



In die Instanz!

Im neuen GameStar-Sonderheft zum Volks-MMO warten neben ausführlichen Instanz-Guides auch praktische Tipps zum Ruf farmen und eine Zusammenfassung von 68 Rüstungssets aus

den kniffligsten Instanzen der Scherbenwelt. Und erstmals liefern wir auf der Heft-DVD fernsehreife Reportagen und Guides in DVD-Video-Qualität.



Auf den Tisch!

An Spiele-Entwickler und solche, die es vielleicht mal werden wollen, wendet sich unser Experten-Heft /GameStar/dev. Diesmal mit großem Vergleich der Geschäftsmodelle für Casual-Spiele.

Plus Praktikumsführer. /GameStar/dev ist nicht im Handel erhältlich; Sie können es für 6,90 Euro Einzelpreis unter www.gamestar.de/shop bestellen.



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 oder bei amazon.de zu bestellen.



GameStar 01/2008

Multiplayer-Action

Kampf um die Genrekronen

Wer sich gerne mal mit Freunden oder Fremden über das Internet duelliert und dazu einen neuen Ego-Shooter sucht, der kann in diesen Tagen aus dem Vollen schöpfen: **Crysis** tritt mit einem innovativen Modus (Powerstruggle) an, **Call of Duty 4** mit toller Schlachtfeldatmosphäre. **Team Fortress 2** punktet mit gut definierten Klassen, **Quake Wars** hat auch seine Fans gefunden und dann ist da ja noch der Multiplayer-Platzhirsch aus dem Hause Epic Games. Lesen Sie in unseren ausführlichen Test, ob **Unreal Tournament 3** die Konkurrenz wie erwartet deklassieren kann.



Kampf um Jerusalem

Eines von Ubisofts kanadischen Teams, fast 200 talentierte Spiele-Entwickler unter der Führung von Producerin Jade Raymond, schraubt seit geraumer Zeit an dem Action-Spiel **Assassin's Creed**. Das ehrgeizige Projekt, mit seiner (teilweise) neuartigen Spielmechanik, der ausgefeilten Story und dem ungewöhnlichen Szenario, gilt als Hoffnungsträger für alle, die Spiele jenseits des Shooter-Strategie-Einheitsbreis bevorzugen. Sind die Hoffnungen berechtigt? Wir haben den Titel komplett durchgespielt und klären die offenen Fragen.

Kampf um die Zukunft

Vornehmlich in den USA, in der Xbox-Hochburg, sitzt der Feind und redet, als ob der PC schon tot wäre. Denn wenn's nach dem Willen manches US-Publishers ginge, bekäme wir PC-Spieler nur noch ab und zu hastig zusammengestrückte Umsetzungen von Konsolenerfolgsspielen. Doch was ist dran an dem Gerede – ist der PC tatsächlich in ein paar Jahren nur noch für Online-Rollenspiele, **Tetris**-Klone und Krimi-Adventures zu gebrauchen? Christian Schmidt und Daniel Matschijewsky untersuchen in zwei ausführlichen Reports die aktuelle Lage. Ihre Meinung dazu ist gefragt: Schreiben Sie uns an brief@gamestar.de.



Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

GameStar DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar



Top-Thema Unreal Tournament 3

Spielmodi, Fahrzeuge, Kampagne und Multiplayer des Mega-Shooters im großen GameStar-Video-Test.



Vollversion Freedom Force vs. the 3rd Reich

Geheimtipp: Cleveres Taktik-Rollenspiel im skurrilen Superhelden-vs.-Nazis-Szenario.

Vollversion Resident Evil 3

Spannendes Action-Adventure mit hohem Untoten-Anteil und Gruselfaktor.

Vollversion Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!

Stoppen Sie mit dem urkomischen Duo den wahnsinnig gewordenen US-Präsidenten.

01/2008



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>>

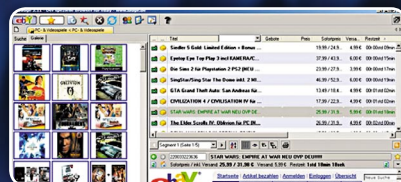
Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL



Top-Thema Tool-Special

44 nützliche Programme aus den Bereichen Windows, Sicherheit, Video & Audio.



Vollversion Dino Crisis 2

Survival-Horror in dichtem Dschungel-Ambiente.



Fun-Video: Movietalk: Bioshock
Erfahren Sie alles über den neuen GameStar-Blockbuster.

01/2008



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

DVD-Inhalt 01/2008

Daten, Programme

VOLLVERSIONEN

Freedom Force vs. the 3rd Reich
+ Handbuch (dt.)
+ GameStar-Tipps
Resident Evil 3
+ Handbuch (dt.)
Sam & Max:
Abe Lincoln must die!

DEMOS

Need for Speed: ProStreet
Sam & Max: Ice Station Santa
Stranger

PATCHES

Enemy Territory:
Quake Wars V1.2 (int.)
Stalker V1.0005 (dt.)

MODS & EXTRAS

Alexis Magiergilde, Oblivion
Last Man Standing, Doom 3

Command & Conquer 3,
Mappack
GameStar DVD-Inlays

DESKTOP-MOTIVE
Bildschirmhintergründe
beliebter Spiele

PROGRAMME

Adobe Reader V8.1
Directory Opus V9.0.0.9
(dt., Testversion)
DirectX 9.0c (dt., August 2007)
Evil Player V1.21 (int.)
Filezilla V3.0.2.1 (int.)
GameStar DataStar (von DVD)

GameStar DataStar
(von Festplatte)

Opera V9.24 (int.)
Prime 95 V2.414

Smartsurfer V4.3

Synergy V1.31

VLC Media Player V0.8.6c

Videos

PREVIEWS

Assassin's Creed
Speedball 2 (Multiplayer)

TESTS

Ankh: Kampf der Götter
Empire Earth 3
Kane & Lynch (auf DVD 16/18)
Need for Speed: ProStreet
Sim City Societies
Tabula Rasa
Supreme Commander: Forged
Alliance
Hellgate: London
(Online-Nachtest)
RTL Wintersport 2008
Unreal Tournament 3
(Topspiel)

Test-Check:

Agatha Christie:
Das Böse unter der Sonne
Agon
Alarm für Cobra 11 –
Crash Time
Avencast
Beowulf (auf DVD 18)

Circus Grande
Fury
Monster Madness
Nostradamus:
Die letzte Prophezeiung
Painkiller Overdose
(auf DVD 18)
Pacific Strike Allies
Puzzle Quest
Strategic War Command
Sam & Max: Ice Station Santa
The Chosen (auf DVD 16/18)

SPECIAL

GameStar Rückblick 01/98
Wertungskonferenz: UT 3
Hardware: Zwei Monitore

KINO-TRAILER

Aliens vs. Predator 2

FUN

Die Redaktion Folge 32:
Homestory
Die Redaktion Folge 32:
Outtakes

01/2008

Vollversion: Freedom Force vs. the 3rd Reich

GameStar

GameStar

Vollversion: Freedom Force vs. the 3rd Reich

01/2008

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 01/2008

VOLLVERSION

Dino Crisis 2
+ Handbuch (dt.)
+ GameStar-Tipps

DEMOS

Battlestar Galactica
Avencast: Rise of the Mage
Overclocked
Juiced 2
Nostradamus:
Die letzte Prophezeiung
Tiger Woods PGA Tour 08

VIDEOS

Movietalk: Bioshock

SPIELE-TRAILER

Alone in the Dark
Assassin's Creed
Dawn of War: Soulstorm
Drakensang
Empire Earth 3
Frontlines: Fuel of War
Kane & Lynch

Phantasy Star Universe:
Shadow of the Arkguard
Sudden Strike 3
Tabula Rasa
Universe at War

PATCHES

Alarm für Cobra 11:
Crash Time V1.1 (int.)
Die Siedler 6 V1.2a (int.)
Everlight V1.1 (dt.)
Gothic 3 V1.5 (int.)
Handball Manager 2008
V1.2.1 (dt.)
Pro Evolution Soccer 2008
V1.10 (int.)
The Witcher V1.1a (int.)
Timeshift V1.2 (int.)
Trackmania Original V1.52 (int.)
Trackmania Sunrise V1.51 (int.)
Legend: Hand of God V1.01 (int.)

MODS & EXTRAS

Operation Peacekeeper 2
V0.21, Battlefield 2
Dawn of War, Dark Crusade

TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA

PROGRAMME

7-Zip V4.42
Audiograbber V1.83
Bios Kompendium V6.7
Coolplayer Build 216
CoreTemp V0.95
CPU-Z V1.41
DateiCommander V8.3
DivX für Windows V6.7
DOSBox V0.72
Driveimage XML V1.21
FreeCommander 2007.10
FSAA Tester V2.3
GameStar RSS-Reader
GameWiz 32
iDump V1.1.2 Build 26
Irfan View V4.10
Irfan View Plugins
Last.fm V1.3.2.13b
Lauge eBay-Browser V2.13
Media Converter V0.8

nLite V1.4
Notebook Hardware Control V2.0
PC Wizard 2008 V1.80
Pidgin V2.2.2
Powerstrip 3.7
Preispiraten V4.3
Rainlendar Lite V2.2
Riva Tuner V2.05
RocketDock V1.3.5
Scanner V2.8
Speedfan V4.33
Spyware Doctor V5.1
The Gimp V2.4.1
Total Commander V7.02a
Tweaknow Regcleaner
Standard V3.0.1
Ultimate Zip 2007 V3.2
vLite V1.1 Beta
XnView & NConvert V1.91
XP-Antispy 3.96-6
Winamp Lite V5.5
WinSCP V4.0.5
Zoomplayer Standard V5.0.0.0

01/2008

Vollversion: Dino Crisis 2

GameStar

GameStar

Vollversion: Dino Crisis 2

01/2008

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

GameStar XL DVD



26 Titel Assassin's Creed

Ubisofts heiß erwartetes Actionspiel rückt immer näher. Mit einem Gamepad und viel Spaß haben wir den Helden Altair tagelang über die Dächer Jerusalems gescheucht. Lesen Sie in unserer Titelstory, worauf Sie sich im März freuen können.

DVD
- Video-Special



Titel

DVD
- Top-Video

52 **Unreal Tournament 3** Der Shooter geht in die vierte Runde und überzeugt erneut durch Optik, Spieldesign und Tempo. UT3 – die neue Generation der Online-Ballerei?

Titelstory

Assassin's Creed

- Mega-Preview.....26
- Vorbereitungen für
das Attentat27
- Der totale Überblick28

- Das wünschen wir uns für
die PC-Fassung.....29
- Die Science-Fiction-Elemente.....32

Aktuell

- News.....10
- Termin-Update + Warteliste.....18

Previews

Kurzreviews

- The Golden Horde.....20
- Speedball 2.....20
- Shadowgrounds: Survivors.....21
- Starcraft 2.....22

- Turok.....22
- Ghostbusters22

Previews

- Geheimakte 236
- Universe at War38
- Rise of the Argonauts.....40

Tests

- Das GameStar-Team46
- Der Spiele-Wertungskasten48

Action

- Action-Hitliste51
- Unreal Tournament 352
- Die Multiplayer-Konkurrenten60
- Crysis.....61
- Call of Duty 462
- Enemy Territory: Quake Wars.....64
- Team Fortress 2.....66
- Alle MP-Spiele im Vergleich67
- Kane & Lynch: Dead Men.....70
- Die Legende von Beowulf75
- Guitar Hero 378
- Monster Madness.....81
- Battlestrike: Der Widerstand81

Strategie

- Strategie-Hitliste.....87
- Sim City Societies88
- Empire Earth 3.....90

DVD-Highlights



Aufgepasst! Unsere Vollversion ist ein echter Geheimtipp. Es gibt doch noch wahre Helden. Superhelden, um genau zu sein, die sich in diesem Taktikspiel mit Nazis klopfen. Freedom Force vs. The 3rd Reich ist eine gewitzte Heroenhatz mit zahllosen Gags, die selbst bei Comicmuffeln zünden.

Video-Special Kane & Lynch

Christian Schmidt zeigt Ihnen die Stärken und Schwächen des düsteren Actionspiels. Ist die Spielmechanik ebenso gut umgesetzt wie die Inszenierung?

DVD-XL-Highlights



Aus der Abteilung »Dumm gelaufen«: Regierungswissenschaftler spielen mit Zeitreise-Hardware herum und versetzen ihren Forschungstrakt rund 75 Millionen Jahre in die Vergangenheit. Mit den überlebenden Polygon-Helden Regina und Dylan gehen Sie in Dino Crisis 2 auf Dino-Pirsch.

Top-Demo Juiced 2

In der Demo zum Rennspiel brettern Sie mit einem Nissan 350Z, BMW M3, Holden Monaro oder dem Saleen Mustang über zwei Strecken in Rom und Sydney.

**Titel**

+ DVD
- Demo
- Video-Special

112 **Need for Speed: ProStreet** Das Rennspiel ist so realistisch wie nie, macht aber auch so viele Fehler wie noch nie. Wir decken sie auf!

**Titel**

+ DVD
- Video-Special

70 **Kane & Lynch: Dead Men** Der Actionthriller setzt auf eine interessante Geschichte und »etwas andere« Charaktere. Aber macht die Ballerei Spaß?

**Titel**

140 **Reportstrecke** Viele versuchen das Ende des PCs als Spieleplattform herbeizureden. Unsere Reportstrecke deckt auf, was Konsolen tatsächlich besser machen und wo der PC noch immer die Nase vorn hat.

Supreme Commander:	
Forged Alliance	92
Puzzle Quest	94
Circus Grande	94
Pacific Storm: Allies.....	94
Strategic War Command	94
Thrillville.....	95

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	99
Tabula Rasa.....	100
Fury.....	102
Sam & Max:	
Ice Station Santa.....	103
Ankh: Kampf der Götter	104
Nostradamus:	
Die letzte Prophezeiung.....	105
Hellgate: London (Multiplayer)...	106
Avencast: Rise of the Mage	108
Agon: The Mysterious Codex.....	108
Wächter des Tages	108
The Chosen.....	108

Sport

Sport-Hitliste.....	111
Need for Speed: ProStreet.....	112
Rail Simulator	117
Winter Sports 2008	118
Biathlon 2008	119

Service

Überblick: Preise & Patches	122
Überblick: Budget-Spiele	124

Überblick: Aktuelle Mods.....	126
Crysis:	
Technik-Check und Tuning.....	128

Magazin

Leserbriefe.....	132
Fehler!.....	133
GameStar Interaktiv:	
Helden des Alltags.....	134
Verlosung	136
Report:	
Das Ende des PCs?	140
Report:	
(Um)setzen: 6!.....	146
Report:	
Zoff in Azeroth	152
Hall of Fame:	
Ultima Online	154

Hardware

Hardware

Hardware-News	164
Hardware-Referenzklassen	165



Schwerpunkt

Neue DirectX-10-Grafikkarten für Crysis.....	166
DirectX-10-Preiskampf.....	168

Treiber-Tuning für	
Geforce und Radeon	172

Test des Monats

Neue Vierkernprozessoren:	
AMD Phenom X4 gegen Core 2	
Quad mit Penryn-Kern.....	174

Tools

PortableApps.....	182
-------------------	-----

Einzeltests

Headset:	
Beyerdynamic MMX 300	182
Grafikkarte:	
Sapphire Radeon HD 2600 XT ..	182
24-Zoll-TFT:	
Eizo HD2441W.....	184
Notebook:	
Dell XPS M1730.....	184
Mauspad:	
Sharkoon 1337 Gaming Mat.....	184

Service

TECHtelmechtel.....	186
Einkaufsführer	188

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte.....	193
Impressum / Vorschau	194

Spiele in dieser Ausgabe

Agon:		Nostradamus: Die	
The Mysterious Codex	108	letzte Prophezeiung	105
American McGee's		Overlord:	
Grimm	11	Raising Hell.....	Budget... 124
Ankh:		Pacific Storm:	
Kampf der Götter.....	104	Allies	Test
Assassin's Creed.....	Titelstory .. 26	Puzzle Quest	Test
Avencast:		Rail Simulator	Test
Rise of the Mage.....	Test	Rainbow Six: Vegas.....	Budget... 124
Battlestrike:		Rise of the Argonauts.....	Preview ... 40
Der Widerstand	81	Sam & Max:	
Biathlon 2008	119	Ice Station Santa	Test
Caesar 4	Budget... 124	Shadowgrounds:	
Call of Duty 4.....	Test	Survivors.....	Preview ... 21
Circus Grande	Test	Silverfall: Wächter	
City Life	Budget... 124	der Elemente	News
Crysis	Test	Sim City Societies	Test
Die Legende		Speedball 2	Preview ... 20
von Beowulf.....	Test	Spellforce Universe.....	Budget... 124
Hellgate: London	Test	Starcraft 2	Preview ... 22
Empire Earth 3.....	Test	Strategic	
Enemy Territory:		War Command.....	Test
Quake Wars	Test	Supreme Commander:	
Fury	Test	Forged Alliance	Test
Geheimakte 2	Preview ... 36	Tabula Rasa.....	Test
Geheimakte		Team Fortress 2	Test
Tunguska	Budget... 124	The Chosen.....	Test
Ghostbusters.....	Preview ... 22	The Golden Horde	Preview ... 20
Gothic Universe	Budget... 124	The Witcher.....	Patches ... 122
Guitar Hero 3	Test	Thrillville	Test
Hellgate: London	Test	Turok	Preview ... 22
Heroes of Might &		Two Worlds:	
Magic 5	Patches ... 122	The Temptation	News
Kane & Lynch:		Universe at War	Preview ... 38
Dead Men.....	Test	Unreal Tournament 3	Test
Legend.....	Patches ... 122	Wächter des Tages	Test
Monster Madness	Test	Winter Sports 2008.....	Test
Need for Speed:		World in Conflict.....	Mods ... 126
ProStreet.....	Test		

Two Worlds-Addon The Temptation angekündigt

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

DVD
- GameStar
RSS-Reader

Für das erfolgreiche Rollenspiel **Two Worlds** soll Mitte 2008 ein erstes Addon erscheinen.

Der deutsche Publisher Zuxxez arbeitet an einem Addon für das Rollenspiel **Two Worlds**. Die neue Handlung setzt ein paar Jahre nach den Geschehnissen des Hauptprogramms ein. Ähnlich wie in der **Oblivion**-Erweiterung **Shivering Isles**

beginnt das Abenteuer, sobald Sie eine spezielle Quest annehmen. Zur Geschichte wollten die Entwickler nur soviel verraten: Die Elfen sollen in der Erweiterung keine untergeordnete Rolle mehr spielen, sondern in den Mittelpunkt rücken. Neben neuen Gebieten liefert das Addon auch viele neue Gegnertypen: unter anderem Riesenschwämme, Löwen, Panther und

fliegende Dämonen. Auch an der KI schrauben die Entwickler, so sollen Wachen und Bürger nachvollziehbarer auf das Verhalten des Helden reagieren. Außerdem kann der Held in **The Temptation** erstmals tauchen. Einige der neuen Quests sollen auf der Fähigkeit aufbauen. So müssen Sie etwa am Grund eines Sees eine Schatztruhe bergen. Trotz neuer Gebiete

sollen die Alten nicht vernachlässigt werden. Die Wüste von Dra'kar wird mit einigen Neuerungen aufwarten, genau wie die Region rund um die Stadt Oswaroh. Auch das Kampfsystem will Zuxxez weiter ausbauen. So sollen Sie im Addon beispielsweise gegnerische Angriffe aktiv blocken können. Als Erscheinungstermin ist das zweite Quartal 2008 anvisiert. **FLO**

Kane & Lynch-Film

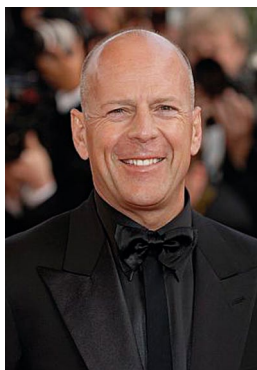
Lionsgate bringt die psychopathischen Killer auf die große Leinwand.

Nach dem **Hitman** bringt die Firma Lionsgate nun auch die Psycho-Killer **Kane & Lynch** ins Kino. Mittlerweile nimmt das Projekt handfeste Formen an. Das Drehbuch steht bereits; als Regisseur scheint der Amerikaner Jieho Lee

(The Air I Breathe) das Rennen zu machen. Für die Hauptrollen wurden zwei richtig große Namen ins Gespräch gebracht. Bruce Willis (**Stirb langsam 1-4**, **The Sixth Sense**) soll einen der beiden Killer darstellen. Als sein Partner wird Billy Bob Thornton (**Bad Santa**, **Armageddon**) gehandelt. In die Kinos soll das Actionpektakel 2009 kommen. **FLO**



Das atmosphärische Action-Spektakel **Kane & Lynch: Dead Men** wird demnächst verfilmt. Den Meldungen nach mit großem Staraufgebot.



Bruce Willis soll eine der Hauptrollen in der Verfilmung übernehmen.

Radeon-Doppel im Januar

Anfang 2008 kommt die Radeon HD 3870 X2 mit zwei Grafikchips und 1,0 GByte Speicher.

In dieser Ausgabe testen wir AMDs neue Radeon-Karten HD 3870 und HD 3850. Auf Basis des dort eingesetzten RV670-Grafikprozessors will AMD im Januar die **Radeon HD 3870 X2** bauen. Auf der 400 bis 500 Euro teuren Platine arbeiten zwei RV670-Grafikchips. Jedem RV670 stehen dabei 512 MByte Speicher zur Seite.

► www.gamestar.de Quicklink: 4178



Die Radeon HD 3870 X2 ist zu lang für viele normale PC-Gehäuse.



Bisher gibt's nur Artworks, die den **abgedrehten Stil** des Spiels zeigen.

American McGee's Grimm

Neues Spiel von American McGee erscheint im Frühjahr 2008.

Der Spieledesigner American McGee (**Alice**) arbeitet für den Entwickler Spicy Horse an dem Action-Adventure **Grimm**. Der Spieler erlebt in dem auf 24 einzeln erscheinende Episoden angelegten Titel abgedrehte Neuinterpretationen bekannter Märchen wie Rotkäppchen. Die offene Spielwelt soll viel Freiraum zum Erkunden lassen. Beim Kampfsystem wollen die Entwickler auf Innovationen setzen: »In Märchen können Worte wie Waffen sein«, orakelt American McGee in diesem Zusammenhang. Denkbar wären also Wortgefechte à la **Monkey Island**. Damit die Spieler immer motiviert sind, sich die nächste Episode zu kaufen, setzt American McGee auf das Cliffhanger-Konzept, bekannt aus der Filmbranche oder von TV-Serien. So soll es am Ende jeder Episode einen besonders spannenden Moment geben, in dem das Spiel endet, ohne die Situation aufzulösen. Aufklärung gibt's dann erst in der nächsten Folge. Erscheinen soll der erste märchenhafte Spielehappen bereits im Frühjahr 2008 und zwar als Download-Version auf dem Online-Portal GameTap. **FLO**

Speicherpreise auf Talfahrt

2,0 GByte DDR2-667-Arbeitsspeicher für unter 40 Euro, DDR3 weiterhin selten und extrem teuer.

Die Preise für DDR2-Arbeitsspeicher sind weiter im Sturzflug. So kostet ein DDR2-667-Modul mit 2,0 GByte Kapazität nur noch knapp 40 Euro, die etwas schnelleren DDR2-800-Riegel rund 50 Euro. 1,0 GByte gibt's bereits für 20 Euro (DDR2-667) beziehungsweise 25 Euro (DDR2-800). Wer noch nicht auferüstet hat, sollte also jetzt zuschlagen, denn irgendwann werden sich die derzeit noch vollen Lager der Hersteller wieder leeren. Finanzanalysten rechnen mit einem Preisanstieg im ersten Quartal 2008. DDR3-Arbeitsspeicher bleibt weiter unerschwinglich: 2,0 GByte bekommen Sie hier nicht unter 350 Euro. **DV**

1,7 Milliarden

Euro werden die Deutschen im Jahr 2007 nach einer Schätzung der Beratungsgesellschaft PWC für Computerspiele ausgeben. Musik ist uns hingegen »nur« 1,6 Milliarden wert.



Wo sind meine Achievements?

Auf dem weltweit größten Spielemarkt USA werden derzeit nirgends so viele Spiele verkauft wie auf der Xbox 360. Dabei liegen bei der Hardware andere Plattformen (Wii, DS) vorne. Dafür gibt es sicher verschiedene Gründe, aber ich behaupte, es liegt auch an den so genannten Achievements (deutsch: Erfolge), die man für das Erfüllen von Zielaufgaben bei Xbox 360-Spielen erhält.

Was hat das mit uns PC-Spielern zu tun? Ganz einfach: Bis auf wenige Ausnahmen (Orange Box, Shadowrun oder Halo 2) fehlen auf dem PC diese Erfolge. Selbst bei Parallelentwicklungen und Eins-zu-Eins-Umsetzungen schauen wir Computerspieler bei den Belohnungen in die Röhre. Alles nicht so wichtig, schließlich geht es doch um das Spielerlebnis und nicht um so blöde Abzeichen, werden Sie sagen. Ich behaupte aber: Der Spielspaß, die Motivation und die Kaufbereitschaft steigen mit den Erfolgen deutlich. Und hier schließt sich der Kreis: Wenn die Publisher mehr Spiele auf dem PC verkaufen wollen, dann müssen Sie genauso gute oder sogar bessere Anreize für die Kunden bieten wie bei den Konsolen. Erste Ansätze mit Games for Windows Live und der Steam Community gibt es zwar. Ein übergreifendes System mit allen Publishern und Entwicklern fehlt jedoch. Von dem am Ende alle profitieren würden: Die PC-Spieler haben mehr Erfolgserlebnisse und die Hersteller höhere Verkaufszahlen. Was wiederum Ressourcen für mehr und bessere Computerspiele schafft.

René Heuser,
Online-Redakteur
rene@gamestar.de

Leser-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Bioshock
2	(2)	World of Warcraft
3	(3)	Battlefield 2
4	(5)	Stalker
5	(7)	Half Life 2
6	(6)	Gothic 3
7	(4)	World in Conflict
8	(12)	Command & Conquer 3
9	(13)	Anno 1701
10	(9)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
11	NEU	Pro Evolution Soccer 2008
12	NEU	Crysis
13	(15)	Warcraft 3
14	NEU	Far Cry
15	(8)	Medieval 2
16	NEU	Hellgate: London
17	(14)	Diablo 2
18	(17)	Company of Heroes
19	(10)	Guild Wars
20	NEU	Team Fortress 2

Quelle: GameStar-Mitmacharten 12/2007



Das Actionspiel **Max Payne 2** wird demnächst verfilmt.

Max Payne-Film

Der Shooter-Klassiker kommt ins Kino.

Wie amerikanische Magazine berichten, soll der Ego-Shooter **Max Payne** verfilmt werden. Allem Anschein nach wird der Hollywood-Star Mark Wahlberg (**Shooter, The Departed**) die Rolle des rachegetriebenen Polizisten spielen. Auf dem Regiestuhl nimmt John Moore platz, der unter anderem für **Im Fadenkreuz** und das Remake von **Das Omen** verantwortlich gezeichnet hat. Einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. **FLO**



Blinkende Massenware

Ein PC-Spieler braucht eigentlich nur Maus und Tastatur. Je nach bevorzugtem Genre vielleicht noch ein Gamepad, ein Lenkrad oder einen Joystick. Die Industrie sieht das naturgemäß anders und versucht uns jede noch so absurde Idee als speziell »für Gamer« schmackhaft zu machen. Da gibt es unbenutzbare Mäuse in Pistolenform, halbierte Tastaturen für 50 Euro (!) sowie blinkende Geräte mit Zusatzfunktionen, die niemand braucht.

Die Industrie will Geld verdienen. Klar. Und Eingabegeräte für Spieler sind dazu bestens geeignet: Mit albernem Extras lässt sich der Verkaufspreis in die Höhe schrauben, weil die wenigsten wissen, was Fakt ist: Bauteile wie Leuchtdioden oder ähnliches sind absolute Massenware im Cent- bis niedrigem Euro-Bereich. Auch die vermeintlich hochwertigen Sensoren diverser High-Tech-Mäuse kosten im Einkauf nur wenige Euro. Es werden also nicht nur die unwesentlichen Kostensteigerungen bei der Fertigung auf die Spieler umgelegt, sondern gleich ein Vielfaches aufgeschlagen, um richtig Kasse zu machen – Margenprodukte nennt man das in Händlerkreisen.

Liebe Hersteller, hört auf, ahnungslose Käufer mit dem Aufkleber »für Gamer« zu schröpfen. Konzentriert Euch auf ordentliche Produkte zu fairen Preisen. Wenn die dann gut verarbeitet sind, dürfen sie auch mal blinken.

Daniel Visarius,
Itd. Redakteur
daniel@gamestar.de



Deutscher Entwicklerpreis 2007

Mitte Dezember wird zum vierten Mal der deutsche Entwicklerpreis vergeben.

Auch in diesem Jahr findet in Essen am 12. Dezember die Verleihung des deutschen Entwicklerpreises statt. Insgesamt wurden über 100 Spiele aus 28 Kategorien eingereicht. In den Fachpreiskategorien dürfen lediglich 180 Mitglieder der Akademie des deutschen Entwicklerpreises abstimmen, während in den 12 Publikums-kategorien jeder unter ▶ **Quicklink: 1296** mitmachen kann. Als kleinen Anreiz verlosen namhafte Entwickler wie Electronic Arts unter allen Teilnehmern Spielepakete. **FLO**

Diese **Trophäe** gibt's für die Gewinner des deutschen Entwicklerpreises.

Windows XP Service Pack 3

Die letzte große Aktualisierung von Windows XP soll im ersten Halbjahr 2008 erscheinen. Sicherheit und Stabilität stehen anstelle neuer Funktionen im Vordergrund.

Mit über drei Jahren Abstand zum Service Pack 2 soll im ersten Halbjahr 2008 die dritte große Patch-Sammlung Windows XP aufpolieren. Wie die erste Beta-Version zeigt, konzentriert sich das Service Pack 3 primär auf Stabilität und Sicherheit. Zu den wenigen offensichtlichen Änderungen gehört zum Beispiel die Unterstützung für die sichere Wireless-LAN-Verschlüsselung WPA2. **DV**

Rund um-Tuning von Nvidia

Mit der »Enthusiast System Architecture« will Nvidia nicht nur Prozessor, Mainboard und Grafikkarte überwachen, sondern auch alle übrigen PC-Komponenten.

Bisher lassen sich mit wenig Aufwand nur Prozessor, Grafikkarte und Mainboard eines PCs überwachen und verwalten. Nvidias neue ESA-Schnittstelle dehnt die Kontrolle auf Wasserkühlung, Festplatten, PC-Netzteil und Gehäuse aus (Lüfterdrehzahlen, Temperaturen, Wasserstand). Erste kompatible Systeme sollen zum Jahreswechsel erscheinen. Eine kommende Nvidia-Software soll alle Funktionen unter einem Dach versammeln, auch die des aktuellen Übertaktungsprogramms Ntune. Weil ESA als offene Plattform entwickelt wurde, kann zudem jeder seine eigenen Programme entwickeln und veröffentlichen. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 4349

Verkaufs-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Call of Duty 4	
2	NEU	Hellgate: London	
3	NEU	Fußball Manager 08	
4	NEU	The Witcher	
5	NEU	Half-Life 2: Orange Box	
6	(1)	Die Siedler 6	
7	NEU	Pro Evolution Soccer 2008	
8	NEU	Anno 1701: Der F. des Drachen	
9	(2)	Fifa 08	
10	NEU	Age of Empires 3: Dynasties	
11	(11)	Counterstrike Source	
12	(3)	Command & Conquer 3	
13	(13)	World of Warcraft	
14	NEU	Anno 1701	
15	(6)	Die Sims 2: Gute Reise	
16	(8)	WoW: The Burning Crusade	
17	NEU	Flight Simulator X (X-Pack)	
18	(9)	Medal of Honor: Airborne	
19	NEU	Tabula Rasa	
20	(4)	World in Conflict (Uncut)	

12/2007 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

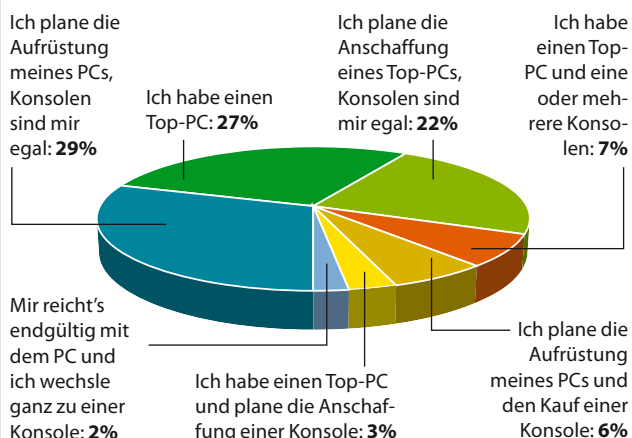
Blood Bowl

Derbe American-Football-Variante in drolligem Fantasy-Szenario angekündigt.

Der Entwickler Cyanide arbeitet an einer American-Football-Variante in einem Fantasy-Szenario. Das Spiel beruht auf dem gleichnamigen Brettspiel **Blood Bowl** der Firma Games Workshop. Neben menschlichen Teams dürfen Sie sich auch mit Orks, Elfen, Untoten, Tiernmenschen und Goblins aufs Spielfeld wagen. Dabei solle es eher brutal als fair zugehen. Als Veröffentlichungstermin ist das vierte Quartal 2008 anvisiert. **FLO**

Wie planen Sie Ihre Spielezukunft?

Quelle: Mitmachkarten 12/2007



Ergebnis: Trotz der international schwierigen Situation für den PC hält ein Großteil unserer Leser dem Computer als Spielmaschine die Treue. Mehr als die Hälfte aller Befragten besitzen keine aktuelle Konsole und wollen auch keine anschaffen. Lediglich eine verschwindend geringe Zahl will in nächster Zeit komplett auf eine aktuelle Konsole umsteigen.

WC3L (Warcraft 3 League)



Einer der drei deutschen Teilnehmer: Daniel »Xlord« Spenst.

Mitte November wurden im Kölner Mediapark die 12. WC3L-Finalsplele ausgetragen. Nur drei deutsche Teilnehmer waren dabei.

Vom 17. bis zum 18. November haben die Finalsplele der 12. WC3L-Saison stattgefunden. Die **Warcraft 3**-League gilt als die größte offizielle Turnierliga für **Warcraft 3**-Spieler. Eine Überraschung gab es bereits im Vorfeld: Der Rekordmeister *4kingsIntel* konnte sich diesmal nicht qualifizieren. Und das, obwohl der Traditionsclan bis jetzt so gut wie immer in den Top 4 vertreten war. Insgesamt finden sich in allen Aufstellungen lediglich drei deutsche Spieler: Daniel *miou* Holthuis, Daniel *Xlord* Spenst und der deutsche Meister Dennis *HasuObs* Schneider. Welches Team sich den Sieg und die 50.000 Euro Preisgeld sichern konnte, stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest. **FLO**

Silverfall: Wächter der Elemente



Eine der zwei neuen Rassen im Addon: **Die Zwerge**.

Ein erstes Addon für Silverfall soll Anfang 2008 kommen.

Der französische Entwickler Monte Cristo hat ein Addon für das Action-Rollenspiel **Silverfall** ange-

kündigt. Die Erweiterung bietet 20 neue Gebiete und zwei neue Rassen mit jeweils fünf individuellen Spezialfähigkeiten. Die fin-digen Zwerge sind nicht nur ein Bergbau-Volk, Sie haben auch die besondere Gabe, Schätze aufzuspüren. Bei Aktivierung dieser Fähigkeit bekommen Sie auf der Minikarte alle in der Nähe befindlichen Schätze angezeigt. Zudem können Zwerge dank des Talents »Guter Stern« einen auf sie gerichteten Zauber abwehren. Wer hingegen als kräftiger Echsen-mensch in den Kampf zieht, hat zum einen bereits von vornherein

einen ordentlichen Stärkebonus und darf zum anderen zwei Waffen gleichzeitig führen. Zusätzlich können sich die kampfstarken Echsen per »Kraftschub« kurzzeitig in einen Stärkerausch versetzen. Neu ist auch die Fähigkeit aller Charaktere, Waffen und Rüstungsteile zu schmieden. Weil Sie sich somit selbst mächtiges Kriegsgerät zusammenbasteln können, sind Sie nicht mehr ausschließlich von gefundenen Gegenständen abhängig. Ein genauer Veröffentlichungstermin ist noch nicht bekannt, geplant ist derzeit Anfang 2008. **FLO**

Termin-Update

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

Das kommt im Dezember

Spiel	Publisher	Datum
Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne	Jowood	06.12.2007
Deal or no Deal	Mindscape	02.12.2007
Die Gilde Universe	Jowood	14.12.2007
Gothic Universe	Jowood	07.12.2007
Juiced 2	THQ	07.12.2007
Law & Order: Bei Aufschlag Mord	Mindscape	06.12.2007
Painkiller: Overdose	Jowood	14.12.2007
Soldier of Fortune 3: Payback	Activision	01.12.2007
Spellforce Universe	Jowood	14.12.2007
Universe at War	Sega	Dezember 2007



Brothers in Arms

Der dritte Teil der Weltkriegs-Serie **Brothers in Arms** verschiebt sich. **Hell's Highway** war für den November dieses Jahres angekündigt, nun hat Gearbox den Shooter ins Frühjahr 2008 verlegt.



Hired Guns: The Jagged Edge

Die Klassiker-Fortsetzung **Jagged Alliance 3** wird nach wie vor bei Akella entwickelt, bekommt aber Konkurrenz: Schon im Februar soll das ähnliche **Hired Guns: The Jagged Edge** von GFI erscheinen.

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.

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06, 7/07	Sehr gut	25. März 2008
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2008
	Alone in the Dark 5	Action-Adventure	Eden Games	06/06	–	Ende März 2008
UPDATE	Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	01/07, 08/07, 01/08	–	März 2008
UPDATE	Blacksite: Area 51	Ego-Shooter	Midway Austin	04/07, 08/07	Gut	30. November 2007
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
UPDATE	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06	Sehr gut	1. Quartal 2008
	C&C 3: Kanes Zorn	Echtzeit-Strategie-Addon	EA Los Angeles	11/07	–	1. Quartal 2008
UPDATE	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	1. Quartal 2008
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06, 07/07, 08/07	–	1. 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	–	–	1. Quartal 2008
	Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	–	–	1. Quartal 2008
	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07	–	3. Quartal 2008
	Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07	–	2. Quartal 2008
	Field Ops	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	–	31. Januar 2008
	Fracture	Actionspiel	Day 1	10/07	–	3. Quartal 2008
	Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	Kaos Studios	11/06, 03/07, 08/07	Sehr gut	Januar 2008
UPDATE	Geheimakte 2	Adventure	Fusionsphere	01/08	–	3. Quartal 2008
NEU	Ghostbusters	Actionspiel	Terminal Reality	01/08	–	3. Quartal 2008
	GTA 4	Actionspiel	Rockstar	–	–	2008
UPDATE	Hired Guns: The Jagged Edge	Rundentaktik	Akella	–	–	Februar 2008
UPDATE	Juiced 2	Rennspiel	Juice Games	06/07, 08/07	Sehr gut	7. Dezember 2007
	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07	–	1. Quartal 2008



Legendary: The Box

Im Shooter **Legendary: The Box** öffnen Sie die Büchse der Pandora. Der Entwickler Spark Unlimited hat die Büchse der Screenshots aufgemacht, rausgeflogen ist dieser Greifenschwarm.



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Blizzard veröffentlicht zwar bislang kaum neue Informationen, dafür aber spärlich neue Bilder aus dem **World of Warcraft**-Addon **Wrath of the Lich King**. Das neueste sehen Sie hier.

Darauf warten die GameStar-Leser

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

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 12/07

	Legendary: The Box	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07	—	2. Quartal 2008
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07	—	—
	Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic	10/07	Gut	1. Quartal 2008
UPDATE	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	—	—	März 2008
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	1. Quartal 2008
UPDATE	Perry Rhodan	Adventure	Braingame	—	—	8. Februar 2008
	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	3. Quartal 2008
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
NEU	Rise of the Argonauts	Action-Rollenspiel	Liquid Entertainment	01/08	—	2008
	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	—	3. Quartal 2008
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07, 11/07	Sehr gut	3. Quartal 2008
NEU	Shadowgrounds Survivor	Actionspiel	Frozenbyte	—	Gut	24. Januar 2007
	Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	09/07	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Speedball 2	Sportspiel	Kylotonn	09/07	Passabel	24. November 2007
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	31. März 2008
	Spore	Aufbauspiel	Maxis	07/05, 11/07	—	1. Quartal 2008
	Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC Game World	09/07	—	1. Quartal 2008
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07	Sehr gut	2008
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	—	—	2008
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2008
NEU	The Golden Horde	Echtzeit-Strategie	World Forge	—	Gut	1. Quartal 2008
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	—	2. Quartal 2008
	Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Spark Unlimited	—	—	1. Quartal 2008
NEU	Turok	Ego-Shooter	Propaganda Games	—	—	1. Quartal 2008
UPDATE	Universe at War	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	06/07, 01/08	Sehr gut	Dezember 2008
UPDATE	Viva Piñata	Aufbauspiel	Climax	—	—	16. November 2007
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07	Ausgezeichnet	Februar 2008
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	—	1. Quartal 2008
	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07	—	2008
	World Shift	Echtzeit-Strategie	Black Sea	10/07	—	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.



The Golden Horde

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2008**
 ► Hersteller **World Forge / Play Ten Interactive** ► Status **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink **4396** ► Potenzial –

Die Sparta-Macher widmen sich nun der Geschichte der Mongolen.

Der Entwickler World Forge arbeitet seit geraumer Zeit an einem Nachfolger zum Echtzeit-Strategiespiel **Ancient Wars**:

Sparta. In **The Golden Horde** führen Sie die drei Fraktionen der Russen, Mongolen und Kreuzritter in einen epischen Krieg. Jede Gruppe soll etwa 25 unterschiedliche Einheiten umfassen. Auf diese Zahl kommt das Spiel durch

den aus **Sparta** bekannten Kniff: Soldaten sammeln Waffen vom Schlachtfeld auf und können mit diesen ausgerüstet werden. Wie in Action-Rollenspielen wechseln die Einheiten während eines Kampfes schnell zwischen einer Primär- und einer Sekundärwaffe hin und her. Der flotte Tausch ermöglicht neue Taktiken und lässt in Kämpfen größeren Handlungsspielraum. Die drei Völker sollen sich komplett unterschiedlich

spielen. Die Mongolen sind meist zu Pferd unterwegs und beherrschen den Kampf mit dem Bogen. Ihr Gegenpart sind die schwer gepanzerten, dafür aber langsamen Kreuzritter. Ein Gemisch aus beiden Extremen bilden die Russen. Die Grafik basiert auf der alten **Sparta**-Engine und wurde dezent aufgeböhrt. Das integrierte Physiksystem ermöglicht, dass etwa Eisschollen unter der Last von zu vielen Kämpfern einbrechen. **YCH**



Speedball 2 Tournament

► **Angepielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **27. November 2007**
 ► Hersteller **Kylotonn / Frogster** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink **2962** ► Potenzial **Passabel**

Eine zeitgemäße Neuauflage des besten Action-Sportspiels aller Zeiten. Kann das schiefgehen? Die Beta-Version sagt: Und ob!

Eine actionreiche Mischung aus Handball und wilden Prügeleien: 1992 hat das in **Speedball 2: Brutal Deluxe** noch wunderbar funktioniert. Entwickler waren damals die Bitmap Bro-

thers, ihnen verdanken wir Klassiker wie **Xenon**, **The Chaos Engine** oder **Cadaver**. 2007 kümmern sich die französischen Entwickler von Kylotonn um die **Speedball**-Neuauflage. Ihnen verdanken wir die gruselige **Bet on Soldier**-Serie. Eine fast fertige Beta-Version bestätigt unsere Skepsis: Sie werden es wohl vermessen.

Bereits die ersten Probepartien offenbaren vor allem im Spielablauf erhebliche Mängel: Viel zu häufig verlieren wir den Ball aus den Augen, mangels vernünftiger Zielhilfe landet ein Großteil der Pässe im Nirvana. Die prinzipiell gute Idee der drei Spielertypen (starke Männer, schnelle Frauen, widerstandsfähige Cyborgs) entpuppt sich als klassisches Balancing-Eigentor. So können die flinken Frauen den dämlichen KI-Torhütern spielend



Mit einem weiblichen Spieler können wir den KI-Torhüter problemlos umkurven.

ausweichen und den Ball einfach hinter der Linie ablegen. Wer von oben nach unten spielt, hat zudem einen massiven Nachteil, weil er wegen des ungünstigen Kamerawinkels das Tor kaum erkennen kann. In der Theorie sollen viele neue Spezialmanöver wie Sprungwürfe, Schulterrempel und Ausfallschritte den Spielablauf noch variabler gestalten. In der Praxis enden komplexere Aktionen meist in einem wild um sich schlagenden Spielerknäuel. Außerdem hat es Kylotonn ver-

säumt, das Original sinnvoll zu erweitern. Zwar gibt es statt einer nun vier Arenen, die sich jedoch nur optisch voneinander unterscheiden. Auch der Karrieremodus enttäuscht: Statt Story, Siegerehrungen und spannenden Transferverhandlungen sehen wir nur konfuse Menüs und spröde Tabellen, in denen wir uns gelangweilt zum nächsten Match klicken. Noch bleibt den Entwicklern zwar ein wenig Zeit. Aber es bedarf schon eines Wunders, um **Speedball 2** noch zu retten. **HK**



Das Extra erkennen wir prima, das gegnerische Tor jedoch nicht.



Der richtige Einsatz von **Explosivfässern** spart Munition.



Wie in diesem **Boss-Kampf** begrenzen oft Energieschilde das Kampfgebiet.

Shadowgrounds Survivor

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **24. Januar 2007**
 ► Hersteller **Frozenbyte / CDV** ► Status **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink **4386** ► Potenzial **Gut**

Düstere Stimmung, Horden von Aliens, einsame Helden – fast wie in Doom, nur halt von oben.

Ziemlich genau zwei Jahre ist es her, dass uns die Entwickler von Frozenbyte mit Gewehr und Taschenlampe auf den Jupiter-Mond Ganymed schickten. Bald dürfen wir uns erneut dem Kampf ums Überleben stellen. **Shadowgrounds Survivor** schildert eine Handlung, die parallel zu den Ereignissen des Vorgängers läuft. Alien-Insekten überfallen die Kolonien der Menschen. Sie stellen sich im Alleingang oder gemeinsam mit Freunden an einem PC den Invasoren. Die Kampagne wird aus der Sicht dreier Überlebender erzählt. Wobei »aus der Sicht« nicht ganz zutreffend ist, denn Sie ballern sich aus-

schließlich aus der Vogelperspektive durch die Alien-Horden. Damit dies möglichst viel Spaß bringt, stehen Ihnen diverse Waffen zur Verfügung. Neben Pistole, Maschinengewehr oder Raketenwerfer grillen Sie die Alien-Brut mit einem Flammenwerfer. Oder aber Sie greifen auf eine Art Scharfschützengewehr zurück, das gleich mehrere, in einer Reihe stehende Gegner mit einem Schuss ausschaltet. Wie im Vorgänger dürfen Sie Ihre Waffen in **Survivor** mit gefundenen Bauteilen aufrüsten, um diese noch effektiver zu machen. Ebenfalls aus dem Vorgänger übernommen sind die wenigen Monstertypen. Mehr Abwechslung in diesem Bereich hätte der Ballerorgie gut getan. **Survivor** macht daher eher den Eindruck eines Addons. **YCH**



Die **schweren Kreuzer** der Terraner legen die feindliche Basis in Schutt und Asche.

Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Blizzard / Vivendi** ► Status **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4028** ► Potenzial **Sehr gut**

Gute und schlecht Nachrichten für künftige Starcraft-Turnierspieler.

Blizzard trimmt **Starcraft 2** auch weiterhin konsequent auf E-Sport-Tauglichkeit. So müssen Sie abermals fast alle Spezialfähigkeiten der Einheiten manuell auslösen – also auch Reparaturaufträge. Dies gilt als zusätzliche Herausforderung in E-Sport-Partien, Einzelspieler könnten sich aber am vielen Mikromanagement stören. Für Turniere ebenfalls

wichtig ist das Balancing der drei Rassen. Blizzard bleibt seiner Linie treu und streicht bei Problemen selbst bereits existierende Einheiten. Nach dem Soul Hunter der Protoss entfällt nun auch der aus dem Vorgänger bekannte Räuber. Laufende Partien dürfen Sie in **Starcraft 2** wieder im Beobachtermodus verfolgen. Doch werden Sie dabei nicht den Mausebewegungen der Spieler folgen dürfen. E-Sportlern entgeht so eine nützliche Trainingsmöglichkeit. **YCH**

Turok

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Propaganda Games / Touchstone** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4393** ► Potenzial –

Der Dinosaurier-Shooter kommt nun doch auch für den PC – und will mit einer lebensechten Spielwelt punkten.

Der Entwickler Propaganda Games wird den bislang nur für Konsolen angekündigten Ego-Shooter **Turok** auch auf dem PC veröffentlichen. Im Geist der beiden klassischen **Turok**-Teile (1997, 1999) kämpfen Sie als Soldat auf einem von Dinosauriern bevölkerten Planeten ums Überleben. Die Entwickler sind bemüht, die Spielwelt so glaubwürdig wie

möglich zu gestalten. Dazu soll vor allem die künstliche Intelligenz der Dinosaurier beitragen. Die stürzen sich nicht nur auf den Spieler, sondern greifen auch dessen menschliche Gegner an. Beide Parteien lassen sich deshalb ideal gegeneinander ausspielen. Die Waffenwahl ist ebenfalls wichtig für die Vorgehensweise. Bereits aus den Vorgängern bekannt ist Turoks Bogen, der sich neben dem Kampfmesser für das lautlose Ausschalten der Gegner eignet. Optional suchen Sie die direkte Konfrontation und stürmen mit schwerem Gerät direkt die gegnerischen Lager. Lebensechter Dschungel, dynamische KI der Soldaten und Dinosaurier, abwechslungsreiche Waffen und nicht zuletzt eine spannende Geschichte – wenn diesen Versprechungen Taten folgen, steht uns im nächsten Jahr ein echter Kracher ins Haus. **YCH**



Dank **Unreal Engine 3** kann Turok grafisch überzeugen.



Der **Marshmallow-Mann** legt einen ganzen Straßenblock in Schutt und Asche.

Ghostbusters

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Terminal Reality / Vivendi** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4392** ► Potenzial –

In den 80er-Jahren zählten die beiden Ghostbusters-Filme zu den größten Publikumshits. Im Herbst 2008 gibt's eine neue Videospiel-Adaption. Die könnte genauso Spaß werden.

Kreuze niemals die Strahlen der Protonen-Packs! Das ist die wahrscheinlich wichtigste Regel der **Ghostbusters**. Das Team durchgeknallter Geisterjäger, die New York in den 80er Jahren von Gespenstern und Dämonen be-

freien und zu Kultfiguren aufstiegen, gehen wieder auf die Pirsch – in einem Actionspiel. Und damit das der großartigen Vorlage in nichts nachsteht, hat sich das Entwicklerstudio Terminal Reality (**Nocturne**, **Blood Rayne 2**) die bestmögliche Unterstützung geholt: die Ur-Besetzung der beiden **Ghostbusters**-Filme.

Hach, wie früher...

Laut Dan Aykroyd, Hauptdarsteller und Autor der Filme sowie des

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: 4391

Drei Fragen an...

Dan Aykroyd,
 Hauptdarsteller und Autor der Ghostbusters-Filme.



GameStar ✦ Werden Sie von Fans noch immer nach einem dritten **Ghostbusters**-Film gefragt?

