen 300 Credits Verlust in Kauf. EA will damit erreichen, dass Sie die Ernter in Fabriken bauen. Dies geschieht in der Praxis jedoch nicht, weil's zu lange dauert und die Produktion von Kampfeinheiten verzögert. Also stampfen die Spieler weiterhin zusätzliche Raffinerien aus dem Boden, verkaufen sie aber nicht, weil die Erlöse zu gering sind. Keine sonderlich sinnvolle Neuerung.

Über Sinn und Unsinn einer weiteren Wirtschaftsreform diskutieren die Fans derzeit heftig: Seit dem Patch 1.09 sammeln die

## Die zweite C&Chance

**Michael Graf:** Hurra, Electronic Arts lernt aus seinen Fehlern. Denn zu Tiberium Wars sind bereits jetzt mehr Patches erschienen als zu C&C Generäle, dessen Fans jahrelang vergebens über die mangelnde Unterstützung geklagt hatten. Klar: Optimal wär's natürlich, wenn C&C 3 gleich fehlerfrei im Laden gestanden und gar kein Flickwerk gebraucht hätte. Aber die Balanceprobleme schreien nun mal nach Linderung, und hier ist EA auf einem guten Weg. Außerdem hat der Hersteller seine Fanbetreuung deutlich verbessert, veranstaltet etwa Turniere und Entwickler-Fragestunden. Wer die Tiberium-Wars-Schachtel im letzten März wutentbrannt in die »Schäm dich, EA«-Ecke (also neben C&C Generäle) gepfeffert hat, sollte den unterhaltsamen Mehrspieler-Gefechten eine zweite Chance geben.



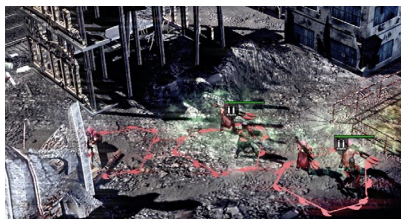
micha@gamstar.de

## Fehlerreform

Die Updates rücken nicht nur die Balance gerade, sondern beseitigen auch zahllose Bugs. Andere Schwächen bleiben allerdings bestehen: Die KI etwa leidet immer noch an Aussetzern (siehe Kasten links), die Online-Lobby ist so umständlich wie eh und je. Überdies merzen die Updates die Fehler der Solo-Kampagne nicht aus, der Anspruch der Missionen schwankt nach wie vor. Deshalb behalten wir unsere bisherige **Tiberium Wars**-Wertung bei – auch wenn das große Multiplayer-Wehklagen endlich ein Ende hat. **GR**

## Denkfehler

Auch in der Version 1.09 leidet **Tiberium Wars** unter KI-Aussetzern. Mal verhaken sich Infanteristen an Mauern, mal verweigert das Scrin-Mutterschiff Befehle, mal rumpeln Ernter mitten ins feindliche Abwehrfeuer.



Die **dummen Soldaten** hängen an der Ruine fest.

## C&C 3: TIBERIUM WARS V1.09

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER EA Los Angeles / Electronic Arts  
ERSCHIENEN 27.3.2007  
TEST IN GS 05/07

Keine Wertungsänderung





Stell dir vor, es ist Krieg, und keiner spielt mit. Auf den Servern des Echtzeit-Strategiespiels herrscht gähnende Leere.

# Universe at War Angriffsziel Erde

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4194  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4378

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Irren ist außerirdisch: Da haben die GameStar-Invasoren im **Universe at War**-Test der letzten Ausgabe doch glatt behauptet, die Kampagne hätte nur einen Schwierigkeitsgrad. Dabei dürfen Novus-, Hierarchie- und Masari-Feldherren sogar jederzeit bestimmen, ob sie die Echtzeit-Schlachten lieber in »leicht«, »mittel« oder »schwer« ausfechten wollen. Konsequenterweise erhöhen wir deshalb unsere Balance-Wertung um einen Punkt. Zu unserer Ehrenrettung: Diese Option ist äußerst blöd versteckt und weder im Haupt- noch im

Kampagnenmenü zu finden. Stattdessen müssen Sie eine Mission zunächst starten, um dann in einem Unterpunkt des Spielmenüs Ihre Wahl treffen zu können. Beim Nachtest der Online-Modi haben wir jetzt umso genauer nachgeschaut ... und trotzdem keine Gegner gefunden.

## Kostenlose Theorie

Dabei hat **Universe at War** eigentlich alle Zutaten, um vorzügliche Online-Duelle zu servieren: drei höchst unterschiedliche und fair ausbalancierte Kriegsparteien, eine Weltrangliste und sogar eine Art Kampagne mit motivierendem Belohnungssystem. Die Theorie dieser sogenannten Welteroberung klingt spannend: Sie müssen mit dem Volk Ihrer Wahl nach und nach den kompletten Erdball besetzen, der in 25 Regionen – sprich Multiplayer-Karten – unterteilt ist. Gewinnen Sie also ein Match gegen einen beliebigen Gegner auf der Sahara-Karte, gehört die Wüste anschließend Ihnen. Außerdem können Sie sich bis zu sieben parteispezifische Boni verdienen, von denen Sie maximal drei mit ins nächste Gefecht nehmen dürfen. Wer etwa als Masari-Kommandant in vier Partien hintereinander 90 Prozent der Spielzeit im hellen Kampf-Modus verbringt, schaltet die Belohnung »Lichtbringer« frei, die Masari-Fahrzeuge bei Licht zehn Prozent mehr Lebenspunkte verleiht.

## Kostspielige Praxis

Klingt soweit prima, nur müssten Sie dazu einen Gegner finden, der zur selben Zeit zufällig die gleiche Region erobern will wie Sie. Angesichts von gerade mal 148 registrierten Spielern in der Weltrangliste (Stand: 20. Januar) ein nahezu aussichtsloses Unterfangen.



Ein Duell zwischen Heikos Masari und Hendriks Novus. Nervig: Chat-Nachrichten erscheinen mitten im Spiel.



Im Welteroberungs-Modus besetzen Sie Region für Region den Erdball. Wenn Sie denn einen Gegner finden.

Und das, obwohl die Amerikaner bereits seit Ende letzten Jahres **Universe at War** kaufen und spielen können. Warum diese Missachtung? Unsere Vermutung: Es dürfte an der Verwendung von Microsofts umstrittener Online-Plattform Windows Live liegen. Denn frecherweise sind nur Freundschaftsspiele kostenlos. Anders als bei den Live-Kollegen **Halo 2** oder **Shadowrun** dürfen Sie immerhin Gegner und Regeln

frei bestimmen und werden nicht in eine beliebige Partie geworfen. Wer allerdings Ranglisten- und Welteroberungs-Matches austragen will, benötigt eine Gold-Mitgliedschaft, für die die Microsoft fürstliche sieben Euro pro Monat verlangt. Kein Wunder, dass sich darauf kaum jemand einlässt. **HK**

BESTENLISTEN				
Rang	Spielername	Partien	Stops	Wiederlagen
137	Ryan Dierdorf	0	0	0
138	102 gottlieb	0	0	0
139	0800000000000000	0	0	0
140	Bakuraj77	0	0	0
141	Karlshofen17	0	0	0
142	Tomas	0	0	0
143	MadeinTahiti	0	0	0
144	Tarantula89	0	0	0
145	hansjörg150412	0	0	0
146	Karl1234	0	0	0
147	Wunderhag	0	0	0
148	0800000000000000	0	0	0

Die Weltrangliste führte Mitte Januar gerade mal 148 Spieler.

## Teurer Spaß

**Heiko Klinge:** Fakt ist: Derzeit spielt nahezu niemand Universe at War online. Das mag sich noch ändern, wenn jetzt endlich auch wir Deutschen das Spiel kaufen können. Oder wenn im Frühjahr die Xbox-360-Version erscheint, die plattformübergreifende Duell ermöglichen soll. Das Grundproblem wird jedoch bleiben: Warum soll ich für Online-Duelle bezahlen, die ich in jedem anderen Echtzeit-Strategiespiel kostenlos bekomme? Fast schon tragisch, denn bei jedem Netzwerk- und Freundschaftsmatch beweist Universe at War seine außerordentliche Multiplayer-Klasse. Aber bei Geld hört der Spaß auf!



heiko@gamestar.de

## UNIVERSE AT WAR

ALTE WERTUNG **82** (GS 02/08)  
NEUE WERTUNG  
BALANCE 8 ► 9

NEUE WERTUNG  
**83**  
SPIELPASS

## UNIVERSE AT WAR

ENTWICKLER Petroglyph (Star Wars: Empire at War GS 04/06: 81 Punkte)  
PUBLISHER Sega  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch  
TERMIN (D) 25.1.2008  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Ranglistenspiel (2), Welteroberung (1)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
SERVERSUCHE Windows Live  
DEDICATED SERVER nein  
MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden  
FAZIT Variantenreiche Echtzeit-Schlachten mit herrlich unkonventionellen Kriegsparteien.

## PRO & CONTRA

gut ausbalancierte Kriegsparteien 25 abwechslungsreiche Schlachtfelder motivierendes Belohnungssystem clevere KI-Gegner füllen Spielerlücken interessanter Welteroberungs-Modus kostenpflichtige Welteroberungs- und Ranglistenspiele

MULTIPLAYER-WERTUNG **Sehr gut**



DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4507  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4508

Win Vista 32 Bit  
- läuft

**Sternenstuss statt Might & Magic: Diese Helden können gerne wieder abdüsen.**

## Spaceforce Captains

Als »einzigartige Mischung aus Rundenstrategie und Rollenspiel« bejubelt der kroatische Entwickler Provox sein Neuwerk **Spaceforce Captains**. Doch so einzigartig ist die Mischung gar

nicht, der Titel entpuppt sich flugs als Klon von **Heroes of Might & Magic**. Nur eben mit Raumschiffen, und in schlecht. Doch der Reihe nach: Im halbwegs ansehnlichen Render-Vorspann erwirbt die uncharismatische Helden-Trantüte ein Fluggerät, mit dem Sie hernach in der ersten von drei Kampagnen gegen Außerirdische kämpfen. In den folgenden Feldzügen übernehmen Sie die Aliens selbst – falls Sie nicht vorher eindösen. Das Spielprinzip ist bekannt: Wie in der **Heroes**-Reihe bewegen Sie den Heroen samt seiner Begleitflotte rundenweise durch abwechslungsarme 2D-All und erobern Rohstoffquellen sowie Raumstationen. Letztere bauen Sie schrittweise aus, damit Sie immer bessere Pötte konstruieren sowie zusätzliche Helden anheuern dürfen. Schlachten bestreiten Sie auf einem halbtransparenten Taktik-Schachbrett, unter dem manchmal quietschbunte Zierfelsen herumwirbeln – was nett aussieht, aber nicht gerade der Übersicht dient. Durch Siege sammeln Ihre Helden Erfahrung und verbessern so ihre Talente. Zudem finden oder kaufen Sie Upgrades, mit denen Sie die Recken zusätzlich auf-



Raumstation dürfen Sie mit diversen Anbauten erweitern.

### Ärgern im All

**Michael Graf:** Ich mag Heroes of Might & Magic. Ich mag Weltraum-Strategie. Und ich glaube, dass ein Mix aus beidem prima funktionieren könnte – nur eben nicht in Spaceforce Captains. Der Titel ist unausgegoren, zu den spielerischen und erzählerischen Mängeln gesellen sich auch noch nervige Bugs. Einmal löschte das Spiel sogar meine komplette Heldenflotte! Deshalb fordere ich, dass sämtliche Spaceforce-Captains-Versionen auf den Jupiter geschossen werden. Dort können sie wenigstens niemanden langweilen.



micha@gamestar.de

### SPACEFORCE CAPTAINS

GENRE	Rundenstrategie	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Provox / Jowood		
CA. PREIS	23 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		



Beim **Taktikkampf** um die Raumstation (oben rechts) sprengen wir ein Feindschiff.

werten können. Die Rollenspiel-Elemente motivieren allerdings höchstens fünf Stunden lang, danach wird's sterbensöde. Weil Sie oft minutenlang Runden wegstücken, um Ressourcen zu sammeln. Weil Sie die dummen KI-Gegner in vielen der immergleichen Einsätze einfach überrennen können. Weil die Bedienung an allen Ecken und Enden hakt. Weil es keine Nebenquests gibt und die belanglose Handlung auch noch lasch erzählt wird –

Zwischensequenzen sind Mangelware. Also alles Grüte? Nein, die bunte Grafik ist immerhin passabel. Übrigens: **Spaceforce Captains** basiert auf demselben Universum wie das Weltraum-Actionspiel **Spaceforce: Rogue Universe** (Test in GS 09/07: 54 Punkte). Und erweist sich schnell als genauso überflüssig. **GR**



Auf der Hauptkarte erkunden wir eintönige Raumsektoren.



3D-Grafik? Schnickschnack! Helden? Überflüssig! Hier gibt's herrlich atmosphärische Strategie für Echtzeit-Veteranen.

# SunAge

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4498  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4497

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Es ist so etwas wie das **Duke Nukem Forever** der Echtzeit-Strategie: Fast zehn Jahre lang hat das kleine Wiener Entwicklerteam Vertex4 an seinem Debütprojekt **SunAge** gearbeitet. In dieser Zeit hat sich das Genre enorm weiterentwickelt, **SunAge** jedoch nicht. Pixelgrafik, stundenlange Schlachten, komplexes Rohstoffmanagement – die Endzeit-Schlachten zwischen Menschen, Mutanten und außerirdischen Sentinels katapultieren Sie nicht in die Zukunft, sondern auf direktem Weg zurück ins Jahr 1998.

## Von gestern

Basis errichten, Rohstoffe abbauen, Einheiten ausbilden, Upgrades erforschen, Gegner plätten – so weit, so klassisch. Der Kniff von **SunAge**: Jedes Gebäude muss über Verbindungstürme an den zentralen Energieknotenpunkt angeschlossen werden. Das macht die Schlachten sehr anspruchsvoll, weil ein einziger zerstörter Turm Ihren kompletten Außenposten lahmlegen kann. Es macht die Schlachten aber auch sehr langwierig, weil Sie immer wieder minutenlang neue Leitungen über

die riesigen Schlachtfelder legen müssen. Dieser Vernetzungszwang betrifft alle drei Kriegsparteien. Die unterscheiden sich beim Basisbau ohnehin nur in Nuancen. Alle erhöhen mit Wohngebäuden ihr Einheitenlimit, alle sammeln die gleichen vier Rohstoffe.

## Von heute

Bei den Einheiten gibt's deutlich mehr Individualismus: Die Behe-moth-Mechs der Sentinels feuern entweder einen dicken Laserstrahl oder generieren einen Schutzschild, der Spawn-Freak-Mutant spuckt kleine Schlangen aus. Eine Menge Grübelstoff, den **SunAge** in den 29 umfangreichen Missionen geschickt variiert. Allein im dritten Einsatz müssen Sie etwa satte zwölf Hauptaufgaben absolvieren. Die Massenschlachten erfordern dabei erfreulich wenig Mikromanagement. Sie weisen jedem Trupp einfach ein generelles bevorzugtes Ziel zu und bewegen ihn in Angriffsreichweite – den Rest erledigen Ihre Jungs automatisch. Ständiges Feindanklicken entfällt deshalb. Dafür stört, dass Sie nur gleiche Einheiten in Gruppen zusammenfassen dürfen. **HK**



Nicht hübsch, aber übersichtlich: Mit Panzern und Soldaten überfallen wir eine Mutanten-Armee.



Basis und Außenposten müssen wir mit Energieknoten vernetzen.

## Früher war alles besser

**Heiko Klinge:** Ich höre gern Nirvana, weil es mich so schön an meine Jugend erinnert. Und ich spiele gern SunAge, weil es mich so schön an meine Jugend erinnert: herrlich übersichtliche 2D-Schlachtfelder, komplizierter Basisbau, stundenlanges Kämpfen mit einer einzigen Mission. Ohne Nostalgiebrille würde mein Fazit freilich weitaus härter ausfallen, denn im Vergleich zu den modernen Hochglanzschlachten eines C&C 3 sieht SunAge im wahrsten Sinne des Wortes mächtig alt aus. Vergangenheitsverliebte Strategie-Veteranen sollten dennoch einen Blick riskieren.



heiko@gamestar.de

## SUNAGE

### STRATEGIE

ENTWICKLER Vertex4  
PUBLISHER Lighthouse Interactive  
SPRACHE Englisch (deutsche Untertitel)  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.1.2008  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ab 12 Jahren

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
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte

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

3D-GRAFIKKARTEN  
Geforce 6600 GT  
Geforce 7600 GT  
Geforce 7800 / 7900  
Geforce 8600 GT / GTS  
Geforce 8800 GT / GTS  
Radeon X800 / X850  
Radeon X1800 / X1900  
Radeon HD 2600 XT  
Radeon HD 2900 XT  
Radeon HD 3850 / 3870

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (4), Team-Deathmatch (4)  
SPIELTYPEN Netzwerk  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Strategisch anspruchsvolle, aber sehr langwierige Partien. Nur acht Karten.

### BEWERTUNG

GRAFIK	➔ zweckmäßig und übersichtlich ➔ 2D-Krümelfeld ➔ kleine Einheiten ➔ schwache Effekte	4 /10
SOUND	➔ gute Sprecher ➔ belanglose Elektro-Musik ➔ dünne Waffen- und Explosionsgeräusche	5 /10
BALANCE	➔ drei Schwierigkeitsgrade ➔ jede Einheit mit klaren Stärken und Schwächen ➔ steile Lernkurve	9 /10
ATMOSPHÄRE	➔ interessantes Endzeit-Szenario ➔ leblose Schlachtfelder ➔ sporadische Spielabstürze	6 /10
BEDIENUNG	➔ clevere Einheitensteuerung ➔ aufgeräumte Menüführung ➔ Vernetzungszwang nervt ➔ fummeliges Gruppenmanagement	7 /10
UMFANG	➔ 26 lange Kampagnenmissionen ➔ Skirmish-Modus ➔ nur acht Multiplayer-Karten	8 /10
MISSIONSDSIGN	➔ stetig wechselnde Aufgaben ➔ riesige Schlachtfelder ➔ wenige Überraschungen ➔ zu viel Leerlauf	7 /10
KI	➔ schummelt nicht ➔ variiert Angriffsrouten ➔ ignoriert manchmal Beschuss ➔ sehr skriptlastig	6 /10
EINHEITEN	➔ coole Mutanten ➔ sinnvolle Spezialfähigkeiten ➔ Menschen und Sentinels etwas uninspiriert	6 /10
KAMPAGNE	➔ nette Geschichte ➔ viele Zwischensequenzen ... ➔ ... die aber nur aus hässlichen Comics bestehen	6 /10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Charmant-nostalgische Echtzeitschlachten.





**Michael Trier**

hasst Hektik und liebt Rollenspiele mit schrägen Charakteren, spannender Story und rundenbasierten Kämpfen. Und Adventures können gern schön düster sein.

**Christian Schmidt**

sprach als erste Worte »Benutze Hand mit Rassel«. Wenn er sich nicht in Adventure-Rätsel verbeißt, zerwürfelt er unschuldige Rollenspiel-Drachen.

## Abenteuer-Inhalt

**Tests**

Pirates of the Burning Sea .....	102
Sam & Max: Moai Better Blues .....	104
Phantasy Star Universe:	
Ambitions of the Illuminus.....	105
Hard to be a God.....	105
Sunrise: The Game .....	106

# Abenteuer

## Innovation, erster Teil

Ein Adventure will das Genre neu definieren – und scheitert. Vorerst.

Mutig und engagiert sind sie, die Entwickler von TML. Für ihr erstes Adventure **Sunrise: The Game** haben sie sich eine Menge vorgenommen. Der betulichen Atmosphäre vieler Genrevertreter, den »cleanen« Helden und vor allem der unmotivierten Gegenstands-Kombiniererei wollten sie mit **Sunrise** den Garaus machen. Dazu haben sie drei Hauptdarsteller kreiert, die frisch und frech wirken sollen. Sich dann aber als eindimensionale Blaupausen für Jugendliche in Vorabendserien entpuppen. Die ständig aufgesetzte Sprüche klopfen, irgendwo zwischen (in besseren Momenten) »Die Zwei« und (oh je) »Trio mit vier Fäusten«. Auch der

Verzicht auf ein echtes Inventar bringt nicht mehr Logik, sondern mehr Restriktionen. Trotzdem bin ich froh, dass dieses Spiel erschienen ist. Weil hier der Versuch unternommen wurde, etwas anders zu machen. Weiter so, aus Fehlern kann man lernen. **MT**



Schnelle Schnitte mit Unschärfen sollen **Action** erzeugen.

### GameStar-Abenteuer-Charts 03/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Quests / Handlung	Charakter / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
<b>Rollenspiele</b>																
1	Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	88	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	
2	Jade Empire	2K Games	Bioware	04/07	87	8	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
3	Gothic 3	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	12/06 (87)	86	8	9	7	9	8	10	9	10	6	10	12/06: Patch 1
4	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	86	5	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
5	Baldur's Gate 2	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	85	3	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
6	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10	12/07: Addon
7	Vampire 2	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
8	Two Worlds	Zuxxez	Reality Pump	07/07	83	8	8	6	7	9	10	9	10	6	10	
<b>Action-Rollenspiele</b>																
1	Titan Quest	THQ	Iron Lore	08/06 (85)	85	8	8	8	8	9	10	8	9	8	9	02/07 Patch, 04/07 Addon
2	Diablo 2	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	84	3	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
3	Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	82	7	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
4	Silverfall	Flashpoint	Monte Cristo	04/07	82	7	8	7	9	7	10	9	9	8	8	
5	Sacred	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	81	5	8	7	8	9	10	8	8	9	9	
6	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios	12/07	80	7	8	7	8	8	10	6	8	8	10	
<b>Online-Rollenspiele</b>																
1	World of Warcraft	Blizzard	Blizzard	03/05 (90)	92	8	9	9	10	9	10	9	10	8	10	04/07: Addon
2	Guild Wars	NCsoft	Arenanet	11/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	11/07: Addon
3	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07 (85)	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8	02/08: Addon
4	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	86	7	9	9	9	8	10	9	10	8	7	01/07: Addon
5	Star Wars Galaxies Online	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	82	5	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
6	Dark Age of Camelot	GOA	Mythic	05/02 (86%)	82	5	7	7	10	7	10	8	10	8	10	05/06, 05/07: Addons
<b>Adventures</b>																
1	Jack Keane	10tacle	Deck 13	09/07	88	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10	
2	Ankh: Kampf der Götter	Daedalic	Deck 13	01/08	84	7	9	7	10	8	7	9	10	9	8	
3	Sam & Max – Season One	Jowood	Telltale Games	11/07	83	6	9	8	8	8	7	8	10	10	9	
4	Everlight	Silver Style	TGC	11/07	82	7	8	8	9	9	8	8	9	8	8	
5	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Fusionsphere	10/06 (83)	82	6	9	9	9	10	7	8	8	7	9	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

**Abwertungen:** Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.





Um in größeren Seeschlachten die Übersicht zu behalten, können Sie mit der Kamera weit herauszoomen.



Im örtlichen Pub müssen wir im Schwertkampf einen ungezogenen Gast zur Raison bringen.

# Pirates of the Burning Sea

**Matrosen an die Segel, Piraten an die Säbel! Ab Ende Januar wird die Karibik wieder zum Mekka für tapfere Seefahrer und grimmige Freibeuter.**

**DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4513  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4473

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Während wir diese Zeilen schreiben, ist das Online-Rollenspiel **Pirates of the Burning Sea** noch gar nicht erschienen. In den Läden finden Sie die virtuelle Karibik erst ab dem 22. Januar. Als Vorbesteller jedoch dürfen wir bereits seit dem 7. des Monats durch die warmen Gewässer um Kuba, Haiti und Jamaika des 18. Jahrhunderts schippern – und finden, dass das eher ungewöhnliche Konzept trotz einiger Macken und seiner Sperrigkeit durchaus Reiz hat. Trotzdem gibt es noch keine Wertung. Die folgt wie üblich mit dem Langzeit-Test in der nächsten Ausgabe.

**Pirat, nicht Freibeuter**  
**Pirates of the Burning Sea** startet recht traditionell: mit der Erstellung eines Charakters. Sie wählen zunächst eine von drei Nationen

(Spanien, Frankreich oder Großbritannien) und dann gleich Ihren Beruf (Marineoffizier, Freihändler oder Freibeuter). Entscheiden Sie sich hingegen für die Karriere eines waschechten Piraten, bleiben Sie staatenlos.

Marineoffiziere sind auf Seekampf spezialisiert, Freibeuter beherrschen das Entern anderer Schiffe und den Kampf an Deck besonders gut, und Händler taugen im Gefecht kaum, können aber dank ihres stetig wachsenden Reichtums schnell auf große Schiffe mit entsprechender Ausrüstung zugreifen. Nur Piraten dürfen andere Schiffe kapern und sie sich so zu Eigen machen.

Gleich nach der Berufswahl geht es an die Optik Ihres Alter Egos. Zwar ist die Zahl der Gesichter und Frisuren begrenzt, dafür gibt es aber zig Fummel – von schlicht über verweg bis edel. Der Grund für diese Vielfalt ist simpel: Ihr Held wird nicht wie üblich mit hübscheren Kleidungsstücken belohnt. Zwar gibt es ab und an Ausrüstungsgegenstände wie Kettenhemden zu verdienen, aber die sind sehr selten, und Sie sehen die Dinger nicht am Heldenkörper. Wer seinem Seefahrer allerdings ein neues Aussehen verpassen will, hat es aber leicht: Er geht ins Hinterzimmer eines beliebigen Shops und sucht sich

dort beim Schneider einfach ein anderes Outfit aus.

## Zu Lande, zu Wasser

Gleich zu Beginn des eigentlichen Spiels finden Sie sich inmitten einer Schlacht wieder. Das Tutorial bringt Ihnen zunächst den Schwert- und gleich darauf den Seekampf bei, um Sie danach in einem kleinen Hafen auszuspuken, als Kapitän eines Starter-schiffs. Die Nusschale besitzt einen entscheidenden Vorteil: Sie darf bis zu fünfmal sinken, bevor sie komplett kaputt ist. Anders die Pötte, die Sie für in Quests verdiente Dublonen erstehen. Gehen die unter, sind sie futsch. Immerhin können Sie bis zu drei Schiffe in Ihrem Trockendock parken, um Ersatz zu haben.

**Pirates of the Burning Sea** unterscheidet zwischen zwei (instanzierten) Quest-Arten. Da wären einmal die Aufgaben, die Sie an Land erledigen: Mal sollen Sie eine Piratensiedlung ausheben, mal einen renitenten Kneipengast vermöbeln, der lautstark behauptet, Kolumbus sei gar kein Italiener gewesen. Bei diesen Aufgaben sind Sie oft allein unterwegs, zuweilen stellt Ihnen das Spiel allerdings auch Mitglieder Ihrer Crew an die Seite. Die anderen Missionen erledigen Sie zu Wasser. Sie müssen etwa einen

Händler eskortieren oder Rum sicherstellen – natürlich in piratenverseuchten Gebieten. Während die Landmissionen eher simpel sind, fallen die Seeschlachten deutlich komplexer aus. Es reicht nicht, im rechten Moment Kanonenschüsse zu befiehlt. Sie müssen auf den Wind achten, um fortwährend genug Fahrt zu haben; Sie müssen dafür sorgen, dass Ihre Segel heil bleiben, dass der Rumpf Ihres Schiffs nicht zu viel Schaden nimmt. Zudem müssen Sie oft mehrere Kontrahenten auf einmal ausschalten. Schlaues Manövrieren ist essentiell wichtig, denn sind Sie mal zwischen Gegnern eingekesselt und haben den Wind im Gesicht statt im Nacken, geht es Ihnen schnell an

## Unbekannte Gewässer

Da **Pirates of the Burning Sea** offiziell noch nicht erschienen ist und somit die Server recht leer sind, konnten wir bestimmte Aspekte des Spiels noch nicht unter die Lupe nehmen. Das wären:

- Das Wirtschaftssystem, da Spieler noch nicht mit der Produktion von Waren (etwa Munition) begonnen haben und die Auktionshäuser noch leer sind
- PvP-Kämpfe und deren Auswirkungen auf die Territorien der Nationen
- Von Benutzern erstellte Inhalte wie Flaggedesigns und Schiffe



Unser erstes selbst gekauftes Schiff ist schwach, aber schick.

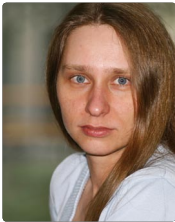




Die Menüs sind reichlich unübersichtlich geraten.

## Ich mag's sehr

**Petra Schmitz:** Pirates of the Burning Sea ist sicher kein Spiel, das Massen mobilisieren wird. Schon die mangelnde Spielerführung und das minimale Belohnungssystem werden das zu verhindern wissen. Und auch die stets instantierten Quests sind nicht jedermanns Sache, denn das Gefühl einer großen Welt stellt sich so nur schwer ein. Aber ich mag's sehr, allein, weil das Spiel reichlich Besonderheiten im Vergleich zum Üblichen bietet. Und die Mischung aus See- und Landgefechten sorgt für Abwechslung. Ob ich das auch noch in ein paar Wochen sage, lesen Sie im Langzeit-Test in der kommenden Ausgabe.



petra@gamestar.de



Praktisch: In den Seeschlachten lassen sich die Segel ausblenden. Schönes Detail: Wenn Sie Kanonen abfeuern, halten sich die Matrosen die Ohren zu.

den Seefahrerkräften. Auch in diesen Quests haben Sie nicht selten Schiffe an Ihrer Seite, die vom Spiel gesteuert werden. Doch die geben nur Unterstützung, die Quest-entscheidenden Schläge gegen die oft zahlreichen Feinde müssen Sie selbst absolvieren.

## Seefahrer-Rüstzeug

Damit Sie sowohl zu Wasser als auch zu Lande wehrhaft bleiben, werden Sie nach Levelaufstiegen wie gewohnt mit Fertigkeitpunkten belohnt. Pro geradem Level gibt es einen Punkt, den Sie in Ihre Seefahrerkünste investieren, ungerade Levels bringen neue Fähigkeiten im Schwertkampf ein.

Ähnlich wichtig wie Ihr Können ist auch die Ausstattung Ihrer Kähne. Schiffe lassen sich etwa

mit stabileren Aufbauten, besseren und mehr Kanonen sowie Nahrung zum Aufpäppeln der Mannschaft aufrüsten – das passende Geld oder entsprechende Beutestücke vorausgesetzt.

## Maue Motivation

Pirates of the Burning Sea spielt sich schon allein deswegen anders als andere Online-Rollenspiele, weil die üblichen Motivationschübe durch gewohnte Belohnungen (etwa neue Klamotten) ausbleiben. Und bis man sich ein neues Schiff leisten kann, vergeht auch einiges an Zeit. Zusätzliches Problem ist die mangelhafte Spielerführung. Das Programm lässt Sie bis auf das eher spärliche Tutorial ziemlich allein in der Karibik. Wer aber ein Faible

für Piratenabenteuer und genug Geduld zum selbstständigen Reinfuchsen hat, wird mit fri-

schen Online-Erlebnissen belohnt. Und mit wirklich großartigen Seeschlachten. **PET**

## PIRATES OF THE BURNING SEA ONLINE-RPG

ENTWICKLER Flying Lab Software (Rails Across America, GS 01/02: 60 Punkte)  
PUBLISHER Deep Silver  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 28 Seiten Handbuch  
TERMIN (D) 22.1.2008  
CA. PREIS 40 €, 13 €/Monat  
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 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	11 12 13 14 15	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 5,3 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,5 GB RAM 5,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6400+ AMD 2,0 GB RAM 3,8 GB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
<b>PROFITIERT VON</b>	Dual-Core-Prozessoren		
<b>BILDFORMATE</b>	4:3 5:4 16:9 16:10		KOPIERSCHUTZ Registrierung
<b>TON</b>	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ großartig anzuschauende Schiffe und Seeschlachten + schöne Charaktermodelle - teils sehr triste Siedlungen	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ gelungene Stereo-Soundkulisse + belebende Umgebungsgeräusche + hübsche Melodien - keine Sprachausgabe	7 / 10
<b>BALANCE</b>	- mickriges Tutorial - kaum Spielerführung - Welchen Einfluss haben Territorial-Kämpfe? - Macht es nach Wochen noch Spaß?	- / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ spannende Seeschlachten + schön inszenierte Hauptquests + von musizierenden, palavernden Charakteren bevölkerte Siedlungen	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ leicht zugängliche Schiffssteuerung + komfortable Karten - sehr unübersichtliche Menüs	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ riesige Welt + drei Nationen + zu Beginn zahllose Quests - Gibt es auch für hochstufte Abenteuer noch abwechslungsreiche Inhalte?	- / 10
<b>QUESTS</b>	+ erzählen hübsche Geschichten + See- und Landkämpfe - Wie sehen spätere Aufträge aus? - Motivieren die PvP-Gefechte?	- / 10
<b>CHARAKTERE</b>	+ spannender Aufbau dank Helden- und Schiffsverwaltung - nur vier Klassen - Spielen sich alle Klassen gleich interessant?	- / 10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	+ großartige und komplexe Seeschlachten + oft Taktik nötig - Landschirmmützen eher öde - Wie fordernd sind spätere Gefechte?	- / 10
<b>ITEMS</b>	+ mächtige Schiffe - kaum tolle Schwerter - Wie nützlich sind von Spielern erstellte Gegenstände? - Wie vielfältig ist die Ausrüstung?	- / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SPIELZEIT unbegrenzt

FAZIT Sperriges, aber spaßiges Online-Seefahrerleben.

NOCH NICHT ENDGÜLTIG BEWERTBAR



In den Siedlungen finden Sie Nichtspieler-Charaktere, die etwa musizieren und tanzen.





Auf der **Osterinsel** müssen sich Sam & Max musikalisch geben, um einen Song zu komponieren.



In einem kurzweiligen **Mini-Geschicklichkeitsspiel** sammeln wir Dudsäcke auf der Straße ein.

# Sam & Max Moai Better Blues

Mehr vom Gleichen – das war das Motto der letzten Episode. Zwar gilt das auch für diese, trotzdem ist **Moai Better Blues** besser als sein Vorgänger.

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4490  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 2905

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Typisch Episodenformat: **Moai Better Blues**, der zweite Teil der neuen **Sam & Max**-Staffel, setzt nur wenige Augenblicke nach seinem Vorgänger **Ice Station Santa** an. Der Riesenroboter wurde zerstört, doch schon droht ein noch größeres Unheil. Das Bermudadreieck, ein dreieckiges Dimensionstor, ist wild geworden, jagt Sybil durch die Straßen

und katapultiert sie und das Polizisten-Duo auf die Osterinsel. Dort treibt ein erzürnter Vulkangott sein Unwesen, der das komplette Eiland versenken will. Um ihn zu besänftigen, muss Max von den Eingeborenen irgendwie zum Hohepriester geweiht werden.

## Kopf im Sand

Die Osterinsel strotzt vor witzigen Ideen. So bekommen es Sam und Max mit drei schlecht gelaunten Moai-Statuen zu tun, von denen zum Beispiel eine bis zur Nase in der Erde steckt: »Na, wie schmeckt Dreck so?« – »Mmhrrrg!« Außerdem gibt's einen Jungbrunnen, aus dem alle Einwohner wohl zu viel getrunken haben und zu Kleinkindern mutiert sind, das erwachsene Gemüt aber behalten haben. Auch die Anspielungen auf **Der Herr der Ringe**, die TV-Serie **Lost** oder den Verbleib des Dukes sorgen für Schmunzler. Die gewohnt schrulligen Charaktere trösten besser als in **Ice Station Santa** darüber hinweg, dass das Spiel nur aus drei neuen Gebieten besteht – den Rest kennt man schon, etwa Stinky's Diner. Das Rätseldesign hat im Gegensatz zum Vorgänger wieder zugelegt. So müssen Sie etwa mehrere Miniportale sinnvoll aktivieren, um bestimmte Gegenstände im richtigen Moment durchschicken zu können. Für Adventure-Profis ist **Sam & Max** aber nach wie vor zu leicht. Wer trotzdem nicht weiterkommt, greift auf das nützliche

Hinweissystem zurück, durch das Max verrät, dass Sie zum Beispiel an der falschen Stelle suchen. Das hilft gelegentlich, da Sam in

zwischen mehr Gegenstände mit sich herumträgt als in den früheren Episoden – die trotzdem allesamt länger waren. **DM**



Per Jungbrunnen-Trunk verwandelt sich das Duo in **Kinder**.

## Blues Brothers

### Daniel Matschijewsky:

Ice Station Santa hat mich ein wenig enttäuscht, denn als Auftakt der zweiten Staffel hat die Episode zu wenig Neues ausprobiert. Moai Better Blues ereilt dasselbe Schicksal, punktet aber mit anspruchsvolleren Rätseln und der abgedrehtesten Geschichte seit Max' Präsidentschaftskandidatur in Abe Lincoln must die. Allerdings wäre es toll, wenn das Spiel zumindest so umfangreich wäre wie seine Vorgänger – der Spaß ist nämlich viel, viel zu schnell vorbei.



danielm@gamestar.de

## MOAI BETTER BLUES

ADVENTURE

**SAM & MAX**

ENTWICKLER Telltale Games (Sam & Max: Ice Station Santa, GS 01/08: 75 Punkte)  
PUBLISHER Gametap  
SPRACHE Englisch  
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 11.1.2008  
CA. PREIS 9 Dollar (ca. 7 €)  
USK nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 128 MB RAM 280 MB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 280 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 280 MB Festplatte

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

3D-GRAFIKKARTEN  
Geforce 6600 GT  
Geforce 7600 GT  
Geforce 7800 / 7900  
Geforce 8600 GT / GTS  
Geforce 8800 GT / GTS  
Radeon X800 / X850  
Radeon X1800 / X1900  
Radeon HD 2600 XT  
Radeon HD 2900 XT  
Radeon HD 3850 / 3870

## BEWERTUNG

GRAFIK	stimmige Comic-Optik ordentliche Animationen polygonarme Figuren fehlende Details	6 / 10
SOUND	gute (englische) Sprecher passende Jazz-Musik Soundklirren wegen starker Komprimierung	8 / 10
BALANCE	perfekter Rätselfluss nützliches Hinweissystem anspruchsvoller als Episode 1 für Profis zu einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	angemessener, durchgehender Humor sarkastische Witze wenige Schauplätze, viel Recycling	9 / 10
BEDIENUNG	Ein-Klick-Steuerung Sam rennt dank Doppelklicks automatisches Speichern Kamera nicht immer ideal	8 / 10
UMFANG	Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt nette Minispiele nur ein Episoden-Häppchen viel zu schnell vorbei	2 / 10
HANDLUNG	sehr abstrus, aber schlüssig witzige Ideen in sich abgeschlossen nette Anspielungen leicht	9 / 10
RÄTSEL	herausragend originell und abwechslungsreich vollkommen logisch zahlreiche Gegenstände	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 **Kürzer, aber besser als die Vorgänger-Episode.**

79  
SPIELSPASS





Sieht aus wie ein Mittelalterspiel – wäre da nicht unser **Ganzkörper-Schutzanzug**.

**Stellen Sie sich vor, Sie hätten göttliche Kräfte. Klingt gut, oder?**

## Hard to be a God

Was wäre 007 im Mittelalter – ohne Defibrillator fürs Handschuhfach, ohne Laseruhr, sogar ohne Auto? In einer ähnlichen Lage befinden Sie sich im Action-Rollenspiel **Hard to be a God**. Als Absolvent der Kaiserlichen Geheimdienstscheule ziehen Sie in die Welt Arkanar, die noch im Mittelalter steckt und die Sie vom Rebellenführer Arata befreien sollen. Um welches Kaiserreich es sich handelt, erfahren Sie zu Beginn nicht. Die erlernbaren Fähigkeiten halten sich stark in Grenzen, und Ihre Charakterklasse müssen Sie durch die Wahl Ihrer Ausrüstung zusammenbauen. Dafür bekommen Sie aber während Ihrer Aufträge Hilfe von den »Erdenmenschen«, die in Arkanar für Götter gehalten werden, weil sie durch ihre fortschrittliche Technik nahezu allmächtig sind. Sobald Sie selbst Zugriff auf göttliche Erd-Technologie erhalten, klappt's doch

noch mit der Bond-Coolness. Aber Vorsicht! Wenn Sie mit Ihrem Granatwerfer eine ganze Stadt entvölkern, kann es schnell passieren, dass Sie für einen bösen Gott gehalten werden und man Ihnen folglich ans Leder will. Die Erdenmenschen-Technologie ersetzt im Spiel das Magiesystem. Allerdings spielt sie eine so kleine Rolle, dass **Hard to be a God** weitgehend ein Fantasy-Rollenspiel bleibt. Da passt's dann schon fast wieder, dass auch die Technik mittelalterlich anmutet. Die Welt könnte mit schärferen Texturen deutlich hübscher sein. Die Kämpfe zu Fuß oder zu Ross machen jedoch Spaß und sind auch auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad fordernd.

PD

### HARD TO BE A GOD

GENRE	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Akella / Nobilis		
CA. PREIS	50 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,6 GHz, 1,0 GB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



### Gefesselte Geschichte

**Philipp Dubberke:** Es gibt zu wenige Action-Rollenspiele, die eine wirklich gute Geschichte erzählen. Genau deswegen gefällt mir **Hard to be a God**, auch wenn Sie etwas Geduld brauchen, bis die anfangs zähe Handlung ihr packendes Potenzial entfaltet. Leider wird der Spaß an der Erzählung von der mäßigen technischen Umsetzung getrübt – die Götterseele steckt in einem hässlichen Körper. Doch schließlich kommt es ja auch auf die inneren Werte an: Es macht Spaß.



philipp@gamestar.de



Star Wars lässt grüßen: Unsere Heldin schwingt zwei **Lichtschwerter**.

**Neue Helden braucht das All: Ethan Waber war gestern, jetzt kommen Sie!**

## PSU Ambition of the Illuminus

Ein gutes Action-Rollenspiel braucht die richtigen Zutaten. Dazu gehören eine packende Geschichte, schöne Grafik und jede Menge Abwechslung. Das eigenständig lauffähige Addon **Ambition of the Illuminus** für **Phantasy Star Universe** scheitert dabei gleich in mehreren Punkten.

Im Hauptprogramm spielten Sie den Jungspund Ethan Waber, der den Guardians beitrifft, um das Universum zu retten. Dieses Mal dürfen Sie selbst einen Charakter erstellen. Ihre Aufgabe ist es, die geheime Vereinigung Illuminus zu stoppen. Denn die droht, alle nichtmenschlichen Rassen im Gurhal-System auszulöschen.

Optisch hinkte **Phantasy Star Universe** schon vor über einem Jahr den Standards hinterher – jetzt ist es hoffnungslos veraltet. Zwar wirkt die Darstellung wie aus einem Guss, doch 2008 sollten Computerfiguren keine simplen Kreisschat-

ten mehr werfen. Auch am Ablauf hat sich mit der Erweiterung nichts verändert. Noch immer klappern Sie allein oder im Team lieblos aneinandergereichte Gebiete ab. Meist tauchen Gegner aus dem Nichts auf und stürzen sich auf Sie, nachdem Sie einen bestimmten Schalter aktiviert haben. Die Kämpfe arten dadurch schnell in wildes Geklicke aus, wobei Ihre intelligenzlosen Begleiter Sie kaum unterstützen.

Trotz vieler Mängel macht **Ambition of the Illuminus** Spaß. Denn das Programm überrascht mit immer neuen Gegnervarianten, und das Sammelsuchtprinzip greift. Zudem werden Sie nach Bosskämpfen mit sinnvollen raren Gegenständen belohnt.

SAM

### PSU: AMBITION OF THE ILLUMINUS

GENRE	Action-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Sega / Sega		
CA. PREIS	30 Euro / 10 Euro/Monat (online)		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		



### Retro-Action im All

**Sascha Mutschler:** Der stimmige Japan-Look und die schöne Atmosphäre im **Phantasy Star Universe** gefallen mir, auch wenn die Grafik schwer veraltet ist. Allerdings hatte ich beim Spielen des Story-Modus ein starkes Déjà-vu. Die Neuerungen des Addons sind zu gering, um sich deutlich vom Hauptprogramm abzusetzen. Etwas anders verhält es sich beim Online-Spiel. Viele frische Gegenstände und die Missionen im Koop mit Freunden können begeistern.



sascha@gamestar.de

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4544  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4545

Win Vista 32 Bit  
- läuft

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4556  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4557

Win Vista 32 Bit  
- läuft



Ein plötzlich menschenleeres New York, drei Freunde, jede Menge Mysterien – und trotzdem kein Spitzen-Adventure.

# Sunrise The Game

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4425

- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4559

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Es hätte alles so schön sein können: Ein spannendes Szenario, hübsch ausgeleuchtete 2D-Grafik, ein Heldentrio mit unterschiedlichen Temperamenten und dazu das Entwicklersprechen, das klassische Adventure mal gründlich durchzulüften und mit frischen Dialogen, innovativem Inventarsystem sowie logisch-gradlinigen Rätseln nachhaltig aufzupolieren. Doch das Ergebnis ist durchwachsen. Einiges an **Sunrise: The Game** macht richtig Spaß, aber Mängel bei Bedienung und Rätseldesign nerven.

## Keiner da

Die Story: Ein Experiment, drei Freunde. Statt der sonst üblichen Fliege will das Trio eine Vase von einem Teleporter zum anderen beamten. Teleporter an, britzel britzel, kawumm – nach der gigantischen Explosion stellen die drei

Helden fest, dass ihre Heimatstadt New York wie ausgestorben ist. Kein Mensch zu sehen, außer einer bewusstlosen blonden Schönheit auf der Schwelle ihres, na klar, Lofts. In der Folge steuert der Spieler den Hauptcharakter Rydec per Mausclicks durch etwa 140 teils wunderschön ausgeleuchtete Schauplätze. Es ist wirklich erstaunlich, was der Entwickler TML aus der Freeware-Engine Wintermute an Grafikdetails und Stimmungen herausgekitzelt hat. Und auch die Sprachausgabe mit professionellen Synchronsprechern, spielt durchaus in der ersten Liga.

## Viele Macken

Dagegen tendiert die Steuerung eher Richtung Kreisklasse. Nicht einmal rennen kann der schlenkernde Held; immerhin blendet nach Doppelklick auf einen Screen-Ausgang der benachbarte Bildschirm ein. Allerdings unterschlägt die träge Hotspot-Anzeige nicht nur diese Screen-Übergänge, sondern auch manchen manipulierbaren Gegenstand. Da der Held immer nur die nötigsten Items bei sich trägt und Sie auch offensichtlich nützliche Dinge (Benzinkanister, Kartenlesegerät) erst aufnehmen können, wenn die Handlung das vorsieht, müssen Sie viele Wege doppelt und dreifach laufen. Erst nach etwa einem Viertel des Spiels erleichtert ein Auto die Fortbewegung. Der Humor in den Dialogen bewegt sich zwischen Atze Schröder (manchmal lustig) und dem CDU-Handbuch für Jugendjargon aus den 90ern (peinlich). Aber wenn Sie sich von diesen Macken nicht schrecken lassen und ein wenig durchhalten, entwickelt sich eine fesselnde Geschichte, erzählt in rasant geschnittenen Zwischensequenzen.

MT



**Brachiale Rätselei:** Mit dem LKW haben wir uns einen neuen Eingang zur verwaisten Tankstelle geschaffen.

## Hin und her gerissen

**Michael Trier:** Dieses Spiel macht mich ratlos. Der arrogante Held verspottet meine Fehler. Dabei zwingen mich die teils arg konstruierten Rätsel (drei coole Jungs, die Frauen »Uschis« nennen, sind zu prude, einer bewusstlosen Blondine die nasse Kleidung auszuziehen, und darum muss ich jetzt aus Schrott eine Heizung bauen – hallo?), auf gut Glück in ewig gleichen Kisten rumzuwühlen. Das nervt. Aber die schön erzählte Geschichte hat mich dann doch immer wieder eingefangen. Adventure-Freunde sollten Probe spielen.



michael@gamestar.de

## SUNRISE: THE GAME

ADVENTURE

ENTWICKLER TML (Sunrise ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Aerosoft  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Minibox, 2 DVDs, 27 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 31.1.2007  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ohne Alterb.