✦ **Aykroyd** Klar. Aber das Spiel ist im Wesentlichen der dritte Film. Und es ist sogar besser als ein dritter Film, weil es länger anhält. Außerdem gibt es mehr Entwicklung bei den Charakteren.



✦ **Was hat Sie zu dem Projekt gebracht?**

✦ Als ich die ersten Konzepte gesehen

habe, war ich Feuer und Flamme. Es war vor allem die Optik, die sich direkt auf den ersten Film bezieht.

✦ **Wie ist es, in dem Spiel eine Ausgabe Ihrer Selbst von vor 20 Jahren zu sehen?**

✦ Mir gefällt das, weil es den Entwicklern gelungen ist, mich so abnehmen zu lassen, wie ich es in Wirklichkeit nicht schaffe. Es ist sowieso besser, auf die ursprünglichen Charaktere zurückzugreifen, statt mich und die anderen so zu zeigen, wie wir heute aussehen.



Ein alter Bekannter: Der gefräßige **Schleimer** darf in einem Ghostbusters-Spiel natürlich nicht fehlen.



Bekannt aus den Filmen: Die **Geisterjäger** richten mehr Schaden an als die gejagten Geister.

Spiels, setzt die Handlung zwei Jahre nach dem Ende des letzten Streifens an: Die Ghostbusters sind auf dem Höhepunkt ihres Erfolgs, werden endlich von den New Yorker Bürgern akzeptiert und bekommen laufend neue Aufträge. Die Geisterjäger sind der Situation personaltechnisch nicht mehr gewachsen und suchen Verstärkung: Sie! Zu Beginn der Handlung stößt der Spieler als neuer Rekrut zum Ghostbusters-Team und geht mit den vier Burschen auf die Jagd. Dabei kommen natürlich altbekannte Gerätschaften wie die Protonenkanone und die Geisterfalle zum Einsatz. Auch sonst werden Fans

ihre helle Freude haben: Liebewonnene Bösewichte wie der gefräßige Schleimer oder der Godzilla-große Marshmallow-Mann sind ebenso dabei wie diverse Originalschauplätze. So werden Sie wohl das Biltmore Hotel besuchen dürfen, das von den Geisterjägern im ersten Film in Schutt und Asche gelegt worden ist. Cool: Nicht nur Dan Aykroyd, auch seine ehemaligen Schauspielkollegen Bill Murray, Harold Ramis und Ernie Hudson werden den Spielfiguren ihr Konterfei und ihre Stimme leihen. Da steht den aus der Vorlage bekannten skurril-witzigen Streitereien wohl auch am PC nichts mehr im Weg. **DM**



Im Verlauf erkunden Sie Originalschauplätze wie die New Yorker **Stadtbibliothek**.

Assassin's Creed



Um Assassin's Creed ranken sich viele Legenden. Was macht man in dem Spiel überhaupt? Wie sind Altertum- und Science-Fiction-Elemente miteinander verwoben? Und vor allem: Wird es ein Hit? Wir haben uns das Spiel geschnappt und verraten Ihnen, worauf Sie sich freuen können.

Inhalt

Preview	26
Vorbereitung für das Attentat	27
Der totale Überblick	28
Das wünschen wir uns für die PC-Fassung	29
Unsere Meinung	30
Die Science-Fiction-Elemente	32

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3095
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4370

! Wenn man nicht alles selbst macht ...

Mal wieder kann uns der Publisher Ubisoft nicht mit PC-Material zu Assassin's Creed versorgen. Um nicht erneut auf vorgefertigtes Pressematerial zurückgreifen zu müssen, haben wir die Bilder kurzerhand selbst gemacht – mit der Verkaufsversion für die Xbox 360.

Auf DVD

Altair in Bewegung: In einem Video auf unserer DVD zeigen wir Ihnen, wie sich Assassin's Creed spielt. Klettern, kämpfen, reiten, verstecken – wir haben nichts unversucht gelassen. Das Material stammt von der Xbox-360-Fassung des Spiels.





Altair ist umzingelt, weglaufen nützt nichts. Jetzt heißt es, sämtliche Manöver des Assassinen klug einzusetzen. Dann haben selbst so viele Soldaten keine Chance gegen unseren Helden.

Desmond Miles fühlt sich unbehaglich. Er liegt auf einem metallenen Tisch, ein Arzt ist über ihn gebeugt: »Entspannen Sie sich.« Leicht gesagt, schwer getan angesichts der Plastikscheibe, die sich plötzlich mit kaum hörbarem Zischen vor Miles' Gesicht schiebt. Ein unbekanntes Firmenlogo flimmert auf der halbtransparenten Fläche, kurz darauf eine Reihe von DNS-Strängen. »Das sind Erinnerungen Ihres Vorfahren«, erklärt der Arzt mit ruhiger Stimme. »Suchen Sie sich eine aus.« Nach kurzem Zögern fällt die Entscheidung – und Desmond schließt ängstlich die Augen. Wir jedoch reißen sie erwartungsvoll auf. Denn die eben beschriebene Szene ist der Auftakt zu **Assassin's Creed**, dem sehnstchtig erwarteten Action-Kracher der **Prince of Persia**- und **Splinter Cell**-Macher.

Forschen

Moment, einen Schritt zurück: Spielt **Assassin's Creed** nicht Ende des zwölften Jahrhunderts, zur Zeit des Dritten Kreuzzuges? Geht es etwa gar nicht um den Krieg zwischen Richard Löwenherz und Saladin, dem Anführer der Sarazenen? Doch, allerdings hat sich Ubisoft Montreal einen kleinen Kniff erlaubt. Keine Angst, wir ver-

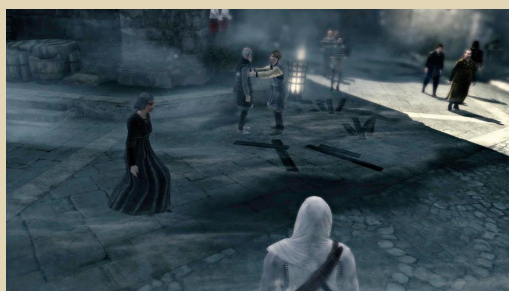
raten nicht die Handlung. Nur soviel: Es geht um eine Geschichte, die eine weit größere Dimension hat als der zurückliegende Konflikt zwischen Christen und Moslems. Zu dieser Rahmenhandlung

gehört auch Desmond, von dem wir in den ersten Minuten erfahren, dass er ein direkter Nachkomme von Altair (gesprochen Alta-ir) ist, eines Assassinen aus dem Jahr 1191 und der Held des Spiels. Mit-

hilfe einer hypermodernen Apparatur kann Desmond die Erinnerungen seines Vorfahren abrufen und quasi live erleben. Warum er das tut, bleibt erst mal ein Geheimnis – ist für uns im Moment

Vorbereitung für das Attentat

Um herauszufinden, wann und wo die aktuelle Zielperson auftauchen wird, muss Altair in jeder der neun Missionen Informationen sammeln. Das geht auf vier unterschiedliche Arten – mal mit, mal ohne Gewalt.



Beluschen: Findet Altair zwei tuschelnde Verdächtige, kann er sie beluschen. Dazu nimmt er auf einer Bank platz und spitzt die Ohren.



Erpressen: Manche Leute wissen mehr, als sie preisgeben wollen. Wenn Altair sie verprügelt, rücken die Opfer die gewünschte Information heraus.



Auftragsmord: Kollegen teilen ihr Wissen erst mit, wenn Altair mehrere Auftragsmorde für sie ausführt. Der Held darf dabei nicht gesehen werden.



Bestehlen: Trägt ein Passant nützliche Dokumente mit sich herum, kann der geschickte Altair diese sogar inmitten unzähliger Menschen an sich nehmen.

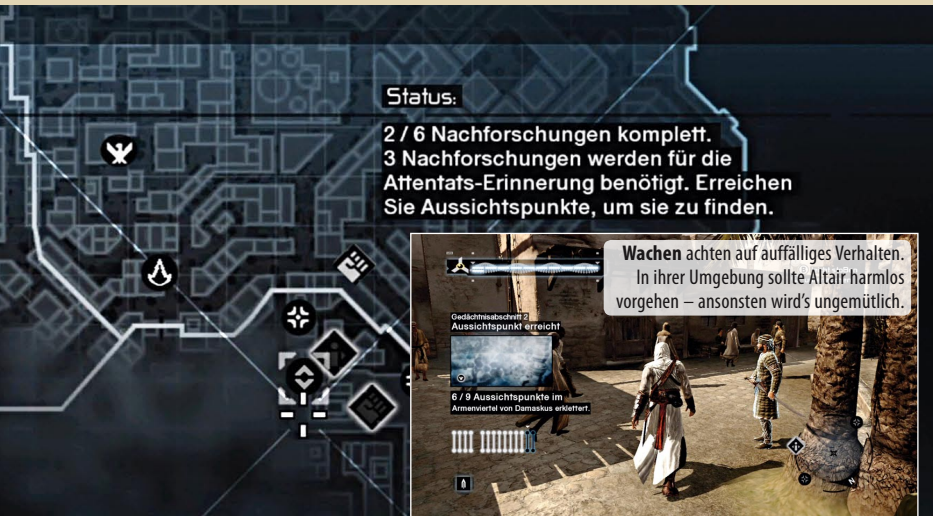
Der totale Überblick

Die drei Städte Jerusalem, Damaskus und Akkon sind riesig. Um sich zurechtzufinden, greift Altair auf eine Karte zurück, die wichtige Punkte markiert.



DAMASKUS
Bevölkerung ca.: 45.323

(LS) Durchsuchen (RS) Zoomen



aber auch nicht wichtig. Schließlich wollen wir uns endlich ins Abenteuer stürzen.

Rebellieren

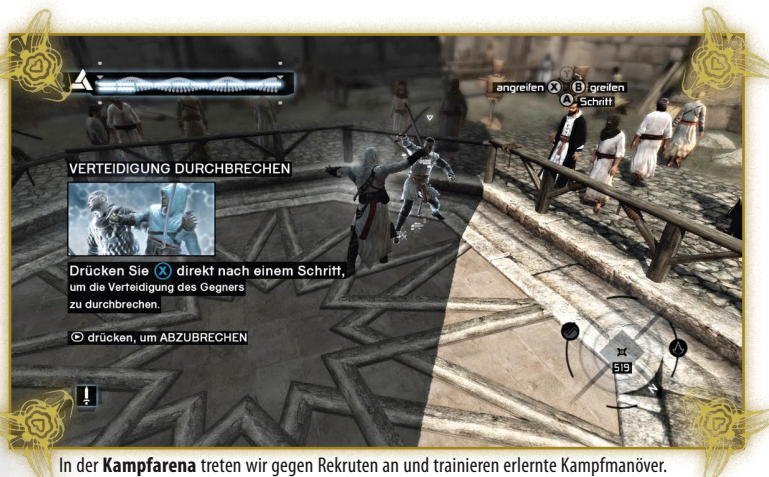
Der erste Erinnerungsfetzen versetzt uns in Salomons Tempel. Fackeln erleuchten die Höhle nur spärlich. Mehrere Assassinen stehen um uns herum und erwarten Befehle. »Los jetzt!«, faucht einer, »Aubert wird jeden Moment auftauchen.« Der Kollege sprintet los, wir hetzen hinterher und lernen nebenbei die Fähigkeiten des Helden: Mit gedrückter Aktionstaste erklimmt Altair mühelos weit entfernte Vorsprünge und wetzt und springt so behände durch die engen Gänge und über tiefe Abgründe, dass Grabkraxlerin Lara und der Prinz aus Persien dagegen wie alterssteife Pseudo-Abenteuerer aussehen. »Leise jetzt!« Wir haben eine große Kammer erreicht, unter uns steht der Feind: ein Kreuzzügler nebst Rittern – Aubert. In einer Zwischensequenz will unser Held, bester seines Fachs und deshalb selbstsicher und arrogant, den Franzosen auf der Stelle umbrin-

gen. Seine Glaubensbrüder wollen ihn zurück halten, die Aktion endet im Fiasko. Aubert bemerkt die Eindringlinge, tötet fast alle Assassinen und kann entkommen. Altair bleibt gedemütigt zurück und wird von seinem Mentor Al Mualim (arabisch für »Meister«) zum einfachen Schüler ohne Privilegien und – noch viel schlimmer – ohne Waffen degradiert.

Rehabilitieren

Um seine Ehre wiederzuerlangen, bekommt Altair eine zweite Chan-

ce. Er soll neun Personen töten, die im Krieg zwischen König Löwenherz und Saladin eine bedeutende Rolle spielen. So wollen die Assassinen den Konflikt beenden und endlich Frieden über das Heilige Land bringen. Der erste Auftrag führt uns nach Damaskus. Von der Burg Masyaf aus, der Basis der Bruderschaft, ist das ein weiter Weg. Darum galoppieren wir mit einem Pferd durch weitläufige Schluchten mit gewaltigen Felsen und malerischen Flüssen. Haben wir unser Ziel



In der Kampfarena treten wir gegen Rekruten an und trainieren erlernte Kampfmanöver.

erstmal erreicht, können wir künftig auch ohne Zeitverlust hin und her teleportieren. Doch vor den Toren der Stadt findet unser Vorhaben ein jähes Ende. Wachen verwehren jedem Fremden den Eintritt. Da kommt eine Gruppe Mönche des Wegs, und Altair – ähnlich gekleidet wie die Ordensbrüder – schmuggelt sich kurzerhand in ihre Mitte. Schnell mit gesenktem Kopf ein Gebet gemurmelt, schon ist er in der Stadt.

Erkunden

Die Devise in jeder der neun Missionen: Umgebung erkunden, Auftraggeber ausfindig machen, Informationen über die Zielperson sammeln und das Attentat schließlich ausführen. Überblick verschafft sich Altair am besten auf einem der zahlreichen Türme, die überall in der Stadt stehen. Der Held, ein Meister im Klettern, kraxelt an allem hoch, was Halt bietet – Fenster, Balken, Gitter, Vorsprünge. Nur vor völlig glatten Wänden kapituliert der Akrobat. Die Kletterei sieht durch die realistischen und geschmeidigen Animationen der Hauptfigur fantastisch aus, weshalb wir auch viele Spielstunden später immer wieder mal nur zum Spaß ein paar Mauern erklimmen. Auf der Spitze des Turms angekommen, starten wir per Tastendruck einen Rundumblick, inszeniert durch eine spektakuläre 360-Grad-Kamerafahrt, während der wir durch die enorme Weitsicht bis zum Horizont blicken können. Plötzlich blinkt die Minikarte auf; Altair hat den Laden des Auftraggebers ausfindig gemacht. Dort müssen wir zwei Nebenaufträge erfüllen, bevor wir den Aufenthaltsort des Waffenhändlers Tamir erfahren, unserer ersten Zielperson. Doch statt wieder vom Turm herunter-

zuklettern, hechten wir mit einem waghalsigen Sprung aus mindestens 50 Metern Höhe direkt in einen Heuwagen – cool!

Vorbereiten

Die erste Aufgabe ist einfach: Altair soll zwei Händler belauschen. Als wir die beiden über einen weiteren Rundumblick ausgemacht haben, mischen wir uns unauffällig in die Menge. Das ist für den Assassinen kein Problem, denn die Straßen von Damaskus sind voller Menschen. Von denen geht jeder seinem eigenen Tagwerk nach: Frauen tragen Amphoren auf ihren Köpfen, kaum bekleidete Bettler bitten um Kleingeld, Händler preisen Früchte oder Teppiche an, und schwer bewaffnete Wachen patrouillieren in den Gassen. Der Detailgrad ist enorm: Jeder Figur sieht man durch Auftreten und Kleidungsstil an, aus welcher Gesellschaftsschicht sie stammt. Unsere Augen sind jedoch nur auf die beiden tuschelnden Gestalten gerichtet. Um nicht aufzufallen, nehmen wir auf einer benachbarten Bank Platz und aktivieren damit den Lausch-Modus. So erfahren wir, wo Tamir im Verlauf des Tages sein wird. In der zweiten Nebenaufgabe müssen wir den Zeitpunkt herausfinden, zu dem unser Opfer am nun bekannten Ort auftaucht. Diese Auskunft gibt uns ein fettleibiger Marktschreier – natürlich nicht freiwillig, vorher müssen wir ihn in einer dunklen Ecke verprügeln. Jetzt steht dem Attentat nichts mehr im Wege. Oder doch?

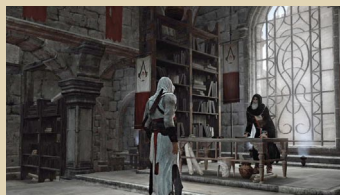
Ausführen

Nachdem wir unsere Zielperson ausfindig gemacht haben, hocken wir auf einem Dachvorsprung und überblicken die Situation. Die sieht nicht allzu gut aus: Tamir

Das wünschen wir uns für die PC-Fassung

Die Xbox-360-Version von **Assassin's Creed** hat mit diversen Problemen zu kämpfen. Wir hoffen, dass die Entwickler diese bis zum Erscheinungstermin der PC-Version im März noch beheben.

► **Technik:** In Außenlevels glänzt **Assassin's Creed** mit einer fantastischen Beleuchtung. In Räumen jedoch werfen die Figuren komischerweise keine Schatten – das kostet Atmosphäre und sollte für die PC-Fassung behoben werden.



► **Sound:** Spielt man **Assassin's Creed** auf einer deutschen Xbox 360, bekommt man auch nur die deutschen Sprecher zu hören. Die leisten zwar gute Arbeit, auf Englisch wirken die Figuren aber deutlich lebendiger. Für die PC-Fassung wünschen wir uns, dass man das Spiel in beiden Sprachen installieren kann.

► **Speichersystem:** Das Spiel speichert automatisch an Checkpoints. Die sind zwar fair platziert, gelegentlich mussten wir (insbesondere bei den Anschlägen) aber lange Passagen er-

neut spielen. Freies Speichern ist für die PC-Fassung also Pflicht.

► **Missionsdesign:** Auf Dauer gleichen sich die Nebenaufgaben. Mehr Vielfalt bei der Informationsbeschaffung würde Altairs Abenteuer deutlich spannender gestalten.

► **KI:** Die Intelligenz der Wachen schwankt. Manchmal lassen sich die Burschen zu leicht abschütteln, bei anderen Gelegenheiten bekommt man sie nicht mehr los. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade könnten das Problem auf dem PC beheben.



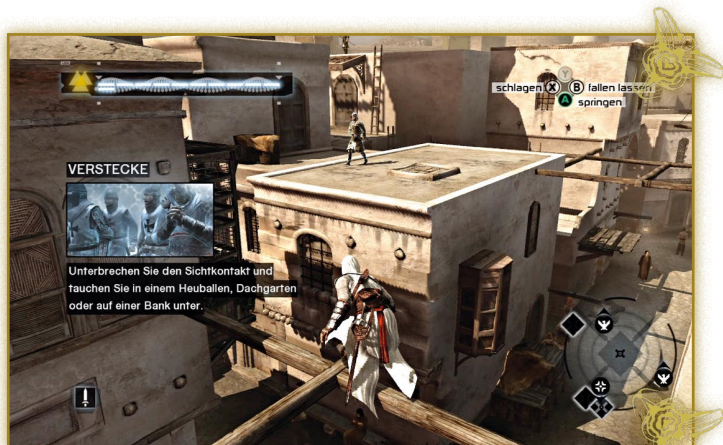
► **Steuerung:** Das Spiel hat eine sehr komplexe Steuerung – das Auswählen der Waffen, unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungskombos, der Wechsel zwischen aggressivem und defensivem Vorgehen. Mit dem Xbox-360-Gamepad funktioniert das hervorragend. Derart eingängig wollen wir Altair auch mit Maus und Tastatur steuern können. Diese Disziplin beherrscht Ubisoft sehr gut, was die **Prince of Persia**-Spiele beweisen.

steht auf einem Platz voller Menschen und wird von zahlreichen Wachen geschützt. Stures Rein- stürmen ist auffällig und riskant. Fernkampfaffen haben wir keine – die bei Assassinen beliebten Wurfmesser bekommen wir von Al Mualim erst, wenn wir mehrere Aufträge erfüllt haben und im Rang aufgestiegen sind. Auch den am Handgelenk versteckten Dolch, mit dem ein Assassine Feinde unauffällig und leise von hinten töten kann, hält der Meister der Bruderschaft noch zurück.

Die kleine Klinge würde in dem Getümmel sowieso nichts bringen. Also doch die direkte Methode: Mit gezücktem Breitschwert springen wir vom Dach und preschen in die Gruppe. Altair visiert automatisch gewünschte Gegner an, schlägt oder pariert je nach gedrückter Taste. Anfangs wirkt das Kampfsystem etwas verwirrend, vor allem, da immer nur ein Gegner angreift, während alle umstehenden KI-Kollegen brav auf dessen Ableben warten. Im späteren Spielverlauf werden die



In den Kämpfen spritzt zwar Blut, wirklich brutal ist das Spiel aber trotzdem nicht.



Altair ist ein Balance-Künstler und klettert geschickt auf Balken und Dächer.



Ins Dorf **Masyaf**, die Basis der Bruderschaft, kehren Sie immer wieder zurück, um neue Fertigkeiten zu lernen.



Das **gerenderte Intro** ist spannend, actiongeladen und leitet das Spiel hervorragend ein.



Wenn er etwas zu greifen hat, **klettert Altair** auch an den unmöglichsten Stellen. Die Wachen lassen keine Fremden durch. Um in die Stadt zu kommen, mischt sich Altair unter ein paar **Mönche**.

Kämpfe taktischer. Dann kann Altair nicht nur blocken, sondern Schlägen auch ausweichen und brutale, hervorragend animierte Konterangriffe starten. So dreht sich der Held zum Beispiel blitzschnell um seine Angreifer, um ihnen von hinten sein Schwert durch die Brust zu rammen. Als der letzte Bodyguard umfällt, stehen wir Tamir gegenüber. Boss-

gegner wie er greifen in der Regel auf spezielle Taktiken zurück. So versucht der Bursche, uns durch Schubser von den Füßen zu holen. Durch geschicktes Umhertänceln weichen wir jedoch immer wieder aus und strecken ihn schließlich nieder. In einer stillvollen Zwischensequenz berichtet der Schwerverletzte von seinen Plänen, stirbt schließlich – und

die Erinnerung Altairs endet. Wir landen wieder in der Gegenwart, das Experiment war erfolgreich.

Fortfahren

Anfangs reißen uns die eingeschobenen kurzen Kapitel um Altairs Nachfahren Desmond noch etwas aus dem Spiel. Später jedoch, wenn immer mehr der Hintergrundgeschichte ans Licht

rückt und der Arzt in Gesprächen Teile seines Plans verrät, entwickelt **Assassin's Creed** eine interessante Handlung. Nichtsdestotrotz freuen wir uns, wenn wir wieder als Altair Attentate

Kindheitstraum

Petra Schmitz: Um meine Faszination zu erklären, muss ich Ihnen wohl verraten, dass »Das Siegel« von Wolfgang und Heike Hohlbein mal eines meiner Lieblingsbücher war. Und dass ich später kurz davor war, Archäologie zu studieren. Indiana Schmitz! Hach, kurz: Ich steh' nun mal auf dieses Kreuzzug-und-Assassinen-Gedöns. Von einem so packenden Szenario wie dem von Assassin's Creed habe ich Jahre lang geträumt. Dass das Spiel seine Macken hat, stört mich kaum. Ich bräuchte nicht mal ein Spiel. Mir würde es nämlich komplett reichen, mit Altair einfach nur durchs Heilige Land zu reisen, um mir einzubilden, das sei keine künstliche Welt, sondern meine eigene Zeitreise – in die Kindheit.



petra@gamestar.de

Große Momente

René Heuser: Ich habe seit den Tagen von Dark Project nicht mehr so viel Spaß als Leisetreter und Kapuzenträger gehabt. Dabei sind es eher die kleinen Details, die Assassin's Creed so groß machen: Erklimmen Sie das Kreuz auf der höchsten Kirche von Akkon oder lassen Sie an den Felsklippen vor den Toren von Jerusalem Ihr Pferd aufbäumen, und Sie werden sich in das Spiel buchstäblich verlieben. Assassin's Creed ist sicherlich nicht perfekt. Aber wenn Sie sich wirklich auf die Geschichte, den coolen Helden und die stimmige Welt einlassen, werden Sie so reichlich belohnt, dass Sie versuchen werden, das Spielende so lange wie möglich hinauszuzögern.



rene@gamestar.de



Die Science-Fiction-Elemente in Assassin's Creed



Desmond Miles, ein Nachkomme Altairs, kann in der nahen Zukunft dank eines Wissenschaftlers in die Erinnerung des Assassinen aus dem Jahr 1191 schlüpfen. Warum er das tut, wird jedoch erst im Spielverlauf klar und soll hier nicht verraten werden. Nehmen wir in dem Labor auf der **Liege** Platz, können wir verfügbare **Erinnerungen** (Missionen) aktivieren, und Desmond übernimmt die **Rolle des Helden**.

ausführen dürfen. Die machen vor allem durch die charakteristischen Zielpersonen viel Spaß: Der in Jerusalem ansässige Sklavenhändler und Bogenschütze Talal etwa ist zwar ein Großmaul, aber ein richtiger Feigling, der nichts und niemanden an sich heranlässt. Der Arzt Garnier, der seine Patienten zum »Wohle der Wissenschaft« foltert, ist nicht weniger misstrauisch und verbarrikadiert sich zudem in einer Festung inmitten der Stadt Akkon. Hohe Mauern, viele Wachposten – wer hier Erfolg haben will, muss sein Vorgehen **Hitman**-gleich planen, die Gegend auskundschaften und die Gewohnheiten der Soldaten studieren.

Flüchten

Wird's brenzlig, kann Altair auf die Unterstützung der Bevölke-

rung bauen. Das klappt aber nur, wenn wir zuvor dem einen oder anderen Bürger geholfen haben. So können wir in optionalen Nebenaufgaben zum Beispiel von Soldaten zu Unrecht bedrängte Bauern retten. »Ach, wären meine Söhne nur auch solche Helden wie Ihr!«, schwärmen die Beschützten, und Altairs Großmut spricht sich herum. Wenn das Volk dem Assassinen gewogen ist, versperrt es Wachen den Weg, die den Helden verfolgen. Alternativ könnten wir einen direkten Kampf gegen die Häscher versuchen (schlechte Idee) oder uns in einer der auf manchen Dächern aufgebauten Pavillons verstecken (schon besser). Die Massen-KI funktioniert übrigens blendend und füllt die drei Städte Damaskus, Jerusalem und Akkon mit viel Leben. Mehr noch: Wenn wir rück-

sichtslos durch die Menge stolpern und zum Beispiel der einen oder anderen Frau eine Vase zerdeppern, wird wild geschimpft. Ignorieren wir die Bitten eines Bettlers, kann es sein, dass der uns wüst wegschubst. Und klettert Altair vor den Augen der Bürger an einer Häuserfront entlang, fragt ein Zeuge völlig zu Recht: »Warum tut er das?«

Langweilen

Assassin's Creed beeindruckt einerseits durch die lebendige Welt, bremst die Dauermotivation aber andererseits durch seine beschränkte Spielmechanik: Die Stadt per Übersichtsblick erkunden, beim Auftraggeber Nebenquests abholen, zwei bis drei dieser Aufgaben erfüllen und schließlich die Zielperson eliminieren. Das wiederholt sich in jeder Mission. Für ein wenig Vielfalt sorgen die seltenen Kopf-gegen-Information-Quests, bei denen wir für einen Kollegen zwei Personen töten

müssen, um von ihm die gewünschte Auskunft zu erhalten. Die Herausforderung dabei: Altair darf nicht erwischt werden, sonst gilt die Mission als gescheitert. Da sich die Zielpersonen in der Regel in gut besuchten Gebieten herumtreiben, muss der Held also besonders vorsichtig vorgehen. Weniger gefährlich, aber ebenso knifflig sind die Fahnen-Missionen, in denen Altair innerhalb eines eng gesteckten Zeitfensters mehrere Flaggen einsammeln muss. Klar, dass die meistens an schwer erreichbaren Stellen platziert sind und wir clever klettern und punktgenau springen müssen.

Erleben

Insbesondere dem Helden ist es zu verdanken, dass sich **Assassin's Creed** von vielen Genre-Konkurrenten abhebt. Allein die Entwicklung Altairs vom anfangs arroganten zum geläuterten und schließlich rehabilitierten Auftragskiller ist so in-



Ohne Aufsehen zu erregen, müssen wir **unter Zeitdruck** Flaggen sammeln. Schwierig, bei so vielen Zeugen.



Die Weitsicht in Assassin's Creed ist enorm: Hier pausieren wir gerade vor den Toren von **Damaskus**. Auf leistungsstarken Grafikkarten kann die PC-Version noch prächtiger werden.

interessant und schön geschrieben, dass die eher gesichtslosen **Bioshock-** und **Crysis**-Helden ihren Hut ziehen müssen. Die anderen Figuren überzeugen ebenfalls: Altairs so weiser wie wortgewandter Meister Al Mualim wird von seinen Untergebenen ebenso verehrt wie gefürchtet. Auch die neun Zielpersonen sind jede für sich besondere Charakterköpfe – Corey May, Autor der **Prince of Persia**-Teile **Warrior Within** und **The Two Thrones**, hat ganze Arbeit geleistet.

Zusammenfassen

Was erwartet uns also im März? Kurzum: ein außergewöhnliches Actionspiel. Das Szenario um den

Dritten Kreuzzug ist unverbraucht, der Held cool, die Handlung spannend und die Welt so hübsch wie stimmig. Auch technisch macht **Assassin's Creed** einen hervorragenden Eindruck. Selbst wenn die PC-Fassung erst im März erscheint, dürfte das Spiel immer noch zu den attraktivsten Action-Kandidaten zählen. Ubisoft muss in der verbleibenden Zeit nur noch beweisen, dass das Spiel auch auf unserer Lieblingsplattform eine Daseinsberechtigung hat – mit einer Umsetzung, die dem Konsolenoriginal in nichts nachsteht. Oder besser noch: diese sogar überholt. Wir freuen uns drauf!

DM



Al Mualim versorgt Altair nach jeder Mission mit neuen Ausrüstungsgegenständen.



Mit einem waghalsigen **Sprung** hechten wir von einer Aussichtsplattform. Unten steht ein Heuwagen.

Assassin's Creed

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **März 2008**
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Wie heißt es so schön: Eine Geschichte steht und fällt mit ihrem Helden. Insofern kann bei Assassin's Creed eigentlich nicht mehr viel schiefgehen. Schon lange habe ich keinen so tollen Charakter wie Altair mehr gespielt. Dazu kommen die stimmige Welt, die lebendigen Städte, das Planen und Ausführen der Attentate. Und habe ich mal keine Lust darauf, so turne ich mit dem Burschen über die Dächer Jerusalems – weil's einfach irre fantastisch aussieht und riesigen Spaß macht. Hoffentlich ... hoffentlich setzt Ubisoft das Spiel gewissenhaft für den PC um! Assassin's Creed hat das verdient.



danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Im Vordergrund: **der Kapitän**. Der glaubt Ninas Berichten erst angesichts der Toten im Hintergrund.



Auf Tastendruck werden alle **manipulierbaren Punkte** wie Ausgänge oder Gegenstände angezeigt.

Geheimakte 2

Das meistverkaufte Adventure 2006 geht in die zweite Runde: Nach dem Rätsel von Tunguska folgt nun die Auseinandersetzung mit der drohenden Klimakatastrophe.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4207

Irgendwo auf dieser Welt muss es einen riesigen Schrank geben. Einen Aktenschrank. Mit einem Aufkleber: geheim. All die Filme, Romane und mittlerweile auch Spiele, die um streng vertrauliche Schriftstücke kreisen, müssen ja irgendwoher ihr Futter kriegen. Einen Schlüssel zu diesem Archiv scheint auch der Entwickler Fusionsphere zu besitzen. Denn nach seinem Überraschungshit **Geheimakte Tunguska** (GS

10/2006, 83 Punkte) schraubt das deutsche Team nun emsig am Nachfolger **Geheimakte 2**.

Wiederholungstäter

Konnte vor **Geheimakte Tunguska** kaum jemand etwas mit dem fremd klingenden Aktenzeichen »Tunguska« anfangen, wissen heute Adventure-Fans in der ganzen Welt, dass dies eine Region in Zentralsibirien ist, in der es 1908 eine gigantische Explosion

gegeben hat. Bis heute regt das sogenannte Tunguska-Ereignis Wissenschaftler, Ufologen und Weltverschwörer zu mehr oder weniger abenteuerlichen Theorien an. Der ideale Stoff, um vor einer pseudodokumentarischen Kulisse in Form eines klassischen Point&Click-Adventures eine Geschichte rund um Verschwörung, Geheimwissen und Verbrechen zu spinnen. Im zweiten Teil bleiben die Entwickler dieser Linie hundertprozentig treu: Wieder sind die Hauptpersonen Nina Kalenkow und Max Gruber, ein betont junges, betont modernes (Ex-) Paar, das sich während der turbulenten Ereignisse des ersten Teils kennen und lieben lernte. Und wieder geht es um eine Jahrhunderte und Kontinente umspannende Handlungslinie, in der geschickt tatsächliche und fiktive Elemente kombiniert werden.

Kreuzfahrer

Der Prolog des Spiels empfängt Sie in einem britischen Herrenhaus. Sie beobachten Bischof Chester Parrey, der in seiner schummerig ausgeleuchteten Bibliothek einen Brief liest. Vielmehr vorgelesen bekommt: Eine zittrige Greisenstimme aus dem

Off berichtet von dem immens wertvollen Pergament, dessen geheime Botschaften höchst brisant und noch nicht entschlüsselt seien und das Parrey gut verwahren solle. Plötzlich kommt Bewegung in die lauselige Szenerie, ein Schnitt: Sam Fisher samt Zwillingbruder huschen ums antike Gemäuer; zwei schwarz gekleidete Gestalten mit Nachtsichtgeräten, schwer bewaffnet. Der Bischof entdeckt die beiden – und ab hier übernehmen Sie. Um es kurz zu machen: Sie schaffen es gerade noch, das wertvolle Pergament zu verstecken, dann nimmt die Geschichte unbarmherzig ihren Lauf.

Aufblende, Hamburger Hafen. Jetzt steuern Sie Nina, die sich im vergangenen Jahr kaum verändert hat. Das gilt im Grunde für das gesamte Spiel. Grafik, Interface, Animationen, Menüs, alles ist eins zu eins aus dem Vorgänger übernommen. Einerseits gibt das dem Spieler ein »Willkommen Zuhause«-Gefühl, andererseits sollten die Entwickler langfristig besonders im grafischen Bereich weiterentwickeln. Denn so hübsch die 2D-Schauplätze mit den in Pseudo-3D agierenden Charakteren wieder gelungen



Von hier aus gelangen Sie per Doppelklick zu allen Decks. Das **Schiff** ist nur ein Schauplatz von vielen.

sind, eine fixe Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln ist nicht mehr zeitgemäß. Vorteil der antiken Technik: Auch **Geheimakte 2** wird wieder auf so gut wie allen PCs bis hinunter zur elektrischen Schreibmaschine laufen.

Doch zurück zur Geschichte: Wir erfahren, dass sich Nina von Max getrennt hat und nun auf einer Kreuzfahrt Erholung suchen will. Wie vieles im Leben der resoluten Ex-Studentin und Automechanikerin klappt das erst mal nicht so richtig. Im Hafen, vor ihren Augen, verunglückt ein Mann tödlich, und das Kreuzfahrtschiff entpuppt sich als besserer Seelenverkäufer. Trotzdem geht Nina an Bord, Urlaub tut not.

Rätselmaschine

Die Pannenserie geht weiter: In ihrer Kabine angekommen, entdeckt Nina, dass ihr Koffer vertauscht wurde. Routinierte Abenteurer hören die Nachtigall hier ganz laut trapsen: Tödlicher Unfall am Hafen, dann vertauschte Koffer, das ist kein Zufall. So ist es auch. Mehr wollen wir an dieser Stelle noch nicht verraten. Zunächst versucht Nina auf dem Schiff, ihr eigenes Gepäck aufzutreiben. Doch in ihre Kabine wird eingebrochen, sie selbst niedergeschlagen – und nun ist auch noch ihre Handtasche weg. Nina reicht's: Sie erzählt alles dem Kapitän. Eine zwielichtige Frau behauptet jedoch, Nina sei nicht niedergeschlagen worden, sondern »wahrscheinlich betrunken« gegen ihre Kabinentür gelaufen. Nun kommt die Rätselmaschine richtig in Gang: Warum lügt diese



Das Tussi-Rätsel: Um so ganz in rosa als die Dame links im Liegestuhl durchzugehen, mussten wir zahlreiche Dinge **sammeln und kombinieren**.

angebliche Zeugin? Die hängt mit drin! Wo drin, wissen wir zwar noch nicht, aber wir haben diesen einen Hinweis und folgen ihm wie Waldi der Wurst.

In der Folge reden wir mit den anderen Passagieren und sammeln Gegenstände. Dabei hilft uns wieder die praktische Hotspot-Anzeige. Die schon in diesem frühen Entwicklungsstadium sehr gelungene Synchronisation macht die Dialoge (trotz erneuter Überlängen) zum Erlebnis. Wieder wurden professionelle Sprecher verpflichtet, unter anderem

die Stimme des Chefkochs aus der Serie **South Park**.

Brückenschlag

Sehr dynamisch entwickelt sich die Geschichte dann auf einen ersten dramaturgischen Höhepunkt zu. Nur soviel sei verraten: Nina dringt in die Kabine der lügenden Zeugin ein und findet dort ihre Handtasche. Bevor die Frau ihr dazu Rede und Antwort stehen kann, wird sie vergiftet. Irgendwie scheint dabei die Sekte eines ebenso charismatischen wie fanatischen Weltuntergangspredigers die Finger im Spiel zu haben. Diese geheimnisvolle Organisation schlachtet die allgemeine Angst vor klimatischen Ver-

änderungen für ihre Zwecke aus: Menschen in Panik sind leicht zu manipulieren. Doch das ist längst nicht alles. Erinnern Sie sich an die Pergamentrolle vom Beginn dieses Textes? Zwischen dieser und dem Sektenführer scheint es eine direkte Verbindung zu geben – und zur globalen Klimaveränderung. Und so schlägt **Geheimakte 2** thematisch die Brücke zum ersten Teil: ein pseudodokumentarisches Szenario mit mystischem Verschwörungshintergrund. Unsere Preview-Version entlässt uns mit einer filmreif inszenierten, haushohen Tsunami-Welle. Und wir zittern vor Neugierde und Ungeduld. Kann es nicht morgen schon August sein? **MT**



Spannung in gewohnt dramatisch geschnittenen **Zwischensequenzen**: Eine Flutwelle erfasst das Schiff.

Geheimakte 2

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **19. August 2008**
► Hersteller **Fusionsphere / Deep Silver** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Trier: Hach, wie schön! Wieder darf ich mit Nina Kalenkov mysteriösen Ereignissen nachschnüffeln, wieder entwickelt sich die Geschichte von der scheinbar banalen privaten Ebene zur weltbedrohenden Verschwörung mit Schauplätzen rund um den Planeten. Ich wünsche mir eigentlich nur, dass die Entwickler die wenigen Schwachstellen des Vorgängers (langatmige Dialoge, teils bemühter Humor) konsequent ausmerzen. Geheimakte 2 ist meine Adventure-Hoffnung 2008.



michael@gamestar.de

Potenzial **Sehr gut**

Komplex wie Supreme Commander, schnell wie Command & Conquer, abwechslungsreich wie Starcraft: Hier stehen alle Zeichen auf Überraschungshit.

Universe at War Earth Assault

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- Quicklink: 4194
- Infos zum Spiel
- Quicklink: 4378

Die Erde als Schlachtfeld? Kennen wir! Außerirdische Invasoren? Kennen wir auch! Außerirdische Invasoren, die sich untereinander bekriegen und die Erde als Schlachtfeld missbrauchen? Das kennen wir noch nicht! Und die fast fertige Beta-Version von **Universe at War** hat noch viele andere Überraschungen auf Lager.

Alles verloren

Überraschung 1: Im Prolog der Story-Kampagne spielen wir keine der drei Alien-Rassen, sondern die Menschen. Mit Panzern und Soldaten liefern wir uns in Washington erbitterte Rückzugsgefechte gegen einen gewaltigen Kampfpläuer der »Hierarchie«. Diese außerirdische Interessen-

gemeinschaft landet im Jahr 2012 plötzlich auf der Erde und hat eigentlich nur ein Interesse: die gesamte Welt in Schutt und Asche zu legen. Denn – Überraschung 2 – für die Hierarchie ist prinzipiell alles ein Rohstoff, egal ob Panzer, Mensch, Tier, Baum oder Haus. Entsprechend aggressiv rücken die fiesen Invasoren vor.

Wir können zwar gerade noch den Präsidenten aus dem Weißen Haus retten, haben aber letztlich keine Chance gegen die Plasmakanonen und Laserstrahlen der Hierarchie und stellen uns den Kampfpläuern zum letzten Gefecht. Plötzlich – Überraschung 3 – eine Zwischensequenz: Ein Portal öffnet sich, heraus strömen filigrane Roboterwesen und stürzen sich auf das Ungetüm.

Alles opfern

Sequenz vorbei, und – Überraschung 4 – wir übernehmen das Kommando über die Androiden, die sich selbst Novus nennen. Per Videoeinblendung erfahren wir von einem mysteriösen Roboter namens »Der Gründer«, wie wir den riesigen Kampfpläuer am besten von den Beinen holen: Wir sollen unser Feuer auf eine der Stelzen konzentrieren und unsere Ohm-Roboter (offensichtlich das Kanonenfutter der Novus) per »Überladung« zum Kamikaze-Angriff zwingen. Selten zuvor haben wir Spezialfähigkeiten von Einheiten in solch einer dramatischen Unterrichtsstunde gelernt. Laserstrahlen glühen, Überladungsblitze zucken, Trümmer fliegen umher ... und endlich zerlegt eine gewaltige Explosion den Kampfpläuer in sämtliche Einzelteile.

Alles vernetzen

Prolog vorbei, Beginn der Story-Kampagne: Warum helfen die Novus unserem Planeten? Was plant die Hierarchie? Und wieso gibt es in der Novus-Armee eine verblüffend menschlich aussehende Heldin namens Mirabel? Um Antwort



Dramatischer Prolog: Mit einem letzten Aufgebot der amerikanischen Armee verteidigen wir Washington.



Jeder Kampfpläuer verfügt über mehrere Module, die wir je nach Kampfsituation anders bestücken können.



Im separaten **Strategiemodus** erobern wir in Echtzeit die Welt.



Novus-Roboterr können sich durch die blauen Strahlen teleportieren.



Mit **Conquerer-Kanonen** und einem Helden (unten rechts) attackieren wir im **Lichtmodus** einen turmhohen **Hierarchie-Kampfläufer**.

ten auf diese Fragen zu bekommen, müssen wir zunächst einmal gehörig umdenken. Denn – Überraschung 5 – Standard-Strategien wie Einbunkern oder Schnellangriffe funktionieren bei den Novus nur selten; im direkten Konflikt haben ihre schwächlichen Blechbüchsen meist keine Chance. Stattdessen müssen wir mit getarnten Energietürmen möglichst schnell einen möglichst großen Teil des Schlachtfeldes vernetzen, nur so können wir den Vorteil der Novus optimal nutzen: Über die Leitungen zwischen den Türmen können sich ihre Ohm- und Hacker-Roboter binnen Sekunden von einem Kartende zum anderen beamen. Blitzschnell zuschlagen, feindliche Einheiten per Virus übernehmen, Sicherheitssysteme lahmlegen, fix wieder abhauen. Ziemlich anspruchsvoll, und gerade darum ziemlich spannend.

Alles zerstören

Acht Missionen später ist Schluss mit der Heimlichtuerei: Wir übernehmen die Hierarchie, befehligen Rancor-ähnliche Monster, fliegende Untertassen und natürlich auch die gewaltigen Kampfläufer aus dem Prolog. Und die haben – Überraschung 6 – bedeutend mehr auf dem Blechkasten als nur ihre beispiellose Zerstörungskraft. Je nach Situation können und müssen wir ihre Ausrüstung anpassen: Beim Angriff auf die feindliche Basis schrauben wir Plasmakanonen und Schutzschilde auf Beine und Torso. In Kampfpausen tauschen wir die Waffen schnell gegen kleine Fabriken, in denen wir neue Kampfeinheiten produzieren. Das alles kostet eine Menge Rohmaterial, das wir – Sie erinnern sich vielleicht – aus ausnahmslos allem extrahieren,

was sich noch leichtsinnigerweise auf dem Schlachtfeld befindet. Ein herrlich bössartiger Spaß!

Alles erleuchten

Der Rabatz auf der Erdoberfläche weckt gegen Ende der Kampagne schließlich ein drittes Volk aus seinem jahrtausendelangen Schlaf auf dem Meeresboden: Im Vergleich zu Novus und Hierarchie wirken die Masari – negative Überraschung 1 – enttäuschend konventionell und erinnern an südamerikanische Hochkulturen wie Inka und Azteken. Bei ihnen müssen wir uns ständig entscheiden, ob wir gerade lieber das Licht oder die Dunkelheit anbeten – mit weitreichenden Konsequenzen. Kanonen verschießen im Lichtmodus explodierende Energiebälle, bei Dunkelheit dagegen weiter reichende und präzisere Geschosse aus dunkler Materie. Himmelslords können nur bei Licht fliegen, Infanterieeinheiten generieren ausschließlich bei Dunkelheit einen Schutz-

schild. Eine nette Idee, Novus und Hierarchie haben uns jedoch weit aus besser gefallen.

Alles erobern

Die achte und vorerst letzte Überraschung erleben wir, als wir nach unserem Kampagnen-Probispiel auf den Menüpunkt »Szenario« klicken und plötzlich auf unserem Erdball landen, der in 25 Regionen unterteilt ist. Denn neben der Kampagne liefert **Universe at War** zusätzlich einen Strategiemodus, in dem die drei Kriegsparteien in Echtzeit um die Weltherrschaft ringen. Wie in **Empire at War** errichten wir Gebäude, heben Truppen aus und verschieben unsere Helden. Treffen wir auf eine Armee unserer Feinde, müssen wir sie in einem Skirmish-Gefecht besiegen. Diesen Spielmodus sollen Sie auch online ausfechten dürfen. Wie gut das alles funktioniert? Das finden wir spätestens anhand der Testversion in der nächsten Ausgabe heraus. Lassen Sie sich einfach überraschen! **HK**

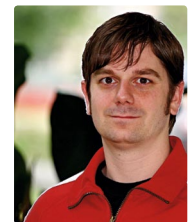


Novus-Heldin Miranda sitzt in einem Kampfroboer und demonstriert die hübschen **Spezialeffekte**.

Universe at War: Earth Assault

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **Dezember 2007**
► Hersteller **Petroglyph / Sega** ► Status **zu 95% fertig**

Heiko Klinge: Es tut so gut, böse zu sein! Vor allem, wenn ich mit turmhohen Kampfläuferten ganze Städte einäschere. Die herrlich diabolische Hierarchie klettert schon jetzt auf Platz 2 meiner Lieblingsarmeen – gleich nach den Zerg. Und apropos Starcraft: Endlich mal wieder ein Echtzeit-Strategiespiel, dass wirklich grundverschiedene Kriegsparteien liefert. Erfahrene Feldherren sollten diesen Geheimtipp unbedingt vormerken!



heiko@gamstar.de

Potenzial **Sehr gut**



Mythologisches Szenario, detaillierte Kämpfe, keine Gegenstandsjagd – Liquid Entertainment werkelt an einem etwas anderen Action-Rollenspiel.

Rise of the Argonauts

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4326

Ein Auftragsmörder tötet Jasons Frau und legt bei der Flucht auch noch den halben Königspalast in Schutt und Asche. Was macht man als griechischer Sagenheld in so einer Situation? Sechs Inseln bereisen, mytholo-

gische Monster verprügeln und das Goldene Vlies finden. Denn nur damit kann Jason seine verbliebene Frau wieder ins Leben zurückholen – wenn man der antiken griechischen Sage glauben mag. Da so ein Abenteuerzug im

Alleingang selbst für Göttersohn Herkules nicht ganz einfach wäre, holt sich Jason Hilfe bei den titelgebenden Argonauten. Von denen gesellen sich im Verlauf der Geschichte immer mehr zum Helden. Besonders praktisch: Die Argonauten arbeiten dank der klugen KI mit Ihnen zusammen. Der stämmige Hühne Achilles etwa hält Gegner im Kampf fest, sodass Jason problemlos zum finalen Stoß abholen kann. Das Kampfsystem fällt allgemein deutlich flotter aus als in vergleichbaren Rollenspielen. Jason kann um seine Gegner herumtänzen, sie mit dem Schwert drangsaliieren und Angriffe per Schild abblocken. Das sieht dank der aufwändigen Animationen schon jetzt großartig aus. Obwohl Sie viele Feinde bereits mit einem einzigen Schlag töten, sind die Kämpfe alles andere als einfach. Entscheidend für den Sieg ist meist die passende Taktik. Treffen wir beispielsweise auf Soldaten mit Schilden, müssen wir die Kerle umkreisen, da sie frontale Angriffe unbekümmert abblocken würden. Ein Lanzenträger wiederum wird versuchen, uns auf Distanz zu halten, weswegen wir bevorzugt mit Wurfspeeren oder einem Schild gegen diese Gegner vorgehen. Und keine Sorge: Ein Endboss fällt keinesfalls bereits nach dem ersten Schlag

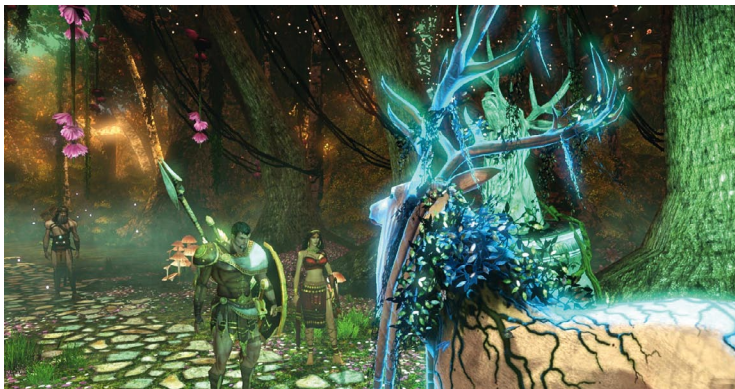
um. Stattdessen müssen wir solch schweren Brocken kritische Wunden zufügen. Das Besondere: Alle Treffer können Sie am Körper und an der Rüstung des jeweiligen Endgegners erkennen. Die Entwickler haben uns etwa einen fiesen Zentauren-Krieger gezeigt, dem wir zuerst ein Rüstungsteil vom Leib prügeln müssen, bevor wir ihn an derselben Stelle verletzen können.

Sagenhafte Götter

Wer viel kämpft, steigt in anderen Rollenspielen profan im Level auf und verteilt Punkte auf Attribute und einen Talentbaum. Zumindest den Talentbaum gibt's auch in **Rise of the Argonauts** – der Rest läuft allerdings etwas anders ab. Durch unsere Taten entscheiden wir uns für eine der vier Gottheiten



Jason nimmt es im Laufe seiner Reise mit zahlreichen Sagengestalten auf – hier mit einer Gruppe Satyrn.



Artemis, die Göttin der Natur, taucht im Spiel als eine Mischung aus Hirsch- und Pflanzenwesen auf.



Auch Jason kann sich im Kampfverlauf Wunden zuziehen.



An der Anzahl der **Verletzungen** können wir den Gesundheitszustand des Eber-Bosses auch ohne Energieleiste problemlos einschätzen.

Athena, Artemis, Hermes und Apollo. Helfen wir beispielsweise Orion, den missgestalteten Adonis zu bezwingen, belohnt uns Artemis mit einer Auszeichnung. Dank dieser können wir neue Fertigkeiten in einem passenden Tempel erlernen. Wie viele Auszeichnungen es insgesamt zu hohlen gibt, wollten uns die Jungs von Liquid Entertainment noch nicht verraten. Fest steht bereits jetzt, dass es unmöglich sein wird, Fehler bei der Charakterentwicklung zu machen. Egal, wie Sie Ihre Auszeichnungen investieren, es soll niemals zu Ihrem Nachteil sein. Der Spieler wird völlig frei entscheiden, wie er **Rise of the Argonauts** spielen will, ohne sich an einen vorgegebenen Pfad halten zu müssen. Jeder Gott bringt zum einen seinen eigenen Talentbaum und

zum anderen Boni auf einen der drei Waffenstile (Schwertkampf, Speer und Knüppel) mit sich. Prüfeln wir etwa mit einem Knüppel auf einen Schild ein, geht der nach einer gewissen Zeit kaputt, und der Angreifer hat ein Problem. Und zwar gleich in doppelter Hinsicht, denn die Attacken haben dank der realistischen Physik-Engine Auswirkungen auf den Körper jeden Gegners. Der arme Kerl muss zum Beispiel neben einem zerbrochenen Schild auch einen gebrochenen Arm verkraften.

Sagenhaftes Schiff

Gegenstände gibt's ebenfalls – wenn auch nicht so viele wie bei der Genre-Konkurrenz. Beispiel: Wir betreten ein Schlachtfeld, auf dem Orion kurz zuvor gegen eine Armee Dryaden gekämpft hat.

Neben jeder Menge toter Körper finden wir auch einen Speer, den Orion scheinbar auf der Flucht verloren hat. Klicken wir ihn an, erscheint eine Einblendung, und wir müssen uns entscheiden, ob wir die gefundene Waffe gegen unsere alte eintauschen wollen – beide gleichzeitig tragen dürfen wir nicht. So wollen die Entwickler verhindern, dass die Spieler zu viel Zeit in Menüs mit dem Ordnen von Gegenständen verbringen. Auch das Horten unzähliger Items, die hinterher ohnedies nur beim Händler verkauft werden, wird somit nicht stattfinden. Egal, welche Wahl wir treffen, die überzählige Ausrüstung landet automatisch auf der Argo, einem gigantischen Segelschiff, mit dem Jason die Meere bereist. Auf diesem sagenhaften Kahn werden

auch alle erhaltenen Gegenstände und Auszeichnungen ausgestellt. So gibt's beispielsweise im hinteren Teil eine Waffenkammer, in der sich das gesamte Kriegsgewehr ansammelt. Wollen wir nun unsere Bewaffnung wechseln, reicht dank des praktischen Schnellreisesystems ein Klick, um zum Schiff zurückzukehren. Im vorderen Teil findet sich eine Trophäenkammer für unsere Auszeichnungen und sonstigen Errungenschaften, die wir im Laufe unserer Reise ansammeln. Für zusätzliche Motivation sollen zahlreiche versteckte Gegenstände und schwer zu erfüllende Bonusziele sorgen. Mit der Reisekarte wechseln wir ohne Zeitverzögerung zwischen den Inseln hin und her. Ein Segelmodus mit manueller Schiffssteuerung war zwar angedacht, erschien den Entwicklern allerdings zu langweilig. Übrigens: Wir können uns die Reihenfolge, in der wir die Eilande abklappern, selbst aussuchen. Nur die letzte Insel dürfen wir nicht vorzeitig betreten, denn dort findet der finale Kampf statt.

Sagenhafte Details

»Eigentlich ist die Geschichte der Argonauten langweilig,« meint Ed Castillo. »Wichtig ist nur, was man draus macht.« Der Entwickler Liquid Entertainment (**Dragons-hard, War of the Ring**) hat neben großen Ambitionen auch große Ideen und ist damit auf einem guten Weg. Obwohl die uns gezeigte Version alles andere als fertig ist, machte das Spiel bereits einen guten Eindruck. Nicht nur spielerisch, sondern dank detaillierter Texturen und gelungener Animationen auch technisch. Bleibt abzuwarten, ob die Entwickler es schaffen, die schönen Details zu einem sagenhaften Ganzen zusammenzufügen.

FLO



Auf den Inseln finden sich imposante Statuen – manche beherbergen den Eingang zu **Höhlensystemen**.

Rise of the Argonauts

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2008**
► Hersteller **Liquid Entert. / Codemasters** ► Status **zu 30% fertig**

Florian Kneringer: Ich war beim Besuch bei Liquid in Kalifornien angetan von den zahlreichen guten Ideen der Entwickler. Das Kampfsystem wirkt bereits in diesem frühen Stadium durchdacht. Allerdings dürfte der Gewaltgrad hierzulande für Probleme sorgen – in den Scharmützeln werden schon mal Arme und Köpfe abgetrennt. Wenn die Entwickler alle Versprechungen wahr machen, erwartet uns ein tolles Rollenspiel.



floriank@gamestar.de

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: UT 3, Portal

Zuletzt gesehen: Ratatouille (nochmal)

Zuletzt gelesen: »New Inventions of Daedalus«

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Killing Spreeeeeeee! ★★★★★

NfS: ProStreet: Darf wegen mir am eigenen Staub ersticken. ★★

Kane & Lynch: Wenn die Typen nicht so unsympathisch wären ... ★★★



Gunnar Lott

Chefredakteur gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Orange Box, UT 3

Zuletzt gesehen: American Gangster

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

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Sieht klasse aus, spielt sich flüssig. ★★★★★

NfS: ProStreet: Ach, ein bisschen Rasen geht immer. ★★★

Kane & Lynch: Mag ich nicht, macht dennoch Spaß. ★★★



Michael Trier

Stellv. Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: The Witcher, Geheimakte 2

Zuletzt gesehen: Ditsche (neue Folgen, juchu!)

Zuletzt gelesen: »Motorrad«

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Sehr cool, aber nicht mein Genre. ★★★★★

NfS: ProStreet: Tiefpunkt der Serie. ★★

Kane & Lynch: Endlich mal unsympathische Typen! ★★★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: UT 3, Zelda (DS)

Zuletzt gesehen: Moneybrother (live und toll!)

Zuletzt gelesen: »Mass Effect: Revelation«

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Mein derzeit liebstes Action-Rennspiel! ★★★★★

NfS: ProStreet: Parkplatz-Gekurve hab ich in München genug. ★★

Kane & Lynch: Gewaltverbrecher taugen nicht als Spielhelden. ★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: UT 3, Team Fortress 2

Zuletzt gesehen: Louis Theroux's Weird Weekends

Zuletzt gehört: Quantum Redshift (Soundtrack)

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Schön, schnell, unkompliziert! ★★★★★

NfS: ProStreet: Da steh' ich lieber im Stau! ★

Kane & Lynch: Fiese Typen, fiese Frisuren, super! ★★★★★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Tabula Rasa, Mass Effect (Xbox)

Zuletzt gesehen: »Drawn Together« (böse witzig)

Zuletzt gelesen: Immer noch »A Crown of Swords«

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: UT wie eh und je. Gut, schön, schnell. ★★★★★

NfS: ProStreet: NfS ohne Polizei? Dann auch ohne mich. ★★

Kane & Lynch: Der Hitman war cooler. ★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Guitar Hero 3! Rock!

Zuletzt gehört: Guitar Hero 3! Yeah!

Zuletzt gelesen: Stephen King: »Lisey's Story«

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Ist auch nichts anderes als UT 2004. ★★★★★

NfS: ProStreet: Brumm-brumm, schnarch-schnarch. ★

Kane & Lynch: Gutes Spiel, aber schlechte Menschen. ★★★★★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Guitar Hero 3, NfS: ProStreet

Zuletzt gesehen: massenhaft Blu-ray-Filme

Zuletzt gelesen: Crichtons »Timeline« (wieder)

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Hach, wie damals. Nur schöner! ★★★★★

NfS: ProStreet: Wie man eine Serie in den Sand setzen kann. ★

Kane & Lynch: Ganz nett. Wegen Koop und so ... ★★★★★



Florian Kneringer

Trainee flo@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Zelda: Phantom Hourglass (DS)

Zuletzt gesehen: Lissi und der wilde Kaiser

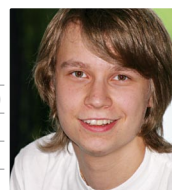
Zuletzt gehört: Die Ärzte: »Jazz ist anders«

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Endlich wieder ein schneller Shooter! ★★★★★

NfS: ProStreet: Das schlechteste Need for Speed. ★

Kane & Lynch: Ich mag die beiden Wahnsinnigen. ★★★★★



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Crysis, Pro Evo 2008

Zuletzt gesehen: Auf der anderen Seite

Zuletzt gelesen: Bukowski: »Kaputt in Hollywood«

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Bestes UT seit langem, aber kein Quake. ★★★★★

NfS: ProStreet: Im Ruhrpott heißt sowas Kernschrott. ★

Kane & Lynch: Kann man spielen, muss man nicht. ★★



Hendrik Weins

Redakteur hendrik@gamestar.de

Zuletzt gespielt: UT 3, Crysis

Zuletzt gesehen: Stirb Langsam 4.0 (Blu-ray)

Zuletzt gelesen: »Zuletzt gelesen«

Meine Meinung zu ...

Unreal Tournament 3: Raketenwerfer, ich komme! ★★★★★

NfS: ProStreet: Immer wieder dasselbe, trotzdem Spaßig. ★★★★★

Kane & Lynch: Cooles Szenario, aber diese Grafik ... ★★★★★



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?



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 Erfahrungslevel 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

UNREAL TOURNAMENT 3 MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Epic Games (Unreal Tournament 2004, GS 05/04: 90 Punkte)
 PUBLISHER Midway
 SPRACHE Deutsch, Englisch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 50 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.11.2007
 CA. PREIS 50 Euro
 USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 7 Stunden

SPIELVERLAUF: Schlimmer »An-den-PC-Fessler«, Wird selbst mit Bots nicht langweilig.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

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

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

HILFEN Tutorial, Texthilfen, Sprachhilfen
 SPEICHERSYSTEM automatisch

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 7,2 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte
--	--	---

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ CD-Key
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Duell (2), Deathmatch (32), Team-Deathmatch (32), Capture the Flag (32), Warfare (32)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER ja
 FAZIT Wer auf Realismus preift, bekommt ein Riesenspaket schau gemachter Action.

SERVERSUCHE intern
 MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ imposante Kulissen + scharfe Texturen + sehr abwechslungsreich	9 / 10
SOUND	+ tolle Zwischensequenzen + Explosionen etwas mickrig	8 / 10
BALANCE	+ gute Surround-Effekte + gute Sprachausgabe in Zwischensequenzen + oft doofe Sprachausgabe im Spiel selbst	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Karten gut ausbalanciert + fairer Kampf um Superfahrzeuge + in Solokampagne Möglichkeit, zwischen Einsätzen zu wählen	7 / 10
BEDIENUNG	+ gefälliges Sci-Fi-Szenario + Zwischensequenzen vermitteln Gefühl von Bedrohung ... + ... die während des Spiels wieder flöten geht	10 / 10
UMFANG	+ flotte Shooter-Steuerung + Sprungmanöver + nützliche Karte + hilfreiche Tipps + viele Variablen in Sachen Spielmodi und Bots	10 / 10
LEVELDESIGN	+ 42 Karten + lange Solokampagne mit freispielfähigen Inhalten + sechs Hauptmodi + viele kleinere Anpassungen + viele Fahrzeuge	10 / 10
TEAMWORK	+ abwechslungsreich + asynchrone, dennoch ausbalancierte Arealen + schmale, für Fahrzeuge unpassierbare Wege + teilweise zu groß	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Fahrzeuge mit mehreren Positionen + Hoverboard als Anhänger + keine Punktebelohnung für Teamwork	7 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ beliebte UT-Waffen + feste Geschütztürme + reichlich Vehikel mit unterschiedlicher Schlagkraft und Wendigkeit	10 / 10
	+ viele beliebte und leicht durchschaubare Modi + die bekannten UT-Mutatoren + neuer Warfare-Modus in groß und in klein	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Wie immer, aber schöner, schneller, actionreicher.

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; reicht 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

verlempert jeden Abend wertvolle Minuten mit der Frage, was Sie online spielen soll. Und dann startet sie doch wieder TF 2.



Fabian Siegmund

befindet sich aktuell in einer ähnlichen Crisis wie Petra: Guitar Hero 3 oder das Spiel mit den Palmen und dem Nanosuit?

Action

Tod aus dem Nachbarbüro

Wenn Kollegen zu gut treffen, bleibt der Humor auf der Strecke.

Für gewöhnlich dürfen Sie hier mit einem geistreich-witzigen Text rechnen. Doch ich habe all mein Pulver verschossen. Und zwar in den **UT 3**-Partien gegen die Kollegen. Nicht, dass es da geistreich zugegangen wäre – wir bevorzugten Deathmatch –, aber witzig war es allemal. Beweise finden Sie auf der DVD. **Unreal Tournament 3**, so haben wir übrigens beschlossen, spielen wir erst wieder gegeneinander, wenn Praktikant Yassin fort ist. Oder heimlich. Der Mann ist einfach zu schlecht für uns. Ganz ehrlich!

Nicht zu schlecht, sondern einfach zu blutig sind **Painkiller: Overdose** und **Jericho**. Da die beiden Titel als heiße Indizierungs-

kandidaten gelten, müssen wir von Tests im Heft absehen, denn solche Artikel können uns als Werbung ausgelegt werden – und die ist für indizierte Spiele verboten. Unser Urteil zur Monsterjagd **Jericho** finden Sie dafür bereits auf gamestar.de, das zur **Painkiller**-Fortsetzung folgt. **PET**



»Der ist zu ... **schlecht!** Mit dem spielen wir nicht mehr!«

Action-Inhalt

Tests

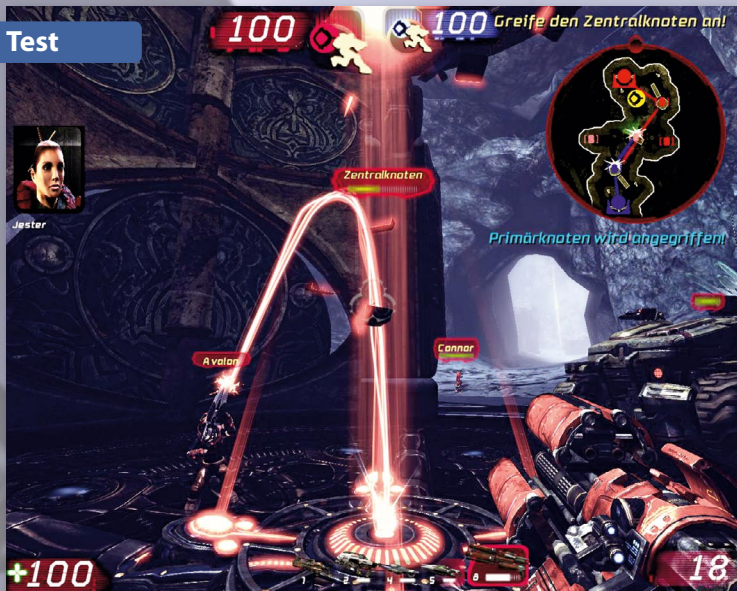
Unreal Tournament 3	52	Kane & Lynch:	
Die Multiplayer-Konkurrenten...	60	Dead Men	70
Crisis	61	Die Legende	
Call of Duty:		von Beowulf	75
Modern Warfare	62	Guitar Hero 3	78
Enemy Territory:		Monster Madness	81
Quake Wars	64	Battlestrike:	
Team Fortress 2	66	Der Widerstand	81
Multiplayer-Vergleich	67		

GameStar-Action-Charts 01/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crisis	Electronic Arts	Crytek	12/07	94	10	10	8	10	10	9	10	8	10	9	
2	Call of Duty 4	Activision	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	Version 1.3
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	12/06: Addon
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	NEU	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	
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07	90	9	10	9	8	9	10	9	9	9	8	
5	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06	88	7	9	9	8	8	10	8	10	10	9	04/07: Addon
6	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	88	5	9	10	10	9	10	9	10	8	8	02/05: Addon
7	Counterstrike Source	EA Games	Valve	12/04 (85)	86	7	10	10	5	10	9	10	8	10	7	02/07: Kontrollbesuch
8	Ghost Recon: Adv. Warfighter 2	Grin	Ubisoft	08/07	82	7	9	6	10	10	8	8	7	9	8	
Actionspiel																
1	Portal	Electronic Arts	Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	5	10	10	8	10	
2	Dark Messiah of M&M	Ubisoft	Arkane Studios	12/06	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	
4	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics	05/06 (89)	88	8	9	10	10	9	7	10	7	8	10	
5	Chronicles of Riddick	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	88	7	10	9	10	10	7	9	9	7	10	
6	Splinter Cell 3	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	88	7	10	10	9	10	9	8	9	8	8	
Simulation																
1	Silent Hunter 4	Ubisoft	Ubisoft Rumänien	05/07	87	9	10	9	9	7	9	8	8	9	9	
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**.



Die **Bots** sind sehr clever und übernehmen selbstständig Knotenpunkte.



Ohne den Team-Klassiker **Capture the Flag** ist ein Unreal Tournament nicht denkbar.



Keine Klassen, keine Terroristen, kein Zweiter Weltkrieg, keine AK-47 und keine Belohnungen. **Will man das spielen? Ja! Und wie!**

Unreal Tournament 3

DVD
- Mega-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3505
- Online-Special
► Quicklink: 4382

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

Facts

- 4 Fraktionen
- Kampagne mit 5 Akten
- 42 Karten
- 5 Spielmodi
- 16 Fahrzeuge
- 32 Spieler

Sanctuary, also Heiligtum, heißt das riesige, leicht verfallene Gebäude, aber darin ist uns nichts heilig, schon gar nicht die sonst so hochgeschätzten Kollegen. Im Gegenteil! Die werden gnadenlos niedergehämmt. Ihnen wird giftiger Grünschleim ins Gesicht gepumpt, werden Kugeln zwischen die Rippen geschossen und Raketen vor die Füße gejagt. Wir sind ja auch nicht zum Wettbeten hierher gekommen, sondern zum Wettschießen, genauer: zum Deathmatch. Tod dem Klinge, dem Siegmund, dem Schmidt, dem Matschijewsky, dem Visarius!

Ach, allen! Wo liegt gleich wieder der Redeemer?

Wir haben's ausgiebig getestet und können mit Fug und Recht behaupten: Kaum hat man das Spiel gestartet, sich in eine Partie eingeklinkt, sich an Geschwindigkeit, satten Farben und an den ersten Abschüssen berauscht, kann man einfach nicht mehr aufhören mit **Unreal Tournament 3**.

Spiel mit Geschichte

Das erste **Unreal Tournament** von 1999 (hierzulande indiziert) war neben **Quake 3: Arena** und der **Half-Life**-Modifikation **Counterstrike** der Titel, der das Clanwesen weltweit ins Rollen brachte. Den Entwicklern Epic und Digital

Extremes gelang es damals auf Anhieb, durch ihren wunderschönen, einfach zu spielenden, aber hart zu meisternden Multiplayer-Shooter gigantische Spielerzahlen zu mobilisieren. Noch heute spielt man in Ligen den tollen Capture-the-Flag-Modus des uralten **UT 99**, wie es zur Abgrenzung von den Nachfolgern mittlerweile genannt wird.

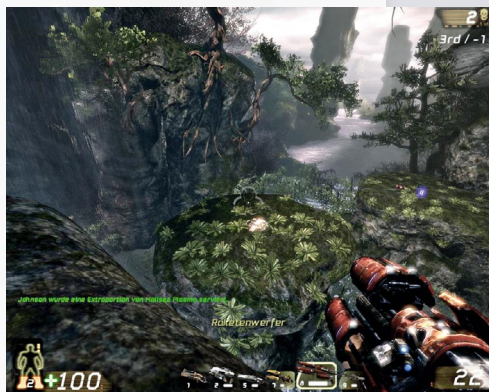
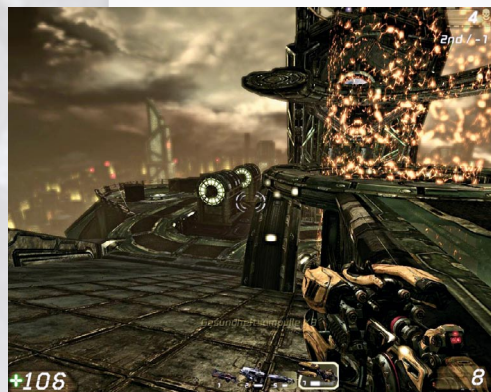
Apropos Nachfolger: **UT 2003** und **UT 2004** konnten trotz neuer Spielmodi und besserer Grafik nicht so recht an den Erfolg von Teil 1 anknüpfen. Das hatte allerdings weniger mit der Qualität der Programme zu tun als vielmehr mit der Tatsache, dass die Konkurrenz längst deutlich härter

geworden war. Andere Titel wie die **Battlefield**-Reihe, das mittlerweile von Valve vertriebene **Counterstrike**, **Call of Duty** oder **Operation Flashpoint** schöpften Spieler ab und läuteten die Erfolgswelle der semi-realistischen Programme ein – die noch immer anhält. Insofern ist **Unreal Tournament 3** durchaus ein Wagnis, steckt in dem Titel doch alles, nur kein Realismus. Und gerade deswegen ist das Spiel so erfrischend – obwohl Epic nur sehr dezent in das aus den Vorgängern bekannte Konzept eingegriffen hat.

Krudes Kriegsturnier

Es ist mal wieder Krieg in der Zukunft. Nicht nur die widerlichen

Abwechslung hoch drei



An Abwechslung mangelt es nicht: Auf der Karte Gateway hat der Entwickler gleich drei Grafiksets vereint. Sie schlüpfen durch Portale auf eine **Raumstation**, in ein **Eis-Areal** und in eine **Dschungel-Landschaft**.



Wir haben die Kugel und sind im **Schlepptau** eines Paladin unterwegs, als uns ein feindlicher Hellbender attackiert. Der Paladin macht allerdings kurzen Prozess mit dem Gegner.

Krall, Handlanger der Skaarj, setzen den Kolonien zu. Auch die Necris, halbtote Wesen mit erstaunlicher Technologie, wollen die Menschen unterjochen. Also

auf in die Schlacht – beziehungsweise in die Solokampagne, auf die Epic angeblich den Schwerpunkt im jüngsten **Unreal Tournament** gelegt hat.

Nach einem pompösen Intro sind wir allerdings schnell ernüchtert. Hinter dem Kriegsszenario verborgen sich keine riesigen Angriffe auf Städte, gi-

gantische Raumschlachten oder was man



Gefechte werden meist über Distanz ausgetragen. So nah kommen Sie **Gegnern** selten.



Mit dem flinken **Scavenger** können Sie sogar einen gigantischen Darkwalker knacken. Schwachpunkt des Riesen: seine Trägheit.

sonst vom SciFi-Krieg erwarten dürfte. In fünf Akten bolzen wir stattdessen schlicht mit Bots durch die fünf normalen Spielmodi von **Unreal Tournament 3**. Zwar werden die einzelnen Einsätze stets durch dramatische gesprochene Texte eingeleitet, in denen Epic eine kleine Rahmenhandlung spinnt, aber am Ende spielen wir dann doch nur Team-Deathmatch, Capture the Flag oder den neuen Warfare-Modus. Da war die Kampagne in **Unreal Tournament**

2004 nachvollziehbarer. In der haben wir uns nämlich nur durch ein Turnier geschossen, eben das »Tournament«, das das Spiel seit jeher im Namen trägt.

Nichtsdestotrotz macht die sieben- bis zehnstündige Weltrettung Freude. Die Karten und Spielmodi sorgen für reichlich Abwechslung. Wir dürfen manchmal sogar zwischen simplem Mannschaftsgeballer, Flaggenklau oder komplexeren Warfare-Schlachten wählen. Die Bots verhalten sich in

den meisten Fällen clever und gehorchen sogar unseren Vorgaben, die wir auf der Kartenübersicht geben. Lassen Sie sich übrigens nicht durch das Wörtchen »Solokampagne« in die Irre führen: Sie können Krall und Necris auch kooperativ mit vier Mitspielern sowohl im LAN als auch online verhauen. Super!

Die Kugel zum Sieg

Kann mal jemand den Siegismund stoppen? Oh mein Gott, der hat

die Kugel! Klinge, los, du hast das schnellste Fahrzeug, hinterher! Verflixt, Fabian hat den Ball ins Ziel getragen. Der Knotenpunkt ist verloren, und wir stehen mit kompletter Mannschaft in der feindlichen Basis, können aber nichts mehr gegen den nun geschützten Energiekern ausrichten. Toll gemacht, Kollegen!

Kommt Ihnen das Beschriebene bekannt vor? Hinter dem von Epic als neu angepriesenen Warfare-Modus verbirgt sich Onslaught aus **UT 2004**. Das Ziel dabei ist es, den gegnerischen Hauptkern zu zerstören. Dazu knüpfen Sie Energielinien, indem Ihr Team Verbindungsstellen, sogenannte Primärknoten übernimmt. Gelingt es Ihnen, eine solche Linie bis zum Hauptquartier der Gegner zu spannen und lange genug aufrechtzuerhalten, bis der feindliche Kern geknackt ist, haben Sie gewonnen. Das klingt einfacher, als es ist, wechseln die Primärknoten doch dauernd und zuweilen blitzschnell den Besitzer. Das langwierige Vorgehen einer Übernahme: Der Knoten wird zunächst zerballert und dann neu errichtet. Die flotte Methode: Mittels einer kleinen Energiekugel, die Ihre Basis ausspuckt, übernehmen Sie den Punkt direkt. Damit nicht nur Kugeln geschleppt werden und so niemand gewinnt, brauchen die Teile geraume Zeit, bis sie neu entstehen.

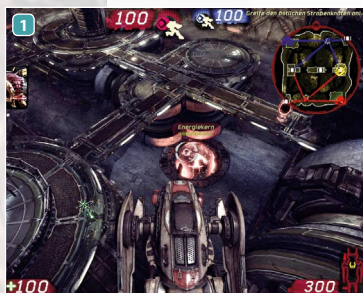
Warfare spielt sich stets ein wenig anders, denn Epic hat reichlich Variationen eingebaut: Mal geht es in gigantischen Arenen zur Sache, in denen Sie bis zu drei Primärknoten erobern

Gegnerschönheiten

Um die recht aufwändigen und anpassbaren **Spielerfiguren** sehen zu können, müssen Sie im Menü unter dem Reiter »Spieler« die entsprechende Funktion aktivieren. Andernfalls zeigt Ihnen das Spiel auf Freund- wie Feindseite eine Standardgestalt. Das Aktivieren der Figuren kostet ein wenig Rechenleistung.



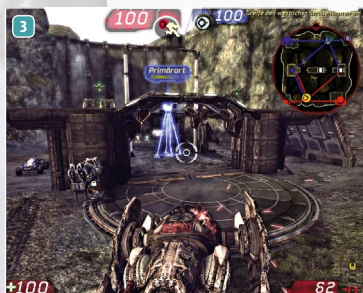
Der Warfare-Modus



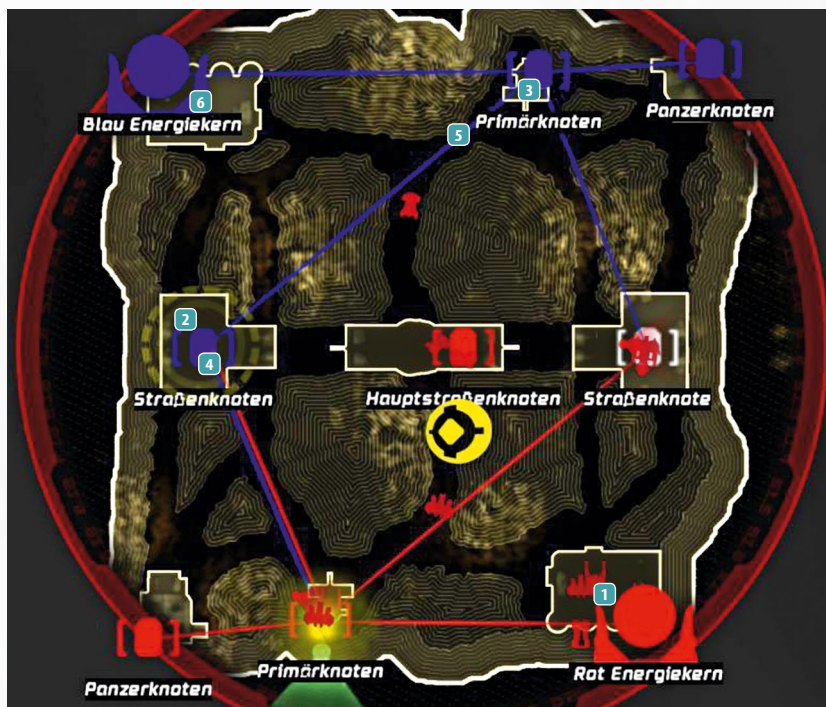
Wir starten in unserer Basis mit dem Raptor. Unser Kugelträger ist bereits am Straßenknoten im Osten.



Blau greift unseren Primärknoten im Süden an, wir attackieren im Gegenzug den Knoten im Westen.



Mist! Gerade am blauen Primärknoten angekommen, verlieren wir den östlichen Straßenknoten wieder.



Die Warfare-Karte »Torlan« gehört zu den größten im ganzen Spiel. Drei neutrale Knoten spucken Superfahrzeuge aus: Die Panzerknoten im Nordosten und Südwesten liefern Goliath-Tanks, der Knoten in der Mitte stellt eine Cicada bereit, die bis zu 16 Raketen gleichzeitig verschießen kann.

Torlan bietet die Möglichkeit, sowohl über die linke als auch die rechte Flanke eine Energielinie zum gegnerischen Kern zu legen und so gegebenenfalls auszuweichen, falls einer der wichtigen Straßenknoten zu gut vom Gegner verteidigt wird.

Torlan lässt sich übrigens auch mit Necris-Fahrzeugen wie dem Darkwalker auf der einen und Menschen-Verhikeln wie dem Raptor auf der anderen Seite spielen.



Das Spiel rät uns, die Kugel zum westlichen Knoten zu schleppen, um die blaue Linie zu unterbrechen.



Geschafft, die Linie steht. Im letzten Moment fangen wir noch einen feindlichen Kugelträger ab.



In der Basis der Feinde angekommen, zerlegen wir mit vereinten Kräften den Energiekern. Gewonnen!

müssen, um den gegnerischen Kern zu schrotten. Mal sind die Karten winzig mit nur einem Knoten in der Mitte. Mal muss nur ein Team einen Primärknoten erobern, während das andere gleich den Hauptkern attackieren darf – jedoch von mächtigen Geschützen eingeraht ist.

Auf manchen Karten mischt der Entwickler auch ein bisschen des alten Assault-Spiels unter den Warfare-Modus. Auf diesen Mixkarten lassen sich neben den Primärknoten noch neutrale Kontrollpunkte einnehmen. Diese Punkte spucken entweder besonders mächtige Vehikel wie den Goliath-Panzer aus, oder sie aktivieren Brücken, über die auch schweres Gerät rollen kann. Oder, superflies: Sie öffnen ein Fluttor. Das ausströmende Wasser beschädigt den gegnerischen Kern. Sie können die Karte »Floodgate«

folglich theoretisch auch gewinnen, indem Sie ständig den Knoten, der das Fluttor steuert, in Besitz nehmen und die Feinde aus Ihrer Basis fern halten.

Ein echtes Brett!

Ah! Schon wieder gestorben! Wir stehen allein in der Basis, alle Fahrzeuge sind futsch, und die Schlacht tobt gefühlte drei Kilometer entfernt. Bleiben drei Möglichkeiten: 1) Warten, bis ein Fahrzeug erscheint, 2) warten, bis die Schlacht zu einem kommt oder 3) einfach loslatschen. So war es zumindest noch in **UT2004**. Jetzt ist alles anders, denn jetzt ist Hoverboard-Zeit! Ein Tastendruck, und schon haben wir ein Gleitbrett unter den Füßen, das uns in Windeseile zur Action bringt.

Das Hoverboard erscheint auf den ersten Blick simpel und kaum hilfreich. Seine taktische Vielfalt

erschließt sich aber erst nach einiger Eingewöhnung. Es macht Schluss mit langen Fußmärschen über riesige Karten. Es lässt uns kampfstarken, aber tragen Panzern einfach davonbrausen. Und

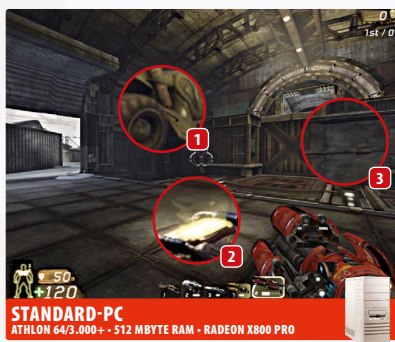
wir können flink Flaggen oder die im Warfare-Modus wichtigen Kugeln zu ihren Zielorten transportieren. Rasend schnell wird das Ganze vor allem dann, wenn wir uns per Abschießstrahl an einen



Blöde Texte: Mit »Auseinandersetzung« meint das Spiel den **Abschlepp-Modus**.

TECHNIK-CHECK

UNREAL TOURNAMENT 3



STANDARD-PC
ATHLON 64/3.000+ • 512 MBYTE RAM • RADEON X800 PRO

► 1024x768 ► Detailstufe 1

Polygonarme Modelle **1**, fehlende dynamische Beleuchtung **2** und niedrig aufgelöste Texturen **3** - so sieht Unreal Tournament 3 in »minimalen Details« aus. Dafür läuft das Spiel so auch auf betagten Systemen flüssig.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/4200+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► Detailstufe 3

Bereits in »mittleren Details« sieht Unreal Tournament 3 sehr gut aus, im Vergleich zu den maximalen Einstellungen fallen lediglich die nicht ganz so detaillierten Modelle **1** sowie die schwächere Beleuchtung auf **2**.



HIGH-END-PC
CORE 2 DUO E6300 • 2,0 GBYTE RAM • GEFORCE 8800 GTS 640

► 1680x1050 ► maximale Details

In »maximalen Details« protzt UT 3 mit einer detaillierten Spielwelt **1**, jeder Menge Lichteffekte **2** und knackscharfen Texturen **3**. Um die Optik noch weiter zu verbessern gibt es Bewegungs- und Tiefenunschärfe obendrauf.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Niedrig aufgelöste Texturen, keine dynamische Beleuchtung, fehlende Lichteffekte und weder Tiefen- noch Bewegungsunschärfe: In »minimalen Details« (links) bleiben kaum noch Hingucker übrig. Dafür läuft Unreal Tournament 3 in diesen Einstellungen auch auf älteren Systemen noch flüssig. In maximalen Details zeigt UT 3, was es kann.

TECHNIK-TIPPS

- Nach der Installation brauchen Sie zum Spielen keine DVD mehr im Laufwerk.
- Verringern Sie den »Bildschirmanteil« auf 50, läuft Unreal Tournament 3 auch auf einer GeForce 6600 GT flüssig, sieht aber unfassbar hässlich aus.
- Der beste Kompromiss von Optik und Leistung sind die Detaileinstellungen »3« im Grafikenü.
- Wenn Sie die Waffe verstecken, bringt das einen kleinen Leistungssprung, bis zu 5 fps konnten wir messen.
- Die meisten Optionen können Sie nur manuell in den Konfigurationsdateien ändern. Diese finden Sie unter »Eigene Dateien/My Games/Unreal Tournament 3/UTGame/Config«.
- Wenn Sie die Werbevideos vor dem Spielstart stören, klicken Sie mit der rechten Maustaste

auf die UT3-Verknüpfung und dann auf »Eigenschaften«. Unter »Ziel« hängen Sie das Kürzel »-nomoviestartup« an (zum Beispiel: „D:\Spiele\Unreal Tournament 3\Binaries\UT3.exe“ -nomoviestartup)

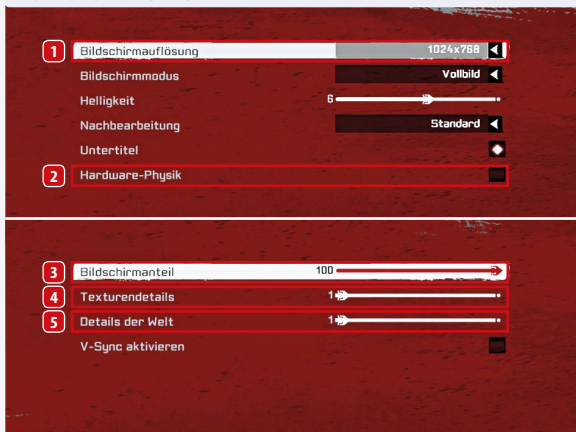
- Die maximale Framerate liegt beim Solo-Spiel bei 62 Bildern pro Sekunde, online sind es 90 fps. Für einen schnelleren Bildaufbau müssen Sie in der Datei UTEngine.ini »MaxSmoothedFrameRate« erhöhen.
- Um im Spiel die aktuelle Framerate angezeigt zu bekommen, drücken Sie **F12**. In der Konsole geben Sie dann den Befehl »Stat FPS« ein.

Checkliste

- 7,2 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- Hohe Auflösungen kosten viel Rechenleistung – pro Stufe bis zu 20 Prozent.
- In Zukunft soll es extra PhysX-Levels geben, momentan bringt Ihnen der Physikbeschleuniger noch keinen Vorteil.
- Die kryptische Grafikeinstellung »Bildschirmanteil« spart zwar eine Menge Leistung, verschlechtert die Bildqualität aber enorm. Bevor Sie diesen Regler an-

fassen, verringern Sie zuerst die Textur- und Welt-details.

- Mit niedrigen Texturdetails sieht UT 3 deutlich schlechter aus, läuft aber etwa zehn Prozent schneller. Einstellungen über Stufe 3 verbessern die Bildqualität hingegen kaum.
- Mit minimalen Welt-Details fehlen Ihnen Schatten, dynamische Lichter und andere Effekte – Stufe 3 ist der beste Kompromiss.

SO LÄUFT UNREAL TOURNAMENT 3 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.

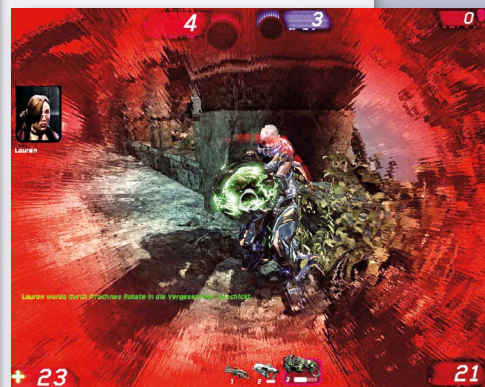
GRAFIKKARTE	1	2	3	4
Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 GT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GT
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
PROZESSOR	2	3	4	5
Athlon XP	2000+	2600+	3200+	
Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57
Pentium D	915	950	965 XE	
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+
Core 2	E4300	E6300	E6600	E6700
Speicher in MB	3	4	5	6
	128	256	512	768
	1.024	1.536	2.048	2.560
	3.072			
LEGENDE	4	5	6	7
technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Detaillevel: 1 (minimale Details)	läuft so flüssig: 1280x1024, Detaillevel: 3 (mittlere Details)	läuft so flüssig: 1680x1050, Detaillevel: 5 (maximale Details)	
nuckelt stark				



Auf der Karte »Onyx Coast« treten in der Kampagne die Menschen gegen die Necris an. Mit dabei natürlich: der Darkwalker.



Der Klassiker »Deck 16« ist auch mit dabei.



Werden Sie getroffen, färbt sich der Bildschirm.

Buggy klemmen. Denn in **Unreal Tournament 3** gilt noch immer die alte Regel: Flaggen und Vergleichbares gehören nicht in Vehikel!

Doch auch das Brett hat Nachteile: Haben Sie es unter den Füßen, können Sie nichts aufnehmen – keine Waffen, keine Gesundheitspakete, keine Flaggen, keine Energiekugeln, da ist vorher Absteigen angesagt. Bei einem Treffer purzeln Sie vom Hoverboard und lassen Flagge oder Kugel fallen. In solchen Momenten reicht es also nicht, sich schnell wieder aufs Board zu klemmen und über die verlorene

Fracht zu sausen. Sie müssen erst wieder runter vom Brett, um das Zeug erneut einzusammeln. Und Sie stehen stets vor einer kniffligen Frage: Brett oder Waffe? Denn schießen dürfen Sie auf dem Hoverboard nicht.

Fliegen und kugeln

Huch! Hat das noch jemand gesehen? Unglaublich, ja absolut fantastisch! Sie meinen, wir faseln, liebe Leser? Nicht im Mindesten, Sie würden unsere Verwunderung teilen, hätten Sie auf der Capture-the-Flag-Karte »Sandstorm« die folgende Szene mit uns erlebt: Da

kam plötzlich dieser Fury-Flieger mit Hoverboard-Reiter im Schlepptau über die große Mauer gefetzt. Der Surfer dockt kurz ab, schnappt sich blitzschnell die Flagge, hängt sich wieder an den Fury und ist, schwups, zurück über die Mauer – das war die neue Definition von schnell in Multiplayer-Titeln. Dabei behaupten wir noch im Fahrzeug-Video auf der DVD, der Fury sei weniger spannend. Wir nehmen das zurück, denn so fix haben wir unseren Wimpel noch nie verloren.

Ebenso hatten wir zu Beginn den Eindruck, der Scavenger sei

kaum hilfreich, da schwach und im Überroll-Angriff zu schwierig zu steuern. Doch mit diesem runden, durchsichtigen Winzling auf seinen elastischen Beinen lassen sich sogar die gigantischen Darkwalker schrotten. Das ist recht simpel, wenn sich der Spieler im Dreibeiner nur auf die extrem tödlichen, aber trägen Energiestrahlen verlässt und das zweite, schnellere Bordgeschütz nicht besetzt ist. Sie müssen lediglich stets aus der Gefahrenzone hüpfen und den Koloss mit einem Suchstrahler markiert halten. Dann löst sich die Angriffsdrohne

Unsere Meinungen

Das bisher beste UT

Petra Schmitz:

Unreal Tournament 3 zu spielen ist ein bisschen, wie nach langer Zeit einem guten Freund zu begegnen: Eine grundlegende Vertrautheit ist da. Aber das Leben hat Spuren hinterlassen, kleine Veränderungen fallen auf, man muss sich erst wieder aneinander rantasten. Nach einer Weile hat man dann unbekümmerten Spaß miteinander. Vielleicht sogar mehr als früher, denn – um mal beim Spiel zu bleiben – UT 3 ist im Vergleich zu den Vorgängern schneller und runder. Alles wirkt einen Tick durchdachter, mit Ausnahme der Kampagne. Aber die läuft bei mir sowieso nur unter der Rubrik »protziges Tutorial«.



petra@gamestar.de

Bullyparade

Fabian Siegmund:

Unreal Tournament war das erste Spiel, das ich je online gespielt habe – meine Einstiegsdroge quasi. Damals hat es mich auch nicht gestört, dass die Figuren alle aussahen wie mutierte Footballspieler. Mittlerweile mag ich's aber lieber realistisch. Wenn ich Fahrzeuge und Eroberungen will, spiele ich also Battlefield 2 oder Crysis, für schnelle Schusswechsel Call of Duty 4. Für eines sind die bulligen Charaktere von Unreal Tournament aber immer noch gut: Deathmatch oder Capture-the-Flag im Modus Instagib. Da fallen die Gegner so schnell um, da sehe ich kaum, wie die aussehen.



fabian@gamestar.de

Ihr Diener, Redeemer

Christian Schmidt:

Pop oder Rock? Hund oder Katze? Quake oder UT? Wie bei allem im Leben muss man sich auch bei den schnellen Deathmatch-Shootern auf eine Seite schlagen. Und meine Seite ist Unreal Tournament. War's schon immer, ist's mit UT 3 endlich wieder. Der Warfare-Kram kann mir gestohlen bleiben, ich brauche nur Deathmatch und Capture-the-Flag – gern mit Vehikeln, denn die bringen zusätzlich Teamgeist und Abwechslung ins Spiel. Das Hoverboard ist die beste Erfindung seit den Bots, spielerisch perfekt eingebaut. Und ein Großteil der Karten wischt in puncto Look und Design mit der Konkurrenz den Boden auf.



christian@gamestar.de



Der Kugelträger ist tot. Noch zehn Sekunden braucht der Ball bis zur **Selbstzerstörung**.

des Scavengers und erledigt den Darkwalker für Sie.

Das vielseitigste Vehikel im Spiel ist aber der Nightshade. Das Ding ist komplett unsichtbar, solange es nicht feuert. Beginnt der Nightshade zu schießen, erkennt man zumindest die Konturen. Komplett sichtbar wird er erst, wenn er eine Blockade legt. Diese an Wackelpudding (Geschmacksrichtung Waldmeister) erinnernden Klötze verlangsamen alles, was sich in sie hineinbewegt. Raketen fliegen wie in Zeitlupe, Fahrzeuge und Spieler kriechen. Auf den Karten, auf denen der Nightshade zum Einsatz kommt, gibt es reichlich Engstellen, die sich so nahezu unpassierbar machen lassen. Wenn der Nightshade dann noch an anderen schmalen Passagen seine Spinnenminen aussetzt und EMP-Bomben platziert, haben die Gegner nicht mehr viel Bewegungsfreiheit.

Platz ohne Ende

Wie soll ich denn bitte mit dem riesigen Fahrzeug zum Gegner kommen? Hier ist doch gar kein Platz! Das ist eine der Fragen, die auch Sie sich während der ersten Partien beschäftigen werden. Doch Platz ist ja bekanntlich in der kleinsten Hütte. Oder anders: Epic hat Karten und Vehikel so entworfen, dass es immer einen Weg gibt. Der Darkwalker etwa kann auf der Karte Necropolis unter die Brücke kriechen, wenn man seine langen Beine ein wenig einfährt. Oder er klettert auf der Karte Sandstorm über eine Art Treppe die Mauer zur anderen Seite rauf, statt den langen Weg durch einen Tunnel zu nehmen.

Eine andere Frage ist die: Wo ist denn hier das Ende? Zuweilen hat es Epic mit der Kartengröße übertrieben. Gerade einige klassische Capture-the-Flag-Areale ziehen sich in die Länge wie Weihnachten bei Oma. Doch alles in allem bewiesen die Entwickler ein

gutes Händchen im Entwurf – wie auch in der Optik der Schlachtfelder. Mal geht es durch zierliche, asiatisch anmutende Tempelanlagen, dann wieder durch die Schluchten einer Großstadt. Mal wird im Schnee gekämpft, dann wieder in riesigen, grünen Landstrichen, in denen gigantische Baumkronen das Gebiet überspannen. Und die Karte »Gateway« verbindet gleich drei unterschiedliche Grafiksets.

Dabei stellt die Unreal Engine 3 alles mit enorm detailreichen Texturen dar. Ob man allerdings kleinste Schnitzereien in einem Holzpfehl zwingend simulieren muss, wenn die Spieler sowieso nur auf die Gegner achten? Schick ist es jedenfalls allemal.

UT spricht Außerirdisch

Wie bitte, wir sollen uns mit dem Buggy auseinandersetzen? So jedenfalls möchte es **Unreal Tournament 3**, denn wenn wir mit unserem Hoverboard hinter einem Team-Gefährt herpreschen, erscheint die Anzeige: »Drücken Sie Schießen für eine Auseinandersetzung.« Was das Spiel eigentlich aber sagen möchte: »Drücken Sie Schießen, um von Ihrem Kollegen abgeschleppt zu werden.« Neben der künstlichen Rahmenhandlung der Kampagne ist die deutsche Übersetzung das größte Manko des Spiels. Hin und wieder finden sich falsche Artikel oder eben komplett unsinnige Begriffe in den Texten. Auch die gesprochenen Texte der Bots wirken oft reichlich überzogen oder schlicht albern, obwohl sie von durchweg guten Stimmen intoniert werden. **UT 3** lässt sich aber auf Wunsch auch in der englischen Version installieren. Da stimmen die Bezeichnungen und die Sprachausgabe. Und wenn der Kollege Siegmund dann endlich auch mal stirbt, schicken wir ihm noch ein altbekanntes »And stay down!« hinterher. **PET**



Auf der Karte »Sanctuary« markieren blaue Lichter das Erscheinen des **Redeemers**.

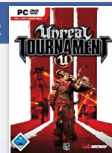
UNREAL TOURNAMENT 3 MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Epic Games (Unreal Tournament 2004, GS 05/04: 90 Punkte)
PUBLISHER Midway
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 50 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.11.2007

CA. PREIS 50 Euro

USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 7 Stunden

SPIELSPANNUNG
Schlimmer »An-den-PC-Fessler«.
Wird selbst mit Bots nicht langweilig.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

HILFEN Tutorial, Texthilfen, Sprachhilfen
SPEICHERSYSTEM automatisch

ERFORDERT

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 7,2 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ CD-Key
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

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

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Duell (2), Deathmatch (32), Team-Deathmatch (32), Capture the Flag (32), Warfare (32)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER ja
MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
FAZIT Wer auf Realismus pfeift, bekommt ein Riesenspaket schlaue gemachter Action.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESONDERHEITEN	BEWERTUNG
GRAFIK	+ imposante Kulissen + scharfe Texturen + sehr abwechslungsreich + tolle Zwischensequenzen - Explosionen etwas mickrig	9 / 10
SOUND	+ gute Surround-Effekte + gute Sprachausgabe in Zwischensequenzen - oft doofe Sprachausgabe im Spiel selbst	8 / 10
BALANCE	+ Karten gut ausbalanciert + fairer Kampf um Superfahrzeuge + in Solokampagne Möglichkeit, zwischen Einsätzen zu wählen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gefälliges Sci-Fi-Szenario + Zwischensequenzen vermitteln Gefühl von Bedrohung ... - ... die während des Spiels wieder flöten geht	7 / 10
BEDIENUNG	+ flotte Shooter-Steuerung + Sprungmanöver + nützliche Karte + hilfreiche Tipps + viele Variablen in Sachen Spielmodi und Bots	10 / 10
UMFANG	+ 42 Karten + lange Solokampagne mit freispielfähigen Inhalten + sechs Hauptmodi + viele kleinere Anpassungen + viele Fahrzeuge	10 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreich + asynchrone, dennoch ausbalancierte Areale + schmale, für Fahrzeuge unpassierbare Wege - teilweise zu groß	9 / 10
TEAMWORK	+ Fahrzeuge mit mehreren Positionen + Hoverboard als Anhänger - keine Punktebelohnung für Teamwork	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ beliebte UT-Waffen + feste Geschütztürme + reichlich Vehikel mit unterschiedlicher Schlagkraft und Wendigkeit	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ viele beliebte und leicht durchschaubare Modi + die bekannten UT-Mutatoren + neuer Warfare-Modus in groß und in klein	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Wie immer, aber schöner, schneller, actionreicher.

90

SPIELSPASS

Unreal Tournament 3 tritt gegen starke Mehrspieler-Konkurrenz an – darunter der eigene Vorgänger. Nach wie vor sind ältere Spiele weltweit am meisten verbreitet. Die neue Generation will das Feld aufrollen.

Die Multiplayer-Konkurrenten



Unreal Tournament 2004 wird heute noch gespielt.