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
1,4 GHz Intel 1,4 GHz AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte

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

### 3D-GRAPHIKKARTEN

- GeForce 6600 GT
- GeForce 7600 GT
- GeForce 7800 / 7900
- GeForce 8600 GT / GTS
- GeForce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Umgebungen + hübsche Ausleuchtung - fixe Auflösung (1024x768) - steife Animationen	7 / 10
SOUND	+ gute Sprecher + sehr guter, sparsam eingesetzter Rock-Soundtrack + dünne Effektkulisse	8 / 10
BALANCE	+ optionale Schritt-für-Schritt-Hilfe + Hotspot-Hilfe ... - ... die unzuverlässig ist - viel unnötige Rennerei	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Atmosphäre + rätselhafte Ereignisse + Spannungsbogen steigt - Monologe und Gespräche teils extrem nervig	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Maussteuerung + Sprung zum Bildausgang - träge Hotspot-Hilfe - Held langsam - keine Tagebuchfunktion	6 / 10
UMFANG	+ viele Schauplätze + angemessene Spielzeit ... - ... aber durch unnötige Lauferei und konstruierte Rätsel gestreckt	7 / 10
HANDLUNG	+ spannende Ausgangssituation + hübsche Erklärungen für Phänomene - teils merklich gestreckt	8 / 10
CHARAKTERE	+ drei unterschiedliche Hauptfiguren - rüder Held nervt durch ständigen Spott - oberflächliche »Trio-mit-vier-Fäusten«-Konstellation	6 / 10
DIALOGE	+ manchmal witziges Geflächse ... - ... oft ins dümmlich-belanglose abgleitend - Dialoge laufen automatisch ab	6 / 10
RÄTSEL	+ meist logische Rätsel - oft arg konstruierte und dadurch demotivierende Aufgaben - durch Inventarverzicht unnötig umständlich	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Unterhaltsam, aber mit spielerischen Macken.

69

SPIELSPASS



Auf Wunsch markiert das Spiel die interaktiven **Hotspots**.



Im Spiel begegnen Sie **mysteriösen Phänomenen**.





### Heiko Klinge

ist der Prototyp des Sportverrückten und kickt seinen VfL Wolfsburg seit den 80ern Jahr für Jahr zum Meistertitel. Nur am PC, versteht sich.



### Daniel Matschijewsky

heizt zwar tagtäglich mit dem Fahrrad zur Redaktion, greift für alle anderen rennsportlichen Aktivitäten jedoch lieber zum Lenkrad.

# Sport

## Gut und gratis

Einem geschenkten Gaul darf man ruhig ins Maul schauen.

Zählen wir mal auf: **Winter Sports 2008**, **Biathlon 2008**, das **RTL Skispringen** vom letzten Jahr – alles gute bis sehr gute Spiele für Fans schneller Bretter. Zumindest für anspruchslöse Fans, denn wirklich realistisch ist keiner der Titel. Nun schickt sich ausgerechnet ein kostenloses Werbespielchen an, zum neuen Wintersport-König aufzusteigen: **Ski Challenge 08** (auf DVD). Dass manche Werbespiele langsam professionelles Niveau erreichen, ist für Spieler eine gute Nachricht. Je besser solche Titel sind, desto mehr Leute nutzen das Angebot – die sechs Millionen Downloads von **Ski Challenge 07** sprechen Bände. Solche Erfolge bescheren

den Entwicklerteams wiederum Werbeeinnahmen für neue, noch aufwändigere Projekte. Vielleicht bekommen in naher Zukunft mehr Entwickler mit, dass Qualität honoriert wird – auch bei Spielen, die etwas kosten. **DM**



Im Moment **kein Geld** für Spiele? Es geht auch ohne.

## Sport-Inhalt

### Tests

Ski Challenge 08 .....	108
World Championship Darts .....	109
King of Clubs .....	109

## GameStar-Sport-Charts 03/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami Tokyo	12/07	86	8	8	9	9	8	8	9	9	8	10	Fluggebiete statt Spielzüge
2	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07 (86)	85	8	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
3	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06 (86)	85	7	9	10	7	8	9	10	7	9	9	Fun-Faktor statt KI
4	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07	85	9	8	10	7	9	8	7	9	8	10	
5	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	85	5	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
6	Madden NFL 08	EA Sports	EA Tiburon	10/07	84	7	10	8	8	8	10	8	9	6	10	
7	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	EA Sports	10/07	81	7	8	8	8	10	6	7	9	8	10	Fun-Faktor statt KI
8	Fifa 08	EA Sports	EA Canada	12/07	79	5	9	8	9	7	10	8	7	9	7	
9	NBA Live 08	EA Sports	EA Canada	12/07	79	7	9	7	8	8	9	7	8	7	9	Fun-Faktor statt KI
10	NHL 08	EA Sports	EA Canada	10/07	77	7	9	7	8	8	10	7	7	6	8	
Rennspiele																
1	GTR 2	10tacle	Simbin	10/06 (91)	90	6	10	8	8	10	9	10	9	10	10	Fluggebiete statt Spielzüge
2	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Codemasters	07/07	90	10	9	8	7	9	9	10	9	9	10	
3	Trackmania United	Deep Silver	Nadeo	03/07 (88)	87	6	8	10	9	7	10	9	8	10	10	Fun-Faktor statt KI
4	Flatout 2	Empire	Bugbear	08/06 (88)	87	9	10	7	9	8	8	8	10	8	10	
5	DTM Race Driver 3	Codemasters	Codemasters	03/06 (87)	85	6	8	7	9	9	10	9	7	10	10	Fun-Faktor statt KI
6	MotoGP 07	THQ	Climax	12/07	85	8	6	10	9	10	10	9	6	8	9	
7	Race 07	Atari	Simbin	11/07	84	7	8	7	8	9	8	10	9	8	10	Fun-Faktor statt KI
8	Test Drive Unlimited	Atari	Eden Games	05/07	83	8	8	7	9	9	10	8	9	6	9	
9	Juiced 2	THQ	Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10	Fun-Faktor statt KI
10	32nd America's Cup	Morphicon	Nadeo	06/07	81	8	7	8	7	7	9	10	9	6	10	
Manager																
1	Fussball Manager 08	EA Sports	Bright Future	12/07	89	8	8	8	9	9	10	9	9	10	9	Fluggebiete statt Spielzüge
2	Anstoss 2007	Ascaron	Ascaron	10/06 (75)	74	4	6	8	5	9	10	7	8	10	7	
3	Heimspiel Eishockeym. 2007	TGC	Greencode	02/07 (73)	72	4	6	9	7	7	9	6	7	9	8	Fun-Faktor statt KI
4	Radsport Manager Pro 2007	Crimson Cow	Cyanide	08/07	70	5	5	6	8	6	10	9	7	7	7	
5	Heimspiel 2006	TGC	Greencode	08/06 (70)	69	4	5	8	6	9	7	6	8	8	8	Fun-Faktor statt KI

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.

**Abwertungen:** Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.





Die **Lauberhorn-Abfahrt** samt Albahn-Unterführung. Wir liegen nur wenige Meter hinter unserem Gegner.



Auf Wunsch erschweren **Nebel** und Eis die Pistenbedingungen wie hier im italienischen Bormio.

# Ski Challenge 08

Hunderttausende flitzen bereits mit dieser Ski-Simulation die Hänge hinab. Zum einen, weil sie **kostenlos** ist. Zum anderen, weil sie richtig viel Spaß macht.

**DVD-XL**  
- Vollversion  
- Ski Challenge 08  
- Test-Check

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
- Quicklink: 4502  
- Infos zum Spiel  
- Quicklink: 4501

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Eine Zugfahrt von München nach Kitzbühel: 100 Euro. Ein Tages-Skipass für die legendäre Streif-Abfahrt: 40 Euro. Der anschließende Krankenhaus-Aufenthalt: 2.000 Euro. Das passende und wesentlich ungefährlichere PC-Spiel: unbezahlbar.

Es gibt Dinge, die kann man nicht kaufen, zum Beispiel die Sportsimulation **Ski Challenge 08**. Die können Sie sich nämlich einfach von der GameStar-DVD installieren oder auch kostenlos herunterladen. Finanziert wird das Ganze durch kaum störende Werbung in den Menüs und auf den Banden neben der Strecke.

## Ganz tief hinab

Neben der Streif dürfen Sie sich auch die originalgetreue nachgebauten Weltcup-Strecken von Wengen, Bormio, Gröden und Val d'Isère hinabstürzen. Slalom- oder Super-G-Rennen fallen dabei allerdings aus, es geht ausschließlich in der Abfahrt an den Start. Wie anspruchsvoll das wird,

definiert in erster Linie die Ski-Wahl. Wer das Anfänger-Material aussucht, wedelt gemütlich und sicher die Hänge hinab. Wer dagegen die Extreme-Skier unter die Schuhe schnallt, muss eine intelligente Linie wählen, Sprünge gut getimt wedrücken und gefühlvoll die Kanten einsetzen. Vollprofis können die Ski-Werte für Drehen, Kanten und Gleiten auch selbst justieren. Dank der nahezu perfekten Ski-Physik wirkt sich jede noch so kleine Änderung nachvollziehbar aus.

## Ganz hoch hinaus

In **Ski Challenge 08** fehlen Computergegner, stattdessen fahren Sie gegen Hunderttausende Mitspieler auf der ganzen Welt. Sie wählen eine bestimmte Zeit, Platzierung oder Ihren Kumpel – das Programm lädt binnen Sekunden den entsprechenden Konkurrenten als Ghost herunter. Und zack, schon schnappt die Motivationsfalle zu. Denn schließlich ist der Bürokollege nur zwei Zehntel-

sekunden schneller – das muss doch zu schaffen sein! Wer zuvor die Tricks seines aktuellen Gegners studieren will, kann sogar im

Video-Modus die Aufzeichnungen jedes beliebigen Fahrers aus fünf unterschiedlichen Kameraperspektiven analysieren. **HK**

## SKI CHALLENGE 08

### RENNSPIEL

ENTWICKLER Greentube  
PUBLISHER Greentube  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Download (64 MByte), Online-Anleitung  
TERMIN (D) 20.1.2008  
CA. PREIS kostenlos  
USK keine Altersb.

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 XP 2000+ AMD 512 MB RAM 300 MB Festplatte  
2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB Festplatte  
3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB Festplatte

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

### BEWERTUNG

GRAFIK	geschmeidige Fahreranimationen detaillierte Partikeleffekte detaillierte Texturen Papp-Publikum	5 / 10
SOUND	realistische Ski-Geräusche passende Musik sehr zaghafte Anfeuerungsrufe wenig Stimmung im Zielbereich	7 / 10
BALANCE	leicht zu lernen, schwer zu meistern Ski-Einstellung definiert den Anspruch jede Fahrt nachvollziehbar	10 / 10
ATMOSPHÄRE	unterschiedliche Witterungsverhältnisse originalgetreue Weltcup-Abfahrten Strecken etwas leblos	8 / 10
BEDIENUNG	hochpräzise Tastatursteuerung logische Menüführung keine Gamepad-Unterstützung	9 / 10
UMFANG	Dauermotivation durch Hunderttausende Gegner nur fünf Abfahrtspisten weder Slalom noch Super-G	5 / 10
FAHRVERHALTEN	glaubwürdige Ski-Physik auch beim hundertsten Start noch Verbesserungspotenzial spannende Suche nach der Ideallinie	10 / 10
KI	Hunderttausende Mitspieler als Ghost-Gegner Replay-Analyse der Besten keine direkten Zweikämpfe	7 / 10
TUNING	Ski-Einstellung in drei Kategorien konfigurierbar jede Änderung wirkt sich spürbar aus wenig Gestaltungsmöglichkeiten für Fahrer	7 / 10
STRECKENDESIGN	weltberühmte Ski-Highlights wie Hundsschopf (Wengen) oder Brückenschuss (Kitzbühel) detaillierte Streckenumgebung	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Die beste Ski-Simulation, und das zum Nulltarif.

## Es lebe der Ehrgeiz

**Heiko Klinge:** Ich habe geschwitzt, geflucht und gezittert – aber das war's wert! Mein Fahrer »Sportsfreund« hat es nach hartem Training endlich unter die besten 100.000 von Wengen geschafft, genauer gesagt auf Platz 99.164. Die Motivation von Ski Challenge 08 erreicht spielerisch absolute Rekordhöhen. Dazu braucht es keine Spitzengrafik, keinen Monsterumfang und keinen Karriere-Modus. Es braucht einfach nur jemanden, der besser ist als ich. Bleiben noch 99.163. Wir sehen uns auf der Piste!



heiko@gamestar.de





Die Spielfiguren kommen ihren **realen Vorbildern** optisch sehr nahe.

**Darts und Spannung passen nicht zusammen? Doch, zumindest am PC.**

## PDC World Championship Darts 2008

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4528

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Eine runde Scheibe, ein lockeres Handgelenk, ein wenig Schwung – und Treffer! So schwierig kann Darts doch wirklich nicht sein. Und überhaupt, wie man sich so etwas im Fernsehen anschauen kann ...! Diese und andere Weisheiten müssen sich Darts-Spieler ständig anhören. Allerdings ist **PDC World Championship Darts 2008** alles andere als langweilig. In den größten Turnieren der Welt treffen Sie auf insgesamt 16 Profis der Szene. Sie dürfen sogar einen der Köhner als Spielfigur wählen oder selbst eine gestalten. Auch Ihre Sportgeräte, die Darts, lassen sich nach Belieben anpassen. Im eigentlichen Wettkampf entsprechen nicht nur alle Kamerawinkel denen einer Sportübertragung im Fernsehen, auch der Kommentator leistet überzeugende Arbeit. Anstelle belang-

loser Worthülsen teilt der Sprecher sogar mit, wenn sich zwei Pfeile am Metallende (dem sogenannten Barrel) berühren. Guter Sound hin oder her, das hier ist Sport, und zum Sport gehört was? Richtig, die Kontrolle über das Material. Mit der Maus oder wahlweise dem Gamepad steuern Sie den Abwurf des Dart-Pfeils. Das klappt hervorragend und erfordert auch nach hundert Würfen noch Konzentration. Schade nur, dass sich die Spielfigur im Laufe der Karriere nicht weiterentwickelt. Wir hätten uns zum Beispiel vorstellen können, das Fingerspitzengefühl oder die Nervosität zu beeinflussen. **YCH**

### WORLD CHAMPIONSHIP DARTS

GENRE Darts-Simulation **USK** ohne Altersbeschr.  
HERSTELLER Oxygen Games / Dtp  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 1,3 GHz, 512 MB RAM  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

68  
SPIELSPASS

### Beinahe ein Volltreffer!

**Yassin Chakhchoukh:** In einem Punkt muss ich den Kritikern recht geben: Den Darts-Sport spannend zu transportieren, ist eine schwierige Aufgabe. Das gilt für das Fernsehen genauso wie für eine Umsetzung als PC-Spiel. PDC World Championship Darts 2008 ist tatsächlich eine spannende Simulation. Besonders die realistische Steuerung motiviert auf längere Zeit. Nur die fehlende Entwicklung unseres Spielers und der anfangs zu hohe Schwierigkeitsgrad trüben den Spielspaß.



redaktion@gamestar.de



Die **Kurse** sind schwerer, als sie aussehen. Nur wer viel übt, meistert die Aufgaben.

**Eine ruhige Kugel schieben gibt's nur beim Billard! Hier ist Minigolf angesagt.**

## King of Clubs

**M**ist, schon wieder daneben! Da waren die blöden Kieselsteine und dieser Zweig schuld. Wer keine Lust hat, zum echten Minigolfen einen Besen mitzuschleppen, kann den Schläger in **King of Clubs** auf blankpolierten Bahnen schwingen – zumindest virtuell.

Auf 96 stimmigen, aber detailarmen Kursen sollen Sie einen Ball mit möglichst wenigen Schlägen im Loch versenken. Das ist einfacher gesagt als getan, denn auf dem Weg dorthin warten skurrile Schikanen wie Sprungschanzen, Lavafallen oder Beschleunigungsstreifen. Wer in den sich stark ähnelnden Turnier- und Karriere-Modi neue Levels freischalten will, muss mindestens den dritten Platz ergolten. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades schaffen das jedoch nur frustresistente Spieler. Viel nerviger ist die schwache Ballphysik. Gut getimte Schläge sind wegen merkwürdiger Abpraller und

des noch merkwürdigeren Rollverhaltens eher Glückssache. Ebenfalls schade: Nur in einem von vier Modi treten Sie gegen recht clevere KI-Kontrahenten an, ansonsten spielen Sie allein. Dafür geht die Bedienung in Ordnung. Mit der Maus regulieren Sie Schlagrichtung und -stärke, mit der Tastatur justieren Sie die Kamera. Trotzdem leidet mitunter die Übersicht, weshalb Sie abschüssige Bereiche übersehen können. Auf den Bahnen eingesammelte Extras versorgen Sie mit neuen Schlägern oder unterschiedlichen Bällen. Umfangreiche Management-Möglichkeiten à la **Tiger Woods PGA Tour** dürfen Sie jedoch nicht erwarten. **King of Clubs** ist ein reiner Arcade-Golfer. **DM**

### KING OF CLUBS

GENRE Sportspiel **USK** ohne Altersbeschr.  
HERSTELLER Oxygen Games / Dtp  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,6 GHz, 256 MB RAM  
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

55  
SPIELSPASS

### Golf-Mini

**Daniel Matschijewsky:** Minigolf-Spiele gibt es selten, weshalb King of Clubs durchaus seine Daseinsberechtigung hat. Vor allem das Design der Bahnen ist gelungen und fordert mir viel Geschick und Vorausplanung ab. Dass die Entwickler aber gerade bei der Ballphysik versagt haben, stört. Oft kann ich nicht nachvollziehen, was meine Kugel da tut. Immerhin motivieren die freispielbaren Extras und die gute KI, weshalb ich gern öfter mal für eine halbe Stunde Bälle versenke.



danielm@gamestar.de



# Überblick Aktuelle Spiele

## GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 01/2008, 02/2008 und 03/2008

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
UPDATE	1 Unreal Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Epic Games / Midway	01/08	89	18	v1.1	38,99 €	www.notebooksbilliger.de
UPDATE	2 Guitar Hero 3	Musikspiel	Aspyr / Activision	01/08	87	0	v1.1	61,90 €	www.cyberport.de
	3 Everquest 2: Rise of Kunark	MMO-Addon	Sony Online / Koch	02/08	85	12	#40	29,38 €	www.e-bug.de
	4 Ankh: Kampf der Götter	Adventure	Deck 13 / Daedalic	01/08	84	0	v1.01	19,25 €	www.sqoops.de
	5 Juiced 2	Rennspiel	Juice Games / THQ	02/08	83	6	v1.0	37,76 €	www.anobo.de
	6 Universe at War	Echtzeit-Strategie	Petroglyph / Sega	02/08	82	16	v1.0	41,19 €	www.gamesolution.de
	7 Tabula Rasa	Online-Rollenspiel	Destination / NCsoft	02/08	81	16	v1.3.3.0	37,90 €	www.cyberport.de
NEU	8 Sam & Max: Moai Better Blues	Adventure	Telltale / Gametap	03/08	79	—	v1.0	ca. 7 €	www.gametap.com
UPDATE	9 NFS: ProStreet	Rennspiel	EA Black Box / EA	01/08	79	6	v1.1	38,95 €	www.amazon.de
	10 Kane & Lynch: Dead Men	Action	IO Interactive / Eidos	01/08	78	18	v1.0	41,02 €	www.norskit.com
	11 Flight Sim X: Acceleration	Simulations-Addon	Microsoft / Microsoft	02/08	77	0	v1.0	34,99 €	www.amazon.de
NEU	12 Ski Challenge 08	Sportspiel	Greentube / Greentube	03/08	76	0	v1.0	0 €	www.skichallenge.orf.at
UPDATE	13 Supr. Com.: Forged Alliance	Echtzeit-Strategie	Gas Powered / THQ	01/08	76	12	v1.1.3280	24,59 €	www.compuland.de
	14 Sam & Max: Ice Station Santa	Adventure	Telltale / Gametap	01/08	75	—	1.0	ca. 7 €	www.gametap.com
	15 Viva Piñata	Aufbauspiel	Rare, Climax / Microsoft	02/08	74	0	v1.0	34,37 €	www.primustonix.de
	16 Rail Simulator	Simulation	Kuju / Electronic Arts	01/08	74	0	v1.0	42,90 €	www.amazon.de
	17 Thrillville	Aufbauspiel	Frontier / LucasArts	01/08	73	6	v1.0	36,95 €	www.amazon.de
	18 Avencast	Action-Rollenspiel	Clockstone / Dtp	01/08	72	12	v1.02	29,98 €	www.primustonix.de
	19 World Series of Poker 2008	Simulation	Left Field / Activision	02/08	71	0	v1.0	27,95 €	www.amazon.de
	20 Nostradamus	Adventure	Kheops / Peter Games	01/08	71	6	v1.0	35,49 €	www.hitmeister.de
	21 Winter Sports 2008	Sportspiel	49 Games / RTL	01/08	71	0	v1.0	30,99 €	www.gamesolution.de
	22 Das Böse unter der Sonne	Adventure	AWE / Adventure Comp.	02/08	70	6	v1.0	26,82 €	www.gamesolution.de
	23 Biathlon 2008	Sportspiel	49 Games / RTL	01/08	70	0	v1.0	25,95 €	www.amazon.de
	24 Asterix bei den Olymp. Spielen	Actionspiel	Étranges Libellules / Atari	02/08	69	12	v1.0	29,95 €	www.amazon.de
	25 Blacksite	Ego-Shooter	Midway Austin / Midway	02/08	69	16	v1.2	38,90 €	www.amazon.de

## Sim City Societies v1.02

Das Aufbauspiel wird fordernder.

**Highlights:** Neuer Strategie-Modus, angepasstes Interface.

Das kommt davon, wenn man die wichtigen Dinge aus den Augen verliert: Der Entwickler Tilted Mill hat zwar dafür gesorgt, dass sich seine Städtebau-Simulation **Sim City Societies** im markengerechten Ordner »Sim City™ Societies« installiert, dabei aber

das eigentliche Spiel vernachlässigt. Denn **Societies** entpuppt sich als charmanter, aber komplett anspruchsloser Siedlungs-Sandkasten. Mit dem Update 1.02 vom 21. Dezember 2007 behebt Tilted Mill dieses Manko zumindest teilweise. Der Patch führt den Strategie-Modus ein, in dem die meisten Bauten Wartungskosten verursachen. Wer zu früh zu viele Häuser,

Arbeitsplätze und Dekorationen pflanzt, leert rasch die Stadtkasse. Und wenn Sie die Unterhaltsgebühren nicht aufbringen können, brechen Ihre Bauten zusammen. Die Bürger selbst arbeiten länger, werden daher schneller unzufrieden und legen häufiger Arbeitsplätze lahm. Dies schmälert Ihre Einkünfte; also müssen Sie die Einwohner beglücken und Ausgaben sorgfältiger planen. Jedoch nur, bis Sie eine funktionierende Stadt errichtet haben. Im Nachtest ließen wir **Societies** während der Mittagspause einfach weiterlaufen und verdreifachten so unseren Kontostand. Die Sims waren in unserer Abwesenheit zwar mürrisch geworden, doch mit Polizeieinsätzen konnten wir sie wieder »umstimmen«. Durchweg anspruchsvoll ist der Strategie-Modus also nicht, zumindest auf dem ersten der drei Schwierigkeitsgrade. Die höheren schalten Sie

frei, indem Sie auf der jeweils darunterliegenden Stufe eine Prachmetropole errichten. Weil dies im neuen Spielmodus mehr Planung erfordert und länger motiviert, erhöhen wir dennoch unsere Balance- und Endlosspiel-Wertungen.

Darüber hinaus passt sich das Interface nun farblich an die kulturelle Ausrichtung der Stadt an. Und auf Wunsch können Sie sich in der 3D-Ansicht anzeigen lassen, welche anderen Bauwerke eine Konstruktion beeinflusst. Die Hardware-Anforderungen sind aber immer noch zu hoch: Mit maximalen Details ruckelt **Societies** selbst auf flotten Rechnern unspielbar stark. Das kommt eben davon, wenn man die wichtigen Dinge aus den Augen verliert. **GR**



Im Strategie-Modus ist es schwieriger, blühende Siedlungen zu errichten.

### SIM CITY SOCIETIES V1.02

GENRE: Aufbauspiel  
HERSTELLER: Tilted Mill / Electronic Arts  
PATCHGRÖSSE: 51 MByte  
ALTE WERTUNG: 66 (GS 01/08)  
NEUE WERTUNG: 70  
BALANCE: 4 → 6  
ENDLOSSPIEL: 3 → 5







Patch 1.1 verbessert nicht nur die Leistung von Crysis, mit an Bord ist auch ein **neuer Benchmark** – der im Vergleich zu den »normalen« Tests deutlich mehr Leistung frisst.

## Crysis v1.1

**Highlights:** Mehr Leistung für Radeon-Karten und Vista-Nutzer.

Anfang Januar hat Crytek den lang erwarteten **Crysis**-Patch 1.1 veröffentlicht. Bei vielen Spielern macht die Installationsroutine des 140-MByte-Pakets aber Probleme. So nahm bei uns die Installation über eine halbe Stunde in Anspruch, und der Patchvorgang brach mehrmals ab. Also Fragen wir Electronic Arts: Ist man sich dort der Probleme bewusst? Bislang nicht, aber nun wird nach der Ursache gesucht.

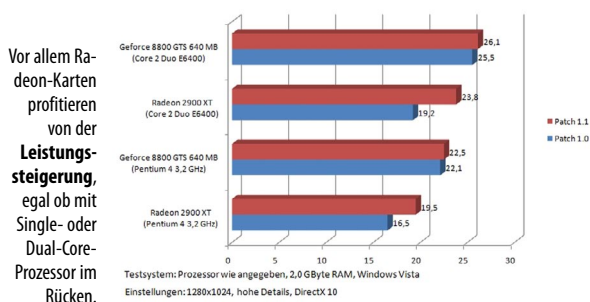
An der Spielbalance ändert sich wenig, lediglich die Wirkung von Granaten und das Tempo von Raketen wurden im Multiplayer-Teil leicht entschärft. Am meisten Aufmerksamkeit widmeten die Entwickler der Grafikleistung des Shooters. Während unter Windows XP kaum Leistungssteigerungen messbar sind, bekommt **Crysis** unter Windows Vista teils einen gehörigen Schub. Mit einer Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln und hohen Details verbesserte sich in unseren Benchmarks eine Radeon HD 2900 XT von

19,2 auf 23,8 fps – eine Steigerung von fast 24 Prozent! Als flüssig spielbar kann man aber auch diese Werte nicht bezeichnen. Bei GeForce-Karten tut sich hingegen wenig, erst der neue Beta-Treiber Forceware 173.61 soll **Crysis** um bis zu 20 Prozent beschleunigen. Ob die Mehrleistung dabei auf Kosten der Bildqualität geht, konnten wir noch nicht testen.

Vom Patch profitieren besonders Doppelkernprozessoren; ältere CPUs mit nur einem Rechenkern erreichen aber ebenfalls Leistungssteigerungen von bis zu 18 Prozent. Wenn Ihre Hardware mit dem ohnehin schon anspruchsvollen internen **Crysis**-Benchmark unterfordert sein sollte, schafft ein neuer Test Abhilfe. Der »Benchmark\_CPU2.bat« legt mit unzähligen Raketen ein verschnitztes Dorf in Schutt und Asche, wobei die Bildwiederholrate im Vergleich zu den normalen Tests um 70 Prozent einbricht. **HW**



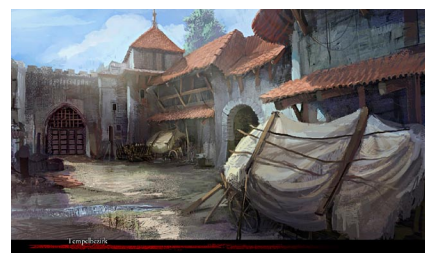
### Crysis - Patchtest



## The Witcher v1.2

**Highlights:** Lade- und Speicherzeiten verkürzt, Stabilität erhöht, vorher unauffindbare Gegenstände nun präsent, »vermisste« Personen an ihrem Platz.

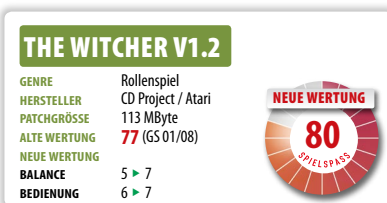
Der erste Patch (v1.1a) hat die Wertung des Rollenspiels **The Witcher** bereits um vier Punkte auf 77 angehoben. Der Software-Flicker auf Version 1.2 legt nach: Deutlich kürzere Ladezeiten machen Spaß. So dauert es auf unserem Testrechner (GF 8800 GTX, 2,0 GByte RAM, Vista) jetzt nur mehr zwei Sekunden, um ein Haus zu betreten. Einzig der erste Ladevorgang nach Spielbeginn dauert immer noch lang. Die Stabilität unter Vista hat sich verbessert, vereinzelte Abstürze gibt es trotz installierten Microsoft-Hotfixes. **Quicklink:** 4534 immer noch. Inhaltliche Verbesserungen: Personen und Gegenstände sind nun (meist) da, wo



Solche Lade-Screens sehen Sie nun endlich **deutlich kürzer**.

sie sein sollen; damit sind weitere Nebenquests endlich erfüllbar. Wir werten die Bedienung (Ladezeiten) um einen und die Balance (weitere Quest-Stopper entfernt) um zwei Punkte auf. Jetzt ist das Spiel fast in dem Zustand, in dem es hätte veröffentlicht werden sollen. Raum für Verbesserungen bleibt nach wie vor. **MT**

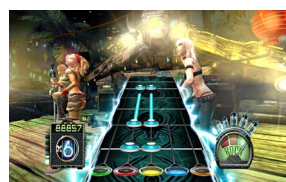
DVD  
- The Witcher v1.2



## Guitar Hero 3 v1.1

**Highlights:** Weniger Ruckler, Koop-Quickplay-Modus.

Seit Version 1.1 ruckelt **Guitar Hero 3** nicht mehr so stark,



Bei vielen Tönen **ruckelt's** immer noch.

gerät aber ab und zu immer noch ins Stocken. Online-Rocker freuen sich über den neuen Koop-Modus, ärgern sich aber über Verbindungsabbrüche und Lags. **FAB**



## Legend v1.02

**Highlights:** Leistung verbessert, einzelne Bugs behoben.

Der Patch v1.02 für **Legend: Hand of God** behebt zwei Absturzursachen, die bei der Alles-einsammeln-Funktion und beim Laden von 3D-Modellen auftraten. Das Spiel läuft nun auch auf Systemen mit wenig Arbeitsspeicher flüssiger. Zudem wurden einige kleinere Fehler ausgeglichen und die KI überarbeitet. **PD**



**Stufe 100** ist jetzt fehlerfrei erreichbar.





# Überblick Budget-Spiele

## Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

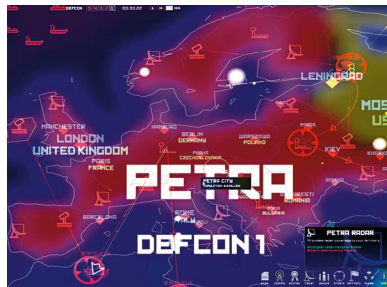
Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
<b>NEU</b> Adventure Box Volume 1	Adventure	74	03/08	Best Play	20 Euro	–	The Westerner, Runaway, Clever & Smart – okay.
<b>NEU</b> Adventure Box Volume 2	Adventure	64	–	Best Play	20 Euro	–	Drei mäßige Render-Adventures. Für Fans.
<b>NEU</b> Ankh: Herz des Osiris	Adventure	77	12/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Spaßiges Adventure für Groß und Klein.
<b>NEU</b> Age of Mythology Gold	Echtzeit-Strategie	84	–	AK Tronic Pyramide	10 Euro	–	Sagen-Spektakel samt Addon Titans.
<b>NEU</b> Anno 1503 Königsedition	Aufbauspiel	79	12/02	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.05	Guter Inselaufbau samt Erweiterung.
<b>NEU</b> Call of Duty 2	Ego-Shooter	84	01/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3	Packende Weltkriegsschlachten. (ab 15.2.)
Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	87	11/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v2.1.0.1	Flottes Weltkriegsspektakel.
<b>NEU</b> Darkstar One	Weltraum-Aktion	85	07/06	Hammerpreis	10 Euro	v1.3	Umfangreiches Science-Fiction-Epos.
Dawn of Magic	Action-Rollenspiel	77	06/07	Deep Silver	25 Euro	v1.0	Ein Fall für hartgesottene Magiefreunde.
<b>NEU</b> Defcon	Echtzeit-Strategie	74	12/06	Rough Trade	20 Euro	v1.43	Atomkrieg-Simulation mit schräger Faszination.
<b>NEU</b> Emergency 3 + 4 Gold	Strategiespiel	66	–	Rondomedia	20 Euro	–	Schlechte (3) und gute (4) Rettungs-Simulation.
<b>NEU</b> Enclave (dt.) Gold	Actionspiel	74	03/05	Rondomedia	10 Euro	v1.0	Ordentliche Schnitzelholz plus magere Dreingaben.
Ghost Recon Adv. Warfighter	Taktik-Shooter	84	07/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.35	Taktik-Shooter für Fortgeschrittene.
<b>NEU</b> Jade Empire	Rollenspiel	87	04/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Brillant erzähltes Asien-Rollenspiel. (ab 15.2.)
<b>NEU</b> Maelstrom	Echtzeit-Strategie	72	04/07	Codemasters	25 Euro	v1.1	Innovative Terraforming-Strategie mit Mängeln.
<b>NEU</b> Prince of Persia Trilogie	Actionspiel	83	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	–	Alle drei Teile der guten Hüpfprinz-Serie. (ab 15.2.)
Rainbow Six Vegas	Taktik-Shooter	89	02/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.06	Angenehm rasanter Taktik-Shooter.
Race Pack	Rennspiel	90	02/08	Atari	40 Euro	–	GTR 2 plus Test Drive Unlimited – exzellent!
Runaway 2	Adventure	78	01/07	Dtp	20 Euro	v1.1	Paradies für Querdenker und Rätselfreunde.
<b>NEU</b> Sherlock Holmes: Spur d. Erw.	Adventure	63	01/07	Hammerpreis	10 Euro	v3.0	Ordentliches Adventure für frustresistente Spieler.
Star Wars Battlefront 2	Mehrspieler-Shooter	77	01/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Battlefield-Klon mit Schwächen.
Star Wolves 2	Echtzeit-Taktik	74	10/06	Frogster	20 Euro	v1.2	Verschlimmbesserte Weltraum-Taktik.
The Movies Gold	Aufbauspiel	84	10/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Origineller Film-Baukasten samt Addon. (ab 15.1.)
<b>NEU</b> Titan Quest	Action-Rollenspiel	85	08/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.30r2	Motivierend-mythologischer Diablo-Klon. (ab 15.2.)
<b>NEU</b> Virtua Tennis 3	Sportspiel	85	05/07	Sega	25 Euro	v1.01	Wunderschöner Tennisspaß.

## Jade Empire



Jedes Monster hat Stärken: Dieser Dämon ist Feuerfest.

## Defcon



Die Stufe Defcon 1 ist der Startschuss zum Atomkrieg.

## Adventure Box 1



The Westerner: Der Held Fenimore überfällt eine Bank.

gamestar.de

Screenshot-Galerien:

- Jade Empire  
► Quicklink: 3234
- The Westerner  
► Quicklink: 4494
- Runaway  
► Quicklink: 4495
- Clever & Smart  
► Quicklink: 4496

Dämonen bedrohen das asiatische Sagenreich, Sie stellen sich ihnen in **Jade Empire** entgegen. Neben taktisch fordernden Actiongefechten bietet das Rollenspiel geschliffene Dialoge und spannende Quests. Da stört das simple Charaktersystem kaum. Für 10 Euro müssen Sie zugreifen – oder Sie verpassen eines der besten PC-Abenteuer 2007. **GR**

### JADE EMPIRE

GENRE Rollenspiel  
HERSTELLER Bioware / AK Tronic Pyramide  
VERSION v1.0  
CA. PREIS 10 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500 / 9600T  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



### DEFCON

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER Introversion / Rough Trade  
VERSION v1.43  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger bis Fortgeschrittene  
MINIMUM 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce 1  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



### ADVENTURE BOX VOLUME 1

GENRE Adventure-Sammlung  
HERSTELLER Crimson Cow / Flashpoint  
VERSION –  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger bis Profis  
MINIMUM 800 MHz, 256 MB RAM, Geforce 3  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



DVD

- Vollversion:  
The Westerner

Auf der **Adventure Box Volume 1** sind drei Spiele abgebildet, drin stecken aber vier: Dem Cowboy-Abenteuer **The Westerner** (2004) liegt der ergraute Vorläufer **Three Skulls of the Toltecs** (1996) bei. Auch **Runaway** (2003) und **Clever & Smart** (2004) sind nicht taufsch, dafür stimmt der Humor. Wer das witzige Trio, äh, Quartett nicht kennt, kann zugreifen. **GR**



# Überblick Aktuelle Mods

Man nehme einen Shooter und hebe ein wenig Rollenspielflair unter – lecker!

## Unreal Tournament 3 Battle RPG

Die kleine Mod **Battle RPG** erweitert den Ego-Shooter **Unreal Tournament 3** um Charakterstufen, besondere Fähigkeiten und verzauberte Gegenstände. Für jeden erledigten Gegner erhalten Sie zum einen Erfahrungspunkte, zum anderen Mana. Für

100 Mana-Einheiten spendiert Ihnen das Spiel volle Lebensenergie und alle Waffen. Mit den Erfahrungspunkten steigen Sie im Level auf und bauen zehn Spezialfähigkeiten aus. So erlernen Sie zum Beispiel den Vampirismus: Schießen Sie fortan auf einen Gegner, bekommen Sie einen gewissen Teil des angerichteten Schadens als Lebensenergie gutgeschrieben. Motivierend: Ihr Level und Ihr Fortschritt werden permanent auf dem Spielserver gespeichert. Die gesammelten Manapunkte hingegen verlieren Sie, sobald Sie das Spiel beenden.

### Vampire und Emos

Wenn Sie magische Waffen ergattern, ist Vorsicht geboten. Denn nicht alles, was magisch ist, ist



Am linken Bildrand sehen Sie das neue **Bildschirmmenü** mit allen wichtigen Daten.

auch hilfreich. Einer der Spezial-Raketenwerfer etwa verursacht weniger Schaden als normal. An der Grafik von **Unreal Tournament 3** ändert sich dabei übrigens nichts. Um an die Modifikation zu kommen, verbinden Sie sich einfach mit einem der Server, auf dem **Battle RPG** läuft. Ihr Rechner installiert das Daten-

paket dann automatisch. Die entsprechenden IP-Adressen finden Sie auf der Entwicklerwebsite (Quicklink: 4499). Die Mod benötigt den **UT 3**-Patch 1.1. **PD**

### BATTLE RPG

TYP	Rollenspiel-Mod für Unreal Tournament		
VERSION	4	GRÖSSE	520 KB
URL	<a href="http://bigbattleservers.com">http://bigbattleservers.com</a> ▶ Quicklink: 4500		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Düstere Höhlen, Schätze und fiese Fallen – Indiana Jones lässt grüßen.

## Oblivion The Lost Spires

Archäologe zu werden ist schwer? Stimmt nicht! Mit der Erweiterung **Lost Spires** für das Rollenspiel **Oblivion** geht das ganz leicht: Einfach die zwei Dateien der Mod in den **Oblivion**-Hauptordner kopieren, **Oblivion** starten und im Ordner »Spieldateien« **Lost Spires** aktivieren. Schon bekommen Ihr aktueller Charakter einen Auftrag von der Archäologengilde. Sehr schnell erreichen Sie die liebevoll gestaltete Burg der Schippenschwinger. Ihre Halle ist vollgestopft mit Artefakten und Antiquitäten, in der Mitte des Raumes liegt ein halbes Schiffswrack – sehr imposant! Das Hauptgeschehen findet aber in den weitläufigen Katakomben

unter dem namensgebenden »Lost Spire« statt, was so viel wie »Der verlorene Turm« heißt.

### Bärenfalle statt Peitsche

Die riesigen Höhlen sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Doch wenn Ihr Charakter noch nicht Level 20 erreicht hat, sollten Sie sich lieber erst woanders herumtreiben, denn in **Lost Spire** lauern Gegner, die Abenteureranfänger zum Frühstück verspeisen. Zur Belohnung für den rund 15 Stunden dauernden Einsatz finden Sie in verwunschenen Truhen eine Menge magischer Gegenstände, Ihre Auftraggeber überreichen Ihnen außerdem nach jeder abge-



In der Burg der Archäologengilde finden wir unter anderem ein riesiges, halbes **Schiff**.

schlossenen Teilmission ein seltenes Artefakt. Besondere Fähigkeiten haben die Dinger allerdings nicht. Großartig ist übrigens die nagelneue Bärenfalle, mit der Sie nicht nur Pelztier fangen, sondern auch mal einen Oger ärgern können. **Lost Spires** ist

auf Englisch, funktioniert aber auch mit der deutschen Version des Hauptspiels tadellos. **PD**

### LOST SPIRES

TYP	Quest-Mod für Oblivion		
VERSION	13	GRÖSSE	259 MB
URL	<a href="http://www.lostspires.com">www.lostspires.com</a> ▶ Quicklink: 4504		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



Vorbei ist die lange Zeit der Einsamkeit – machen Sie das schöne San Andreas endlich zusammen mit unzähligen menschlichen Mitspielern unsicher!

# GTA San Andreas

## Multitheft Auto Deathmatch

Man kann ja vom guten alten **San Andreas** nicht behaupten, es sei leer: Überall laufen verrückte Fußgänger, schwer bewaffnete Polizisten und natürlich feindliche Gangmitglieder herum. Doch die sind alle computergeneriert, und irgendwann sehnt sich der Mensch nun mal nach seinesgleichen: echten Mitspielern. Hier kommt **Multitheft Auto Deathmatch** ins Spiel. Das Entwicklerteam hat eine erste lauffähige Deathmatch-Modifikation für **GTA San Andreas** fertig gestellt: Es gibt zwar weder Verkehr noch Passanten, aber dafür reichlich menschliche Freunde und Feinde. Und die bringen Sie deutlich mehr ins Schwitzen als ein paar dümmliche computergesteuerte Gangster, die Ihnen ans Leder wollen.

### Triff die Wahl

Was wollen Sie sein: Ein Gangmitglied von den Grove- oder Ballajungs? Oder lieber von der russischen Mafia? Oder gar aus dem Lager der Polizei? Vor jedem Wiedereinstieg können Sie sich einer dieser Parteien anschließen. Sie starten mit einem zufällig gewählten Aussehen, wobei das Spiel einige Überraschungen bereithält: Für die Polizei rückt beispielsweise der Streifenpolizist, die Motorradbesatzung oder das SWAT-

Mitglied aus. Dazu gibt es ein paar fraktionsabhängige Startwaffen wie Pistole, Baseballschläger und Molotowcocktail, und schon kann es losgehen. Die Modifikation bietet neben klassischem Deathmatch und Team-Deathmatch auch den »Capture the Vehicle«-Modus, in dem es darum geht, ein auf der Karte markiertes, grell leuchtendes Fahrzeug heil in die eigene Basis zu fahren. Ganz neu ist der »Hay«-Modus. Hier versuchen Sie, auf einen großen Heuberg zu klettern und oben zu bleiben.

### Fang das Auto

In den Teambasen stehen fast immer ein paar Fahrzeuge herum. Natürlich können Sie sofort allein losheizen und sich auf die Jagd begeben, in der Gruppe aber macht es gleich doppelt Spaß. Wenn Sie vorne in ein schon bemanntes Auto steigen, dann zert Ihre Spielfigur wie im Basisspiel den Fahrer aus dem Wagen und nimmt seinen Platz ein – was unter Teamkollegen selbstverständlich nicht gern gesehen wird. Auf den Rücksitzen können Sie sich aus dem Fenster hängen und herumballern. Eine Limousine, aus deren Fenstern grimmige Mafiosi aus allen Rohren feuern, sorgt für eine Menge Aufsehen und Zerstö-



Mit drei menschlichen Beifahrern bringen wir einen gegnerischen Polizeiwagen zur Strecke.

– das erhöht die Chancen für Ihr Team, heimlich das Zielfahrzeug zu schnappen. Die Karte am Bildschirmrand zeigt alle Freunde und Feinde im Spiel, und von denen passen bis zu 100 auf einen Server. Stellen Sie sich mal vor, wie die alle mit Waffengewalt versuchen, in ein einziges kleines Auto zu klettern – genau das ist **Multitheft Auto Deathmatch**.

### Ignorier den Fehler

**Multitheft Auto Deathmatch** befindet sich in einer frühen Entwicklungsphase und ist dementsprechend noch lange nicht bugfrei: Gelegentlich stürzt das Spiel beim Start ab. Lassen Sie sich davon nicht abschrecken: Einmal geladen, läuft **Multitheft Auto Deathmatch** stabil. Zumindest unter Windows XP – unter Vista verweigerte die Mod den Dienst. Die Installation ist kinderleicht. Sie brauchen lediglich das unmodifizierte **GTA San Andreas** in der Version 1.0 und die 24 Megabyte große Mod-Datei von der Entwicklerseite. Nach der In-



Bei bis zu 100 Spielern auf dem Server ist Flucht keine Schande.

stallation können Sie bequem den integrierten Serverbrowser nutzen, um auf eines der belebten Schlachtfelder zu gelangen. Auch wenn es dort keine computergesteuerten Figuren mehr gibt, sind die Karten oft genauso bevölkert wie das Basisspiel – mit verrückten Fußgängern, schwer bewaffneten Polizisten und feindlichen Gangmitgliedern. **PD**



Erst **Tränengas**, dann noch Molotowcocktails hinterher – das schmerzt!

### MULTITHEFT AUTO DEATHMATCH

TYP	Multiplayermod für GTA San Andreas		
VERSION	1.0	GRÖSSE	24 MB
URL	<a href="http://mtavc.com/">http://mtavc.com/</a>		
DESIGN	Quicklink: 4503		
UMFANG			
SPASS			



# Leserbriefe

## Gunnars Kolumne

### Ich und die Alkoholkiller

❖ Beim Lesen der Kolumne von Gunnar Lott in der letzten GameStar-Ausgabe ist mir gleich ein Gedanke durch den Kopf gegangen. Ich habe seinen Text minimal angepasst:

»Ich diskutiere hin und wieder, meist auf Konferenzen, mit dem Feind. Mit sich ehrlich sorgenden Alkoholgegnern, aber auch den schäumenden Eiferern, den Hetzern, den Alkoholverbietern. Ich tue das, weil es nun einmal jemand tun muss. Und es treibt mir den Blutdruck hoch. Denn eine Sache steht immer zwischen uns, die jegliche Verständigung zerstört. Ich sage: »Wer nicht säuft, versteht nicht, wie Saufen ist.« Der Feind sagt: »Wir sind Experten, wir haben Säufern zugehört und mit Säufern gesprochen. Das reicht.« Doch das ist ein Trugschluss – man begreift Saufen nicht, indem man sich vorsaufen lässt. Wir Säufer nehmen Anteil an Saufgelagen, wir kontrollieren sie, wir können die Symbole als das deuten, was sie sind – wir erfassen Besäufnisse als Regelsysteme. Wir sehen das Umfallen des Saufkumpans nicht als Mord, sondern als Symbol für das Erreichen eines Ziels. Wer auf das Erleben verzichtet, kann nicht verstehen, dass selbst Komasaufen eine Dramaturgie, Regeln und festgelegte Mechaniken hat. Und weit mehr ist als die Kotztouren, als die sie von den Leuten wahrgenommen werden, die sich in abgedunkelten Vorführräumen in Unis und Behörden einzelne Schnapsflaschen zeigen lassen.«

Würden wir diese Worte vorgesetzt bekommen, würden wir uns ernsthaft Gedanken um den Gesundheitszustand des Autors machen. Nicht, dass man mich missversteht: Ich bin selbst leidenschaftlicher Zocker, der sich an Ego-Shootern und Co abregiert. Ich habe aber auch erlebt, wie ein Spieler ausgerastet ist, als er bei Unreal Tournament mehrere Spiele hintereinander



**Guitar Hero 3:** »Ich finde es echt bescheuert, dass wir PC-Spieler mal wieder zu kurz kommen!«

verloren hatte. Für mich ist es selbstverständlich, dass Killerspiele Auswirkungen auf den Spieler haben. Und ich traue es auch Psychologen zu, dass sie dies feststellen können, ohne selbst gespielt zu haben. Also bitte, Gunnar Lott, keine globalen Hasstiraden gegen Spielegegner. Das schadet am Ende nur den Spielern, der GameStar und schlussendlich mir.