Die Neuen heißen **Unreal Tournament 3**, **Crisis** oder **Team Fortress 2**. Dagegen sind etwa **Counterstrike**, **Battlefield 2** oder **Call of Duty 2** schon fast im Rentenalter. Zum Weihnachtsgeschäft 2007 drängt eine Gruppe frischer, schicker und schneller Shooter auf den Markt, die das Gefüge im Multiplayer-Kosmos aufbrechen möchte. Zeit wär's, denn nach wie vor bindet eine Handvoll Titel die große Mehrheit der Spieler – die Alten eben, deren Greisengruppe seit fast einem Jahrzehnt von **Counterstrike** dominiert wird. Allein 131.000 aktive Server zählt der Online-Dienst Steam für die klassische Variante, dazu kommen 50.000 für die nun auch schon drei Jahre alte Neuauflage **Counterstrike Source**. Die wichtigste europäische E-Sport-Verbindung, die ESL, hat 83 Ligen für die beiden Spiele reserviert, fast das Dreifache des nächstgrößeren Shooters **Call of Duty 2** (30 Ligen). Wer's als Team-

spieler eine Nummer größer mag als die eher kompakten Terroristen-gegen-Polizisten-Duelle, der spielt die Schlachten der **Battlefield**-Reihe. 1,27 Millionen Spieler weltweit erfasst allein die offizielle Rangliste; die Dunkelziffer der Gelegenheitsspieler dürfte um ein Vielfaches höher liegen. Die beiden Schwergewichte teilen unter sich den Großteil der Online-Teamschießer auf. Wer eher unkompliziert auch im Deathmatch ballern will, bleibt ebenfalls beinahe zwangsläufig bei mehr oder weniger angegrauten Platzhirschen wie **Quake 4**, **UT 2004** oder **Call of Duty 2** hängen. Nun soll die neue Generation von Multiplayer-Shootern die nächste Wachablösung bringen.

Sohn gegen Vater

Die meisten der Neuen treten gegen ihre eigenen Vorgänger an. Die Hürden für die Thronfolge sind mitunter hoch. **Enemy Territory**: **Quake Wars** zum Beispiel



Nach wie vor ist **Counterstrike (Source)** der meistgespielte Multiplayer-Shooter.

muss erst mal auf die 4.000 Server kommen, auf denen immer noch Tag für Tag der (kostenlose) Vorgänger **Enemy Territory** gespielt wird. Auch **UT 2004** wurde nach Epics offizieller Zählung allein im November 2007 auf mehr als 3.000 Servern ausgetragen. Der Neuling **Team Fortress 2**, seit Ende Oktober veröffentlicht, kommt laut der Steam-Statistik immerhin bereits auf 5.000 Server. Noch kein Vergleich zur zehnfachen Anzahl von **Counterstrike Source** allein, aber immerhin bereits locker über dem etablierten **Day of Defeat** (4.000 Server). Und **Call of Duty 4** tritt sowieso ein schweres Erbe an: Der Vorläufer ist vor allem in Deutschland nach wie vor hochgradig populär.

Bruder gegen Bruder

Welche Spielerschaft die Newcomer einfangen, hängt auch von ihrem Multiplayer-Modell ab. Denn die Mehrspieler-Gemeinde zerfällt grob in zwei Lager: Die

Großgruppenspieler in langgezogenen Kampagnen nach **Battlefield**-Vorbild und die Tempokrieger in flotten Deathmatch- oder Teampartien à la **Call of Duty**. **Quake Wars** und mit Abstrichen auch **Crisis** richten sich mit ihren komplexen Gefechten an die erste Gruppe. **Call of Duty 4** und **Team Fortress 2** laufen dagegen klar auf der zweiten Linie. **Unreal Tournament 3** liegt mit seiner breiten Auswahl an Spielmodi irgendwo dazwischen, lockt aber traditionell eher Fans kurzer Duellspiele an. Wir stellen Ihnen auf den folgenden Seiten die aktuellen Kandidaten auf die Multiplayer-Thronfolge vor, beschreiben die Stärken und Schwächen und geben zum Abschluss in einer Übersichtstabelle klare Empfehlungen für jeden Spielertyp. Selbst, wenn Sie mit **Counterstrike** oder **Battlefield** nach wie vor zufrieden sind – schauen Sie doch mal, ob Sie einer der Neuen nicht doch von den Alten weglocken kann. **CS**



Battlefield 2 lockt Millionen von Spielern mit seinen großen, realitätsnahen Schlachten.

Crysis

Statt simplem Deathmatch bietet der Edel-Shooter einen unkomplizierten Taktikmodus mit Fahrzeugen und Eroberungen.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: H114
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4293
Win Vista 32 Bit
- läuft

Da machen die Amis so einen Aufriss um ihre neuen Nanosuits, damit der Feind diese Technologie nicht in die Hände bekommt, dabei haben die Koreaner schon längst selbst solche Dinger. Nun gut, sonst fiele der Multiplayer-Modus von **Crysis** auch recht einseitig aus, denn hier treten die USA wiederum gegen Nordkorea an. Waren die GIs dank überlegener Technik im Einzelspielerpart noch gewaltig im Vorteil, sind die Waagschalen nun wieder ausgeglichen. Im Kampf gegen menschliche Gegner erweist sich der Nanosuit dabei als weit weniger mächtig: Spieler erkennen getarnte Gegner, und auf Kraftkloppereien lässt sich kaum jemand ein. Daher rennen die meisten Amerikaner und Koreaner im Panzerungsmodus herum.

Eroberungstour

Der Hauptspielmodus von **Crysis** nennt sich »Power Struggle« und orientiert sich an teamlastigen Shootern wie **Battlefield 2**. Die Kämpfer beider Teams starten in ihren Basen, die von automatischen Geschütztürmen umgeben sind. Ähnlich wie in **Counterstrike** steigen Sie nur mit einer Pistole ins Spiel ein, haben aber 100 sogenannte Prestigepunkte, mit denen Sie Ausrüstung kaufen können. Eine Maschinenpistole etwa kostet 75 Punkte, eine Handgranate 25. Für jede missionsrelevante Leistung wie einen Abschuss erhalten Sie zusätzliches Prestige, das Sie innerhalb



An Bord eines **Hubschraubers** überfliegen wir »Beach«, eine der schönsten Karten. Im Hintergrund liegt ein US-Flugzeugträger.

der Basis wieder in Waffen und Ausrüstung wie Radarscanner oder Schalldämpfer investieren.

Über das Schlachtfeld verteilt liegen mehrere Gebäude mit unterschiedlichen Funktionen. Um sie einzunehmen, müssen Sie sich nur lange genug darin aufhalten, anschließend können Sie die Anlage nutzen: Bunker dienen als Einstiegspunkt, in Fabriken bauen Sie Fahrzeuge. Entscheidendes Einsatzziel ist jedoch die Forschungsstation. Besetzen Sie die Station und ein Kraftwerk (die letzte Gebäudeart) lang genug, erhalten Sie Zugang zu Alien-Aus-

rüstung wie Eisstrahlern und zu taktischen Atomwaffen – aufgemotzte Raketenwerfer. Wenn Sie damit die Basis des Feindes einschern, haben Sie gewonnen.

Erkundungstour

Die Standard-Rundenzeit beträgt eine Stunde. Die verstreicht jedoch gelegentlich ohne Sieg für eine der Parteien, weil viele neue Spieler noch nicht wissen, was überhaupt ihre Aufgabe ist und lieber durch die weitläufigen Levels streifen. Verständlich, denn die Schlachtfelder sehen toll aus: Sie bieten mal Dschungel, mal

felsige Wüste, mal verregnete Hafenanlagen. Dabei ist präzise koordiniertes Teamspiel hier ohnehin nicht zwingend notwendig: Solange Sie die Forschungsstation und ein Kraftwerk halten, können Sie die übrigen Gebäude eigentlich links liegen lassen. Spezialaufträge wie etwa in **Enemy Territory: Quake Wars** oder allzu komplizierte Teammanöver gibt es also nicht. Wem jedoch selbst Power Struggle zu taktisch ist, der spielt auf vier weiteren Karten den Instant-Action-Modus mit simplem Deathmatch. **FAB**

► **Originaltest: 12/07, 94 Punkte**



Die **Forschungsstation** ist das meistumkämpfte Gebäude im Power Struggle.

CRYSIS

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Crytek (Far Cry, GS 05/04: 90 Punkte)

PUBLISHER Electronic Arts

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 15.11.2007

CA. PREIS 50 Euro

USK keine Jugendf.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER) Power Struggle (32), Deathmatch (32)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet

SERVERSUCHE Gamespy

DEDICATED SERVER ja

MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT Für jeden etwas: Fahrzeuggefechte, Scharfschützendeckung oder Nahkämpfe in Gebäuden.

PRO & CONTRA

• flotte Mischung aus Teamtaktik und Deathmatch • Sprech-Chat, Textchat, nützliche Tastenkürzel
• Spieleinstieg jederzeit möglich • Tutorial im Gefecht • schwammige Fahrzeugsteuerung

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut

Die geballte Feuerkraft des Hauptspiels und ein motivierendes Belohnungssystem: Das ist der Multiplayer-Modus von Call of Duty 4.

Call of Duty Modern Warfare

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4000
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4250

Win Vista 32 Bit
- läuft

Dass der Entwickler Infinity Ward mit **Call of Duty: Modern Warfare** einen der intensivsten Ego-Shooter der letzten Jahre abgeliefert hat, ist seit unserer Titelgeschichte im letzten Monat kein Geheimnis mehr. Doch schade: Bereits nach etwa sechs bis sieben Stunden haben Sie alle Terroristen und Putschisten des Solospiels aus dem Weg geräumt. Bleibt also die Frage nach dem Multiplayer-Teil. Ist der so gut gelungen, wie immer behauptet wurde? Antwort: Ja, ist er.

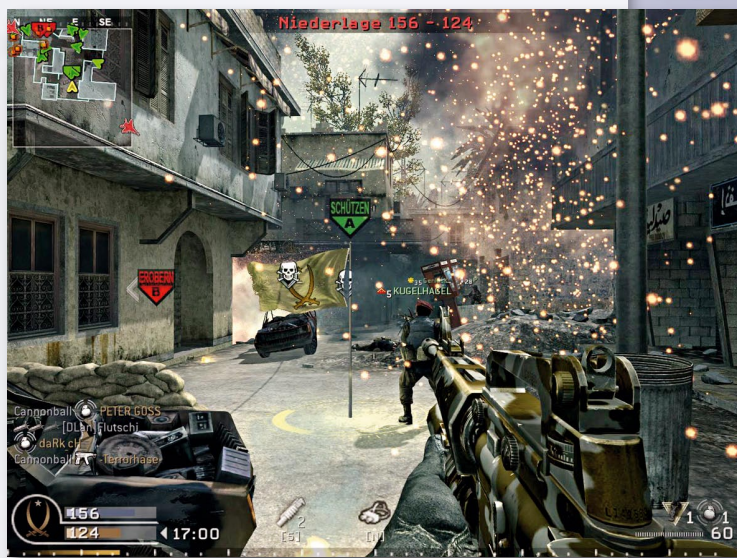
Sie werden sterben!

Call of Duty 4 orientiert sich im Multiplayer-Modus an den Stärken der Solokampagne und verbindet wirklichkeitsnahe Optik mit leichtgängiger Steuerung sowie unrealistischer Schnelligkeit: Soldaten flitzen wie Wiesel über die Karten, schmeißen sich blitzschnell in den Staub (sogenanntes »Dolphin Diving«), wechseln in Sekundenbruchteilen von Gewehr auf Pistole und heilen ihre Wunden, wenn sie eine Weile aus der Schusslinie verschwinden – sollten sie es denn noch rechtzei-

tig schaffen. Denn **Call of Duty 4** spielt sich ein wenig wie **Day of Defeat**, schon wenige Treffer sind tödlich. Und die Gegner lauern überall in den zumeist reichlich verwinkelten Karten: auf Dächern, in schlecht einsehbaren Ecken, im hohen Gras. Damit das Programm nicht zum Camper-Wettschießen verkommt, die Soldaten also in Bewegung bleiben, hat der Entwickler eine sogenannte Kill-Cam eingebaut. Die zeigt Ihnen nach Ableben, von wo und von wem Sie ausgeschaltet wurden. So bleibt der Häuserkampf stets spannend, und die dank exzellenter Grafik und Animationen oft dramatischen Szenen entschädigen ein bisschen fürs Sterben.

Sie werden befördert!

Darunter hat Infinity Ward noch ein motivierendes Belohnungssystem gemixt. Zum einen verdienen Sie sich durch Abschußserien innerhalb einer Partie Boni wie einen Radar-Scan (drei Abschuße), einen Luftschlag (fünf Abschuße) oder einen Kampfhubschrauber, der etwa 30 Sekunden lang das Areal unter Feuer nimmt (sieben



Im Modus »Herrschaft« müssen Sie mehrere **Flaggenpunkte** auf einer Karte erobern.

Abschuße). Zum anderen steigen Sie wie in den jüngsten **Battlefield**-Titeln dauerhaft in Rängen auf und schalten nicht nur weitere Waffen und Zusatzausrüstung wie Schalldämpfer oder Tarnfarben frei, sondern auch »Perks« genannte Spezialtalente. Maximal drei dieser Perks lassen sich für einen Charakter aktivieren. »Jugernaut« etwa stärkt Ihre Panzerung, »Tiefenwirkung« erhöht die Durchschlagskraft Ihrer Patronen. Ungemein praktisch: Bis zu fünf individuelle Soldatenkreationen

lassen sich speichern, Sie müssen also nicht vor jedem Match einen neuen Krieger bauen.

Und nicht panisch werden: Da auch hochgezüchtete Superkrieger mit guter Ausrüstung gewöhnlich schneller sterben, als sie »Ach du grüne Neune!« sagen können, und da **Call of Duty 4** Sie wie ein Online-Rollenspiel zu Beginn schnell in den Rängen aufsteigen lässt, ist das Frustpotenzial der Online-Schießerei selbst für Einsteiger niedrig. **PET**

► **Originaltest: 12/07, 91 Punkte**

KLASSENEEDITOR



Im **Klasseneditor** basteln Sie sich Ihre individuellen Kämpfer zusammen.

CALL OF DUTY 4

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Infinity Ward (Call of Duty 2, GS 01/06: 85 Punkte)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 9.11.2007
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendf.



ANSPRUCH

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

MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER) DM, T-DM, Herrschaft, Hauptquartier, Suchen und Zerstören, Sabotage (jeweils 32)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER ja
MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
FAZIT Schneller Multiplayer-Shooter mit motivierendem Belohnungssystem.

PRO & CONTRA

+ Dedicated Server
 + Sprachübertragung, Textchat
 + Spieleinstieg jederzeit möglich
 + Verbesserungen
 + Soldatenbaukasten
 + Abschußserien-Boni

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut

Klassenspezifische Missionen machen Quake Wars zum idealen Multiplayer-Shooter für Clans. Einzelgänger sollten jedoch lieber woanders ballern.

Enemy Territory Quake Wars

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4085
- GameStar TV
68/07 (Premium)

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die Strogg, feindselige Aliens, greifen die Menschheit an – fertig ist die Handlung von **Enemy Territory: Quake Wars**. Im Multiplayer-Shooter können Sie auf beiden Seiten kämpfen und wie in der **Battlefield**-Serie gemeinsam mit anderen Spielern um den Sieg ballern. Anders als bei der Konkurrenz müssen Sie auf den Karten eine Reihe spezieller Auf-

Balance haben die Entwickler ge-
feilt und etwa die Scharfschützen
abgeschwächt. So richten die Ge-
wehre nicht mehr so viel Schaden
an, und deren Leuchtspur ist län-
ger zu sehen. Viel interessanter:
Sie sammeln künftig etwas mehr
Erfahrung und schalten deshalb
schneller Boni frei. Das macht
Quake Wars für Einsteiger attrak-
tiver, was uns einen Punkt in der
Balance-Note wert ist. Ärgerlich:
Das Update fügt auch neue Fehler
ein. So zählt das Programm nun
die auf dem gerade ausgewähl-
ten Server vorhandenen Spieler
manchmal nicht korrekt.

Das ist schlecht

Größtes Manko von **Quake Wars** ist nach wie vor das Verhalten vieler Spieler. Auf öffentlichen Servern kommen so gut wie nie Taktik oder Teamspiel auf. Kollegen fahren Ihnen mit dem Panzer vor der Nase davon, Hilferufe oder Unterstützungsgesuche per Funk werden oft ignoriert. Ebenfalls störend: Ausgeglichene Teams findet man besonders auf Ranglisten-Servern selten. Stattdessen wechselt zum Beispiel die halbe Mannschaft zum Geheimagenten, wenn es laut Missionsziel einen Schildgenerator zu hacken gibt – klar, immerhin belohnt das Spiel erfüllte Aufträge mit Auszeichnungen. Wenn Sie jedoch Leute gefunden haben, die Wert auf gemeinsames Vorgehen legen, lohnt es sich, die in der überarbeiteten Freundesliste einzutragen. Denn wenn man **Enemy Territory: Quake Wars** organisiert mit anderen spielt, vergehen die Stunden wie im Flug. **DM**

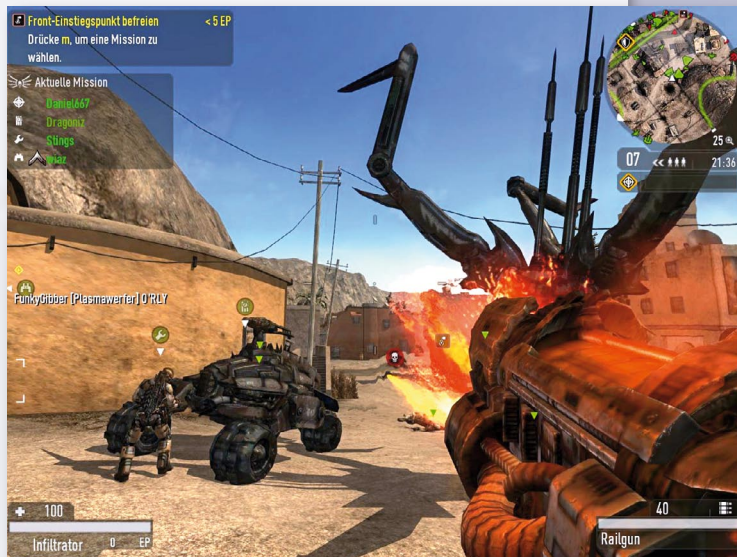
Im Kampf sammeln Sie neuerdings mehr **Erfahrung** – gut für Einsteiger.

gaben erfüllen, sonst wird's nichts mit der Vorherrschaft. Durch unterschiedliche Soldatenklassen und speziell darauf zugeschnittene Missionen richtet sich die Neuauflage der **Return to Castle Wolfenstein**-Mod besonders an organisierte Teams. Wir haben uns in die mit Patch 1.2 überarbeiteten Massenschlachten geworfen.

Das ist gut

Das 280 MB große Update auf Version 1.2 kümmert sich in erster Linie um technische Kleinigkeiten. Darstellungsfehler bei den Schatten und Texturen wurden entfernt, die Kollisionsabfrage der Fahrzeuge überarbeitet und diverse Sound-Bugs behoben.

Quake Wars fühlt sich deshalb runder, fertiger an als die Verkaufsversion – das belohnen wir mit einem Punkt Aufwertung bei der Atmosphäre. Auch an der



Scharfschützengewehre wie die **Railgun** der Strogg sind abgeschwächt worden.



Der zweite Patch auf Version 1.2 merzt Unmengen technischer Probleme aus.

ET: QUAKE WARS V1.2

PATCHGRÖSSE 280 MByte
ALTE WERTUNG 79 Punkte (GS 11/07)
NEUE WERTUNGEN
BALANCE 6 ➔ 7
ATMOSPÄRE 7 ➔ 8



ET: QUAKE WARS

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Splash Damage (Return to Castle Wolfenstein, GS 02/01)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.9.2007
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (32), Ziel (32), Stoppuhr (32)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER ja
FAZIT Durch die Missionen speziell für organisierte Teams eine Offenbarung.

PRO & CONTRA

+ Dedicated Server + Text-Chat, nützliche Tastenkürzel + Spieleinstieg jederzeit möglich + unzählige Optionen (Regeln, Bots, etc.) + Filterfunktionen + auf öffentlichen Servern oft chaotische Zustände

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut



Es sieht zum Schießen aus, doch hinter der witzigen Comic-Fassade verbirgt sich einer der cleversten und spannendsten Multiplayer-Shooter der letzten Jahre.

Team Fortress 2

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4135
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3039

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wenn Sie in einem Multiplayer-Shooter aus mehreren sehr unterschiedlichen Klassen wählen können, deutet das verdächtig auf Mannschaftsspiel hin. Wenn Sie sich zusätzlich noch zwischen den Seiten Rot und Blau entscheiden müssen, wird es immer verdächtiger. Und wenn ein solcher Shooter dann auch noch **Team Fortress 2** heißt, ist alles klar: Hier geht es ums Miteinander. Doch der Clou an Valves Neuauflage der **Half-Life**-Modifikation **Team Fortress Classic** von 1999 ist, dass auch Einzelkämpfer ihren Spaß haben. Das clevere und trotzdem leicht zu durchschauende Spieldesign macht aus denen nämlich ganz schnell und vor allem beinahe zwanglos wertvolle Truppenmitglieder.

Allein im Team

Die meisten Klassen von **Team Fortress 2** sind so angelegt, dass sie unabhängig voneinander schon bestens funktionieren, gemeinsam mit anderen aber erst ihre ganze Kraft entfalten. Als Spion etwa können Sie einfach reihenweise Gegner von hinten niederstechen und müssen sich nicht darum kümmern, was der

Rest Ihrer Gruppe treibt. Wenn Sie aber zusätzlich noch gefährliche feindliche Sentryguns (Geschütztürme) mit Ihrem Electro Sapper (Störgerät) lahmlegen, bekommen Sie nicht nur Belohnungspunkte, Sie erhöhen auch die Chance auf den Sieg Ihrer Mannschaft. Als sogenannter Heavy wiederum richten Sie schon allein ordentlichen Schaden mit Ihrer Minigun an; sollte Sie jedoch ein Arzt zusätzlich heilen, werden Sie zu einer fast uneinnehmbaren Ein-Mann-Armee. Apropos Arzt: Der Doktor, ganz auf Unterstützung ausgelegt, ist die einzige Klasse im ganzen Programm, die nicht ohne Teamspiel auskommt. Damit trotzdem zum Heilstrahler gegriffen wird, erhalten Ärzte mehr Punkte fürs Assistieren als andere Klassen, und zudem gibt es automatische Lobhudeleien vom Spiel (»Du verdienst einen Orden, Doc!«), wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Gesundheitspunkten ausgeteilt haben.

Das Design macht's

Im Vergleich zu den 42 Karten eines **Unreal Tournament 3** wirken die bisherigen offiziellen sechs von **Team Fortress 2** mick-



Gerade über kurze Distanz ist der Flammenwerfer des **Pyros** absolut tödlich. Halten Sie bloß reichlich Abstand zu den Burschen mit der Gummimaske!

rig. Doch wer sich eine Weile mit den Soldatenklassen und ihrem jeweiligen Können auseinandergesetzt hat, wird feststellen, dass das Kartendesign von **Team Fortress 2** eine Fülle von Vorgehensweisen ermöglicht. Der Demoman (Sprengmeister) kann sich mit einer seiner Granaten unglaublich weit und hoch katapultieren und erreicht etwa auf der CTF-Karte »2fort« mit einem Sprung über das Wasser sogar den gegnerischen Balkon. Apropos Balkon und Wasser auf »2fort«: Scharfschützen (Sniper) stehen am liebsten am Geländer und sind

dort leichte Opfer für die oben erwähnten Sprengmeister oder Soldaten, die sich per Rakete zu ihnen hinaufkatapultieren. Clevere Spieler stellen sich mit ihrem Gewehr deshalb nah der eigenen Basis ins Wasser. Dort werden sie seltener gesehen und können so in Seelenruhe mehrere Gegner hintereinander ausschalten.

Fazit: **Team Fortress 2** sieht ungewöhnlich aus, spielt sich extrem kurzweilig und ist sowohl für erklärte Einzelkämpfer als auch für Mannschaftsspieler hervorragend geeignet. **PET**

► Originaltest: 12/07, 90 Punkte



Der mittlere **Kontrollpunkt** auf »cp_granary« ist verloren: Gegen zwei Soldaten, einen Arzt und einen Scout sind wir mit unserem Raketenwerfer allein chancenlos.

TEAM FORTRESS 2

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Valve (Half-Life 2: Episode 1, GS 08/06: 84 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Download

TERMIN (D) 10.10.2007
CA. PREIS 30 Euro
USK keine Jugendf.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (32), Control Point (32), Territory Control (32)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER ja
FAZIT Dank Kartendesign und abwechslungsreicher Klassen ein großartiger Langzeitspaß.

PRO & CONTRA

➤ Dedicated Server ➤ Sprach-Chat, Text-Chat, nützliche Tastenkürzel ➤ Spieleinstieg jederzeit möglich
➤ Errungenschaften (Achievements) ➤ Freundesliste (mit Vergleichssystem) ➤ nur sechs offizielle Karten

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut

Schnell, teamorientiert, moderat in den Hardware-Anforderungen oder zugänglich: Wir sagen Ihnen, welcher der aktuellen Multiplayer-Shooter der richtige für Sie ist.

Multiplayer-Vergleich

Haben Sie sich alle Details der von uns vorgestellten Multiplayer-Titel gemerkt? Das ist zu-

gegebenenmaßen schwierig, denn bei der Fülle und Vielfalt verliert man schnell den Überblick. Des-

wegen haben wir die fünf Platzhirsche noch einmal nebeneinander gestellt, um Ihnen zu zeigen,

welches Programm das richtige für Ihre Ansprüche, Ihre Vorlieben und für Ihre Hardware ist. **PET**

Unreal Tournament 3



»Ich will schnelle, unkomplizierte Partien«

Deathmatch und Team-Deathmatch versteht jeder auf Anhieb: Hier geht es um die meisten Abschüsse. Allerdings müssen Sie sich zum Teil in die Karten einarbeiten, um zu wissen, wo die Waffen liegen.

★★★★★

»Ich will ernsthaft im Clan spielen«

Unreal Tournament 3 hat den Clan-Klassiker im Repertoire: das großartige Capture the Flag. Aber auch Warfare macht in gut eingespielten Teams einfach mehr Spaß.

★★★★

»Ich lege Wert auf Abwechslung«

42 Karten, unterschiedlichste Grafiksets, abgefahrene Waffen und Vehikel machen UT 3 zum Meister der Abwechslung.

★★★★★

»Mir ist hohes Spieltempo wichtig«

Die Figuren sind zu Fuß, mit Hoverboard, Fahrzeug oder Flugzeug fix unterwegs. Wartezeiten gibt es nicht. Wer stirbt, steigt sofort wieder ins Spiel ein.

★★★★★

»Ich will ein Spiel, das auf meinem zwei Jahre alten Rechner schön und flüssig läuft«

Unreal Tournament 3 wird auf einem zwei Jahre alten Rechner sicher nicht sonderlich schön aussehen. Aber immerhin läuft es.

★★★

»Ich suche ein Spiel für Multiplayer-Anfänger«

Hier sind Sie an der perfekten Adresse: UT 3 hat einstellbare Bots, mit denen Sie Karten und Modi üben können, bevor Sie sich ins Netz wagen.

★★★★★

Crisis



Der Modus Instant-Action bietet einfaches Deathmatch, und selbst Power Struggle stellt keine allzu hohen Ansprüche an die Team-Koordination.

★★★★

Crisis kann auf keinen Vorgänger und dessen Community aufbauen, allerdings ist der Power-Struggle-Modus für Clans durchaus reizvoll.

★★★

Karten, Waffenarsenal und Fuhrpark bieten großen Handlungsspielraum; Klassen oder spezielle Spielmodi fehlen aber.

★★★

Dank großer Karten mit langen Fahr- oder Laufwegen und regelmäßigen Ruhephasen läuft Crisis vergleichsweise geruhsam ab.

★★

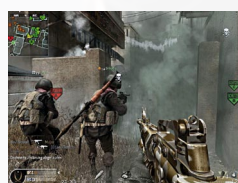
DirectX 10 kann in den Serveroptionen zwar deaktiviert werden, Crisis hat aber dennoch ausgesprochen hohe Hardwareanforderungen.

★

Tutorials erklären den Power-Struggle-Modus, außerdem hilft die niedrige Spielgeschwindigkeit Anfängern. Die Levels sind allerdings sehr groß.

★★★★

Call of Duty: Modern Warfare



Call of Duty 4 sieht auf den ersten Blick unkompliziert aus, wird aber spätestens dann knifflig, wenn Sie sich auf einen Server voller Könnern mit bereits toller Ausrüstung verirren.

★★

Durch die deutlichen Anleihen bei Counterstrike und die semi-realistische Handhabung ist Call of Duty 4 ein idealer Clanspiel-Kandidat.

★★★★★

Zwar kann man eine Weile mit Klassenbau experimentieren und die Karten auf alternative Wege erkunden, doch das hält nicht lange vor.

★★

Für einen Soldaten-Shooter sehr flott. Man rennt, schießt und stirbt schnell. Nur im Modus »Hauptquartier« müssen Sie nach dem Tod warten.

★★★★

Call of Duty 4 ist ein Wunder der Genügsamkeit und läuft auch auf älteren Rechnern noch flüssig und vergleichsweise hübsch.

★★★★★

Wenn Sie die Solokampagne auf Veteran gespielt haben, wissen Sie ungefähr, was Sie online erwartet: der Tod im Minutentakt.

★★

Enemy Territory: Quake Wars



Quake Wars macht es Einsteigern schwer, ins Spiel zu finden – hier sind Übung und Teamgeist Pflicht. Zudem verlieren Sie gesammelte Boni nach dem Verlassen des Servers.

★★

Klassenspezifische Missionen und der coole Stoppuhr-Modus machen Enemy Territory: Quake Wars zum idealen Clanspiel.

★★★★★

Die Klassen spielen sich hübsch unterschiedlich, und die Karten sind ebenfalls abwechslungsreich.

★★★★

Enemy Territory ist Quake-typisch sehr schnell. Die Fahrzeuge und manche taktischen Geräte bremsen aber etwas den Fluss.

★★★★

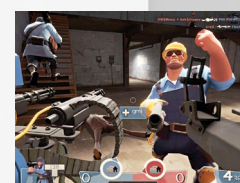
Das Spiel ist durch zahlreiche Optionen sehr stark abwärtskompatibel, sieht aber nur auf modernen Rechnern wirklich gut aus.

★★★

In Quake Wars stirbt man schnell. Zudem braucht man im Team agierende Kollegen, sonst sieht man auf den Karten kein Land.

★

Team Fortress 2



Die Spielmodi (Kofferklau, Kontrollpunkte) sind flott durchschaut, die Klassen bedürfen ein wenig der Eingewöhnung. Spaß macht es aber immer, auch ohne den Vorgänger von 1999 zu kennen.

★★★★

Team Fortress 2 hat viel Clanpotenzial. Was derzeit noch am meisten fehlt, sind ein paar mehr gute Capture-the-Flag-Karten.

★★★★

Wenn sich etwas abwechslungsreich spielt, dann sind es die TF2-Klassen. Allerdings gibt es bisher nur sechs offizielle Karten.

★★★★

Das Tempo hängt von der Klasse und den Servereinstellungen ab. Direkten Wiedereinstieg nach dem Tod gibt es nur selten.

★★★★

TF 2 ist gut skalierbar und grafisch wenig aufwändig. Es läuft auf älteren Rechnern noch ordentlich.

★★★★★

Sehr hübsch: Das Spiel zeigt Ihnen vor den Partien Lehrvideos. Zu den Klassen gibt es sinnvolle Tipps. Und TF 2 macht selbst beim Verlieren Spaß.

★★★★



Kane & Lynch Dead Men

Die Hitman-Entwickler veröffentlichen nach vier Jahren wieder ein Spiel, das nicht Hitman ist. Statt einem Protagonisten gibt's zwei, statt Taktik Action, statt Vorsicht atemloses Tempo.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4212
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4384

Win Vista 32 Bit
- läuft

In einem Nachtclub in Tokio bahnen sich zwei grobschlächtige Männer ihren Weg durch die dichtgepackte Menge der Körper, die im Stroboskoplicht pulsieren. »Wohin jetzt?«, schreit der eine. »Die Treppe rauf. Und halt's Maul«, bellt der andere. Die beiden rempeln sich zu einer Tür durch, verschwinden, tauchen wieder auf: Der eine trägt eine leblose Frau, der andere eine Waffe. Einige Besucher wollen Schüsse gehört haben, Taschenlampenstrahlen der

Sicherheitsleute tasten sich suchend durch die Tanzenden. Einer entdeckt die beiden Männer und eröffnet das Feuer. Der Saal bricht in Panik aus, Menschen stieben auseinander, rennen in die Schusslinie und stürzen getroffen nieder. Scheiben bersten im Kugelhagel, Säulen splintern, eine Bar geht in Trümmer. Die beiden Männer flüchten aufs Dach, hinterlassen eine Spur aus Leichen wie Hänsel und Gretel Brotkrumen im Wald. Am Ende sind Dut-

zende von Menschen tot, Wachleute wie Clubgäste, aber Kane und Lynch haben ihre Geisel. Zumindest für ein paar Stunden – bis der nächste Plan schiefgeht.

Tango & Cash

Das Nachtclub-Drama ist eine der stärksten Szenen des an filmreifen Momenten reichen Actionspiels **Kane & Lynch: Dead Men**. Ob die beiden eine Bank ausnehmen und dann von der Polizei durch die Stadt gehetzt werden, eine Gefängnisrevolte vom Zaun brechen oder im Bürgerkrieg in Havanna Hind-Helikopter abschießen – in Sachen coole Schauplätze und krachig-abwechslungsreiche Inszenierung kann derzeit kaum ein Spiel **Kane & Lynch** das Wasser reichen. Die Handlung setzt im Inneren eines Gefängnis-transporters zur Todeszelle ein und hetzt in 16 rund halbstündigen Abschnitten bis in den Dschungel von Kolumbien. Kane, Ex-Söldner und Hinrichtungskandidat, wird von einer Gruppe ehemaliger Kollegen namens The7 befreit. Die

wollen gestohlenen Geld von ihm zurück. Was da in der Vergangenheit passiert ist, welche Geschichte die Clique verbindet, warum Kane im Knast sitzt, wieso seine Familie ihn hasst – keine Ahnung; klärt das Spiel auch nicht auf, sondern streut nur Andeutungen und Geschichtsfetzen. Die werden nicht verknüpft, sondern führen (abhängig von einer Entscheidung, vor die Sie das Spiel am Schluss stellt) zu verschiedenen ebenso abrupten wie unbefriedigenden Enden. The 7 stellt Kane jedenfalls den Mit-Knasti Lynch als Aufpasser zur Seite – fertig ist das Helden-Duo, das sich ab dann wie im klassischen »Buddy Movie« (**Lethal Weapon-Reihe**, **Stirb langsam 3** etc.) für den Rest des Spiels gegenseitig anschreit. Nur deutlich derber und düsterer als in den Kino-Vorbildern.

Jekyll & Hyde

Dass **Kane & Lynch** ein Erwachsenenspiel ohne Jugendfreigabe ist, liegt nicht nur an der expliziten Gewaltdarstellung samt Kopf-

Bugs

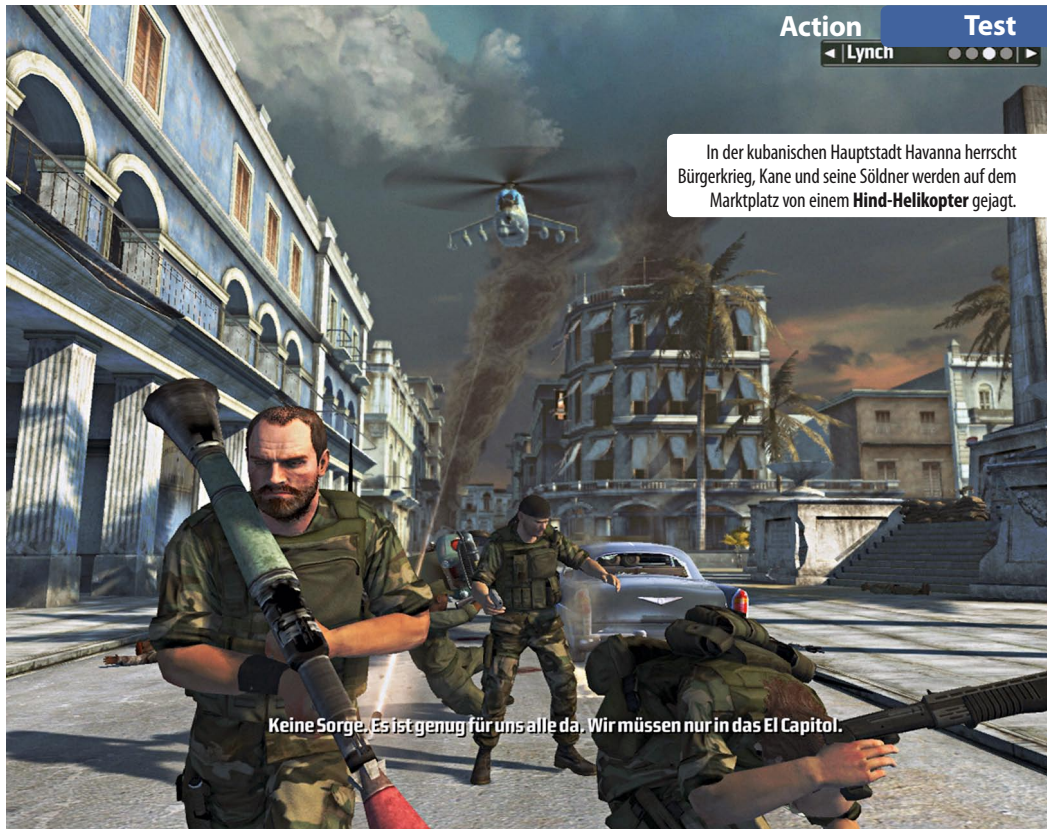
- Die Kollisionsabfrage bei Gegnern stimmt teilweise nicht, so dass Polizisten unverwundbar bleiben und nicht auf Treffer reagieren, selbst wenn man aus nächster Nähe auf sie schießt. **Dafür ziehen wir einen Punkt bei der Balance ab.**
- Beim Geiselaustausch in Tokio fror unser Begleiter Shinya ein und reagierte nicht mehr auf Befehle. Weil das Missionsziel vorsieht, alle Gruppenmitglieder am Fluchtwagen zu versammeln, war die Mission dadurch unlösbar, wir mussten von vorn beginnen.
- In Retomotos Hochhaus pressten wir uns an die Wand neben einer Tür, die Bodyguards aufsprenkten. Danach steckte Kane im Türflügel fest und war nicht zu befreien – Neustart.
- Die deutsche Sprachausgabe ist in manchen Fällen abgeschnitten.



Im Nachtclub bricht **Panik** aus, die Menge flüchtet, Sicherheitsleute suchen mit Taschenlampen nach Kane und seinem Partner.



Mehrmals im Spiel bewegen Sie sich nicht selbst, sondern sind an Bord von **Fahrzeugen** fürs Schießen zuständig.



Action Test

Lynch

In der kubanischen Hauptstadt Havanna herrscht Bürgerkrieg, Kane und seine Soldner werden auf dem Marktplatz von einem **Hind-Helikopter** gejagt.

schüssen in Nahaufnahme. Rabenschwarze Stimmung verbreiten vor allem die beiden Protagonisten. Kane hat keinerlei Skrupel und opfert bedenkenlos Kameraden, Lynchs Kontakt mit der Wirklichkeit ist mitunter nur noch fingernagelbreit. Der Langhaarige rastet in unregelmäßigen Abständen aus und ballert Zivilisten über den Haufen. Davon gehen sowieso allerhand hops, denn das Spiel bevölkert seine öffentlichen Schauplätze mit Hundertschaften von Passanten. Die technisch eindrucksvolle Simulation führt auf Straßen und in weitläufigen Gebäuden zu einem Atmosphäresprung, weil die panisch fliehenden Menschenströme für ein realistisches Hintergrundrauschen sorgen. In vollgepackten Räumen wie dem Tokio-Club Mizuki fällt allerdings störend auf,

dass die Massen nur aus Klonen bestehen – als sähen Asiaten sowieso alle gleich aus. Mitunter bekommen die Personenmengen auch spielerische Bedeutung, nämlich dann, wenn sie ihnen im Gewühl vor die Flinte rennen. Dann fällt es schwerer, die Gegner im Visier zu behalten. Wer trotzdem drauflosballert, hat allenfalls ein leeres Magazin zu befürchten. Konsequenzen für getötete Zivilisten gibt es nicht. So werden Ihnen zivile Opfer bald so gleichgültig wie den Gegnern, die ebenfalls ohne Rücksicht auf Verluste feuern – selbst wenn sie auf der Seite des Gesetzes stehen. Wohl im Sinne der Geschlechtergerechtigkeit machen die beiden Sträflinge beim Erschießen von Streifenpolizisten auch keinen Unterschied zwischen Männern und Frauen. Dicke Blutlachen und

Wandspritzer hinterlässt sowieso beiderlei Geschlecht. Die deutsche Fassung ist komplett ungeschnitten und lässt sich im Optionsmenü mit einem Mausklick auf Englisch umstellen, wahlweise auch in drei andere Sprachen.

Tod & Verderben

Wer die **Hitman**-Spiele vom **Kane & Lynch**-Entwickler IO Interactive kennt und ein ähnlich taktisches Spielerlebnis erwartet, liegt falsch. Zwar ist die Schulterperspektive vergleichbar und die Levels sind ebenfalls eher kompakt angelegt, allerdings fehlt in den streng gradlinigen Karten fast jede Möglichkeit zu alternativem Vorgehen. Stattdessen läuft die Mechanik in Richtung **Stranglehold**: Dauergeballer auf große Mengen anstürmender Feinde, dann vorrücken zum nächsten

Kampfpunkt. Die (durchaus spaßige) Herausforderung liegt eher im geschickten Ausnutzen der Deckung. Kane presst sich automatisch an Wände und feuert um die Ecke; mit der rechten Maustaste zielen Sie über Kimme und Korn und picken so die Feinde einen nach dem anderen heraus. Bei Gegentreffern läuft das Bild zunehmend blutrot an, färbt sich aber wieder zurück, wenn Sie ein paar Sekunden in Sicherheit verharren. Kippt Kane doch mal um, setzen ihm nahe Kollegen die rettende Adrenalininjektion. Wenn kein Kamerad im Umkreis ist oder Sie zu oft am Stück fallen, dann geht's zurück zum letzten der automatischen Speicherpunkte. Dort müssen Sie sich häufig auch die einleitenden Zwischensequenzen nochmals ansehen, die teils nicht mal abbrechbar sind.



Kane presst sich automatisch an Wände und hinter Objekte und kann dann **aus der Deckung** feuern (links). Effektiver ist es aber, **aus der Nahansicht** (rechte Maustaste) zu schießen.



In der **niedrigsten Grafikstufe** verliert das Spiel zwar alle Schatten und die meisten Effekte, aber nur wenig Atmosphäre, was an den gelungenen Animationen und detailreichen Umgebungen liegt. (800x600)

Freies Speichern kennt **Kane & Lynch** nicht. Ärgerlich: Das Spiel merkt sich nur die bereits bestandenen Kapitel, nicht den Fortschritt darin. Wenn Sie vor dem Missionsende aussteigen, müssen Sie beim nächsten Start von vorn beginnen.

Killer & Kollegen

Kane ist in der Mehrzahl aller Missionen nicht nur mit Lynch, sondern einem ganzen Team unterwegs. Dem dürfen Sie zwar Waffen

aushändigen und Befehle wie »Greife dieses Ziel an« oder »Folge mir!« geben. Das ist aber erstens äußerst umständlich gelöst und zweitens generell unnötig. Denn die KI-Kameraden bleiben sowieso in Ihrer Nähe und verhalten sich clever. Geht doch mal einer zu Boden, dann haben Sie eine halbe Minute Zeit, um hinzulaufen und ihn mit einer Adrenalin-spritze wieder aufzupäppeln. Im Kampf brabbeln die Jungs stimungsvolle Kommentare, melden Treffer und helfen Kane automatisch aus: »Hat jemand Munition für mich?« – »Soll ich dir was abgeben?« Ihr Söldnerheld darf generell nur zwei Waffen tragen, ein Gewehr und eine Pistole. Zwar kann Kane die Schießweisen gefallener Gegner aufsammeln, das ist aber selten nötig, denn die wenigen Varianten unterscheiden sich kaum. Nur gelegentlich sind Wechsel zwingend, wenn Sie zum Scharfschützengewehr oder zur Panzerfaust greifen müssen. Apropos Scharfschützen: Die gegnerischen Distanzspezialisten gehören zu den lästigeren Widersachern im Spiel. Ein Fadenkreuz zeigt Ihnen an, wenn einer Kane ins Visier genommen hat. Dann sollten sie sofort die Stellung wechseln, sonst fällt der tödliche Schuss. Das zwingt zu hektisch-hilflosem Zickzack, denn die Scharfschützen sind meist weit außerhalb Ihrer Waffenreichweite.

Dick & Doof

Während die KI-Kollegen vernünftig handeln, schalten die Gegner gerne mal das Hirn aus. Prinzipiell verhalten sich die Feinde durchaus realitätsnah und passen sich an die Situation an: An einem Busbahnhof in Tokio umlaufen die SWAT-Polizisten zum



Der **Splitscreen-Modus** im Koop-Spiel: Während Kane oben Polizisten aufs Korn nimmt, gibt Lynch unten Feuerschutz. Der zweite Spieler muss seinen Charakter zwingend mit dem Xbox-360-Gamepad steuern.

Beispiel weitläufig Ihre Stellung, wechseln je nach Ihrer Position die Seite, ducken sich hinter Objekte und feuern um die Ecke. Das wirkt nicht nur spannend lebensnah, sondern erhöht auch die Herausforderung; wer beim ersten Anlauf scheitert, sucht sich beim zweiten eine andere Deckung oder bleibt gleich in Bewegung. Wenn Maschinengewehrstellungen leer stehen, versuchen die Gegner, diese zu besetzen. Allerdings rennen die KI-Massen im Zweifel auch stur in Ihr Feuer und lassen sich im Gänsemarsch abknallen. Teilweise stehen Polizisten rat- und tatenlos herum. Weil der Computer seine Mannen prinzipiell zur nächsten Deckung zu schicken versucht, laufen sie

auch mal vor Ihrer Nase vorbei, weil die passende Mauerecke hinter Ihnen ist. Schade auch, dass die Feinde gesichtslos bleiben. Im späteren Spiel erledigen Sie ein paar aus der Handlung bekannte Personen, ohne das überhaupt richtig mitzukriegen.

Stolz & Vorurteil

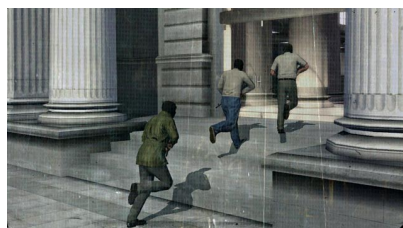
Statische Bilder werden **Kane & Lynch** nicht gerecht; in Bewegung sieht das Spiel deutlich besser aus, was vor allem an den gelungenen Animationen und dem Effektreichtum liegt. Wie in **Stranglehold** ist ein Großteil der Umgebung zerstörbar; Putz splittert, Vitriolen bersten, Autos explodieren. IOs hausgemachte Glacier-Engine bietet ordentlichen Detail-

Fragile Alliance

Ein Team von Räufern überfällt einen Zielort, macht fette Beute und bringt sich dann gegenseitig um – das ist das Grundprinzip des originellen Multiplayer-Modus von **Kane & Lynch**. Der hört auf den Namen **Fragile Alliance** (»zerbrechliche Allianz«) und führt vier bis acht Spieler in kompakten, schnellen Einsätzen zusammen. Das Team muss zunächst gemeinsam agieren, um auf den vier mitgelieferten Karten mal eine Bank auszunehmen, mal einen Juwelier zu überfallen.

Ist die Beute gemacht, steht die Flucht an – und der Verteilungskampf. Denn wer ein Gruppenmitglied tötet, wird zum Verräter und muss sein Raubgut nicht teilen. Wer umgekehrt einen Verräter erledigt, erhält beim Rundenende einen höheren Anteil.

Cleverer Dreh: Getötete Spieler steigen als Polizisten wieder auf der Karte ein und müssen nun die Flucht der Gangster vereiteln. Für jeden ausgeschalteten Gauner gibt's 10% Finderlohn von dessen Beute. Klingt auf dem Papier gut – ausprobieren konnten wir's noch nicht, weil zum Test keine Server online waren.



TECHNIK-CHECK

KANE & LYNCH

Technik-Tipps

- ▶ Wenn Sie die Schatten deaktivieren oder auf »hart« und »nur Held« stellen, steigt die Leistung teils um 30 Prozent.
- ▶ Hohe »Postfilter-Detailtiefe« macht die Spielwelt schicker, die niedrige Einstellung spart aber zehn Prozent Leistung.

- ▶ Ab 256 MByte Videospeicher sollten Sie bereits hohe Texturdetails auswählen.

Checkliste

- ▶ 8,0 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 512 MByte RAM
- ▶ Shader-2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT KANE & LYNCH 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	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													</
-------------	---	-----------	------	---------	---------	------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

4 technisch unmöglich
läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details, Schatten aus
läuft so flüssig: 1280x1024, niedrige bis mittlere Details, harte Schatten
läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details, ab 7900GT / X1950 XTX mit 4xAA-8xAF

reichtum und gute Fernsicht, die aber durch starke Tiefenunschärfe ausgewaschen wird. Generell hat **Kane & Lynch** einen Hang zu Weichzeichner-Optik. Grafikfilter und Motion-Blur-Effekte verdeutlichen obendrauf noch den Gemütszustand der Helden: Kane sieht verschwommen, wenn er benommen ist, im Bluttausch färbt sich sein Blickfeld rot. Die schicken, kurz gehaltenen Zwischensequenzen inszeniert das Programm direkt in Spielgrafik. Großes Lob verdient die Soundkulisse: Wuchtige Waffensounds und differenzierte Umgebungsgereusche drehen sich in glasklarem 6.1-Sound um den Spieler. Die mal treibende, mal melancholische Musik passt bestens zum Geschehen. Nur die deutschen Sprecher schwanken in der Qualität. Während die beiden Helden exzellente (aber schwer auseinanderzuhaltende) Stimmen bekommen haben, wirken manche Nebenfiguren wie etwa die Japanerin Yoko laienhaft.

Batman & Robin

Eines der erfreulichsten Spielelemente an **Kane & Lynch** ist der Koop-Modus, in dem Sie mit einem Freund gemeinsam am gleichen PC spielen dürfen. Der übernimmt dann den Part von Lynch. Das Spiel teilt dazu den Bildschirm horizontal in zwei Hälften

– das hat's in Actionspielen am PC lang nicht mehr gegeben. Weder die Übersicht noch sonderlich viel Spieleistung gehen durch die Doppelung verloren, das Spiel läuft trotzdem in anständiger Geschwindigkeit. Reife Leistung! Noch besser: Selbst wenn Sie die Solo-Kampagne schon durch haben, lohnt sich ein zweiter Koop-Durchgang. Denn das Spiel ändert sich leicht. Zum einen bekommen Sie's mit deutlich mehr Gegnern zu tun, was die Herausforderung hebt. Zum anderen sehen Sie das Geschehen nun auch aus Lynchs Perspektive. Beim Banküberfall zum Beispiel trennen sich die beiden Protagonisten in der Kampagne, Kane bekommt im Tresor nicht mit, was Lynch oben im Schalterraum mit den Geiseln anstellt. Im Koop-Modus schon, denn da spielen Sie beide Männer. Das Spiel findet sogar einen stimmigen Dreh, um die Halluzinationen des Psychopathen Lynch zu illustrieren. Einziger Wermutstropfen: Der zweite Spieler braucht zwingend ein Xbox-360-Gamepad. Weil **Kane & Lynch** Teil des »Games for Windows Live«-Programms ist, dürfen dort angemeldete Spieler 44 Erfolge freispielen und dadurch Gamerscore-Punkte sammeln. Einen echten Multiplayer-Modus namens Fragile Alliance gibt's obendrauf (siehe Kasten). **CS**



Ich habe dich wie einen Sohn behandelt. Du hast drei Wochen, nicht mehr.

Die gut gemachten und sauber animierten **Zwischensequenzen** laufen direkt in der Spielgrafik.

Fire & Forget

Christian Schmidt: Seltsam: Kane & Lynch ist vollgestopft mit dramatischen Momenten, trotzdem geht das Spiel an mir vorbei, ohne mich zu berühren. Es liegt wohl an der Diskrepanz zwischen Inszenierung und Mechanik: Während um mich herum die Handlung wirbelt, schieße ich acht Stunden lang auf immer gleich reagierende Feinde. Weder die Geschichte (wirr und oberflächlich) noch die Charaktere (wüst und oberflächlich) helfen, die Actionsplitter sinnvoll zusammenzufügen. Schicke Action-Unterhaltung ist das Spiel aber allemal. Ein Spiel wie ein Hollywood-Blockbuster: toll gemacht, schnell wieder vergessen.



christian@gamestar.de

Antihelden vor!

Daniel Matschijewsky: Als Fan großartiger Actionfilme wie Heat und Ronin ist Kane & Lynch genau mein Ding. Vor allem die brutal-brachiale Inszenierung und die eigentlich total unsympathischen Hauptfiguren haben es mir angetan. Die ständigen Reibereien zwischen den beiden lassen mich mit ihnen mitfühlen, machen sie für mich lebendig. Das tröstet ganz gut über die spielerischen Schwächen hinweg. Denn im Grunde ist Kane & Lynch nichts weiter als eine grafisch wenig beeindruckende Aneinanderreihung derber Ballereien mit doofen KI-Polizisten. Cool, aber auf Dauer zu banal.



danielm@gamestar.de

KANE & LYNCH: DEAD MEN

ACTION

ENTWICKLER IO Interactive (Hitman: Blood Money, GS 07/06: 80 Punkte)
PUBLISHER Eidos
TERMIN (D) 23.11.2007
SPRACHE Deutsch, Englisch, 3 weitere
CA. PREIS 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch
USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden	GENRE ACTION
SPASS Hält die Spannung bis zum Schluss.	SZENARIO realistisch <input type="checkbox"/> fiktiv <input type="checkbox"/>
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL	FREIHEIT linear <input type="checkbox"/> offene Welt <input type="checkbox"/>
	HANDLUNG einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>
	GEWALT keine <input type="checkbox"/> brutal <input type="checkbox"/>
	SPIELABLAUF Action <input type="checkbox"/> Taktik <input type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
HILFEN Tutorial-Einblendungen			<input type="checkbox"/> Geduld
SPEICHERSYSTEM Rücksetzpunkte			<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
2,6 GHz Intel A64 2600+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 GT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800
			<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6800 GT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL
			<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7600 GT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT
			<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX

PROFITIEREN VON Xbox-360-Controller (nur für Koop)

BILDFORMATE 4:3 ☐ 5:4 ☐ 16:9 ☐ 16:10 ☐ **KOPIERSCHUTZ** Securom

TON Stereo ☐ 4.0 ☐ 5.1 ☐ 6.1 ☐ 7.1 ☐

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Fragile Alliance (4–8)
SPIELTYPEN an einem PC (Koop); Netzwerk, Internet (Fragile Alliance) **SERVERSUCHE** intern
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS?**
FAZIT Im Koop ein großer Spaß, Fragile Alliance konnten wir noch nicht testen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Umgebungen und Figuren + realistische Animationen + stimmungsvolle Effekte + viel Weichzeichner-Einsatz	8 /10
SOUND	+ knackige Waffengeräusche + dichte Soundkulisse + passende Musik + fünf Sprachen wählbar + manche Sprecher laienhaft	10 /10
BALANCE	+ Heilsystem + Todesrettung durch Adrenalin + schaffbare Herausforderungen + nervige Scharfschützen + Rücksetzpunkte + Bugs	7 /10
ATMOSPHÄRE	+ temporeiche Inszenierung + Team arbeitet gut zusammen + spannende Deckungsgefechte + unsympathische Protagonisten	8 /10
BEDIENUNG	+ gute Kampfsteuerung mit Maus/Tastatur oder Gamepad + Splitscreen-Koop-Modus + Befehle an Kollegen umständlich	9 /10
UMFANG	+ Abwechslung zwischen Lauf- und Fahrsequenzen + viele Orte + kurze Gesamtspielzeit + wenig Ausrüstung	7 /10
LEVELDESIGN	+ originelle, detaillierte und realistische Schauplätze + zerstörbare Objekte + immer Deckungsmöglichkeiten + streng linear	9 /10
KI	+ sucht Deckung, besetzt Geschütze + passt sich an Situation an + läuft oft dumpf ins Feuer + bleibt teilweise tatenlos stehen	7 /10
WAFFEN	+ gute Handhabung + verschiedene, sinnvolle Granaten + kaum Unterschiede bei den Schusswaffen	7 /10
HANDLUNG	+ dichte Zwischensequenzen + Charaktere haben Leichen im Keller + vieles bleibt im Dunkeln + enttäuschende Enden	6 /10

PREIS/LEISTUNG Noch keine Angabe möglich

FAZIT Rasant und schick inszeniert, cooler Koop-Modus.





Die **Kämpfe** sind im Prinzip nichts anderes als völlig unkontrollierte Klickorgien.

Opern, Bücher, Filme – nur als Stoff für Spiele scheint Beowulf nicht zu taugen.

Die Legende von Beowulf

Ab 18 DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4309
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4310

Win Vista 32 Bit
- läuft

Derzeit läuft der Film **Beowulf** in deutschen Kinos, passend dazu bringt Ubisoft das Computerspiel in die Läden. Als Sagenheld Beowulf ziehen Sie in der Action-Prügelei los, um das Monster Grendel zu bezwingen. Mit dem simplen Kampfsystem zerlegen Sie auf Ihrer Reise unzählige Gegner: Per linker Maustaste führen Sie schnelle Angriffe aus, während Sie mit der rechten langsame, aber besonders starke Attacken starten. Drücken Sie die mittlere Taste, packt Beowulf seine Gegner und kann Sie dann gegen die nächste Wand werfen. Auf Knopfdruck versetzt sich der Hüne zudem in Rage und schlägt dann zwar härter zu, drischt wegen der unpräzisen Zielfunktion aber auch auf seine Kameraden ein. Die schlechte Ka-

mera sorgt ebenfalls für Bildschirmode. In Schlachten verlieren Sie sehr schnell die Übersicht; so werden die Scharmützel geradezu brutal schwer. Viel Abwechslung vom eintönigen Dauerprügeln gibt's nicht, nur gelegentlich absolvieren Sie ein Minispiel. So spornen Sie Ihre Leute bei einer Bootsfahrt durch rhythmisches Drücken zweier Knöpfe zu schnellerem Rudern an. Technisch weiß das Spiel nicht zu überzeugen – mit faden Texturen, Grafikfehlern und ständigem Ruckeln geht **Beowulf** sicher nicht in die Annalen der Spielegeschichte ein. **FLO**

DIE LEGENDE VON BEOWULF

GENRE	Actionspiel	USK	ab 18 Jahren
HERSTELLER	Ubisoft / Ubisoft		
CA. PREIS	50 Euro		
ANSPRUCH	Profis		
MINIMUM	2,2 GHz, 1,0 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Dauermetzeln

Florian Kneringer: Anfangs hat mir Die Legende von Beowulf richtig Spaß gemacht. Das liegt vor allem an den simplen Kämpfen und dem eingängigen, schnell zu erlernenden Spielprinzip. Außerdem sind zumindest die ersten Bosskämpfe ganz nett inszeniert. Auf lange Sicht schwächelt das Spiel allerdings deutlich – sehr schlechte technische Umsetzung, eintöniges, unmotivierendes Dauermetzeln und eine geradezu schreckliche Kameraführung lassen mich das Spiel schnell wieder vergessen. Sogar beinharte Fans des Films sollten sich die Anschaffung dieses Spiels gut überlegen.



flo@gamestar.de

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4387
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4388
- Video-Special

Win Vista 32 Bit
- läuft
Win Vista 64 Bit
- läuft nicht

Die Vorgänger waren den Konsolen vorbehalten, doch das macht nichts: Teil 3 ist ohnehin der bislang beste.

Guitar Hero 3



Alle 71 Songs

Aerosmith	Same Old Song And Dance
AFI	Miss Murder
Alice Cooper	School's Out*
An Endless Sporadic	Impulse
Backyard Babies	Minus Celsius
Beastie Boys	Sabotage
Black Sabbath	Paranoid*
Bloc Party	Helicopter
Blue Oyster Cult	Cities On Flame*
Bret Michaels Band	Go That Far
Charlie Daniels Band	Devil Went Down To Georgia*
Cream	Sunshine Of Your Love*
Dead Kennedys	Holiday In Cambodia*
Die Toten Hosen	Hier kommt Alex
Disturbed	Stricken
Dope	Nothing For Me Here
Dragonforce	Through Fire And Flames
Eric Johnson	Cliffs Of Dover*
Foghat	Slow Ride*
Gallows	In The Belly Of A Shark
Guns N' Roses	Welcome To The Jungle
Heart	Barracuda*
Hellacopters	I'm In The Band
Heroes Del Silencio	Avalancha
In Flames	Take This Life
Iron Maiden	Number Of The Beast
Kaiser Chiefs	Ruby
Killswitch Engage	My Curse
Kiss	Rock N Roll All Nite*
L.A. Slumlords	Down And Dirty
Lacuna Coil	Closer
Lions	Metal Heavy Lady
Living Colour	Cult Of Personality
Matchbook Romance	Monsters
Metallica	One
Mountain	Mississippi Queen*
Muse	Knights Of Cydonia
Nast	Mauvais Garçon
Pat Benatar	Hit Me With Your Best Shot*
Pearl Jam	Even Flow
Poison	Talk Dirty To Me*
Priestess	Lay Down
Prototype	The Way It Ends
Queens Of The Stone Age	3's and 7's
Rage Against The Machine	Bulls On Parade
Red Hot Chili Peppers	Suck My Kiss
Revolverheld	Generation Rock
Rise Against	Prayer Of The Refugee
Rolling Stones	Paint It Black
Santana	Black Magic Woman*
Scorpions	Rock You Like A Hurricane*
Scouts of St. Sebastian	In Love
Senses Fail	Can't Be Saved
Sex Pistols	Anarchy In The U.K.
Slayer	Raining Blood
Slipknot	Before I Forget
Smashing Pumpkins	Cherub Rock
Social Distortion	Story Of My Life*
Sonic Youth	Kool Thing
Stevie Ray Vaughan	Pride And Joy*
Stone Roses	She Bangs A Drum*
Superbus	Radio Song
Tenacious D	The Metal
The Fall Of Troy	F.C.P.R.E.M.I.X
The Killers	When You Were Young
The Sleeping	Don't Hold Back
The Strokes	Reptilia
The Who	The Seeker*
Weezer	My Name Is Jonas
White Zombie	Black Sunshine*
ZZ Top	La Grange*

Alle mit einem * markierten Lieder sind keine Originalsongs, sondern nachgesungene Stücke.

Ein Gitarren-gott zu werden, dauert rund 20 Jahre. 15 um das Instrument zu beherrschen und fünf, um sich lange Haare wachsen zu lassen. Mit **Guitar Hero 3** von Activision geht das schneller. Hier schrammeln Sie 71 Gitarrenhits der letzten vier Jahrzehnte und fühlen sich wie ein echter Rockstar. Ganz ohne Unterricht. Und Ihren Haarschnitt können Sie auch behalten.

Taktvoll

Guitar Hero 3 funktioniert nach dem Prinzip simpler Reaktionsspielen wie **Rayman Raving Rabbids**: Sie müssen nur im richtigen Moment die richtige Taste drücken. Doch wenn man es darauf reduziert, dann wäre das, als würde man sagen: »Beim Fußball treten 22 Männer gegen einen Ball.« Denn bei **Guitar Hero 3** hämmern Sie nicht einfach auf

dem Keyboard herum, sondern auf der mitgelieferten Gitarrenatrappe. An deren Hals befinden sich fünf farbige Tasten, am Korpus sitzt ein breiter Kippschalter. Wollen Sie einen Song spielen, laufen auf dem Monitor farbige Punkte im Takt der Musik auf Sie zu. Drücken Sie im richtigen Moment die richtige Taste und schlagen dabei den Kippschalter an, ertönt der zum Lied passende Gitarrensound. Auf dem leichtesten von vier Schwierigkeitsgraden ist das kein großes Problem: **Guitar Hero 3** lässt Sie nur die wichtigsten Akkorde greifen. Ein perfekter Einstieg für Anfänger!

Starbauer

Erwischen Sie die falsche Saite, krächzt Ihr Instrument, schlagen Sie gar nicht an, bleibt es stumm, und Sie hören nur den Rest der Band. Was grundsätzlich nicht

Die Gitarre

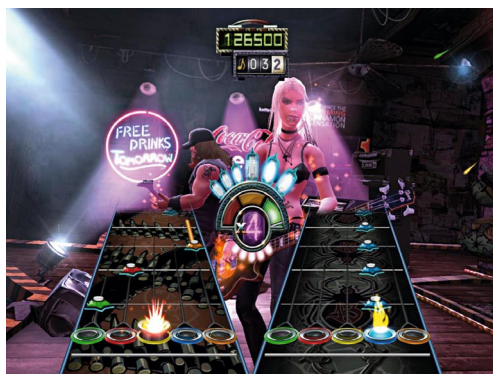
Der Controller von **Guitar Hero 3** entspricht dem des Vorgängers für die Xbox 360. Die Konsole hingegen bekommt nun eine neue, kabellose (aber teurere) Gitarre. Die läuft mit einem entsprechenden Funkempfänger auch am PC, ist aber noch nicht separat erhältlich.



schlimm wäre, denn ein Großteil der Lieder sind Originalaufnahmen der echten Stars – bei **Paint It Black** von den Rolling Stones etwa singt tatsächlich Mick Jagger. Allerdings will das virtuelle Publikum auch die Gitarre hören, und so verlieren Sie bei Missgriffen nicht nur Punkte, sondern auch die Gunst der Zuhörer. Fällt die auf einer ampelartigen Anzei-



In der Kampagne von **Guitar Hero 3** arbeiten Sie sich mit Ihrer Band von kleinen Vorstadt-Kneipen bis hoch in prächtige, farbenfrohe **Konzertsäle**.

Im **Koop-Modus** übernimmt ein Spieler die Gitarre, einen den Bass.Slash erhöht in der **Gitarrenschlacht** unseren Schwierigkeitsgrad.Mit **Starpower** verdoppeln sich Ihre Punkte, die Menge jubelt.

ge vom grünen in den roten Bereich und schließlich auf null, haben Sie den Gitarrenpart vergeigt. Ihre letzte Rettung in brenzligen Situationen ist die »Starpower«. Spielen Sie mit Sternchen markierte Passagen perfekt, sammeln Sie Stück für Stück Energie. Haben Sie genug davon, reißen Sie die Gitarre hoch: Nun verdoppelt sich für kurze Zeit Ihre Punktzahl bei jedem getroffenen Ton, und das Publikum flippt total aus. Gleichzeitig bekommt die Musik einen fetzigen Hall-Effekt. Rock!

Saitenhieb

In **Guitar Hero 3** schalten Sie nach und nach 42 stetig schwerer werdende Songs frei. Je besser Sie spielen, desto mehr Geld verdienen Sie mit einem Auftritt. Davon kaufen Sie sich neue Spielfiguren,

Klamotten oder Gitarren (die sich jeweils nur optisch unterscheiden) sowie Bonusongs. Echte Rockstars gibt's in **Guitar Hero 3** auch: Tom Morello von Rage Against The Machine und Slash von Guns N'Roses fordern Sie zur Gitarrenschlacht. Dann spielen Sie mal abwechselnd, mal gleichzeitig gegeneinander. Statt Starpower sammeln Sie nun Sabotageakte, die Sie Ihrem Kontrahenten unterjubeln. Eine gerissene Saite etwa schaltet eine Taste ab, bis der Spieler sie mehrmals gedrückt hat. Wessen Publikumsgunst zuerst auf null fällt, der verliert die Schlacht. An sich macht das Spaß, allerdings vergräbt sich der Computergegner ohne Ihr Zutun praktisch nie, und wenn er am Ende des Songs noch auf den Beinen ist, verlieren Sie, selbst wenn die Zuschauer Sie besser fanden – unbefriedigend.

Doppelrock

Im Mehrspielermodus, in dem Sie online oder an Ihrem Rechner zu zweit antreten, sind die Schlachten natürlich ein Riesenspaß. Vorausgesetzt, Sie haben eine zweite Gitarre: Auf dem Keyboard fühlt sich **Guitar Hero 3** nicht annähernd so cool an. In der Variante »Duell« entscheidet die Publikumsgunst beim letzten Ton – es bleibt also spannend bis zum Schluss. Fantastisch ist auch der Koop-Modus: Hier übernimmt der zweite Spieler den Bass oder die Rhythmusgitarre. In einer separaten Kampagne spielen Sie so weitere Songs frei, darunter Hits wie **Sabotage** von den Beastie Boys – Pech für reine Einzelspieler. Doch weil Sie in **Guitar Hero 3** für jeden Rocker einen eigenen Schwierigkeitsgrad einstellen können, sollten sich sogar Neulinge dazu bringen lassen, mit Ihnen zu musizieren. Im höchsten Schwierigkeitsgrad ist **Guitar Hero 3** aber derart

schwer, dass die Tonfolgen späterer Lieder wie **One** von Metallica oder besonders **Through Fire And Flames** von Dragonforce für ein durchschnittliches menschliches Auge eigentlich gar nicht mehr zu erfassen sind. Bis Sie die beherrschen, sind Ihnen lange Haare gewachsen. Danach sind Sie allerdings ein echter Rockstar. **FAB**

Ruckelrock

Eigentlich hätte **Guitar Hero 3** wegen der Gitarre zehn Punkte für die Bedienung verdient. Unsere Testversion kam jedoch trotz stabiler Bildwiederholrate ins Stocken, was das Timing erschwerte – unverzeihlich. Activision empfiehlt lapidar stärkere Hardware. **Wir ziehen in der Bedienung fünf Punkte ab.**

Für Starpower müssen Sie die **Stern-Passagen** meistern.

Rampensau!

Fabian Siegmund:

Als Schlagzeuger bin ich neidisch auf Gitarristen, die immer bejubelt werden. Aber in **Guitar Hero 3** schrubbe ich die alle weg. Am besten kommt das Rockstar-Feeling allerdings auf einem großen Fernseher. Wer ein Riesen-TV oder einen Beamer hat, sollte den PC dort anschließen – sobald es keine Ruckler mehr im Spiel gibt. Und Vorsicht: In Sachen Hardware-Anforderungen hat **Guitar Hero 3** echte Star-Allüren.



fabian@gamestar.de

GUITAR HERO 3

MUSIKSPIEL

ENTWICKLER Aspyr
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Gitarre, DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handb. USK
TERMIN (D) 29.11.2007
CA. PREIS 70 Euro
ohne Altersb.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	3D-GRAPHIKKARTEN
3,6 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM (XP) 2,0 GB RAM (Vista) 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4800+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	7 Radeon 9500 / 9600 9 GeForce 6600 GT 8 Radeon X600 / X700 9 Radeon 9700 / 9800 9 GeForce 6800 GT 9 Radeon X800 XL 9 GeForce 7600 GT 9 Radeon X850 XT 9 Radeon X1900 XT 9 GeForce 7900 GTX
PROFITIERT VON	Surround-Anlage, großem Bildschirm, zweiter Gitarre		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPISCHTUT k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Schlacht, Duell, Pro Duell, Koop (je 2)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Fantastischer Rockspaß, ob mit- oder gegeneinander.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Comic-Look + coole Gitarrenhelden mit schicken Animationen + sparsame Effekte + geklontes Publikum	7 / 10
SOUND	+ viele Originalsongs, teils neu aufgenommen + gute Coverversionen + netter Starpower-Effekt	10 / 10
BALANCE	+ langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad + praktischer Übungsmodus + Profimodus wahnsinnig schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Publikum jubelt oder buht + abgefahrene Bühnen + witzige Videoclips + Gastauftritte von Stars	10 / 10
BEDIENUNG	+ genialer Gitarren-Controller + Tremolo-Hebel lässt Töne verzerrten + Songs sind in Abschnitten trainierbar + starke Ruckler	5 / 10
UMFANG	+ 71 Songs + 13 spielbare Charaktere mit unterschiedlichen Outfits + große Auswahl an Gitarren und Bässen + freischaltbare Videos	10 / 10
SONGAUSWAHL	+ viel Alternative Rock + viel Metal + viel Classic Rock + zwei deutsche Songs + einige Songs nur im Koop freischaltbar	9 / 10
SONGDESIGN	+ echtes Gitarrengefühl + Soli und Powerchords + fortgeschrittene Songs technisch unglaublich anspruchsvoll	8 / 10
TEAMPLAY	+ Schlachtmodus + tolles Duett-Gefühl im Koop + separate Schwierigkeitsgrade + Koop-Kampagne	10 / 10
KAMPAGNE	+ Comic-Zwischensequenzen + Schlachten gegen Stars + überraschender letzter Club und Endgegner	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT Gitarrenspiel mit toller Songauswahl.

85

SPIELSPAß



Besonders absurd: Die **Maschinengewehre** sind viel zu hoch angebracht.

Battlestrike Der Widerstand

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4218

In **Battlestrike: Der Widerstand** sabotieren Sie als Teil der Resistance die Wehrmacht. Wegen der sehr schwachen KI und den langweiligen Missionen macht das keine Sekunde Spaß. Die Übersetzung krankt zudem an derben Fehlern: Stirbt der Held, meint das Spiel zum Beispiel,

die Mission sei »gescheitert«. Wirklich gescheit ist, wer diesen Shooter im Regal lässt. **FLO**

BATTLESTRIKE: DER WIDERSTAND

GENRE	Ego-Shooter	USK	keine Jugendfreig.
HERSTELLER	City Interactive / Dtp		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Gelegentlich steuern Sie ungewöhnliche **Gefährte** wie das Schwanenboot.

Monster Madness

Mit einem von vier Charakteren metzeln Sie sich im abgedrehten Actionspiel **Monster Madness** durch Horden von Zombies, Monsterclowns und ähnlichem Höllengese. Wegen den häufigen Rucklern und der schlechten Kameraführung verlieren Sie in den

Kämpfen aber schnell die Übersicht. Achtung: Die deutsche Version läuft nur mit Patch! **FLO**

MONSTER MADNESS

GENRE	Actionspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	South Peak / Flashpoint		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4316
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4317



Gunnar Lott
begannte seine GameStar-Karriere 1998 mit der Komplettlösung zu StarCraft. Seitdem lässt ihn das Genre nicht mehr los.



Michael Graf
überrollte bereits im Alter von zehn Jahren seine Feinde im Echtzeit-Klassiker Dune 2. Derzeit freut er sich auf Spore.

Strategie-Inhalt

Tests

Sim City Societies	88
Empire Earth 3	90
Supreme Commander: Forged Alliance	92
Puzzle Quest	94
Circus Grande	94
Pacific Storm: Allies	94
Strategic War Command	94
Thrillville	95

Strategie

Sim Sonstwas

Electronic Arts orientiert eine alte Serie um.

Die Marktbeherrscher aus Kalifornien, die Damen und Herren vom Publisher-Giganten EA, haben sich vor ein paar Monaten »neu aufgestellt«, wie man im modernen Business-Sprech sagt. Vor allem ging es da um eine Neuordnung der eigenen Submarken, seitdem gibt es: EA Games, EA Sports, EA Casual und Die Sims. Huh? Richtig, das Sims-Universum ist EA mittlerweile genauso wichtig wie alle Sportspielreihen zusammen. Und wer ist die Zielgruppe für die Produkte des Sims-Universums? Diese Frage stellten wir vor ein paar Jahren mal einem EA-Entwickler; seine Antwort: eigentlich jeder. Wer ist also folglich die Zielgruppe des neuen **Sim**

City Societies? Jeder. Und wen vernachlässigt man als Zielgruppe, wenn man versucht, seine Spiele für »eigentlich jeden« PC-Besitzer tauglich zu machen? Richtig, die Strategiespieler, die Freunde klassischer komplexer Strategie, die Leute also, welche die **Sim City**-Reihe überhaupt erst groß gemacht haben. Schade – **Societies** ist ein hübscher Sandkasten, eine nette Probierwiese, nur eben kein Strategiespiel im eigentlichen Sinne. **GUN**



Sim City 2000
(1993) war der Höhepunkt der Serie.

GameStar-Strategie-Charts 01/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign / Storypositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
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	11/03: Addon
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	C&C Generäle	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	
6	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	87	8	10	10	8	8	10	8	8	10	7	10/05: Addon
7	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	86	8	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
8	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	83	6	9	8	9	10	8	9	6	9	9	
9	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	83	7	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
10	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	04/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
Echtzeit-Taktik																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07	89	10	10	9	9	10	7	9	7	9	9	12/07: Addon
2	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
3	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	83	6	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
4	Star Wolves	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	83	6	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
5	Rise & Fall	Midway	Midway/Stainl. Steel	08/06 (83)	82	7	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
Aufbauspiele																
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	
5	Die Siedler 6	Ubisoft	Blue Byte	11/07	80	9	10	7	10	7	9	8	6	5	9	Version 1.1
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	89	8	10	8	9	7	10	10	7	10	10	09/07: Addon
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	88	5	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
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**.

In ihrer inzwischen fünften Auflage gewinnt die legendäre Städtebau-Serie ein runderneueres Spielprinzip, verliert aber zugleich jeden strategischen Anspruch.

Sim City Societies

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4197
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4383

Win Vista 32 Bit
- läuft

Im Heft
- Budget-Tests
Caesar 4

Ein junger Mann entwickelt 1984 das Spiel **Raid on Bungeiling Bay**, in dem man mit einem Hubschrauber Sachen kaputtschießt. Das ist unwichtig. Wichtig ist, dass dem jungen Mann nicht das Ballern, sondern das beiliegende Bastelprogramm für Stadtlevees am meisten Spaß macht. So viel

sogar, dass er beschließt, daraus einen eigenen Aufbautitel zu stricken – den er 1989 mit seinem Studio Maxis veröffentlicht. Der Name des Spiels ist **Sim City**, der Rest Geschichte. Und der junge Mann? Heißt natürlich Will Wright, ist inzwischen deutlich gealtert und werfelt gerade am Evolutions-Simulator **Spore**. Mit der **Sim City**-Reihe haben Wright und Maxis indes nichts mehr zu tun; der inzwischen fünfte Spross **Sim City Societies** entstand beim Entwickler Tilted Mill (**Kinder des Nils, Caesar 4**). Das ist nicht die einzige Änderung. Die frischen Designer haben das Spielprinzip komplett umgekrempelt und auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt. Mit seinen Vorgängern hat **Societies** nur noch gemeinsam, dass man Städte baut. Aber das gab's schließlich sogar schon in **Raid on Bungeiling Bay**.

Mehr Kultur

Keine Sorge, Hubschrauber erwarten Sie in **Societies** nicht. Dafür hat ein klassisches Serienele-

ment ausgedient: die Wohn-, Industrie und Gewerbeflächen. Diese wurden bislang von Ihnen ausgewiesen und vom Spiel automatisch bebaut. In **Societies** kaufen Sie hingegen jedes Einzelgebäude selbst, also Wohnhäuser, Arbeitsplätze, Zierobjekte und Freizeiteinrichtungen. Fast alle der vielfältigen Bauten erzeugen oder verbrauchen eine bestimmte Anzahl kultureller »Rohstoff«-Punkte, und zwar in den Kategorien Produktivität, Wohlstand, Wissen, Kreativität, Glauben und Autorität. Deren Zuteilung ist jedoch oft unlogisch. Zum Beispiel erzeugen manche Wohnhäuser Glaubenspunkte, während andere welche verbrauchen – und nirgends steht, wieso. Daher brauchen Sie manchmal ewig, um in den umständlichen Baumenüs die gewünschten Einrichtungen zu finden.

Der Clou: Je nachdem, welche Ressourcen die Siedlung vorrangig produziert, ändern sich ihr Erscheinungsbild sowie die musikalische Untermalung. In Glaubens-

gemeinden etwa rumpeln Pferdekutschen über Feldwege, dazu ertönen Sphärenklänge. Im autoritären Moloch hängen überall Kameras, Polizisten patrouillieren zu Marschmusik. Jede Kulturrichtung hat ihren eigenen Architekturstil: Schmutzfabriken und Mietskasernen dominieren Industriestädte, Clownschulen und Baumhäuser bonbonbunte Kreativmetropolen. Daher können Sie sich mit der Siedlung stets identifizieren – ein Atmosphäre-Plus.

Mehr Bürger

Das vereinfachte Bauprinzip dürfte vielen alten Serienfans missfallen: Strom- und Wasserleitungen, Autobahnen, U-Bahntunnel – all das gibt's in **Societies** nicht mehr. Das zufallsgenerierte 3D-Terrain dürfen Sie nach Spielbeginn nicht mehr verändern, Steilhänge nicht bebauen. Der Fokus des Aufbau-spiels liegt vielmehr auf den Stadtbewohnern, den Sims. Ähnlich wie in **Sim Town** (siehe Kasten »Das Vorbild«) kümmern Sie

Das Vorbild



Auch im Maxis-Titel **Sim Town** von 1995 errichten Sie einzelne Gebäude und kümmern sich um die Bedürfnisse der Einwohner. Das Aufbauspiel richtete sich allerdings in erster Linie an Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren.



Das Aussehen der Stadt passt sich den produzierten Kulturpunkten an. In **kreativen Städten** etwa färben sich die Straßen bonbonfoll.



Die **Baumenüs** sind verschachtelt und unübersichtlich.





Mit dem Spezialtalent der **Riesenkirche** gleichen wir kostenlos einen Mangel an Glaubenspunkten aus. Dann strömen jedoch Kultisten heraus, die sich mit Polizisten prügeln.

sich um deren Bedürfnisse. Und in den belebten Straßen Ihrer Stadt können Sie die realistischen Tagesabläufe der Bewohner verfolgen. So sehen Sie, wie die Sims zur Arbeit gehen, nach Hause fahren, sich ins Krankenhaus schleppen oder überfallen werden.

Der Besuch von Freizeiteinrichtungen macht die Bürger glücklich. Wer keine Spaßbauten errichten möchte, kann unzufriedene Bürger anderweitig ausschalten. Zum Beispiel ordnen Sie in der Polizeistation die kostenpflichtige Aktion »S.W.A.T.«

an, damit die Gesetzeshüter ausschwärmen und unzufriedene Bürger einbuchten. Die meisten Gebäude haben solche aktiven oder passiven Spezialfähigkeiten, die für interessante Wechselwirkungen sorgen. Ein naher Stadtpark etwa kann die Attraktivität einer Kirche erhöhen. Einige Bauwerke verwandeln Besucher zudem in hilfreiche oder schädliche Spezialisten. Durch wiederholte Kneiptouren etwa wird ein Sims zwar glücklich, kann aber auch auf die schiefe Bahn geraten. Und manche Gäste einer Offizierrkammer steigen zu Geheimdienstlern auf, die selbstständig verärgerte Einwohner jagen.

Mehr Geld

Echte Revolten oder Straßenschlachten gibt es zwar nicht, doch unzufriedene Einwohner streiken – und erwirtschaften folglich kein Geld, denn nur aktive Fabriken, Läden, Bauernhöfe und Büros werfen täglich Steuertaler für neue Bauvorhaben ab. Hier offenbart **Societies** jedoch seine größte Schwäche: Auf allen drei Schwierigkeitsgraden werden Sie kinderleicht reich. In einer unserer Testpartien etwa errichteten wir eine Siedlung und ließen **Societies** dann während der Mittagspause einfach weiterlaufen. Als wir eine Stunde später zurückkehrten, hatte die Metropole bereits satte zwei Millionen Simoleans (die Spielwährung) angehäuft, und zwar ohne große Nachteile. Unsere Bürger waren zwar unglücklich geworden, doch mit dem neuen Kapital konnten wir flugs Freizeiteinrichtungen hochziehen, um sie wieder zu beschäftigen. Und auch danach hatten wir noch Unsummen übrig. Selbst wenn während unserer Abwesenheit eine der (abschaltbaren) Naturkatastrophen die Siedlung verwüstet hätte – wir hätten sie locker wieder aufbauen können.



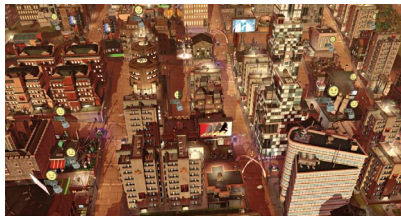
Über Tagesablauf und Stimmung der einzelnen Sims können Sie sich jederzeit informieren. In dieser Glaubensgemeinde fährt ein Bauer mit der **Pferdekutsche** zur Arbeit.

Auf Dauer verliert **Societies** so jeden spielerischen Anspruch; scheitern können Sie nicht. Immerhin haben die Entwickler versucht, motivierende Ziele einzubauen. Wer etwa eine besonders autoritäre Siedlung errichtet, verdient Medaillen ohne spielerischen Nutzen und schaltet eine Statue frei, die allen zukünftigen Städten Autoritätsboni sowie ein Zusatzeinkommen beschert. Erfahrene Aufbauspieler langweilt **Societies** dennoch rasch. Für Einsteiger und Gelegenheitsspieler wiederum sind die Hardware-Anforderungen

zu hoch: Der Rechner, auf dem **Societies** bei vollen Details flüssig läuft, ist noch nicht erfunden. Selbst auf **Crysis**-tauglichen PCs kommt der Bürgermeister-Simulator schwer ins Stocken. Und sogar für die niedrigste Einstellung brauchen Sie mindestens einen Athlon XP 3200+ mit 1,0 GByte RAM sowie einer Geforce 6600 GT. Tilted Mill hat sein Ziel, ein einsteigerfreundliches **Sim City**, also verfehlt. Die Designer sollten lieber wieder etwas anderes machen. Vielleicht mal was mit Hub-schrauben? **GR**

Überbevölkerung

Je mehr Ihre Metropole wächst, desto höher wird auch die Wahrscheinlichkeit, dass **Sim City Societies** abstürzt. Unter Windows XP geschieht dies selten, unter Vista häufiger.



Bei **großen Städten** stürzt Societies manchmal ab.

Das Spiel ist aus

Michael Graf: Sid Meier hat mal gesagt: »Ein gutes Spiel besteht aus einer Abfolge interessanter Entscheidungen«. Gemäß dieser Definition ist **Sim City Societies** ein schlechtes Spiel – oder im Grunde überhaupt keines. Denn der jüngste Serienspross stellt mich nie vor wirklich knifflige Probleme, zumal das Geld fast automatisch aufs bürgermeisterliche Konto fließt. Was bleibt also? Ein liebevoller und lebendiger Städtebau-Sandkasten, der durch aus Charme besitzt. Für kreative Naturen (mit schnellem Rechner) ist es reizvoll, eine schöne und zugleich funktionierende Stadt zu errichten. Serienveteranen sollten um **Societies** aber einen großen Bogen machen.



micha@gamestar.de

SIM CITY SOCIETIES

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Tilted Mill (Caesar 4, GS 11/06: 84 Punkte)	TERMIN (D)	15.11.2007
PUBLISHER	Electronic Arts	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ohne Altersb.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD	4,0 GHz Intel A64 4000+ AMD	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6400+ AMD	Radeon 9500 / 9600
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM	Geforce 6600 GT
2,1 GB Festplatte	2,1 GB Festplatte	2,1 GB Festplatte	Radeon X600 / X700
			Radeon 9700 / 9800
			Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	keine Angabe
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne, detaillierte Gebäude + fließende Tag-Nacht-Wechsel inklusive wandernder Schatten + schwach animierte Fußgänger	7 / 10
SOUND	+ die gute Musik passt sich der Stadt an + Kommentare der Sims spiegeln den Zustand der Metropole wider + dünne Effekte	7 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Wechselwirkungen zwischen Gebäuden + gutes Tutorial + viel zu einfach + kaum spielerische Herausforderungen	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ das Aussehen der Stadt passt sich der kulturellen Ausrichtung an + sechs Architekturstile + belebte Straßen + individuelle Sims	9 / 10
BEDIENUNG	+ Symbole zeigen Problemherde + an sich gutes Interface ... + ... mit verschachtelten und umständlichen Baumenüs	7 / 10
UMFANG	+ extrem vielfältige Gebäude und Zierobjekte + stets neue, abwechslungsreiche Zufallskarten + keine Szenarios	8 / 10
KARTEN	+ neun Landschaftstypen + glaubwürdige Umgebungen ... + ... die aber nicht veränderbar sind + Steilhänge lassen sich nicht bebauen	6 / 10
KI	+ selbstständige Einwohner + nachvollziehbare Bedürfnisse + Spezialisten mit besonderen Aufgaben + keine echten Revolten	8 / 10
GEBÄUDE	+ enorme Vielfalt + nützliche Fähigkeiten + Rohstoff-Produktion oft unlogisch + keine Strom- und Wasserleitungen mehr	7 / 10
ENDLOSSPIEL	+ Ziele und Medaillen als Dreingabe + nettes Sandkastengefühl + Geldverdienen viel zu einfach + auf Dauer zu simpel	3 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT **Charmanter, anspruchsloser Städtebau-Sandkasten.**

66

SPIELPASS

Trotz Neuerungen verendet das Strategiespiel in einem Mix aus spielerischem Mittelmaß, bemühtem Witz und Bugs.

Empire Earth 3

DVD

- Video-Special

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

▶ Quicklink: 4071

- Infos zum Film

▶ Quicklink: 4381

Win Vista 32 Bit

- läuft

Sie seien Sie froh, dass das sprechende Papier noch nicht erfunden wurde! Oder zumindest, dass es noch nicht marktreif ist – Infos dazu finden Sie unten an den Seitenrändern. Sonst würden Ihnen aus den Bildern von **Empire Earth 3** allerlei merkwürdige Kommentare entgegenschallen. Zum Beispiel: »Ich fliege mit dem Wind, das machen die Bohnen!« Oder: »Fangt an zu heulen, Mädchen! Wir ziehen in den Krieg!« Was das soll? Ganz einfach: Der Entwickler Mad Doc versteht sein Echtzeit-Strategiespiel als augenzwinkernde Historienparodie; alle Ein-

heiten geben entsprechend, äh, »lustige« Sprüche zum Besten. Doch die Scherze sind platt, teils mies übersetzt, in den nervigsten Stimmlagen vertont und wiederholen sich obendrein ständig. Immerhin können Sie das Geplärre abschalten, um sich auf die spielerischen Neuerungen von **Empire Earth 3** zu konzentrieren. Denn im Vergleich zu den Vorgängern hat sich vieles verändert – aber nicht unbedingt zum Besseren.

Krieg um Zeitalter

Empire Earth 3 ist erneut ein Epochen-Strategiespiel à la **Age of**



Im motivierenden **Weltkarten-Modus** verschieben wir rundenweise Armeen und erobern Provinzen.



Die nahöstliche **Raketen-Spezialwaffe** zerlegt mehrere Gebäude gleichzeitig, ist aber viel zu billig.

Empires 3, in dem Sie Truppen-Upgrades erforschen und in immer fortschrittlichere Zeitalter aufsteigen. Die Entwickler haben die Spielmechanik jedoch grob vereinfacht. Die 15 Ären von **Empire Earth 2** sind auf fünf geschrumpft: Antike, Mittelalter, Kolonialzeit, Moderne und Zukunft. Überdies gibt's nur noch drei Parteien: den Westen, den Nahen Osten sowie Fernost. Damit ist **Empire Earth 3** weniger komplex als seine Ahnen. Immerhin besitzt jede Fraktion individuelle Truppen, Upgrades und Spezialfähigkeiten. Originell: Auf Wunsch kombinieren Sie Ihre Lieblingseinheiten zu einer Eigenbau-Partei für einzelne Scharmützel gegen bis zu acht KI-Gegner oder menschliche Rivalen. Hier stehen auch Unterfraktionen zur Wahl; in der Moderne etwa dürfen Sie neben der normalen West-Partei auch mit den Deutschen und deren besseren Panzern antreten.

Krieg um Gebiete

Die Gefechte verlaufen wie im Vorgänger, die großen Schlachtfelder sind in Provinzen unterteilt. Weil Sie wichtige Bauten wie Rohstoff-Fördergebäude in jedem Gebiet nur einmal hochziehen dürfen, müssen Sie sich flugs ausbreiten. Aus Ihren Militärgebäuden stapfen, rollen, brummen und düsen abwechslungsreiche Einheiten, von Soldaten über Reiter und Panzer bis hin zu Mechs und Schiffen. Flieger bauen Sie nicht

mehr einzeln, sondern bestellen kostenpflichtige Luftschläge. Die Einheiten- und Upgrade-Vielfalt bringt taktischen Tiefgang, allerdings ist die Balance noch mäßig. In der Zukunft etwa sind die vernichtenden Raketen der Nahostler zu billig, ihre schwachen Phasenpanzer hingegen zu teuer. Auch die Bedienung hat Macken: Die Kamera ist zu nah am Geschehen, zudem fehlt eine Anzeige für untätige Bauarbeiter. Im Kampf nerven die grauenhafte Wegfindung und zahlreiche Bugs – auch in der aktuellen Version 1.1, auf der unser Test beruht (siehe Extrakasten links). Die KI-Rivalen fahren stupide Massenangriffe. Aufgrund der unfairen Startpositionen allerdings beginnen sie manchmal direkt neben Ihrer Anfangsprovinz und greifen sofort an, was Einsteiger überfordert.

Krieg um die Welt

Das Herzstück des Solo-Feldzugs ist der neue Weltkarten-Modus. Darin verschieben Sie auf einer dreh- und zoombaren Erdkugel rundenweise Truppen, um Provin-



Mit dem hässlichen **Froschregen** (die grünen Punkte links) versetzt unser mittelalterlicher Prophet die Feinde in Panik.

Patch 1.1 und die Folgen

Das satte 360 Megabyte große Update auf Version 1.1 erschien bereits am 15. November, also einen Tag vor **Empire Earth 3** selbst. Die lange Änderungsliste umfasst neben minimalen (und eher nutzlosen) Anpassungen an der Einheitenbalance sowie einigen behobenen Absturzursachen auch die folgenden Punkte:

- ▶ Einige KI-Fehler wurden bereinigt. Zum Beispiel griffen Abwehrtürme manchmal nicht an, Bomber düsterten beim Luftangriff über ihr Ziel hinaus.
- ▶ Viele zuvor defekte Upgrades funktionieren nach dem Update korrekt.
- ▶ Sabotageakte im Weltkarten-Modus haben nun die richtigen Auswirkungen.
- ▶ Diverse fehlerhafte Kampagnenmissionen und -ereignisse wurden geflickt.
- ▶ Zuvor lückenhafte Tooltips zeigen nun die richtigen Informationen an.

Empire Earth 3 leidet allerdings immer noch unter Fehlern. Hier die wichtigsten:

- ▶ **Balance:** Bei Echtzeit-Gefechten im Weltkarten-Modus starten Gegner hin und wieder in derselben Provinz wie Sie. Wenn Sie in Einzelschlachten gegen die KI die Option »Schnellstart« wählen, beginnt der Feind oft ohne Bauarbeiter und breitet sich nicht aus. **Daher werten wir die Balance um zwei Punkte auf 5 ab.**
- ▶ **Bedienung:** Im Gefecht befolgen Ihre Einheiten Anweisungen häufig erst stark verzögert. Beim Ändern der Auflösung friert das Spiel manchmal ein. Das Straßenbau-Symbol wird manchmal auf der Weltkarte angezeigt, obwohl die Wege längst fertig sind. **Daher werten wir die Bedienung um zwei Punkte auf 6 ab.**
- ▶ **KI:** Die Wegfindung ist katastrophal, Einheiten verklumpen oft zu Haufen oder hängen fest. Die Computergegner laufen hin und wieder mit unbewaffneten Einheiten wie Bauarbeitern in Ihr Abwehrfeuer. Auf der Weltkarte hängen KI-Flotten manchmal minutenlang auf See fest, bevor sie eine Invasion starten. **Daher werten wir die KI um zwei Punkte auf 3 ab.**

Mad Doc ist sich der meisten Probleme bewusst und arbeitet bereits an Patch 1.2, der noch vor Weihnachten erscheinen soll.



Miese Wegfindung: Die Einheiten verhaken am Gebäude.



Die Moderne: Mit Panzern, Artillerie und Hubschraubern (oben links) überfällt unsere deutsche Streitmacht einen Stützpunkt der Nordkoreaner. Weiter herauszoomen dürfen wir nicht. (1280x720)

zen zu erobern. Und zwar mit einer der Parteien West, Nahost und Fernost, die Sie von der Antike in die Zukunft führen. Gefechte können Sie im Echtzeit-Modus bestreiten oder auswürfeln lassen, was einigermaßen brauchbare Ergebnisse bringt. Welche Einheiten Ihre Armeen enthalten, bestimmen Sie selbst. Das ist sinnvoll: Wenn Sie eine Provinz angreifen oder attackiert werden, starten Sie bereits mit den Wunschtruppen ins Gemetzel. So müssen Sie nicht erst langwierig Gebäude errichten und ein Heer aufstellen.

Aufträge nach dem Motto »Besetzen Sie diesen Landstrich« geben in der Kampagne die Marschrichtung vor; Ereignisse und Ne-

benquests lockern den Feldzug zusätzlich auf. Zum Beispiel erfinden Ihre Forscher eine neue Einheit, und Sie sollen sie erstmals auf dem Schlachtfeld einsetzen. Zur Belohnung gibt's etwa zusätzliche Rohstoffe? Stimmt, jede Provinz erzeugt eine bestimmte Menge Ressourcen, mit denen Sie auf der Strategiekarte Heere rekrutieren, Provinzen ausbauen (zum Beispiel mit Straßen), Spionageakte finanzieren oder Rivalen bestechen.

Die wichtigste Ressource sind die Forschungspunkte. Nur wer die anhäuft, steigt im Spielverlauf in modernere Zeitalter auf. Spätestens in der Zukunft (also nach 20 bis 30 Stunden) wird die Kampagne aber eintönig. Denn spielerische Neuerungen bleiben dann aus. Außerdem fehlt **Empire Earth 3** eine richtige Handlung, in einem schmucklosen Textfenster protokolliert das Spiel lediglich den Verlauf Ihrer Eroberungen. Natürlich nur, wenn Sie nicht schon vorher aufgegeben haben. Wegen der Doof-KI, der Wackelbalance, der nervigen Einheiten-Sprüche, der Bugs. Oder wegen der Leistungsprobleme, denn selbst auf einem Intel Core 2 Duo E6600 mit GeForce 8800 GT und 2,0 GByte RAM ruckeln die Gefechte bei hohen Details extrem. Deshalb würden wir Ihnen aus dem Meinungskasten links gerne »Kaufen Sie Empire Earth 3 nicht!« zurufen. Wenn das sprechende Papier doch nur schon auf dem Markt wäre. **GR**

Der Untergang

Michael Graf: Empire Earth 3 ist das allererste Echtzeit-Spiel, in dem ich die Einheiten-Sprüche abgeschaltet habe. Sie sind schlichtweg zu nervig. Die vereinfachte Spielmechanik hat zudem ihre Tücken; der Vorgänger war vielfältiger und ausgereifter. Zugegeben, die Epochen-Hatz wäre erneut nett, der Weltkarten-Modus motivierend – wenn die Bugs und Performance-Probleme nicht so stören würden. Falls Sie ein originelles Echtzeit-Strategiespiel mit Upgrade-Forschung und Rundenkampagne suchen, dann kaufen Sie Rise of Legends. Das kostet 20 Euro, ist runder und erzählt obendrein eine schöne Geschichte. Wer Empire Earth 3 unbedingt haben will, sollte zumindest die nächsten Patches abwarten.



micha@gamstar.de

EMPIRE EARTH 3 V1.1

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Mad Doc (Empire Earth 2, GS 06/05: 74 Punkte)
PUBLISHER Vivendi / Sierra
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 50 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 16.11.2007
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 MB RAM 4,8 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 4000+ AMD 1,5 GB RAM 4,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E6200 A64 X2/5200+ AMD 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 GeForce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 GeForce 6800 GT Radeon X800 XL GeForce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT GeForce 7900 GTX
PROFITIERT VON	Dual-Core-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Vielfältige, aber schlecht ausbalancierte Gefechte – alles schon mal da gewesen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ ansehnliche Effekte + detaillierte Einheiten + schickes Wetter - schöne Landschaften - teils schwache Animationen	7 / 10
SOUND	+ ordentliche Musik + gute Kampfklänge ... - ... aber nur in Stereo + nervige und schlecht übersetzte Einheiten-Sprüche	6 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + langes Tutorial ... - ... aber öde - für Einsteiger zu schwer + mäßige Truppenbalance + Bugs	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ packende Großgefechte + motivierende Weltoberung à la Risiko - sterile Menüs - bemüht witzige Einheiten-Sprüche	7 / 10
BEDIENUNG	+ bewährter Standard + Komfortfunktionen - keine Anzeige für untätige Bauarbeiter - Kamera zoomt nicht weit heraus - Bugs	6 / 10
UMFANG	+ Weltkarten-Modus + drei Fraktionen ... - ... plus individuelle Völker + viele Einheiten und Upgrades - nur noch fünf Epochen	9 / 10
MISSIONSDESIGN	+ Aufträge peppen die Kampagne auf + hin und wieder originelle Aufgaben - meist gleiche Ziele - unfaire Startpositionen	6 / 10
KI	+ Feinde mischen Truppentypen ... - ... fahren aber simple Massenangriffe + katastrophale Wegfindung - Bugs	3 / 10
EINHEITEN	+ die zahlreichen Truppentypen und Talente eröffnen vielfältige Taktiken - insgesamt aber weniger Abwechslung als im Vorgänger	8 / 10
KAMPAGNE	+ Missionen geben Richtung vor + besondere Ereignisse und Quests - auf lange Sicht eintönig - keine Handlung	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Undurchdachte und fehlerhafte Epochen-Strategie.

64

SPIELSPASS

Kaum haben UEF, Cybran und Aeon Frieden geschlossen, macht eine vierte Fraktion wieder alles kaputt.

Supreme Commander Forged Alliance

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4078
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4377

Win Vista 32 Bit
- läuft

Im Budget-Regal

Supreme Commander Gold
Inhalt: Supreme Commander
Forged Alliance
Publisher: THQ
Termin: 23.11.2007
Preis: 45 Euro
Aktuell: v1.1.3260
Wertung: 82 Punkte

Man kann sagen, was man will: **Supreme Commander** ist im wahrsten Sinne des Wortes ein großes Spiel. Dutzende riesiger Karten, unzählige Einheiten und drei Fraktionen – waren die Kombinationsmöglichkeiten bis jetzt schon gewaltig, entziehen sie sich mit dem Addon **Forged Alliance** allmählich dem menschlichen Vorstellungsvermögen. Denn hier bekommen die UEF, Cybran und Aeon nicht nur je zehn neue Einheiten oder Gebäude, es stößt auch noch eine neue Partei hinzu: die Seraphim.

Länger

Die Seraphim sind das vermeintlich ausgestorbene außerirdische Volk, dem die Aeon in **Supreme Commander** nahefeiern. Die Neuankömmlinge machen jedoch Jagd auf alles Menschliche, sei es Cybran, UEF oder eben Aeon. Im Solomodus von **Forged Alliance** kämpfen Sie daher in sechs Missionen gegen die Invasoren, wobei Sie sich zu Beginn für UEF, Cybran oder Aeon

entscheiden. An diese Wahl bleiben Sie bis zum Ende der Kampagne gebunden, können also nicht von Einsatz zu Einsatz die Partei wechseln. Wollen Sie das Finale mal als Cybran, mal als Aeon erleben, müssen Sie die Kampagne mehrmals spielen – nervig! Nervig auch das immergleiche Missionsdesign: Zerstören Sie Gegnerbasis A, so erweitert sich das Schlachtfeld, woraufhin Sie Gegnerbasis B plätten müssen, woraufhin sich das Schlachtfeld erweitert, und so fort. Mit jeder Kartenvergrößerung stellt Sie **Forged Alliance** vor eine neue Herausforderung. Die ist in der Regel jedoch nur zu schaffen, wenn Sie wissen, was kommt. Ein vermeintlicher Bergsee wird etwa plötzlich zur Meeresbucht, in der eine feindliche Flotte anrückt. Natürlich haben Sie in dem Bergsee keine eigenen Schiffe produziert, müssen also neu laden und vorsorgen. Die Alternative: Sie motzen in stundenlanger Arbeit Ihre Kriegsmaschinerie bis zum Limit auf, bevor Sie das letzte Gebäude von Gegnerbasis A dem

Erdboden gleichmachen. Spannung will dabei nicht entstehen, **Forged Alliance** verkommt zur langwierigen Fleißarbeit.