Thomas Hook

❖ Lustig. Aber so ist das natürlich ein auf beiden Beinen hinkender Vergleich. Spiele sind ein Medium, ein Kulturgut, eine Unterhaltungsform. Alkohol ist, wenn auch ebenfalls ein Teil unserer Kultur, in erster Linie eine stoffliche Droge. Ihre Umtextung würde funktionieren, wenn Sie statt den Spielen »Fernsehen« einsetzen würden oder »Bücher« oder »Musik«. Aber dann wäre es natürlich nicht mehr witzig. Ich finde es, und an dieser Meinung halte ich fest, weiterhin erschreckend, wie wenige von den Spiele-Kritikern wirklich versucht haben, Spiele zu spielen. Dabei wäre es ja nicht so schwierig, es

verlangt ja niemand, dass die Damen und Herren an Raids teilnehmen, Clankriege anführen oder Nächte durchzocken. Einfach nur mal selbst ein paar Stunden ernsthaft auszuprobieren, ein Spiel pro Genre, das würde reichen.

Gunnar Lott

## Guitar Hero 3

### Wo bleiben neue Songs?

❖ Ich habe mir vor ein paar Tagen Guitar Hero 3 gekauft. Schönes Spiel – aber ich finde es echt bescheuert, dass wir PC-Spieler mal wieder zu kurz kommen! Während Xbox-360-Spieler schon über zehn Songs downloaden können, gibt's für PCs noch keinen einzigen. Es kann wohl nicht so schwer sein, die Songs für den PC kompatibel zu machen!

Tarvo Reim

❖ PC-Käufer sollten sich vorläufig keine großen Hoffnungen machen. Wir haben bei Activision nachgefragt; demnach ist derzeit nicht geplant, die kostenlosen Songpakete für Guitar Hero 3 auch auf dem PC anzubieten.

Fabian Siegmund

## Frontlines-Video

### Sehr lobenswertes Video

❖ In der neuen Ausgabe finde ich vor allem das Video von Fabian Siegmund zu Frontlines: Fuel of War sehr lobenswert. Er schafft es nicht nur, alle relevanten Informationen wiederzugeben, sondern bringt dem Zuschauer das Spiel auf eine unterhaltsame Weise näher. Weiter so!

Thomas Schirmer

❖ Danke für das Lob!

Fabian Siegmund

## Das Ende des PCs?

### Auch Konsolen haben Bugs

❖ Die Leserbriefе zum Thema »Das Ende des PCs?« in eurer letzten Ausgabe erinnerten mich schon fast an Nachrufe für einen Verstorbenen. Fragt doch mal bei eurer Schwesterzeitschrift GamePro nach, wie das auf den Konsolen mittlerweile mit Patches aussieht. Bioshock und The Orange Box wurden bereits am Erscheinungstag mit einem Update beglückt. Bei Forza 2 führte ein Bug dazu, dass auf den vordersten



Rängen nur Lotus-Fahrer standen. Mit der neuen Firmware für die Playstation 3 stürzt Assassin's Creed oftmals ab (ja, auch Konsolen können sich aufhängen). Oblivion und Two Worlds hatten beim Erscheinen fast genauso viele Bugs wie die PC-Versionen. Ihr erwähnt auch einige Nachteile der Konsolen nicht. Meine Xbox 360 durfte ich letzten Sommer zweimal zur Reparatur einschicken. Trotz 08/15-Lüfter ist mein neuer PC deutlich leiser als die Box; mit dem Rechner kann ich auch nach 20:00 Uhr noch spielen, ohne dass mein Nachbar glaubt, ich benutze den Staubsauger (ohne Scherz). Die Playstation 3 wiederum ist im Multiplattform-Bereich oft von technisch schlechteren Umsetzungen geplagt (Ruckler, Kantenflimmern usw.). Ich werde jedenfalls zukünftig wieder vermehrt am PC spielen. *Michael Leitner*

#### Mehr Spiel fürs Geld

❖ Knights of the Old Republic, GTA San Andreas, Oblivion (und demnächst Assassin's Creed) sind Spiele, die ich mir ebenso gut für die Konsole hätte zulegen können – stattdessen habe ich (teilweise nach langer Wartezeit) zum PC-Pendant gegriffen. Und zwar vor allem aus einem Grund: weil von Anfang an klar war, dass ich durch die Community auf allerlei interessante Mod-Projekte zugreifen können würde, die mir das Doppelte und Dreifache an Spielspaß und -dauer versprechen. Ich will die Konsolen nicht schlechtreden, sie haben zweifellos einige Vorteile auf ihrer Seite. Aber wer schon mal erlebt hat, wie durch ein liebevoll gestaltetes Fanprojekt aus Azeroth



**Universe at War:** »Nach dem enttäuschenden C&C 3 endlich ein klasse Strategiespiel!«

plötzlich Mittel Erde oder aus City 17 ein Geisterhaus wird, dem wird klar, dass man am PC mehr Spiel fürs Geld bekommt.

*Georg Völkel*

#### Universe at War

##### Frisch und unverbraucht

❖ Ich habe vor ein paar Stunden die Demo von Universe at War durchgespielt und bin begeistert. Die Hierarchie spielt sich frisch und unverbraucht, und aus dem Mega-Test kann ich schließen, dass es zumindest bei den Novus ähnlich sein wird. Klar, die Kamera ist nicht perfekt, und die Kampfläufer kamen mir zumindest in der Demo ein wenig zu stark vor, aber sowas lässt sich ja ohne Probleme patchen. Nach dem eher enttäuschenden C&C 3 endlich wieder ein klasse Strategiespiel!

*Niklas Lampa*

#### Serious Games

##### Spiele werden erwachsen

❖ Dass manche PC-Spiele mittlerweile auch eine ernsthaftere

und erwachsene Zielgruppe suchen, ist meiner Ansicht nach nur logisch. Immerhin gibt es dieses Medium bereits seit rund 25 Jahren; die erste Gamer-Generation ist heute bereits um die 40. Nicht jeder Erwachsene möchte zum tausendsten Mal Orks verprügeln oder zum hundertsten Mal im Weltraum rumballern. Wenn dann auch noch wirklich wichtige Themen angesprochen werden wie in Global Conflicts: Palestine, dann um so besser; immerhin tragen solche Spiele dazu bei, den Menschen ernste politische Themen näherzubringen. Allerdings ist es nun mal weitaus einfacher und weniger riskant, den tausendsten Ego-Shooter auf den Markt zu bringen, als ein Spiel über den Palästina-Konflikt. Wenn ernsthafte Spiele einen Markt für sich beanspruchen wollen, müsste früher oder später der Staat als Sponsor bzw. Auftraggeber einspringen.

*Uwe Peters*

#### Spiele als Kulturgut

##### Wie stellen die sich das vor?

❖ Ich habe gelesen, dass der Deutsche Kulturrat sich dafür ausgesprochen hat, »gute« Computerspiele als Kulturgut anzuerkennen. Der Kulturstatsminister Bernd Neumann (CDU) will einen Preis für künstlerisch und pädagogisch wertvolle Computerspiele vergeben. Er meint: »Man kann und muss gute Computerspiele fördern, damit sie sich positiv absetzen können von den schlechten Spielen.« Das ist eine tolle Idee, aber wie stellt man sich das im Ministerium denn vor? Jeder hat seine ganz eigene Auffassung von guten und schlechten Computerspielen. Ich kann mir



**Global Conflicts: Palestine:** »Solche Spiele tragen dazu bei, den Menschen ernste Themen näherzubringen.«

## Fehler!

Gute Nachrichten! Diesen Monat gingen bei [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) nur eine Handvoll Hinweise auf Fehler in der letzten GameStar-Ausgabe ein, was klipp und klar heißt: Wir robben uns in Sachen Unfehlbarkeit zentimeterweit an den Papst heran. Andererseits ... ein schrecklicher Verdacht keimt in uns; wir trauen uns kaum, ihn auszusprechen: Werden Sie am Ende nachlässig, liebe Leser? Melden Sie etwa Ihre Funde nicht mehr? Und wäre das nicht im Endeffekt, na – ein Riesenfehler? Ja eben! Deshalb weisen wir Sie ja darauf hin, weil wir unsere Pflicht ernst nehmen. Sie hoffentlich auch!

#### Making of: Command & Conquer 3

Im Artikel zu **C&C 3** schreibt Michael Graf in einer Bildunterschrift, eine der Zeichnungen zeige einen GDI-Orca. »Das ist falsch«, fährt Sebastian Eccius in die Parade, »es ist ein GDI-V-35-Ox-Transporter.« Und weist der Ordnung halber noch darauf hin, dass Michaels »Nod-Krad« korrekt »Nod-Mot« heißt. Nun kann der passionierte Tieresser Graf eigener Aussage nach zwar durchaus Wale von Ochsen unterscheiden, aber nicht, »wenn sie aus Metall sind und wegfiegen, wenn man sie fangen will.« Die GameStar-Etikette schreibt als lehrreiche Strafe für Falschbenennungen vor, sich die Typenbezeichnungen von bis zu drei Flugzeugen zu merken; eine Aufgabe, an der Michael so erwartungsgemäß wie tränenreich scheitert.

#### Preview: Age of Conan

Die Geschichte des Entwicklers Funcom zeichnet Daniel Matschijewsky in einem Kasten im Preview-Artikel zu **Age of Conan** nach und zählt dort »das Adventure Dreamfall und dessen Fortsetzung The Longest Journey« auf. »Wenn ich mich recht erinnere, war's andersrum«, grübelt Patrick Huschnitt – und hat natürlich recht, The Longest Journey kam vor Dreamfall. »Im philosophischen Sinne jedoch«, babbelt der wild schwitzende Matschijewsky, »da beginnt nach dem Geburts-Traum(a) der lange Weg des Lebens!« Stimmt schon, interessiert die seelenlosen Privatfernsehgucker unter den Redakteuren aber nicht, die ihres Vollstreckeramtes walten und den barbarisch schreienden Daniel zu Strafzwecken kopfüber an die Decke binden. Dort folgt auf den langen Weg bis zum Einschlafen schließlich – schnipp – der Traumfall.

#### Kontrollbesuch: Herr der Ringe Online

Und nochmal der Matschijewsky! Ein Gildenhaus in **Herr der Ringe Online** koste 7 Gold 150 Silber, schreibt der Schwabe im Kontrollbesuch-Artikel. Katrin Fehlhaber korrigiert – erstens würden die Gebäude Sippenhäuser heißen, zweitens mit mindestens 15 Gold zu Buche schlagen. Klar, dass der Hobbymietler Matschijewsky bei seinem dünnen Redakteursgehalt nicht zu den Immobilienbesitzern gehört und sich deshalb auf dem Terrain des Grundbesitzes täppisch bewegt. Zum Glück ist bald Erfahrungsgewinn zu erwarten: Das schmale Sümmchen Suppengeld, das wir ihm monatlich überweisen, wird ab sofort in Sippengeld umgewandelt und in ein ärmliches Anwesen im Auenland investiert.



kaum vorstellen, dass Unreal Tournament 3 das Prädikat »pädagogisch besonders wertvoll« erhält oder Crysis als »künstlerisch wertvoll« gilt, nur weil das Spiel neue Grafikmaßstäbe gesetzt hat. Was auch immer dabei rumkommen mag, ich hoffe, dass das GameStar-Team ein waches Auge auf die Entwicklung behält und sich vielleicht sogar positiv einbringen kann. *Sören Krauß*

❖ Der Anstoß des Kulturrats ist zunächst einmal genau das – ein Anstoß, dem nicht unbedingt Taten folgen müssen. Wir finden es allerdings bereits begrüßenswert, dass in der Öffentlichkeit nicht nur über die potenziellen Gefahren, sondern auch über den

potenziellen Wert von Spielen gesprochen wird. Wenn sich daraus ein Projekt entwickeln sollte, werden wir unsere Leser selbstverständlich auf dem Laufenden halten. Und uns – wie bei allen solchen Aktionen – auch selbst einschalten. *Michael Trier*

## Spiele-KI

### Vorbildliches Oblivion

❖ Mit großem Interesse habe ich euren Report über KI gelesen. Doch als ihr einige Spiele genannt habt, die eine sehr gute KI haben, habe ich ein Spiel vermisst. Ihr schreibt, dass man mit der KI eine lebendige, glaubwürdige Welt schaffen muss. Und ein Spiel sticht in diesem Punkt be-



**Oblivion:** »Die KI von Oblivion schafft eine lebendige, glaubwürdige Welt.«

# GAMESTAR INTERAKTIV

## »Bleigießen«

In der letzten Ausgabe baten wir Sie, die Gunst der Sylvesterstunde zu nutzen und fleißig Blei für uns zu gießen. In vielen von Ihnen scheint tatsächlich ein kleiner Prophet zu stecken, denn uns er-

reichten zahllose Vorhersagen zum Spielejahr 2008. Die originellsten Einsendungen zeigen wir Ihnen hier und belohnen sie mit einem Preis. Danke an alle, die teilgenommen haben! **YCH**



### 1 »Prototype«

»Das ist unverkennbar Alex Mercer aus Prototype während eines Gestaltwandels. Die Beine und Teile des Oberkörpers sehen bereits eindeutig menschlich aus, allerdings besteht der Rest seines Körpers noch aus Mutationsmaterie.« *Daniel Zitzmann*

### 2 »Call of Duty«

»Es handelt sich um ein »Trikon«, in meiner Vision eine der feindlichen Rassen in Call of Duty 5. Die Serie schafft so den Sprung von Vergangenheit über die Gegenwart in die Zukunft.« *Jan Sandhorst*

### 3 »Bioshock«

»Eindeutig eine Unterwasserstation. Ich deute sie als Zeichen, dass Bioshock einen umfangreichen Patch erhält, die Wertung deshalb auf 89 steigt und keine Probleme mehr unter Vista auftreten.« *Gregor Volk*

### 4 »Spore«

»Ich sehe voraus, dass 2008 zeitgleich mit Spore auch dessen Aliens hier auf der Erde erscheinen. Sie werden sich unseren Planeten mit ihrem hypnotisierenden Gesang Untertan machen.« *Tim Rösner*

### 5 »Starcraft 2«

»Das Blei zeigt uns eine der neuen Zerg-Einheiten aus Starcraft 2. Der bedrohlich angehobene Schwanz sowie die starke Panzerung sind deutlich zu erkennen. Der Zerg verharrt in Lauerstellung, um anschließend über unachtsame Terraner herzufallen.« *Dennis Dehmel*

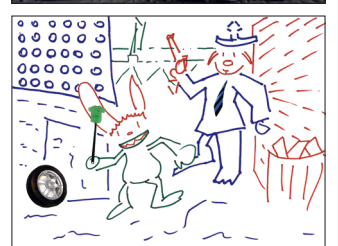
## Die nächste Aufgabe

Computerspiele haben eine Vorreiterfunktion. Sie stellen die Technik vor immer höhere Herausforderungen, erfinden neue Formen des Erzählens. Nun sollen Sie uns helfen, das Thema Spiele in neue Bahnen zu lenken. Verwandeln Sie das nebenstehende Artwork aus Sam & Max in ein modernes, abstraktes Kunstwerk. Unser mühevoll gestaltetes Beispiel zeigt Ihnen, wie so etwas aussehen könnte. Ob Gemälde, Fotografie oder Skulptur – lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf! Die gelungensten Kunstwerke drucken wir in der kommenden Ausgabe ab.

**Einsendeschluss ist der 11. Februar.** Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

### Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München



### Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de  
Betreff: »Bleigießen«



sonders hervor: Oblivion. Geht man in Oblivion in eine Stadt, sieht man Menschen, die sich auf der Straße begrüßen und sich über die neuesten Gerüchte in der Welt unterhalten. Die Bewohner, wozu auch die Händler zählen, schließen um 20.00 Uhr ihre Häuser und Läden ab, essen zu Abend und legen sich schlafen. Natürlich: Die Monster in Oblivion sind kein bisschen schlauer oder dümmer als die der Konkurrenz, und auch Schlafen und Essen usw. basieren auf Skripten, doch wenn es so perfekt funktioniert wie hier, ist dies keine Schande. *Sören Diedrich*

☛ Stimmt, auf welche Weise die KI eine glaubwürdige Atmosphäre erzeugt, spielt keine Rolle. Das System bei Oblivion funktioniert gut, wird aber schnell durchschaubar. Die Straßengespräche wiederholen sich, die Bewohner folgen immer den gleichen Routinen. Zudem ist die Kampfindelligenz der Gegner (wie erwähnt) mäßig. Dennoch trägt die KI bei Oblivion sinnvoll zur Stimmung bei. Übrigens: In Fallout 3 will Bethesda das Bewohnerverhalten noch mal deutlich verbessern. *Heiko Klinge*

## Starcraft-Film

### Ist da was geplant?

☛ Da ich ein riesiger Fan von Starcraft bin, denke ich mir, dass dessen Story filmreif wäre! Ich würde die Einheiten und Helden des Spiels wirklich gern auf der Kinoleinwand sehen. Nun meine Frage: Wisst ihr etwas über einen solchen Film und könntet ihr das

Thema ansprechen, wenn ihr das nächste Mal bei Blizzard seid?

*Pascal Eigendorf*

☛ Blizzard hat 2006 eine Vereinbarung mit dem Filmstudio Legendary Pictures getroffen. Das erste Projekt ist aber ein Film auf Basis des Warcraft-Universums, der lose für 2009 angekündigt ist. Zu einer Starcraft-Verfilmung sind uns keine Pläne bekannt. Wir werden's beim nächsten Blizzard-Besuch gern mal erwähnen. *Daniel Matschijewsky*

## GameStar

### Man spürt die Leidenschaft

☛ Ich lese die GameStar mittlerweile seit zwei Jahren. Ich habe mir eure Zeitschrift eigentlich nur mal zum Zeitvertreib geholt, aber seitdem bin ich jeden Monat wieder positiv überrascht. Ihr bewertet die Spiele nicht so distanziert, bei euch merkt man, dass ihr selbst auch leidenschaftliche Spieler seid. Weiterhin zählt ihr nicht nur alle Fakten eines Spieles zusammen, sondern gebt auch eure persönliche Meinung dazu ab, was mir sehr gut gefällt. Das Ganze rundet ihr mit der richtigen Menge Humor ab. Auch eure DVD gelingt euch immer wieder sehr gut, und eure Fun-Videos sind einfach nur sagenumwoben. Macht alle weiter so! *Giulio Tack*

## Fabian der Weise

### Ist das Fabian?!

☛ Wir haben im Deutschunterricht Nathan der Weise gelesen und dazu Arbeitsblätter zu einem

Günther Beckstein hat keinen Skill.

----- Original-Nachricht -----

Betreff: [Vorgang: 277670] Einladung an Herrn Beckstein  
Datum: Thu, 27 Dec 2007 16:35:01 +0100  
Von: servicestelle@bayern.de  
An: Torben Lanfer

Sehr geehrter Herr Lanfer,

Ministerpräsident Dr. Günther Beckstein lässt Ihnen für Ihre Einladung zu einer Partie CounterStrike und die guten Wünsche zum Jahreswechsel danken.

Schon aus terminlichen Gründen kann er Ihrer Einladung nicht folgen. Er wünscht auch Ihnen alles Gute im neuen Jahr.

Mit freundlichen Grüßen

Servicestelle  
der Bayerischen Staatsregierung

Betreff: Einladung an Herrn Beckstein  
Datum: Tue, 25 Dec 2007 20:24:50 +0100  
Von: Torben Lanfer  
An: direkt@bayern.de

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich möchte Herrn Ministerpräsident Günther Beckstein die Möglichkeit geben, seine Kompetenzen in Sachen »Gewaltspiele« weiter zu schärfen. Dazu lade ich ihn recht herzlich zu einer Partie CounterStrike in der Version 1.6 ein, die er gegen mich spielen soll, ein.

Für eine mögliche Terminabsprache bin ich gerne bereit. Außerdem habe ich die ersten zwei Januar-Wochen Urlaub und stehe dort zur vollsten Verfügung. Die anzusetzende Zeit wäre ca. eine Stunde, da nach den Regeln der GameStar.de-Ladder gespielt wird. Zur Mapwahl (zu finden unter »Map-Pool«) überlasse ich Ihnen das Entscheidungsrecht.

Mit freundlichen Grüßen und ein gutes neues Jahr 2008 wünscht Ihnen

Torben Lanfer

Unser Leser Torben Lanfer nahm die Aufforderung auf der »Vorletzten« der GameStar-Ausgabe 02/08 ernst und forderte den bayerischen Ministerpräsidenten zum **Counterstrike-Duell** – allerdings ohne Erfolg ...

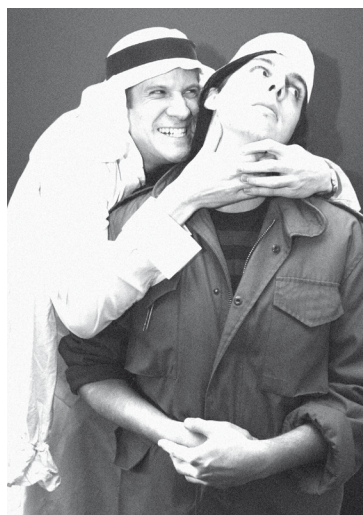
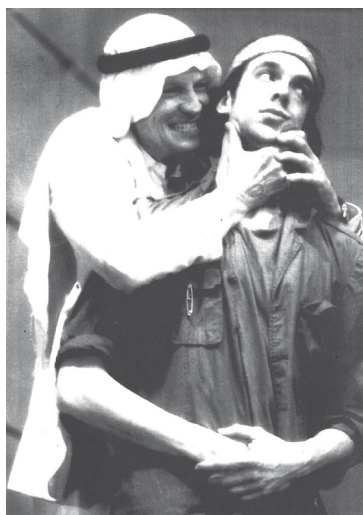
### Theaterstück kopiert bekommen.

Darauf waren auch Fotos der Darsteller abgedruckt. Nun haben wir eine unglaubliche Ähnlichkeit feststellen müssen: Der Linke ist doch Fabian!

*Aurélie und Sabine*

☛ Und der Rechte ist Michael Obermeier! Weil wir immer schon

Leserbriefe von zwei Mädels haben wollten, werden Michael und ich die nächsten Jahre Nathan der Weise proben, dann in die Vergangenheit reisen, dort Theater spielen und uns dabei knipsen lassen, um schließlich auf eurem Arbeitsblatt zu landen, damit ihr uns schreibt. Hat ja prima geklappt! *Fabian Siegmund*



Links das **Originalfoto** von Aurélie und Sabine: Nathan der Weise mit zwei (uns) unbekannten Schauspielern. Rechts **Fabian und Michael** beim Proben für ihre Zeitreise. Gut, Jungs, das wird!

## So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto: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](mailto:tech@gamestar.de)
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [cd@gamestar.de](mailto: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](mailto:gamestar@zenit-presse.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.



# Mitmachen und Gewinnen

## So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter [www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte](http://www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte) oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 26. Februar 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



*Constantin Film*

**Ab 14. Februar auf DVD** Bald kommen die Zombies zu Ihnen nach Hause: Am 14. Februar erscheint der Action-Thriller **Resident Evil: Extinction** auf DVD. Darin hat das T-Virus der Umbrella Corporation den Großteil der Erdbevölkerung in Untote verwandelt. Eine Gruppe von Überlebenden um die genmanipulierte Superkriegerin Alice (Milla Jovovich) kämpft sich durch die Monsterhorden – unter anderem in der Wüste von Nevada und im verheerten Las Vegas. Besonders gelungen sind die erstklassig choreographierten Kampfszenen, die der Regisseur Russel Mulcahy (**Highlander 2**) packend in Szene setzt. Weitere Infos zum Film gibt's unter [www.re3film.de](http://www.re3film.de).

Wir loben **einmal** die **Resident Evil: Extinction Premium Edition** aus, der eine zweite DVD mit umfangreichem Bonusmaterial beiliegt. Damit Sie den Zombie-Thriller auch unterwegs anschauen können, legen wir in Zusammenarbeit mit MSI noch ein **MSI GX600-7525VHP Extreme** drauf. In diesem extravaganten Spiele-Boliden stecken ein Intel Core 2 Duo T7500, 2,0 GByte RAM sowie eine Nvidia GeForce 8600M GT mit 512 MByte Speicher. Eine 1,3-Magapixel-Webcam und ein Kartenleser sind eingebaut. Und wem das nicht reicht, der setzt die eingebaute »Lachgas-Einspritzung« ein: Ein Druck auf die Turbo-Taste bringt bis zu 20 Prozent mehr Leistung. Das entspiegelte 15,4-Zoll-Display zeigt dabei glasklar, wie viel Leistung im Turbobook™ steckt. Weitere Infos zu den Produkten von MSI finden Sie unter [www.msi-technology.de](http://www.msi-technology.de). Wert der Preise: rund **1.600 Euro**.

**Kalypso Media** Am 21. Februar kehren die alten Römer zurück, denn an diesem Tag erscheint **Imperium Romanum**. Im Aufbauspiel errichten Sie eine römische Metropole, bringen deren Wirtschaftskreislauf in Schwung und schlagen Barbaren zurück. Innovativ ist das »Tablet«-System: Wenn Sie neue Herausforderungen suchen, ziehen Sie Ereigniskarten, die Ziele vorgeben oder Boni bringen. Gemeinsam mit Kalypso Media und Polyband verlosen wir **einmal Imperium Romanum**, dazu gibt's ein **Römerkostüm** und die DVD-Filme **Spartacus** sowie **Gladiator**. **Zehn** weitere Gewinner freuen sich ebenfalls über **Imperium Romanum**. **Fünf** Spielen legen wir die aufwändige BBC-Dokumentation **Rom und seine großen Herrscher** auf DVD bei. **Dreimal** gibt's das Render-Adventure **Agon: The Lost Sword of Toledo**, das ebenfalls am 21. Februar erscheint. Wert der Preise: rund **800 Euro**.



**Creative** Creative und GameStar erfreuen Ihre Ohren. Denn wir vergeben **einmal** die Spiele-Soundkarte **Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer**, die mit präzisiertem 7.1-Raumklang via EAX Advanced HD punktet. **Zwei** weitere Gewinner freuen sich über das Stereo-Boxenset **Creative Gigaworks T20**, aus dem dank der BasXPort-Technologie auch ohne Subwoofer glaubwürdige Bässe wummern. Und **einmal** vergeben wir die 1,3-Megapixel-Webcam **Creative Live! Cam Voice** samt kabellosem Headset. Wert der Preise: rund **350 Euro**.



## Gewinner 01/2008

► P. Adamski, Nesselbach • D. Bochmann, Freiberg • M. Bodien, Hamburg • J. Böttcher, Lehrte • M. Busch, Hauenstein • A. Busch, Braunschweig • L. Clemens, Ediger-Eller • S. Conrad, Berlin • S. Conrad, Erkelenz • J. Cremer, Velen • T. Czarny, Saarbrücken • M. Dahmer, Dortmund • M. Diener, Grasleben • O. Ebert, Korschenbroich • H. Ebert, Schmalkalden • J. Ecke, Karlsruhe • J. Eigler, Hemsbach • T. Eilers, Westerstedde • O. Franke, Cottbus • R. Heiling, Bad Herrenalb • F. Heinzler, Hilden • T. Heitz, Ochtrup • S. Hennig, Weillbach • A. Herbrich, Weimar • A. Hermesmeier, Bochum • F. Hetscher, Münster • J. Heuser, Hofheim • R. Heußler, Buchloe • T. Heydenreich, Jena • M. Hoppe, Bochum • F. Huber, Bad Wurzach • H. Hülsbusch, Dülmen • M. Huth, Chemnitz • L. Hutka, Dresden • C. Jelitte, Heidenheim • P. Jensen, Ratingen • E. Jessen, Brunsbüttel • D. Jonas, Hürth • M. Juen, Riemerling • J. Jülg, Herbolzheim • G. Kalfack, Dresden • M. Kaltenbach, Breisach • G. Kampmann, Hannover • U.-R. Kaufmann, Neuss • A. Kawczak, Hemer • S. Körber, Nordhausen • C. Kolbow, Hannover • F. Köster, Hagen • M. Kubetin, Bielefeld • P. Kubis, Drensteinfurt • M. Kuhbald, München • F. Kühn, Essingen • T. Leukert, Denke • N. Liebhardt, Umkirch • M. Ludwig, Krefeld • C. Marschall, Bergisch Gladbach • J. Neumann, Hamburg • M. Riest, Grosseilingen • J. Rincker, Schwaikheim • F. Rinner, Ronshausen • B. Ripkens, Uedem • S. Ristic, Hannover • S. Schlebusch, Heinsberg • S. Schlicht, Düren • J.-M. Sengstake, Bremen • N. Sievers, Burgdorf • S. Solbach, Neunkirchen • J. Simon, Falkensee • U. Steeb, Hildrighausen • J. Steffen, Berlin • D. Tement, Hanau • F. Tief, Hessigheim • P. Tollasz, Marl • C. Zobel, Rheinsheim

## Gewinner der Abonnentenverlosung 03/2008

► E. Schäfer, Bremen • S. Fink, Gauting • H. Hoffmann, Horn-Bad Meinberg • M. Rautenberg, Krefeld • H.-J. Müller, Kürten



31  
Dezember

# So war 2007

Die GameStar-Redaktion fragt sich, was 2008 eigentlich noch kommen soll: Das Jahr 2007 hat doch schon alle Hits aufgebraucht!

Das Jahr 2007 war ein hartes Jahr. Es hat schwere Wunden hinterlassen. Wunden in unseren Bankkonten, denn selten sind so viele erstklassige Spiele in so kurzer Zeit auf den Markt gekommen. Besonders in den letzten Monaten: **Call of Duty 4**, **Bioshock**, die **Orange Box**, um nur fünf zu nennen (immerhin besteht die **Orange Box** ja aus drei Spielen). Nach dem in Sachen Action recht ruhigen Vorjahr kommen nun die Titel in die Läden, auf die die Welt schon 2006 gewartet hatte: **Unreal Tournament 3**, **Stalker** und **Crysis**. Den großen Namen nach zu urteilen ist 2007 damit eindeutig das Jahr der Ego-Shooter, nach den großen Verkaufszahlen zu urteilen jedoch wieder mal das Jahr von **World of Warcraft**.

## Das Rollenspiel

Für viele Rollenspieler geht auch 2007 kaum ein Weg an **World of Warcraft** vorbei. Um das Addon **Burning Crusade** zu ergattern, stürmen die Fans vielerorts die Großmärkte – Scheiben bersten, Polizei und Notärzte rücken an. Es ist zwar erst Januar, aber mit **Burning Crusade** ist für **WoW**-Jünger das Jahr ohnehin bereits gelaufen. Sogar das Basisspiel verkauft sich noch immer wie geschnitten Brot – über 250.000 Mal. **Burning Crusade** geht fast 700.000 Mal über den Tresen. Ein Segen für den Publisher Vivendi, ein Fluch für die restliche Branche: Die weltweit mittlerweile neun Millionen **WoW**-Kunden interessieren sich kaum für andere Produkte. Selbst erstklassige Titel liegen 2007 schwer in den Regalen. Und neben den »Killerspielen« taucht nun ein zweites PC-Schreckgespenst immer wieder in den Medien auf: die Computerspielsucht.

Mit **Der Herr der Ringe Online** erscheint 2007 die erste ernst zu nehmende Alternative

zu **World of Warcraft**. Mit seiner stimmigen Welt und der immer noch zugkräftigen Tolkien-Lizenz findet es zwar die Akzeptanz der Spieler, erzielt aber dennoch nur ein Neuntel der **Burning Crusade**-Verkäufe. **Vanguard**, die große Hoffnung der **WoW**-Verweigerer, enttäuscht hingegen mit viel nerviger Fleißarbeit, seiner spröden Atmosphäre und einem Hardware-Hunger, der in keinem Verhältnis zur mauen Grafik steht. Und ohne Gilde kommt man in **Vanguard** auch nicht weit.

Solisten sind ohnehin besser bei Offline-Rollenspielen wie **The Witcher** aufgehoben. Doch das Programm strotzt bei der Veröffentlichung vor Bugs und Ungereimtheiten. Der erste Patch bringt zwar viele Verbesserungen, Schwachpunkt des Spiels bleibt die Balance. Erst der zweite Softwareflicken (v1.2) bringt Besserung. Auch **Two Worlds** liegt in Sachen Balance daneben, ist zunächst sehr schwer, später lächerlich leicht. Kurios in der Testversion: Wir können uns durch einen Bug schon in der Eröffnungsszene mit dem Endgegner kloppen und so nach 15 Minuten den Abspann sehen. Mehr als 15 Minuten brauchen wir auch in **Hellgate: London** nicht, um praktisch alles erlebt zu haben: tonnenweise Designfehler und ein immer gleiches Monstergeschnetz. Kultdesigner Bill Roper hat nicht etwa **Diablo 2.5** abgeliefert, sondern eher **Diablo 3D**.

## Die Action

Strahlende Redakteursgesichter und strahlende Mutanten im März: Nach fünf Jahren Entwicklungszeit und erheblichen Zweifeln, ob das Spiel überhaupt noch existiert, erscheint endlich **Stalker**. Um den langersehnten Ego-Shooter in die Verkaufsregale zu bekommen, lässt der Publisher THQ jedoch viele

## Die Verkaufscharts 2007

1. **WoW: Burning Crusade**
2. Command & Conquer 3
3. World of Warcraft
4. Die Sims 2: Vier Jahreszeiten
5. Call of Duty 4
6. Counterstrike Source
7. Counterstrike Anthology
8. Stalker
9. Die Siedler 6
10. Die Sims 2: Gute Reise

versprochene Spielelemente kurzerhand aus dem Programm schmeißen, darunter Fahrzeuge und die Lebenssimulation der virtuellen Tierwelt. Das fertige **Stalker** bietet zwar eine dichte Atmosphäre und ein tolles Spielerlebnis, bleibt aber hinter den sehr hohen Erwartungen vieler Spieler zurück. Dennoch verkauft es sich im Laufe des Jahres sehr ordentliche 140.000 Mal – auch wenn das angestaubte **Counterstrike Source** im gleichen Zeitraum 30.000 Abnehmer mehr findet.

Als Microsoft das groß angekündigte Windows Vista mit DirectX 10 veröffentlicht, erwarten Actionfans künftig Grafikspektakel am laufenden Band – und bekommen stattdessen **Halo 2**. Das vermeintliche Vista-Vorzeigenspiel gleicht seinem drei Jahre alten Konsolenbruder wie ein faules Ei dem anderen. Größte Lachnummer dabei: **Halo 2** unterstützt gar kein DirectX 10. Das hält, kaum beachtet, erst mit **Lost Planet** Einzug, und sieht dort nur unwesentlich besser aus als DirectX 9.

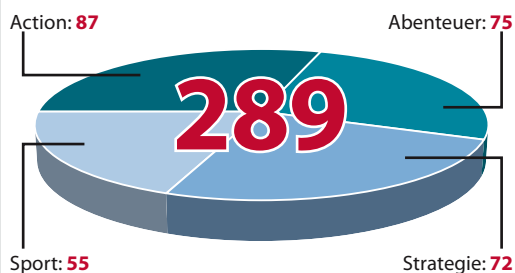
**Bioshock** bietet hingegen eine fantastische Optik, eine packende Stimmung, viele



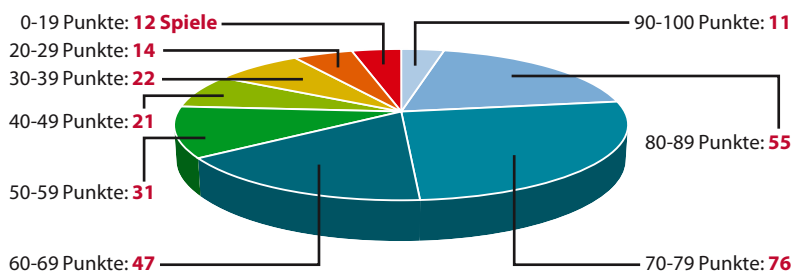
**Crysis**, das bestbewertete Spiel des Jahres 2007, im direkten Vergleich mit dem schlechtesten, **Dream Stripper**. Beide trennen 88 Punkte.



## Getestete Spiele 2007



## Wertungsverteilung 2007



spielerische Möglichkeiten und eine interessante Geschichte. Die Kundschaft dankt es dem Spiel nicht. Die deutsche PC-Fassung findet nur halb so viele Käufer wie **Stalker** und schafft es nicht mal ansatzweise in die Verkaufs-Top-10. Das deutsche Vorzeigespiel 2007, **Crysis**, begeistert die Presse und die Spieler – aber nur die, die **Crysis** in seiner ganzen Pracht genießen können. Zwar hat nie zuvor ein Programm derart echt ausgesehen, doch nie zuvor war ein Programm auch derart hardwarehungrig. Die Community ist misstrauisch, fühlt sich ausgeschlossen aus dem Kreis der Elite-Spieler, die mit den teuren Grafikkarten und den neuen Vierkernprozessoren **Crysis** so spielen können, wie es sein sollte. Viele greifen da lieber zu **Call of Duty 4**. Hier gibt's zwar keine so großen Levels, dafür aber kino-reife Skriptsequenzen, und das Ganze bei moderaten Systemanforderungen. Während **Crysis** mit 94 Punkten das Wertungsrennen gewinnt, siegt **Call of Duty 4** mit 180.000 verkauften DVDs an der Ladentheke – das sind fast

doppelt so viele wie bei **Crysis**. Beliebtester Schurke des Jahres wird jedoch kein waffenstrotzender Terrorist, kein Eis-Alien und auch kein Atom-Mutant, sondern eine Frauenstimme, die uns belügt, betrügt und trotzdem immer wieder zum Lachen bringt: GLaDOS, der wahnsinnige Computer aus **Portal**.

## Die Strategie

Lieblingsfeind der Strategiespieler ist 2007 ein alter Bekannter: Kane aus **Command & Conquer 3**. Auch sonst hat sich im dritten Teil der Serie im Vergleich zu den Vorgängern kaum etwas verändert. Spannende Missionen, charmant-billige Realfilm-Sequenzen, effektvolle Schlachten und dämliche Tiberium-Ernter machen das Spiel zu einem wahren **C&C**. Die Fans mögen und kaufen es – über 300.000 Mal. Im Gegensatz zu **World in Conflict**: Trotz Traumwertung, Bombastgrafik, neuem Spielprinzip und dramatisch inszenierter Kampagne geht das actionlastige Taktikspiel nur schleppend über die Ladentheke.

Ein ähnliches Schicksal ereilt das komplexe **Supreme Commander**. Nur gut 50.000 Spieler wollen mit derart vielen Einheiten in den Kampf ziehen. Weitaus größere Verkaufserfolge verzeichnet da **Die Siedler 6**, ein Programm, das sich praktisch von allein spielt und deshalb bei Fans der Serie auf Ablehnung stößt. Trotzdem wandert **Die Siedler 6** über 130.000 Mal in die Einkaufskörbe – oder gerade deshalb? **Command & Conquer 3** und **Die Siedler 6** zeigen wie schon **World of Warcraft**, **Call of Duty 4** oder Dauerbrenner **Die Sims 2**, dass Spielekäufer in erster Linie zu Produkten mit bekannten Namen greifen. Das wäre zumindest ein Silberstreif für die Zukunft von **Crysis**: Das Spiel ist als Trilogie geplant.

## Die Abenteuer

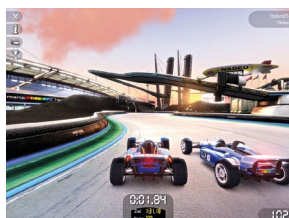
Gut zehn Jahre nach **Monkey Island 3** erscheint 2007 mit **Jack Keane** endlich mal wieder ein ähnlich perfektes Adventure mit lustigen Dialogen, schrulligen Charakteren, hervorragenden Sprechern und einer ideen-

## Spiele



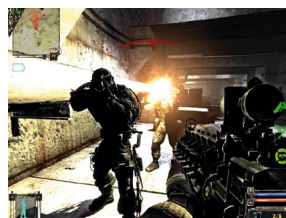
WoW: Burning Crusade (92)

Überraschung im Januar:  
**Arthur and the Minimoys** (75)  
Enttäuschung im Januar:  
**Tortuga** (68)



Trackmania United (88)

Überraschung im Februar:  
**Supreme Commander** (82)  
Enttäuschung im Februar:  
**Resident Evil 4** (71)



Stalker (90)

Überraschung im März:  
**Infernal** (80)  
Enttäuschung im März:  
**Genesis Rising** (70)



Command &amp; Conquer 3 (89)

Überraschung im April:  
**Silent Hunter 4** (87)  
Enttäuschung im April:  
**Belief & Betrayal** (66)

## Januar

## Februar

## März

## April

## News

Angel Munoz, Chef der Cyberathlete Professional League, kündigt für 2007 an, E-Sportler auf leistungssteigernde Mittel wie Amphetamine hin zu untersuchen. Außerdem: Beim Wettbewerb »Hold your wee for a Wii«, bei dem derjenige, der am längsten nicht pinkeln muss, eine Wii gewinnen kann, stirbt eine Frau.

Dave Perry will mit der Community ein Spieleprojekt aufbauen. Der fleißigste freiwillige Mitarbeiter soll die (bezahlte) Leitung über das Spiel erhalten. Außerdem: GameStar bietet einen Beschwerdebrief gegen die Verunglimpfung von Spielern an, den Leser an den Abgeordneten ihres Landkreises schicken können. Die Aktion wird ein voller Erfolg.

Die Playstation 3 erscheint. Tumultartige Szenen wie bei den Verkaufsstarts in den USA und Asien spielen sich hierzulande aber nicht ab. Außerdem: Nach sieben Tagen WoW-Dauerspielen stirbt ein 26-jähriger, 150 Kilo schwerer Chinese vor seinem Computer an Erschöpfung.

Blizzard kündigt das Echtzeit-Strategiespiel Warcraft: Heroes of Azeroth an, das sechs Jahre vor WoW spielen soll. Die Bilder sehen aus wie die von Warcraft 3. Es ist Warcraft 3. April, April! Außerdem: Ubisoft übernimmt den deutschen Publisher Sunflowers.



## Durchschnittswertung 2007

63

Den höchsten Schnitt hat die Abenteuer-Rubrik (65), den niedrigsten die Action (60).

## Lieblingswertung 2007

70

Die Redaktion vergab 2007 15 Mal die Wertung 70. Dahinter 71, 74 und 77, jeweils 9 Mal.

reichen Story. Rückkehr eines Klassikers: **Sam & Max** erleben das ganze Jahr über wahrhaft wahnsinnig witzige Abenteuer in Episodenform. Die sechsmal drei Stunden zum Preis von umgerechnet je etwa sieben Euro gibt's als Download von Gametap oder direkt vom Hersteller Telltale, später auch per Steam. Valves Onlineplattform mausert sich 2007 zur ernst zu nehmenden Konkurrenz für den Einzelhandel, denn mittlerweile können Spieler auch Titel anderer Entwickler über Steam beziehen, sogar Hits wie **Call of Duty 4**. 2007 taucht ein weiterer alter Bekannter aus der Versenkung auf: **Simon the Sorcerer** feiert in **Chaos ist das halbe Leben** seine Rückkehr. Allerdings mit Hindernissen: Der Spieleanstieg

ist zäh, der Humor nicht mehr so britisch wie früher. Kein Wunder, denn **Simon 4** wurde vom deutschen Studio Silver Style entwickelt. Dennoch: Comeback gelungen. Auf dem Verkaufszahlen-Radar blitzen die Adventures 2007 jedoch nicht einmal als winzige Fleckchen auf.

## Der Sport

Wo wir gerade bei alten Bekannten sind – wie in den Jahren zuvor wird auch 2007 der Sportspielsektor von den üblichen Verdächtigen beherrscht: **Fussball Manager**, **NBA Live**, **Madmen**, **Tiger Woods** und natürlich die großen Kontrahenten **Pro Evolution Soccer** und **Fifa**. Um sich 2007 bei der Gunst der Spieler endlich deutlich voneinander abzusetzen, versucht Konami mit **Pro Evolution Soccer 2008** eine neue Taktik und will mit weniger Realismus und dafür mehr Action neue Käufer anlocken. Der Versuch scheitert: Die **Pro Evo**-Fans laufen in den offiziellen Foren Sturm, sie wollen ihre realistische Fußball-Simulation zurück und einen funktionierenden Online-Modus haben. Den hat Konami nämlich gehörig vergeigt. Electronic Arts verkauft **Fifa 08** derweil trotz Uraltgrafik gut 100.000 Mal – doppelt so oft wie **Pro Evolution Soccer 2008**. Konami entschuldigt sich schließlich bei den Spielern und gelobt Besserung für 2008.

## Die Technik

**Fifa 08** sieht mit seiner PS2-Gratik neben einem DirectX-10-Titel besonders schlecht aus. Microsofts neue Grafikschnittstelle zeigt in **Crysis**, was sie zu bieten hat: realistische Schatten, plastische Texturen, Post-Processing-Effekte. Doch viele Spieler fühlen sich hinters in Echtzeit berechnete Licht geführt:

Wer ein bisschen im Programmcode des Spiels herumtippt, kann solche Grafikpracht auch unter DirectX 9 erleben. Tüftler entdecken bei der Gelegenheit auch einen versteckten Grafik-Modus mit »ultrahohen« Details – **Crysis** dürfte also auch in den nächsten Jahren jeden Rechner voll ausreizen. Bislang interessieren sich die Spieler jedoch kaum für DirectX 10, denn in dessen Genuss kommt nur, wer Windows Vista nutzt. Und Microsofts neues Betriebssystem hat so seine Macken: Die Spielleistung liegt teils deutlich unter der von Windows XP, bei älteren Soundkarten und älteren Titeln funktioniert der Surroundsound-Standard EAX nicht mehr – ein Spiele-Betriebssystem sieht anders aus. Vista erobert bis Ende 2007 nur zehn Prozent Marktanteil.

Ein interessantes Merkmal bietet Vista aber allemal: Windows Live, das Community-System, das PC- und Xbox 360-Spieler vereinen soll. Der bislang einzige Titel, der das Zusammenspiel unterstützt, ist jedoch **Shadowrun**, ein mittelmäßiger Multiplayer-Shooter, der PC-Spieler künstlich benachteiligt und in der Bedienung alles vermissen lässt, was Windows-Nutzer schätzen – etwa freie Server-suche oder Textchat. Gleiches Bild beim Konsolenhit **Guitar Hero 3**, der Ende des Jahres auch für den PC erscheint.

Mittlerweile setzen immer mehr Spiele auf Online-Auszeichnungen, um ihre Nutzer dauerhaft zu motivieren: **World in Conflict** verleiht Orden, **Call of Duty 4** Waffen und **Team Fortress 2** bunte Bildchen. Windows Live kann sich allerdings bislang nicht dabei durchsetzen, diese »Achievements« zu sammeln und jedem Spieler ein einheitliches, spieleübergreifendes Punktekonto zu erstellen.

## Spiele



Two Worlds (83)

Überraschung im Mai:  
**Dawn of Magic** (77)

Enttäuschung im Mai:  
**Spiderman 3** (68)



Colin McRae Dirt (90)

Überraschung im Juni:  
**Tomb Raider Anniversary** (84)

Enttäuschung im Juni:  
**Halo 2** (69)



Overlord (84)

Überraschung im Juli:  
**Lost Planet** (75)

Enttäuschung im Juli:  
**Transformers** (44)



Bioshock (87)

Überraschung im August:  
**Jack Keane** (88)

Enttäuschung im August:  
**Legend: Hand of God** (79)

## Mai

Blizzard kündigt Starcraft 2 an. Diesmal ist es kein Scherz. Unzählige Journalisten reisen extra nach Seoul und brechen bei der Verkündung des Spieltitels in Jubel aus. Außerdem: nichts außerdem. Die unzähligen Journalisten jubeln einen Monat lang, die restliche Spieleberichterstattung kommt zum Erliegen.

## Juni

Der Gothic-Entwickler Piranha Bytes und der Publisher Jowood beenden die Zusammenarbeit. Jowood behält die Rechte an zwei Gothic-Nachfolgern. Außerdem: In Miami schlägt der 15 Jahre alte Damien Fernandez einen Einbrecher mithilfe eines Samuraischwererts in die Flucht, um seine Schwester – und seine Playstation 3 zu verteidigen.

## Juli

In Santa Monica findet erstmals der E3 Media & Business Summit statt. Die neue Spielemesse läuft eher bescheiden ab. Außerdem: Chinesische Online-Spieler müssen sich ab jetzt namentlich registrieren lassen. Wer zu viel spielt, riskiert Sperrungen oder Erfahrungspunkteverlust.