Größer

Als Seraphim dürfen Sie nur im Multiplayer-Modus antreten – eine Enttäuschung für reine Einzelspieler. Wenn Sie die neuen Einheiten ausprobieren wollen, müssen Sie ein Gefecht gegen KI-Gegner auf einer der 54 Multiplayerkarten austragen. Einen spürbaren Unterschied zwischen den Seraphim und den drei anderen Fraktionen gibt es aber zunächst ohnehin nicht: Sie verfügen im Prinzip über die gleichen Einheiten wie UEF, Cybran und Aeon und sehen nur ein bisschen anders aus. Wie bei den anderen Armeen sind auch die Seraphim-Vehikel kaum optisch voneinander zu unterscheiden. Bei den Gebäuden werden Sie erneut lernen müssen, welches der bizarren Gebilde die Panzerfabrik, welches das Kraftwerk und welches nur das Klohäuschen ist – das Design lässt kaum Rückschlüsse auf die



Forged Alliance spielen Sie am besten aus der Distanz.



Trotz trister Landschaften ruckelt Forged Alliance erheblich.

Funktion zu. Noch mehr zeitaufwändige Fleißarbeit also.

Schneller

Fans der Experimentaleinheiten dürfen sich freuen: Die sind nun billiger, ihre Bauzeiten kürzer. Wobei kurz relativ ist: eine viertel bis halbe Stunde müssen Sie schon mal auf Fatboy, Monkeylord und Konsorten warten. Jede Partei bekommt in **Forged Alliance** ein zusätzliches Großgerät. Die Cybran einen Krabbelroboter, der größer als der Monkeylord ist, die Aeon ein Kraftwerk, das praktisch unbegrenzt Masse und Energie liefert, und die UEF eine Orbitalwaffe à la **Command &**



Erweitert sich die Karte, können Sie mit unfairen Überraschungen wie diesem Angriff rechnen.



Der Megalith ist sogar noch größer als der Monkeylord. Er legt Eier, aus denen neue Einheiten schlüpfen.



Eine Basis der Seraphim, mit dem riesigen Kampfröbter Ythotha im Zentrum. Rechts der Commander, im Hintergrund ein experimenteller Bomber.

Conquer-Ionenkanone. Hier liegen nach wie vor die einzigen nennenswerten spielerischen Unterschiede der Fraktionen. Die größte Kampfmaschine kommt nun allerdings von den Seraphim: ein Roboter, dem sein Commander gerade mal bis zum Schienbein reicht. Sie sehen: Es steckt viel in **Forged Alliance**. Viel rohe Masse. An die sollten Sie sich nicht unvorbereitet heranwagen: Auch wenn das Addon allein lauffähig ist, setzt es voraus, dass Sie **Supreme Commander** bereits gut kennen, und verschwendet keine Zeit für einen geruhsamen Einstieg. Denn die Zeit werden Sie später noch brauchen. **FAB**

Zeittotschläger

Fabian Siegmund:

Supreme Commander ist für mich in erster Linie Arbeit, daran ändert sich auch im Addon nichts. Ich baue stundenlang Verteidigungsanlagen, während ich meine Wirtschaft wachsen lasse, um schließlich eine riesige Armee mit Experimentaleinheiten aufzustellen. Dann walze ich die KI, die nur tröpfchenweise angreift, platt. Der Einzelspielermodus ist also keine Herausforderung. Im Mehrspielermodus hingegen habe ich kaum eine Chance, weil fast nur noch echte Fans online unterwegs sind – Langeweile einerseits, Frustration andererseits. Wer allerdings mit Supreme Commander Spaß hatte, wird ihn auch mit Forged Alliance erleben.



fabian@gamstar.de

FORGED ALLIANCE

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Gas Powered Games (Supreme Commander, GS 04/07: 82 Punkte)	TERMIN (D)	23.11.2007
PUBLISHER	THQ	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 72 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGH-END-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,5 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON	zwei Bildschirnen, mehreren Prozessorkernen		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Team Deathmatch (8)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER	nein
FAZIT	54 Karten, komfortable Online-Plattform, Replays – absolut vorbildlich!

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Hunderte Einheiten mit eigenen Animationen + schicke Effekte in der Nahaufnahme - spröde Optik beim Herauszoomen	7 / 10
SOUND	+ wuchtige Explosionen + viele akustische Details + stimmungsvolle, unaufdringliche Musik - wenig Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission änderbar - extrem steile Lernkurve - unfair Überraschungen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Allmachtsgefühl + Seraphim als neue Bedrohung - steriler Look - farblose Charaktere	7 / 10
BEDIENUNG	+ stufenloser Zoom + viele Hilfsanzeigen + verschiebbares Interface - Einheiten schwer unterscheidbar	9 / 10
UMFANG	+ enorme taktische Vielfalt + 54 Mehrspielerkarten - Solomissionen für alle drei Parteien gleich	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Einsatzgebiet erweitert sich + Lageänderungen - Missionen laufen immer nach gleichem Schema ab	6 / 10
KI	+ attackiert von allen Seiten + erkennt Schwachstellen - schummelt nicht - Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ spektakuläre Spezialeinheiten + jedes Fahrzeug und Gebäude sinnvoll - wenige Unterschiede zwischen den Fraktionen	9 / 10
KAMPAGNE	+ alte Feinde werden zu Freunden - keine Zwischensequenzen - Missionen lieblos aneinandergereiht	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 30 Stunden

FAZIT Umfangreiche, aber spröde Echtzeit-Strategie.

76

SPIELSPASS

Ein fesselndes Spiel steht auf vier Grundsteinen: rot, blau, gelb und grün.

Puzzle Quest

Es ist ungewöhnlich, dass es ein Spiel für tragbare Konsolen auf den PC schafft. Denn auf der Miniatur-Hardware von Nintendo DS und Co laufen nur technisch anspruchslose Programme. Dass die dafür oft inhaltlich umso origineller sind, beweist auch **Puzzle Quest**; Nobel-Fans dürfen sich deshalb über den seltenen Plattform-Sprung freuen. Die clevere Grundidee: **Puzzle Quest** mischt den unverwüthlichen Denksport-Klassiker »Bringe drei

oder mehr gleichfarbige Steine in eine Reihe« im Stil von **Bejeweled** mit einem Rollenspiel. Sie ziehen mit Ihrem Helden auf einer 2D-Landkarte von Ort zu Ort und erhalten simple Aufgaben. Wenn's zum Kampf kommt, wird gerätselt. Dann sortieren Sie und der KI-Gegner (oder wahlweise ein Mensch im Multiplayer-Duell) abwechselnd Steine auf einem Spielbrett. Wer drei oder mehr gleiche Farbdiamanten auflöst, erhält Mana für Zaubersprüche, mit denen Sie



Mit dem **Trampel-Zauber** fügen wir unserem Oger-Gegner massiven Schaden zu.

dem Gegner Schaden zufügen, sich zusätzliche Züge erkaufen oder Steine auflösen. Durch die Kämpfe gewinnen Sie Erfahrung; Ihr Held steigt in Stufen auf und verbessert seine Kampf- und Zaubertalente. Auch Ausrüstung finden Sie unterwegs. Das Grundprinzip variiert **Puzzle Quest** für Nebenaufgaben. Um etwa Monster einzufangen, müssen Sie in Denksport-Aufgaben alle Steine auf dem Brett restlos auf-

lösen. Den Eingekerkerten pressen Sie neue Zaubers ab, indem Sie genug Mana sammeln, bevor keine Steinkombos mehr möglich sind. Das Spiel gibt's derzeit nur als englische Download-Version über Gamersgate.com. **CS**

Für die laaaange Mittagspause

Christian Schmidt: Puzzle Quest entfaltet erstaunliches Suchtpotenzial, und das mit einfachsten Mitteln. Dem unverwüthlichen Farbkombinationskonzept gewinnt der clevere Rollenspiel-Aufsatz neue Dimensionen ab – der Stufenaufstieg motiviert, neue Zaubers locken. Auf Dauer fehlt trotzdem die Abwechslung. Alle Gegner spielen gleich, die Handlung dümpelt belanglos, Aufgaben wiederholen sich. Mir ist außerdem ein Tick zu viel Zufall im Spiel. Dennoch, ein netter Spaß!



christian@gamestar.de

PUZZLE QUEST

GENRE Denkspiel
HERSTELLER Infinite Interactive / Gamersgate
CA. PREIS 20 Dollar (ca. 14 Euro)
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 1,2 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Jede Vorstellung dürfen wir live in der **Manege** verfolgen.

Circus Grande

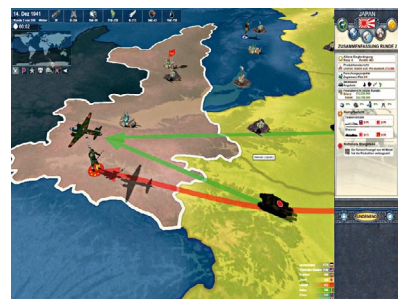
Tiere, Akrobaten und eingängige Musik in netter Zeltatmosphäre – in **Circus Grande** sind das Ihre Zutaten für eine perfekte Vorstellung. Sie organisieren die Tagesabläufe aller Stars und ihrer Helfer. Wann soll trainiert werden? Welche neuen Nummern stehen auf dem Lehrplan? Leider stören viele Längen, oft muss die Zeitbeschleunigung aushelfen. **YCH**



Die **Briten** nehmen von Indochina aus am Pazifikkrieg teil.

Pacific Storm Allies

Das komplex-komplizierte Strategie-Taktik-Mischspiel **Pacific Storm** von letztem Jahr erscheint als erweiterte Neuauflage namens **Allies**. Dazugekommen sind England als spielbare Nation und eine Diplomatiefunktion, außerdem neue Gebäude, Technologien und Einheiten. An der generellen Sperrigkeit ändert sich nichts – nur was für Weltkriegs-Bürokraten. **CS**



Hier erobern wir mit unserer **Armee** chinesisches Gebiet.

Strategic War Command

Im Strategiespiel **Strategic War Command** schlagen Sie Schlachten im Zweiten Weltkrieg. So heben Sie in fummeligen Menüs Truppen aus, die Sie rundenweise in den Kampf schicken. Die KI handelt meist unlogisch, häufig werden Sie von Ihren eigenen Verbündeten überrannt. Nur harte Rundenstrategie-Fans können einen Blick drauf werfen. **FLO**

CIRCUS GRANDE

GENRE Aufbauspiel
HERSTELLER Idea Games / Peter Game
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



PACIFIC STORM: ALLIES

GENRE Strategiespiel
HERSTELLER Lesta / FIP
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



STRATEGIC WAR COMMAND

GENRE Strategiespiel
HERSTELLER Muzzy Lane / Rondomedia
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Ein Aufbauspiel ohne große Komplexität und mit Minispielen – nichts für Profis, aber für Anfänger interessant.

Thrillville

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4356

Ein Aufbauspiel mit Gamepad? Geht das? Ja, in **Thrillville** funktioniert's durchaus, allerdings nur mit deutlichen Abstrichen bei der Komplexität. Im abgedrehten Titel vom Entwickler Frontier übernehmen Sie die Rolle eines Freizeitpark-Managers. Sie bauen neue Attraktionen und kümmern sich um die Finanzen. Bei einfachen Bauvorhaben wie einem Karussell reichen zwei

Klicks im Menü, um das Gebäude zu platzieren. Wagen Sie sich an eine Achterbahn, können Sie entweder auf ein vorgefertigtes Modell zurückgreifen oder das Fahrgeschäft per Editor selbst erstellen. Nette Idee: Sie dürfen mit jedem Ihrer Gäste Gespräche führen und so herausfinden, was Sie am Park noch ändern sollten. Weil alle Charaktere gut vertont sind, macht das durchaus Freude. Wer

Nett für zwischendurch

Florian Kneringer: Thrillville bietet keine besonders komplexen Aufgaben, keine Top-Grafik und eine aufs Gamepad fixierte Bedienung. Trotzdem macht der Titel zumindest für kurze Zeit Spaß. Die Rummelbauerei ist recht abwechslungsreich, unterfordert Profis allerdings schnell, denn ihr Park wird niemals Pleite gehen. Für Neulinge ist Thrillville dafür durchaus einen Blick wert. Insbesondere Kinder dürften an der bunten Optik und den netten Minispielen viel Freude haben.



flo@gamestar.de



Alle **Attraktionen** können Sie ausschließlich in vordefinierten Gebieten errichten.

sich eine Auszeit vom Managerleben nehmen möchte, kann das dank zahlreicher enthaltener Minispiele direkt in seinem eigenen Park tun. Insgesamt enthält der Titel mehr als 30 unterschiedliche Spielchen, die von der Weltraumballerei bis zum Beat'em Up reichen. Für alle Tätigkeiten bekommen Sie eine bestimmte Anzahl an Thrill-Punkten und meistens auch etwas Geld. Ausgaben haben Sie dagegen

kaum; so machen Sie auch mit einem schlecht laufenden Park Gewinn. Wir empfehlen dringend ein Gamepad zum Spielen, denn mit Maus und Tastatur macht der Titel wegen der unpräzisen Steuerung keinen Spaß.

FLO

THRILLVILLE

GENRE Aufbauspiel
HERSTELLER Frontier / LucasArts
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 2,4 GHz, 512 MB RAM

PREIS/LEISTUNG Gut

USK ab 6 Jahren




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

Tabula Rasa.....	100
Fury.....	102
Sam & Max: Ice Station Santa.....	103
Ankh: Kampf der Götter.....	104
Nostradamus: Die letzte Prophezeiung.....	105
Hellgate: London - Multiplayer-Nachtest.....	106
Avencast: Rise of the Mage.....	108
AGON: The Mysterious Codex.....	108
Wächter des Tages.....	108
The Chosen.....	108

Abenteuer

Gesetz der Serie

Wie man erfolgreiche Spielereihen ersticken kann.

Gerade in der Spieleentwicklung gilt: Nur keine Experimente. Verständlich, ist doch das Risiko hoch, mit einem neuen Szenario an der Kasse zu floppen. Da setzt man lieber auf einen Namen, der schon mal erfolgreich war – ab da nennt ihn der Publisher dann »Marke«. Alles nicht schlimm, auch wir freuen uns auf neue Folgen unsere Lieblingsserien, im Fernsehen ebenso wie auf dem PC. Nur erwarten wir innerhalb dieses liebgewonnen Rahmens auch Abwechslung, eine Entwicklung. Und gerade da hakt es im Moment bei den Abenteuer-spielen. Selbst Klassiker wie die eigentlich unzerstörbare **Sam & Max**-Serie zeigen Abnutzungser-

scheinungen. Hallo, hier muss dringend etwas passieren! Das ewige Recyclen der immer gleichen Schauplätze, Figuren und Humorversatzstücke ermüdet allmählich. Liebe Entwickler: nehmt euch lieber mehr Zeit und überrascht uns Spieler mal wieder. Dann warten wir gern auch etwas länger auf die nächste Folge. **MT**



Sam & Max: Der Serie fehlt frisches Blut.

GameStar-Abenteuer-Charts 01/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakter / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
Rollenspiele																
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	
Action-Rollenspiele																
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	Sacred	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	82	6	8	7	8	9	10	8	8	9	9	
5	Silverfall	Flashpoint	Monte Cristo	04/07	82	7	8	7	9	7	10	9	9	8	8	
6	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios	12/07	80	7	8	7	8	8	10	6	8	8	10	
Online-Rollenspiele																
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	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	87	8	9	9	9	8	10	9	10	8	7	01/07: Addon
4	Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07	85	8	9	8	9	8	9	10	8	8	8	
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
Adventures																
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	NEU	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**.

Vor genau zehn Jahren schuf Richard Garriott *Ultima Online*, das erste moderne Online-Rollenspiel. Nun hat der Altmeister ein weiteres entwickelt: *Tabula Rasa* ist zwar kein neuer Meilenstein, aber eine erfrischend originelle Alternative zu *World of Warcraft* & Co.

Tabula Rasa

DVD

- Video-Special

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 3889

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 4376

Win Vista 32 Bit

- läuft

Im Heft

- Hall of Fame:

Ultima Online



Taktik gefragt: Die **Wächterdrohne** teilt nach vorn gut aus, ist bei Angriffen von hinten aber verwundbar.

Selbst Richard Garriotts Kollegen lachen schon. Und zwar darüber, dass der Publisher NCsoft den Schöpfer der *Ultima*-Serie so penetrant als Galionsfigur einspannt: Garriott hält Pressekonferenzen, Garriott empfängt Journalisten in seiner Gruselvilla, Garriott taucht sogar selbst als Figur in seinem neuen Spiel auf – das offiziell

natürlich nicht **Tabula Rasa** heißt, sondern **Richard Garriott's Tabula Rasa**. Auf der letzten E3 scherzte ein NCsoft-Mitarbeiter über diesen Garriott-Wahn: »Richards Bruder Robert hatte die Idee, das Online-Rollenspiel *Dungeon Runners* kostenlos zu verteilen. Wir hätten es also lieber »Richard Garriott's Brother's Dungeon Runners« nen-

nen sollen«. Mit dem klangvollen Namen des Entwicklerveterans – so zumindest NCsofts Marketing-Kalkül – verbinden die Fans nämlich immer noch Qualitätsarbeit. Im Falle von **Tabula Rasa** zu Recht: Das Online-Rollenspiel ist höchst originell. Seit dem 1. November sind die Server am Netz, wir berichten von unseren ersten Schritten.

Klasse Klon

Dass **Tabula Rasa** über sechs Jahre Entwicklungszeit hinter sich hat, sieht man dem Abenteuer an. Trotz detaillierter Helden und guter Effekte wirkt die Grafik angestaubt. Das liegt vor allem an den tristen Landschaften: Auf Foreas, dem ersten der zwei Planeten (weitere sind geplant), bereisen wir meist graubraune Wälder und Felswüsten. Augenblick: Planeten? Stimmt, **Tabula Rasa** spielt in der Zukunft, in der wir als Soldat der Erdarmee die außerirdischen Bane bekämpfen. Die Technik ist dabei kein Hindernis, die inneren Werte machen den Reiz des Abenteuers aus.

Zum Beispiel das Charaktersystem: Zu Spielbeginn wählen wir keine Klasse, sondern entscheiden uns jeweils auf den Stufen 5, 15 und 30 für einen von zwei Karrierezweigen. Beim ersten Mal etwa werten wir unseren Recken zum Soldaten (besserer Kämpfer) oder zum Spezialisten (besserer Unterstützer) auf. Zuvor dürfen wir ihn klonen, also zwischenspeichern. So können wir später an dieser Stelle neu einsteigen, um den alternativen Berufsweg zu beschreiten. Aussehen und Geschlecht des Klons sind frei



Gemeinsam mit einigen Mitspielern und einem KI-gesteuerten Mech (hinten) verteidigen wir einen **Stützpunkt** gegen die Invasoren.

Gute Idee!



Action-Kämpfe: Die Scharmützel spielen sich angenehm flott und erfordern überdies (simple) Taktiken.



Verzweigte Klassen: Helden dürfen wir klonen, um mit der Kopie später einen alternativen Beruf zu lernen.



Mehrere Lösungswege: Bei einigen Aufträgen wählen wir zwischen zwei Vorgehensweisen.



Lebendige Schlachtfelder: Um uns herum kämpfen ständig KI-Soldaten gegen Außerirdische.



Dem garstigen Rieseninsekt heizen wir mit unserer Geisteskraft-Fähigkeit »Blitzbogen« ein.

Kinderkrankheiten

Tabula Rasa plagen noch diverse Bugs.

- Monster hängen hin und wieder passiv im Gelände fest und sind unverwundbar.
- Im Warenbildschirm zeigt Tabula Rasa manchmal nur Platzhalter-Ausrüstung an.
- Manche Auftragsziele erscheinen auf der Übersichtskarte am falschen Ort.
- Einige Nebenaufträge sind noch fehlerhaft.

wählbar, allerdings verliert er alle Ausrüstung und muss denselben Nachnamen tragen wie das Original. Überdies dürfen wir zwar die Talentpunkte umverteilen, um neue Fähigkeiten zu lernen. Investierte Attributspunkte gibt's aber nicht zurück, was die Spezialisierung erschwert. Das an sich geniale Klon-System ist also unausgereift. Noch ein Motivationsdämpfer: Neue Talente bekommen wir jeweils bei der Klassenwahl, also nur dreimal im Spiel. Kein Vergleich zu **World of Warcraft**, das uns regelmäßig mit Fähigkeiten belohnt.

Interessant ist das sogenannte Logos-System: Bevor wir Talente à la »Wut« oder »Blitzbogen« einsetzen können, müssen wir Symbole finden. Die liegen mal mitten in der Landschaft, mal in Mons-

terhöhlen. Und wir sind immer motiviert, alle zu ergattern. Handwerksberufe fehlen allerdings; wir erbeuten nur Blaupausen und Rohstoffe, aus denen wir für den Eigengebrauch Gegenstände wie Heilpäckchen basteln – simpel.

Klasse Kämpfe

Auch beim Kampfsystem geht **Tabula Rasa** ungewöhnliche Wege. Ein gutes Tutorial bringt uns die Grundbegriffe bei: Den Helden bewegen wir direkt per Maus und Tastatur in der Schulteransicht. So bestreiten wir Schießereien, in denen wir die Feinde aber dank Zielhilfe nicht so exakt anpeilen müssen wie in einem Shooter. Je nachdem, ob wir im Kampf rennen, stehen oder knien, ändern sich die Trefferchance und die Schadenswirkung. Die unterschiedlichen Waffentypen haben allesamt individuelle Eigenschaften. Die Schrotflinte etwa ist nur auf Nahdistanz tödlich, das starke Laser-MG verbraucht hufenweise teure Patronen. Muniti-

on müssen wir bei Händlern kaufen, was mit der Zeit etwas nervt. Die flotten Gefechte entschädigen dafür, zumal um uns herum stets der Krieg tobt: Truppenflieger setzen Bane-Krieger ab, KI-La-

gerschützen zerblitzten Feinde. Viele Stützpunkte der Erdarmee werden ständig angegriffen. Falls keine Spieler zur Hilfe eilen, kann der Feind die Lager erobern. Diese Abwehrschlachten machen einen Heidenspaß: Gemeinsam mit Mithelden und KI-Soldaten werfen wir uns den Angreifern entgegen, je nach Gegner brauchen wir sogar simple Taktiken. Die Schutzschild-Glocke einer Drohne etwa müssen wir erst durchqueren, bevor wir den Flieger abschießen können. Kämpfe gegen reguläre Soldaten verlaufen meist gleich, wir knien uns hin und feuern. Oder wir sprinten mit der Schrotflinte mitten durchs Getümmel und brüllen im integrierten Sprachchat Anweisungen an Kameraden aus ganz Europa – klasse!

Klasse Quests

Die meisten der erfreulich zahlreichen Quests von **Tabula Rasa** drehen sich um Monsterjagden, Botengänge oder Eskorten. Löblich: Alle Missionen erzählen kleine Geschichten, wichtige Auftrag-

geber empfangen uns mit gut vertonten Begrüßungssätzen. Manchmal wählen wir zwischen zwei Vorgehensweisen, die jeweils andere Belohnungen bringen. Zum Beispiel sucht der Häuptling eines Alien-Stammes nach einem Deserteur. Wenn wir den finden, können wir ihn ausliefern oder an einen sicheren Ort bringen. Um den (teils langen) Quest-Wegen leichter zu folgen, dürfen wir uns die Zielorte jederzeit auf der komfortablen Übersichtskarte anzeigen lassen.

Neben normalen Quests bietet **Tabula Rasa** Gruppen-Instanzen sowie PvP-Schlachtfelder, über die wir in der nächsten Ausgabe ausführlich berichten werden. Schließlich wollen wir im Langzeit-Test auch die hochstufigen Gebiete erkunden, bevor wir eine Wertung vergeben. Eines ist aber schon klar: **Tabula Rasa** hebt sich angenehm von Rivalen wie **World of Warcraft** ab und strotzt vor guten Ideen. Ob die wirklich von Garriott stammen oder ob der Altmeister doch nur als Marketing-Figur dient – wen interessiert's. **GR**

TABULA RASA

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Destination Games (Tabula Rasa ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER NCsoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Minibox, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 1.11.2007

CA. PREIS 40 €, 13 €/Monat

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	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 3,8 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,5 GB RAM 3,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6400+ AMD 2,0 GB RAM 3,8 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON	Dual-Core-Prozessoren, Headset		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Anmeldung		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> gute, bunte Kampfeffekte detaillierte Charaktermodelle teils triste Landschaften einige unrealistische Animationen 	7 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> gute Kampfkulisse ordentliche Sprachschneise Soundtrack passt sich an die Situation an ... enthält aber viele lahme Stücke 	7 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> nützliches Tutorial Wie gut sind hochstufige Klassen und Talente abgestimmt? Macht Tabula Rasa auch nach mehreren Wochen Spaß? 	— / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> die belebten Schlachtfelder erzeugen ein intensives Mittendrin-Gefühl Motiviert der Kampf um die Stützpunkte auf lange Sicht? 	— / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Heldensteuerung klappt klasse komfortable Karte integrierter Sprachchat unübersichtliche Menüs keine Post, keine Auktionen 	8 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> zwei Planeten acht mögliche Klassen zu Beginn zahlreiche Quests Gibt es auch für hochstufige Abenteuer noch Abwechslung? 	— / 10
QUESTS	<ul style="list-style-type: none"> erzählen Geschichten mehrere Lösungswege lange Wege Wie sehen die späteren Quests aus? Motivieren die PvP-Kämpfe? 	— / 10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> verzweigte Klassen geniales Klonssystem ... aber unausgereift Talente nur bei Berufswahl Sind alle Klassen interessant? 	— / 10
KAMPFSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> flotte Action-Gefechte oft Taktik nötig ... aber nur simple nerviger Munitionskauf Wie fordernd sind die Gefechte später? 	— / 10
ITEMS	<ul style="list-style-type: none"> viele Waffentypen keine Handelsberufe Wie nützlich sind hergestellte Gegenstände? Wie vielfältig ist die Ausrüstung? 	— / 10

PREIS/LEISTUNG noch nicht bewertbar SOLOSPIELZEIT —

FAZIT Herrlich originelles Online-Rollenspiel.

Endlich was anderes!

Michael Graf: Liebes World of Warcraft, die knapp drei Jahre mit dir waren schön. Aber so langsam wird's Zeit für etwas Neues. Und weil ich mich mit Guild Wars partout nicht anfreunden kann, kommt mir Tabula Rasa gerade recht. Klar, Garriotts neues Rollenspiel ist nicht das umfangreichste (zwei Planeten!), nicht das rundeste (das Klonssystem!) und keinesfalls das schönste (die Landschaften!). Aber Tabula Rasa hat etwas, das vielen Rivalen fehlt: Charakter! Das Action-Abenteuer ist flott und höchst erfrischend. Falls diese Faszination auch auf den höheren Stufen rüberkommt, kann ich den Titel jedem ans Herz legen, der sich nach Online-Abwechslung sehnt.



micha@gamestar.de



Oft ist es schwierig, in den schnellen Kämpfen die **Übersicht** zu bewahren.



Im **Sanctuary** treiben Sie nach dem Gefecht Handel und suchen nach Kampfgruppen.

Fury

Wilde Arena-Action und gleichzeitig Rollenspiel? Der Entwickler Auran wirft beides in einen Topf, rührt aber ein wenig zu kräftig.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4331

Win Vista 32 Bit
- läuft

Durch den Missbrauch von Magie steht die Welt am Abgrund. Sie kehren als Wiedergeborener in eine der letzten Zufluchten der Menschen zurück, um von nun an elementare Essenzen zu sammeln. Warum Sie das tun? Völlig unwichtig, die Beweggründe Ihres Helden sind im Online-Abenteuer **Fury** schlicht belanglos. Nur eines müssen Sie wissen: Sie brauchen diese Essenzen, und zwar Unmengen davon!

Essenz ist alles!

Pro Spielerkonto lässt Sie **Fury** nur einen einzigen Charakter erstellen. Eine Frechheit, denken Sie? Ganz so schlimm ist es zum Glück nicht, denn ein einzelner Held genügt, um alle Spielelemente zu erleben. Ihre Klasse (im Spiel Archetyp genannt) bestimmt nur Ihre Starttalente. Danach tauschen Sie Essenzen gegen neue Fertigkeiten. Theoretisch können Sie auf diese Weise alle Skills des Spiels lernen, genügend Essenzen vorausgesetzt. Das Problem: Die Fertigkeiten gibt's bei Händlern, und die sind weit über die Spielwelt verstreut. Wer bestimmte Kombinationen

zusammenkaufen will, hat deshalb viel Lauferei vor sich.

Ying-Yang-Action

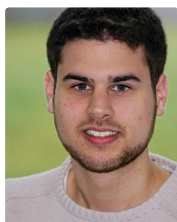
Um überhaupt an Essenzen zu gelangen, müssen Sie möglichst viele Punkte in Kämpfen machen. Die finden ausschließlich in Instanzen statt und laufen viel actionlastiger ab als in typischen Rollenspielen. Neben Sprungfeldern sind überall in den Arenen Stärkungszauber verteilt, die Sie zu Ihrem Vorteil einsammeln dürfen. So etwas kannten wir bisher eher aus klassischen Actionspielen. Alle Fähigkeiten Ihres Helden lassen sich einer von vier Gruppen zuordnen: Feuer, Wasser, Luft und Natur. Der Gebrauch eines Talents erzeugt entweder Ladungen einer dieser Richtungen oder verbraucht sie. Im Kampf müssen sich also Fertigkeiten beider Pole ergänzen. **Fury** bietet nur drei Spielmodi: Bloodbath (typisches Deathmatch), Vortex (ähnlich Capture the Flag) und Elimination (Team-Deathmatch in drei Runden ohne Wiedereinstieg). Für ein reines PvP-Spiel bietet das zu wenig Abwechslung. Im Gegensatz zu den temporeichen Kämpfen verbringen Sie die Zeit dazwi-

schen mit dem Warten auf Mitspieler. Immerhin dürfen Sie sich mit denen über den integrierten Sprachchat austauschen. Grafisch macht das Spiel einen ordentlichen Eindruck. Die Animationen sind klasse, die Arenen fallen abwechslungsreich aus. Trotzdem bleibt das Gefühl, dass aus

der Unreal Engine 3 wesentlich mehr herauszuholen gewesen wäre. **Fury** dürfen Sie nach dem Kauf entweder kostenfrei spielen, oder Sie bezahlen monatlich 10 Euro für eine Mitgliedschaft. Die bietet Verbesserungen wie schnelleres Reisen oder höhere Chancen beim Würfeln um Gegenstände. **YCH**

Komplexitätsmonster

Yassin Chakhchoukh: Viele Designmängel vermiesen die an sich interessante Verschmelzung von Rollenspiel und Action. Es dauert zu lang, bis ich aus den Hunderten von Skills wirksame freigespielt habe. Ständig zwischen den Trainern hin und her zu laufen ist nervig, die ersten Spielstunden ist man nur Kanonenfutter. Hat man aber einmal das Spielprinzip begriffen und erste Erfolge gefeiert, spürt man Furies Potenzial. Für leidensfähige Bastler, die gern Zeit in den perfekten Charakter investieren, ist das Programm das perfekte Testlabor.



redaktion@gamestar.de

FURY

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Auran (Trainz 07, GS 09/07: 65 Punkte)
PUBLISHER Codemasters
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 62 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.10.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 7,7 GB Festplatte Internet-Zugang (DSL)	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte Internet-Zugang (DSL)	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte Internet-Zugang

PROFITIEREN VON
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Animationen + detaillierte Rüstungen und Charaktere - reizt die Unreal Engine 3 nicht aus	8 / 10
SOUND	+ ordentliche Kampfgeräusche + kaum Musikuntermalung - so gut wie keine Sprachausgabe	5 / 10
BALANCE	+ sinnvolle Startfähigkeiten + kurzweiliges Tutorial ... - das nicht alle wichtigen Spielelemente erklärt - lange Einarbeitungszeit	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes, seichtes Asia-Flair + stimmige Arenen - Hintergrundgeschichte belanglos	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Charaktersteuerung + alle Angriffe über Hotkeys anwählbar - fummelige Menüs - Händler unnötig verstreut	6 / 10
UMFANG	+ Hunderte von Skills ... - nur drei Spielmodi - wenige Arenen	6 / 10
LEVELDESIGN	+ verwinkelte Arenen + Besonderheiten wie Sprungfelder sorgen für Dynamik + kurze Laufwege	8 / 10
TEAMWORK	+ variables Klassensystem ermöglicht Spezialisierung ... - ... was sich positiv auf das Gruppenspiel auswirkt	8 / 10
ITEMS	+ Viele Set-Gegenstände + gute Item-Ausbeute nach einem Kampf - nicht aufwertbar	7 / 10
KAMPF	+ innovative Einteilung der Skills in elementare Ausrichtungen + ziemlich schnell - manchmal unübersichtlich	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Spritzige Arena-Action mit Designschwächen.

64

SPIELPUNKT

Der erfolgreichen ersten Staffel folgt die zweite. Das Motto: Mehr vom Gleichen.

Sam & Max Ice Station Santa

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4305
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3226

Der Weihnachtsmann bringt die Geschenke. Den Freunden der Adventure-Reihe **Sam & Max** liefert er die Auftakt-Episode zur zweiten Staffel. Sam und Max selbst bekommen einen Riesenroboter, der sie umbringen will. Moment, Killerspielzeug vom netten Rauschebart? Ist der Alte am Ende verrückt geworden? Die anarchischen Pseudo-Polizisten reisen in **Ice Station Santa** zum Nordpol, um dem Weihnachts-Wahnsinn auf den Grund zu gehen. Telltales siebtes Abenteuer-Häppchen knüpft nahtlos an die erste Staffel an. Das bedeutet vor allem: Kenner der Vorgänger dürfen die gleiche Qualität beim Humor erwarten, überraschend

Neues dagegen nicht. Wie gewohnt wird der gesamte Personal-fundus von Bosco bis Sybil recycelt, was langsam ermüdet. Im alt-bekannten Straßenzug hat immerhin ein neuer Laden eröffnet, Stinky's Diner, geführt von der amüsant-eingebildeten Nervensäuge Stinky. Zwei Komfortfunktionen erleichtern das Knobeln: Sam beschleunigt nun durch einen Doppelklick seinen Gang, Max gibt automatisch Hinweise, wenn Sie mal nicht weiterkommen. **CS**

SAM & MAX: ICE STATION SANTA

GENRE	Adventure	USK	nicht geprüft
HERSTELLER	Telltale Games / Gametap		
CA. PREIS	9 Dollar (ca. 6 Euro)		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



Neue Figur im Adventure-Personal: die arrogant-zickige Restaurantbesitzerin **Stinky**.

Neues Spielzeug, bitte!

Christian Schmidt: Sam & Max müssen sich anscheinend erst mal für die zweite Staffel warmlaufen – der Nordpol-Einsatz kommt reichlich unterkühlt daher. Mich spricht das Szenario mit irrem Santa und debilen Elfen sowieso nicht sonderlich an. Außerdem nerven die aufdringlichen Wiederholungen der Schauplätze und Hauptfiguren langsam. Running Gags in Ehren, aber die Adventure-Reihe köchelt derzeit im eigenen Saft. Der großartige Humor reißt wie gewohnt vieles wieder raus, für die nächste Folge wünsche ich mir trotzdem vor allem eines: dass mich die Serie mal wieder überrascht.



christian@gamestar.de

Detailverbesserungen und alte Ankh-Tugenden machen aus dem dritten Teil den bisher besten der Reihe.



Ankh Kampf der Götter

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4210
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 2132

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der junge Assil und seine resolute Freundin Thara verfügen offenbar über Nerven wie Drahtseile. Andernfalls müssten die zwei spätestens im dritten **Ankh**-Abenteuer ausflippen – oder Atheisten werden. Denn die ägyptischen Götter machen abermals Stress und stören die traute Zweisamkeit der Verliebten. In **Ankh: Kampf der Götter** blasen die Himmelsheerscher – wie es der Name andeutet – zum Duell. Ein Wettstreit zwischen Ra und Co soll entscheiden, wer demnächst die Geschicke der Menschen lenken darf. Besonders gute Chancen auf den Sieg scheint der böse Seth zu haben. Und der darf auf keinen Fall gewinnen. Also machen sich Assil und Thara auf, um das Schlimmste zu verhindern. Das heilige Ankh ist natürlich wieder mit von der Partie. Und: Es kann jetzt sprechen!



Ein Tastendruck blendet alle interaktiven **Gegenstände** ein.

Fußball gegen Fummel

Die Rätselstruktur des Adventures ist in den meisten Fällen nachvollziehbar, selbst wenn es mal um mehrere Ecken geht. Das Spiel gibt unaufdringliche Hinweise in Dialogen oder beim Betrachten von Gegenständen. Manchmal liefert auch eine kleine Zwischensequenz den entscheidenden Hinweis – beispielsweise wie Assil und Thara aus ihrem brennenden Haus entkommen. Zuweilen geizt **Kampf der Götter** aber auch mit Tipps. So muss Assil etwa bei einem Pfandleiher neue Klamotten für sich und Thara besorgen, damit die beiden ins Casino von Luxor dürfen. Da der junge Ägypter kein Geld hat, bleibt ihm nur übrig, dem Pfandleiher etwas anderes anzubieten. Doch was? Nur ein Spielplan an der Wand verrät, dass der Mann Fußball mag. Was dann auch des Rätsels Lösung ist: Irgendwas aus dem Bereich des Sports muss her. Immerhin in diesem Zusammenhang sehr gut: Anders als noch im Vorgänger **Herz des Osiris** müssen Sie den Bildschirm nicht mehr mit dem Mauszeiger nach nützlichen Gegenständen abgrasen. Mit Druck auf die X-Taste können Sie sich alle interaktiven Dinge anzeigen lassen. Und so finden Sie recht bald etwas, das dem Pfandleiher gut gefallen könnte.

Jeder Witz ein Treffer!

Petra Schmitz: Wer auch immer bei Deck 13 die Dialoge schreibt – er verdient einen Orden! Jeder Satz sitzt, jeder Witz ist ein Treffer. Dabei variiert der Humor zwischen dezent, ironisch und holzhammerig. Toll! Gelungen sind auch die meisten Rätsel, nur die Lauferei dazwischen hat mich zuweilen genervt. Doch insgesamt ist **Ankh: Kampf der Götter** ein gelungenes Adventure, das ich Freunden lustiger Klobeleien für die kalten Wintertage wärmstens empfehlen kann.



petra@gamestar.de



Um aus ihrem brennenden Haus entkommen zu können, fluten Assil und Thara das **Badezimmer**.

Unbekannte Bekannte

Kampf der Götter besitzt all die bekannten Tugenden der Reihe. Sie werden scharenweise urkomische Zwischensequenzen erleben und witzige Dialoge führen. Bei Letzteren gut gelöst: Treffen Sie auf eine Figur aus den Vorgängern (etwa den untalentierten Komiker), bietet das Spiel oft zwei Unterhaltungseinleitungen an. Eine nimmt Bezug auf die gemeinsamen Erlebnisse, die zweite tut so,

als würde sich Assil nicht mehr an das Gegenüber erinnern.

Dass die Figuren allesamt sympathisch oder angenehm durchgeknallt wirken, liegt an den hübschen Charaktermodellen, den weichen Animationen und vor allem den brillanten Sprechern, die jede ironische oder witzige Nuance der Texte perfekt transportieren. Allein deswegen macht **Ankh: Kampf der Götter** schon wieder sehr viel Spaß.

PET

ANKH: KAMPF DER GÖTTER

ADVENTURE

ENTWICKLER Deck 13 (Jack Keane, GS 09/07: 88 Punkte)
PUBLISHER Daedalic Entertainment
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Minibox, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 15.11.2007

CA. PREIS 30 Euro

USK ohne Altersb.

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,5 GHz Intel 1,4 GHz AMD 512 MB RAM 950 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 950 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 950 MB Festplatte

PROFIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ ProtectCD
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ bunte Comicwelt + gute Charakterzeichnung + runde Animationen + abwechslungsreiche Bilder	7 / 10
SOUND	+ großartige Sprecher + klasse Intro-Lied im Stil eines Disneyfilms + passende Umgebungsgeräusche	9 / 10
BALANCE	+ dezente und gut gesteuerte Hinweise + Rätselgegenstände an Gebiete gebunden + manchmal zu wenige Tipps	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ herrlich spitzzüngiger Humor + feine, unaufdringliche Rückbezüge auf die Vorgänger + erinnert an Klassiker wie Monkey Island	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfache und logische Maussteuerung + Objektanzeige + manchmal störrische Heldenbewegungen	8 / 10
UMFANG	+ ordentliche Spieldauer + 15 Schauplätze + zuweilen etwas zu viel Lauferei	7 / 10
HANDLUNG	+ hochnäsige und dümmliche Götter sind einfach witzig + alle naselang lustige oder ironische Bezüge auf die Gegenwart	9 / 10
RÄTSEL	+ logisch erschließbar + gute Kombinationsrätsel + Teamwork von Thara und Assil + manchmal aufgesetzte Klobeleien	8 / 10
DIALOGUE	+ originell, witzig, schlagfertig + nicht zu lang + Unterhaltungen mit Rückbezug auf Vorgänger möglich + selbstironisch	9 / 10
CHARAKTERE	+ alle haben gut erkennbare Eigenheiten und liebenswerte Macken + viele Bekannte aus den Vorgängern	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Gelungene Fortsetzung der Adventure-Reihe.

84

SPIELPUNKT

Mysteriöse Morde und Propheten – gute Mischung für einen Renaissance-Krimi.

Nostradamus Die letzte Prophezeiung

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4302

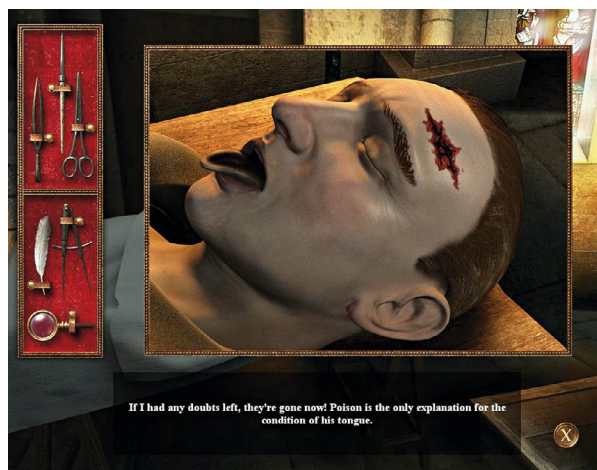
Win Vista 32 Bit
- läuft

Als Tochter des Arztes und Propheten Nostradamus untersuchen Sie im gleichnamigen Adventure eine Mordserie am Hofe der französischen Königin. Allerdings erwartet die Herrscherin keine Frau als Detektiv, sondern Nostradamus' Sohn César. Weil der gerade abwesend ist, schlüpft die Tochter Madeleine per Verkleidung in seine Rolle. Von nun an können Sie stets zwischen Madeleine und César hin und her wechseln, indem Sie die entsprechende Kleidung anlegen. Das hilft Ihnen in Gesprächen, da Sie als Madeleine Männer um den Finger wickeln. Ihre Aufgabe ist es, die Tatorte der Morde zu inspizieren und Verdächtige zu befragen. Das klassische 3D-Adventure steuern Sie komplett mit der

Maus, indem Sie sich durch die einzelnen Bildschirme klicken. Von denen gibt es im Spiel eine eher übersichtliche Zahl, die Geschichte spielt sich komplett in Nostradamus' kleinem Heimatort ab. Neben dem Sammeln und Kombinieren von Gegenständen untersuchen Sie die Umgebung in Detektivmanier mit Hilfsmitteln wie Lupe, Pinzette oder Skalpell. So finden Sie versteckte Schriftstücke oder kaum sichtbare Blutspuren. Oft müssen Sie Tränke oder Cremes mixen, die Sie für spezielle Rätsel benötigen. **YCH**

NOSTRADAMUS

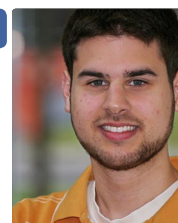
GENRE	Adventure	USK	ab 6 Jahren
HERSTELLER	Kheops Studio / Peter Games		
CA. PREIS	40 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



Mithilfe unserer Werkzeuge untersuchen wir die Todesursache dieses Mönchs.

Steht unter einem guten Stern

Yassin Chakhchoukh: Mit den Render-Adventures ist es ja so eine Sache – selten stimmt das ganze Paket. Entweder ist die Geschichte langweilig, die Rätsel zu schwierig, oder die Steuerung macht dem Spielspaß den Garaus. Nostradamus hingegen macht nichts von alledem wirklich falsch, sondern liefert generell gelungen-bekömmliche Abenteuerkost. Zu einem richtig guten Adventure fehlen allerdings die Überraschungsmomente und die Abwechslung. Zu viele Rätsel bestehen aus dem Zuordnen astrologischer Zeichen oder dem Mixen von Apothekertränken nach Rezept. Nostradamus ist ein ordentliches Adventure, mehr aber auch nicht.



redaktion@gamestar.de

Ende Oktober gingen die Server des einstigen Hoffnungsträgers ans Netz, wir stürzten uns in den Nachtest. Und stolperten erneut über zahlreiche Schwächen.

Hellgate London

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3377
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4368

Win Vista 32 Bit
- läuft

Für eine Londonreise brauchen Sie ein Wörterbuch (die englische Sprache!), Magentabletten (die englische Küche!) und viel Geld. Schließlich zählt die Britenmetropole zu den teuersten Städten der Welt. Und zwar nicht nur im richtigen Leben, sondern auch am PC: Wer für das Action-Rollenspiel **Hellgate: London** 10 Euro monatlich bezahlt, genießt im Online-Modus bestimmte Vorteile. Doch Moment: 10 Euro? US-Abenteurer berappen 9,95 Dollar, also rund 7 Euro. Bei den hiesigen Gebühren hat der Publisher Electronic Arts folglich kräftig an der Profischraube gedreht – Frechheit.

Falls Sie kein Bezahl-Abonnement abschließen, dürfen Sie trotzdem mitmetzeln, müssen aber auf Bonusinhalte verzichten. Für Ihre virtuelle Londonreise brauchen Sie also nicht unbedingt viel Geld. Auch das Wörterbuch und die Magentabletten können Sie in der Schublade lassen. Denn Texte und Sprachschnipsel sind gut übersetzt. Zudem greift der Sammeltrieb nach Ausrüstung so fein, dass Sie schnell vergessen, zu essen – und sich den Magen somit nicht verderben können. Außer, wenn Sie sich über **Hellgate** ärgern. Denn nachdem wir in der letzten Ausgabe die Einzelspieler-Probleme angeprangert haben, decken wir nun die Online-Macken auf.

Das große Schweigen

Anders als in klassischen Action-Rollenspielen wie **Titan Quest** gibt es in **Hellgate** keinen Serverbrowser, in dem Sie Internet-Partien suchen. Stattdessen bevölkern alle europäischen Kämpfer denselben Großrechner, wie in einem Online-Rollenspiel. Die Welt ist jedoch in Instanzen unterteilt, die jeweils nur einen Teil der Heldenschar enthalten. Treffen können Sie die Mitspieler nur in den U-Bahnhöfen, in den Levels selbst ist Ihre bis zu fünfköpfige Gruppe unter sich. Vorausgesetzt, Sie finden Mitstreiter. Denn derzeit ziehen die meisten Spieler allein los; Gruppengesuche im Chat verhallen häufig ungehört.

Das liegt vor allem an der unkomfortablen Bedienung: Wenn Sie den Level wechseln, klappt das Chatfenster zu, zudem verdeckt es Quest-Texte – weshalb es viele Spieler abschalten. Beim Spielstart weist Sie **Hellgate** einem zufälligen Chatbereich zu, in dem sich aber nur ein Teil der Spieler aufhält. Wer Pech hat, landet in einem Chat voller Fremdsprachler und kann sich kaum verständigen. Immerhin dürfen Sie den Kanal manuell wechseln oder Spieler direkt anflüstern. Am einfachsten fällt die Gruppensuche, wenn Sie Mithelden in Ihre Freundesliste aufnehmen oder sich einer Gilde anschließen. So sehen Sie, welche Mitstreiter gerade online sind, und können sich per Klick auf den Listeneintrag mit ihnen verabreden. Alternativ aktivieren Sie die Option »Automatische Gruppenbildung«, damit Ihnen das Spiel beim Betreten eines Levels passende Begleiter zuweist – was aber selten klappt.

Das große Metzeln

Wenn Sie eine Gruppe finden, läuft **Hellgate** zur Hochform auf: Es macht einen Heidenspaß, mit vier Mitstreitern durch die Monsterräuber zu wirbeln und Beute zu sammeln. Besonders Quest-Großgefechte unterhalten prächtig, etwa die »Millenium-Schlacht« im ausgetrockneten Themsebett. Dabei kommt auch die Hauptstärke von **Hellgate** zum Tragen: Die Ac-

tion-Schärmützen sind viel dramatischer als typische Mausclick-Gemetzel aus der Vogelperspektive. Komfortabel: Das Vorgehen können Sie außer im Text- auch im eingebauten Sprachchat koordinieren. Die Talente der sechs Klassen sind ordentlich abgestimmt, perfekt ist die Balance aber nicht: Die gepanzerten Hüter-Schwertkämpfer sind zu mächtig, weil sie viel einstecken, gut austeilen und sich überdies selbst heilen können.

Der Schwierigkeitsgrad passt sich der Spielerzahl an: Je mehr Kumpels Sie mitnehmen, desto mehr Lebensenergie haben die Feinde. Außerdem machen Sie im Gruppenspiel bessere Beute, die aber nicht aufgeteilt wird. Stattdessen findet jeder Krieger eigene Gegenstände, ergo gibt's keinen Streit um wertvolle Ausrüstung. Für besiegte Bestien bekommen alle Spieler gleich viel Erfahrung – egal, ob sie die Feinde selbst umhauen oder nur daneben stehen. Das ist unfair: Wenn ein Level-40-Krieger seinem Stufe-1-Kameraden den Weg freikloppt, steigt Letzterer mühelos im Level auf. Wenigstens dürfen schwächere Charaktere nicht in hochstufige Gebiete reisen. Apropos reisen: Die Stadtportale Ihrer Mitstreiter bleiben Ihnen verschlossen. Dafür können Sie jederzeit ein Teleport-Tor zu einem anderen Gruppenmitglied öffnen – eine hervorragende Idee.



Die U-Bahnhöfe dienen als zentrale Versammlungsorte.



Duelle gegen Mitspieler bringen derzeit noch keine Vorteile.



Die Höllenabschnitte sehen auch im Online-Modus von Hellgate immer exakt gleich aus.



Unsere Begleiterin trägt einen brennenden Helm, einen der besonderen Gegenstände für Abonnenten.



Gemeinsam mit **zwei menschlichen Mitspielern** (und einigen KI-Helfern) hacken wir uns in der »Millenium-Schlacht« durch Dämonenhorden.