## August

Nach dem geringen Erfolg der stark geschrumpften E3 gewinnt die Leipziger Games Convention erneut an Bedeutung: 12.300 Fachbesucher statt wie im Vorjahr 8.700; 503 Aussteller statt 374 im Jahr 2006. Außerdem: GameStar feiert zehnjähriges Jubiläum.

## News



## Die seltensten Genres 2007

Basketball-Manager	FIBA Basketball Manager 2008 (31)
Boxmanager	Boxsport Manager (65)
Fotosafari	Wild Earth: Africa (70)
Globalstrategie	Europa Universalis 3 (71)
Haustier-Simulation	Best Friends: Hunde & Katzen (25)
Jump & Run	Ice Pingu (24)
Modellsimulation	Germany's Next Topmodel (46)
Musikspiel	Guitar Hero 3 (85)
Schachspiel	Fritz & Kishon (68)
U-Boot-Simulation	Silent Hunter 4 (87)

### Die Branche

2007 reißt nicht nur Löcher in die Konten der Shooter-Fans, sondern auch in die mancher Publisher. Nachdem der Marktführer Electronic Arts für fast 900 Millionen Dollar die Entwicklerstudios Pandemic und Bioware kauft und damit starke Marken wie **Jade Empire**, **Full Spectrum Warrior**, **Mass Effect** oder **Dragon Age** erwirbt, verkündet Firmenchef John Riccitiello: »Das Feld für Firmenzukäufe ist weitgehend abgegrast«. Zwei Tage später schließen sich die Publisher Activision und Vivendi zum nun weltgrößten reinen Spielekonzern zusammen und benennen sich in Activision Blizzard um. Der Name zeigt, wie wichtig die Vivendi-Tochter Blizzard bei der Vereinigung ist: Die als Entwicklerstudio getarnte Gelddruckmaschine hat gerade **Starcraft 2** angekündigt und seinen ohnehin erheblichen Marktwert noch gesteigert. Die Geschäftsführung der Firma übernimmt allerdings Bobby Kotick, bislang Chef von Activision. Das Ergebnis ist ein neuer »Superpublisher«: Activision ist stark in den USA, im Action-Genre und

bei den Konsolen, Blizzard und Vivendi sind stark in Asien, bei Strategie, auf dem PC und bei Online-Rollenspielen. Activisions **Guitar Hero**-Reihe dürfte außerdem mit Vivendi im Rücken noch erfolgreicher werden: Zu deren Firmenimperium gehört Universal, einer der weltgrößten Musikverlage mit Rechten an unzähligen Songs. Das setzt Electronic Arts extrem unter Druck. Nur gut für die Spieler, denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft.

### Die Politik

Für Massenmedien und Politiker stehen Computerspiele auch 2007 unter Generalverdacht. Als im Januar 2007 zwei Gymnasiasten ein Ehepaar mit mehreren Messerstichen brutal ermorden, behauptet die Bild-Zeitung, die beiden hätten die Tat mit dem vermeintlichen »Killerspiel« **Final Fantasy 7** geplant – das aber bekanntermaßen ein Rollenspiel ist, in dem Gewalt nur sehr abstrakt dargestellt wird. Selbst als sich herausstellt, dass die Täter allenfalls den Animationsfilm **Final Fantasy: Die Mächte in Dir** besaßen, distanziert sich die Bild-Zeitung nicht von ihren an den Haaren herbeigezogenen Vorwürfen. Der GameStar-Leser Matthias Dittmayer hat schließlich genug: Er veröffentlicht auf YouTube ein Video, in dem er die Falschaussagen mehrerer TV-Magazine wie Panorama oder Frontal21 richtigstellt. Innerhalb des ersten Monats schauen sich bereits über 300.000 Internet-User den Beitrag an. Die Redaktion von Frontal21 reagiert auf den öffentlichen Druck, weist Dittmayers Vorwürfe jedoch zurück.

Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen hat ebenfalls genug: Sie will vermeintliche Lücken im Jugendschutz schließen und

## Die besten Spiele 2007

<b>Crysis</b>	<b>94</b>
WoW: Burning Crusade	92
The Orange Box	92
Call of Duty 4	91
Guild Wars: Eye of the North	91
Spellforce Universe Edition	90
Unreal Tournament 3	90
Colin McRae: Dirt	90
Stalker	90
Portal	90
Team Fortress 2	90

## Die schlechtesten Spiele 2007

Eisbär-Baby Superstar	12
Rotlicht Tycoon 2	9
Sommer Sport Pack	9
3D-Puzzlespaß	8
<b>Dream Stripper</b>	<b>6</b>

reicht am 19. Dezember einen Gesetzesentwurf zur Verschärfung des Jugendschutzgesetzes ein. Einer der Hauptänderungspunkte: »Gewaltbeherrschte« Spiele, allen voran also die Ego-Shooter, sollen zukünftig schon kraft Gesetzes auf dem Index landen – automatisch, auch ohne vorheriges Verfahren bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Die Änderung soll Mitte dieses Jahres in Kraft treten. 2008 könnte damit wie 2007 erneut ein hartes Jahr für Shooter-Fans werden – wenn auch aus anderen Gründen. **FAB**



**Guild Wars: Eye of the North** (91)

Überraschung im September:  
**Stranglehold** (81)

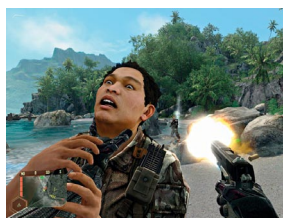
Enttäuschung im September:  
**Obscure 2** (62)



**The Orange Box** (92)

Überraschung im Oktober:  
**Race 07** (84)

Enttäuschung im Oktober:  
**The Witcher** (77)



**Crysis** (94)

Überraschung im November:  
**Timeshift** (80)

Enttäuschung im November:  
**Blacksite** (69)



**Unreal Tournament 3** (90)

Überraschung im Dezember:  
**Guitar Hero 3** (85)

Enttäuschung im Dezember:  
**Need for Speed: ProStreet** (79)

### September

Halo 3 für die Xbox 360 legt den besten Verkaufsstart eines Unterhaltungsmediums in der amerikanischen Geschichte hin. PC-Spieler lachen derweil noch über Halo 2. Außerdem: Der Rennfahrer Colin McRae, Namensgeber der Rennspiel-Serie, stirbt bei einem Hubschrauberunfall.

### Oktober

Der umstrittene Regisseur Uwe Boll tritt im Ring gegen einen seiner Kritiker an. Hobbyboxer Boll malträtiert den »Oso« genannten Journalisten, bis dieser nach gut fünf Minuten das Handtuch wirft. Außerdem: Dank Wii und DS klettert die Nintendo-Aktie auf einen Rekordwert von 431 Euro pro Wertpapier.

### November

Analysten von PriceWaterhouseCoopers schätzen, dass der Umsatz des Softwaremarkts 2007 erstmals den Musikmarkt überholen wird. Außerdem: Aufgrund einer angedeuteten Liebesbeziehung zwischen zwei Frauen wird das Xbox 360-Rollenspiel Mass Effect in Singapur verboten, später aber vorläufig wieder freigegeben.

### Dezember

Amazon.com verkauft im Weihnachtsgeschäft pro Sekunde 17 Wii-Konsolen. Die meistverkauften Spiele sind Super Mario Galaxy (Wii) und Call of Duty 4 (PC und Xbox 360). Außerdem: Der Deutsche Kulturrat spricht sich für die Anerkennung von Spielen als wichtiges Kulturgut aus.



# Worte des Jahres 2007

Zwölf Monate sind viel Zeit, um Richtiges, Falsches oder Lustiges von sich zu geben.

Wir haben Ihnen die interessantesten Aussagen des Jahres zusammengestellt.

»Killerspiele sollten in der Größenordnung von Kinderpornographie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt.«



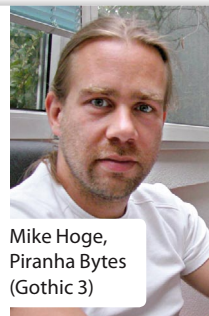
Günther Beckstein,  
amtierender Minister-  
präsident von Bayern

»Wir langweilen die Leute zu Tode.«

John Riccitiello,  
Chef von Electronic Arts



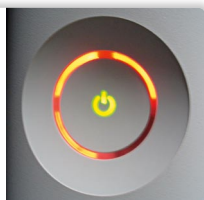
»Dass Gothic 3 beim Release unfertig war, ist scheiße. Dass sich die Leute darüber aufregen, ist berechtigt.«



Mike Hoge,  
Piranha Bytes  
(Gothic 3)

»Sachen gehen nun mal kaputt.«

Peter Moore, Ex-Vizepräsident von  
Microsofts Spieleabteilung, über  
die hohe Ausfallrate der Xbox 360



»Call of Duty 4 ist so intensiv, da werden sich empfindsame Spieler in die Hose machen!«

Hank Kiersy,  
militärischer Berater für Call of Duty 4

»Würden wir heutzutage die Bibel, Shakespeare oder Punk-Rock verbieten?«

Simon Bradbury,  
Firefly Studios (Stronghold)



»Ich hab' doch gar nicht mitgespielt. Ich hab' doch 'nen Arzttermin gehabt.«

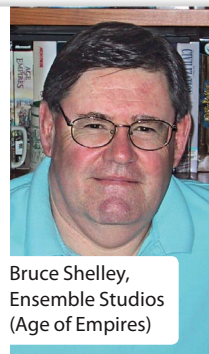
Fußballprofi Bastian Schweinsteiger in  
»Die Redaktion – Das Wunder von München«

»Spielkonsolen wie die Xbox 360 oder PS3 werden sich in Zukunft komplett ändern oder aussterben.«



John Romero,  
Mitbegründer  
von id-Software.

»Ich möchte keine Spiele machen, die die Grenzen dessen überschreiten, was als ethisch oder moralisch angesehen wird.«



Bruce Shelley,  
Ensemble Studios  
(Age of Empires)

»Die Playstation 3 ist für jeden eine Zeitverschwendung.«

Gabe Newell,  
Valve (Half-Life)



»Der Kuchen ist eine Lüge!«

- unbekannt

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

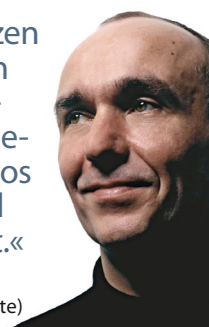
Chefdesigner Anton Bolshakov  
über sein Spiel Stalker

»Man muss gute Computerspiele fördern, damit sie sich positiv absetzen von den schlechten Spielen.«

Olaf Zimmermann,  
Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates

»Zwischensequenzen erinnern mich an Werbeunterbrechungen im Fernsehen: Sie sind nutzlos und in der Regel schlecht gemacht.«

Peter Molyneux,  
Lionhead Studios (Black & White)





# ... und so wird 2008

Die drei wichtigsten Trends, nach denen sich Computerspiele dieses Jahr entwickeln: **mehr Freiraum, mehr Innovationsmut, mehr Kooperation.**

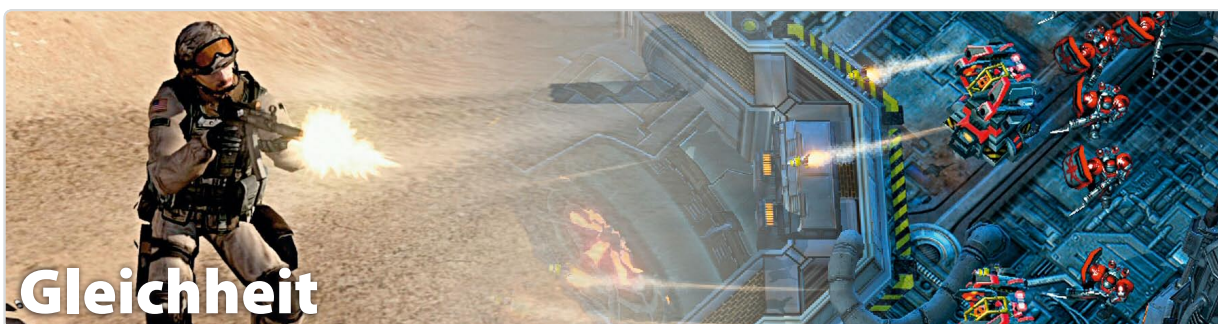


## Freiheit

Der wesentliche Trend 2008, vor allem für Actionspiele: Areale öffnen sich, aus eng begrenzten Schlauchlevels werden frei begehbare Welten. **GTA 3** hat die Entwicklung vor sechs Jahren angestoßen, nun schlägt die Lust an Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit massiv durch. Entwicklerstu-

dios haben begriffen, wie viel Spaß ihre Spiele gewinnen, wenn sie Raum zum Entdecken und Taktieren anbieten – nicht zuletzt sind es die Erfahrungen mit den riesigen Welten aus Online-Rollenspielen, die hier durchschlagen. Klassische Action-Spielprinzipien verwandeln sich – aus

**Prince of Persia** wird das offene **Assassin's Creed**, aus dem levelbasierten **Max Payne** das frei erkundbare **Alan Wake**. Mit **GTA 4** und **Mafia 2** bekommen die Altmeister der Großstadt-Simulation Nachfolger, und offene Welten sollen die Basis von **Far Cry 2**, **Prototype** und **Mercenaries 2** bilden.



## Gleichheit

Seit geraumer Zeit verschwimmen klare Genre-Grenzen, Spiele borgen sich Elemente aus anderen Gattungen oder verschmelzen zu neuen Erfahrungen. Dieser Trend setzt sich 2008 verstärkt fort. Vor allem Rollenspiel-Tugenden finden sich mittlerweile häufig in artfremden Spielen. Der Shooter

**Borderlands** zum Beispiel übernimmt die Ausrüstungsvielfalt von Action-Rollenspielen, **White Gold** setzt neben dem Ballern auf ein Charaktersystem, im Echtzeit-Strategiespiel **Worldshift** wachsen Einheiten wie im Online-Rollenspiel. **Empire of Sports** soll gar das Sportgenre im Internet mit dem

Rollenspiel verheiraten. Neueste Entwicklung: Multiplayer-Erlebnisse sickern ins Solo-Spiel ein. In **Stalker: Clear Sky** nehmen Sie mit KI-Truppen Sektoren ein – das soll sich wie ein Mehrspieler-Angriff anfühlen. Der mutige Shooter **The Crossing** will Online- und Solospiel fließend verbinden.



## Brüderlichkeit

Man spielt nicht nur gegeneinander, sondern immer öfter miteinander – das ist der Multiplayer-Trend für 2008. Team-Shooter im Stil von **Counterstrike** kommen dieses Jahr verstärkt zurück, neben dem aktuellen **Frontlines** setzen auch **Parabellum** und **Left 4 Dead** auf die Gegnerhatz in koordinierten Gruppen. Die Entwicklungen der letzten Jahre – Online-Rollenspiele, vernetzte Konsolen, Internet-Boom – haben die soziale Komponente von Spielen deutlich verstärkt; man zieht nicht mehr allein auf Abenteuer oder in Schlachten, sondern gemeinsam mit anderen. Konsequenter-

weise bauen selbst bislang onlinescheue Serien wie das neue **GTA 4** von Haus aus einen Koop-Modus ein, und die ersten Spiele sind in Entwicklung, bei denen das Zusammenspiel Standard wird – **Borderlands** zum Beispiel oder **Demigod**, das seine Fantasy-Armeen mehreren Spielern unterstellt. **CS**





# Die Reise mit den Söhnen

**Der Trendforscher Matthias Horx sucht in World of Warcraft nach seinen Söhnen – und wird selbst zum Spieler. Ein Erfahrungsbericht und Plädoyer für einen unvoreingenommenen Umgang mit dem Medium Computerspiel.**

Am Anfang stand ein Entschluss. Ich wollte es mit meinen Kindern anders machen als meine Eltern mit mir. Besonders im Umgang mit den Medien. Meine mediale Sozialisation fand in den 1960er- und 1970er-Jahren statt, als elektronische Medien generell zutiefst suspekt erschienen. Das galt auch und vor allem für das Fernsehen. Eltern von Schulfreunden verboten die »Glötze« ganz und schafften sich nie einen Apparat an – mit dem Ergebnis, dass die Kinder spätestens mit 16 Jahren zu soliden Fernsehsüchtigen mutierten. Kassettenrecorder machten für unsere Eltern »Krach«, auch das Radio wurde als »Ablenkung von Wichtigem« deklariert. Obwohl wir intensiv Hörspiele und edlen Jazz hörten, hieß es immer: Lies ein gutes Buch! Wir lasen, und zwar viel mehr als unsere Eltern. Aber in dieser Auseinandersetzung konnte uns das kaum helfen. Die Eltern schienen immer besser zu wissen, was »gut« für unsere Köpfe und Seelen war.

## Begegnung

Medien, so lernten wir früh, sind Instrumente sowohl der Beherrschung wie der Abgrenzung, der Rebellion wie auch der Welteroberung. Radio und HiFi erschlossen uns die Welt des Rock'n'Roll, das viel geschmähte Fernsehen öffnete uns Türen in die Politik (Vietnam), in die wundervolle Welt der Trivialserien, ja sogar in die Naturwissenschaften. Ich habe deshalb mit meinen beiden Söhnen, Jahrgang 1993 und 1997, von Anfang an Computerspie-

le gespielt. Zunächst frühkindliche Geschicklichkeitsspiele, dann witzige Comicaaptationen, später Simulationsspiele, in denen man Zoodirektor oder Siedler in der Neuen Welt sein konnte. Die Fingerkrämpfe von Gameboy

und Co tolerierten wir, zumal auf langen Autofahrten, schon allein aus Notwehr. Im Alter zwischen 8 und 10 konnten die Kinder davon nicht lassen, aber wir wussten, dass diese Phase vorübergehen würde.



**World of Warcraft:** »World of Warcraft ist, wie jedes spannende Spiel, ein Kampfspiel. Aber die Gewalt nimmt eine abstrakte Form an.«



Und dann kam DAS SPIEL. **World of Warcraft** ist eine Adaption eines alten, eher banalen Strategiecomputerspiels aus den 1990er-Jahren, in dem Elfen, Gnome und Orks die üblichen Probleme miteinander haben. Doch in seiner dreidimensionalen und interaktiven, also nur über das Internet spielbaren Form wurde es das erste MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game –, das weltweit zu einem Massenphänomen avancierte. Rund 10 Millionen Menschen spielen es heute, in 34 Ländern der Erde, in fünf Sprachen und mit einer geradezu fanatischen Anhängerschaft, die einen Kult oder gar eine Religion daraus macht.

### Infektion

Innerhalb weniger Wochen entpuppte sich **World of Warcraft** als ein epidemisches Virus, das das Familienleben ernsthaft gefährdete. Tränen flossen, es wurde gebrüllt, und die Kinder logen, dass sich die Balken bogen, um zu Freunden zum exzessiven Spielen zu verschwinden. Bald erwies sich, dass **World of Warcraft** oder **WoW** (gesprochen »weh-oh-weh«) nicht als Nebenbei-Freizeitvergnügen funktioniert. Die unheimliche Sogwirkung des Spiels machte es praktisch unmöglich, feste Zeitpläne zu vereinbaren. Und wenn wir es schafften, die Spielzeit zu begrenzen, dann ging das Spiel »im Kopf« weiter und in E-Mails, SMS, am Küchentisch, in der Schule. Im gleichen Zeitraum entstand in unserer Familie ein Krieg, der in Varianten bis heute andauert. Eine zähe Verhandlung um Zeit und Aufmerksamkeit, deren Auswirkungen viel tiefer rei-

chen: Es geht letzten Endes um die Definitionen von Wirklichkeit und Sinn.

Sucht!, so lautete das einhellige Urteil fast aller unserer Elternbekannten, die »das Spiel« – mit meist mäßigem Erfolg – schlichtweg verboten. Zeitverschwendung, murmelten unsere elterlichen Fürsorgerstimmen. Können die Kinder nicht etwas Sinnvolleres tun? Sport treiben? Musik machen? Sucht und Gewalt lautete das Urteil der medialen Meinungskartelle, die das Phänomen irgendwo zwischen »Ego-Shooter« und »kindlicher Entwicklungsstörung« abbuchten. Es war die Zeit der Schulamokläufe, und das Genre Computerspiel war zum Synonym für explodierende Köpfe und Maschinengewehrexzesse geworden.

Ich beschloss dennoch (oder gerade darum), anders zu reagieren. Und besorgte nicht eines, sondern zwei Softwarepakete, nicht einen, sondern zwei »Accounts« (das Spiel wird im Abonnement bezahlt und kostet circa 11 Euro im Monat). Und machte mich auf in die Welt, in der meine Söhne, damals im Alter von 8 und 12 Jahren, auf geheimnisvolle Weise verschollen waren. Wer hätte nicht schon einmal davon geträumt, durch den »magischen Spiegel« hindurch in eine andere Welt einzutreten?

### Entwicklung

**World of Warcraft** ist, wie jedes spannende Spiel, ein Kampfspiel. Aber die Gewalt nimmt hier eine seltsam abstrakte, ja mathematische Form an. Über Sieg und Niederlage entscheidet weniger der schnelle Finger als die Strategie, die Kooperation mit anderen Spielern und

»World of Warcraft hat eine geradezu fanatische Anhängerschaft, die einen Kult oder gar eine Religion daraus macht«



**World of Warcraft:** »Die Spielfigur verwandelt sich langsam und allmählich von einem schwachen, nackten Wesen in einen veritablen Helden.«

## Der Autor

**Matthias Horx** (52) ist Deutschlands bekanntester Trend- und Zukunftsforscher. In über einem Dutzend Büchern und regelmäßigen Zeitschriftenkolumnen analysiert Horx den gesellschaftlichen Wandel und leitet daraus Prognosen für die Zukunft ab. Er ist Gründer des Zukunftsinstituts ([www.zukunftsinstitut.de](http://www.zukunftsinstitut.de)). In letzter Zeit hat er sich mit **World of Warcraft** auseinandergesetzt – gezwungenermaßen, denn seine eigenen Kinder sind in der virtuellen Welt verschwunden. Horx ist ihnen gefolgt. In diesem Essay schildert er seine Erfahrungen.



Foto: Klaus Vinnalek

natürlich die Konzentration. Und so gut man auch kämpft, man stirbt am Ende doch. Wie im richtigen Leben. Im Spiel allerdings wacht man auf einem nahe gelegenen Friedhof wieder auf. Über den Grabsteinen wacht verlässlich ein Engel des Lichts, der einem eine zweite Chance gibt. Als Geistfigur muss man dann seinen gefallenen Körper wiederfinden. Und wird in ihm wiedergeboren ...

Die Spielhandlung entfaltet sich entlang der Lösung von »Quests«, von Aufgaben und Rätseln, die uns von »Botschaftern« im Spiel erteilt werden. So gewinnt die Spielfigur Punkte, Fähigkeiten, Stärke, Erfahrungen. Sie verwandelt sich langsam und allmählich von einem schwachen, nackten Wesen in einen veritablen Helden. Wandle dich und wachse! – um diese Transformation kreist das psychologische Momentum des Spiels. Anders als in den – überschätzten – Realsimulationen wie **Second Life** geht es in **WoW** nicht um die reine Akkumulation von Reichtümern. Man lebt auch nicht, wie bei **Die Sims**, in selbst gebauten digitalen Traumhäusern. Aber während man sich »hochlevelt«, an Erfahrung, Weltwissen und Kampfkraft gewinnt, sammelt man seltene Rüstungen, geheimnisvolle Gegenstände, Essenzen und Wirkstoffe, Schätze, die man in Auktionshäusern meistbietend versteigert – gegen virtuelles Silber und Gold. **WoW** ist zwar ein zutiefst merkantilistisches Spiel – von Handel und Wandel geprägt. Aber es sind letztlich symbolische Fähigkeiten, die akkumuliert werden. Lebenslanges Lernen eben.

### Verbindung

In der **WoW**-Welt unterwegs zu sein heißt, in multikultureller Echtzeit zu kommunizieren. Und zwar mit realen Menschen, die anderswo auf der Welt vor ihren Bildschirmen sitzen. Pro »Realm«, also pro Servereinheit, sind es bis zu 20.000 Spieler, mit denen man Kontakt aufnehmen, per Dialogzeile chatten und mithilfe verschiedener »Emotes« tanzen, jubeln, lachen, loben und demnächst auch mehrstimmig singen kann. Damit verliert das Genre Computerspiel eines seiner schärfsten Gegenargumente: die

»Höflichkeit, Raffgier, Betrug, Sarkasmus, Verliebtheit – alles lässt sich in dieser Welt live erfahren«



soziale Isolation. **WoW**-Spieler sind in einer ständigen Gruppendynamik begriffen, in der sich tiefe und auch langfristige Bindungen quer über sprachliche und kulturelle Barrieren entwickeln. Gilden und Freundesgruppen funktionieren wie globale Wohngemeinschaften, man kennt sich, entdeckt sich, trennt sich wieder. Höflichkeit, rüdes Verhalten, Rausschmisse aus Gruppen, Raffgier, Betrug, Poesie, Rebellion, Sarkasmus, Verliebtheit – alles das lässt sich in dieser Welt live erfahren. So wird das Spiel zu einem Universum des sozialen Probehandelns par excellence.

## Zusammenarbeit

Meine Kinder und ich spielen auf Darksorrow, einem englischsprachigen Server, dessen Einzugsgebiet von Portugal und nach Russland reicht. Die Serversprache ist Englisch, aber viele finnische, türkische, spanische Sprachfetzen tauchen in den rasend schnell ausgetauschten Dialogen auf, die manchmal tief und überraschend, manchmal auch nur oberflächlich und knapp sind. Da kann es passieren, dass man mit einer Clique von drei superschönen finnischen Elfinnen (hinter denen aber meistens Jungs als Spieler stecken), zwei knallharten russischen Zwergen, einem arroganten spanischen Krieger und einer witzigen Gnomin aus Tallinn in einen tiefen »Dungeon« gerät. Vier Stunden Hochkonzentration und gegenseitige Abhängigkeit in einem gigantischen Orkus voller dunkler Gänge und übermächtiger Ungeheuer. Obwohl man nur als eine gepixelte Repräsentanz miteinander rennt, kämpft und stirbt, ent-

»Wir kämpfen in einer Clique mit drei superschönen finnischen Elfinnen (hinter denen aber meist Jungs stecken)«

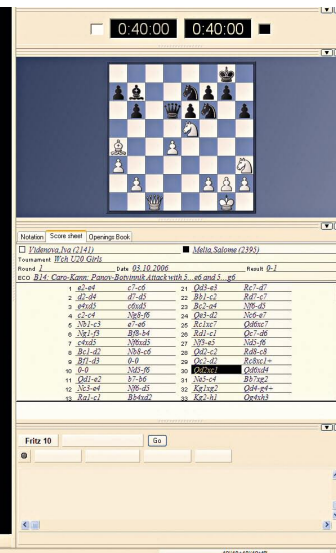
wickeln sich unglaubliche Nähe- und Euphoriegefühle. Kein Wunder, dass sich die Heiratsraten unter **WoW**-Spielern kontinuierlich verdoppeln – im »realen« Leben!

## Synthese

**World of Warcraft** ist nichts anderes als eine Sammlung historischer Kulturstränge. Es bietet starke Elemente eines theatralischen Rollenspiels, ermöglicht soziales Probehandeln und personale Identifikation in mehreren Dimensionen. Es recycelt und rekombiniert das Genre »Märchen und Mythen« ebenso wie die abstrakte Logik von Kampf- und Brettspielen.



**Frizt 10:** »Gegen die Komplexität von World of Warcraft ist selbst Schach grauhaft redundant.«



**WoW** ist ein zutiefst »darwinistisches« Spiel, weil es auf die evolutionären Grundmechanismen setzt – die Welt ist als ewiger Kampf antagonistischer Mächte, als Steigerungsspiel der Rüstungen und Waffen. Aber dieser Kosmos beinhaltet und bedingt – wie die »echte« Evolution auch – die Dimensionen der Kooperation, der Empathie, der Selbstverwandlung, des inneren Heroismus, nach dem wir uns alle sehnen, den wir im wahren Leben aber nur um den Preis der Lächerlichkeit oder des gefährlichen Scheiterns ausleben könnten.

## Lerneffekte

Zwei Jahre nach Beginn des Experiments ist die Bilanz nicht heroisch, aber überwiegend positiv. Zwar gab es zwischendurch immer einmal Exzesse, in denen die Spielzeit aus dem Ruder lief (einmal mussten wir für einen Monat den Internetzugang sperren). Aber die Lern- und Erfahrungseffekte überwiegen bei weitem.

Zunächst einmal sind meine Kinder »dort drüben« nicht allein. Ich kann jederzeit in ihrer Welt auftauchen und nach dem Rechten sehen. (Das dämpft, natürlich, auch einen Teil der Abgrenzungslust, die sich in den neuen Medien manifestiert. Meine Söhne sind einerseits sehr stolz, dass ich mitspiele, andererseits sehr genervt.)

Zweitens zeichnet sich am Horizont langsam die pädagogische Zielgerade ab: Die Kinder lernen Schritt für Schritt (und mühsam genug), die gnadenlose Sogwirkung des Spiels zu moderieren und von sich aus den Ausgang aus dem Dungeon zu finden – die Sportanteile balancieren allmählich wieder die **WoW**-Zeit, die Schulleistungen haben sich stabilisiert. Eine erwünschte Nebenwirkung: Das Fernsehen hat währenddessen völlig an Bedeutung verloren – viel zu passiv!

»Meine Söhne sind einerseits sehr stolz, dass ich mitspiele, andererseits sehr genervt«



**Second Life:** »Anders als in den – überschätzten – Realsimulationen geht es in WoW nicht um die reine Akkumulation von Reichtümern.«



Drittens hat sich meine Vermutung, dass Online-Rollenspiele auf dem Wege »kollateralen Lernens« eine Fülle kognitiver Fähigkeiten schulen, bestätigt. Allein die Komplexität des Spiels, seine Mehrdimensionalität trainiert die mentale Flexibilität außerordentlich – dagegen ist jedes »gemütliche« Gesellschaftsspiel à la **Mensch ärgere dich nicht** oder **Monopoly**, selbst Schach grauhaft redundant. Beide Söhne haben ganz nebenbei schnelles Zehnfiingerschreiben gelernt – so etwas braucht man für die Kommunikation im Spielverlauf. Ihre Lesefähigkeit hat sich verbessert, weil im Spiel sehr viel und komplex gelesen, getüftelt, gerechnet werden muss. Ihre Hand-Hirn-Koordination ist massiv gestiegen, ebenso ihre Sprachfähigkeit. Und ich glaube: auch die soziale Intelligenz hat stark zugenommen.

### Erkenntnis

Die vielleicht aufschlussreichste Szene für die familiären Sozialisationsfunktionen des Spiels fand vor einigen Wochen statt, als mein ältester Sohn, ein Zwergpaladin (»Hargosa«), und ich, ein Heilpriester der höchsten Stufe (»Planetarius«), auf einem »Raid« in den »Sklavenunterkünften« unterwegs waren. Immer wieder lief mein Sohn mitten in die Gegner, wurde niedergemetzelt, und dann reichte meine Heilkraft nicht mehr aus, um ihn am Leben zu erhalten. Am Ende scheiterte unsere ganze Gruppe und löste sich auf. Danach machte er mir lautstark Vorwürfe, ich hätte schlecht geheilt. Ich widersprach heftig (Heiler sind im Dungeon immer diejenigen, denen man die Verantwortung zuschreibt, wenn etwas schiefgeht). Und dann fiel der entscheidende Satz, der weit über das Spiel hinausreichte und den mein Sohn sofort verstand: »Ich kann dich nicht retten, wenn du dich wie ein Idiot verhältst!«

### Gleichschaltung

Bleibt die Frage, warum die mediale, psychologische und pädagogische Öffentlichkeit so hartnäckig auf einer negativen Pauschalinterpretation des Genres Computerspiel beharrt. Kein Spieler von **World of Warcraft** – ich schließe mich hier inzwischen ein – redet heute noch »ungeschützt« mit den Medien. Nach den üblichen SternSpiegelZeit-Berichten in den letzten Jahren, in denen »wir« immer wieder als gemeingefährliche picklige Süchtlinge, die jederzeit zum Amoklauf auf die Straße stürzen könnten, geschildert wurden – von Journalisten, die noch nicht mal eine Maus über den Bildschirm steuern können –, sind wir in die Diaspora gegangen. Sollen sie reden und dummes Zeug schreiben!

Höchstens 15 Prozent aller Computerspiele sind Ego-Shooter, während man den Fernseher praktisch nicht mehr anschalten kann, ohne einen blutigen Mord zu sehen. Auf der Hitliste der meistverkauften Computerspiele in Deutschland finden sich auf den ersten zehn

Plätzen neben **World of Warcraft** Sportspiele wie **FIFA 07**, Autorennen, komplexe Simulationen und Trainingssoftware wie **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging**. Trotzdem lässt sich in öffentlichen Debatten unter Politikern, Intellektuellen, Psychologen kaum ein Befürworter interaktiver elektronischer Medien ausmachen. Eine irrwitzige Gleichschaltung von Meinungen, die einen großen Teil unserer generativen Entfremdung und unseres Bildungsdesasters ausmacht. Jede Generation behauptet in der wütenden Ablehnung »profaner« neuer Medien ihre kulturelle

Deutungsmacht – und damit ihre informellen Privilegien. So, wie wir die Welt sehen, muss sie sein – alle anderen leben in einer minderen Scheinwelt. Doch wie sollen unsere Kinder lernen, sich in der Welt des 21. Jahrhunderts zurechtzufinden, wenn das, woran sie ihre Fähigkeiten entwickeln, als Zeitverschwendung und Realitätsflucht interpretiert wird? Wie können unsere Elternhäuser und Schulen Medienkompetenz vermitteln, wenn der größte Teil der Eltern und Lehrer noch nie einen Dungeon von innen gesehen hat?

### Zukunft

Bleibt das Argument der »Realitätsflucht« und der »Zeitverschwendung«. Doch auch hier ist das Eis für die Kritiker im Grunde recht dünn. Ist das Erlernen eines Instruments, einer klassischen Sprache oder einer Sportart unter einem funktionalistischen Gesichtspunkt

nicht ebenfalls »Verschwendung«? Sind nicht alle Lernprozesse zunächst Simulationen, symbolanalytische Übungen? Ein Roman ist, will er für den Leser funktionieren, immer eine künstliche Welt, ebenso wie Musik, Kunst und Religion. Sexualität ist ohne Fantasieproduktion undenkbar. Die Evolution hat uns als Fantasiewesen geschaffen. Sind Arbeit, Kunst, Liebe nicht ebenfalls große Ablenkungen, in die wir selbstverständlich vollständig eintauchen müssen, um in ihnen Erfolg zu haben?

Eines Tages werden wir verstehen, dass die komplexen interaktiven Rollenspiele nichts anderes sind als Wegbereiter eines neuen Meta-Minds. Sie sind die Übungstools einer kommenden Wirklichkeit, die von Globalismus, hoher Interaktivität und transformatorischer Individualität geprägt sein wird. Hier verbirgt sich womöglich der eigentliche Schlüssel zum Computerhass vieler Eltern und Pädagogen. In der globalen Wissensökonomie, als deren Stellvertreter und Katalysatoren die neuen Medien fungieren, lösen sich die alten Weltordnungen auf. Wirklichkeit und Virtualität, Kreativität und Kommerzialisierung, Individualismus und Kollektivität konvergieren. Identitäten und Biografien werden auf seltsame Weise »fluide« und »avata-risch«. Eine andere Dimension von Kultur und Zeit entsteht. Und eine Gesellschaftsstruktur, in der klassische Bildungseliten ihre Funktion verlieren.

Matthias Horx / CS

Der Artikel erschien im Original in der Zeitschrift *Psychologie Heute* (Dezember 2007). Wir drucken ihn – in gekürzter Fassung – mit freundlicher Genehmigung der Redaktion ab.

»Das Fernsehen hat völlig an Bedeutung verloren – viel zu passiv!«

»Ich kann dich nicht retten, wenn du dich wie ein Idiot verhältst!«



Fifa 08: »Auf der Hitliste der meistverkauften Computerspiele in Deutschland finden sich Sportspiele, Autorennen, komplexe Simulationen.«



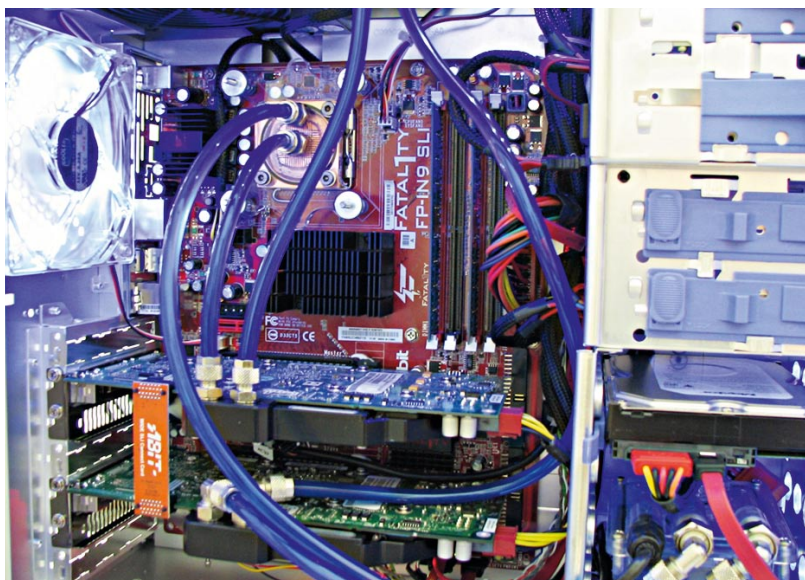
# Bestellt, bezahlt, betrogen

**Der Hardwarehändler Comdax24 ist Pleite; 1.000 Betroffene werden ihr Geld wohl nie wiedersehen. Das Beispiel zeigt, wie unsicher die Zahlung per Vorkasse ist. Dubiose Firmen nutzen das Vertrauen ihrer Kunden systematisch aus.**

Penibel schildert der frustrierte Kunde seinen Leidensweg. Am 17. Juli hatte er ein PC-System beim Internet-Shop Ultraforce des Hardwarehändlers Comdax24 bestellt, 300 Euro angezahlt und 1.700 Euro über die GE Money Bank finanziert. Lieferfrist: maximal 20 Tage. Nach 24 Tagen rief er bei Ultraforce an: Wo der bestellte PC bleibe? Ein Servercrash habe die Kundendaten zerstört, war die Antwort, man spiele seit Tagen die Backups auf. 23. August: Der Kunde solle seine Auftragsbestätigung an einen Betreuer schicken, dann würde alles ganz schnell gehen. 17. September: Der Auftrag sei wegen Herstellungsgpässen an ein Werk in Aachen weitergeleitet worden. 2. Oktober: Ein Mitarbeiter nehme sich der Sache nun an. 17. Oktober: Es gebe Probleme mit der Wasserkühlung, man bitte um Geduld. 99 Tage nach der Bestellung reißt dem Mann der Geduldtsfaden; am 24. Oktober storniert er den Auftrag und fordert sein Geld zurück. Als er bei der GE Money Bank anruft, unterbricht ihn die Sachbearbeiterin: Er sei nicht der einzige Kunde, der mit Ultraforce Probleme habe.

## Methode: Verschleppung

Das ist er in der Tat nicht. In Internet-Foren häuften sich schon kurz nach der Firmengründung im Herbst 2004 die ersten Kundenbeschwerden, die sich nahtlos bis in die Gegenwart ziehen. Hunderte von Ultraforce-Kunden klagten über Lieferverschleppungen, Hinhaltenaktiken und Produktfehler, auch bei GameStar gingen zuletzt E-Mails mit Schilde-



**Spiele-PCs mit Wasserkühlung** sind beliebte Betrugsobjekte – sie kosten viel Vorkasse-Geld, und ihr Wert verfällt schnell.

rungen solcher Vorgänge ein. Die Geschichte ist in verschiedenen Variationen immer die gleiche: Der PC wird bestellt, per Vorkasse bezahlt, und dann beginnen monatelange Verströungen. Bei Sandro M. war laut Ultraforce erst das Gehäuse nicht lieferbar, dann die Grafikkarte; schließlich versprach ihm ein Kundenbetreuer eine kostenlose X-Fi-Soundkarte als Entschädigung – die er nie bekam. Die von M. gesetzte finale Lieferfrist verstrich am 10. Dezember. Kein Wunder: Zu dem Zeitpunkt war

Ultraforce bereits Pleite. Schon am 5. Dezember hatte das Amtsgericht Münster unter dem Aktenzeichen 77 IN 102/07 das Insolvenzeröffnungsverfahren gegen die Mutterfirma Comdax24 und deren Tochtermarken Ultraforce und Pandaro eingeleitet.

## Gewinnquelle: Wertverlust

Bei Branchenkennern weckt die Bruchlandung des Hardware-Versenders böse Erinnerungen. Im Juli 2003 war der Online-Händler Conne-

## Rat und Vorbeugung

### Wie erkenne ich dubiose Anbieter?

«Am besten ist immer, sich vor dem Kauf über das Unternehmen zu informieren», rät die Rechtsanwältin Iwona Gromek von der Verbraucherzentrale NRW. «Researchieren Sie den Firmennamen im Internet, suchen Sie nach guten und schlechten Erfahrungsberichten.» Eine empfehlenswerte Anlaufstelle ist das Betrugsforum Snakecity ▶ [gamestar.de-Quicklink: 4537](http://gamestar.de-Quicklink: 4537). Wenn sich negative Aussagen häufen, ist Vorsicht geboten. Weitere Warnzeichen: Lange oder unbestimmte Lieferfristen, überzogene Nachnahmegebühren (normal sind zwischen 6 und 9 Euro), deutlich günstigere Preise als alle Konkurrenten.

### Wie kann ich mich absichern?

Wenn Sie zum ersten Mal bei einem Händler bestellen, sollten Sie auf Vorkasse verzichten. «Bei größeren Summen empfiehlt es sich, auf Zahlung per Nachnahme zu bestehen», sagt Iwona Gromek. Dabei übergeben Sie das Geld dem Postboten bei der Lieferung. Das kostet einige Euro Gebühr – was aber bei Hardware, die leicht über 1.000 Euro wert sein kann, verschmerzbar sein sollte. Noch sicherer sind Treuhand-Services, bei denen die Kaufsumme auf einem neutralen Konto zwischengelagert wird. Erst wenn Sie die Ware erhalten, überprüft und für fehlerfrei befunden haben, geben Sie das Geld frei.

### Ich warte seit längerem auf eine Lieferung. Was kann ich tun?

Wenn der festgelegte Lieferzeitraum überschritten ist, setzen Sie dem Händler eine verbindliche Frist (in der Regel 14 Tage). Wird die gerissen, können Sie vom Vertrag zurücktreten und Ihr Geld zurückfordern, sofern Sie bereits welches überwiesen haben. Wenn Sie Ihre Anzahlung nicht innerhalb von drei Werktagen erstattet bekommen, sollten Sie einen Anwalt einschalten. «Informieren Sie bei Ärger mit Unternehmen auch Ihre Verbraucherzentrale», empfiehlt die Rechtsanwältin Iwona Gromek. «Bei Verstößen besteht die Möglichkeit, Unternehmen abzumahnen.»





Die Webseiten von Pandaro und Ultraforce existieren weiter. Das Geschäft wurde vom Internet-Versandhändler Xada Technologie übernommen.

ting Electronics Pleite gegangen und hatte 250.000 Euro Kundengelder vernichtet, im Mai 2004 erteilte den PC-Hersteller Amstad das gleiche Schicksal. Beide Firmen standen im Verdacht, die Anzahlungen ihrer Käufer vertut zu haben. Fakt ist: Der Hardwarehandel im Internet lockt seit Jahren Betrüger an, die ihr Geschäft professionell organisieren. Die Masche ist simpel. Halbseidene Versender sammeln von ihren Kunden zunächst das Geld für die bestellten Rechner ein, denn die PCs werden in der Regel per Vorkasse bezahlt. Die Lieferung verschleppt sich dann über Monate. Damit die Zahler nicht abspringen, halten die Hardware-Hasardeure sie mit Verströungen, erfundenen Problemen und ständig neu angesetzten Zustellungsterminen bei der Stange. Die Methode hat mehrere Vorteile:

- Vorkassebeträge sind zinslose Kredite. Wer von der Bank Geld leiht, muss dafür zahlen. Kundengeld lässt sich investieren und zur Not ohne weitere Kosten erstatten.
- Die Preise für Hardware fluktuieren stark, Beträge für Bauteile fallen oft innerhalb weniger Wochen rapide. Je länger Hardwarehändler mit dem Einkauf der Komponenten warten, desto mehr Geld sparen sie also. Den Wertverlust trägt der Kunde.

► Mit Sammelbestellungen können Versender bei Großhändlern die Preise drücken. Rücksichtslose Firmen warten ab, bis sie genügend Kundenaufträge beisammen haben.

## Lockmittel: Kampfpreise

Je länger die Lieferverzögerung, desto mehr Gewinn bleibt beim Versender hängen. Das System funktioniert auf Pump; die ersten Kundengelder fließen üblicherweise in breitflächige Werbekampagnen, vor allem mehrseitige Anzeigenstrecken in Fachmagazinen und teure Sponsor-Links bei Google, die dort als erstes Suchergebnis auftauchen. In den Werbotschaften locken die Versender mit Dumping-Angeboten, die teils weit unter denen der Konkurrenz liegen. Nicht selten kommen die Kampfpreise durch falsche Versprechen zustande (siehe GameStar 11/07, S. 12), werden minderwertige Komponenten verbaut oder bei der Ausstattung getrickst. Verblüffte Kunden entdecken einen schlechteren Prozessor oder nur die Hälfte des bestellten Arbeitsspeichers in ihrem PC. Zu Produktfehlern kommt es auch deshalb, weil die Kostendrucker die Computer gern von ungelerten Billigkräften zusammenschrauben lassen. Solange die Werbung genügend Neueinzahler anzieht, wird das überschuldete Unternehmen stetig mit Frischgeld befeuert, der Kreislauf kann sich über Jahre tragen. Erst wenn der Vorkasse-Nachschub ausdünnt, kollabiert die Firma. Es folgt die Insolvenz.

## Konsequenz: Insolvenz

Die Indizien sprechen dafür, dass auch Ultraforce/Pandaro/Comdax24 in ähnlicher Manner gewirtschaftet hat – oder zumindest katastrophal organisiert war. Mehrere geprellte Kunden haben bei der Staatsanwaltschaft Münster Strafanzeige gegen die Geschäftsführung eingereicht. »Es gibt in diesem Fall sehr viele Geschädigte; ich gehe von rund 1.000 Betroffenen aus«, schätzt Petra Auffenberg, die Insolvenzverwalterin im Fall Comdax24. Viele davon machen ihrem Ärger bei Auffenbergs Kanzlei Luft: »Die Leute sind

erbost.« Viel Hoffnung kann sie den Geprellten nicht machen. Wer noch eine Bestellung von Ultraforce oder Pandaro offen und bereits Geld bezahlt hat, wird das wohl weitgehend abschreiben können. Denn das Restvermögen der Firma ist dünn. Am Ende eines Insolvenzverfahrens wird das verfügbare Kapital anteilig unter den Gläubigern aufgeteilt, erklärt Auffenberg und prophezeit: »Die Quote dürfte eher gering ausfallen. Es kann auch sein, dass es gar keine gibt.« Weil vom Geschäftsvermögen zuerst die Verfahrenskosten beglichen werden, bleibt für die Comdax-Kunden möglicherweise nichts übrig.

## Kulanz: Unwahrscheinlich

Pandaro und Ultraforce existieren indessen als Hardwareversender weiter. Die Markenrechte und die zugehörigen Webseiten wurden vom Konkurrenten Xada Technologie (Fastway, Gunway) übernommen. Der neue Eigentümer hat den bisherigen Kunden gegenüber keine Verpflichtungen; sie können höchstens auf Kulanz hoffen. Tatsächlich bietet Xada geprellten Ultraforce- und Pandaro-Bestellern ein vergleichsweise kompliziertes Rabattangebot, das im Wesentlichen auf »Zwei PCs für den Preis von einem« hinausläuft – für die meisten wohl keine akzeptable Lösung. Wem sein Ultraforce-Rechner innerhalb der sechsmonatigen Garantiezeit kaputtgeht, dem bleibt nur der teure Gang zu einem Fachhändler. Womöglich ist das sowieso die bessere Lösung. Denn auch bei Garantieleistungen kursieren über Pandaro Horrorgeschichten. Ein Kunde, dessen PC nicht mehr ansprang, schickte seinen Rechner ein; zwölf Wochen lang verfolgte er anhand der Paketnummer dessen Odyssee, die sogar durch Holland führte, bis der Computer schließlich in einem neuen (gebrochenen) Gehäuse wieder ankam – und noch immer nicht funktionierte.