Das große Bezahlen

Ein Kernstück von **Hellgate**, die Bonusinhalte für Abonnenten, hat der Entwickler Flagship bisher vernachlässigt; es gibt wenige Vorteile für zahlende Fans. So dürfen sie mehr Helden erstellen (24 statt 3) und Gilden gründen, denen auch Nichtzahler beitreten können. Zudem haben sie ein doppelt so großes Ausrüstungslager in den Bahnhöfen und treten alternativ im Hardcore-Modus an, in dem ihr Recke nach dem Ableben nicht wieder aufersteht. Und eine Feier namens »Guy-Fawkes-Tag« brachte Anfang November neue Aufträge und Gegenstände für Bezahlkunden.

Die meisten Abo-Vorteile existieren derzeit nur auf dem Reißbrett. Unter anderem planen die Entwickler Belohnungen für Siege über andere Spieler, derzeit bringen die simplen Duelle noch keine Vorteile. Motivierend: Wer Ziele wie »Erledige 3.000 Teufel« erfüllt,

verdient Erfolgspunkte. Damit sollen Abonnenten später Ausrüstung kaufen können. Überdies sind Raids geplant, bei denen Spielergruppen gegen Bossmonster antreten. Und Auktionshäuser, in denen Sie Gegenstände feilbieten. Und neue Schauplätze, PvP-Modi, Gegenstände, Missionen, Klassen. Wann Flagship diese Inhalte nachliefern will, ist jedoch unklar.

Das große Flickern

Zu unserem Redaktionsschluss sind die **Hellgate**-Versionen 1.40.25.4015 (Einzelspieler) sowie 1.0.32.4020 (Mehrspieler) aktuell, die sich beide weitgehend gleichen. Allerdings gibt es immer noch Bugs, die sich auf die Wertung auswirken (siehe Kasten »Fehlerteufel«). Ein Problem, das wir im Test in der letzten Ausgabe angeprangert hatten, ist indes verschwunden: KI-Gegner frieren nicht mehr ein. Deshalb werten

wir das Kampfsystems um einen Punkt auf 9 auf. An unseren wichtigsten Kritikpunkten ändert sich aber nichts. Es gibt viele öde Aufträge, die Gegner- und Umgebungsvielfalt lässt zu wünschen übrig. Dafür läuft das Spiel im Vergleich zu unserer Testversion besser, sodass Sie nun auch auf einem Athlon XP 2600+ mit einer Geforce 6200 und 1,0 GByte RAM flüssig Dämonen metzeln können – bei reduzierten Details. Sie müssen sich für **Hellgate** also nicht zwangsläufig einen neuen Rechner kaufen. Und können somit auf eine Londonreise sparen. **GR**

► **Einzelspieler-Test in Heft 12/07**

Fehlerteufel

Auch in den aktuellen **Hellgate**-Versionen treten noch zahlreiche Bugs auf.

- **Bedienung:** Manchmal hängt Ihr Held an Landschaftselementen fest. Mit dem Chat-Befehl »/stuck« können Sie ihn zwar befreien, trotzdem nervt der Fehler. Zudem zeigen Gilden- und Freundesliste bei Mitspielern oft falsche Angaben. **Daher werten wir die Bedienung um einen Punkt auf 7 ab.**
- **Grafik:** Wenn Sie mit einer Gruppe unterwegs sind, werden Ihre Kameraden häufig unsichtbar. Dieses Problem lösen Sie, indem Sie den Schauplatz per Stadtportal verlassen und wieder zurückkehren. Überdies gibt's Schatten-, Clipping- und Texturfehler. **Deshalb behalten wir die um einen Punkt reduzierte Grafikkwertung von 7 bei.**
- Beim Laden eines Levels verlieren Sie manchmal die Verbindung zum Server.
- Auf manchen Rechnern stürzt Hellgate stets nach einer bis zwei Stunden ab. Fehlermeldung: »Der Arbeitsspeicher ist überlastet«.



Gleich zwei Helden **hängen** an einem Felsen fest.



Ein **Mitspieler** ist unsichtbar, sein Porträt (links) leer.

Hol's der Teufel!

Michael Graf: Der Online-Modus von Hellgate ist vor allem eines: unfertig. An allen Ecken und Enden fehlt Feinschliff; ganz zu schweigen von den Bugs und dem Bonuskram für Abonnenten, der derzeit größtenteils in den Entwicklerköpfen existiert. Noch können Sie die Monatsgebühren daher sparen, Sie bekommen zu wenig dafür. Dennoch macht Hellgate im Online-Modus mehr Spaß als alleine. Es hat seinen Reiz, sich gemeinsam mit vier Freunden durch die Höllenscharen zu hacken. Die Sammelsucht greift zudem auch im Internet und tröstet über die immergleichen Gegner sowie Umgebungen hinweg. Wer dies nachvollziehen kann, darf zur Hölle fahren. Alle anderen warten lieber die nächsten Patches ab.



micha@gamstar.de

HELLGATE: LONDON

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Flagship Studios (Hellgate ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Electronic Arts / Namco
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.10.2007
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

HELLGATE V1.0.32.4020/V1.40.25.4015

INHALT KI-Aussetzer beibehalten, aber zahlreiche Bedienungsängern
ALTE WERTUNG 80 (GS 12/07)
NEUE WERTUNGEN
KAMPFSYSTEM 8 ► 9
BEDIENUNG 8 ► 7



MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel, mit oder ohne Abonnement (10 €/Monat)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER –

SERVERSUCHE automatisch
MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

PRO & CONTRA

- Schwierigkeit passt sich der Spielerzahl an
- nützliche Gruppenportale
- Freundesliste und Gilden
- Text- und Sprachchat
- automatische Gruppenbildung
- freischaltbare Erfolge
- noch wackelige Klassenbalance
- PvP noch spielerisch sinnlos
- umständliches Chatsystem
- nur marginale Vorteile für Abonnenten
- kaum bessere Beute im Gruppenspiel
- diverse nervige Bugs

MULTIPLAYER-WERTUNG Gut

Ausrüstung sammeln, Monster töten – noch ein simpler Diablo-Klon?

Avencast

DVD

- Test-Check

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 4291

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 4310

Win Vista 32 Bit

- läuft

In **Diablo 2** bemüht sich der Teufel persönlich auf die Erde, um für Chaos zu sorgen. An der Zauberaakademie Avencast hat er scheinbar kein eigenes Interesse und schickt stattdessen einen schwarzen Magier. Um den Finsterling aufzuhalten, töten Sie im Action-Rollenspiel **Avencast** unzählige Monster und erforschen grafisch biedere Fantasy-Landschaften. Bei jedem Levelaufstieg verteilen Sie Punkte auf Attribute wie Leben oder Mana. Im Gegen-

satz zu anderen Genvertretern entscheiden Sie sich nicht zu Beginn für eine Charakterklasse. Erst Ihre Ausrüstung, die Attributpunkte und die erlernten Fähigkeiten bestimmen Ihre Ausrichtung. Das Kampfsystem unterscheidet sich ebenfalls von anderen Action-Rollenspielen. Nahkampfgriffe lösen Sie mit der linken Maustaste aus, während Sie für Zaubersprüche Tastenkombinationen eingeben. Mit einer Seitwärtsrolle weichen Sie An-



Größere Gegnergruppen wie diese Skelette greifen wir mit **Zaubersprüchen** an.

griffen aus. Großes Manko: Wegen der schlechten Kameraführung werden die Kämpfe schnell unübersichtlich. Zudem haben Bosse zu viel Lebensenergie, weshalb Sie auf manche Endgegner sehr lange einschlagen. Die Quests überzeugen hingegen mit Abwechslungsreichtum. So sollen Sie einem Magier beim Besänftigen zweier Zauberbäume helfen. Um die beiden ruhigzustellen, suchen Sie

einen Alchemisten auf. Der unterstützt Sie nur, wenn Sie bei einem Experiment helfen. Rätsel lockern den Spielfluss zusätzlich auf. Um etwa einen Eisdämonen zu bezwingen, leiten Sie einen Feuerstrahl durch ein Rohrsystem. **FLO**

Rätselspaß

Florian Kneringer: Avencast macht vieles anders als vergleichbare Spiele. So steht die Gegenstandsjagd hier nicht im Vordergrund, Sie finden nur wenig brauchbare Ausrüstung. Trotzdem macht das Action-Rollenspiel Spaß, denn die Rätsel fordern, ohne Einsteiger abzuschrecken. Avencast ist mehr als nur eine simple Sammelorgie und gerade deshalb einen Blick wert. Mit einer aufwändigeren Präsentation und einer besseren Übersicht wäre allerdings mehr drin gewesen.



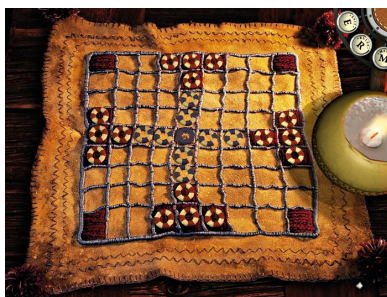
flo@gamestar.de

AVENCAST

GENRE Action-Rollenspiel
HERSTELLER Clockstone / Dtp
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 2,2 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Bis zu **vier Stockwerke** umfasst ein Haus im Spiel.



Dieses **Brettspiel** ist der eigentliche Grund Ihrer Reise.



Einer der häufigsten Gegnertypen: **Zombies**. Mit Herpes.

Wächter des Tages

Das Rollenspiel **Wächter des Tages** will tak-tisch fordernde Rundenkämpfe mit einer epischen Geschichte verbinden – und scheitert. Den Entwicklern von ND Games misslingt es, die Welt um Anna und die »Anderen« packend zu inszenieren. Die unpräzise Steuerung und die miserable Sprachausgabe sind Mankos, die selbst Fans der Buchvorlage abschrecken. **YCH**

WÄCHTER DES TAGES

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Private Moon Studios / Kalypso
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Agon

Das Adventure **Agon** schickt Sie auf der Suche nach einem mysteriösen Kodex um die halbe Welt. Wie im Genre-Vorbild **Myst** steuern Sie Ihr Alter Ego aus der Ich-Perspektive, was mehr Frust als Lust am Knobeln erzeugt: Die Laufwege sind zu lang, Abkürzungen gibt es nicht. **Agon** scheitert trotz interessanter Story an der Bedienbarkeit. **YCH**

AGON: THE MYSTERIOUS CODIX

GENRE Adventure
HERSTELLER Private Moon Studios / Kalypso
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



The Chosen

Im Action-Rollenspiel **The Chosen** ziehen Sie mit einem von drei sehr unterschiedlichen Helden los, um sich wie in **Diablo 2** durch eine von Dämonen und Monstern verseuchte Welt zu klicken. Die Quests und sammelbaren Gegenstände motivieren wenig, die unpräzise Steuerung stört, und öde Texturen sowie fade Lichteffekte schrecken selbst Genre-Fans ab. **FLO**

THE CHOSEN

GENRE Action-Rollenspiel
HERSTELLER Rebelmind / CDV
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**





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

heißt zwar tagtäglich mit dem Fahrrad zur Redaktion, greift für alle anderen rennsportlichen Aktivitäten jedoch lieber zum Lenkrad.

Sport

Halbe Portion Wintersport

Eine Saison ohne Skispringen und Ski Alpin. Wir nennen die Schuldigen.

Bisher waren mir die miserablen Ergebnisse der deutschen Skiläufer und Skispringer ziemlich egal. Ich konnte nämlich selbst für eine ordnungsgemäße Medaillenausbeute sorgen. Okay, zwar nur in den spaßigen **Skispringen**- und **Ski Alpin**-Spielen von RTL, aber das hat mir gereicht. Aus, vorbei, Feierabend: Beide Spiele series wurden bis auf Weiteres eingestellt, schuld sind wohl die mäßigen Verkaufszahlen. Und wer ist wiederum schuld an den mäßigen Verkaufszahlen? Logisch, unsere gerupften Ski-Adler: Miese Leistungen bedeuten miese Einschaltquoten bedeuten miese Verkäufe für die entsprechenden Spiele.

Also, liebe Maria Riesch, lieber Michael Uhrmann: Seht zu, dass ihr diese Wintersport-Saison etwas auf die Reihe bekommt, damit beide Serien nächstes Jahr wieder zurückkommen. Biathlon brauche ich schließlich nicht spielen – da holen unsere Jungs und Mädels auch ohne meine Hilfe mehr als genug Titel. **HK**



Abgesagt wegen Formschwäche: die **Skispringen**-Serie.

Sport-Inhalt

Tests

Need for Speed: ProStreet	112
Rail Simulator	117
Winter Sports 2008	118
Biathlon 2008	119

GameStar-Sport-Charts 01/2008

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	9	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	7	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)	86	7	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	32nd America's Cup	Morphicon	Nadeo	06/07	81	8	7	8	7	7	9	10	9	6	10	Fun-Faktor statt KI
10	Need for Speed: ProStreet	Electronic Arts	EA Black Box	NEU	79	7	9	5	9	7	9	8	7	10	8	
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**.



Nach einem Unfall ist unser BMW M3 ziemlich mitgenommen. Die Reparatur wird uns viel Geld kosten.



Die Zwischensequenzen sind zwar gewohnt cool inszeniert, erzählen aber diesmal keine Geschichte.

Need for Speed ProStreet

Nach vier nahezu identischen Serienteilen im Szenario illegaler Straßenrennen wagt Electronic Arts mit ProStreet eine Runderneuerung der beliebten Rennspiel-Reihe.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4052
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4303
- GameStar TV 87/07

Win Vista 32 Bit
- läuft

Vierlinge auseinanderzuhalten kann ganz schön schwierig sein. Zwar gibt es immer den einen oder anderen kleinen Unterschied, mit Namensschildchen an den Kinderhälsen hätte man es aber einfacher. Ähnlich verhält es sich mit den letzten vier **Need for Speed**-Teilen **Underground**, **Underground 2**, **Most Wanted** und **Carbon**. Alle drehen sich um illegale Straßenrennen, schicke Girls und massenhaft Tuning. Aber könnten Sie jetzt spontan sagen, in welchem der Titel zum Beispiel die Driftwettbewerbe ausgesetzt haben? Oder welche

Teile keinen LAN-Modus besitzen? Sehen Sie, so geht es vielen. Electronic Arts war sich dessen wohl bewusst. Und hat das Spieldesign in **ProStreet**, dem mittlerweile elften Teil der Serie, von Grund auf erneuert. Gute Idee – wären den Entwicklern dabei nicht elementare Fehler passiert.

»Fahr nicht so schnell!« Viel ist nicht mehr zu spüren vom alten **Need for Speed**. Hauptgrund ist die überarbeitete Fahrphysik – die Autos steuern sich deutlich anspruchsvoller als gewohnt. Zwar ist **ProStreet** von

Rennsimulationen à la **GTR 2** nach wie vor meilenweit entfernt, mit purem Drauflosrasen schaffen Sie es aber trotzdem kaum aufs Siebertreppchen. Der Realismusgrad lässt sich in drei Stufen sogar während eines Rennens verändern. Einsteiger greifen auf Fahrhilfen wie Traktionskontrolle und ABS zurück, Profis spüren die ganze Kraft der Pferdestärken. Auf Wunsch dürfen Sie sogar eine interaktive Ideallinie einblenden, die sich rot färbt, sollten Sie zu schnell in die Kurve preschen. Erstmals seit **Need for Speed: Porsche** (2000) sorgen Rempler und

Unfälle für Kratzer und tiefe Beulen im Lack. Das sieht äußerst schick aus, wirkt sich aber nur auf die Geschwindigkeit und die Bremskraft der Boliden aus. Das Lenkverhalten bleibt gleich.

»Lass den anderen vor!« Statt illegale Straßenrennen in einer frei befahrbaren Großstadt zu absolvieren, nehmen Sie in **ProStreet** an einer Reihe offizieller Turniere teil, die auf abgesperrten Strecken überall auf dem Erdball stattfinden. Gegenverkehr und wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei fallen also weg – das dürfte so manchem Fan sauer aufstoßen. Der mit 20 Stunden recht lange Karrieremodus erinnert trotzdem stark an früher: Als Jungspund Ryan Cooper wollen Sie sich in der Raser-Szene einen Namen machen, müssen dafür aber den aktuellen Oberguru Ryo Watanabe schlagen. Anders als etwa in **Most Wanted** oder **Carbon** fehlen die stilvollen Zwischensequenzen, in denen echte Darsteller vor computeranimierten Hintergründen die Geschichte vorantreiben. Zudem bekommen Sie von Ryan immer nur einen gesichtslosen Helmträger zu sehen – von Identifikation keine Spur!

»Probier's nochmal!« Sechs abwechslungsreiche Rennmodi stehen zur Auswahl (siehe Kasten). Zu den bislang bekannten Rundenrennen und Driftturnieren hat sich zum Beispiel die coole Speed Challenge hinzuge-

Das Tuning

AUTOSCUPT

ZONE 2 57%

ZONE 3 0%

ZONE 4 67%

DETAILS

DOWNFORCE

LATERAL GRIP 0.81 G

DRAG

TOP SPEED 138 MPH

TRANSFORM VINYL

MOVE SCALE ROTATE SKEW

Update Vinyl

Back Accept Mirror On Showcase

Der bereits aus den Vorgängern bekannte umfangreiche Tuning-Part wurde in **ProStreet** nochmals stark ausgebaut. Karosserieteile können Sie wie in **Need for Speed: Carbon** stufenlos verformen und im neuen Windkanal auf Aerodynamik testen. Ebenfalls nett: Aufkleber lassen sich künftig verschieben, vergrößern, drehen und verzerren (kleines Bild).



Der aggressive KI-Gegner nimmt unsere **Corvette** aufs Korn. Da hilft nur noch ein Nitro-Boost nach vorn – der BMW-Fahrer macht es eindrucksvoll vor. (1280x1024, volle Details)

sell, bei der Sie mit einem Affenzahn etwa eine japanische Überlandstrecke entlangpreschen und höllisch auf Bäume und Laternen aufpassen müssen. Auch die bekannten Modi hat EA Black Box überarbeitet. So müssen Sie etwa vor jedem Beschleunigungsrennen die Reifen per Minispiel auf die richtige Temperatur bringen. Das macht anfangs noch Spaß, nervt auf Dauer jedoch, weil Abwechslung fehlt. Viel gravierender: Der Anspruch der Aufgaben schwankt enorm. Während bei normalen Rundenrennen und den Driftkursen selbst Einsteiger der Konkurrenz schon in der ersten Kurve davonheizen, sind insbesondere die Beschleunigungsturniere kaum zu schaffen. Zudem nerven hier die scheinbar zufällig gewählten Zeiten der Gegner. Oft brennt ein und derselbe Kontrahent auf derselben Strecke Unterschiede von mehr als zwei Sekunden in den Asphalt – und das auf nur einer Viertelmeile.

Die Rennmodi – mal zu leicht, mal zu schwer



Grip/Grip Classic: Klassische Rundenrennen gegen vier Kontrahenten in zwei bzw. drei Runden. Schwierigkeitsgrad: zu leicht.



Shootout: Innerhalb von drei Runden müssen Sie vier Sektoren als Schnellster durchfahren – spannend! Schwierigkeitsgrad: moderat.



Drag: Beschleunigungsrennen, bei denen Sie manuell schalten und die Reifen per Minispiel vorheizen müssen. Schwierigkeitsgrad: zu schwer.



Time: Jeder fährt für sich die beste Rundenzeit heraus. Acht Autos sind gleichzeitig auf der Strecke unterwegs. Schwierigkeitsgrad: leicht.



Drift: Auf kurzen Strecken müssen Sie möglichst fehlerfrei und kunstvoll per Handbremse um die Kurven schlittern. Schwierigkeitsgrad: leicht.



Speed Challenge: Auf langgezogenen, aber engen Strecken betreten Sie mit Höchstgeschwindigkeit von A nach B – cool! Schwierigkeitsgrad: moderat.

Zwei Leser spielten in der Redaktion Need for Speed: ProStreet. Hier ihre Meinungen dazu.

Gute Ideen, schwache Umsetzung

Das finde ich gut: Endlich besitzen die Autos wieder ein Schadensmodell! Das gibt dem Spiel neben der Fahrphysik einen realistischeren Eindruck als den direkten Vorgängern. Auch die Kurse aus aller Welt bieten mehr Abwechslung als ein Stadtszenario.

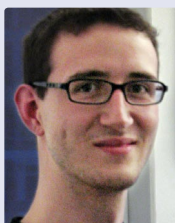


Rüdiger Römich
21 Jahre, Student

Das finde ich weniger gut: Die Steuerung und das Schadensmodell wirken unausgereift, was wohl an der kurzen Entwicklungszeit liegt. Daneben schwankt auch der Anspruch stark. Und obwohl ich froh bin, endlich an keine Stadt mehr gebunden zu sein, passt das Szenario nur bedingt in die Spielwelt.

Einige Stärken, viele Schwächen

Das finde ich gut: Der Supergrafik, dem Super-sound und der anspruchsvollen Fahrphysik sei Dank macht Pro Street sehr viel her. Auch die KI ist besser als erwartet und gibt dem geübten Spieler Kontra. Die Fahrhilfen sind abschaltbar, was vor allem Profis entgegen kommt.



Sebastian Volk
22 Jahre, Programmierer

Das finde ich weniger gut: Trotz der guten Physik ist die Steuerung schwammig. Das macht es schwer, die Ideallinie zu treffen. Der Schwierigkeitsgrad schwankt zwischen den Spielmodi stark. Zusammen mit den unübersichtlichen Menüs sind das zu viele Detailmängel.

»Nun gut, es ist zwar nur ein Mitsubishi ...«

ProStreet ist grob in fünf Abschnitte unterteilt. In jedem gilt es, eine bestimmte Anzahl von

Turnieren (die wiederum in mehrere Rennen unterteilt sind) zu gewinnen. Allerdings bekommen Sie für jeden Abschnitt nur eine Handvoll Autos gestellt; selbst zum Händler kommen Sie nur umständlich übers Hauptmenü. Das bremsst schon zu Beginn die Motivation, da Sie mindestens fünf Spielstunden mit unspektakulären Schüßeln wie dem Nissan 240SX oder Chevrolet Cobalt SS an den Start müssen. Auch bei den Strecken war den Entwicklern die Abwechslung wohl nicht wichtig genug. Immer wieder brettern Sie über die gleichen Parkplätze, Hafenanlagen und Landebahnen riesiger

Flughäfen. An den größtenteils liebevoll gebauten Pisten haben Sie sich deshalb schnell satt gesehen. Erst nach acht bis zwölf Spielstunden wird's wieder interessant. Dann kurven Sie durch asiatische Großstädte oder rasen über deutsche Autobahnen.

»Schon mal am eigenen Auto geschraubt?«

Das Tuning – schon immer eine Stärke der Serie – wurde in **ProStreet** nochmals ausgebaut (siehe Kasten). Die nützlichste Neuerung ist der Windkanal, in dem Sie manuell verformte Karosserie-



In der **Stoßstangen-Perspektive** kommt das Geschwindigkeitsgefühl am besten rüber. Eine Cockpit-Kamera gibt es auch in ProStreet nicht.



Unübersichtlich und schwer zu bedienen: das **Kampagnen-Menü**.

TECHNIK-CHECK

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Technik-Tipps

- Verringern Sie die Auflösung um eine Stufe, so erhöhen sich die Bilder pro Sekunde um bis zu 30 Prozent.
- Selbst bei permanent über 30 Bildern pro Sekunde, ruckelt Need for Speed: ProStreet dennoch an einigen Stellen.

- Die schicken Raucheffekte des Spiels zehren deutlich an der Leistung.

Checkliste

- 7,4 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT NEED FOR SPEED: PROSTREET 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				2				3			
	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	2000+	2600+	3200+	3,2 GHz	128	256	512	768
	Geforce 6	X300	X700	X800 XL	X850 XT	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT
PROZESSOR	1				2				3			
	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	2000+	2600+	3200+	3,2 GHz	128	256	512	768
	Geforce 7	X300	X700	X800 XL	X850 XT	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT
LEGENDE	1				2				3			
	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	2000+	2600+	3200+	3,2 GHz	128	256	512	768
	Geforce 7	X300	X700	X800 XL	X850 XT	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT

4 **technisch unmöglich** läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details
ruckelt stark läuft so flüssig: 1280x1024, Mittel: Car Detail / Niedrig: World Detail, World Shadows, World FX, Car Effects, Car Damage / Aus: Smoke
läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Details, keine Kantenglättung



Mit deaktivierten Details und 800x600 Pixeln ist das Spiel nicht nur hässlich, sondern potthässig.

rie-Teile (das aus **Need for Speed: Carbon** bekannte Autosculpt) auf Aerodynamik-Tauglichkeit testen und so noch ein Quäntchen mehr Leistung aus dem Auto holen. Versteht sich, dass Sie die insgesamt 50 Boliden mit lizenziertem Originalzubehör namhafter Hersteller aufmotzen dürfen. Auch bei den Gestaltungsmöglichkeiten sind Ihnen nahezu keine Grenzen gesetzt. Beispielsweise lassen sich Vinyls stufenlos verschieben, vergrößern oder verzerren. Nervig sind jedoch die Menüs, durch die man trotz Mausunterstützung besser mit einem Gamepad navigiert. Überhaupt sollten Sie die Finger von der Tastatur lassen und etwa vom Xbox-360-Controller greifen. Mit analogen Schultertasten und Sticks steuert es sich einfach präziser als mit den Pfeiltasten.

»Das sah aber schon mal besser aus ...«

Technisch ist **ProStreet** ein zweischneidiges Schwert. Die detaillierten Autos sehen dank schicker Spiegeleffekte gewohnt fantas-

tisch aus. Auch die von den Entwicklern stolz angepriesenen Raucheffekte bei durchdrehenden Reifen machen viel her. Dagegen wirkt die Umgebungsgrafik erschreckend trist. Vor allem die unspektakuläre Beleuchtung trübt das Gesamtbild. Von der Hitze und gleißenden Helligkeit der texanischen Wüste bekommen Sie zum Beispiel gar nichts mit – das macht **Colin McRae: Dirt** um Längen besser. Trotzdem besitzt das Spiel einen immensen Hardware-Hunger. Selbst mit einer Auflösung von 1024x768 Pixeln bekommen Sie selten mehr als 30 Bilder pro Sekunde zu sehen. Beim Sound gibt es hingegen kaum Anlass zur Kritik: Die Motoren röhren realistisch und in gut ortbarem Surround-Sound, aufwändige Effekte untermalen die Blechschlachten ordnungsgemäß. Allerdings kommt es in seltenen Fällen zu kratzenden Ton-Aussetzern. Auch die Musik war in den früheren Teilen passender und mit prominenteren Interpreten gewählt. Oder sagen Ihnen die Neon Plastix was? **DM**

Need for Feinschliff

Daniel Matschijewsky: Wenn man wie bei den letzten vier Spielen nur Detailverbesserungen vornimmt, dann mögen zwölf Monate Entwicklungszeit ausreichen. Will man jedoch das komplette Spielprinzip erneuern, ist ein Jahr schlicht nicht genug. In **ProStreet** hapert es an allen Ecken – sei es bei der Technik, der Abwechslung oder der Balance. Mich enttäuscht das doppelt, da das überarbeitete Fahrverhalten und das Schadensmodell die Need-for-Speed-Reihe auf einen neuen Level hätte heben können. So bleibt es eine gute, aber lange nicht überragende Raserei, die ihrem großen Namen nicht gerecht wird.



danielm@gamstar.de

Schattenparker

Heiko Klinge: Kann mir einer der Entwickler mal bitte erklären, was daran cool sein soll, über Parkplätze zu bügeln? Auch die realen Tuning-Fans machen das doch nur, weil sie nirgendwo anders fahren dürfen. Außer am PC mit **Need for Speed: Da** darf man mit 150 Sachen durch den Innenstadverkehr prechen und die Polizei gegen den nächsten Betonpfeiler drängeln. Doch jetzt kommt **ProStreet** und macht den Spaß kaputt. Hier ist jemand entschieden falsch abgebogen.



heiko@gamstar.de

NEED FOR SPEED: PROSTREET

RENNSPIEL

ENTWICKLER EA Black Box (Need for Speed: Carbon, GS 01/07: 85 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD
TERMIN (D) 22.11.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	20 Stunden	GENRE	RENNSPIEL
LIZENZEN	keine		komplett
TUNING	keines		umfassend
SCHADENSMODELL	keines		realistisch
KARRIERE	keine		ausgefeilt
FAHRVERHALTEN	Arcade		Simulation

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht	schwierig	Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam	schnell	Logik & Überlegung
HILFEN	Tipps beim Laden, Fahrhilfen, drei Schwierigkeitsgrade		Geduld
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speichern		Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 7,4 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,4 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 7,4 GB Festplatte Gamepad	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON	Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	k. Angabe
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	alle Modi der Kampagne (8)
SPIELTYPEN	Internet
DEDICATED SERVER	nein
FAZIT	Umfangreich, aber umständlich zu bedienen. Kein LAN-Modus!
SERVERSUCHE	intern
MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr hübsche Autos + nette Streckendetails - schwache Beleuchtung - kaum Effekte - Hardware-Hunger	7 / 10
SOUND	+ knackiger Motorensound + stimmiger Kommentar + passende Musik ... aber nicht immer - Sound-Aussetzer	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + einfacher Einstieg - Anspruch der Modi schwankt stark - teils unlogische Zeiten	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes Szenario + ganz nette Zwischensequenzen - farbloser Held - langweiliger Gegner	9 / 10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Gamepad + akzeptabel mit Tastatur - umständliche Menüs - eingeschränktes Speichersystem	7 / 10
UMFANG	+ lange Kampagne + 50 Autos + sechs Rennmodi - spärlicher Multiplayer-Teil - wenig Wiederspielwert	9 / 10
KI	+ fährt aggressiv + macht gelegentlich nachvollziehbare Fehler - agiert zu künstlich - häufiges Pulkfahren	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ optisches Schadensmodell + drei Realitätsstufen + guter Mix aus Action und Anspruch - Unfälle wirken sich kaum aus	7 / 10
TUNING	+ enorm umfangreiches Leistungstuning + nahezu unbegrenzte Gestaltungsmöglichkeiten + nützlicher Windkanal	10 / 10
STRECKENDESIGN	+ später sehr abwechslungsreich + stimmig und teils detailverliebt - anfangs gleichen sich die Strecken zu sehr	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Der bislang enttäuschendste Teil der Serie.

79

SPIELSPASS



Das detaillierte **Führerhaus** trägt besonders zur Atmosphäre bei.

Wer braucht schon Kurven-Rennspiele, wenn Geradeausfahren so schön ist!

Rail Simulator

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4256

Win Vista 32 Bit
- läuft

In jungen Jahren träumen viele vom Dasein als Polizist, Tierarzt, Feuerwehrmann – oder eben Lokomotivführer. Die Entwickler von Kuju nehmen sich letzterer Gruppe an und entwickeln ein Spiel, das den kleinen Eisenbahner wieder zum Vorschein bringt. In **Rail Simulator** steuern Sie acht verschiedene Elektro-, Diesel- und Dampfloks. Entweder per Tastatur oder – viel atmosphärischer – indem Sie per Maus direkt die Hebel im Führerhaus ziehen. Zu Beginn entscheiden Sie, wie viel Kontrolle der Computer über die Lok übernehmen soll. Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad achten Sie lediglich auf die Geschwindigkeit Ihres Zuges. Wer die volle Verantwortung über seine Lok übernehmen möchte, der schaltet in den Expertenmodus. Nun gibt der Computer keinerlei Hilfestel-

lung mehr, Sie müssen auf alle Details bis hin zum Druck im Dampfkessel achten. In diesem Modus wird der **Rail Simulator** seinem Namen gerecht. Ihre Lok lassen Sie über vier mitgelieferte Strecken rollen, allesamt gelungene Nachbauten existierender Routen. Neben dem freien Spiel dürfen Sie sich an 15 Szenarien wagen, in denen Sie etwa Güter oder Fahrgäste in engem Zeitplan von A nach B transportieren. Wer alle mitgelieferten Aufgaben gemeistert hat, der darf sich an den leistungsstarken Editor wagen. Direkt im Spiel lassen sich mit einiger Einarbeitungszeit ganze Landschaften umgestalten. **YCH**

RAIL SIMULATOR

GENRE Eisenbahn-Simulation
HERSTELLER Kuju / Electronic Arts
CA. PREIS 50 Euro
ANSPRUCH Profis

USK ohne Altersbeschr.

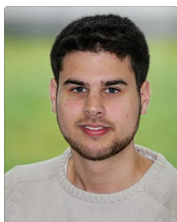
MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM

PREIS/LEISTUNG **Gut**



Auf den Zug spring ich auf!

Yassin Chakhchoukh: Ich gehöre nicht zu der Gruppe, die sich als Kind in den Führerstand einer Lok geträumt hat. Umso erstaunlicher, dass mir das geruhsame Fahren auf gerader Strecke so viel Spaß gemacht hat. Ein Mega-Hit ist der Rail Simulator aber nicht, dafür hätten es ein paar Strecken mehr sein müssen. Auch wenn dem Nachschub mit dem mächtigen Editor prinzipiell nichts im Wege steht. Technisch wäre ebenfalls noch Platz nach oben gewesen. Die Züge sind hübsch anzusehen, Details wie die Fahrgast-Modelle fallen jedoch negativ auf. Trotzdem ein Fest für Hobby-Eisenbahner!



redaktion@gamestar.de

Fliegen, fahren, rutschen, werfen, schlittern, laufen: Selten zuvor passte so viel Sport auf so wenige Tasten.

Winter Sports 2008

DVD
- Wintersport-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4248
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4369

Win Vista 32 Bit
- läuft

Rekordverdächtig: Erst **Torino 2006**, dann **Winter Games 2007**, nun **Winter Sports 2008** – drei unterschiedliche Namen, aber trotzdem immer das gleiche Spiel, von ein paar Nuancen mal abgesehen. Die Nuancen in diesem Jahr: Einige neue Grafikeffekte wie Nebel und Wassertropfen, ein paar zusätzliche Disziplinen und – endlich – ein Karrieremodus.

Leicht zu lernen

In der Karriere kämpfen Sie sich mit den Sportlern Ihres Wunschlandes nach und nach durch vier Ligen und müssen Ihr Können in insgesamt 15 abwechslungsreichen Wintersport-Disziplinen beweisen. Vor allem die Ausflüge auf die Sprungschanzen, Skipisten und Eiskanäle machen dank der supersimplen, aber stets durchdachten Steuerung eine Menge Laune und erlauben auch beim hundertsten Anlauf noch Verbesserungen. Ausgerechnet die Neuzugänge enttäuschen aber: Skeleton spielt sich exakt wie Bobfahren und Rodeln, der Langlauf langweilt mit stupidem Leertasten-Drücken, im Eiskunstlauf malträtiert Sie die Pfeiltasten im Takt von genau einem einzigen Lied. Das spannende Biathlon aus dem letzten Jahr gibt's dafür nur noch in einem separaten Spiel (Test auf Seite 119).

Wer eine Medaille gewinnt, darf zur Belohnung Fähigkeitspunkte auf die einzelnen Disziplinen verteilen und so die Geschwindigkeit seiner Skifahrer erhöhen, beziehungsweise die Fehlertoleranz beim Eiskunstlauf. Das ist auch bitter nötig, denn spätestens ab der zweithöchsten Liga zieht der anfangs noch sehr handzahme Schwierigkeitsgrad gehörig an.

Kurz und gut

Heiko Klinge: Wer eine realistische Wintersport-Simulation erwartet, sollte einen weiten Bogen um dieses Spiel carven. Hier reichen maximal vier Tasten, um den Abfahrts hang hinabzustürzen oder beim Curling einen präzisen Takeout zu werfen. Keine Spur von Komplexität, aber dafür jede Menge Spuren von Kurzweil. Spiel starten, zwanzig Minuten Spaß haben, Spiel wieder beenden. Winter Sports 2008 funktioniert nur häppchenweise, macht auch nicht wirklich satt, mündet als Snack für zwischendurch aber ganz prächtig.



heiko@gamestar.de

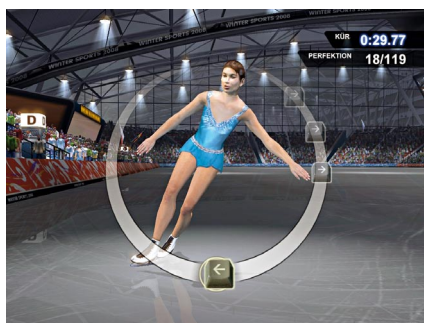


Neue Grafikeffekte: Nebelbank und Wassertropfen erschweren die Sicht bei der **Super-G-Abfahrt**.

Schwer zu meistern

Wer's noch ein wenig knackiger mag, wagt sich an die 42 Mini-Missionen. Hier lösen Sie Rechenaufgaben während der Ski-Abfahrt oder weichen im Eiskanal Totenköpfen aus. Immer fordernd, teils sehr witzig, teils aber

auch sehr frustrierend, vor allem wegen der unfair ungenauen Kollisionsabfrage. Als Belohnung für Ihren Kampfgeist locken ein paar nette Boni, darunter übrigens auch Strecken aus den Vorgängern. Sie wissen schon: die mit den anderen Namen. **HK**



Neu und langweilig: das simple **Eiskunstlauf-Tanzspiel**.



Neu und motivierend: **Karrieremodus** samt Levelaufstiegen.

WINTER SPORTS 2008

SPORTSPIEL

ENTWICKLER 49 Games (Winter Games 2007, GS 02/07: 72 Punkte)
PUBLISHER RTL
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 29.11.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersbeschr.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 256 MB RAM 1,8 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,8 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 1,8 GB Festplatte

PROFIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Splitscreen (2), Hotseat-Modus (4)
SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER nein
SERVERSUCHE –
MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
FAZIT In geselliger Runde recht unterhaltsam. Für Langzeitpaß fehlt's an Spieltiefe.

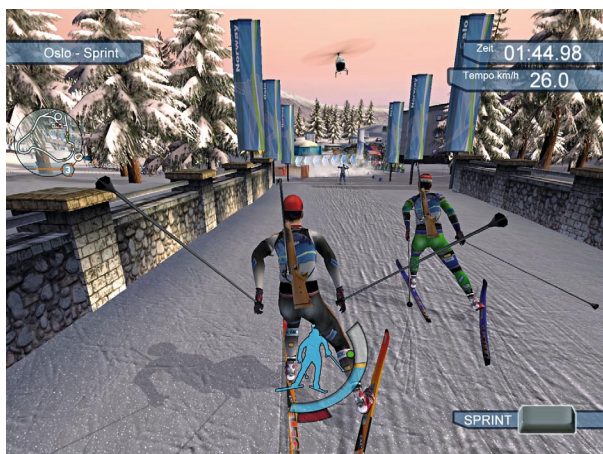
BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + hübsche Schnee- und Eiseffekte + detailarme Gesichter + teils karge Texturen	6 / 10
SOUND	+ ordentliche Soundeffekte + gut gesprochener Kommentar ... + ... der sich schnell wiederholt + schwache Musik	6 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + sanfte Lernkurve im Karrieremodus + Anspruch schwankt stark je nach Disziplin	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Eröffnungsfeier und Siegerehrungen + tolle Wettkampfstimmung + meist korrekte Regelumsetzung + keine Lizenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ ebenso präzise wie durchdachte Tastatursteuerung + sinnvolle Hilfsanzeigen + miserable Kollisionsabfrage in Spezialmissionen	8 / 10
UMFANG	+ motivierende Karriere + 42 knifflige Spezialmissionen + 15 Disziplinen ... + ... von denen sich viele stark ähneln	8 / 10
REALISMUS	+ gute Ski-, Bob- und Curling-Physik + viele Disziplinen sehr stark vereinfacht + albernes Eiskunstlauf-Tanzspiel	6 / 10
KI	+ stets faire, aber dennoch variable Gegnerresultate + fordernde Curling-KI + keine Bestzeiten-Ghosts	8 / 10
MANAGEMENT	+ rudimentäre Charakterentwicklung über mehrere Saisons + weder Sponsoring- noch Trainingsoptionen	5 / 10
SPIELZÜGE	+ viele spannende Manöver + sehr abwechslungsreich + teils stupide Spielmechanik (Langlauf, Eiskunstlauf)	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend **SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

FAZIT Kurzweilige, aber simple Minispiel-Sammlung.

71
SPIELSPASS



Sprint in Oslo: Mit dosiertem Leertasten-Einsatz überholen wir den Gegner.

Ein spaßiger Wintersport-Shooter? Hängt ganz von Ihrer Biathlon-Begeisterung ab.

Biathlon 2008

DVD
- Wintersport-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4355

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der erste Biathlon-Versuch von 49 Games war letztes Jahr noch ein Schuss in den Ofen (GameStar-Wertung: 60 Punkte). Also zurück ins Trainingslager und kräftig zulegen: vier neue Austragungsorte, erstmals Sprint- und Verfolgungsrennen sowie endlich einen Karrieremodus. Sie sammeln Erfahrungspunkte, verteilen nach jedem Levelaufstieg Punkte auf Fähigkeiten wie Kraft oder Geschwindigkeit und trainieren Ihren Eigenbau-Athleten. Wer mag, kann aber auch die vier Originalstars Magdalena Neuer, Kati Wilhelm, Michael Greis oder Sven Fischer zum Sieg führen. Eigentlich ganz motivierend, nach wie vor vermissen wir aber Feinheiten wie Sponsorenverhandlungen und Ausrüstungskauf.

Am Grundprinzip musste 49 Games nur wenig schrauben, das hat schließlich schon im Vorgänger

ordentlich funktioniert: Mit den Pfeiltasten steuern Sie Ihren Athleten über die 17 halbwegs originalgetreuen Loipen von Ruhpolding, Oberhof oder Lahti, die Leertaste dosiert den Krafteinsatz. Das zehrt mehr (Anstiege) oder weniger (Abfahrten) an den Ausdauerreserven. Drei neue, begrenzt verfügbare Spezialfähigkeiten bringen verstärkte Interaktion ins ansonsten recht öde Skilaufen. Auf Tastenkommando regenerieren Sie etwa beim Fitnessspezialisten die Ausdauer. Am Schießstand benötigen Sie dagegen nur eine ruhige Maushand, um das zitterige Fadenkreuz in Richtung Scheibe zu bewegen. **HK**

BIATHLON 2008

GENRE Sportspiel
HERSTELLER 49 Games / RTL
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 1,4 GHz, 512 MB RAM

USK ohne Altersbeschr.

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Super, aber nur für Fans

Heiko Klinge: Sie mögen Biathlon? Wunderbar, kaufen Sie dieses Spiel! Der neue Karrieremodus motiviert, es gibt deutlich mehr Strecken und Disziplinen als im letzten Jahr, und die Spezialfähigkeiten bringen noch mehr Taktik ins Rennen.

Sie mögen Ihren Sport vor allem actionreich? Achtung, Finger weg von Biathlon 2008! Auch wenn das Spiel fast alles richtig macht: Es gibt nun mal wesentlich Spannenderes, als vier Minuten durch den Schnee zu gleiten, dann auf fünf Scheiben zu schießen, nur um anschließend wieder vier Minuten durch den Schnee zu gleiten.



heiko@gamestar.de

Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
1 Crysis	Ego-Shooter	Crytek / Electronic Arts	12/07	94	18	v1.0	49,99 €	www.amazon.de
UPDATE 2 Call of Duty 4	Ego-Shooter	Infinity Ward / Activision	12/07	91	18	v1.1	51,95 €	www.amazon.de
3 Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel	Arenanet / NCsoft	11/07	91	12	v1.0	28,95 €	www.amazon.de
4 Portal	Denkspiel	Valve / EA	12/07	90	18	v1.0	30,00 €	Steam
5 Team Fortress 2	Multiplayer-Shooter	Valve / EA	12/07	90	18	v1.0	20,00 €	Steam
6 Fussball Manager 08	Manager	Bright Future / EA Sport	12/07	89	0	v1.0	43,95 €	www.amazon.de
NEU 7 Unreal Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Epic Games / Midway	01/08	89	18	v1.0	49,45 €	www.amazon.de
8 AoE 3: The Asian Dynasties	Strategie	Big Huge Games / MS	12/07	88	12	v1.0	24,95 €	www.amazon.de
UPDATE 9 Anno 1701: Der Fluch des D.	Aufbauspiel-Addon	Releated / Ubisoft	12/07	88	6	v1.04	24,95 €	www.amazon.de
10 CoH: Opposing Fronts	Strategie-Addon	Relic / Vivendi	12/07	88	16	v2.101	26,95 €	www.amazon.de
UPDATE 11 Pro Evolution Soccer 2008	Sportspiel	Konami / Konami	12/07	86	0	v1.1	38,45 €	www.amazon.de
12 Half-Life 2: Episode 2	Ego-Shooter-Addon	Valve / Electronic Arts	12/07	85	18	v1.0	30,00 €	Steam
UPDATE 13 MotoGP 07	Rennspiel	Climax / THQ	12/07	85	0	v1.1	46,45 €	www.amazon.de
NEU 14 Ankh: Kampf der Götter	Adventure	Deck 13 / Daedalic	01/08	84	0	v1.0	26,95 €	www.amazon.de
UPDATE 15 Race 07	Rennspiel	Simbin / Atari	11/07	84	0	v1.008	49,49 €	www.temeon.de
16 Sam & Max: Season One	Adventure	Telltale Games / Jowood	11/07	83	12	v1.0	29,89 €	www.amazon.de
UPDATE 17 Everlight	Adventure	Silver Style / TGC	11/07	82	6	v1.1	39,95 €	www.softunity.de
18 Heroes 5: Tribes of the East	Strategie-Addon	Nival / Ubisoft	12/07	82	12	v1.0	29,95 €	www.amazon.de
19 NWN 2: Mask of the Betrayer	Rollenspiel-Addon	Obsidian / Atari	12/07	82	12	v1.10	28,89 €	www.temeon.de
UPDATE 20 Enemy Territory: Quake Wars	Multiplayer-Shooter	Splash Damage / Activ.	11/07	81	16	v1.2	42,53 €	www.hadwareversand.de
UPDATE 21 Die Siedler 6	Aufbauspiel	Blue Byte / Ubisoft	11/07	80	6	v1.2a	39,95 €	www.amazon.de
UPDATE 22 Timeshift	Ego-Shooter	Saber / Vivendi	12/07	80	18	v1.1	44,95 €	www.amazon.de
23 Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios / EA	12/07	80	18	v1.0	49,99 €	www.amazon.de
UPDATE 24 Fifa 08	Sportspiel	EA Canada / EA Sports	12/07	79	0	v1.1	42,95 €	www.amazon.de
NEU 25 NFS: ProStreet	Rennspiel	EA Black Box / EA	01/08	79	6	v1.0	39,99 €	www.amazon.de

The Witcher v1.1a



The Witcher: Die Steuerung per Tastatur funktioniert besser.

Highlights: Abstürze beseitigt, Queststopper entfernt, Grafikfehler behoben, Dialoge angepasst, Steuerung verbessert

Mehr als 200 Fehler behebt der erste **Witcher**-Patch auf die Version 1.1a, darunter auch viele der von uns im Test beanstandeten. So spielen die Gegner beim Würfeln nachvollziehbarer, steuert sich Geralt mit den Pfeiltasten weniger hakeilig und stürzt das

Spiel nicht mehr ab, wenn man zu viele Gegenstände auf einmal aus dem Inventar ablegt. Generell hat CD Project diverse Absturzursachen entfernt. Mehrere Questprobleme, die das Spiel ausbremsen konnten, sind behoben. Der Patch beseitigt Dutzende von Grafik- und Animationsfehlern sowie falsch platzierte Objekte; auch die Lippsynchronität bei der deutschen Sprachausgabe hat sich verbessert. Insgesamt werden wir **The Witcher** mit Patch 1.1 in den vier Bereichen Sound, Balance, Atmosphäre und Bedienung um je einen Punkt auf. Perfekt ist das Spiel noch lange nicht – nach wie vor lassen Fehler Raum für Verbesserungen. **CS**

THE WITCHER V1.1A

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	CD Project / Atari
PATCHGRÖSSE	113 MByte
ALTE WERTUNG	GS 12/07
NEUE WERTUNG	
SOUND	8 ➤ 9
BALANCE	4 ➤ 5
ATMOSPHÄRE	7 ➤ 8
BEDIENUNG	5 ➤ 6



Heroes 5 v1.6

Highlights: Benutzerführung verbessert, Bugs behoben, verbesserte Stabilität

Der neueste Patch zum Rundenstrategie-Hit **Heroes 5** bereichert vor allem die Benutzerführung. So gibt es jetzt einen besseren Reichsüberblick, durch den Sie alle kontrollierten Städte und Helden auf einen Blick sehen. Auch die Stärke von Feindgruppen können Sie vor dem Kampf wesentlich besser bestimmen. **FLO**



Angaben erleichtern Einschätzungen.

HEROES 5 V1.6

GENRE	Rundenstrategie
HERSTELLER	Nival Entertainment / Ubisoft
PATCHGRÖSSE	48 MB
TEST IN	GS 07/06

Keine Wertungsänderung



Legend v1.01

Highlights: bessere Gegenstandsverteilung, Bugs behoben, bessere Steuerung

Der Patch v1.01 verbessert viele Kleinigkeiten am Action-Rollenspiel. Gefährliche Gegner lassen etwa nützlichere Gegenstände fallen, und die Händler führen ein wertvolleres Sortiment. Die Steuerung reagiert speziell im unteren Bildbereich deutlich präziser als früher. Außerdem behebt der Patch seltene Bugs. **FLO**



Bosse hinterlassen nützlichere Gegenstände.

LEGEND: HAND OF GOD

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Master Creating / Anaconda
PATCHGRÖSSE	13 MB
TEST IN	GS 11/07

Keine Wertungsänderung



Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Age of Empires 3 Gold	Echtzeit-Strategie	87	–	Microsoft	45 Euro	v1.04	Der Echtzeit-Hit samt Addon War Chiefs.
NEU Anstoss 2007	Manager	74	10/06	Ascaron	20 Euro	v 7.1.0.4	Umfangreicher Manager ohne Lizenzen.
Armed Assault Gold	Taktik-Shooter	76	–	Morphicon	40 Euro	v1.08	Profi-Militärsimulation mit gutem Addon.
NEU Caesar 4	Aufbauspiel	84	11/06	Vivendi Bestseller	13 Euro	v1.2	Der Kaiser unter den Städtebau-Spielen.
NEU Call of Juarez	Ego-Shooter	86	10/06	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.1.0.0	Der bislang beste Western-Shooter.
NEU City Life: Edition 2008	Aufbauspiel	66	01/08	Deep Silver	20 Euro	v1.2.0.1	Aufpolierter, mäßiger Sim-City-Klon.
NEU Company of Heroes Gold	Echtzeit-Strategie	87	01/08	THQ	45 Euro	–	Das Weltkriegs-Spektakel samt Addon.
NEU Die Gilde Universe Edition	Aufbauspiel	68	–	Jowood	30 Euro	–	Beide Teile der Aufbau-Reihe. Für Fans.
NEU Empire at War	Echtzeit-Strategie	80	04/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.05	Das erste gute Star-Wars-Strategiespiel.
NEU F.E.A.R. Ultimate Edition	Ego-Shooter	84	–	Vivendi	45 Euro	–	Grusel-Shooter mit zwei mäßigen Addons.
NEU Geheimakte Tunguska	Adventure	82	10/06	Deep Silver	20 Euro	v1.03	Klassisches Adventure im besten Sinne.
NEU Gothic Universe Edition	Rollenspiel	85	01/08	Jowood	30 Euro	–	Alle drei Teile der Gothic-Serie – Klasse.
NEU GT Legends	Rennspiel	90	11/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Äußerst realistische Oldtimer-Simulation.
Heroes 5 Gold	Rundenstrategie	85	–	Ubisoft	50 Euro	v3.0	Rundenstrategie-Hit mit beiden Addons.
Medieval 2 Gold	Strategiespiel	89	12/07	Sega	50 Euro	v1.3	Klasse Echtzeit-Runden-Mix samt Addon.
Neverwinter Nights 2 Gold	Rollenspiel	85	–	Atari	50 Euro	v1.10	Rollenspiel-Koloss mit schwerem Addon.
Oblivion: Spiel des Jahres	Rollenspiel	87	12/07	2k Games	50 Euro	v1.2.0416	Rollenspiel mit gutem und miesem Addon.
NEU Overlord: Raising Hell	Action-Adventure	85	01/08	Codemasters	50 Euro	v1.2	Erweiterte Version der Fantasy-Satire.
NEU Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	90	02/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.06	Rasanter, unkomplizierter Taktik-Shooter.
NEU Spellforce Universe Edition	Strategie-Rollenspiel	90	01/08	Jowood	30 Euro	–	Beide Strategie-Rollenspiele samt Addons.
Splinter Cell: Double Agent	Actionspiel	80	01/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.02	Schleicherei ohne versprochenen Tiefgang.
NEU Super-Bikes Riding Challenge	Rennspiel	67	12/06	Ubisoft Exclusive	16 Euro	–	Hartes Motorradspiel ohne Benzin im Blut.
NEU Supreme Commander Gold	Echtzeit-Strategie	82	–	THQ	40 Euro	–	Packende Massen-Strategie samt Addon.
NEU Teenage Mutant Ninja Turtles	Actionspiel	70	06/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	–	Nette Action mit hohem Nostalgiebonus.
NEU Top Spin 2	Sportspiel	86	02/07	Dtp	20 Euro	v1.1	Konkurrenzlos gute Tennis-Simulation.