Vielleicht hätte der frustrierte Pandaro-Kunde durch den Firmennamen gewarnt sein sollen, der so stark an die mythologische Figur Pandora erinnert. Aus deren Büchse kam das Unheil über die Welt.

CS

### Ich habe bei Pandaro/Ultraforce bestellt, aber nichts erhalten. Wie bekomme ich mein Geld zurück?

► Zuständig ist der Insolvenzverwalter. Zunächst sollten Sie noch etwas Geduld haben; das Verfahren wird am 1. Februar eröffnet. »Wir schreiben bis Mitte Februar alle Betroffenen an, die in der Buchhaltung von Comdax24 erfasst sind«, erklärt die zuständige Insolvenzverwalterin Petra Auffenberg. Wer bis dahin kein Schreiben erhalten hat, kann seine Forderung formlos per Post bei der Kanzlei anmelden: Kanzlei Zbick & Deckert, Marktplatz 2-4, 48712 Gescher. Schicken Sie bitte Nachweise über Ihre Bestellung mit (Auftragsbestätigung, Überweisungsbeleg).

### Was, wenn mein PC von Pandaro/Ultraforce kaputtgeht – habe ich Garantie?

► Da die Mutterfirma Comdax24 zahlungsunfähig ist, müssen Sie sich in Garantiefällen (die Garantie gilt üblicherweise sechs Monate lang ab Erhalt des Rechners) an den Insolvenzverwalter wenden. Der wird Ihren Computer zwar nicht reparieren – aber zumindest können Sie eine Minderung des Kaufpreises verlangen. Sie werden in die Liste der Gläubiger aufgenommen und erhalten im besten Fall eine Erstattung aus dem Firmenvermögen. Hegen Sie aber besser keine allzu hohen Erwartungen.

### Kann ich etwas tun, falls ich aus der Insolvenz kein Geld erhalte?

► Prinzipiell können Sie beim zuständigen Amtsgericht (in diesem Fall: Münster) ein Mahnverfahren anstrengen und einen Vollstreckungsbescheid erwirken. »Diese Möglichkeit verursacht aber meist nur Kosten«, sagt Iwona Gromek vom Verbraucherschutz, »vor allem, wenn sowieso kein Vermögen übrig ist, das noch zu vollstrecken wäre.«



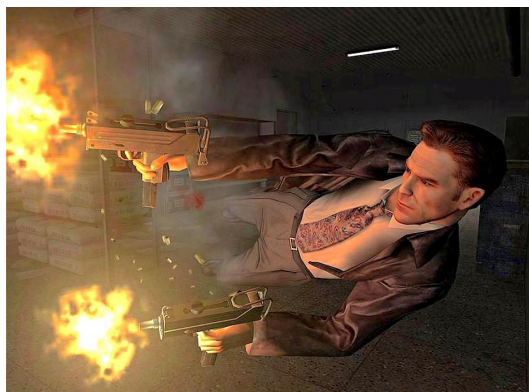


# Jugendschutz extrascharf

**Deutschland hat eines der strengsten Jugendschutzgesetze der Welt. Ministerin Ursula von der Leyen will dennoch Lücken schließen, die es gar nicht gibt.**



**Atomwaffen** werden hierzulande oft aus Jugendschutzgründen umbenannt.



**Max Payne** übt Selbstjustiz – Teil 1 wurde dafür von der BPjM indiziert.

Am 1. April 2003 trat in Deutschland ein neues Jugendschutzgesetz in Kraft. Es schreibt unter anderem verbindliche Altersfreigaben für Computerspiele vor – bis dahin waren die Prüfsiegel der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) bloße Kaufberatung. Mit der Gesetzesreform wurde die USK im Auftrag des Staates tätig, ihre Altersfreigaben haben nun rechtliche Wirkung: Spielhändler sind fortan verpflichtet, das Alter ihrer Kundschaft zu überprüfen. Hält die USK ein Programm für jugendgefährdend oder vermutet sie gar Verstöße gegen strafgesetzliche Vorschriften wie das Verbot von Gewaltverherrlichung oder Volksverhetzung, lehnt sie eine Kennzeichnung ab. Daraufhin wird die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) aktiv, eine rein staatliche Behörde. Kommen ihre zwölf Gremiumsmitglieder zu dem gleichen Schluss wie die USK, wandert das betreffende Spiel auf den Index: Es darf nun nicht mehr öffentlich beworben oder frei verkauft werden, sondern nur noch in Erwachsenenbereichen. Wenn die USK jedoch ein Prüfsiegel erteilt, bleiben der BPjM die Hände gebunden; Spiele mit Kennzeichnung sind quasi indizierungs geschützt. Für volljährige Spieler brachte dieses neue Jugendschutzgesetz von 2003 daher praktisch nur Vorteile: Durch den Vorrang der USK vor der BPjM werden seitdem weniger Titel indiziert.

## Unterstellte Dringlichkeit

Spätestens nach fünf Jahren überprüft der Gesetzgeber, ob sich das neue Gesetz bewährt hat. Der Termin ist 2008 fällig. Im Zuge der leidigen »Killerspiel«-Debatte hat sich manch ein Politiker jedoch längst eine Meinung gebildet: Das Jugendschutzgesetz ist nicht hart genug. Computerspiele stehen mittlerweile unter Generalverdacht, Gewalttaten Jugendlicher werden von Massenmedien und rededreudigen Staatsmännern reflexartig mit Ego-Shootern in Verbindung gebracht. So fordert Bayerns Ministerpräsident Günther Beckstein gar ein mit harten Strafen bedrohtes Herstellungsverbot für »Killerspiele«. Dabei können Beckstein und Gleichgesinnte immer noch nicht definieren, welche Art von Programm mit »Killerspiel« genau gemeint ist.

Das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung, das im Auftrag des Familienministeriums das Jugendschutzgesetz bewerten soll, zog »wegen der in der Politik unterstellten Dringlichkeit« (so das Institut) sein Ergebnis der Gesetzesevaluation vor und präsentierte es bereits Mitte 2007. Die Experten sprechen sich nach penibler Recherche klar gegen ein Verbot von »Killerspielen« aus. Allerdings sehen die Forscher Mängel in der derzeitigen Praxis, etwa bei der Zusammenarbeit zwischen USK und BPjM oder bei der Größe der Alterskennzeichnung auf den Spielepackungen.



## Unterstellte Lücken

»Kritische systematische Lücken« im Jugendschutz bestehen nach Ansicht des Instituts nicht. Das Bundesfamilienministerium sieht das trotzdem anders – fragt sich, wozu dann überhaupt ein teures und aufwändiges Expertengutachten in Auftrag gegeben wurde. Gemeinsam mit dem nordrhein-westfälischen Familienminister Armin Laschet (CDU) initiierte die Ministerin Ursula von der Leyen einen Entwurf für eine Änderung des Jugendschutzgesetzes. Am 19. Dezember 2007 segnete das Bundeskabinett die Vorlage ab. Damit die Änderungen in Kraft treten, muss der Bundestag den Entwurf mit einfacher Mehrheit annehmen, anschließend ist die Zustimmung des Bundes-



Bundesfamilienministerin **Ursula von der Leyen** (CDU).

rats notwendig. Von der Leyens Konzept umfasst drei Hauptmaßnahmen: Zum einen soll das USK-Siegel auf Spielepackungen mindestens 1.200 Quadratmillimeter groß werden. Das wäre exakt so groß wie das Symbol auf Seite 1 dieses Artikels. »Diese Alterskennzeichen sind wie die Warnhinweise auf Zigarettensymbolen nicht mehr zu übersehen«, so die Ministerin. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), Sprachrohr zahlreicher Anbieter und Produzenten von Computerspielen in Deutschland, sieht das anders: »Wenn die Kennzeichen bislang nur eingeschränkt wahrgenommen werden, ist das eher auf ihre Gestaltung zurückzuführen«, so Olaf Wolters, Geschäftsführer des BIU. Wolters sieht eher ein Problem in den Bezeichnungen der Einstufungen: »Ohne Altersbeschränkung« und »Keine Jugendfreigabe« seien missverständlich. Auch das Hans-Bredow-Institut hält es für sinnvoll, die sperrige Bezeichnung »Keine Jugendfreigabe« wieder in »Ab 18 Jahren« zu ändern. Für die Käufer wäre damit klarer, welches Spiel nur für Erwachsene bestimmt ist.

## Unterstellte Folgen

Als zweite Änderung des Jugendschutzgesetzes sollen die Indizierungsgründe ausgeweitet werden. Selbstzweckhafte Mord- und Metzelszenen sowie die Glorifizierung von Selbstjustiz gelten fortan als eindeutig jugendgefährdend. Eine Ausweitung, die keine ist, denn die BPjM behandelt beides in ihrem internen Prüfverfahren seit jeher als Indizierungskriterium. Die dritte geplante Neuerung ist die entscheidende: Künftig sollen auch Spiele, die »von besonders realistischer, grausamer oder reißerisch dargestellter, selbst-

zweckhafter Gewalt beherrscht werden«, als schwer jugendgefährdend gelten und damit wie etwa Kriegsverherrlichung oder Pornografie per Gesetz unmittelbar und automatisch auf dem Index landen – auch ohne ein vorheriges Verfahren bei der BPjM.

Was einen Film zum Porno macht, davon haben auch juristische Laien eine Vorstellung. Was aber »gewaltbeherrscht« bedeutet, ist bislang ebenso ungeklärt wie der »Killer-Spiel«-Begriff selbst. Stellt man etwa auf den im Gesetzesentwurf genannten besonderen Realismus ab, könnten grafisch opulente Shooter wie **Crysis** oder **Bioshock** auf dem Index landen. Tritt die Änderung in Kraft, entscheiden fortan die Staatsanwaltschaften, welche Spiele in der Praxis als »gewaltbeherrscht« angesehen werden. Letztlich wird sich also erst nach Inkrafttreten der Neuregelung erweisen, welche Titel von der Verschärfung überhaupt betroffen sind – ein aus rechtsstaatlicher Sicht bedenklicher Zustand. Diese Auffassung teilt auch der BIU. Olaf Wolters: »Anbieter von Computerspielen werden nicht mehr beurteilen können, welche Gewaltdarstellung noch erlaubt ist und welche nicht.« Das will sich der BIU nicht bieten lassen. »Sollte die Gesetzesvorlage in dieser Form in Kraft treten, werden wir den Gang zum Bundesverfassungsgericht prüfen müssen. Es kann nicht sein, dass Computer- und Videospiele für Erwachsene praktisch wie Pornografie behandelt werden«, so Wolters.

## Unterstellte Chancen

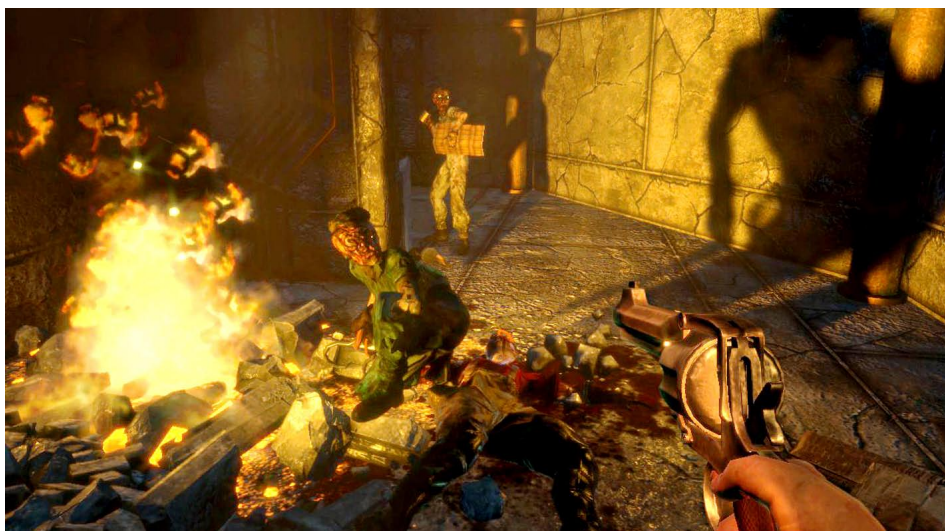
Die Staatsanwaltschaften sind dazu verpflichtet, angezeigten Straftaten nachzugehen. Wendet sich etwa ein besorgter Familienvater an die Polizei und weist auf ein Spiel hin, das ihm schwer jugendgefährdend erscheint, müssen die Ermittlungsbehörden tätig werden und zu einer Entscheidung kommen – ist das Spiel »gewaltbeherrscht« oder nicht? Allerdings sieht bereits das derzeit bestehende Jugendschutzgesetz Tatbestände vor, in denen ein Spiel direkt als indiziert gilt. Zum Beispiel, wenn es gegen strafrechtliche Verbote



Die Crysis-Packung mit neuem, großen USK-Prüfsiegel.

verstößt, den Krieg verherrlicht oder menschenunwürdige Gewalttaten darstellt. Die Vergangenheit hat jedoch gezeigt, dass Spiele in der Regel erst dann als schwer jugendgefährdend eingestuft werden, wenn das Prüfungsgremium der BPjM zu dieser Überzeugung gelangt ist. Fälle, in denen Staatsanwälte und Gerichte ein Spiel aus eigenem Antrieb heraus auf den Index verbannt haben, sind der GameStar-Redaktion nicht bekannt.

Damit von der Leyens Entwurf trotzdem nicht zum Gesetz wird, will der BIU bei den zuständigen Bundestagsausschüssen vorsprechen. Ganz verhindern lässt sich die Vorlage aber wohl nicht mehr. »Am Ende wird es wahrscheinlich die eine oder andere Modifikation des Jugendschutzgesetzes geben«, schätzt Wolters. BPjM-Insider halten die Änderungen ebenfalls für sehr wahrscheinlich. Die Chancen, dass die Verschärfung des Jugendschutzgesetzes in Kraft tritt, stehen also gut. Die Chancen, dass sich damit für die Spieler kaum etwas ändert, aber auch. Von größeren USK-Aufklebern mal abgesehen. **FAB**



Wird **Bioshock** von besonders realistischer, selbstzweckhafter Gewalt beherrscht, oder ist das Szenario dafür zu unwirklich?





# Making of Call of Duty 4

Der Untertitel »Modern Warfare« ist Programm: Nach zwei Weltkriegs-Episoden ließ Infinity Ward die Call of Duty-Serie mit massiver Hilfe des US-Militärs in die Gegenwart marschieren.

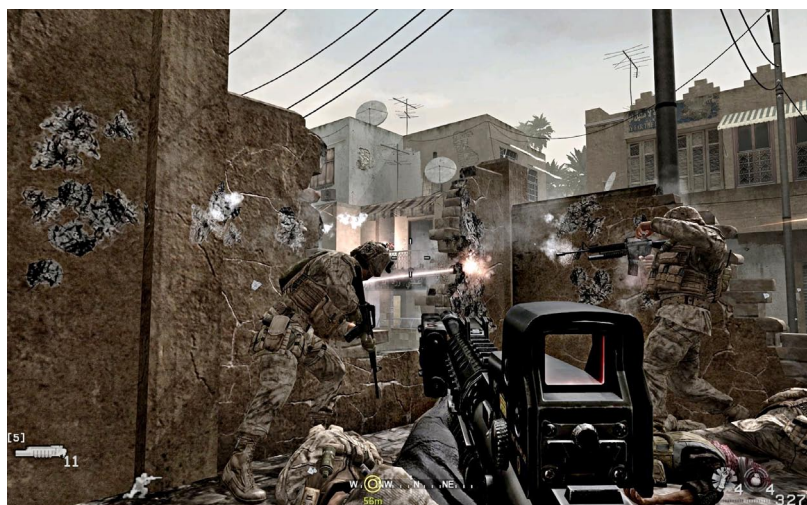
DVD-XL  
Video-Special

Vielen Spielern dürfte der Weltkriegs-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault** von 2002 im Gedächtnis geblieben sein. Die Anlandung an Omaha Beach gleich zu Beginn des Spiels erinnerte auf drastische Weise an den Auftakt des Films **Der Soldat James Ryan** (1998). Der Wiedererkennungseffekt war gewollt; Steven Spielberg hatte als Ideengeber seine Finger im Spiel. Nach Fertigstellung von **Allied Assault** verließen viele der kreativen Köpfe den Entwickler 2015 und schlossen sich Infinity Ward an. 2003 bereits erkannte man in **Call of Duty** deren Handschrift: In der amerikanischen Kampagne lassen sich große Parallelen zur HBO-Miniserie **Band of Brothers** feststellen. Für den britischen Feldzug kopierte man die Schlacht um die Pegasus-Brücke aus dem Film **Der längste Tag** (1962). Und die Auftaktmissionen des sowjetrussischen Einsatzes waren dem Scharfschützendrama **Enemy at the Gates** (2001) entnommen. Für die Nachfolger griff Infinity Ward zwar nicht auf Leinwand- oder Serienvorlagen zurück, blieb aber der erprobten wie erfolgreichen Linie treu: der bombastischen und punktgenauen Inszenierung. Und die ist – da sind sich Fans und Kritiker einig – von allen Serienteilen bei **Call of Duty 4** bisher am besten gelungen.

## Ohne historische Schranken

Robert Bowling, Community Manager und das öffentliche Gesicht von Infinity Ward, sagt, dass just die Loslösung vom Zweiten Weltkrieg ausschlaggebend für die Intensität der Inszenierung war: »Zwar basieren Waffen und Taktiken auf zeitgenössischen Vorbildern, doch das Drumherum ist unsere Erfindung. Das gab uns auch die Freiheit, den Spielern in

Marktzählungen zufolge hat sich allein die PC-Version von **Call of Duty: Modern Warfare** in Deutschland bisher etwa **180.000** Mal verkauft.



Die Bewegungen der Soldaten sind ein Mix aus Rag-Doll-Physik und vorberechneten Animationen.

jede Rolle, in jede Situation stecken zu können, statt ihn einfach mit einer Zwischensequenz abzuspeisen. Perfekte Beispiele dafür sind das eigentliche Intro und die Mission »Spätfolgen« zum Ende des ersten Akts.«

## Mit Vitamin B

Wo findet ein im nördlichen Los Angeles ansässiges Entwicklerteam Echtwelt-Vorbilder für zeitgenössische Waffen und Taktiken? Antwort: knapp 250 Kilometer östlich, in der US-Militärbasis 29 Palms. Dank einer gehörigen Portion Vitamin B durfte Infinity Ward dort sowohl Infanterie- als auch Panzermanöver unter die Lupe nehmen. Zwar fahren Sie in **Call of Duty 4** keinen Panzer, doch ein Kriegsspiel ohne einen Stahlkoloss ist wie ein Hüpfspiel ohne Hindernisse. Die ersten beiden Entwürfe

des M1A2 Abrams mit dem Rufzeichen »War Pig«, den Sie als Sergeant Jackson befreien müssen, basierten auf Modellen, wie man sie in jedem beliebigen Bastelladen kaufen kann. Das finale Polygon-Ungetüm entstand erst nach Studium des Originals – das tatsächlich War Pig heißt. Die Marines in 29 Palms baten Infinity Ward, ihren Panzer ins Spiel zu bringen. Der Wunsch wurde gern erfüllt: Eine Mission ist nach dem Stahlkoloss benannt, und auf der Hauptkanone des Tanks steht im Spiel der Schriftzug »War Pig«.

## Alles durchexerziert

In 29 Palms nahm der Entwickler nicht nur das Kriegsschwein auf, dort wurden auch mit echten Soldaten Situationen durchexerziert, die im Spiel vorkommen sollten. Eines der wichtigsten Elemente dabei: die korrekten Bewegungen mit Waffen und das gemeinsame Vorrücken in schlecht einsehbare Bereiche. Die Marines stellten zum Beispiel in Räumen, die verblüffend an die der Sendestation aus der Mission »Charlie surft nicht« erinnern, ihre Taktiken vor. Infinity Ward filmte. Sogar die für das Spiel verhältnismäßig unwichtige Geiselerrettung des Epilogs wurde bei den Aufnahmen nicht ausgelassen. Deswegen bewegen sich sowohl die KI-Begleiter als auch die Feinde so überzeugend realitätsgetreu. In 29 Palms entstanden zudem die Soundaufnahmen für nahezu alle Waffen, die Sie im Spiel hören.



In 29 Palms nahm Infinity Ward Taktiken und Animationen von Soldaten auf und filmte den Panzer, aus dem schließlich das »War Pig« wurde.





Erste **Artworks** legten viele Aspekte des Spiels fest: starke Lichtkontraste, Partikeleffekte und eine hohe Detailstufe.

## Alles voller Licht

Eines der Atmosphäre- und somit Erfolgsgeheimnisse von **Modern Warfare**: das Licht. Der Black-Hawk-Helikopter aus der zweiten Mission (»Besatzung entbehrlich«) beispielsweise war eines der ersten fertigen Modelle des Spiels. Er half Infinity Ward sehr bei der Entwicklung der situationsverstärkenden Lichteffekte, wie sie vor allem in der Mission »Der Sumpf« zu erleben sind. Die Entwickler konnten ausprobieren, wie intensiv Sie Spiegelungen einsetzen durften und wie üppig Reflexionen (Shader-Effekte) ausfallen mussten, um 3D-Objekte realistischer zu gestalten. Die Lichttechnologie und der schlaue Einsatz von Normal-Mapping-Shadern ermöglichten es den Entwicklern, die Figuren in **Call of Duty 4** aus weniger Polygonen zu bauen als die in **Call of Duty 2**. Trotzdem sehen Freund und Feind lebensecht aus. Als willkommener Nebeneffekt läuft das Spiel zudem auf schwächeren Rechnern einwandfrei, und das sogar mit ordentlicher Grafikqualität.

## Zwei Spiele

**Call of Duty 4: Modern Warfare** ist selbst unter Berücksichtigung des Trends, dass Shooter kaum noch die Zehn-Stunden-Grenze überschreiten, erschreckend kurz. Wer sich anstrengt, ist in weniger als fünf Stunden beim Finale angelangt. Robert Bowling rechtfertigt das so: »Wir wollten keine zusätzlichen Missionen einbauen, nur um hinterher mit einer Zahl angeben zu können. Wir entschieden uns stattdessen, in unsere Geschichte und in die Einsätze so viel Action und bemerkenswerte Momente wie möglich zu packen.« Ein wei-



Der **Helikopter** aus der zweiten Mission half beim Entwickeln der aufwändigen Lichttechnologie des Spiels.

terer Grund für die Kürze des Singleplayer-Modus dürfte zudem der Mehrspieler-Part gewesen sein. Von den 85 Mitarbeitern des Teams saß ein guter Teil lange Zeit ausschließlich am Design der Multiplayer-Gefechte. Die sind entsprechend großartig gelungen. Ganz zufrieden scheint man bei Infinity Ward dennoch nicht zu sein. Robert Bowling auf unsere Frage, was man gern noch eingebaut hätte: »Ich würde mir wünschen, wir hätten die Option, eine eigene Soldatenklasse zu erstellen, auch für den LAN-Modus implementiert.«

## Zurück in den Weltkrieg

Also alles gut? Mitnichten! Aktuell sind die Fans nicht begeistert. Im Forum von Infinity Ward finden sich Beschwerden über ein Spiel,

das noch nicht mal erschienen ist – die Rede ist vom am 2. Dezember 2007 angekündigten **Call of Duty 5**. Das soll nämlich wieder im Zweiten Weltkrieg spielen. Und nach **Call of Duty: Modern Warfare** mag offenbar kaum noch jemand zurück auf die historischen Schlachtfelder, so begeistert ist man von der neuen zeitgenössischen Marschroute. Dabei richten die Fans Ihren Unwillen an die falsche Adresse. Der fünfte Teil der Ego-Shooter-Reihe entsteht wieder bei Treyarch, die schon **Call of Duty 3** (nur für Konsolen) entwickelten. Infinity Ward will sich wohl die Zeit nehmen, **Modern Warfare** noch zu toppen. Immerhin arbeitete man insgesamt 22 Monate lang an dem Programm, also fast zwei Jahre. Und das, obwohl es nur so kurz ist.

PET

## Die Call of Duty-Spiele

Name	Erscheinungsjahr	Plattform	Entwickler
<b>Call of Duty</b>	2003	PC	Infinity Ward
Call of Duty: United Offensive (Addon)	2004	PC	Gray Matter
Call of Duty: Finest Hour	2004	Gamecube, Playstation 2, Xbox	Spark Unlimited
<b>Call of Duty 2</b>	2005	PC, Xbox 360	Infinity Ward
Call of Duty 2: Big Red One	2005	Gamecube, Playstation 2, Xbox	Gray Matter, Treyarch
<b>Call of Duty 3</b>	2006	PS2, Playstation 3, Wii, Xbox, Xbox 360	Treyarch
Call of Duty: Legacy	2007	Playstation 2	Gray Matter, Spark Unlimited, Treyarch
Call of Duty: Roads to Victory	2007	PSP	Amaze Entertainment
Call of Duty 4: Modern Warfare	2007	PC, Playstation 3, Xbox 360	Infinity Ward





# HALL OF FAME

## Rainbow Six

Im Vergleich zu diesem Urvater des Genres sind aktuelle Taktik-Shooter allesamt recht planlos.

DVD  
- Historienvideo

Tango down! Das klingt im englischen Sprachraum zunächst wie eine Aufforderung zum Tanz. Bei **Rainbow Six** ist nach diesem Funkspruch der Tanz aber schon vorbei: »Tango« steht für Terrorist, und gerade ist einer zu Boden gegangen. Warum muss Ihnen das Spiel das sagen? Weil Sie in **Rainbow Six** zum ersten Mal in einem Ego-Shooter nicht ständig allein unterwegs sind, sondern mit einem Team von KI-Kollegen losziehen. Und weil die auch mal ohne Ihre Aufsicht in Feindgebiete vorstoßen, geben sie brav Statusmeldungen per Funk. Mit sturem Geballer kommen Sie hier nicht weiter, **Rainbow Six** verlangt von Ihnen Köpfchen. Und so begründet das 1998 erschienene Spiel von Red Storm ein neues Genre: das der Taktik-Shooter.

### Deswegen legendär

- Erster Taktik-Shooter
- Handlung aus dem Clancy-Universum
- Kommandierbare Kollegen
- Ausführliche Planungsphase
- Individuelle Ausrüstung für jeden Rainbow
- »Tango down!«

Während **Team Blau** am Nebeneingang wartet und **Team Rot** auf der anderen Häuserseite kämpft, klettert **Team Gelb** in den ersten Stock.



### Schwere Vergangenheit

Die Handlung von **Rainbow Six** orientiert sich am gleichnamigen Roman von Tom Clancy, der hierzulande **Operation Rainbow** heißt: Ökoterroren wollen die Welt von der Menschheit »befreien« und planen, ein tödliches Virus auszusetzen. Die internationale Antiterror-Einheit Rainbow kommt dem Komplott auf die Schliche. Nun ist es Ihre Aufgabe, als Einsatzleiter der Soldaten die Verbrecher zur Strecke zu bringen. Mal befreien Sie Geiseln, mal entschärfen Sie Bomben, mal schalten Sie einfach nur Terroristen aus. Bevor in **Rainbow Six** aber irgendwelche Gangster zu Boden gehen, müssen Sie erst mal Ihr Vorgehen planen. Dazu präsentiert Ihnen das Spiel einen Grundriss des Einsatzortes: die Gebäude mit den einzelnen Zimmern, den Einstiegs- und Exfiltrationspunkt sowie vermutete Positionen der Geiseln und der Terroristen. Mit bunten Linien legen Sie für bis zu acht Soldaten in vier Trupps Marschrouten fest und befehlen Angriffssignale. So lassen Sie etwa **Team Blau** vor der Nordtür eines Raumes Halt machen,

positionieren **Team Rot** vorm Westeingang, und auf Ihr »Go!« stürmen die Soldaten gleichzeitig das Zimmer. Ein tolles Gefühl, wenn so ein Manöver funktioniert! Dafür dauert die Planungsphase mitunter recht lange – meist länger als das Gefecht.

### Gnadenlose Gegenwart

Natürlich können Sie auch unvorbereitet losziehen, nur jeweils einen Rainbow direkt steuern und hoffen, jeden Terroristen höchstpersönlich zu erledigen. Oft geraten Sie jedoch in Situationen, in denen Sie auf Unterstützung angewiesen sind, etwa weil Sie mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten müssen. Da hilft nur ein Plan. Ob der dann auch aufgeht, steht und fällt mit der KI – und die ist meistens dumm. Die Rainbows bleiben regelmäßig an Levelkanten oder Türen hängen, die Tangos zeigen sich im Gegenzug unbeeindruckt, wenn ihre Kollegen nebenan tot umfallen. Eines können die Computerkämpfer aber: schießen. Laufen Sie ahnungslos einem Terroristen in die Arme, streckt der Sie ruckzuck nieder – und anschließend die Geiseln in der Nähe. **Rainbow Six** wird dadurch recht knifflig. Oft entscheiden schon wenige Pixel Abweichung bei der geplanten Marschroute, ob unsere Soldaten den Gegner zuerst sehen oder umge-



Die Vorbereitungsphase dauert lange. Wer seinem Plan vertraut, kann die KI-Kameraden sogar allein losschicken.



Das Team im Hintergrund rettet plangemäß eine Geisel, der Rainbow vorne weicht uns derweil nicht von der Seite.

kehrt. Trotzdem erzeugt **Rainbow Six** ein neues, aufregendes Spielgefühl: Wir sind Teil eines schlagkräftigen Teams, auf das wir uns verlassen können – wenn unser Plan und die KI funktionieren.

### Unbeschwerte Zukunft

Im Nachfolger **Rogue Spear** fällt die Planungsphase noch umfangreicher aus, in Teil 3, **Raven Shield**, wird sie komfortabler, bis sie schließlich ganz aus der Serie verschwindet: Moderne Taktik-Shooter legen mehr Wert auf Action als auf Tieftgang. Die neueren Titel verlagern die Kommandogewalt direkt in den Einsatz und lassen den Spieler durch Tastaturkürzel oder Mausmenüs mitten im Gefecht Befehle erteilen – so zum Beispiel auch **Rainbow Six: Vegas**, der jüngste Spross der Serie. Das macht die Kämpfe zwar direkter und rasanter, die in die Tiefe gehende Taktik, die der Gründervater des Genres eingeführt hat, geht dabei aber zu großen Teilen verloren. Vier Teams gleichzeitig auf vier verschiedenen Hochzeiten tanzen zu lassen, das geht eben nur mit genauer Vorausplanung à la **Rainbow Six**. **FAB**

### RAINBOW SIX

TAKTIK-SHOOTER

**PUBLISHER** Red Storm Entertainment  
**ENTWICKLER** Red Storm Entertainment  
**QUELLE** Ebay  
**SPRACHE** Englisch

**ORIGINALRELEASE** August 1998  
**CA. PREIS** 10 Euro  
**USK** ab 16 Jahren

**HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S** Pentium 200, 16 MB RAM, 4 MB Grafikkarte  
Rainbow Six läuft problemlos unter Windows XP und Windows Vista.

**FAZIT** Der Urvater der Taktik-Shooter.







**Daniel Visarius**  
wartet immer noch darauf,  
dass die Spieleleistung unter  
Vista 64 Bit endlich XP-  
Niveau erreicht.



**Hendrik Weins**  
will endlich Direct Physics,  
damit der Physik-Hickhack  
ein Ende hat.

# Hardware & News

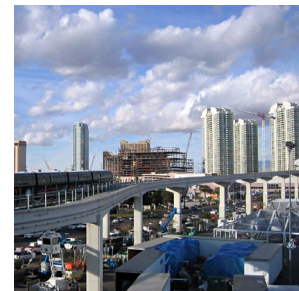
## Voll im Trend

Hardware, Glücksspiel und ein neues Jahr.

Immer zu Beginn des Jahres trifft sich die Unterhaltungselektronikindustrie in Las Vegas zur Consumer Electronics Show, kurz CES. Diesmal waren noch mehr PC-Firmen vertreten als in den Vorjahren, darunter alle Branchengrößen wie AMD, Alienware (jetzt Teil von Dell), Intel und Nvidia. Wir waren natürlich wieder vor Ort, um mit Herstellern zu sprechen, mit Kollegen zu fachsimpeln und die **Hardware-Trends 2008** auszuloten. Die für Spieler wichtigsten Entwicklungen fassen wir im aktuellen Schwerpunkt zusammen: Vierkernprozessoren und DirectX-10-Grafikkarten werden immer billiger, Flachbildschirme immer größer. Windows Vista setzt sich nur schleppend durch, und Physik-Erweiterungskarten bleiben weiter eine Randerscheinung, weil die eindeutigen Vorteile derzeit fehlen.

Für den Test des Monats haben wir AMDs neues Spitzenmo-

dell **Radeon HD 3870 X2** durch unseren Benchmark-Parcours gescheucht. Die 450 Euro teure Grafikkarte vereint einen Crossfire-Verbund aus zwei Radeon HD 3870 auf einer Platine. Das bedeutet: zwei Grafikprozessoren, 1,0 GByte Videospeicher und DirectX-10.1-Unterstützung. Wie Daniel im Test feststellte, bremsen der schwache Beta-Testtreiber die potenziell schnellste Grafikkarte aber stark aus – besonders mit Kantenglättung. **DV**



CES: Mit der **Monorail** geht's vom Casino direkt zum Messegelände.

### Hardware-Inhalt

#### Schwerpunkt

Hardware-Trends 2008 .....	156
Grafikkarten .....	158
Prozessoren & Mainboards.....	160
Physik .....	162
Notebooks .....	163
Speichermedien .....	164

#### Test des Monats

Radeon HD 3870 X2 .....	166
-------------------------	-----

#### Vergleichstest

5 Core-2-Mainboards unter 100 Euro .....	168
---	-----

#### Tool des Monats

Spyware jagen mit Spybot .....	170
--------------------------------	-----

#### Tests

22-Zoll-TFT: HP W2207H .....	170
17-Zoll-Notebook: Toshiba Satellite X200-P21 .....	170
Grafikkarte: HIS Radeon 3850 IceQ 3 TurboX .....	171
Grafikkarte: Club 3D Radeon HD 3870 OC .....	171
Vierkernprozessor: AMD Phenom 9900 .....	171

#### Service

TECHtelmechtel .....	172
Einkaufsführer .....	174



Asus verkauft als einer der ersten Hersteller eine **EN8800GS**. Was die 160-Euro-Karte leistet, lesen Sie im nächsten Heft.

## Geforce 8800 GS

**Einen Monat vor dem Start der knapp 150 Euro teuren GeForce 9600 GT bringt Nvidia noch schnell eine leistungsreduzierte GeForce 8800 GT zum gleichen Preis heraus.**

Im Preisbereich um 150 Euro steht Nvidia derzeit schlecht da: Die GeForce-8600-Karten rechnen in Spielen erheblich langsamer als AMDs Radeon HD 3850 und HD 3870. Um die Wartezeit auf die GeForce 9600 GT zu überbrü-

cken, schiebt Nvidia die mit 160 Euro preiswerte **GeForce 8800 GS** ein. Die basiert auf dem G92-Grafikprozessor der GeForce 8800 GT, hat aber deutlich reduzierte Taktfrequenzen und lediglich 96 statt 112 Shader-Prozessoren. Das Speicher-Interface wurde von 256 auf 192 Bit verkleinert. Daraus resultieren die ungewöhnlichen Speichergrößen von entweder 384 oder 768 MByte. **DV**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 4524

### Selbstbau- oder Fertig-PC?

**Gut geschraubt statt schlecht komplett gekauft: Über die Hälfte der GameStar-Leser bevorzugen Selbstbau-PCs.**

Jeder zweite GameStar-Leser baut seinen Spiele-PC selbst zusammen. Die andere Hälfte kauft Komplett-PCs, ein guter Teil rüstet diese dann punktuell auf. Davon haben knapp 10 Prozent früher mal selbst gebaut, aber nun die Lust am Schrauben verloren.

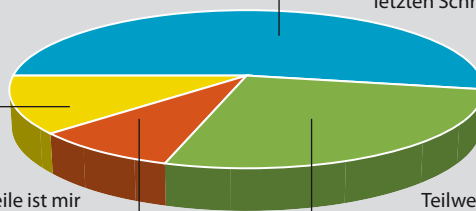
#### Bauen Sie Ihren Spiele-PC selbst zusammen?

Ja, vom Mainboard bis zur letzten Schraube. **52,8 %**

Nein, ich kaufe schon immer nur Komplett-PCs. **11,6 %**

Früher. Mittlerweile ist mir das zu zeitintensiv – ich kaufe Komplett-PCs. **8,6 %**

Teilweise. Ich kaufe Komplett-PCs und rüste Sie dann auf. **27,0 %**



Quelle: GameStar-Mitmachkarten



## Referenzklassen Spiele-PCs

## Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Athlon XP/2000+	Athlon 64/3500+	Core 2 Duo Q6600
Arbeitsspeicher	512 MByte	1,0 GByte	2,0 GByte
Grafikkarte	Radeon X800 Pro	Geforce 7800 GT	Geforce 8800 GTS 512

## Spiele-Details

Call of Duty 4	ruckelt extrem stark	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, maximale Details
Crysis	ruckelt unspielbar	1024x768, mittlere Details	1280x1024, hohe Details
Blacksite	ruckelt extrem stark	1024x768, dynamische Beleuchtung: aus	1680x1050, dyn. Beleuchtung: an, 2x AF
Juiced	läuft nicht, erfordert Shader-3.0-Karte	1024x768, mittlere Qualität	1680x1050, hohe Qualität, AA-Stufe 1
Universe at War	ruckelt extrem stark	1280x1024, maximale Details	1680x1050, maximale Details, AA-Stufe 3

## Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 6	6600 GT k.A. 6800 Ultra k.A.		
Radeon X100	X700 Pro k.A. X850 XT k.A.		
Geforce 7	7600 GS k.A. 7600 GT 70 € 7800 GT k.A. 7950 GT k.A.	7900 GTX k.A. 7950 GX2 k.A.	
Radeon X1000	X1650 Pro 50 € X1800 GT k.A. X1950 Pro 130 € X1900 XT k.A.	X1950 XT 190 €	
Geforce 8	8500 GT 70 € 8600 GT 100 € 8600 GTS 150 €	8800 GTS 320 250 € 8800 GTS 640 300 € 8800 GT 512 250 €	8800 GTS 512 330 € 8800 GTX 400 € 8800 Ultra 560 €
Radeon HD	2400 XT 50 € 2600 Pro 70 € 2600 XT 100 € 2900 GT 150 €	3850 170 € 2900 XT 330 € 3870 220 € HD 3870 X2 450 €	
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon XP	2000+ k.A. 2600+ k.A. 3200+ k.A.		
Pentium 4 / D	P4 / 2,6 GHz k.A. P4 / 3,2 GHz 85 € PD / 915 60 €	PD / 950 k.A. PD / 965 XE k.A.	
Athlon 64	3200+ 40 € 3500+ 40 €	4000+ 55 € FX-57 k.A.	
Athlon 64 X2	3600+ k.A.	4000+ 60 € 4600+ 85 € 5200+ 115 € 6000+ 145 €	6400+ 160 €
Phenom		X4 9500 170 €	X4 9600 220 € X4 9900 k.A.
Core 2		E4300 95 € E6300 150 €	E6600 200 € Q6600 240 € QX9650 950 € QX9770 1.400 €

## Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

## Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

## Stereo-Headset von Razer

Mit dem Piranha verkauft Razer ein Stereoheadset, das mit besonders klarem Klang überzeugen soll.

Nach dem Surround-Headset HP-1 liefert Razer nun ein Stereomodell unter dem Namen **Piranha** an die Händler. Den Frequenzgang der justierbaren Ohrhörer gibt Razer mit guten 18 bis 22.000 Hertz an, das Mikrofon soll dank Rauschunterdrückung auch in lauten Umgebungen zuverlässig arbeiten. Für den nötigen Komfort sorgt eine Kabelfernbedienung mit Lautstärkereger und Mikrofonstummaltung. Das drei Meter lange Kabel sorgt für ausreichend Bewegungsfreiheit. Erste Händler haben das **Piranha** bereits vorrätig, der Preis liegt bei rund 80 Euro.

► Quicklink: 4527

FK

Ohrhörer und Kabelfernbedienung zielt ein leuchtendes **Razer-Logo**.

## AMD senkt CPU-Preise

Zum Jahresanfang senkt AMD die Preise – den Athlon 64 X2/5000+ Black Edition mit freiem Multiplikator gibt's bereits für unter 100 Euro.

Den mit knapp 25 Prozent größten Preisverfall bei den Desktop-Prozessoren verzeichnet der **Athlon 64 X2/5000+ Black Edition** (2,6 GHz). Der liegt nun knapp unter der 100-Euro-Marke und eignet sich aufgrund des freien Multiplikators besonders zum Übertakten. Abzuraten ist vom genau so schnellen **X2/5000+**, der fürs gleiche Geld mit festem Multiplikator arbeitet. Die Preise für die Quad-Core-Phenoms purzeln ebenfalls, im Schnitt um gut zehn Prozent – der **Phenom 9500** mit 2,2 GHz kostet nur noch 170 Euro und ist damit der momentan günstigste Quad Core auf dem Markt. Auch die für Notebooks gedachten Turion-CPU's sinken deutlich im Preis.

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 4527



Der Athlon 64 X2/5000+ Black Edition hat einen frei wählbaren Multiplikator wie die FX-Athlons.

FK

## Nächste Radeon-Generation in Sicht

Die Entwicklung steht nie still: Mitte des Jahres könnte AMD seinen neuen RV770-Grafikchip fertig haben.

Mehrere Monate vor der erwarteten offiziellen Produkteinführung im Sommer fertigt AMD die ersten Testchips der nächsten Radeon-Generation. Der

RV770 soll wie der RV670 (Radeon HD 3800) den Umgang mit DirectX 10.1 beherrschen, aber deutlich schneller rechnen. Unter dem Codenamen R700 entwickelt AMD zudem eine Variante mit zwei Grafikchips – wie bei der Radeon HD 3800 X2.

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 4525

DV





# Hardware-Trends 2008

Vierkernprozessoren werden dieses Jahr rasant billiger, schnelle DirectX-10-Grafikkarten auch. Windows Vista dagegen wird sich nur schleppend durchsetzen.

Willkommen im sagenhaften Las Vegas. Nach 16 Stunden Flug inklusive Umsteigen empfängt uns das weltbekannte Ortsschild im Süden der Stadt der Sünde. In nur 103 Jahren hat Las Vegas seit seiner Gründung unzählige Atomwaffentests in der nahen Wüste sowie eine Jahrzehnte anhaltende Mafiaherrschaft überstanden. Seit 1995 ist die Glücksspielmegropole immer zu Jahresbeginn Heimat der Consumer Electronics Show, kurz CES. Diese größte Unterhaltungselektronikmesse der Welt ist ein wichtiges Trendbarometer für die

gesamte Industrie und gibt den Pulsschlag für das folgende Jahr vor. Auf der CES wurden über die Jahre revolutionäre Produkte und Entwicklungen wie Pong, die CD oder die DVD vorgestellt. In diesem Jahr waren mit AMD, Alienware, Intel und Nvidia viele auch für PC-Spieler wichtige Firmen auf der Messe vertreten.

Wir haben vor Ort und über glühende Telefonleitungen die Hardware-Trends dieses Jahres recherchiert: Windows Vista findet fast nur über Fertig-PCs Absatz, Mittelklasse-Grafikkarten werden immer schneller, Vier-

kernprozessoren immer billiger und Breitbildmonitore immer größer und schöner. Physik-Karten schaffen auch in diesem Jahr nicht den großen Durchbruch.

## Grafikkarten

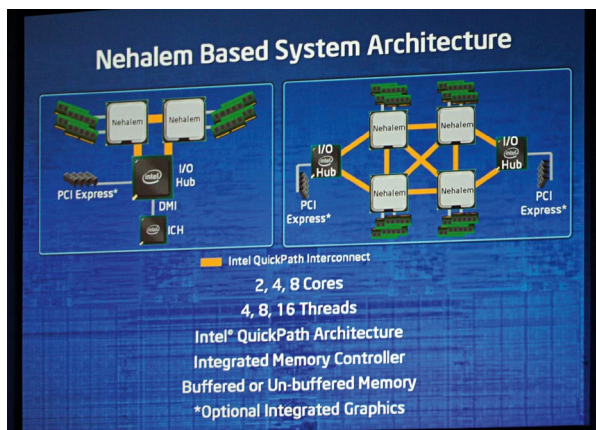
2008 etablieren sich High-End-Grafikkarten mit zwei Grafikchips. Den Anfang macht AMD mit seiner Radeon HD 3870 X2 (zwei Radeon HD 3870 auf einer Platine). Nvidia wird voraussichtlich noch im Februar 2008 nachziehen und seine GeForce 9800 GX2 ins Rennen schicken. Die basiert auf zwei GeForce 8800 GTS 512 und be-

herrscht im Gegensatz zu AMDs DirectX-10.1-fähigen Platinen wahrscheinlich nur DirectX 10.0. Das gilt offenbar auch für die neue Mittelklasse-Reihe GeForce 9600, die im gleichen Zeitraum vorgestellt werden soll.

Die Next-Generation-Grafikprozessoren AMD R700 und Nvidia G100 stecken mitten in der Entwicklung. Ob sie bereits DirectX 11 unterstützen, das angeblich 2009 oder 2010 exklusiv für Windows Vista erscheinen soll, ist bislang noch nicht bekannt. Wir rechnen frühestens in der zweiten Jahreshälfte 2009 damit.



Alienware zeigte auf der CES einen gigantischen **42-Zoll-Breitbildmonitor** mit 2880 mal 900 Pixeln. Intern arbeitet das gebogene Gerät mit Rückprojektion.



Ende 2008 lässt Intel den Core-2-Nachfolger **Nehalem** von der Leine. Eine Verbesserung: Der Speicher-Controller wandert (wie bei AMD schon Standard) in den Prozessor.



## Schwerpunkt-Inhalt

Grafikkarten.....	158
Prozessoren und Mainboards .....	160
Physik.....	162
Notebooks.....	163
Laufwerke.....	164

## Prozessoren

Bei den Hauptprozessoren startet Intel mit einer Armada von preislich attraktiven Core-2-Prozessoren ins neue Jahr. Alle nutzen den stromsparenden 45-nm-Kern Penryn, den wir in Form der Core 2 Quad QX9650 und QX9770 bereits getestet haben. Die Preisspanne bei den Zweikernern reicht von 150 bis 250 Euro, die Vierkerner kosten 250 bis 520 Euro. AMD beschleunigt seinen Phenom X4 im April auf 2,6 GHz, den Test dieses Phenom 9900 lesen Sie schon in diesem Heft. Ebenfalls für das erste Quartal vorgesehen sind die Dreikernmodelle Phenom X3 sowie der erste 100-Euro-Vierkernprozessor – der Phenom X4 9100e mit 1,8 GHz.

Allerdings steht AMD vor einem schwierigen Jahr: Gelingt es nach dem schwachen Phenom-Start nicht, den Takt schnell genug zu steigern, um mit Intels Core 2 mithalten, können nur aggressive Preissenkungen den Verkaufszahlen auf die Sprünge helfen. Ein harter Preiskampf würde die ohnehin angespannte Finanzlage des Unternehmens aber weiter verschlechtern. Noch gefährlicher für AMD ist Intels aktuelle Entwicklungsgeschwindigkeit: Bereits Ende des Jahres will Intel die erst vor kurzem eingeführten Core-2-Prozessoren durch eine generalüberholte, aber vollkompatible Architektur namens Nehalem ablösen.

## Physik

Die Physikdarstellung in Spielen wird sich wohl auch 2008 mehr oder weniger auf optische Spiele-

reien beschränken. Viele Entwickler erkunden gerade erst die Möglichkeiten, die ihnen die moderne Hardware bietet. Und genau da liegt das Problem: Aktuell haben die Programmierer bei der Physikbeschleunigung die Wahl zwischen Mehrkernprozessoren, der PhysX-Erweiterung von Ageia und theoretisch auch Grafikkarten. Letzteres Verfahren steht aber schon jetzt auf dem Abstellgleis. Ursprünglich sollte **Hellgate: London** diese Havok FX genannte Technik als erster Titel nutzen, doch dann wurden die entsprechenden Algorithmen ohne Angabe von Gründen aus dem Programm gestrichen. Andere Havok-FX-Titel sind noch nicht angekündigt. Bisher zeigen auf PhysX angepasste Spiele wie **Ghost Recon Advanced Warfighter** oder **Unreal Tournament 3** keine revolutionäre Physikdarstellung, sondern bleiben unter der Qualität von **Crysis**. Da Spieler zudem Extra-Hardware anschaffen müssen, sehen wir für dieses Konzept eher schwarz. Auch wenn große Hersteller wie Dell auf der CES jetzt Notebooks mit integriertem PhysX-Chip vorstellen, durchsetzen wird sich voraussichtlich die Physikberechnung in der CPU.

## Notebooks

Unterwegs spielen macht nur dann wirklich Laune, wenn Notebooks auch ausreichend lang abseits der Steckdose laufen. 2008 verbessern AMD und Intel die Stromsparmechanismen weiter. Auf der CES hat Intel seine Centrino-Plattform mit den 45-nm-Prozessoren aufgerüstet, AMD

seine Puma-Notebook-Plattform angekündigt. Herzstück soll ein energieeffizienter Mischling aus Athlon 64 X2 und Phenom werden. Vom User frei austauschbare Grafikkarten bleiben auch 2008 ein Traum.

## Monitore

Alienware zeigte auf der CES einen riesigen 42-Zoll-Monitor mit Rückprojektionstechnik. Das gigantische Display löst mit 2880 mal 900 Bildpunkten auf und ist nicht wie üblich flach, sondern gebogen. Noch vor Ablauf dieses Jahres will der Hersteller den Prototypen zur Serienreife treiben, machte aber außer »es wird nicht billig« keine Angaben zum Preis. An anderer Stelle zeigte NEC übrigens das gleiche Gerät. Alienwares Mutterfirma Dell überraschte mit dem eleganten 22-Zoll-Monitor **Crystal**. Ein transparenter Rahmen fasst das Design-TFT ein, die integrierten Lautsprecher scheinen zu schweben. Überhaupt sind edle Formen der TFT-Trend 2008. Reaktionszeiten sind kein Thema mehr – alle Geräte stellen das Bild schlierenfrei dar.

## HD-Laufwerke

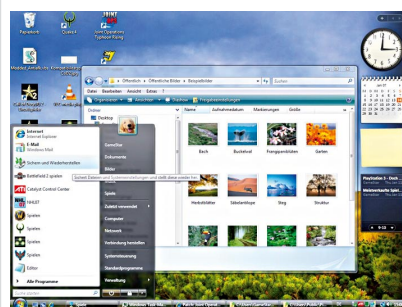
Im Formatstreit zwischen den DVD-Nachfolgern Blu-ray und HD-DVD zeichnet sich eine Entscheidung ab. Auf der CES ließ Warner die Bombe platzen und verkündete seinen Wechsel ins Blu-ray-Lager. Später wurde vermutet, dass dafür 500 Millionen Dollar geflossen sein sollen. Warners Tochterstudio Newline (Herr der Ringe) zog prompt nach. Nun unterstützen nur noch Dreamworks, Paramount und Universal ausschließlich die von Toshiba und Microsoft angeschobene HD-DVD. Auf Blu-ray veröffentlichen Sony, 20th Century Fox, MGM, Disney und Warner ihre HD-Filme. Wir vermuten: Wenn noch ein weiterer Hollywood-Konzern von der HD-DVD zur Blu-ray wechseln sollte, ist die HD-DVD weg vom Fenster.

## 2009

Vor der CES stand fest, dass 2008 ein spannendes Hardware-Jahr werden würde. Die Messe selbst hat unseren Eindruck noch verstärkt: Dieses Jahr stehen so viele Neuheiten an, dass wir Mühe hatten, alle wichtigen Trends in diesen Schwerpunkt zu quetschen. Durch den erbitterten Preiskampf zwischen AMD und Intel sowie

## Trends 2008

- **22-Zoll-TFTs** werden Standard; 17- und 19-Zoll-Flachbildschirme sind nur noch unwesentlich billiger als 22-Zöller mit deutlich mehr Platz. Der Hersteller Samsung geht davon aus, dass 2008 gut 80 Prozent aller verkauften Flachmänner in der Diagonale 22 Zoll oder mehr messen. Außerdem 2008 in: schickes Design.
- **Windows Vista braucht Zeit** Bill Gates sagte es auf der CES selbst: Windows Vista ist gerade mal auf 40 Prozent aller verkauften Neu-PCs vorinstalliert. Weder in der Industrie noch bei den Endkunden kommt das System gut an: zu teuer, zu träge, oft noch zu zickig und in Spielen langsamer als XP. Besserung ist frühestens mit der Patch-Sammlung Service Pack 1 in Sicht, die noch im ersten Halbjahr 2008 erscheinen soll.



- **Fertig-PCs** Über den Gesamtmarkt hinweg gesehen gewinnen Fertig-PCs 2008 stetig Marktanteile und werden dann punktuell aufgerüstet. Die GameStar-Leser schrauben allerdings am liebsten selbst.
- **Teure Spiele-Hardware** Auch in diesem Jahr versucht die Industrie wieder, Hardware mit dem Zusatz »speziell für Spieler« zu verteuern. Mäuse und Tastaturen für 80 Euro oder Headsets für 200 Euro brauchen aber die allerwenigsten – auch für kleineres Geld gibt es tolle Produkte.

Nvidia übersteigt bis 2009 die durchschnittliche Leistungsfähigkeit eines Spielrechners die von Playstation 3 und der Xbox 360. Wie stehen die Spieleentwickler dazu? Gleichen sie Multiplattformtitel bis auf eine höhere Texturauflösung der Konsolenoptik an, oder wenden sie wieder mehr Zeit für PC-Optimierungen auf? Wie viele exklusive PC-Spiele zeigen in den nächsten Jahren, was in einem 1.000-Euro-PC steckt? Mehr dazu in den folgenden GameStars und in einem Jahr, bei den Hardware-Trends 2009. Bis bald, Las Vegas. **DV**



**Fazit** Das GameStar-Trendbarometer fasst jede Meldung zusammen. Pfeil oben: top! Pfeil rechts: erstmal abwarten. Pfeil unten: Flop.



# Grafikkarten 2008

Prozessoren haben bis zu vier Kerne. Ab diesem Jahr greifen auch Grafikkarten verstärkt auf mehrere Grafikchips zurück. Außerdem: 1024 MByte Videospeicher werden Standard.

## DirectX 10.1

Mit der Patch-Sammlung Service Pack 1 für Windows Vista erscheint bis Mitte 2008 die erste Aktualisierung für DirectX 10.

Selbst ein Jahr nach dem Start von Windows Vista setzen rund 80 Prozent der GameStar-Leser noch auf Windows XP – schließlich ist das stabiler und meist auch schneller. Mit der ersten offiziellen Patch-Sammlung, dem Service Pack 1, will Microsoft im ersten Halbjahr 2008 nun mehr Spieler zum Wechsel bewegen. Eventuell veröffentlicht Microsoft das Paket sogar noch im ersten Quartal.

Als Teil des Renovierungspakets kommt auch ein Update für DirectX 10 mit auf die Festplatte – DirectX 10.1. Damit können Spieleentwickler die Kantenglättungsmuster selbst bestimmen und noch komplexere Shader-Programme schreiben. Außerdem werden einige bei DirectX 10.0 optionale Bildver-

besserungsfunktionen nun Pflicht. Darunter finden sich auch Optimierungen, die die sogenannte globale Beleuchtung einfacher und effizienter machen. Globale Beleuchtung berücksichtigt, anders als heutige Beleuchtungsmodelle, auch Effekte wie die Lichtreflexion von Materialien und Objekten. Da aber selbst ein Vorzeigespiel wie Crysis DirectX 10 nur äußerst behutsam einsetzt, dürfte mittelfristig kein spezielles DirectX-10.1-Spiel erscheinen. Ab Ende dieses Jahres sollen dann die ersten angepassten Titel fertig werden. So oder so: AMDs Radeon HD-3000-Karten unterstützen DirectX 10.1 bereits, Nvidia hingegen verzichtet auch bei der GeForce 9 auf die neue Schnittstelle.

Zukunftsmusik: Microsoft arbeitet bereits an DirectX 11. Termin: vielleicht Ende 2009.

### In & Out 2008



#### Preis-Leistungs-Verhältnis

Radeon HD 3800 und GeForce 8800 GT liefern fast High-End-Leistung – für unter 250 Euro. 2008 wird ein Preis-Leistungs-Fest!



#### Laute Lüfter

Lärmende Grafikkarten sind out. Die Hersteller haben das begriffen und rüsten die neuen Platinen meist mit Flüsterlüftern aus, einige Karten arbeiten sogar lautlos.



Vom vermeintlich spektakulären DirectX 10 war 2007 wenig zu sehen. Wie in World in Conflict kostete das hauptsächlich viel Leistung. DirectX 10.1 dürfte noch schwerer in die Puschen kommen.

## 1024 MB Videospeicher

Für Spiele sind weniger als 512 MByte Videospeicher mittlerweile zu knapp bemessen. 512 MByte etablieren sich in der Mittelklasse, 1024 MByte werden bis Ende 2008 neuer Standard.

Die extrem fein aufgelösten Texturen der aktuellen Spielegeneration brauchen reichlich Videospeicher, Kantenglättung sowieso. Mit weniger als 512 MByte verlieren Sie 2008 deshalb viel Spieleleistung. Eine GeForce 8800 GTS mit 640 MByte beispielsweise arbeitet gut 20 Prozent schneller als die 320-MByte-Variante, obwohl Grafikchip und Taktfrequenzen identisch sind. Ähnliche Leistungsnachteile haben auch die 256-MByte-Versionen von GeForce 8800 GT oder Radeon HD 3850.

Beim Neukauf einer Grafikkarte sind 2008 also 512 MByte Pflicht. Der geringe Preisvorteil der 256-MByte-Varianten wiegt den Leistungsrückstand nicht auf. Im High-End-Segment etablieren sich 1024 MByte Videospeicher mittelfristig als neuer Standard.

Derart hoch aufgelöste Texturen wie hier in Crysis belegen viel Speicher.

**Fazit** Immer höhere Auflösungen, feinere Texturen und saubere Kantenglättung verspeisen Videospeicher zum Frühstück. 2008 sind 512 MByte Minimum und Standard zugleich, im High-End-Bereich setzt sich die 1024-MByte-Ausbaustufe durch. 256 MByte sind mittlerweile einfach zu wenig.

## AGP-Todeskampf dauert an

Totgesagte leben länger: Einige Grafikkartenhersteller wollen AGP-Versionen der Radeon HD 3850 in die Läden stellen.

AGP-Systeme stecken spätestens seit Anfang 2007 in einer Aufrüstsackgasse. Einziger Ausweg: Neukauf von Prozessor, Hauptplatine, Arbeitsspeicher und Grafikkarte sowie oft auch des Netzteils. Einzige Alternative: die seltenen AGP-Versionen aktueller Grafik-Hardware. Sapphire zum Beispiel will eine Radeon HD 3850 mit 512 MByte für den AGP-Steckplatz verkaufen. Die meisten Hauptprozessoren in AGP-Systemen bremsen AMDs Preis-Leistungs-Sieger jedoch aus. Wer mit dieser Einschränkung leben kann, verlängert das Leben seines Spiele-PCs durchaus noch einmal um ein gutes Jahr. Nvidia hat den AGP-Markt aufgegeben.



Die Radeon HD 3850 gibt's bald auch für den AGP-Steckplatz.

**Fazit** Auch wenn noch vereinzelt moderne Grafikkarten den Weg in den AGP-Steckplatz finden: Nur wer jeden Euro umdrehen muss, sollte sein altes System noch einmal nachrüsten. Alle anderen kaufen 2008 ein neues PCI-Express-System.



## Mehr Chips, mehr Kerne

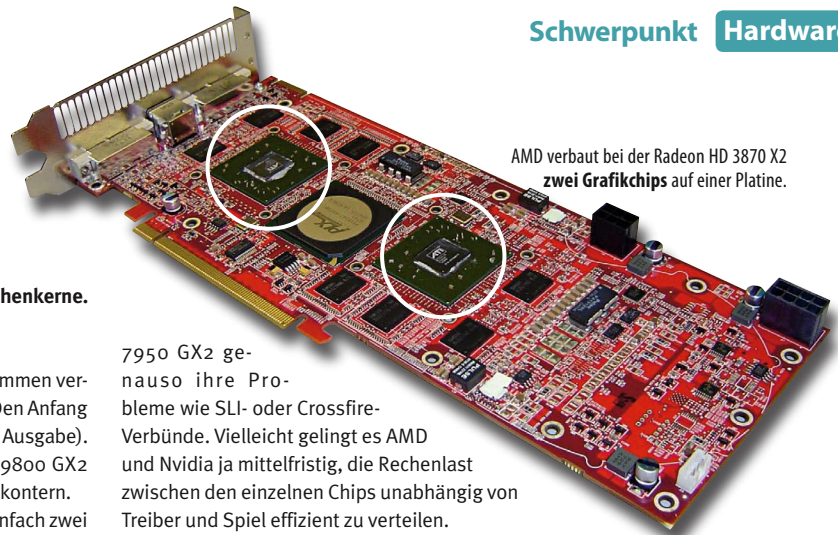
Seit geraumer Zeit haben Prozessoren zwei oder mehr Rechenkerne. 2008 ziehen zumindest die High-End-Grafikkarten nach.

Die GeForce 7950 GX2 von 2006 weist die Richtung: 2008 kommen vermehrt 3D-Karten mit zwei Grafikprozessoren auf den Markt. Den Anfang macht AMDs Radeon HD 3870 X2 für 450 Euro (Test in dieser Ausgabe). Im Februar will Nvidia mit einer (wahrscheinlich GeForce 9800 GX2 genannten) 600-Euro-Platine aus zwei GeForce 8800 GTS 512 kontern.

Bei diesen High-End-Modellen verbinden die Hersteller einfach zwei Chips auf einer Platine per SLI beziehungsweise Crossfire. Langfristig könnten die Hersteller dazu übergehen, all ihre Modelle von der Einstiegs- über die Mittel- bis zur High-End-Klasse mit dem gleichen Grafikchip auszustatten. Dann würde die Anzahl der Prozessoren das Leistungsniveau bestimmen, je nach Klasse also einer, zwei oder vier.

Unbedingte Voraussetzung für einen stressfreien Betrieb solcher Grafikkarten sind gute Treiber – hier hatte die Doppelkarte GeForce

7950 GX2 genauso ihre Probleme wie SLI- oder Crossfire-Verbünde. Vielleicht gelingt es AMD und Nvidia ja mittelfristig, die Rechenlast zwischen den einzelnen Chips unabhängig von Treiber und Spiel effizient zu verteilen.



AMD verbaut bei der Radeon HD 3870 X2 zwei Grafikchips auf einer Platine.

**Fazit** 2008 kommen Grafikkarten mit zwei oder mehr Grafikchips in Fahrt. Damit die in Spielen genauso problemlos funktionieren wie Zwei- oder Vierkernprozessoren, müssen AMD und Nvidia ihre Treiber noch erheblich verbessern. Mehr dazu lesen Sie im Test der Radeon X2 in diesem Heft.

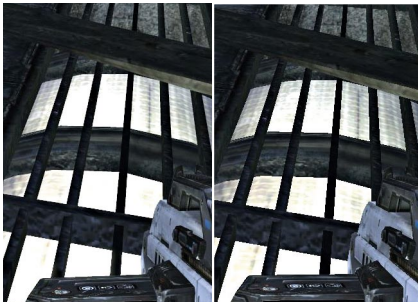
## Schnellere Speicheranbindung

Die Speicheranbindung beeinflusst die Leistung in hohen Auflösungen maßgeblich. 2008 wird die Mittelklasse aufgerüstet.

22-Zoll-TFTs sind stark im Kommen. Jedoch arbeiten viele Mittelklassegrafikkarten in der nativen Auflösung von 1680x1050 zu langsam. Wichtiger für die Geschwindigkeit in hohen Auflösungen oder Qualitätseinstellungen ist die Speicherbandbreite (ergibt sich aus dem Speichertakt und der Speicheranbindung). Der Speichertakt wird durch die

Fertigungstechnologie begrenzt, die Speicheranbindung durch die Herstellungskosten. Mit der Radeon HD 3800 verkauft AMD erstmals Karten mit 256 Bit breiter Speicheranbindung für unter 200 Euro. Üblich in dieser Klasse sind nur 128 Bit, was bei gleichem Takt die Bandbreite halbiert. Mit der für Februar geplanten GeForce 9600 zieht Nvidia hier nach.

**Fazit** 128-Bit-Speicher-Anbindungen kosten in der Herstellung zwar wenig, sind angesichts steigender Monitörauflösungen aber einfach nicht mehr zeitgemäß, zumal ein höherer Speichertakt den Unterschied nicht wett machen kann. 256 Bit wird dieses Jahr auch unter 200 Euro Pflicht!



Eine breite Speicheranbindung beschleunigt Kantenglättung.

## Strom sparen

AMD hat's mit seinen Radeon-HD-3800-Karten vorge-macht: viel Leistung ohne horrenden Strombedarf.

Energie wird immer teurer. Diese Entwicklung bestätigt auch der Ölpreis, der zu Jahresbeginn über die 100-Dollar-Marke sprang. Die Grafikkartenhersteller gehen langsam mit dem Trend und reduzieren die Stromaufnahme mit effizienteren Fertigungsprozessen. AMD hat hier mit der Radeon-HD-3800-Serie vorgelegt, Nvidia mit dem G92-Grafikprozessor der 8800 GT nachgezogen. Im High-End-Segment scheinen die Stromkosten aber weiter keine Rolle zu spielen: Beide Hersteller träumen von sündhaft teuren Ensembles mit bis zu vier Grafikchips – die brauchen dann locker zwischen 300 Watt und 600 Watt.

**Fazit** Die Strompreise dürften 2008 nochmals anziehen. Die neue Mittelklasse spart bereits fleißig Strom, das High-End-Segment verpulvert aber immer noch Unmengen Energie.

## Trend-Flash

- **Hybrid Crossfire/SLI:** AMD und Nvidia wollen PCI-Express-Grafikkarten mit Onboard-Grafik zusammenschließen, um entweder schneller zu rechnen oder um Strom in Desktop-Betrieb zu sparen.
- **Leistung im Überfluss:** Aktuelle High-End-Grafikkarten sind der Spieleentwicklung enteilt. Auch 2008 dürfte kein Titel erscheinen, der eine GeForce 8800 GTX (2006) stärker belastet als Crysis.
- **Mehrere Grafikkarten:** AMD und Nvidia preisen weiter ihre Crossfire- und SLI-Verbünde. Nur kauft sie fast niemand – Treiberprobleme, zu teuer, zu laut und zu schnell veraltet.
- **Billigkarten:** 100-Euro-Grafikkarten genügen auch im neuen Jahr nur Spielern mit wenig Ansprüchen an die Grafikqualität. Eine Verbesserung dieser Preisklasse ist nicht in Sicht.

## Anschlussalat

**DVI, HDMI, Displayport: 2008 haben Sie noch größere Qualen bei der Wahl des richtigen Monitoranschlusses.**

Die digitale DVI-Verbindung hat VGA längst als Standard abgelöst. Nun wollen die DVI-kompatiblen Anschlüsse HDMI und Displayport die Nachfolge klären. Beide Stecker brauchen weniger Platz als DVI, sind dazu abwärtskompatibel und unterstützen den HDCP-Kopierschutz von hochauflösten Filmen auf Blu-ray oder HD-DVD-Scheiben.

Allerdings sind Displayport und HDMI (HDMI 1.3) nur auf den ersten Blick voll kompatibel zueinander. Wenn Sie eine PC-Grafikkarte per Displayport oder HDMI mit einem HDMI-Fernseher koppeln, können etwa Helligkeitsverfälschungen auftreten. Es sei denn, das TV-Gerät beherrscht einen PC-Modus, manchmal auch »Overscan Aus« genannt. Unter Strich beherrscht der Displayport alle HDMI-1.3-Funktionen. Zusätzlich ist er rückkanalfähig, um Monitore automatisch zu erkennen.

Erste Radeon-Grafikkarten mit HDMI-Anschluss sind bereits erhältlich. Nvidia will mit seinen neuen Mittelklasse-Grafikkarten wiederum den Displayport anschließen – die GeForce 9600 soll neben einem DVI-Ausgang auch über einen Displayport verfügen. Am Ende entscheiden aber die Karten-Hersteller.

DV

**Fazit** Ob sich Displayport oder HDMI durchsetzen oder beide dauerhaft koexistieren, ist noch nicht endgültig abzusehen.



# Prozessoren und Mainboards 2008

**2008 profitieren Spieler besonders von schnellen und günstigen Prozessoren mit bis zu vier Rechenkernen. Trotz gehörig mehr Leistung steigt der Stromverbrauch dank neuer Fertigungstechniken nicht weiter an.**

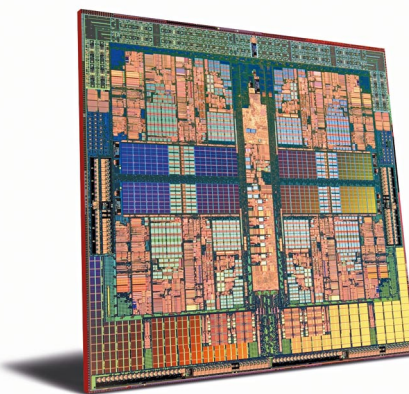
## Kernvielfalt

**Der Trend zu mehr als einem Rechenkern geht dieses Jahr ungebrochen weiter. Spieler haben 2008 die Wahl zwischen schnellen und günstigen Dual-, Triple- oder Quad-Core-Prozessoren.**

Prozessoren mit nur einem Rechenkern eignen sich 2008 nur noch für extrem günstige Einsteigersysteme, bei denen es auf jeden Euro ankommt. Für Spieler sind die Single-Cores dagegen nicht mehr zu empfehlen, da mittlerweile jedes anspruchsvolle Spiel deutlich von zwei Rechenkernen profitiert – teils sind Dual-Core-CPU in optimierten Spielen annähernd doppelt so schnell wie gleich getaktete Einkern-Varianten! Erste Titel wie Call of Duty 4, Crysis und UT3 nutzen sogar mehr als zwei Cores. Diesem Multi-Core-Trend tragen auch die Prozessorhersteller Rechnung.

AMD stellt voraussichtlich noch in der ersten Jahreshälfte erste Dreikern-Versionen als Phenom-8000-Serie vor. Diese sollen laut AMD meist kaum langsamer als ein Quad-Core-Prozessor sein, da nur wenige Spiele und Programme wirklich alle vier Kerne voll ausnutzen. Zudem plant AMD weitere Quad-Core-Phenoms im Laufe des Jahres.

Achtkern-Prozessoren für Desktop-PCs erscheinen dagegen wahrscheinlich noch nicht in diesem Jahr. Allerdings beherrschen die von Intel für Ende 2008 angekündigten Core-2-Nachfolger mit »Nehalem«-Kern das vom Pentium 4 bekannte Hyper-

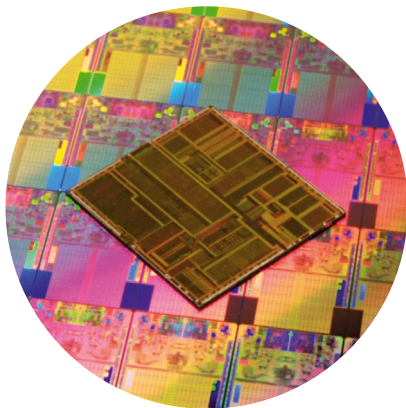


2008 erscheinen leistungsstarke CPUs mit zwei, drei und vier Rechenkernen für Spieler. Dank der Kernvielfalt finden Sie für jeden Geldbeutel den passenden Prozessor.

threading – damit gibt sich ein Rechenkern gegenüber dem Betriebssystem als zwei Cores aus, was in parallelen Anwendungen Geschwindigkeitsvorteile bringen kann. Ein Quad-Core-Nehalem hat damit acht virtuelle Kerne. Falls Intel es rechtzeitig schafft, zwei Nehalem-Chips auf einem Prozessor unterzubringen, ist auch die erste echte Achtkern-CPU Ende 2008 bereits in greifbarer Nähe.



**Fazit** Mehr als zwei Kerne kommen stark in Mode. Zwar reicht 2008 eine Dual-Core-CPU noch vollkommen aus, wer aufrüstet, sollte aber drei oder vier Kerne in Betracht ziehen.



**CPUs werden immer kleiner:** im Vordergrund sehen Sie einen der ersten Pentium-Chips mit 3,1 Millionen Transistoren, im Hintergrund die winzigen, aktuellen Penryn-Dual-Cores mit 410 Millionen der winzigen Schaltwerke.

## Mehr Leistung, gleicher Verbrauch

**Trotz weiter steigender Rechenleistung verbrauchen aktuelle Prozessoren nicht mehr Energie als die Vorgänger.**

Sowohl AMD als auch Intel haben die Zeichen der Zeit erkannt und legen viel Wert auf einen moderaten Energieverbrauch Ihrer CPUs. Damit lassen sich die Prozessoren nicht nur leichter und leiser kühlen, auch die Umwelt freut sich.

So taktet AMDs Phenoms auf Wunsch jeden Rechenkern einzeln herunter, sobald er nicht gebraucht wird. Bei Intel klappt das erst mit der Nehalem-Generation Ende des Jahres. Ein weiterer Vorteil der Technik: Einzelne Prozessorkerne lassen sich automatisch übertakten, falls nicht alle vier benötigt werden, ohne dass der Gesamtverbrauch steigt – ideal für Spiele, die nur einen oder zwei Kerne belasten. Neue

### In & Out 2008



#### Multi-Core-CPU

Zwei und mehr Rechenkern sind 2008 absolut in und bringen in Spielen spürbar mehr Leistung. Auch AMD und Intel haben das erkannt und vergrößern ihr Angebot entsprechender CPUs deutlich.



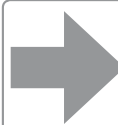
#### Single-Core-Spiele

Nur simple Gelegenheitsspiele begnügen sich 2008 noch mit einem Rechenkern. Alle anspruchsvolleren Titel nutzen mindestens die Leistung von zwei Kernen.

## DDR3-Speicher

**Zwar gibt es bereits erste DDR3-Mainboards und Speicherriegel, dieses Jahr setzt sich DDR3-RAM aufgrund der mangelnden Unterstützung und des hohen Preises aber noch nicht durch.**

Bisher können nur wenige Mainboards mit DDR3-Speicher umgehen, die meisten Platinen unterstützen noch DDR2-RAM. Daran wird sich auch 2008 nichts ändern: AMD bleibt dieses Jahr noch gänzlich bei DDR2. Erst mit dem neuen Prozessorsteckplatz Sockel AM3 im ersten Halbjahr 2009 sollen auch die Phenoms DDR3 unterstützen. Intels High-End-Chipsätze X38 und X48 können zwar mit DDR3 umgehen, sind aufgrund des hohen Preises und geringen Geschwindigkeitsvorteils aber nur für absolute Enthusiasten interessant. Ein großer angelegter Umstieg auf DDR3 findet daher noch nicht statt. Intels Nehalem mit integriertem DDR3-Speicher-Controller macht DDR3-RAM frühestens Anfang 2009 massentauglich. Dann fallen auch die Preise – momentan kostet ein 1,0-GB-Byte-DDR3-Riegel mit 100 Euro fünfmal so viel wie ein vergleichbarer DDR2-Vertreter für 20 Euro.



**Fazit** DDR3-Speicher setzt sich 2008 noch nicht in Spiele-PCs durch. Gründe sind der geringe Geschwindigkeitsvorteil sowie die mangelnde Mainboard-Unterstützung.

Produktionsverfahren helfen dieses Jahr ebenfalls beim Stromsparen: Intels in Kürze verfügbare Penryn-Prozessoren begnügen sich dank des auf 45-Nanometer geschrumpften Herstellungsprozesses mit weniger Energie als die Vorgänger. Damit verbrauchen Penryns entweder bei gleicher Leistung spürbar weniger oder leisten bei gleichem Verbrauch spürbar mehr. Auch AMD will die Phenoms noch dieses Jahr mit 45-Nanometer-Strukturbreite fertigen.



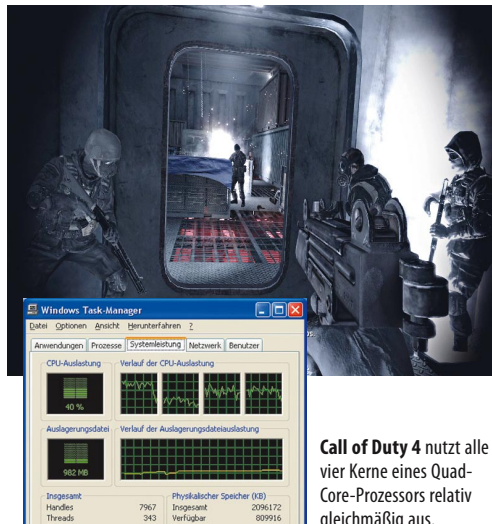
**Fazit** Energiesparen ist auch 2008 ein wichtiger Trend bei den Prozessoren – die Leistung pro Watt zählt. Vor allem die genügsamen und leise zu kühlenden Mittelklasse-CPU schonen dieses Jahr Umwelt, Geldbeutel und Ohren.



## Multi-Core-Spiele

Erste Spiele profitieren bereits von mehr als zwei Rechenkernen. Da auch Playstation 3 und Xbox 360 darauf setzen, verstärkt sich die Multi-Core-Tendenz 2008 weiter.

Viele Spiele, die derzeit in der Entwicklung sind, erscheinen sowohl für den PC und die Xbox 360 als auch für die Playstation 3. Da alle drei Plattformen über mehr als einen Rechenkern verfügen, optimieren die Spieleentwickler zunehmend auf Multi-Core-Prozessoren. Auf dem PC zeigen Call of Duty 4, Crysis und Unreal Tournament 3 den Trend bereits deutlich – alle profitieren von mehr als zwei Rechenkernen. Zwar verdoppelt sich die Bildwiederholrate gegenüber einem Dual-Core-Prozessor nicht, aber bis zu 30 Prozent schneller rechnen Quad Cores teils durchaus. Dazu kommt, dass die minimale Framerate mit mehr Rechenkernen oft spürbar ansteigt und so lästige Ruckler und fps-Einbrüche deutlich verringert. Besonders die auf mehr als zwei Rechenkern optimierte Unreal Engine 3, die von vielen kommenden Titeln wie etwa Brothers in Arms: Hells Highway oder Americas Army 3.0 genutzt wird, bringt 2008 zusätzlichen Schwung – alle auf der Engine basierenden Titel könnten mehr als zwei Kerne unterstützen.



**Fazit 2008 steigt die Zahl der Spiele, die von mehr als zwei Rechenkernen profitieren, deutlich an. Eine Quad-Core-CPU ist damit bereits jetzt eine lohnende Zukunftsinvestition, zumal die Preise weiter fallen.**

## USB 3.0

Nach dem Erfolg von USB 1.1 und 2.0 ist nun USB 3.0 in Planung. Das soll Daten bis zu zehnfach schneller übertragen und dazu optische statt elektrische Verbindungen einsetzen.

Die Speicherkapazität von MP3-Playern oder externen Festplatten nimmt immer mehr zu und beträgt mittlerweile oft viele Gigabyte. Da USB 2.0 maximal nur etwas mehr als 30 MByte pro Sekunde übertragen kann, steigen auch die Wartezeiten beim Übertragen auf den PC zunehmend an. Mit USB 3.0 ist nun ein Nachfolger in Planung, der gut zwölfmal so schnell wie USB 2.0 sein soll. Für den Geschwindigkeitsschub sorgen optische Leitungen, die bis zu 400 MByte/s schaffen. Da USB 3.0 aber komplett abwärtskompatibel zu den Vorgängern bleiben soll, kommen auch elektrische Leitungen in die Kabel. Die Stecker bleiben mechanisch identisch, sodass Sie sowohl USB-1.1-Geräte mit USB-3.0-PCs kombinieren können als auch umgekehrt. Erste USB-3.0-Mainboards erwarten wir aber frühestens 2009.



Außerlich unterscheiden sich USB-3.0-Stecker und Kabel nicht vom bekannten USB 2.0.



**Fazit USB 3.0 bringt der USB-Schnittstelle den dringend benötigten Geschwindigkeitsschub. 2008 existieren entsprechende Geräte aber nur auf dem Papier.**

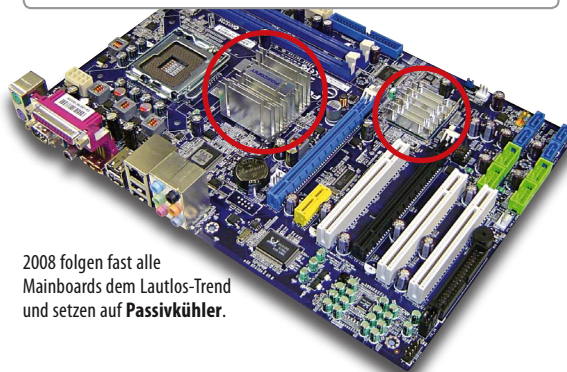
## Lautlose Mainboards

Aktive Mainboard-Kühler mit kreischenden Minirotoren und begrenzter Lebensdauer gehören 2008 endgültig der Vergangenheit an – lautlose Passivkühlungen sind in.

Besonders die günstigsten Mainboards nervten ihre Besitzer in der Vergangenheit häufig mit viel zu schnell drehenden und lärmenden Minilüftern. Die waren nicht nur unangenehm laut, sondern auch noch fehleranfällig und unzuverlässig. Damit ist nun endgültig Schluss: Praktisch kein aktuelles Mainboard hat noch einen der unzumutbaren Mini-Quirle. Einzig High-End-Platinen besitzen teils noch optionale, aktive Lüfter, um mehr Übertaktungsspielraum zu schaffen. Stattdessen setzen die Hersteller vermehrt auf passive Kühlkörper sowie Heatpipe-Konstruktionen und bändigen damit selbst stromhungrige Chipsätze wie Nvidias Nforce-Serie geräuschlos. In Zukunft verstärkt sich die Tendenz noch: AMD bringt beim Phenom (wie bereits beim Athlon 64) viele Komponenten wie etwa den Speicher-Controller in der CPU unter – damit benötigt der Chipsatz weniger Strom und weniger Kühlung. Dasselbe gilt für Intels Nehalem-Generation Ende 2008, die ebenfalls viele der vormals dem Chipsatz aufgebürdeten Aufgaben in den Prozessor verlagert.



**Fazit Aktuelle Mainboards verrichten Ihren Dienst lautlos und ohne lärmende Minilüfter, die in der Vergangenheit schnell das Zeitliche segneten. Stattdessen sorgen Kühlkörper und Heatpipe-Konstruktionen für Ruhe im PC.**



2008 folgen fast alle Mainboards dem Lautlos-Trend und setzen auf Passivkühler.

## Grafik im Prozessor

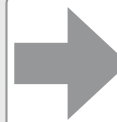
Was heute die Onboard-Grafik auf dem Mainboard leistet, könnten Ende 2008 bereits die CPUs übernehmen. Obwohl für Spieler ungeeignet, geht der Trend zur CPU-Grafik-Kombi.

Wie es AMD bereits vor Jahren beim Athlon 64 vorgemacht hat, verzichtet auch Intel mit der Ende 2008 erwarteten Nehalem-Generation auf den Frontside Bus als Schnittstelle zum Mainboard und spricht Komponenten wie Arbeitsspeicher oder PCI-Express-Slots direkt an.

Aufgrund des in den Prozessor integrierten Speicher-Controllers ist es sinnvoll, die Onboard-Grafik ebenfalls mit in die CPU zu packen, da beide Chips den Arbeitsspeicher gemeinsam nutzen. Allerdings soll die CPU-Grafik-Kombi vorerst nur in den Dual-Core-Versionen von Nehalem vorkommen, die Quad Cores benötigen nach wie vor externe 3D-Karten. AMD arbeitet unter dem Codenamen Fusion ebenfalls an einem Prozessor mit integriertem Grafik-Chip und nennt gegenüber aktuellen Onboard-Grafiklösungen vor allem den niedrigeren Stromverbrauch als Pluspunkt.

Für Spieler dürfte die Technik allerdings uninteressant sein, da halbwegs leistungsfähige Grafik-Chips eigenen Speicher benötigen und zu viel Strom und Kühlung erfordern, um mit auf den Prozessor zu passen.

FK



**Fazit Erste Prozessor-Grafik-Kombinationen kommen frühestens Ende 2008 auf den Markt. Für Spieler ist die Spieleleistung aber weiterhin zu niedrig.**

## Trend-Flash

- **Mehr Gigahertz:** Dank neuer Fertigungstechniken, die Strom und damit Hitze einsparen, steigen 2008 auch die Gigahertz-Zahlen der CPUs langsam wieder an. Eventuell knackt Intel mit dem Nehalem Ende des Jahres erstmals die 4,0-GHz-Grenze.
- **Günstiges DDR2-RAM:** Auch 2008 bleibt DDR2-Speicher günstig, sodass Sie sich mit dem Aufrüsten nicht beeilen müssen. Frühestens im zweiten Halbjahr ziehen die Speicherpreise wieder merklich an.
- **Dual-Sockel-PCs:** Nachdem AMD seine Quadfather-Plattform für Spiele-PCs mit zwei CPU-Sockeln bereits letztes Jahr eingestampft hat, bleiben die Doppelprozessor-Systeme auch 2009 out – in sind möglichst viele Rechenkern in einer CPU.
- **4,0 GByte Speicher:** Die günstigen Speicherpreise verhelfen vielen PCs im Laufe des Jahres zu 4,0 GByte RAM, obwohl ein 32-Bit-Windows nicht die komplette Menge nutzt und Spiele bisher nicht davon profitieren.



# Physik 2008

**Toiletten auf Gegner werfen, Wälder mit der Hand abholzen oder einfach nur die Umgebung platt machen – 2008 verfeinern Spieleentwickler die Physikdarstellung kontinuierlich.**

## Kern-Physik

**Bereits 2009 sollen Prozessoren mit acht Kernen für deutliche Leistungssprünge sorgen – mehr als genügend Power für Physikberechnungen.**

Die Idee ist so einfach wie genial: Rechnet ein Prozessor nicht mehr schnell genug, muss ihm ein zweiter Arbeit abnehmen. Seit 2005 gibt es Prozessoren mit zwei Rechenkernen, seit 2007 sind vier der letzte Schrei. Optimieren Spieleentwickler ihre Titel auf mehrere Prozessorkerne, steigt auch die verfügbare Rechenleistung für bislang vernachlässigte Bereiche wie Künstliche Intelligenz oder Physik. Ein weiterer Pluspunkt für den Einsatz der CPU zur Physikberechnung: Entwickler, die auf die Rechenleistung der Prozessoren vertrauen, um annähernd realistische Physik darzustellen, müssen sich nicht umgewöhnen. Mit Crysis, Portal oder Sega Rally setzten viele populäre Titel 2007 auf die enorme Rechenleistung von CPUs, 2008 wird sich der Trend verstärken. Denn mit den für das nächste Jahr geplanten Achtkernprozessoren



Vierkernprozessoren haben die nötige Rechenleistung für **realistische Physiks Simulationen** – wie in Far Cry 2.

haben Entwickler noch mehr Freiheiten bei der Physikdarstellung. Noch setzen sich die neuen Mehrkernkraftwerke bei Spielern aber nur zögerlich durch – laut der letzten Hardware-Umfrage von Valve nutzen über 60 Prozent der Spieler noch gewöhnliche Single-Core-Prozessoren.

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: D120



**Fazit** Mehrere Rechenkerne und einfache Programmierung sprechen eine klare Sprache: Auch 2008 bleibt der Prozessor die erste Wahl bei Physikberechnungen in Spielen.

## Grafikkarten gehen fremd

**Grafikkarten haben mehr als genug zu tun - übernehmen sie den noch auch Physikberechnungen?**

Trotz der Tatsache, dass viele Karten bereits mit aktuellen Spielen eher über- als unterfordert sind, hoffen die Grafikchip-Hersteller, dass Grafikkarten künftig auch die Physikberechnung übernehmen. Allerdings reicht eine Grafik-

karte allein dafür nicht aus, zwei oder gar drei sollten es schon sein. Als erstes Spiel sollte **Hellgate: London** eigentlich die Physik-Engine Havok FX für Grafikkarten unterstützen, kurz vor dem Erscheinungstermin wurde das Feature dann aber ohne Angaben von Gründen gestrichen – in der Praxis kommt das System daher wohl noch nicht an.

Bereits seit 2005 kursieren Gerüchte, dass Microsoft DirectX eine spezielle Physik-Schnittstelle namens Direct Physics spendieren will, unter anderem auch um Berechnungen dieser Art auf der Grafikkarte durch zu führen. Das könnte durchaus mit DirectX 11 passieren, das wir frühestens im zweiten Halbjahr 2009 erwarten.



**Fazit** Bislang unterstützt kein Spiel Physikberechnungen auf der Grafikkarte. Zumindest 2008 geben Vierkernprozessoren bei der Physik also weiterhin den Ton an.



**Eine Grafikkarte ist nicht genug** – um Physik in Spielen zu berechnen, hoffen AMD und Nvidia, dass Spieler mehrere Grafikkarten in ihrem System einsetzen.

## Extra-Karte für Extra-Effekte?

**Seit zwei Jahren verkauft Ageia seine Physik-Beschleunigerkarte PhysX. Auch 2008 gelingt der Durchbruch nicht.**

Ageia versucht seit zwei Jahren mit ihrer PhysX-Karte einen neuen Standard zu schaffen. Während sich der Prozessor um Spieldaten und die Grafikkarte um die Optik kümmert, soll der eigene PhysX-Chip die Spielphysik übernehmen. Unreal Tournament 3 und Ghost Recon Advanced Warfighter 2 nutzen die Karte, spektakulär fallen die zusätzlichen Physikeffekte jedoch nicht aus.

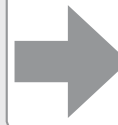
Da die PhysX-Karten auch aufgrund des hohen Preises von etwa 120 Euro kaum verbreitet sind, gehen nur wenige Entwickler das Risiko ein, ihre Spiele speziell auf PhysX anzupassen. Zwar gibt es mit Warmonger und Cellfactor zwei Spiele, die nur mithilfe dieser Karte ruckelfrei laufen, spielerisch überzeugen beide Shooter aber nicht.

Die Entwicklerplattform APEX soll Spieleentwicklern 2008 die Unterstützung von PhysX-basierten Hardware-



**Warmonger** läuft nur mit einer PhysX-Karte ruckelfrei in höchsten Details – wahrscheinlich fiel es deshalb bei den Spielern durch.

Physikbeschleunigern einfacher machen – wenn auch erstmal nur bei Spielen, die auf die Unreal Engine 3 setzen. Ohne breite Unterstützung durch die Spieleindustrie und für Spieler erkennbare Vorteile gegenüber der üblichen Prozessor-Physik wird sich Ageia aber nur schwer durchsetzen können. **HW**



**Fazit** Der hohe Preis und bisher minimale Vorteile gegenüber CPU-Physik verhindern auch 2008 den Durchbruch.

## In & Out 2008



### Mehr Physik

Zerstörung und Physik-Puzzles gehören auch 2008 in jedes Actionspiel, aber mit Windsimulationen und um sich greifenden Bränden setzen Far Cry 2 oder Alone in the Dark 5 neue Maßstäbe. Mehr davon!



### Starre Umwelt

Wir wollen in fremde Welten eintauchen, uns aber auch ein wenig heimisch fühlen. Leblose Gegenden mit starren Objekten sind out – 2008 gehören Physik-Spielereien zum guten Ton.

## Trend-Flash

► **Physik als Spielgrundlage:** Ob Portal oder die Konsolenspiele Katamari Damacy und Little Big Planet – Physik etabliert sich allmählich auch als zentrales Spielelement. Mit Fracture steht 2008 der nächste PC-Titel mit ausgeprägter Physik in den Startlöchern.

► **Glaubwürdige Physik:** Half-Life 2 begann 2004 mit der Gravity Gun, mittlerweile holzen wir in Crysis ganze Wälder ab. In diesem Jahr entwickelt die Industrie noch komplexere, glaubwürdigere Physik-Engines.

► **PhysX im Notebook:** Trotz begrenzter Spieleunterstützung verbauen Notebook-Hersteller die Physik-Beschleuniger-Karte in ihren Notebooks – einen praktischen Nutzen haben Sie als Käufer davon aber nur selten.



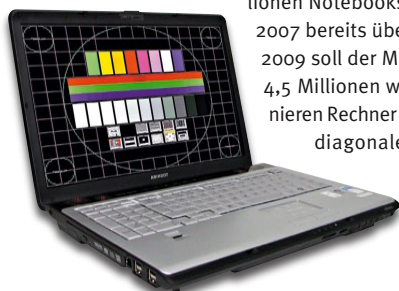
# Notebooks 2008

**Schneller, größer und vielseitiger – der Trend zu Multimedia-Notebooks setzt sich fort. Neue Prozessorgenerationen sorgen für noch mehr Leistung bei längeren Akku-Laufzeiten.**

## Displays und Grafikkarten

**Notebook-Displays und Auflösungen werden immer größer – hält die Grafikleistung mit?**

Wurden 2005 in Deutschland knapp über zwei Millionen Notebooks verkauft, waren es 2007 bereits über drei Millionen. Bis 2009 soll der Markt dann auf knapp 4,5 Millionen wachsen. Noch dominieren Rechner mit einer Bildschirm-diagonale von 13 bis 15 Zoll



Riesige **Multimedia-Notebooks** sind weiterhin im Trend.

den Markt – doch der spaltet sich. Immer mehr Kunden greifen zu großen mobilen Rechnern oder sehr kleinen Subnotebooks. Im Vergleich zu 2006 stieg 2007 beispielweise der Anteil von Notebooks über 15 Zoll um 60 Prozent. Allerdings haben die Riesen-Bildschirme einen Nachteil: Die meist deutlich höhere Bildschirmauflösung stellt gewaltige Anforderungen an die Grafikkarte.

Für genügend Pixel-Leistung wollen die Chip-Giganten AMD und Nvidia mit neuen Grafikkarten sorgen. Zeitgleich mit Intels neuer Montevina-Plattform kommt der Geforce-8-Nachfolger auf den Markt, genaue Informationen zur Leistungsfähigkeit und den technischen Daten fehlen aber bislang – so bleibt zu-

mindest bis Mitte 2008 die Geforce 8800M GTX das Maß aller Dinge. Anders als AMDs Mobility Radeon HD 3000, die wohl Mitte 2008 erscheint, sollen die Geforce-9-Chips kein DirectX 10.1 unterstützen.

Mit Puma bringt AMD Mitte 2008 dann seine erste Konkurrenzplattform auf den Markt. Ein Hauptbestandteil des Centrino-Konkurrenten: der DirectX-10.1-Grafikchip Mobility Radeon HD 3000.



**Fazit** Die Nachfrage nach Notebooks mit großem Display steigt, aber für Spieler eignen sich die riesigen Geräte weniger – die hohen Auflösungen überfordern jede Grafikkarte.

## Neue Chipsätze und Prozessoren

**Montevina löst Santa Rosa ab, AMD bringt den Puma, und in Notebooks rechnen vier CPU-Kerne.**

Auf der Consumer Electronics Show (CES) stellte Intel die überarbeitete Version der Notebook-Plattform Santa Rosa vor. Viel ändert sich nicht, nur die Prozessorfamilie Penryn zieht auch im Notebook ein. Der von 65 Nanometer auf 45 nm geschrumpfte Fertigungsprozess sorgt für weniger Hitze und führt so zu einer längeren Akkulaufzeit. Mit dem Core Extreme X9000 arbeitet zum ersten Mal eine CPU mit vier Kernen in Notebooks – aufgrund des hohen Preises wird der aber wohl nur in High-End-Geräten von Dell & Co zum Einsatz kommen.

Noch im ersten Halbjahr 2008 löst Montevina dann die Santa-Rosa-Plattform ab. DDR3-Speicher, 45-nm-Prozessoren und verbesserte WLAN-Komponenten sollen spürbar weniger Strom aus dem Akku ziehen. Ersten Berichten zufolge machen die stromhungrigen Vierkernprozessoren die Einsparungen jedoch wieder zunichte – Akkulaufzeiten über zwei Stunden bleiben in High-End-Notebooks wohl auch 2008 ein Wunschtraum.

Mit Puma bringt AMD Mitte 2008 seine erste Konkurrenzplattform auf den Markt. Puma besteht aus den neuen DirectX-10.1-Grafikchips Mobility Radeon HD 3000, dem RS780-Chipsatz und dem Doppelkernprozessor Turion Ultra (ein Mischling aus Athlon 64 X2 und Phenom). Wie Intel will auch AMD längere Akkulaufzeiten und eine bessere Leistung pro Watt ermöglichen. Wir sind gespannt, ob die Raubkatze gegen Intels Centrino-Reihe bestehen kann.

2008 gibt's erstmals **vier Rechenkerne** im Notebook – auf Kosten der Akkulaufzeit.



**Fazit** Vierkernprozessoren sorgen 2008 für einen deutlichen Leistungssprung bei Notebooks, allerdings zuerst in Intel-basierten Systemen. Wirklich bezahlbar werden diese neuen CPUs aber wohl frühestens Ende 2008. Ob AMDs Puma das Zeug zum Centrino-Jäger hat, muss sich erst zeigen.

## Aufrüstkafälle Notebook

**Größter Nachteil mobiler Rechner: mangelnde Aufrüstbarkeit. Und daran ändert sich auch 2008 nichts.**

Was bei den normalen Desktop-PCs noch vergleichsweise einfach funktioniert, klappt bei Notebooks nur bedingt: das Aufrüsten. Meist lassen sich RAM und Festplatte problemlos austauschen, bei den Leistungsträgern CPU und Grafikkarte ist aber Schluss. Selbst die einheitliche Grafikkarten-Bauform MXM (Mobile PCI Express Module) ändert nichts daran, die Module sind nicht im freien Handel erhältlich. Bei Prozessoren sieht es ein wenig besser aus, viele Varianten der mobilen Rechenwerke können Sie einfach im Online-Shop Ihrer Wahl kaufen. Hauptproblem beim Aufrüsten: die Kühlung. Aktuelle High-End-CPU's oder -Grafikchips wie die Geforce 8800M GTX werden zu heiß für die meisten Notebooks. Warum die Hersteller sich aber nicht zumindest in der Mittelklasse auf einen Standard von Kühlsystem und Leistungsaufnahme einigen können, ist uns ein Rätsel. So bleibt auch 2008 ein einfaches Aufrüsten unmöglich. **HW**



**Fazit** Trotz vieler Standards und einheitlicher Baunormen: Auch 2008 ist das Aufrüsten von Notebooks eine Qual.

## 3.102.142

Notebooks wurden 2007 in Deutschland verkauft. 2008 sollen es fast vier Millionen werden.

## Trend-Flash

- **Hybrid SLI:** Auch in Notebooks will Nvidia seine Grafiklösungen mit Onboard-Grafikchips verbinden. Wie hoch der Geschwindigkeitsvorteil für Spieler sein wird, ist momentan nur schwer einzuschätzen – wir gehen aber von einer nur geringen Steigerung aus.
- **Mini-Notebooks:** Der Eee-PC von Asus hat einen Trend losgetreten: Ultraleichte und kleine Rechner eignen sich für einfache Aufgaben wie E-Mails oder Browsen, Spieler machen aber einen großen Bogen um die Minis.
- **Hellere Displays:** Bislang kamen sie nur in sündhaft teuren Edel-Notebooks zum Einsatz, 2008 sollen die hellen, flachen und stromsparenden LED-Displays auch den Massenmarkt erreichen. Der Aufpreis im Vergleich zu einem normalen Display dürfte aber locker im dreistelligen Bereich liegen.



# Laufwerke 2008

2008 geht das Ringen zwischen Blu-ray und HD-DVD um die DVD-Nachfolge in die möglicherweise letzte Runde. Zudem verbreiten sich robuste Festplatten mit Flash-Speicher.

## Blu-ray

Die Blu-ray-Technik bekommt 2008 mit dem größten Filmstudio Warner einen mächtigen Verbündeten hinzu. Günstigere PC-Laufwerke sollen ebenfalls bei der HD-Verbreitung helfen.

Die Blu-ray-Disc könnte dieses Jahr den Kampf um die DVD-Nachfolge gewinnen. Ausschlaggebend für den möglichen Sieg ist dabei nicht die Verbreitung entsprechender Laufwerke im PC oder der hohe Speicherplatz von bis zu 50 GByte pro Dual-Layer-Rohling, sondern die Unterstützung der großen Filmstudios. Und da musste das Konkurrenzformat HD-DVD Anfang Januar 2008 einen herben Rückschlag hinnehmen – Hollywoods größtes Filmstudio Warner, das bisher ausschließlich auf HD-DVD veröffentlichte, will ab Juni 2008 nur noch Blu-ray unterstützen. Neben Warner machen dies bereits 20th Century Fox, MGM, Disney sowie Sony Pictures, die zusammen etwa 70 Prozent aller Hollywood-Streifen produzieren.

Für den PC bedeutet das Jahr 2008 vor allem günstigere Blu-ray-Laufwerke und Brenner: Sony kündigte kürzlich ein SATA-Laufwerk an, das demnächst inklusive HD-Player-Software für knapp 200 Euro erhältlich sein soll. Wir schätzen, dass der Preis im Lauf des Jahres auf etwa 100 Euro fällt.



Sony bringt bald ein **Blu-ray-Laufwerk** für unter 200 Euro auf den Markt – bis Ende 2008 sollte der Preis deutlich fallen.

Gleichzeitig stellte Panasonic einen Blu-ray-Brenner für Notebooks vor, der auch CDs und DVDs beschreiben kann. Ausgewachsene Brenner für den PC sind bereits seit längerem auf dem Markt, kosten aber noch rund 400 Euro. Auch hier fällt der Preis bis Ende 2008 noch spürbar – voraussichtlich auf bis zu 200 Euro. Aufgrund der hohen Preise wird 2008 daher noch kein Blu-ray-Jahr für alle. Der Sieg über die HD-DVD und die massenhafte Blu-ray-Verbreitung in den kommenden Jahren scheinen 2008 aber wahrscheinlich.

**Fazit** Die Blu-ray-Technik setzt sich dieses Jahr wahrscheinlich endgültig gegen die HD-DVD durch – die hohen Preise verhindern aber vorerst die massenhafte Verbreitung.

## In & Out 2008



### DVD-Nachfolger

Egal ob nun Blu-ray- oder HD-DVD-Disc: 2008 bringt die Entscheidung, welches Format sich durchsetzt. Die DVD ist zu klein für hochauflösende Filme und verliert in den nächsten Jahren an Bedeutung.



### Format-Chaos

Der Streit um die DVD-Nachfolge ist 2008 absolut out. Das Wirrwar verunsichert potenzielle Käufer und verhindert damit den problemlosen Umstieg in die HD-Welt.

## HD-DVD

Für das HD-DVD-Format beginnt das Jahr mit schlechten Zukunftsaussichten. Trotz guter Technik fehlt die Unterstützung aus Hollywood.

Zwar bietet eine HD-DVD mit 15,0 (Single Layer) beziehungsweise 30,0 GByte (Dual Layer) weniger Speicherplatz als eine Blu-ray-Disc mit maximal 25,0 (Single Layer) beziehungsweise 50,0 GByte (Dual Layer), dafür kamen HD-DVDs früher und technisch ausgereifter auf den Markt: So funktionierte bei HD-DVD schon von Anfang an die Bild-in-Bild-Funktion, bei Blu-ray kommen entsprechende Features erst nach und nach hinzu. Zudem sind HD-DVDs, passende Abspielgeräte und PC-Laufwerke günstiger in der Herstellung, da sie sich nur wenig von herkömmlicher DVD-Technik unterscheiden – ein HD-DVD-Laufwerk für den PC gibt's bereits für 80 Euro. Auch der kundenunfreundliche, von DVDs bekannte Regional-Code fehlt bei der HD-DVD – im Gegensatz zur Blu-ray-Disc. Die Bildqualität ist dagegen bei beiden Formaten gleich und hängt nur von dem verwendeten Komprimierungsverfahren ab.

Der wichtigste Erfolgsfaktor für die HD-DVD, die Unterstützung der großen Filmstudios, hat 2008 deutlich nachgegeben. Nach dem Wechsel von Warner bleiben nur Universal, Paramount und Dreamworks exklusiv bei der HD-DVD – vorerst, denn Presseberichten zufolge wankt auch die Unterstützung von Paramount und Universal. Sollten die Informationen zutreffen, wäre das das Ende der HD-DVD. Dann will auch Microsoft ein externes Blu-ray-Laufwerk für die Xbox 360 auf den Markt bringen – bisher gibt's nur eins für HD-DVDs.

Das PC-kompatible **HD-DVD-Laufwerk** der Xbox 360 könnte 2008 durch ein Blu-ray-Modell ersetzt werden.



**Fazit** 2008 scheint die HD-DVD den Kampf gegen Blu-ray zu verlieren, denn die Filmstudios springen ab. Zumindest in den ersten Monaten gibt's aber noch neue HD-DVDs.

## Festplatten mit Flashspeicher

Dank sinkender Speicherpreise erscheinen 2008 zunehmend lautlose und robuste Festplatten mit Flash-Speicher.

Sogenannte »Solid State Disks« speichern Daten nicht wie herkömmliche Festplatten auf rotierenden Magnetscheiben, sondern auf Flash-Modulen, wie sie auch USB-Sticks verwenden. Da Schreib- und Lesevorgänge rein elektrisch erfolgen, gibt es kein bewegliches Teil wie etwa einen Lesekopf. Solid State Disks sind somit unempfindlich gegenüber Erschütterungen und arbeiten lautlos. Die Lesegeschwindigkeit übertrifft traditionelle Modelle um das Zwei- bis Dreifache. 32-GByte-Modelle gibt es bereits, erste 64- und 128-GByte-Varianten folgen bald. Kostenpunkt: bis zu 800 Euro.



**Solid-State-Festplatten** arbeiten dank Flash-Speicher lautlos und erschütterungsresistent – sind im Vergleich zu herkömmlichen Modellen aber extrem teuer.



**Fazit** Flash-Festplatten sind schneller, leiser und robuster als herkömmliche Modelle, setzen sich 2008 aufgrund geringer Kapazität bei hohem Preis aber nicht durch.

## Trend-Flash

### ► Mehr Gigabyte pro Euro:

Der Trend zu Festplatten mit immer mehr Speicherplatz ist ungebrochen. Auch 2008 wächst die Gigabyte-Zahl bei gleichzeitig sinkenden Preisen – im Laufe des Jahres gibt es 1,0 Terabyte für unter 200 Euro.

► **SATA-Festplatten:** 2008 kommen größtenteils Festplatten mit SATA-Schnittstelle auf den Markt. Zwar verkaufen die Hersteller teilweise noch Modelle mit IDE-Anschluss, im Laufe des Jahres sinkt deren Anzahl aber spürbar.

► **Film-Downloads:** Online-Downloads spielen in Zukunft eine zunehmende Rolle als Trägermedium von hochauflösenden Filmen. Aufgrund der beschränkten Nutzungsmöglichkeiten sowie der geringeren Qualität steigt deren Bedeutung 2008 aber kaum.



# Radeon HD 3870 X2

**AMD greift nach langer Pause im High-End-Segment an: Wir testen die Monster-Radeon HD 3870 X2 mit zwei Grafikprozessoren und 1,0 GByte Videospeicher.**

Das imagerträchtige High-End-Segment dominiert Nvidia seit Ende 2006 nach Belieben. AMD konnte 2007 keine Karte liefern, die der GeForce 8800 auch nur nahe gekommen wäre. Die Radeon HD 2900 XT rechnet im Konkurrenzvergleich zu langsam, die Radeon HD 3870 ebenfalls.

Mit dem neuen 450 Euro teuren Spitzenmodell **Radeon HD 3870 X2** ändert AMD jetzt die Vorzeichen: Sie vereint einen Cross-

fire-Verbund aus zwei Radeon HD 3870 auf einer einzigen Grafikkarte, die Ausmaße entsprechen einer GeForce 8800 GTX.

## Genügsames Doppel

Die **Radeon HD 3870 X2** basiert auf zwei RV670-Grafikprozessoren mit je 512 MByte Videospeicher. Im Vergleich zur Ein-Chip-Karte Radeon HD 3870 hat AMD den Chiptakt aber von 775 auf 825 MHz um 50 MHz beschleunigt.

Weil GDDR3 statt GDDR4 zum Einsatz kommt, taktet der Speicher lediglich mit 1.800 MHz DDR statt wie bisher mit 2.250 MHz DDR. Das Speicher-Interface bleibt mit 256 Bit pro Chip gleich breit. Die Kommunikation zwischen den zwei RV670 läuft mit voller 16x-Bandbreite über einen speziellen PCI-Express-Chip.

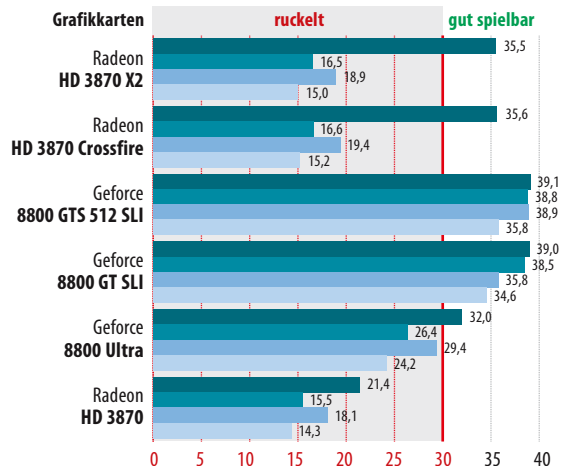
AMD hat seinen HD-3800-Grafikprozessoren eine strikte Stromsparkur verpasst. Schon die Her-

stellung im 55-nm-Verfahren senkt Energiebedarf und Hitzeentwicklung erheblich. Zusätzlich schaltet der RV670-Prozessor je nach Rechenlast diverse Chipteile dynamisch ab, taktet langsamer und reduziert Versorgungsspannungen und die Geschwindigkeit der PCI-Express-Verbindung (mehr dazu in Ausgabe 01/2008, Seite 168). Die **Radeon HD 3870 X2** zieht mit dieser Technik weniger Strom als beispielsweise eine

### Crysis DirectX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

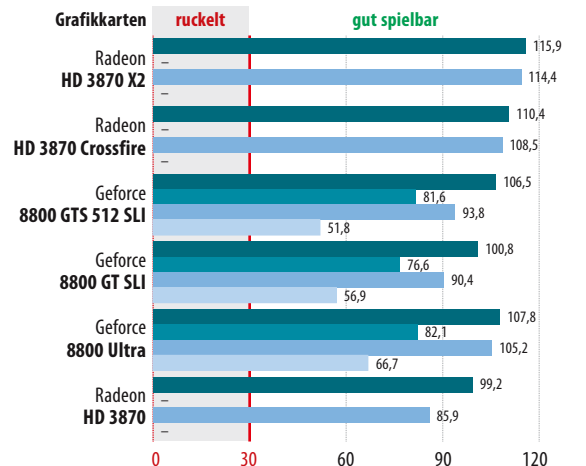
■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4x AA / 8x AF ■ 1920x1200 ■ 1920x1200 4x AA / 8x AF



### Unreal Tournament 3 DirectX 9

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

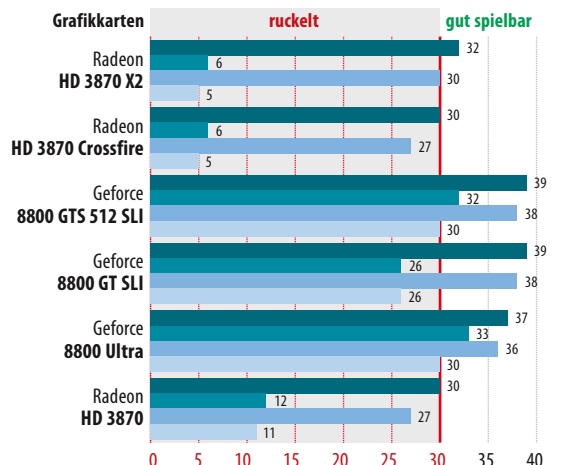
■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4x AA / 8x AF ■ 1920x1200 ■ 1920x1200 4x AA / 8x AF



### World in Conflict DirectX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

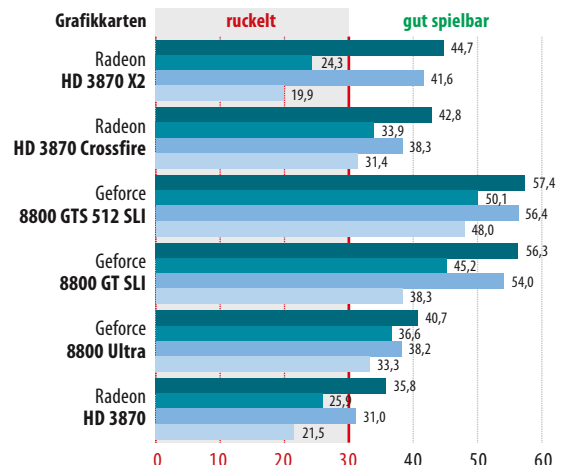
■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4x AA / 4x AF ■ 1920x1200 ■ 1920x1200 4x AA / 4x AF



### Company of Heroes DirectX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4x AA / 8x AF ■ 1920x1200 ■ 1920x1200 4x AA / 8x AF





einzelne GeForce 8800 Ultra und arbeitet zudem meist leise. Bei maximaler Drehzahl ist der Lüfter allerdings deutlich hörbar. So dreht er beim Einschalten des Rechners einen Moment voll auf und wird auch in Spielen gelegentlich hörbar. Für Silent-PCs eignet sich die Karte im Zweifel nicht. Wer aber einen normal lauten Prozessorlüfter hat, hört von der **X2** weder unter Windows noch in Spielen einen Mucks.

### Wackelkandidat Treiber

Wie überall, wo Crossfire oder SLI zum Einsatz kommen, steht und fällt auch die **Radeon HD 3870 X2** mit den Treibern. Funktionieren Crossfire oder SLI nicht, rechnen auch zwei Grafikchips nicht schneller als ein einzelner. Und das passiert ständig: Crysis ignorierte anfangs eine zweite Grafikkarte, obwohl Nvidia bei der Entwicklung des Spiels beteiligt war – somit hätte wenigstens SLI funktionieren müssen. In der Praxis verlangt fast jedes Spiel für den Betrieb mit mehreren Karten oder GPUs Anpassungen im Treiber. AMD und Nvidia haben zwar mittlerweile Automatismen eingebaut, die selbstständig den optimalen Zwei-Chip-Modus erkennen sollen. Stoßen diese Algorithmen jedoch auf Unwägbarkeiten, schalten sie die zweite Karte erst mal ab. Das bedeutete für Besitzer von Nvidias GeForce 7950 GX2 (2006), dass sie oft nur auf eine GeForce 7900 GT zurückgreifen konnten. Auch die hier getestete **Radeon HD 3870 X2** sowie die zum Vergleich herangezogenen SLI- und Crossfire-Verbünde zeigen das gleiche Verhalten.

### Ungenutztes Potenzial

Im Zusammenspiel mit der vorliegenden Treiberversion enttäuscht uns die **Radeon HD 3870 X2**. Offenbar war der Beta-Treiber noch

nicht wirklich optimiert. Anders können wir uns die extrem schlechten Resultate mit Kantenglättung in **World in Conflict** und **Company of Heroes** nicht erklären (in **Unreal Tournament 3** beherrschen die Radeons grundsätzlich keine Kantenglättung). Im Idealfall erreichen zwei Grafikchips bis zu 80 Prozent mehr Leistung als ein einzelner, 100 Prozent Zuwachs sind in Spielen praktisch unmöglich. In unseren Benchmarks rechnet die **Radeon HD 3870 X2** jedoch höchstens 40 Prozent schneller als eine Radeon HD 3870. In den von AMDs veröffentlichten Benchmarks kommt die **X2** (naturgemäß) besser weg: Statt aktueller Spiele zeigt AMD dort Werte vom **3DMark2006** und **2005** – kein Spiel nutzt die dort verwandte Engine. **F.E.A.R.**, **Quake 4** und **Call of Juarez** profitieren

laut AMD ebenfalls stark vom zweiten Grafikchip, nur braucht dafür niemand eine 450-Euro-Grafikkarte. Viel Spielraum für Verbesserungen also.

Mit einem optimierten Treiber dürfte die **Radeon HD 3870 X2** eine GeForce 8800 Ultra problemlos schlagen, aktuell ist Nvidias derzeit schnellste Karte aber noch absolut konkurrenzfähig (siehe Benchmarks). Im nächsten Monat soll das neue Spitzenmodell GeForce 9800 GX2 auf Basis von zwei GeForce 8800 GTS 512 durchstarten. Wir haben für eine erste Einschätzung der Leistungsfähigkeit dieser Doppel-GeForce einen SLI-Verbund aus zwei GeForce 8800 GTS 512 gemessen – die GeForce 9800 GX2 wird die **Radeon HD 3870 X2** in jedem Fall alt aussehen lassen. Das überrascht uns nicht, denn Nvidias aktueller G92-Prozessor ist schlicht schneller als AMDs preiswerterer RV670.

Unser Testsystem besteht aus einem Core 2 Duo X6800 und 2,0 GByte RAM. Die AMD-Karten liefen auf dem Foxconn-Mainboard **Mars**, GeForce-Platinen steckten wir in das Asus-Board **P5N32-E SLI**. Als Betriebssystem kam Windows Vista zum Einsatz.

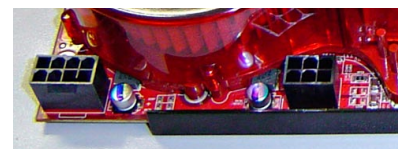
### Derzeit schwache Vorstellung

Ob Sie sich eine **Radeon HD 3870 X2** für 450 Euro oder zwei normale Radeon HD 3870 für zusammen knapp 440 Euro kaufen, macht theoretisch keinen Unterschied – weder beim Preis noch bei der Stromaufnahme oder der Spieleleistung. Bislang zickt der Treiber der **X2** aber noch reich-

**Sieht größer aus, als sie ist:** Die Radeon HD 3870 X2 leistet weniger als von AMD versprochen, die Ausmaße entsprechen denen einer GeForce 8800 GTX.

lich, sodass zwei einzelne Karten momentan schneller rechnen. Nvidias SLI-Verbünde kosten wiederum deutlich mehr, spielen aber auch eine Liga weiter oben.

Es hängt also am Treiber. Gelingt es AMD, den schnell auf Vordermann zu bringen, ist alles gut. Andernfalls bleibt die **X2** das, was sie jetzt ist: tolle Hardware mit lahmmer Software. **DV**



An den **achtpoligen Stromanschluss** können Sie auch einen normalen sechspoligen Stecker anschließen.

## Radeon HD 3870 X2

Ca. Preis 450 Euro Hersteller AMD

### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	R680 (2x RV670)	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	825/1.800 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	1024 MByte	Steckplatz	PCIe 16x

### BEWERTUNG

<b>Spielerleistung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sehr schnell bis 1920x1200</li> <li>Beta-Treiber mit aktivierter Kantenglättung extrem langsam</li> </ul>	<b>35/40</b>
<b>Bildqualität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>fast perfekte Kantenglättung</li> <li>fast perfektes AF</li> <li>AF flimmert teils minimal</li> </ul>	<b>19/20</b>
<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DirectX 10.1</li> <li>Crossfire</li> <li>effektive Stromsparmechanismen</li> <li>Testtreiber verschenkt Leistung</li> </ul>	<b>17/20</b>
<b>Kühlsystem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>meist leise in Spielen und unter Windows</li> <li>2-Slot-Bauweise blockiert Steckplatz neben der Grafikkarte</li> </ul>	<b>7/10</b>
<b>Ausstattung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>HDCP</li> <li>1024 MByte Speicher</li> <li>aber nur 512 MByte pro Chip</li> </ul>	<b>5/10</b>

**Fazit** Leise, relativ preiswert und theoretisch auch richtig schnell: In der Praxis scheitert die Radeon X2 am unausgereiften Beta-Treiber. Wir testen in der nächsten Ausgabe nach.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

**83**

### Bessere Treiber, aber schnell!

**Daniel Visarius:** Ohne Software keine Hardware – das lernt Ageia gerade mit seinen PhysX-Karten. AMD müsste es eigentlich besser wissen und versäumt es dennoch, die technisch beeindruckende Radeon HD 3870 X2 sauber anzutreiben. So bleibt von der angenehm leisen, nicht zu großen und potenziell preislich attraktiven High-End-Grafikkarte derzeit wenig übrig: Mit dem aktuellen Treiber spiele ich oft auf 200-Euro-Niveau. Ich find's schade, denn Nvidias SLI-Konfigurationen mit zwei GeForce 8800 GT oder zwei 8800 GTS kosten deutlich mehr Geld als die Radeon HD 3870 X2.



daniel@gamestar.de



# Fünf Sockel-775-Mainboards bis 100 Euro

Intels Core-2-Generation mit Penryn-Kern steht vor der Tür – wir testen fünf Platinen bis 100 Euro.

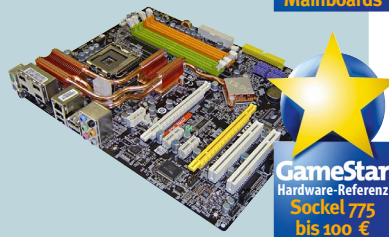
Mit Erscheinen dieser Ausgabe sollten bereits günstige Core-2-CPU's mit den brandneuen 45-Nanometer-Kernen der Penryn-Familie erhältlich sein. Die passenden Mainboards gibt es schon jetzt, allerdings basieren praktisch alle erschwinglichen Modelle unter der 100-Euro-Marke auf Intel-Chipsätzen der 3er-Serie. Vor allem der P35-Chipsatz eignet sich hervorragend für Aufrüster, da alle Penryn-CPU's damit problemlos zusammenarbeiten. Einzige Ausnahme ist der exorbitant teure High-End-Prozessor **Core 2 Extreme QX9770** für 1.400 Euro (Test in GS 02/08, S. 171). Daher finden sich unter den Testkandidaten ausschließlich P35-Mainboards, den abgespeckten und günstigeren P31-Chipsatz haben wir außen vor gelassen, da er offiziell keine Vierkern-Penryns unterstützt. Dasselbe gilt für Mainboards mit Nvidias Nforce 650i. Die Nachfolgeneration mit Nforce-750i-Chipsatz und Penryn-Unterstützung ist bislang nicht verfügbar.

Als Testsystem kam ein **Core 2 Extreme QX9650** der Penryn-Generation (vier Rechenkerne, 3,0 GHz, FSB1333) samt 2,0 GByte DDR2-1066-RAM, einer GeForce 8800 GTX und Windows XP zum Einsatz. In den Benchmark-Ergebnissen liegen die Kandidaten erwartungsgemäß sehr eng zusammen, sodass Ausstattung und technische Features die Sieger bestimmen. Spartipp: Wer möglichst günstig aufrüsten möchte, greift statt zum teureren DDR2-1066-Speicher zum etwa ein Drittel günstigeren DDR2-800-RAM. Den geringen Leistungsunterschied von nur etwa drei Prozent verdeutlichen die Benchmark-Ergebnisse des Abit **IP35**, das als einzige Platine im Test mit DDR2-800 rechnet, während alle anderen Kandidaten mit DDR2-1066 arbeiten. **FK**

## Benchmarks

	UT3 (1280x1024, hohe Details)	World in Conflict (1280x1024, hohe Details)
<b>MSI P35 Neo2-FIR</b>	196,7	68,0
<b>Gigabyte EP35-DS3</b>	196,3	69,0
<b>Asus P5K Pro</b>	195,8	67,0
<b>Foxconn P35 AX-S</b>	194,5	66,0
<b>Abit IP35</b>	190,3	65,0

## MSI P35 Neo2-FIR



## Gigabyte EP35-DS3



Mit zwei PCI-Express-16x- und 1x-Slots sowie zwei externen SATA- und Firewire-Anschlüssen ist MSIs **P35 Neo2-FIR** das am umfangreichsten ausgestattete Mainboard im Test. Der auf der Platine angebrachte Ein/Aus-Schalter sowie eine Diagnose-LED helfen vor allem Übertaktern, erleichtern aber auch die Fehlersuche. Das BIOS bietet neben einer Übertaktungsautomatik auch zwei Profile zum Speichern der zahlreichen Einstellungen für CPU- und Speichertakt. Von den beiden Grafikkarten-Steckplätzen ist einer mit vollen sechzehn PCI-Express-Leistungen angebunden, der andere arbeitet maximal mit vier. Allerdings funktioniert nur ATIs Crossfire-Technik mit zwei Radeon auf dem P35-Chipsatz des **Neo2-FIR**, einen SLI-Verbund aus zwei GeForce-Karten erlaubt Nvidia nur auf den hauseigenen Nforce-Chipsätzen. Einziger Kritikpunkt: Eine große Grafikkarte wie die GeForce 8800 GTX blockiert zwei der fünf internen SATA-Anschlüsse.

Im Spieletest (siehe Benchmarks) setzt sich das **Neo2-FIR** mit minimalem Abstand an die Spitze, allerdings ist der Vorsprung in der Praxis nicht wahrnehmbar. Unterm Strich gewinnt die MSI-Platine dank toller Ausstattung und sinnvollen Features knapp – Aufrüster können bedenkenlos zuschlagen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4529

### Neo2-FIR

Ca. Preis 100 Euro Hersteller MSI

#### TECHNISCHE ANGABEN

<b>Chipsatz</b>	Intel P35	<b>Grafik</b>	2x PCI Express 16x
<b>CPUs</b>	Sockel 775	<b>RAM</b>	8,0 GByte DDR2-1066
<b>FSB</b>	FSB 1333	<b>BIOS-Version</b>	1.6

#### BEWERTUNG

<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ stabil</li> <li>+ Crossfire</li> <li>- nur 4x-Crossfire</li> <li>- kein SLI</li> </ul>	36/40
<b>Spieleleistung</b>	+ sehr schnell	18/20
<b>Ausstattung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Diagnose-LED</li> <li>+ Ein/Aus-Schalter</li> <li>+ 2x externe Sata-Ports</li> <li>+ Firewire</li> </ul>	18/20
<b>Kühl-system</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ lautlos</li> <li>+ Heatpipe</li> <li>+ Lüftersteuerung für CPU &amp; Gehäuse</li> </ul>	10/10
<b>BIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ sehr gute Übertaktungsfunktionen</li> <li>+ 2 Profile</li> <li>- nur auf Englisch</li> </ul>	9/10

**Fazit** Dick ausgestattete Penryn-Platine mit vielen Übertaktungsfunktionen, leistungsfähiger Heatpipe-Kühlung und Crossfire-Option. Knapper, aber verdienter Testsieger!

**PREIS/LEISTUNG** Gut

91

### EP35-DS3

Ca. Preis 100 Euro Hersteller Gigabyte

#### TECHNISCHE ANGABEN

<b>Chipsatz</b>	Intel P35	<b>Grafik</b>	1x PCI Express 16x
<b>CPUs</b>	Sockel 775	<b>RAM</b>	8,0 GByte DDR2-1200
<b>FSB</b>	FSB 1333	<b>BIOS-Version</b>	F2

#### BEWERTUNG

<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ stabil</li> <li>+ DDR2-1200 und FSB1600</li> <li>+ spart Strom</li> <li>- kein Crossfire/SLI</li> </ul>	36/40
<b>Spieleleistung</b>	+ sehr schnell	18/20
<b>Ausstattung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ 8x USB</li> <li>+ HD-Audio mit HDCP</li> <li>- kein externes SATA</li> <li>- kein Firewire</li> </ul>	16/20
<b>Kühl-system</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ lautlos</li> <li>+ Heatpipe-Kühlung</li> <li>+ Lüftersteuerung für CPU &amp; Gehäuse</li> </ul>	10/10
<b>BIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ sehr gute Übertaktungsfunktionen</li> <li>- nur auf Englisch</li> </ul>	8/10

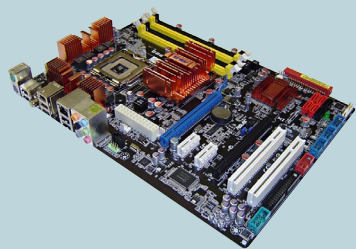
**Fazit** Übertakterfreundliche Platine mit sehr gutem Board-Layout inklusive Stromspar-Modus. Die im Vergleich zu MSIs P35 Neo2-FIR dünnere Ausstattung verhindert den Testsieg.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

88



## Asus P5K Pro



Für das **P5K Pro** mit P35-Chipsatz verlangt Asus 100 Euro und kratzt damit an unserer Preisgrenze. Grafikkarten finden in zwei PCI-Express-16x-Slots Platz, die auf Wunsch ein Radeon-Duo im Crossfire-Modus aufnehmen. Eine große Karte wie etwa die HD 2900 XT blockiert im zweiten Slot allerdings vier der sechs internen SATA-Ports. Ungünstig positioniert ist auch der 24-polige Stromanschluss neben dem CPU-Sockel – bei kurzen oder sperrigen Netzteilkabeln kann es zu Kollisionen mit dem CPU-Lüfter kommen. Die weitere Schnittstellenausstattung des Mainboards ist mit sechs USB- und einem Firewire-Port sowie HD-Audio gut, externe SATA-Anschlüsse fehlen aber.

Die Spieleleistung des **P5K Pro** bewegt sich auf dem hohen Niveau der restlichen Kandidaten, die ausgefeilten Übertaktungsfunktionen im BIOS mit Speicherfunktion für zwei Profile inklusive allen Einstellungen helfen zudem bei weiteren Leistungssteigerungen. Wie das Gigabyte **EP35-DS3** spart auch das **P5K Pro** auf Wunsch einige Watt Strom ein, indem es die CPU-Spannung senkt. Unterm Strich ist das **P5K Pro** damit ein schnelles und solides Penryn-Board mit leichten Mängeln bei Ausstattung und Platinen-Layout, aber sehr umfangreichen Übertaktungsfunktionen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4531

## Abit IP35



Mit einem Preis von 95 Euro ist das **IP35** von Abit etwas günstiger als die Platinen von Asus, Gigabyte und MSI, aber sehr ähnlich ausgestattet. Die Crossfire-Option wie bei Asus, Foxconn und MSI fehlt mangels eines zweiten Grafikkartensteckplatzes, dafür gibt's zwei PCI-Express-1x- sowie drei PCI-Slots. Hinzu kommen sechs USB-, zwei Firewire- und sechs interne SATA2-Ports, allerdings keine Möglichkeit, externe SATA-Festplatten anzustecken. Die Soundausgabe übernimmt ein HD-Audio-Chip, der neben den analogen Ausgängen auch eine optische Variante bietet. Das Board-Design ist gut gelungen: Selbst eine große GeForce 8800 GTX verdeckt keinen Steckplatz oder internen Anschluss.

Im Gegensatz zum restlichen Testfeld unterstützt das **IP35** nur den DDR2-800-Betrieb, wie er von Intel für den P35-Chipsatz freigegeben ist. Allerdings legen alle anderen Kandidaten hier einen drauf und garantieren die Unterstützung für schnelleres DDR2-1066-RAM. In den Benchmarks ist das **IP35** trotz DDR2-800-Takt aber nur rund 3 Prozent langsamer als die DDR2-1066-Platinen, was Sie in der Spielpraxis nicht spüren. Zudem können Sie den Rückstand mit den umfangreichen Übertaktungseinstellungen ausgleichen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4532

## Foxconn P35 AX-S



Für den günstigen Preis von 80 Euro übertrifft Foxconn's **P35 AX-S** mit gleich zwei PCI-Express-x16-Slots für Grafikkarten, einem PCI-Express-1x-Steckplatz sowie einem externen SATA-Anschluss. Abstriche macht Foxconn allerdings bei den RAM-Slots: Statt vier gibt's beim **P35 AX-S** nur zwei – wer 4,0 GByte RAM will, muss zu zwei 2,0-GByte-Riegeln greifen. Das Board-Layout ist insgesamt gut, allerdings verdeckt eine Zwei-Slot-Grafikkarte den PCI-Express-1x-Steckplatz. Als einzige Platine im Test verfügt das **P35 AX-S** noch über einen seriellen und parallelen Anschluss, wie sie früher etwa zum Verbinden von Druckern genutzt wurden. Heute sind diese Anschlüsse veraltet, da mittlerweile USB beide Schnittstellen praktisch vollkommen verdrängt hat.

Trotz des günstigen Preises macht das **P35 AX-S** bei der Geschwindigkeit keine Kompromisse und rangiert auf dem hohen Niveau der Konkurrenz (siehe Benchmarks). Solide Übertaktungsfunktionen für CPU und Speicher kitzen problemlos noch etwas Leistung heraus. Wer mit nur zwei RAM-Slots auskommt, erhält mit dem **P35 AX-S** ein im Vergleich zum restlichen Testfeld deutlich günstigeres und teils besser ausgestattetes Board – verdienter Preis-Leistungs-Sieger! **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4533

### P5K Pro

Ca. Preis 100 Euro Hersteller Asus

#### TECHNISCHE ANGABEN

**Chipsatz** Intel P35 **Grafik** 2x PCI Express 16x  
**CPUs** Sockel 775 **RAM** 8,0 GByte DDR2-1066  
**FSB** FSB 1333 **BIOS-Version** 0601

#### BEWERTUNG

<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stabil</li> <li>Crossfire</li> <li>nur 4x-Crossfire</li> <li>Stromanschluss ungünstig</li> </ul>	34/40
<b>Spieleleistung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sehr schnell</li> </ul>	18/20
<b>Ausstattung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Firewire</li> <li>HD-Audio</li> <li>kein externes SATA</li> </ul>	14/20
<b>Kühlsystem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lautlos</li> <li>Lüftersteuerung für CPU &amp; Gehäuse</li> </ul>	10/10
<b>BIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sehr gute Übertaktungsfunktionen</li> <li>2 Profile</li> <li>nur auf Englisch</li> </ul>	9/10

**Fazit** Penryn-Platine mit zwei Grafikkarten und umfangreichen Übertaktungsfunktionen, aber ungünstig positioniertem Stromanschluss und ohne externe SATA-Schnittstelle.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

85

### IP35

Ca. Preis 95 Euro Hersteller Abit

#### TECHNISCHE ANGABEN

**Chipsatz** Intel P35 **Grafik** 1x PCI Express 16x  
**CPUs** Sockel 775 **RAM** 8,0 GByte DDR2-800  
**FSB** FSB 1333 **BIOS-Version** 14

#### BEWERTUNG

<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stabil</li> <li>sehr gutes Layout</li> <li>nur DDR2-800</li> <li>kein SLI/Crossfire</li> </ul>	35/40
<b>Spieleleistung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sehr schnell</li> <li>mangels DDR2-1066 langsamer als Konkurrenz</li> </ul>	17/20
<b>Ausstattung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2x Firewire</li> <li>HD-Audio</li> <li>kein externes SATA</li> </ul>	14/20
<b>Kühlsystem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lautlos</li> <li>Heatpipe</li> <li>Lüftersteuerung für CPU &amp; Gehäuse</li> </ul>	10/10
<b>BIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gute Übertaktungsfunktionen</li> <li>nur auf Englisch</li> </ul>	8/10

**Fazit** Solider Penryn-Untersatz mit sehr gutem Layout. Wer auf DDR2-1066-Unterstützung sowie externe SATA-Anschlüsse verzichtet, spart ein paar Euro gegenüber der Konkurrenz.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

84

### P35 AX-S

Ca. Preis 80 Euro Hersteller Foxconn

#### TECHNISCHE ANGABEN

**Chipsatz** Intel P35 **Grafik** 2x PCI Express 16x  
**CPUs** Sockel 775 **RAM** 8,0 GByte DDR2-1066  
**FSB** FSB 1333 **BIOS-Version** 1.6

#### BEWERTUNG

<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stabil</li> <li>Crossfire</li> <li>nur 4x-Crossfire</li> <li>kein SLI</li> </ul>	36/40
<b>Spieleleistung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sehr schnell</li> </ul>	18/20
<b>Ausstattung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1x externer SATA-Port</li> <li>HD-Audio</li> <li>nur 2 RAM-Slots</li> <li>kein Firewire</li> </ul>	12/20
<b>Kühlsystem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lautlos</li> <li>Lüftersteuerung für CPU</li> </ul>	10/10
<b>BIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>solide Übertaktungsfunktionen</li> <li>nur auf Englisch</li> </ul>	7/10

**Fazit** Dank guter Ausstattung für günstige 80 Euro klarer Preis-Leistungs-Sieger. Einziges Manko: nur zwei RAM-Slots, die mit 4,0 GByte Speicher bestückt aber noch lange ausreichen.

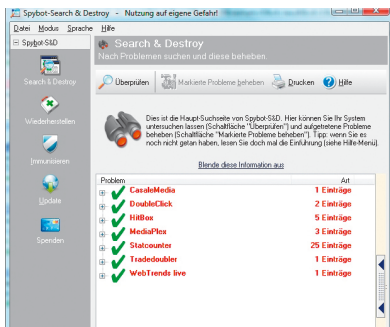
**PREIS/LEISTUNG** Gut

83



## Tool des Monats

### Spybot Search & Destroy



Über 60 Prozent der Deutschen nutzten im dritten Quartal 2007 das Internet, etwa um Preise zu vergleichen oder sich über Produkte zu informieren. Allerdings bietet das weltweite Netz nicht nur Annehmlichkeiten, sondern auch Angriffsflächen für Kriminelle. Sogenannte Spy- oder Adware kann sich heimlich auf dem eigenen PC einnisten und protokolliert die Aktionen des Nutzers, spürt private Daten oder Passwörter aus und kapert im schlimmsten Fall den kompletten PC. Um derart perfide Programme zu entdecken, reicht ein einfacher Virenschoner meist nicht aus.

Unser Tool des Monats **Spybot Search & Destroy** überwacht sämtliche Änderungen an der Windows-Registry oder den Autostart-Einträgen und überprüft in regelmäßigen, selbst definierbaren Abständen den kompletten Rechner. Automatische Updates halten **Spybot** auf dem neuesten Stand, sodass es auch neue Schädlinge erkennt. In unserem Test entdeckte es problemlos eine ungewollte Erweiterung für den **Internet Explorer** – einen Knopfdruck später war der Browser davon befreit. Allerdings klappten nicht alle Problembehebungen derart reibungslos. Neulinge überfordert das Tool zudem mit häufigen Nachfragen. Da ein Zugriff auf die Windows-Registry durchaus gewollt sein kann, hilft der Tipp »Einfach alles verbieten« kaum weiter. Sind Sie sich nicht sicher, ob das verdächtige Programm wirklich schädlich ist, hilft ein Besuch der Website Trojanerboard ▶ [gamestar.de-Quicklink: 4486](http://gamestar.de-Quicklink: 4486). **Spybot** unterstützt 54 Sprachen und läuft auf allen Windows-Betriebssystemen ab Windows 98. **HW**

▶ [gamestar.de-Quicklink: 4485](http://gamestar.de-Quicklink: 4485)

### Spybot Search & Destroy

Ca. Preis kostenlos Entwickler Safer-Networking Ltd.

#### TECHNISCHE ANGABEN

Version 1.5.1 Größe 7,1 MByte  
Lizenz Freeware Sprachen Deutsch u.a.

#### PRO & CONTRA

- Grundfunktionen einfach zu bedienen
- in 54 Sprachen
- unübersichtliche Menüs

**Fazit** Spybot befreit den Rechner zuverlässig von Schädlingen wie Spionageprogrammen oder Trojanern. Einen Virenschoner ersetzt es aber nicht – Sie brauchen beides.

**EINSCHÄTZUNG** Sehr gut

## 22-Zoll-TFT

### Hewlett-Packard



Reaktionszeiten und Bildqualität liegen bei modernen Flachbildschirmen meist auf hohem Niveau. Mit dem 310 Euro teuren 22-Zoll-Breitbild-TFT **W2207H** kombiniert HP diese Pflichten mit schickem Design und robuster Verarbeitung. Das eingesetzte TN-Panel löst mit 1680 mal 1050 Pixeln auf, die Reaktionszeit beträgt laut Hersteller 5 ms. In der Praxis zeigt das TFT keinerlei Schlieren. Mangels Entspiegelung reflektiert das **W2207H** in hellen Räumen oder generell gegenüber von Lichtquellen stark. Gleichzeitig zeigt es aber eben deshalb besonders schöne, leuchtstarke Farben. Schärfe und Helligkeitsverteilung gehen ebenso in Ordnung wie das Kontrastverhältnis.

Das **W2207H** können Sie kippen, in der Höhe verstellen und um 90 Grad drehen. Anschluss an den Rechner findet das Display entweder per VGA oder per HDMI. Auf einen DVI-Eingang hat der Hersteller verzichtet, auch ein Adapter von DVI auf HDMI fehlt im Lieferumfang, sodass Sie diesen für optimale Bildqualität separat anschaffen müssen. Zusätzlich gibt's einen USB-Verteiler mit zwei Anschlüssen; die integrierten Lautsprecher können Sie, wie bei TFTs üblich, auch hier vergessen. Das Menü hat HP gut organisiert. Die Tasten lassen sich im Dunklen aber schlecht ablesen. **DV**

▶ [gamestar.de-Quicklink: 4511](http://gamestar.de-Quicklink: 4511)

### W2207H

Ca. Preis 310 Euro Hersteller HP

#### TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 22 Zoll Helligkeit 300 cd/m²  
Angeg. Reaktionszeit 5 ms Kontrast 1000:1  
Max. Blickwinkel 160°/160° Native Auflösung 1680x1050

#### BEWERTUNG

- Spielleistung** + voll spielefähig + sehr gute Interpolation bis hinab zu 800x600 **38/40**
- Bildqualität** + tolle Farben **17/20**  
+ Helligkeitsverteilung + scharf
- Technik** + saubere Verarbeitung + Fuß bietet Center-Lautsprechern Platz + spiegelt **17/20**
- Ausstattung** + höhenverstellbar + USB-Hub **9/10**  
+ HDMI – weder DVI noch Adapter
- Bedienung** + gutes Menü + deutschsprachig **8/10**  
– Tasten schlecht lesbar

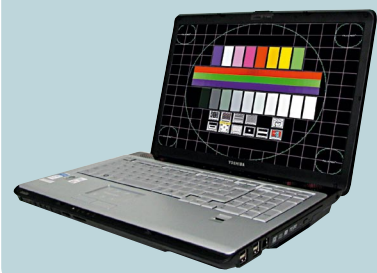
**Fazit** Voll spielefähiger 22-Zoll-TFT-Monitor mit tollem Bild, sauberer Verarbeitung und fast perfekter Ausstattung. Auch dank des schicken Designs klare Kaufempfehlung!

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

89

## 17-Zoll-Notebook

### Toshiba



Mit dem 2.500 Euro teuren **Satellite X200-21P** richtet sich Toshiba sowohl an Spieler als auch an Filmfreunde. Der eingebaute Core 2 Duo T7700 mit 2,4 GHz hat zusammen mit den beiden GeForce-8600M-GT-Grafikkarten im SLI-Verbund genügend Leistung für Spiele und hochauflösende Videos. Allerdings konnte das HD-DVD-Laufwerk die DVDs von **Crysis** und **Unreal Tournament 3** nicht lesen. Weiterer Stolperstein: Um einen HD-Film anschauen zu können, müssen Sie erst im Nvidia-Treiber SLI deaktivieren, sonst verweigert der DVD-Player den Start. Zudem geht dem Akku bereits nach 55 Minuten der Strom aus. Für die volle HD-Auflösung von 1920x1080 reicht die Auflösung des 17-Zoll-Displays von 1680 mal 1050 Pixeln nicht aus. Absolute Film-Fans kaufen zusätzlich einen externen Full-HD-Monitor. Die eingebauten Boxen von Harman/Kardon konnten uns überzeugen.

In **World in Conflict** leistet das **X200** bei mittleren Details und einer Auflösung von 1280x1024 mit 24 fps deutlich mehr als Notebooks mit nur einer GeForce 8600M GT. Speicherplatzprobleme sollten dank der zwei Festplatten mit je 200 GByte nicht auftreten. Mit fünf Zentimeter Dicke und 4,0 Kilogramm zerrt das **X200** stark an der Schulter. **HW**

▶ [gamestar.de-Quicklink: 4484](http://gamestar.de-Quicklink: 4484)

### Toshiba X200-21P

Ca. Preis 2.500 Euro Hersteller Toshiba

#### TECHNISCHE ANGABEN

CPU Core 2 Duo T7700 Display 17 Zoll (1680x1050)  
RAM/HDD 2,0 GB/400 GB Maße 39,9 x 28,8 x 5,2 cm  
3D-Chip 2x GeForce 8600M GT Gewicht 4,0 kg (inkl. Akku)

#### BEWERTUNG

- Spielleistung** + gute Leistung in aktuellen Spielen **34/40**  
+ schnell genug für native Auflösung
- Display** + spielefähig + hohe Auflösung **18/20**  
– aber nicht Full-HD – spiegelt
- Technik** + unterstützt DirectX 10 + Lüfter rauschen hörbar + kurze Akkulaufzeit **16/20**
- Ausstattung** + HD-DVD-Laufwerk + gute Boxen **9/10**  
+ HDMI – kein DVI
- Erweiterbarkeit** + Expresscard + RAM/HDD aufrüstbar **7/10**  
– 3D-Karte nicht austauschbar

**Fazit** Das X200 liefert für ein Notebook viel Spielleistung und punktet mit guten Multimediafähigkeiten – ist mit 2.500 Euro allerdings auch sehr kostspielig.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

84





## Grafikkarte HIS

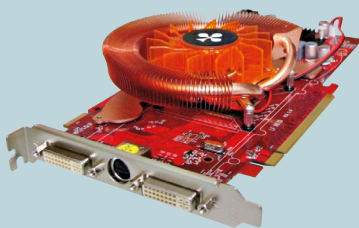


Die übertaktete **HD 3850 IceQ 3 TurboX** von HIS schließt die Lücke zwischen einer Radeon HD 3850 und der schnelleren HD 3870. Dabei erhöht der Hersteller den Chiptakt von 670 MHz auf nun 735 MHz und beschleunigt den Speicher von 830 auf 980 MHz. Der Video-Speicher fällt mit 512 MByte doppelt so groß aus wie bei der Standard-Variante. Trotz erhöhter Taktraten hält der riesige IceQ-Kühler die Karte kühl und geräuscharm. Selbst unter Volllast bleibt die **IceQ 3 TurboX** flüsterleise, die gewaltige Kühlerkonstruktion belegt aber den Steckplatz neben der Grafikkarte.

Die Tuning-Maßnahmen von HIS zahlen sich aus. Im Vergleich zum Standard-Modell steigt unter **Crysis** in 1280x1024 und hohen Details die Bildwiederholrate von leicht ruckelnden 26,2 fps auf nahezu ruckelfreie 30,4 fps – eine Steigerung von 16 Prozent! Auch **World in Conflict** honoriert den doppelten Grafikspeicher und ein wenig auch die schnelleren Taktraten. Ergebnis: 32 statt 25 fps (1280x1024, hohe Details). Außer einem Gut-schein für **Half-Life 2** per Steam gibt es keine Extras. Mit 190 Euro kostet die Karte fast 50 Euro mehr als »normale« 3850er, liegt aber immer noch unter den 200 Euro einer kaum schnelleren Radeon HD 3870. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4514

## Grafikkarte Club 3D



Für die **HD 3870 Overclocked Edition** von Club 3D müssen sie 240 Euro auf die Lanthene legen – 30 mehr als für die Standard-Edition. Die erhöhten Taktraten von 800 MHz für den Chip und 1.170 MHz für den Speicher (normal wären 775 und 1.125 MHz) sorgen zwar für einen kleinen Leistungsschub, mit knapp fünf Prozent rechtfertigt der aber nicht den deutlich höheren Preis. Sowohl die 320 Shader-Einheiten als auch der Grafikspeicher mit 512 MByte blieben unangetastet. Den riesigen Standard-Kühler ersetzt Club 3D durch ein eigenes Modell. Auch dieser versperrt den PCI-Steckplatz unterhalb der Grafikkarte – und der Lüfter rauscht hörbar.

In Spielen kann sich die **HD 3870 Overclocked Edition** kaum von der 50 Euro günstigeren **Radeon 3850 IceQ 3 TurboX** von HIS (Test links) absetzen. **Crysis** läuft unter 1280x1024 in hohen Details mit 32,2 fps – lediglich knapp zwei Frames schneller als die 190 Euro teure HIS-Karte. Ein ähnliches Bild bietet **World in Conflict**: 34 fps stehen gegenüber 32 fps der HIS-Karte. Unterm Strich bleibt damit die knapp 50 Euro günstigere **IceQ 3 TurboX** die bessere Wahl – zudem bei der **HD 3870 Overclocked Edition** außer Kabeln und Adaptern kein Spiel in der Packung liegt. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4515

## Prozessor AMD



Zum ersten Mal testeten wir AMDs neue Vierkernprozessoren in Ausgabe 01/2008. Der **Phenom 9600** (2,3 GHz) überzeugte mit solider Leistung und einem geringen Stromverbrauch. Den Vergleich mit Intels Core 2 Quad Q6600 verlor er aber deutlich – dieser ist schneller und gleichzeitig günstiger. Mit dem 300 MHz schnelleren **Phenom 9900** (2,6 GHz) ändert sich an der Situation wenig. Da noch kein Preis für AMDs neues Topmodell feststeht, vergleichen wir den **Phenom 9900** mit dem nahezu gleich getakteten Q6700 (2,66 GHz).

Zusammen mit 2,0 GByte RAM auf dem Asus-Mainboard **M3A32-MVP Deluxe** und einer GeForce 8800 GT beschleunigt die Phenom-CPU **Unreal Tournament 3** in 1280x1024 und hohen Details auf 130,8 Bilder pro Sekunde – der Q6700 erreicht 141,9 fps. Ein ähnliches Bild zeigt sich unter **Crysis**. In unserem Benchmark schlägt der Q6600 den **Phenom 9900** in 1280x1024 und hohen Details knapp mit 35,5 zu 35,2 fps. Unterm Strich bietet der **Phenom** zwar mehr als genügend Leistung für aktuelle Spiele, im Vergleich mit der Konkurrenz zieht er aber den Kürzeren. Da bereits das langsamere Modell **Phenom 9600** 230 Euro kostet, dürfte sich der **9900er** auf bis zu 300 Euro belaufen, wenn er im März oder April auf den Markt kommt. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4520

### HD 3850 IceQ 3 TurboX

Ca. Preis 190 Euro Hersteller HIS

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	RV670	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	735/1.960 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	512 MByte	Steckplatz	PCIe 16x

#### BEWERTUNG

Spiele-leistung	➔ schnell bis 1680x1050 ➔ AA/AF nur bis 1280x1024 nutzbar	34/40
Bild-qualität	➔ fast perfektes AA ➔ fast perfektes AF ➔ AF flimmert teils minimal	19/20
Technik	➔ DirectX 10.1 ➔ Crossfire ➔ effektive Stromsparmechanismen	18/20
Kühl-system	➔ stets flüsterleise ➔ 2-Slot-Bauhöhe	8/10
Aus-stattung	➔ 512 MByte ➔ Adapter ➔ HDCP ➔ alte Vollversion	6/10

**Fazit** Höhere Taktfrequenzen und vor allem die 512 MByte Speicher machen sich bei der Radeon HD 3850 deutlich bemerkbar – selbst Crysis läuft nahezu flüssig. Der Preis ist aber etwas hoch.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

85

### HD 3870 Overclocked Ed.

Ca. Preis 240 Euro Hersteller Club 3D

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	RV670	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	800/2.340 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	512 MByte	Steckplatz	PCIe 16x

#### BEWERTUNG

Spiele-leistung	➔ schnell bis 1680x1050 ➔ AA/AF nur bis 1280x1024 nutzbar	34/40
Bild-qualität	➔ fast perfektes AA ➔ fast perfektes AF ➔ AF flimmert teils minimal	19/20
Technik	➔ DirectX 10.1 ➔ Crossfire ➔ effektive Stromsparmechanismen	18/20
Kühl-system	➔ nicht laut ... ➔ ... aber hörbar ➔ 2-Slot-Bauhöhe	6/10
Aus-stattung	➔ 512 MByte ➔ Adapter ➔ HDCP ➔ keine Spiele oder Extras	4/10

**Fazit** Im Vergleich zur deutlich günstigeren HD 3850 IceQ von HIS kostet die Karte von Club 3D einfach zu viel. Für 250 Euro gibt's bereits eine schnellere GeForce 8800 GT.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

81

### Phenom X4/9900

Ca. Preis noch nicht bekannt Hersteller AMD

#### TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Agona	Caches (L1/L2/L3)	512 KB/2 MB/2 MB
Fertigung	65 nm	FSB	Hypertrans. 3.0
Taktfrequenz	2,6 GHz	Steckplatz	Socket AM2(+)

#### BEWERTUNG

Spiele-leistung	➔ gute Spieleleistung ➔ vier Rechenkerne	34/40
Arbeits-leistung	➔ hohe Arbeitsleistung ➔ schnell bei parallelen Anwendungen	16/20
Multimedia-leistung	➔ gute Multimedia-Leistung ➔ komprimiert flott	17/20
Technik	➔ vier Rechenkerne ➔ 64 Bit ➔ langsamer als Intel-Konkurrenz	9/10
Energie-effizienz	➔ spart viel Strom in Ruhephasen ➔ genügsamer als die Athlon-CPU's	8/10

**Fazit** Im Vergleich zum Phenom 9600 kann der 9900 zwar etwas zulegen, unterliegt aber immer noch der gleich getakteten Intel-Konkurrenz Core 2 Quad Q6700.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

84



# TECHtelmechtel

4,0 GByte Arbeitsspeicher unter Windows / Monitor ohne DVI-Anschluss /  
Notebook-Touchpad nervt / SLI oder nicht / Chipsatz-Frage



Nur 64-Bit-Betriebssysteme können mit **mehr als 4,0 GByte RAM** umgehen – bei 32-Bit-Systemen liegt Speicher brach.

**DVD**  
- Nvidia GeForce-Referenztreiber  
- ATI Radeon-Referenztreiber

**DVD-XL**  
- Microsoft DirectX 9.0c

**gamestar.de**  
- Fachbegriffe einfach erklärt  
► Quicklink: L8

## 4,0 GByte Arbeitsspeicher

❖ Obwohl in meinem Rechner 4,0 Gigabyte Arbeitsspeicher stecken, erkennt Windows Vista Home Premium nur knapp 3,0 GByte. Ist der Arbeitsspeicher defekt?

Adrian Benkert

❖ Ihr Arbeitsspeicher funktioniert einwandfrei, das Problem verursacht das Betriebssystem. »Normale« Windows-Versionen haben aufgrund ihrer 32-Bit-Architektur lediglich einen begrenzten Speicherausbau von maximal 4,0 GByte. Allerdings teilen sich der Arbeitsspeicher und verschiedene weitere Geräte wie Grafik- und Soundkarten diesen Adressbereich – da kann es schnell zu Konflikten kommen. Zum Beispiel wird bei einem Rechner mit einer 512-MByte-Grafikkarte und 4,0 GByte RAM der Adressraum um 512 MByte überschritten ( $4.000 + 512 = 4.512$ ). Die Folge: Das Betriebssystem begrenzt den Arbeitsspeicher auf etwa 3,5 GByte. Um mehr als 4,0 GB Arbeitsspeicher unter Windows nutzen zu können, müssen Sie auf die 64-Bit-Variante von Vista wechseln.

## Kein DVI-Anschluss am Monitor

❖ Zu meinem Geburtstag bekam ich den 20-Zoll-TFT VW20S von Asus geschenkt. Leider hat dieser keinen DVI-Anschluss, sondern nur einen VGA-Port. Verliert das Bild des Monitors dadurch deutlich an Qualität?

Hauke Fieber

❖ Kurze Antwort: Ja. Im Vergleich zur digitalen Übertragung per DVI-Port leidet beim analogen Signalweg über den VGA-Eingang vor allem die Bildschärfe. Je nach Monitor-Modell und verwendetem Display-Typ fällt der Qualitätsunterschied stärker oder schwächer aus. Grundsätzlich sollten Sie Ihrem Auge vertrauen: Wenn Sie mit unscharfer Schrift, verpixelten Icons oder einem schiefen Bild zu kämpfen haben, sollten Sie den Monitor umtauschen. Sind Sie hingegen mit dem Bild zufrieden, so besteht auch kein Grund, den Flachbildschirm wieder los zu werden.

## Notebook-Touchpad nervt

❖ Das Touchpads meines Notebooks ist extrem empfindlich – bei der kleinsten Berührung verspringt sofort der Cursor. Was kann ich tun?

Matthias Krämer

❖ Windows liefert bereits eine Lösungshilfe mit. In der Systemsteuerung unter »Maus/Hardware/Eigenschaften/Erweiterte Einstellungen« finden Sie »Abtastrate«. Wenn Sie diesen Wert verringern, reagiert das Touchpad wesentlich gelassener auf zufällige Berührungen. Allerdings müssen Sie unter Umständen auch deutlich fester auf das Bedienfeld drücken, wenn Sie den Cursor bewegen oder Klicken wollen. Neuere Notebooks wie beispielsweise das Toshiba Satellite X200-21P (Test in dieser Ausgabe) bringen

meist eigene, komfortablere Software zur Konfiguration des Touchpads mit.

## SLI oder schnellere Einzel-Karte?

❖ Mein Weihnachtsbudget fiel deutlich höher aus als erwartet, nun muss eine neue Grafikkarte her. Lohnt es sich eher in zwei GeForce 8800 GT zu investieren, oder erreiche ich mit einer einzelnen GeForce 8800 Ultra dieselbe Leistung?

Marc Stobbe

❖ Die Vergangenheit zeigt, dass neue Spiele ohne Treiberanpassungen teils heftige Probleme haben, wenn mehr als eine Grafikkarte im Rechner steckt. Sind aber alle Treiberprobleme aus dem Weg geräumt und das Spiel entsprechend gepatcht, leisten zwei GeForce 8800 GT im SLI-Betrieb im Schnitt deutlich mehr als eine GeForce 8800 Ultra. Aufgrund des verbesserten Grafikchips und des geschrumpften Fertigungsprozesses der GeForce 8800 GT ziehen sogar zwei GTs weniger Strom aus der Steckdose als eine einzelne GeForce 8800 Ultra. In diesem Fall lohnt sich SLI also.



Zwei GeForce 8800 GT liefern **mehr Leistung als eine GeForce 8800 Ultra**, kosten dasselbe und verbrauchen weniger Strom.

## Mainboard und Prozessor

❖ Mein alter Pentium 4 hat langsam ausgedient, ein Core 2 Duo soll her. Nur bei der Wahl des Chipsatzes komme ich nicht weiter. Welchen Intel-Chipsatz empfehlen Sie mir: Intel P965 oder P35?

Maik Rauter

❖ Sie sollten auf jeden Fall zu einem aktuellen P35-Mainboard greifen. Die älteren Intel-Chipsätze P965 oder 975X unterstützen die neuen 45-nm-Prozessoren nicht immer einwandfrei. Ursache für die Kompatibilitätsprobleme: Der beschleunigte Frontside Bus der neuen Penryn-CPU von 333 MHz (FSB1333) – P965 und 975X unterstützen offiziell nur FSB1066 (266 MHz). Einige Hersteller wie Asus garantieren zwar bei Mainboards mit den älteren Chipsätzen die problemlose Zusammenarbeit mit den neuen Penryn-CPU, dennoch sollten Sie bei einem Neukauf zu einer P35-Hauptplatte greifen. Beim Preis unterscheiden sich die beiden Chipsätze kaum voneinander. Passen Sie aber bei der Wahl des Mainboards auf: Einige Modelle unterstützen anstatt DDR2 das kaum schnellere, aber wesentlich teurere DDR3-RAM.

HW

## So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brieft@gamestar.de](mailto:brieft@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](mailto: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

## 03/2008

Gute Mainboards müssen nicht teuer sein. Florian nahm diesen Monat fünf Sockel-775-Untersätze bis 100 Euro unter die Lupe. Die günstigen Platinen mit Penryn-Unterstützung behaupten sich gegen die Premium-Mainboards – nur die Ausstattung fällt meist nicht so umfangreich aus.

**gamestar.de**  
- Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!  
► Quicklink: L52

**gamestar.de**  
- Datastar: Direkter Zugriff auf alle aktuellen Hardware-Tests!  
► Quicklink: L53



### 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 sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

#### 5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

#### 1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

## Die besten Selbstbau-Spielerechner



### 500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	
Core 2 Duo E4500 Boxed	110 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
MSI P31 Neo-F	60 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b> <span>UPDATE</span>	
MSI RX2600XT / 512 MByte	115 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative Audigy SE OEM	20 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate 7200.10 160 GByte SATA	45 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Sony AD7200A/S	35 €
<b>Gehäuse</b>	
Sharkoon Revenge Eco. inkl. 430 Watt	70 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>495 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	+25 €
HIS Radeon 2900 GT / 256 MByte	140 €
<b>Günstigere Soundkarte</b>	-20 €
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

**Fazit** Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten und schnellem Prozessor. Dank ausreichender Leistung mittelfristig ein flotter Spielerechner.

**Preis/Leistung** Sehr gut



### 1.000-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	
Core 2 Quad Q6600 Boxed	240 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Foxconn P35AX-S	80 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit	90 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	
Gigabyte Geforce 8800 GT / 512 MB	250 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Extreme Gamer	70 €
<b>Festplatte</b>	
Western Digital Caviar SE16 500 GByte	85 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B	50 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	100 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>965 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b> <span>UPDATE</span>	+40 €
Zotac Geforce 8800 GTS / 512 MByte	290 €
<b>Günstigere Festplatte</b>	-40 €
Seagate 7200.10 160 GByte SATA	45 €

**Fazit** Sehr schneller Spielerechner mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Core 2 Quad Q6600 und Geforce 8800 GT 512 MB (DirectX 10).

**Preis/Leistung** Sehr gut



### 1.500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	
Core 2 Quad Q9450	310 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Zalman CNPS 9700 LED	50 €
<b>Mainboard PCI Express</b> <span>UPDATE</span>	
Asus P5N-E SLI	95 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit	90 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	
2x Gigabyte Geforce 8800 GT / 512MB	500 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Extreme Gamer	70 €
<b>Festplatte</b>	
2x Western Digital SE16 500 GB	170 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B	50 €
<b>Gehäuse</b>	
Lian Li PC7B Plus II inkl. Corsair 550VX	155 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.490 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b> <span>UPDATE</span>	-210 €
Zotac Geforce 8800 GTS / 512 MByte	290 €
<b>Günstigeres RAM</b>	-40 €
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	50 €

**Fazit** Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und zwei Grafikkarten für optimale Spieleleistung.

**Preis/Leistung** Sehr gut

## Grafikkarten

### PCIe BIS 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 HIS Radeon HD 3850 IceQ3 TurboX** NEU  
► 85 ► 190 € ► 03/08 ► —  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.1 / HD 3850 / 512 MByte

**2 Sapphire Radeon HD 3850**  
► 83 ► 170 € ► 01/08 ► (01805) 727 744 73  
flüsterleise, DirectX 10.1 / Radeon HD 3850 / 256 MByte

**3 MSI RX2600XT-T2D512EZ** PREISTIPP  
► 75 ► 110 € ► 09/07 ► (01805) 251 521  
schnell, leise, DirectX 10 / Radeon HD 2600 XT / 512 MByte

**4 HIS Radeon 2900 GT** UPDATE  
► 75 ► 140 € ► 01/08 ► —  
schnell, DirectX 10 / Radeon 2900 GT / 256 MByte

**5 edel-grafikkarten.de 8600 GT** UPDATE  
► 70 ► 130 € ► 07/07 ► —  
flott, übertaktet, leise, DirectX 10 / Geforce 8600 GT / 256 MByte

### PCIe AB 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI NX8800 GTS OC-Edition** UPDATE  
► 92 ► 340 € ► 02/08 ► (01805) 251 521  
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 512 MB

**2 Zotac Geforce 8800 GTS** UPDATE  
► 90 ► 290 € ► 02/08 ► —  
sehr schnell, DX 10 / Geforce 8800 GTS / 512 MByte

**3 Gigabyte NX88T512H-B** UPDATE  
► 89 ► 260 € ► 01/08 ► (01803) 428 468  
sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GT / 512 MByte

**4 Zotac Geforce 8800 GT AMP!**  
► 87 ► 270 € ► 01/08 ► —  
sehr schnell, DX 10 / Geforce 8800 GT / 512 MByte

**5 Asus EAH3870** PREISTIPP  
► 86 ► 210 € ► 08/07 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, DirectX 10.1 / Radeon HD 3870 / 512 MByte

### PCIe AB 400 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI NX8800 Ultra** UPDATE  
► 91 ► 600 € ► 09/07 ► (01805) 251 521  
extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 Ultra / 768 MByte

**2 EVGA 8800 Ultra Superclocked** UPDATE  
► 90 ► 700 € ► 07/07 ► (089) 189 049 11  
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 Ultra / 768 MByte

**3 Asus 8800 GTX Aquatank**  
► 88 ► 640 € ► 07/07 ► (02102) 959 90  
extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

**4 EVGA Geforce 8800 GTX KO ACS3**  
► 86 ► 580 € ► 04/07 ► —  
sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

**5 MSI NX8800GTX** PREISTIPP  
► 83 ► 470 € ► 01/07 ► (01805) 251 521  
sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

### AGP



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Sapphire HD 2600 XT** PREISTIPP  
► 72 ► 90 € ► 01/08 ► (01805) 727 744 73  
schnell und sehr leise / Radeon HD 2600 XT / 256 MByte

**2 Gecube Radeon X1950 XT**  
► 69 ► 140 € ► 05/07 ► —  
schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB

**3 Gainward Bliss 7800GS+ 512MB**  
► 64 ► 290 € ► 01/07 ► (089) 898 990  
sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MByte

**4 Gecube Radeon X1950 Pro**  
► 63 ► 140 € ► 01/07 ► —  
sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MByte

**5 EVGA Geforce 7800 GS CO Superclocked**  
► 62 ► 120 € ► 04/06 ► (089) 189 049 11  
sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MByte



## Monitore

## 17-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 NEC Multisync 70GX2**  
► 90 ► 280 € ► 08/06 ► (089) 996 990  
voll spielefähig, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI

**2 NEC Multisync LCD1770NX** **UPDATE**  
► 88 ► 220 € ► 03/05 ► (089) 996 990  
voll spielefähig, höhenverstellbar

**3 Hyundai Q70U** **PREISTIPP**  
► 86 ► 200 € ► 08/06 ► (06146) 90 40  
voll spielefähig, höhenverstellbar, gute Interpolation

**4 Samsung Syncmaster 730BF** **UPDATE**  
► 86 ► 210 € ► 08/06 ► (01805) 121 213  
voll spielefähig, kräftige Farben

**5 Viewsonic VG730M**  
► 82 ► 210 € ► 05/07 ► (02154) 918 80  
voll spielefähig, gute Interpolation, höhenverstellbar

## 19-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 NEC Multisync 90GX2** **UPDATE**  
► 91 ► 320 € ► 02/06 ► (089) 996 990  
extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

**2 Asus PG191** **UPDATE**  
► 90 ► 260 € ► 10/06 ► (02102) 959 90  
extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer

**3 Samsung Syncmaster 930BF**  
► 86 ► 290 € ► 09/05 ► (01805) 121 213  
extrem schnell, DVI, gute Verarbeitung

**4 Benq FP93GX+** **PREISTIPP**  
► 84 ► 210 € ► 08/07 ► (0800) 114 65 88  
extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

**5 Viewsonic VX922**  
► 83 ► 260 € ► 08/06 ► (02154) 918 80  
voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

## TFTs 20 – 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 NEC 20WGX2 Pro** **UPDATE**  
► 91 ► 450 € ► 10/07 ► (089) 996 990  
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf, brillante Farben / 20 Zoll

**2 HP W2207H** **NEU**  
► 89 ► 310 € ► 03/08 ► —  
voll spielefähig, tolle Farben, sehr scharf, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

**3 Samsung Syncmaster 226BW** **PREISTIPP**  
► 88 ► 260 € ► 09/07 ► (01805) 121 213  
voll spielefähig, sehr gute Bildqualität, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

**4 Samsung 225BW**  
► 85 ► 270 € ► 02/07 ► (01805) 121 213  
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**5 Acer X222W** **UPDATE**  
► 83 ► 220 € ► 09/07 ► (0800) 244 49 99  
voll spielefähig, brillante Farben, spiegelt, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

## TFTs &gt; 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Eizo HD2441W** **UPDATE**  
► 91 ► 1.260 € ► 01/08 ► (02153) 733 400  
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

**2 Dell Ultrasharp 2407WFP**  
► 88 ► 980 € ► 04/07 ► (0800) 686 33 55  
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

**3 Dell Ultrasharp 3007WFP** **UPDATE**  
► 85 ► 1.600 € ► 05/06 ► (0800) 686 33 55  
spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP, tolle Farben / 30 Zoll

**4 LG L245WP** **PREISTIPP**  
► 84 ► 580 € ► 09/07 ► (01805) 471 784  
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

**5 Viewsonic VX 2435 WM** **UPDATE**  
► 84 ► 640 € ► 09/07 ► (02154) 918 80  
spielefähig, viele Schnittstellen, 16:10-Breitbild, Full HD / 24 Zoll

## Mainboards

SOCKEL 775  
BIS 100 €  
PENTIUM / CELERON / CORE 2

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI P35 Neo2-FIR** **NEU**  
► 91 ► 100 € ► 03/08 ► (01805) 251 512  
Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

**2 Gigabyte EP35-DS3** **NEU**  
► 88 ► 100 € ► 03/08 ► (01803) 428 468  
Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

**3 Asus P5K Pro** **NEU**  
► 85 ► 100 € ► 03/08 ► (02102) 959 90  
Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

**4 Abit IP35** **NEU**  
► 83 ► 95 € ► 03/08 ► (0031) 773 204 428  
nur DDR2-800 / kein Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

**5 Foxconn P35 AX-S** **PREISTIPP** **NEU**  
► 83 ► 80 € ► 03/08 ► (040) 471 103 691  
nur zwei RAM-Slots / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

SOCKEL 775  
AB 100 €  
PENTIUM / CELERON / CORE 2

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 EVGA nForce 680i SLI A1** **UPDATE**  
► 95 ► 190 € ► 06/07 ► (089) 189 049 11  
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Nforce 680i / PCI Express

**2 Asus Commando** **PREISTIPP**  
► 93 ► 140 € ► 06/07 ► (02102) 959 90  
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel P965 / PCI Express

**3 Asus P5W DH Deluxe** **UPDATE**  
► 91 ► 140 € ► 09/06 ► (02102) 959 90  
lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

**4 MSI P6N SLI Premium** **UPDATE**  
► 89 ► 130 € ► 06/07 ► (01805) 251 512  
sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Nforce 650i SLI / PCI Express

**5 MSI P35 Platinum**  
► 89 ► 150 € ► 08/07 ► (01805) 251 512  
Crossfire / Penryn-fähig / PCI Express

SOCKEL AM2  
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX  
SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless** **UPDATE**  
► 90 ► 120 € ► 09/06 ► (02102) 959 90  
sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express

**2 Gigabyte 790FX-DQ6** **UPDATE**  
► 90 ► 200 € ► 01/08 ► (01803) 428 468  
sehr schnell, vier Grafikkarten-Slots / 790FX / PCI Express 2.0

**3 Foxconn C51XEM2AA** **PREISTIPP**  
► 88 ► 80 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691  
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express

**4 MSI K9N SLI-2F**  
► 78 ► 70 € ► 09/06 ► (01805) 251 512  
lautlos, umfangreiches BIOS / Nforce 570 SLI / PCI Express

**5 Abit KN9 SLI**  
► 78 ► 100 € ► 09/06 ► (0031) 773 204 428  
lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express

SOCKEL 939  
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX  
OPTERON 1XX

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.**  
► 86 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849  
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

**2 MSI K8N Diamond Plus**  
► 85 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512  
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

**3 Asus A8R32-MVP Deluxe**  
► 84 ► 160 € ► 06/06 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express

**4 Asus A8N-SLI Premium** **PREISTIPP**  
► 83 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

**5 Asus A8N-SLI Deluxe**  
► 76 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90  
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

## Sound

## SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Soundblaster X-Fi Elite Pro**  
► 91 ► 240 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00  
perfekter EAX-Klang, dicke Ausstattung, aber teils Probleme unter Vista

**2 Soundblaster X-Fi Extr. Gamer Fatal1ty**  
► 86 ► 120 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00  
sehr guter Klang, satter Bass, teils Raumklang-Probleme unter Vista

**3 Soundblaster Audigy 4 Pro** **UPDATE**  
► 86 ► 250 € ► 03/05 ► (0035) 143 800 00  
umfangreiche Ausstattung, nur EAX 4.0, aber teils Probleme unter Vista

**4 Soundblaster X-Fi Extreme Music** **PREISTIPP**  
► 84 ► 60 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00  
perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

**5 Soundblaster X-Fi Extreme Gamer**  
► 83 ► 70 € ► 02/07 ► (0035) 143 800 00  
perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

## SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Teufel Concept F**  
► 93 ► 230 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00  
bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

**2 Teufel CEM Power Edition** **PREISTIPP**  
► 91 ► 160 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00  
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

**3 Teufel Concept G THX 7.1**  
► 90 ► 250 € ► 01/05 ► (030) 300 93 00  
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

**4 Creative Gigaworks S750**  
► 87 ► 370 € ► SH01/04\* ► (0035) 143 800 00  
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

**5 Creative Gigaworks G500 THX**  
► 85 ► 240 € ► 02/06 ► (0035) 143 800 00  
guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

## 2.1-BOXEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Teufel Motiv 2**  
► 95 ► 280 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00  
bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, druckvoller Bass, Fernbedienung

**2 Teufel Concept C**  
► 87 ► 120 € ► 09/06 ► (030) 300 93 00  
sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass

**3 Creative Labs I-Trigue L-3600**  
► 83 ► 110 € ► — ► (0035) 143 800 00  
Spitzen-Sound in ansprechendem Design

**4 Logitech Z-3** **PREISTIPP**  
► 77 ► 60 € ► — ► (069) 920 321 65  
sehr guter Klang, gute Verarbeitung

**5 Logitech Z-2200 THX**  
► 74 ► 130 € ► — ► (069) 920 321 65  
sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung

## HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Sennheiser PC 350** **UPDATE**  
► 91 ► 180 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96  
bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

**2 Beyerdynamic MMX 300**  
► 91 ► 300 € ► 01/08 ► —  
extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte

**3 Sennheiser PC 165/166 USB** **UPDATE**  
► 89 ► 120 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96  
druckvoller Bass, USB-Soundkarte, tolle Sprachqualität

**4 Sennheiser PC 160/161**  
► 87 ► 85 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96  
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

**5 Raptor-Gaming H1** **PREISTIPP**  
► 86 ► 55 € ► 10/06 ► (01907) 064 000  
toller Klang, gute Sprachverständlichkeit, Klinke & USB



## Eingabegeräte

## MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Razer Lachesis

►96 ►80 € ►12/07 ►(01805) 125 133

optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

## 2 Logitech G9

►94 ►80 € ►12/07 ►(069) 920 321 65

extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für Rechtshänder

## 3 Logitech G5, zweite Edition

►93 ►60 € ►06/07 ►(069) 920 321 65

extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

## 4 Logitech MX518

►92 ►40 € ►05/05 ►(069) 920 321 65

sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtaste

## 5 Razer Copperhead

►92 ►70 € ►02/07 ►(01805) 125 133

hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher



## TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G15, zweite Edition

►80 ►70 € ►12/07 ►(069) 920 321 65

präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

## 2 Logitech DiNovo Edge

►79 ►160 € ►06/07 ►(069) 920 321 65

edle Design-Tastatur mit praktischen Extras

## 3 Logitech G11

►78 ►50 € ►02/07 ►(069) 920 321 65

präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display

## 4 Microsoft Recluse

►76 ►50 € ►08/07 ►(0800) 181 29 68

sehr guter Tastenanschlag, beleuchtet, wenige Extra-Tasten

## 5 Enermax Aurora

►70 ►70 € ►02/07 ►(0800) 363 76 29

präzise Notebook-Tastatur aus Aluminium ohne Extras



## LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G25

►89 ►220 € ►12/06 ►(069) 920 321 65

extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

## 2 Logitech Momo Racing FF

►80 ►120 € ►02/05 ►(069) 920 321 65

gutes Force Feedback, tolle Pedale

## 3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

►77 ►110 € ►03/06 ►(09123) 965 80

sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

## 4 Thrustmaster F1 Force Feedback

►77 ►160 € ►01/03 ►(09123) 965 80

exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik

## 5 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel

►72 ►60 € ►02/05 ►(01805) 125 133

sehr stabil, sehr gute Pedale



## MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Gamers Wear Slickride

►87 ►20 € ►06/06 ►(0821) 907 96 14

extrem präzise, sehr guter Halt, Kunststoff-Pad

## 2 Compad Speedpad

►86 ►15 € ►02/03 ►(0761) 585 36 67

kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

## 3 Ratpadz Ratpad G5

►86 ►20 € ►08/06 ►(0521) 875 10 13

gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

## 4 Razer Exactmat

►86 ►30 € ►11/04 ►(01805) 125 133

zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

## 5 Kryptec X-Board V2

►85 ►15 € ►03/05 ►(02275) 915 930

stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche



## GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Big Ben Wireless Gamepad

►80 ►30 € ►12/07 ►(02271) 498 590

präzise Analogsticks, kabellos, gummiert, aber störanfälliger Sender

## 2 Microsoft Xbox 360 Wireless Controller

►80 ►40 € ►04/07 ►(0800) 181 29 68

präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

## 3 Microsoft Xbox 360 Controller

►78 ►30 € ►02/07 ►(0800) 181 29 68

präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

## 4 Logitech Cordless Rumblepad 2

►77 ►35 € ►03/06 ►(069) 920 321 65

präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

## 5 Thrustmaster Wireless Dual

►76 ►40 € ►03/06 ►(09123) 965 80

präzise, Force Feedback, Funkübertragung



## JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Saitek X52 Pro

►90 ►170 € ►02/07 ►(089) 546 757 0

sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

## 2 Logitech Freedom 2.4

►84 ►50 € ►02/07 ►(069) 920 321 65

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

## 3 Thrustmaster Flightstick X

►73 ►25 € ►02/08 ►(09123) 965 80

solider Joystick für unkomplizierten Flugpaß, viele Knöpfe

## 4 Hama Outlandish

►70 ►20 € ►02/07 ►(09091) 50 20

präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

## 5 Logitech Attack 3

►68 ►20 € ►02/07 ►(069) 920 321 65

präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder



## Spiele-Notebooks

## BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 MSI GX600-7525VHP Extreme

►80 ►1.200 € ►02/08 ►(01805) 251 521

Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 2 Asus G15

►80 ►1.400 € ►08/07 ►(02101) 959 90

Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 3 Asus G1

►76 ►1.200 € ►06/07 ►(02101) 959 90

Core 2 Duo T7200 / GeForce Go 7700 / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 4 Acer Aspire 5920G

►74 ►1.000 € ►09/07 ►(0800) 224 49 99

Core 2 Duo T7300 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 5 One Notebook C6420

►69 ►900 € ►08/07 ►(04465) 94 40

Core 2 Duo T7100 / GeForce 8600M GT / 1,0 GB RAM / 15,4 Zoll



## AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Alienware Area-51 m 9750

►86 ►2.700 € ►10/07 ►(0800) 100 20 79

Core 2 Duo T7400 / Zx GeForce 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

## 2 Cybersystem SR17

►85 ►3.000 € ►Online ►Quicklink: 4455

Core 2 Extreme X7900 / Zx GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

## 3 Dell XPS M1730

►84 ►2.200 € ►01/08 ►(01805) 224 465

Core 2 Duo T7500 / Zx GeForce 8700M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

## 4 Dell XPS M1710

►84 ►2.200 € ►08/07 ►(01805) 224 465

Core 2 Duo T7600 / GeForce Go 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

## 5 Toshiba Satellite X200-21P

►84 ►2.500 € ►03/08 ►

Core 2 Duo T7700 / Zx GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll



## Kühler

## PROZESSOREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Zalman CNPS 9700 LED

►90 ►50 € ►06/07 ►(01805) 905 071

leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

## 2 Scythe Ninja

►86 ►40 € ►12/06 ►(040) 711 890 36

leise, gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 815 g

## 3 Thermalright SI-128 + Papst 4412

►79 ►65 € ►12/06 ►(04392) 916 10

Lüfter: Papst 4412 F/2GLL / Sockel 939, AM2, 775 / 510 g

## 4 Asus Silent Square Pro

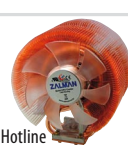
►78 ►40 € ►06/07 ►(02102) 959 90

leise, solide Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 820 g

## 5 Coolermaster Hyper UC

►77 ►30 € ►12/06 ►(0821) 588 640

laut bei Vollast / Sockel 939, AM2, 775 / 578 g



## GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Zalman VF900-Cu LED

►90 ►30 € ►10/06 ►(01805) 905 071

sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

## 2 Arctic Cooling Accelero X2

►84 ►15 € ►10/06 ►

hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte

## 3 Silenx Ixtrema GPU-Cooler Cu

►81 ►25 € ►10/06 ►(0043) 189 022 19

gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

## 4 Titan Eagle TTC-CSC82TB

►75 ►30 € ►10/06 ►(02433) 940 180

gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler

## 5 Thermalright V1-Ultra

►63 ►30 € ►10/06 ►(04392) 916 10

solide Kühlleistung, fummelige Montage



## Laufwerke

## DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 LG GGW-H10N

►84 ►400 € ►09/07 ►(01805) 47 37 84

brennt CDs, DVDs und Blu-rays, liest zudem noch HD DVDs

## 2 Plextor PX-716SA

►83 ►110 € ►07/05 ►(032) 272 555 22

sehr guter und schneller DVD-Brenner mit Serial-ATA-Anschluss

## 3 TDK 1616N

►82 ►120 € ►11/04 ►(0800) 181 05 85

schneller Dual-Layer-Brenner, schickes Design

## 4 TRAXDATA ND-3500A

►80 ►90 € ►11/04 ►(02162) 951 661

flotter Dual-Layer-Brenner

## 5 Toshiba SD-5472

►79 ►60 € ►01/06 ►(0800) 182 94 71

flotter Dual-Layer-Brenner, gute DVD+R-Qualität



## DVD-ROM

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Lite-On LTD-1665

►89 ►20 € ► ►(03140) 295 75 12

sehr schnell, gute Fehlerkorrektur

## 2 Toshiba SD-M2012

►87 ►15 € ► ►(0800) 182 94 71

flottes und zuverlässiges Laufwerk

## 3 LG GDR-8161B

►85 ►25 € ► ►(02163) 988 910

sehr gute Fehlerkorrektur, schnell

## 4 Teac DV-516E

►83 ►20 € ► ►(01805) 999 588

zuverlässig, gute Fehlerkorrektur

## 5 MSI MS-8216

►83 ►25 € ► ►(069) 408 931 91

hohe Lesegeschwindigkeit





# Die Vorletzte

0,50 €



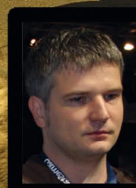
Die ganze Welt der Killerspiel-Hetze und anderer Gemeinheiten

## Unsere Jugend dreht durch!!!

### Zweijähriger (3) stiehlt **Panzer** und überrollt zweijährigen

Gartenzaun

So oder ähnlich sah der Panzer aus (Symbolfoto). Diese Archivaufnahme stammt aus dem Killerspiel Warcraft 3, mit dem der zweijährige Sohn (18) täglich das Panzerfahren übte. Psychologen hatten Warnhinweise ignoriert (Nachahmen von Kettenquietschgeräuschen, Musterung zur Bundeswehr, Diebstahl eines Panzers).



**Schockierter Nachbar (142)**

»Das war **MEIN** Zaun, du Lummel!«



**Schockierter Vater** (Abb. ähnlich):

»Das war **MEIN** Panzer, du Lummel!«

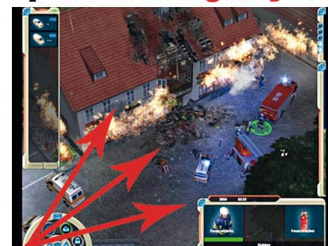
Am vergangenen Wochenende wollte die Familie wie immer mit ihrem kleinen Panzer zum **Picknick an den See** fahren. Doch dann kam alles anders.

Der minderjährige Sohn (23) der Familie schnappte sich den Panzer und **walzte alles um**. Am Gartenzaun des Nachbarn entstand ein Sachschaden.

In Höhe von mehreren paar Euro. Der **Vater des Jungen** entsetzt: »Ich hatte den Panzer doch im Garten versteckt, damit das Kind nicht rankommt!«

weiter auf Seite 2

**Junge (46) rettet Familie aus brennendem Haus!!**  
**Schrecklicher Verdacht:**  
**Spielte er Emergency 3?**



**Hier stapeln sich brennende Leichen!!!**  
Szene aus dem Killerspiel Emergency 3.  
weiter auf Seite 3

**Verirrt! U-Boot-Crew sucht drei Jahre lang nach Wasseroberfläche!**



**Neue Kolumnen-Serie:**  
**Der Minister für Spielever-bote spricht**



**Alles Mist!**



Die süße Lara (18) wartet auf den Bus (Linie 50 nach Moosach), als sich plötzlich ein Abgrund mit so einem Wasserfall drin auftut. »Oh, wenn mich doch nur jemand ...« stöhnt die kecke ... und schält

**Sensation! Buch lernt sprechen!**



Gothic 3

**Killerspiele immer brutaler**  
**Mann mit Kopf in Decke einbetoniert!**

Four Multiplayer



GR

## GameStar-Fotoroman Folge 100 bzw. 103: JUBILÄUM BZW. DOCH NICHT



Eigentlich sollte dies der 100. Fotoroman sein! Isser aber nicht!

Wieso?



Weil du die Episoden falsch nummeriert hast! Folge 31 gab's zweimal! Mensch, da kann ja 'ne Teewurst besser rechnen!

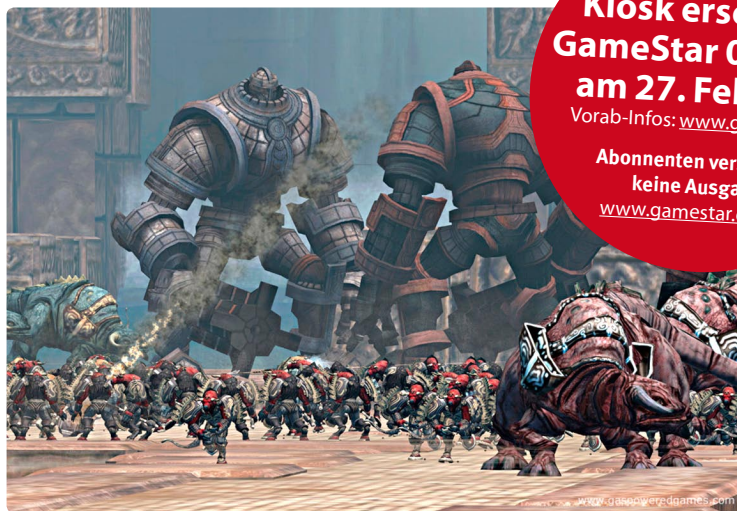
Hm ...



... die Folgen 74 und 78 waren auch doppelt. Die hast doch du geknipst, oder?

Äh, ich hab da noch 'nen Arzttermin.





Am  
**Kiosk erscheint  
GameStar 04/2008  
am 27. Februar!**  
Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)

## Preview: Demigod

Wer die Fan-Karte »Defense of the Ancients« für **Warcraft 3** kennt, der weiß, wie der ungewöhnliche Mix aus Action-Rollenspiel und Strategie namens **Demigod** im Ansatz funktionieren soll. Wir reisen nach Seattle, fragen Chris »Supreme Commander« Taylor und seine Entwickler von Gas Powered Games exklusiv über das neue Projekt aus und präsentieren Ihnen im Heft die ersten Einblicke in die Götter-Schlachten.



## Preview: Dead Space

Es soll eine Mischung aus **Silent Hill** und dem Film **Event Horizon** werden: **Dead Space**. Electronic Arts besucht uns mit einer frühen Version des Horrorspiels, das uns Ende des Jahres auf ein von Mutanten verseuchtes Raumschiff entführen will.



## Test: Turning Point: Fall of Liberty

Eine alternative Geschichtsschreibung liegt dem Shooter **Turning Point: Fall of Liberty** zugrunde: Der Zweite Weltkrieg endete anders, die Deutschen überfallen in den Fünfzigern die Vereinigten Staaten. Ein tapferer US-Bauarbeiter schlägt zurück.



## Preview: Race Driver: Grid

Größer als der Vorgänger und dank Neon-Engine (**Colin McRae: Dirt**) auch schöner: **Race Driver: Grid** lässt Sie als Rennfahrer auf der ganzen Welt antreten. Wir brausen aber erst mal nach England, um uns den Titel bei Codemasters anzuschauen.

## Die neuen Grafikkarten im Härtestest!

Im nächsten Monat schiebt AMD seine überarbeiteten Mittelklasse-Platinen Radeon HD 3600 und HD 3400 in den Markt, Nvidia die Geforce 9. Wir testen alles – von Einsteigermodellen für 100 Euro über die 200-Euro-Mittelklasse bis hin zu High-End-Karten für 500 Euro und mehr.



## Test: Zwei vielversprechende Adventures

Die **Abbey** von Crimson Cow und **Treasure Island** von Peter Games haben eins gemeinsam: Sie basieren auf Romanvorlagen. Doch wo sich **Treasure Island** recht genau an »Die Schatzinsel« halten will, verspricht **The Abbey** mehr zu sein als eine Kopie von »Der Name der Rose«. Wir überprüfen beides.



**Verlag** IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501  
[www.idgmedia.de](http://www.idgmedia.de)

**Geschäftsführer** York von Heimbürg  
**Verlagsleitung** André Horn  
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

**Vorstand** York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy  
**Aufsichtsratsvorsitzender** Patrick J. McGovern

**Redaktion** IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
[brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

**Chefredakteur** Michael Trier (verantwortlich)  
**Leitende Redakteure** Christian Schmidt, Daniel Visarius  
**Redaktion** Yassin Chakhchouk (Praktikum), Franz Philipp Dubberke (Trainee), Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins

**Director of Online and New Business** Gunnar Lott  
**Online** Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Martin Le (Praktikum), Christian Merkel, Michael Obermeier (Trainee)  
**DVD-Produktion** Rainer Bachmaier (Diplomant), Alexander Beck, David Bhulaputra (Ltd.), Christoph Klapetek, Patrick Maier (Trainee), Sascha Mutschler, William Patin, Toni Schwaiger (Ltd.)

**Ressortleitung Layout und Grafik** Sigrun Rüb  
**Layout und Grafik** Roland Wolf  
**Special Projects** Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kauschor (Trainee)  
**Redaktionsassistent** Isa Stamp, Anita Thiel, Annie Weißenberger  
**Freie Mitarbeiter** Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Marion Schneider, André Linken, Georg Wieselsberger, Florian Kneringer

**Abonnement** Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice  
ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377  
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)  
Web: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)

**Jahresbezugspreise** Inland: 55,00 € (Studenten: 51,00 €), übriges Ausland und Österreich: 64,00 € (Studenten: 60,00 €)  
Schweiz: 83,00 SFR (Studenten: 74,00 SFR)  
XL-Version: Inland: 66,00 € (Studenten: 61,00 €), übriges Ausland und Österreich: 75,00 € (Studenten: 70,00 €)  
Schweiz: 103,00 SFR (Studenten: 95,00 SFR)  
Preise jeweils inklusive Versand. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten** Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 31 17 04  
ISSN Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

**Vertrieb** Anschrift wie Redaktion  
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland Josef Kreitmair (-243)  
Assistentin Melanie Stahl (-738)  
B2B/Kundenmanagement Stefan Rörig (Ltg.) (-722), Manuela Eue (-156)  
Vertriebsmarketing Matthias Weber (Ltg.) (-154), Claudia Völk (-218), Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)  
Vertrieb Handelsauflage MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Straße 5, 85386 Eching  
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113  
E-Mail: [mzv@mzv.de](mailto:mzv@mzv.de)  
Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)

**Verkaufte Auflage** (IVW Q III/2007): 202.749 verkaufte Hefte  
Online-Reichweite (IVW 12/2007) 24.326.650 Page Impressions  
5.053.303 Visits

ACTA AWA



**Anzeigen** Anschrift der Redaktion  
Stellv. Anzeigenleitung (verantwortlich) Klaus Maurer (-673)  
Anzeigenverkaufsleitung Online/Crossmedia Carsten Rauh (-671)  
Key Account Manager/Markenartikel Online Vasilis Tsialos (-321)  
Mediaberatung Christoph Knittel (-629)  
Teamassistentin Anzeigen/Marketing Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672  
Digitale Anzeigenannahme Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)  
IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)  
Anzeigenpreise Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1.10.2007.  
HypoVereinsbank, BLZ 700 202 70, Konto-Nr. 51 44 30 20  
Zahlungsmöglichkeiten Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 59 95 65 800  
Erfüllungsort, Gerichtsstand München

**Produktion, Rechtliches** Produktionsleitung Heinz Zimmermann  
Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, kdg mediatec AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH  
Layout-Entwurf H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf  
Titel H2DESIGN.de

**Fotos** Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)  
**Einsendungen** Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

**Haftung** Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.