Rainbow Six Vegas



Geht ein **Kamerad** zu Boden, müssen Sie ihn heilen.

Caesar 4



Ein Besuch im **Theater** (vorne) unterhält die Römer.

Geheimakte Tunguska



Im britischen **Pub** sucht Nina nach Informanten.

gamestar.de
Screenshot-Galerien
- Rainbow Six: Vegas
► Quicklink: 4363
- Caesar 4
► Quicklink: 2833
- Geheimakte Tunguska
► Quicklink: H111

Bestanden die Vorgänger der **Rainbow Six-Vegas** viel flotter zur Sache: Sie koordinieren zwei Teams mit schnellen Kommandos direkt in der Spielgrafik, hechten dabei selbst auf Knopfdruck in Deckung und strecken unzählige (clevere) Gegner nieder. Wenig taktischer Tiefgang, dafür ein Action-Höhenflug. **FAB**

Altromische Städtebau-Spiele gibt's wie Sand im Kolosseum, doch wenige sind so gut wie **Caesar 4**. Darin kümmern Sie sich wie üblich um die Bedürfnisse der Bewohner (Nahrung etc.). Die 3D-Grafik ist übersichtlich, die Bedienung klappt perfekt. Auch wenn der Kampagne auf Dauer Abwechslung fehlt, dürfen Römerfans **Caesar 4** nicht verpassen. **GR**

Ninas Vater ist Wissenschaftler – und entführt worden. Gemeinsam mit ihrem Freund Max macht sie sich im Adventure **Geheimakte Tunguska** auf, das Familienoberhaupt zu suchen. Dabei stößt sie auf eine Verschwörung samt Aliens. Wer das atmosphärische Abenteuer mit seinen fairen Rätseln bislang verpasst hat, sollte zugreifen. **MT**

RAINBOW SIX: VEGAS

GENRE Taktik-Shooter
HERSTELLER Ubisoft Montreal / Ubisoft
VERSION v1.06
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,8 GHz, 1,0 GB RAM
PREIS/LEISTUNG **Gut**



CAESAR 4

GENRE Aufbauspiel
HERSTELLER Tilted Mill / Vivendi Bestseller
VERSION v1.2
CA. PREIS 13 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



GEHEIMAKTE TUNGUSKA

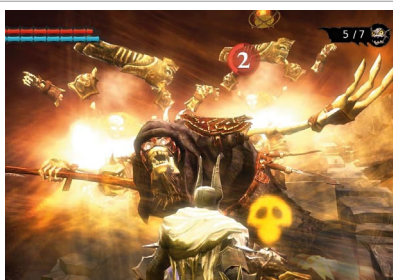
GENRE Adventure
HERSTELLER Fusion Sphere / Deep Silver
VERSION v1.2
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 50 MHz, 128 MB RAM, Geforce 2
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Erweiterte Fassungen

Overlord Raising Hell

Vor vier Monaten getestet und schon zum Budget-Preis erhältlich? Das nicht, allerdings bringt Codemasters **Overlord** in einer überarbeiteten Version erneut auf den Markt. In **Raising Hell** legen Sie sich mit dem Teufel an, absolvieren frische Missionen und verkloppen neue Gegner – alles raffiniert ins Hauptprogramm integriert. Das belohnen wir mit einem Punkt Aufwertung bei der Umfängsnote. Fazit: Wer das kreative Actionspiel noch nicht hat, sollte spätestens jetzt zugreifen. **DM**



Die Hölle hat neue Gegner wie den **Reaper** ausgespuckt.

GENRE	Actionspiel	USK	ab 16 Jahren
PUBLISHER	Triumph / Codemasters		
CA. PREIS	50 Euro		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9700/9800		

85
SPIELSPASS

City Life Edition 2008

Die Städtebau-Simulation **City Life** hat den Klassiker **Sim City** zum Vorbild – bringt aber auch eigene Ideen mit. Sie achten etwa darauf, dass sich die sechs Bevölkerungsschichten nicht ins Gehege kommen und so ein harmonisches Stadtbild entsteht. Die Neuauflage **Edition 2008** bietet 60 weitere Gebäude und 10 zusätzliche Spielkarten, darunter etwa das Royal Opera House in London. Leider ändert das nichts am langatmigen Spieldesign und der sperrigen Bedienung. **YCH**



Die **Saint Paul's Cathedral** ist eines der neuen Gebäude.

GENRE	Aufbauspiel	USK	ohne Altersbeschr.
PUBLISHER	Monte Cristo / Deep Silver		
CA. PREIS	20 Euro		
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM		

66
SPIELSPASS

Gothic Universe Edition

Passend zur Weihnachtszeit liefert Jowood drei der legendärsten deutschen Rollenspiele in einem Paket aus. Die **Gothic Universe Edition** enthält den aktuellsten Ableger der **Gothic**-Reihe und seine zwei Vorgänger nebst dem **Gothic 2**-Addon **Die Nacht des Raben**. In allen Spielen übernehmen Sie die Kontrolle über einen namenlosen Helden, der durch eine detaillierte Fantasy-Welt reist und abwechslungsreiche Quests löst. Obwohl gerade die ersten zwei Teile technisch weit hinter heutigen Standards zurückliegen, können sie spielerisch immer noch überzeugen. Den dritten Ableger plagt nach wie vor eine Vielzahl stark spielbeeinträchtigender Bugs. Um mit der umfangreichen Spielesammlung Spaß zu haben, müssen Sie vor allem eins mitbringen: Geduld. Zum einen, weil Sie sich mit vielen kleinen Mängeln wie der zickigen Wegfindung vieler KI-Kameraden herumschla-



Gothic 3 leidet nach wie vor unter zahlreichen Bugs.

gen müssen; und zum andern, weil viele Spielelemente wie die unpräzise Kampfsteuerung viel Einarbeitungszeit in Anspruch nehmen. Die großartige Rollenspiel-Atmosphäre packt allerdings bei allen drei Teilen und entschädigt problemlos für die vielen Anstrengungen. **FLO**

GOthic UNIVERSE EDITION

GENRE	Rollenspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Piranha Bytes / Jowood		
VERSION	–		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM, GeForce 6600 GT, Radeon X800 XL		

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

85
SPIELSPASS

Win Vista 32 Bit
– läuft

gamestar.de
Screenshot-Galerien
– Gothic 3
▶ Quicklink: H125
– Gothic 2
▶ Quicklink: 4358
– Gothic 2:
Nacht des Raben
▶ Quicklink: 4359
– Gothic
▶ Quicklink: 4357

Company of Heroes Gold



Opposing Fronts: Die Panzerelite stürmt eine Stellung.

Win Vista 32 Bit
– läuft

gamestar.de
Screenshot-Galerien
– Company of Heroes
▶ Quicklink: 4354
– Company of Heroes:
Opposing Fronts
▶ Quicklink: 4251

Vielleicht lag's am abgenudelten Szenario (Zweiter Weltkrieg), vielleicht am überstrapazierten Genre (Echtzeit-Strategie), dass **Company of Heroes** der große Verkaufserfolg verwehrt blieb. Zu Unrecht, denn der Titel zählt zu den Glanzlichtern des Jahres 2006: **Company of Heroes** verbindet taktischen Anspruch mit spektakulärer Grafik und Physik. Zudem spielen sich die Gefechte zwischen Deutschen und Alliierten

schön flott: Wie in **Dawn of War** ringen Sie um Rohstoffpunkte, mit klugen KI-Gegnern oder im guten Multiplayer-Modus. Wer rasante Strategie mag, sollte daher jetzt zu **Company of Heroes Gold** greifen, dem für 40 Euro auch das feine Addon **Opposing Fronts** beiliegt. Letzteres bringt zwei neue Parteien: die deutsche Panzerelite und die 2. Britische Armee. Die Erweiterung erbt jedoch auch Schwächen. Denn die Story ist dünn, die Missionen verlaufen oft ähnlich. Ebenfalls ärgerlich: Auf Rechnern mit Internet-Verbindung verlangt **Opposing Fronts** eine Online-Registrierung, auf Rechnern ohne startet es normal. Selbst ein Glanzlicht hat eben Schattenseiten. **GR**

COMPANY OF HEROES GOLD

GENRE	Echtzeit-Strategie	USK	ab 16 Jahren
HERSTELLER	Relic / THQ		
VERSION	–		
CA. PREIS	40 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Radeon 9500 / 9600		

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

87
SPIELSPASS

Spellforce Universe Edition

Neben der **Gothic**-Reihe legt der Publisher Jowood auch noch alle Teile der Strategie-Rollenspiel-Reihe **Spellforce** mit samt allen drei erschienenen Addons neu auf und stellt das Ganze zum sehr guten Preis von 30 Euro in die Läden. In beiden Spielen steuern Sie richtige Rollenspiel-Helden komplett mit Inventar und Fertigkeitenbaum. Trotzdem ist es durchaus wichtig, eine eigene Basis aufzubauen und schlagkräftige Einheiten auszuheben. Können Sie kleinere Scharmützel noch rein mit Ihren Helden überstehen, gewinnen Sie große Schlachten nur noch mithilfe einer richtigen Armee. Die Übergänge vom Strategie- zum Rollenspiel sind meist fließend, weshalb kein Bruch im Spielgeschehen entsteht. Das **Ur-Spellforce** weist zwar Mängel in puncto KI, Schwierigkeitsgrad und Geschichte auf, aller-



Kleinere Kämpfe können Sie mit Ihrem **Helden** gewinnen.

dings ist es nach wie vor ein gutes Spiel. Im hervorragenden Nachfolger haben die Entwickler zudem alle Fehler ausgemerzt. Mit beiden Spielen zusammen werden Sie für mehr als 100 Stunden aufs Beste unterhalten. **FLO**

SPELLFORCE UNIVERSE EDITION

GENRE	Strategie-Rollenspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Phenomic / Jowood		
VERSION	–		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM, GeForce FX 5800, Radeon 9700		

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

90
SPIELSPASS

Win Vista 32 Bit
– läuft

gamestar.de
Screenshot-Galerien
– Spellforce 2
▶ Quicklink: 3128
– Spellforce 2:
Dragon Storm
▶ Quicklink: 3128
– Spellforce
▶ Quicklink: 4360
– Spellforce:
Breath of Winter
▶ Quicklink: 4361
– Spellforce: Shadow
of the Phoenix
▶ Quicklink: 4362

World in Conflict Mod-Wettbewerb

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen normalerweise eine Auswahl vielversprechender Mods. Diesmal bieten wir Ihnen jedoch zur Abwechslung etwas anderes: Die Möglichkeit, selbst einmal auf diesen Seiten zu erscheinen.

gamestar.de
- Hier geht's zur
Anmeldung
► Quicklink: 4372

Für einige Hobby-Programmierer sind Mod-Projekte der Einstieg in die professionelle Spielentwicklung. Eins der bekanntesten Beispiele: die Kaos Studios. Die haben dereinst für **Battlefield 1942** das beliebte **Desert Conflict** entworfen. Darin kämpfen amerikanische Truppen in einem modernen Konflikt gegen eine arabische Armee. Herausragendstes Merkmal der Mod waren die detailgetreuen, zeitgenössischen Fahr- und Flugzeuge. Die gefielen Digital Illusions, den Machern der **Battlefield**-Reihe, so gut, dass sie das Team kurzerhand einstellten und **Battlefield 2** programmieren ließen. Mittlerweile sind die Kaos Studios wieder auf eigene Faust tätig und arbeiten am Team-Shooter **Frontlines: Fuels of War**. Splash Damage, die Entwickler von **Enemy Territory: Quake Wars**, haben ihre Wurzeln ebenfalls in der Mod-Szene.

Wir können Ihnen zwar keinen Job in der Spieleindustrie versprechen, dafür bieten wir Ihnen aber die Chance, ein international erfolgreiches Entwicklerstudio auf sich aufmerksam zu machen. Gemeinsam mit Intel, der Electronic Sports League und Massive, den



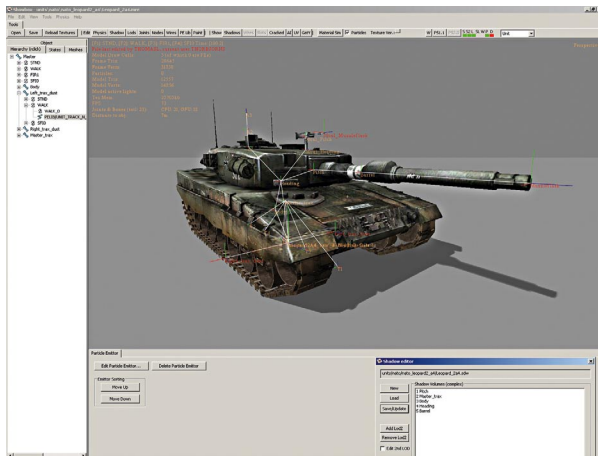
Mit dem **WicEd** genannten Leveleditor erstellen Sie ohne Programmierkenntnisse per Mausclick Karten für World in Conflict.

schwedischen Machern von **World in Conflict**, veranstalten wir einen großen Wettbewerb. Die Gewinner des **Game On World**

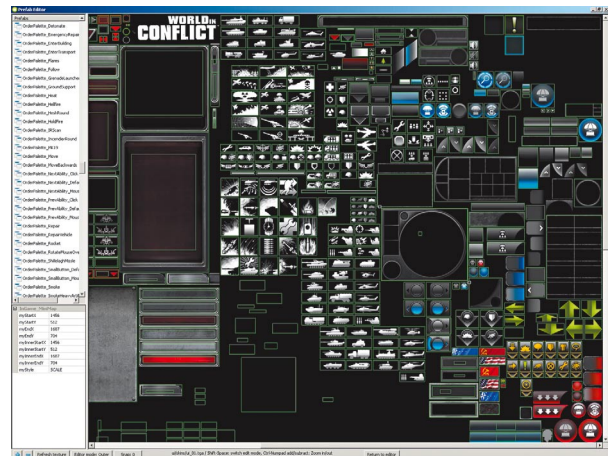
in **Conflict Mod Contest** werden mit starker Unterstützung von Massive eine Spitzen-Mod für das Strategiespiel schaffen.

Worum geht's?

Pünktlich zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe hat Massive ein umfangreiches Softwarepaket



Showbox wandelt selbsterstellte Spielmodelle in Programmcodes um.



Ihnen passt die **Benutzeroberfläche** nicht? Basteln Sie sich einfach eine neue!

veröffentlicht. Darin enthalten sind fünf Programme, mit denen Sie eine komplette Mod für **World in Conflict** erstellen können. Rückgrat der Sammlung ist der Leveleditor WicEd. Damit erschaffen Sie im wahrsten Sinne des Wortes die Grundlage der Mod: das Schlachtfeld. Sie lassen Berge, Täler, Flüsse und Wälder entstehen, verteilen Häuser, Strommasten, Tankstellen, positionieren die Sonne und befehlen das Wetter – all das mit ein paar (na gut, mit vielen) Mausklicks. Durch das ebenfalls in den Mod-Tools enthaltene Programm Juicemaker legen Sie die Werte der Objekte im Spiel fest, zum Beispiel die Sichtweite, Bewaffnung und Feuerkraft Ihrer Panzer. Der GUI-Editor lässt Sie eine grafische Benutzeroberfläche erstellen, WinSDF und Showbox verpacken das Ganze anschließend in Dateien, die **World in Conflict** lesen kann – das sorgt später für eine reibungslose Installation. Das Rüstzeug für Ihre Mod steht damit bereit.

Was können die Tools?

Der WicEd enthält alle Grafikelemente aus **World in Conflict**, also Gebäude, Fahrzeuge und Landschaftsbauwerke. Sie können das Spiel damit komplett nach Ihrem Geschmack umgestalten. Die größte Herausforderung an Modder ist jedoch die »Total Conversion«, der Totalumbau eines Programms. So wie **Counterstrike** aus **Half-Life** ein völlig anderes Spiel gemacht hat, können Sie mithilfe der Mod-Tools ein vollkommen eigenes Konzept entwerfen, für das **World in Conflict** lediglich als Grundlage dient. Ein Fußballspiel etwa. Oder ein mittelalterliches Kriegsepos mit Rittern und Burgen. Wollen Sie eigene Grafikelemente erstellen, benötigen Sie allerdings zusätzliche Programme wie Lightwave, Modo oder Photoshop und die entsprechende Erfahrung. Um an unserem Wettbewerb teilnehmen zu können, brauchen Sie allerdings zunächst nur eins: eine gute Idee.

Wie kann ich mitmachen?

Am Anfang jeder Spielentwicklung steht zunächst ein Konzept. Worum soll es gehen, welches Szenario benutzen wir, welchen Grafikstil? Und das ist genau das, was GameStar und Massive suchen. Melden Sie sich im Internet

unter www.intel.de/wic-mod für den Wettbewerb an und senden Sie bis zum Ende des Jahres Ihr Konzept einer Mod ein: Beschreiben Sie in einem Text, wie Sie sich das Spiel vorstellen. Eine Jury, bestehend aus Experten von GameStar, Massive, Intel und der ESL, begutachtet diese Entwürfe Anfang Januar. Die drei vielversprechendsten Konzepte werden in unserer Februarausgabe vorgestellt und zwei Monate lang von Nicklas Öberg, dem Qualitätssicherungsmanager von Massive, unterstützt. Öberg wird den Modder-Teams in der ersten Programmierphase zur Seite stehen, technische und inhaltliche Tipps geben und bei der Umsetzung des Konzepts helfen. Während dieser Zeit halten wir unsere Leser natürlich über die entstehenden Mods auf dem Laufenden.

Wie geht's weiter?

Bis März 2008 haben die Modder Zeit, ihr Spiel vom Papier auf den Monitor zu bringen – nur in Grundzügen, versteht sich. Die Jury wird dann beurteilen, welches Team die besten Aussichten auf einen Mod-Hit hat, und entsprechend Punkte vergeben. Die Sieger erhalten von Massive in den folgenden Monaten volle Unterstützung bei ihrer Arbeit – gute Mods halten ein Spiel am Leben, da helfen die Profis den Hobby-Entwicklern gern. Ende 2008 soll dann die erste spielbare Version der

Drei Fragen an ...

Nicklas Öberg



Nicklas Öberg ist bei Massive verantwortlich für die Qualitätssicherung. Er wird die Wettbewerbsteilnehmer betreuen und die Gewinner tatkräftig unterstützen.

GameStar Wie schwer ist es, eine Mod für World in Conflict zu erstellen?

Öberg Es kommt drauf an, was du vorhast. Wenn du nur eine simple Balance-Mod machen willst, musst du lediglich im Juicemaker die Werte der Einheiten verändern. Neue Karten, die nächstanspruchsvollere Mod-Stufe, erstellst du im WicEd. Für eine Total Conversion mit neuen Einheiten oder Spielmodi wirst du neben unseren Mod-Tools allerdings weitere Programme brauchen, jede Menge Erfahrung und idealerweise ein Team. Solche Mods sind praktisch komplett neue Spiele und beanspruchen sehr viel Zeit und Energie.

Was, wenn ich auch ohne Erfahrung und ohne Team mitmachen will?

Auf der Internet-Seite www.intel.de/wic-mod gibt's eine große Mod-Anleitung, außerdem noch ein Wiki und ein Modder-Forum. Da kann man Ideen austauschen und vielleicht sogar Gleichgesinnte finden, mit denen man sich zusammentut.

Wie stark dürfen die Modder World in Conflict verändern?

Eigentlich komplett. Wir versuchen, den Moddern so viel Freiheit wie möglich zu geben. Manche Spielmechaniken sind recht schwer zu umgehen, aber ein kreativer Kopf schafft das schon. Es kann zwar sein, dass wir im Laufe des Wettbewerbs Einschränkungen festsetzen müssen, aber das sehen wir erst, wenn es soweit ist.

brandneuen **World in Conflict**-Mod fertig sein. Die wird dann auf diesen Seiten exklusiv vorgestellt und liegt natürlich auch unserer Heft-DVD bei – der beste Start al-

so für den Community-Erfolg. Und vielleicht sogar der Beginn einer Karriere in der Spieleindustrie? Kaos und Splash Damage haben es jedenfalls vorgemacht. **FAB**



Unser Mod-Vorschlag: Entwerfen Sie doch den **Schnitzel-Tycoon**. Das passende Restaurant gibt's in World in Conflict ja schon.

Crysis Technik-Check

Crytek bleibt sich treu. Ebenso wie der einstige Vorzeige-Shooter Far Cry reizt auch Crysis aktuelle Hardware mehr als aus. Und wie beim Vorgänger verraten wir, wie Sie trotzdem ruckelfrei durch den Dschungel kommen.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Crysis in hohen Details unter Windows XP: spektakuläre Brandung, gestochen scharfe Texturen und realistische Schatten. Mit sehr hohen Details sieht das Spiel nochmals besser aus, läuft dann aber auf keinem PC mit einer einzelnen Grafikkarte flüssig – hierfür ist ein SLI- oder Crossfire-Gespann Pflicht.



In hohen Einstellungen wirken die **Bodentexturen** sehr plastisch (links), in niedriger Detailstufe nicht mehr.



Sonnenstrahlen scheinen durch die Baumkronen – allerdings nur bei hoher **Post-Processing**-Qualität (links).

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN IN DER ÜBERSICHT

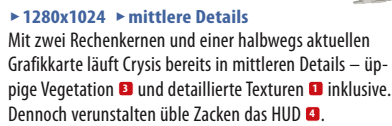
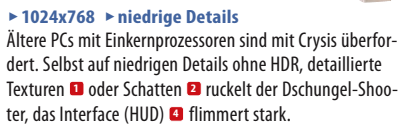


- 1 Verringerte Textureinstellungen erhöhen die Framerate um bis zu zehn Prozent. Dabei leidet die Optik zwar hauptsächlich in Innenlevels, aber auch die Bodentexturen wirken weit weniger plastisch.
- 2 Die Objektqualität können Sie nur im Hauptmenü ändern. Bei niedrigen Einstellungen verschwindet das dichte Gras, und Objekte wie Fässer wirken grober. Dafür hat die CPU bis zu zehn Prozent weniger Arbeit.
- 3 In niedrigen Schatten-Einstellungen geht viel der Dschungel-Atmosphäre verloren, dafür läuft das Spiel um fast ein Drittel schneller. Bester Kompromiss: mittel.
- 4 Niedrige Physik-Qualität wirkt sich massiv und negativ auf das Spielerlebnis aus. So können Sie zum Beispiel keine Gebäude mehr zerstören. Zwar erspart das Ihrem Prozessor knapp zehn Prozent Rechenleistung, dennoch sollten Sie

diese Einstellung erst verringern, wenn es keine andere Möglichkeit gibt, Crysis flüssig zum Laufen zu bringen.

- 5 Am meisten Leistung kitzeln Sie aus Ihrer Hardware, indem Sie die Shader-Qualität verringern. Über 50 Prozent mehr Frames sind drin – Beleuchtung, Tiefen- oder Bewegungsunschärfe gehen aber verloren, und der Himmel sowie die Wolken werden durch ein statisches Bild ersetzt.
- 6 Die schicken Rauch- und Nebel-effekte sehen zwar genial aus, kosten aber gerade auf langsameren Grafikkarten viel Leistung. Eine niedrige Einstellung beschleunigt Crysis um etwa zehn Prozent. Dadurch verschwinden aber auch die Wolken am Himmel.
- 7 Speleffekte wirken sich hauptsächlich auf die Körper erledigter Feinde aus – in niedrigen Einstellungen verschwinden diese schneller, was etwa zehn Prozent Leistung spart.

- 8 Ohne Post-Processing verzichten Sie auf plastische Sonnenstrahlen, Bewegungs- und Tiefenunschärfe sowie die eingebaute Kantenglättung. Resultat: Das Spiel wirkt deutlich dunkler, und der dichte Dschungel fängt an zu flimmern. Dafür läuft Crysis aber bis zu 40 Prozent schneller.
- 9 Partikeleffekte wie Rauch oder Staub belasten hauptsächlich den Prozessor. In niedrigen Einstellungen hat der dann rund zehn Prozent weniger zu tun. Harte, unrealistische Rauchkanten sind die Folge.
- 10 Regenbögen, sanfte Wellen sowie der realistische Blick ins Flussbett fehlen in der Minimaleinstellung. Gerade am Strand und auf dem Meer steigt dadurch die Leistung um bis zu einem Viertel.
- 11 Die Sound-Qualität hat kaum Auswirkungen auf die Leistung Ihres PC. Niedrige Einstellungen klingen allerdings hörbar schlechter.



Leserbriefe

Subjektivität

Meinung vor Fakten

❖ In der letzten Ausgabe fragte Michael Trier, wie relevant subjektive Ansichten in Tests seien. Die persönlichen Eindrücke eines Redakteurs finde ich sogar wichtiger als die reinen Fakten. Was euch persönlich an einem Spiel gefallen hat und was nicht, was euch auffiel, was für euch neu war und was gelangweilt hat, damit kann ich mich viel besser identifizieren als mit nackten Informationen. Eure Meinungskästen, Wertungskonferenzen und Videofazits waren für mich (neben dem Anspielen einer Demo) schon immer der entscheidende Kaufgrund. *Mark Härtl*

Die Trennung zählt

❖ Ich halte eine Trennung subjektiver und objektiver Inhalte in Tests für wichtig. Nur auf diese Weise wird es ermöglicht, sich durch Abgleich der objektiven Fakten mit eigenen persönlichen Präferenzen vorab eine Meinung zu dem Spiel zu bilden. Euer Wertungskasten ist hier zur groben Einschätzung, ob man das Spiel interessant finden könnte, eine große Hilfe. Der objektive Haupttest ermöglicht dann eine weitergehende Einordnung. Eure Testberichte empfinde ich hier meist als ausgezeichnet, da sie die Fakten in strukturierter Form nachvollziehbar darlegen. Allerdings kommt bei euch die subjektive Seite zum Teil etwas kurz. Zwar gibt es zu den wichtigeren Spielen immer einen oder mehrere Meinungskästen; die sind jedoch stets beschreibend und neigen teils dazu, die Schwächen eines Spiels überzubetonen. Zudem deckt der Meinungskasten eines Redakteurs in keiner Weise die mögliche Bandbreite von Meinungen zu dem jeweiligen Spiel ab. Hier war ich immer ein Freund eurer Teamcheck-Seite, auf der die wichtigsten Titel von allen Redakteuren, die sie gespielt hatten, nach einem nachvollziehbaren Bewertungsschema subjektiv beurteilt waren. *Sven Giraud*



Pro Evolution Soccer 2008: »Ich bezahle keine 35 Euro für eine verkorkste 2008er-Ausgabe des Spiels.«

Tests mit Herz

❖ Ich muss eurem Leser David Mitterauer zustimmen, denn genau wie er diskutiere ich mit Freunden über Neuerscheinungen, und oft bekommt man neben der eigenen Meinung noch ein paar neue Ansichten zum Spiel. Bei euch finde ich es zum Beispiel äußerst positiv, dass ihr so unterschiedliche Redakteure habt, mit denen man sich identifizieren kann. So vertraue ich oft auf Fabian, wenn er sich freut, dass viel kaputtgeht, oder ich amüsiere mich köstlich über Christians sarkastische Kommentare. Da fühle ich mich beim Kauf sicherer, als wenn man mir alle Fakten des Spieles aufzählt – das hat kein Herz. Wer dennoch die Fakten will, der bekommt sie mit einem Blick in euren Wertungskasten. *Hendrik Prochnow*

Pro Evolution Soccer 2008

Warum ruckelt das?

❖ Euer Test zu Pro Evolution Soccer 2008 ist hervorragend und deckt die Schwächen des neuesten PES-Teils gnadenlos auf.

Allerdings halte ich die Soundnote für zu hoch. Denn der miserable deutsche Kommentar, den ihr in der Ausgabe 12/06 noch zu Recht als »teils unsinnig« abgestraft hattet, ist nun »ordentlich« geworden, obwohl nach wie vor die gleichen schlechten Sprüche aus dem Lautsprecher hallen. Außerdem halte ich die auf der Verpackung angegebenen Systemanforderungen für eine Frechheit. Auf meinem PC, der die empfohlenen Anforderungen ohne Probleme erfüllt, hat das Spiel manchmal selbst auf niedrigsten Einstellungen so heftige Ruckler, dass das Spielen unmöglich wird. Es sollte doch nicht so schwierig sein, ein Spiel so zu programmieren, dass 22 Spieler flüssig über einen grünen Rasen laufen. *Lorenz Pyta*

Spendenkonto eröffnen!

❖ Wenn Konami klug ist, eröffnen sie ein Spendenkonto mit dem Namen »Bundesligalizenz für PES 2009«. Da würde ich glatt 10 Euro rein tun. Aber ich bezahle keine 35 Euro für eine verkorkste 2008er-Ausgabe des Spiels. *Chris Trynoga*

Lizenzen sind nicht alles

❖ Man merkt, dass die Konkurrenz durch Pro Evolution Soccer Fifa nicht gut getan hat. Seit es Pro Evo gibt, sieht Fifa neben dem Konkurrenten jedes Mal schlecht aus. Und selbst wenn Pro Evo dieses Jahr keinen Schritt nach vorne macht, bleibt es trotzdem noch um Längen vor Fifa. Man merkt: Lizenzen sind eben nicht alles. *Daniel Golle*

Feindbilder

Der Russe war's

❖ Gerade habe ich mir das Video zum Strategiespiel Panzers: Cold War auf eurer GameStar-XL-DVD angesehen, und natürlich: Da will der Russe den Amerikaner vernichten. Auch World in Conflict ist ein wirklich interessantes Spiel, keine Frage, aber wieder überfallen die bösen Russen die USA. Und hinter dem Krieg in Call of Duty 4 steckt: ein Russe. Ich halte solche Rahmenhandlungen, in denen irgendein Volk als besonders böse bzw. auffallend aggressiv dargestellt wird, für aufhetzend und provozierend. *Qi Drucil*

❖ Gut beobachtet, Russland ist als Feindbild wieder in Mode. Ein Grund dafür mag sein, dass Populärmedien wie Spiele, Filme und Romane gesellschaftliche Grundstimmungen wiedergeben und verdichten; derzeit ist die politische Lage zwischen Russland und den USA mal wieder angespannt. Derart eindimensionale Feindbilder wie die in den genannten Beispielen haben allerdings auch einen Vorteil: Sie sind meist sehr überzeichnet und so leicht als Fiktion zu durchschauen. *Fabian Siegismund*

Mehr Sensibilität erwünscht

❖ Call of Duty 4 ist wohl einer der besten Ego-Shooter dieses Jahres. Eine so intensive und packende Atmosphäre habe ich selten erlebt. Wirklich aus den Socken gehauen haben mich aber die Intro-Sequenz (Präsidenten-hinrichtung) und der Einsatz einer Atombombe. Gerade vor dem Hintergrund der aktuellen Iran-Problematik und der Kündigung des KSE-Abrüstungsvertrages seitens Russlands sollten sich die Entwickler doch mal zusammenreißen und etwas sensibler mit solchen Themen auseinandersetzen. *Sven Müller*

❖ Wir fanden die Auseinandersetzung mit dem Thema in Call of Duty vernünftig gelungen. Den Schrecken der Ermordung und der Atombombe vermittelt das Spiel gerade deshalb eindringlich, weil man als Spieler hautnah dabei ist und die Konsequenzen miterlebt. Das stimmt nachdenklicher als abstrakte Glorifizierung. *Christian Schmidt*

Professionell und objektiv

❖ Spiele, die erfolgreich mit moralischen Aufgaben aufwarten und den brutalsten Einsatz von Massenvernichtungswaffen spar-



Hellgate: London: »Ich habe eine wahre Hassliebe zu dem Spiel.«

am einsetzen, sowie eine Community (vertreten durch mediale Repräsentanten), die differenziert mit dem Thema umgeht, stärken die gesellschaftliche Akzeptanz unseres Hobbys und wirken Pauschalisierungen und Schubladendenken effektiv entgegen. Deswegen danke für solche differenzierten Kommentare wie den von Petra Schmitz im Video »Tod von oben« zu Call of Duty 4. Sie sind genau der Grund dafür, weshalb ich gerne GameStar lese. Nicht nur, weil ich sehe, dass kompetente Leute meine Interessen repräsentieren und vertreten, sondern auch, weil ich merke, dass intelligente Leute PC-Spiele spielen und auch professionell einen objektiven Blickwinkel bewahren. *Wolfgang Nickel*

Hellgate: London

Diablo ist überholt

❖ So, wir schreiben den neunten November 2007, und mein Level-28-Hüter hat soeben den letzten Boss gekillt. Fazit: Alles in allem ist eure 80er-Wertung für Hellgate berechtigt. Fast allen Punkten in eurem Test kann ich zustimmen, und ich habe eine wahre Hassliebe zu dem Spiel –

der Suchtfaktor, die unterschiedlichen Klassen und Waffen mit der Upgrade-Vielfalt machen's möglich. Schade ist nur, dass Hellgate wirklich und tatsächlich ein Diablo in 3D ist. Flagship hat dabei nicht bedacht, dass Diablo an sich veraltet und überholt ist – und Hellgate damit die gleichen Fehler wie dieses macht, die natürlich in unserer moderneren Zeit weitaus schwerer wiegen. Spaßig, aber viel Potenzial verschenkt! *Jan Euteneuer*

Appetit auf mehr

❖ Ich habe mir Hellgate: London sofort zugelegt und kann eurer Bewertung nur zustimmen. Das Spiel kombiniert Action- und Rollenspiel-Elemente gut und motiviert dank Sammeltrieb. Auf langer Strecke wirkt das Spiel aber sehr trist. Bei euch genannte Bugs sind auch bei mir häufiger aufgetaucht. Ich hoffe, die Entwickler nehmen sich das zu Herzen und reichen schnell Patches und abwechslungsreichere Levels und Quests nach. Das Potenzial ist da, zumal ich Appetit auf mehr bekommen habe. *Franziskus Stapel*

The Witcher

Atmosphärischstes Rollenspiel

❖ Als langjähriger Abonnent eurer Zeitschrift war ich bisher immer voll zufrieden mit den Tests. Bei The Witcher habt ihr jedoch den Vogel abgeschossen: Gerade mal 73 Punkte gebt ihr für das wohl atmosphärischste Rollenspiel der vergangenen fünf Jahre? Ein Spiel, das vor Storytiefe, Quest-Vielfalt, taktischer Kampftiefe, glaubwürdiger Charaktere und spannender Hintergrundstory nur so strotzt? Okay, das Spiel mag nicht perfekt sein

Fehler!

Sonntagabends am Verhörtisch, wenn die von Lesern an brief@gamestar.de gemeldeten Fehler bearbeitet werden, beginnt in der GameStar-Redaktion die Suche nach den Schuldigen. Wer hat gepatzt, auf wen zeigt der Finger? Nach all den Jahren blättert zufällig einer der Strafverfolger im Impressum von GameStar, stutzt, traut seinen Augen kaum, denn dort steht die Antwort klipp und klar: »Chefredakteur: Gunnar Lott (verantwortlich)«! Ab da war alles ganz einfach.

Test: Team Fortress 2

»Neun klasse Jungs« stand über dem Charakterkasten im Test zu **Team Fortress 2**, aber Andreas Matheis kam (wie viele andere Leser) beim Nachzählen nur auf acht. »Ist der fehlende Junge, der Soldat, etwa nicht klasse?«, fragt er. Emsig rekonstruieren die Artikellautoren Petra Schmitz und die Layouterin Sigrun Rüb, wie Gunnar spätnachts ins Layoutzimmer eingebrochen sein muss, um den Kasten »wahrscheinlich aus Versehen« (Schmitz) umzubauen. »Vermutlich seilte er sich vom Dach ab, schnitt sich dann durch die Glasscheibe des Außenfensters«, erklärt Rüb das Vorgehen des GameStar-Chefredakteurs. Obwohl Lotts Motiv für die beiden rätselhaft bleibt, besteht an seiner Schuld kein Zweifel.

DVD-Einleger

Auf dem Rücken des **DVD-Einlegers** steht monatlich die GameStar-Vollversion ausgedruckt; letzte Ausgabe war's angeblich Call of Duty 4. Eigentlich sollte dort Restricted Area stehen, das wäre nämlich korrekt gewesen. Doch muss Gunnar wohl mit einem selbstprogrammierten Virus die Redaktionscomputer so manipuliert haben, dass die den Text unwiderruflich austauschten, fanden die DVD-Abteilung und das Layout gemeinsam heraus. »Durch ein vertracktes System von Spiegeln gaukelte Gunnar uns bei den Korrekturdurchgängen vor, auf dem Einleger stünde noch die richtige Vollversion«, entlarvt DVD-Mann Alexander Beck die Methoden des GameStar-Chefs. »Warum er sowas macht, ist mir schleierhaft«, so Beck weiter, »ich weiß nur: er war's.«

Video: Test-Check

Der Designer Benoît Sokal sei ein Franzose, behauptet Heiko Klinge im **Test-Check-Video** zum Adventure Sinking Island. Falsch, korrigiert Marcus Obando Amendt: »Der Mann ist Belgier!« Er könne sich seinen Ausrutscher nicht erklären, rätselt Heiko; der Verdacht liege nahe, dass er vor dem Vertonen des Videos einer Gehirnwäsche durch Gunnar unterzogen worden sei. »Er hat mir wahrscheinlich ein exotisches Kaktusgift in den Kaffee gemischt, mich dann in seinem Kellerlabor hypnotisiert«, löst Heiko nachvollziehbar das Puzzle. Über einen implantierten Hirnsender steuerte der Chefredakteur dann das Sprachzentrum seines Mitarbeiters fern. »Er wird wohl seine Gründe gehabt haben«, zerbricht sich ein sichtlich aufgewühlter Klinge den Kopf, »aber das Wichtigste ist jetzt, dass Gunnar wie ein Mann reagiert und seine Verantwortung erkennt. Man muss zu seinen Fehlern stehen.«



Call of Duty 4: »Solche Rahmenhandlungen sind aufhetzend und provozierend.«

und hat sicher die eine oder andere ungeschliffene Kante, aber seit dem ersten Patch funktioniert The Witcher reibungslos. Ach ja, das bugverseuchte Gothic 3, das in seiner Urfassung nahezu unspielbar ist, habt ihr mit 87 Punkten bewertet – nur mal zum Vergleich. *Hans-Martin Holweger*

❖ The Witcher hat wegen seiner Bugs Wertungspunkte eingebüßt, genau wie damals Gothic 3. Den größeren Abschlag gibt's aber für Fehler beim Spieldesign. Dem Spiel fehlen Abwechslung, Logik und viel Feinschliff. Wenn Patches Probleme ausbessern, überprüfen wir auch unsere Wertung – so wie in dieser Ausgabe geschehen. *Christian Schmidt*

Christian Schmidt

Nur für Erwachsene?

Junge Spieler ausgeschlossen

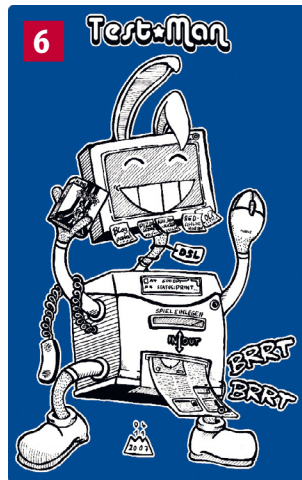
❖ Mir fällt auf, dass die meisten aktuellen Superknaller wie Crysis, Call of Duty 4, Timeshift, The Wit-

cher oder auch Hellgate: London keine Jugendfreigabe von der USK bekommen. Der Grund dafür liegt meiner Meinung nach daran, dass Spiele immer realistischer aussehen. Ich hoffe, dass die Entwickler bald merken, dass auch jüngere Menschen Interesse an guten Spielen haben! Ansonsten ist das

GAMESTAR INTERAKTIV Helden des Alltags

Viele von Ihnen haben das Glück, einen waschechten Spielehelden im Haus zu haben. Zumindest diejenigen, die sich den Kerl selbst gebastelt haben. Letzten Monat haben wir Sie, einen Alltagsge-

genstand in einen Helden aus einem Spiel zu verwandeln. Die originellsten Einsendungen zeigen wir Ihnen hier und belohnen sie mit einem Preis. Danke an alle, die mitgemacht haben! **CS**



- 1 »Indiana Jones« (Sina Rücker)
- 2 »Simon the Saurcerer« (Attila Möhl)
- 3 »Saurons Frühstück« (Patrick Neugebauer)
- 4 »Medieval-Man« (Lorenzo Madde)
- 5 »Jacke Carver« (Gerald Peterseil)
- 6 »Test-Man« (Mike Menke)
- 7 »Streichholzschachtel-Pyro« (Valentin Metzner)
- 8 »Alarm für WC 11 – Die Klo-Polizei« (Claude Thielen)
- 9 »Das Rayman-Bunny« (Dominik Sahn)



Die nächste Aufgabe

Es wird wieder Weihnachten! Und die GameStar-Crew würde sich freuen, wenn Sie ihr eine Weihnachtskarte schicken. Ja, Sie! Und zwar nicht irgendeine Karte, sondern eine selbst gemachte. Gemalt, gebastelt, geschrieben, wie auch immer. So wie das laienhaft, aber nicht untalentiert hingeschluderte Beispiel von uns da rechts. Schicken Sie uns originelle Grüße! Die gelungensten Karten drucken wir in der kommenden Ausgabe ab.

Einsendeschluss ist der 10. Dezember. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrem Namen und der 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: »Frohe Weihnachten!«



Hobby Spielen am PC in naher Zukunft nur noch für Erwachsene zugänglich. *Martin Hutzelmeyer*

❖ Der Trend zum Realismus ist unübersehbar, und weil's vor allem in Actionspielen in erster Linie ums Schießen auf Menschen geht, ist die folgerichtige Konsequenz: nur für Erwachsene. Jugendlichen geht so der Zugang zu ganzen Genres verloren. Auf PC-Spielen müssen sie trotzdem nicht verzichten. Nach wie vor bekommt der überwiegende Teil aller Spiele eine Freigabe ab 12 Jahren oder darunter, inklusive praktisch alle Sport-, Strategie- und Adventure-Spiele. *Heiko Klinge*

Herr der Ringe Online

Es hat sich einiges verändert!

❖ Ich lese nun schon seit Jahren euer Magazin und bin immer wieder begeistert von euren kritischen, aber dennoch fairen Bewertungen. Umso enttäuscht bin ich über euer Schweigen über Herr der Ringe Online. Ich hatte gehofft, dass World of Warcraft endlich von seinem Thron verdrängt wird. Leider war dies nicht der Fall. Ich muss zugeben, vor ein paar Monaten hätte ich Herr der Ringe Online wahrscheinlich auch nicht mehr Punkte gegeben als ihr, aber mittlerweile hat sich einiges verändert. Bitte überprüft dieses Ergebnis noch einmal.

Christian Schenner

❖ Machen wir – für nächste Ausgabe ist ein Kontrollbesuch zu Herr der Ringe Online eingeplant, bei dem wir Buch 11 und alle Veränderungen davor unter die Lupe nehmen. *Daniel Matschijewsky*

Anzeigen-Ärger

Wie ein Katalog

❖ Ich bin gerne GameStar-Leser, doch eure letzte Ausgabe hat mich sehr wütend gemacht. Jede dritte Seite in eurer Zeitschrift war Werbung! Ich kauf mir doch nicht die GameStar, um einen Katalog zu lesen, sondern um etwas über die Qualität von Spielen zu erfahren. *Edwin Foro*

❖ Wir könnten den Ärger verstehen, wenn die Anzeigenseiten auf Kosten der Redaktionsseiten gehen würden. Das tun sie aber nicht. Das Anzeigenverhältnis liegt in GameStar seit jeher stabil bei

rund einem Drittel der Gesamtseiten. Das ist im Zeitschriftenmarkt sogar eher wenig; bis zu 50% sind üblich. Anzeigen gehören zu den normalen Einnahmequellen jedes Magazins und sorgen dafür, dass der Heftpreis nicht stark steigen muss. Und im Zweifel sind sie schnell überblättert. *Michael Trier*

Bitte warten

Ein gewisses Maß an Neid

❖ Assassin's Creed kommt im November 2007 – oder auch nicht. Es ist mal wieder das leidige Thema: Man wartet und freut sich monatelang auf ein augenscheinlich grandioses Spiel. Und dann? Kommt die Nachricht vom Entwickler, dass die PC-Nutzer noch bis Ende Februar warten dürfen, während sich die Konsoleros pünktlich zum angegebenen Termin an einem herrlichen Spielerlebnis ergötzen dürfen! Es mag ein gewisses Maß an Neid aus mir sprechen, aber ich sehe diese Politik nicht ein. Zumal PC-Spieler zusehends zu Beta-Testern degradiert werden. *Sandro Hiermayer*

❖ Der PC leidet seit geraumer Zeit unter solchen Verschiebungen und anderen Benachteiligungen. Woran das liegt, analysieren wir in dieser Ausgabe ausführlich ab Seite 140. Assassin's Creed ist ein Beispiel dafür, dass solche Verschiebungen auch ihr Gutes haben können, wenn die Hersteller die Zeit nutzen: Auf den Konsolen haben sich Schwächen des Spiels herausgestellt, die für den PC hoffentlich noch ausgemerzt werden! *Christian Schmidt*

Kostenlose Spiele

Anarchy Online vergessen

❖ Als langjähriger und interessierter Leser eures Magazins war ich umso erstaunter, im aktuellen Heft den Bericht über kostenlose Spiele zu lesen und dabei festzustellen, dass ihr nicht ein Wort über Anarchy Online verloren habt. Der Hersteller Funcom bietet das ursprüngliche Spiel ohne Erweiterungen seit ca. drei Jahren gänzlich kostenlos an. Diese Aktion ist zwar jederzeit zeitlich begrenzt, wird aber vermutlich auch in diesem Jahr wieder um ein weiteres Jahr verlängert. *Mika Thiele*

❖ Dass es Anarchy Online seit einigen Jahren kostenlos gibt, ist



Assassin's Creed: »Nun dürfen PC-Spieler bis Ende Februar warten!«

nach wie vor großartig für SciFi-Rollenspieler. Aber im Report ging es um ein anderes Thema; nämlich um Spiele, deren Geschäftsmodell es ist, ihren Kunden durch den Verkauf von Gegenständen und Spielvorteilen Geld abzuknöpfen. Spieler von Anarchy Online müssen zahlen, wenn sie die offiziellen Addons nutzen wollen, was in diese Richtung geht. Aber das Grundspiel ist komplett frei, inklusive aller Spielelemente. *Petra Schmitz*

Abschied

Tschüss Spori, Walter, Uwe!

❖ Mit Erschrecken musste ich heute lesen, dass drei eurer Kollegen verabschiedet werden. Mit dabei auch der Lustigste von allen – Jörg »Spori« Spormann. Ein großer Verlust, wie ich finde, vor allem für »Die Redaktion«. Ich wünsche allen dreien alles Gute!

Tobias Auth

Spielesucht

Danke für die Aufklärung!

❖ Ich kam eben ins Wohnzimmer zu meinen Eltern. Die guckten ge-

rade die Abendschau des Bayerischen Rundfunks, als plötzlich ein Beitrag zum Thema »Spielesucht« angekündigt wurde. Mir schwante ein Hetzbericht im Stil von Panorama oder Frontal, aber meine Vorahnung wurde NICHT bestätigt. Stattdessen kam ein gut recherchierter, leicht verständlicher Bericht. Meine Eltern, die von Computerspielen wenig Ahnung haben, haben sofort alle wichtigen Fakten begriffen. Doch der Höhepunkt war der Auftritt von Michael Trier, der den Zuschauern eine objektive Meinung darlegen konnte. Am Ende waren meine Eltern (und sogar ich) besser informiert. Danke, Michael, für die tolle Aufklärung! *Tobias Herrmann*

❖ Danke für das Lob! Wir arbeiten immer gerne mit den entsprechenden Redaktionen zu solchen Themen zusammen. Das Tolle ist: Sowohl private als auch öffentlich-rechtliche Sender begreifen zunehmend, dass wir keine Lobby-Propaganda machen, sondern als Experten differenzierte Positionen vertreten. Sie suchen daher häufiger Rat bei uns. *Michael Trier*

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: cd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: gamestar@zenit-presse.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

Mitmachen und Gewinnen

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter 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 24. Dezember 2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Antec Antec und GameStar rüsten Sie auf: Wir loben **dreimal** das **Nine Hundred** aus. Das edle Kühlgehäuse für Spiele-PCs verfügt unter anderem über einen Großlüfter mit 200 Millimetern Durchmesser sowie zwei 120-Millimeter-Lüfter. **Dreimal** vergeben wir das **NeoPower 650 Blue**. Mit blauen LED-Leuchten erhellt das superleise 650-Watt-Netzteil Ihren Rechner. Und dank der modularen Bauweise können Sie stets nur die Kabel anschließen, die Sie gerade brauchen. Das verbessert den Luftfluss im Gehäuse. **Ein** weiterer Gewinner freut sich über einen **Veris A/V Cooler**, einen externen Kühler für hitzeempfindliche Audio- und Videogeräte – also etwa DVD-Player, Tuner und Verstärker. Wert: rund **1.000 Euro**.



Qimonda Qimonda und GameStar bringen Ihren Speicher auf Vordermann: **Sechsmal** verlosen wir das Upgrade-Paket **Aeneon Xtune DDR2 2 GB Kit 1.066 MHz**, das zwei Speicherriegel mit jeweils 1,0 Giga-byte DDR2-RAM enthält. Der Clou: Die Module sind stabil übertaktet, arbeiten somit schneller und dennoch zuverlässig. Und trotz der erhöhten Leistung benötigen die 1.066-MHz-DIMMs nur die DDR2-Standardspannung von 1,8 Volt. Wert: rund **1.000 Euro**.



Coca-Cola Zero Coca-Cola Zero und GameStar schalten einen Gang höher und verlosen **ein** exklusives **Need for Speed: ProStreet Fanpaket**. Darin liegen eine weiße **Xbox 360 Pro** im schicken **Coke Zero**-Design sowie der brandneue Rennspiel-Hit **Need for Speed: ProStreet**. Zudem enthält das Fanpaket ein **Longsleeve-Shirt**, ein **Schlüsselband**, ein **Need for Speed: ProStreet-Nummernschild**, eine hochwertige **Tasche** und eine **Coca-Cola Zero-Zimmerfahne**. Wert: rund **600 Euro**.



m.w. Verlag Der m.w. Verlag und GameStar verschaffen Ihnen einen Überblick im Internet-Dschungel: Gemeinsam verlosen wir **60 Mal Das Web-Adressbuch für Deutschland 2008**. Auf 832 Seiten listet der Wälzer die 6.000 besten und wichtigsten Websites auf, übersichtlich geordnet

und mit redaktioneller Bewertung. Zudem enthält die aktuelle 11. Auflage einen Sonderteil zum Thema »Web 2.0«. Von der Presse wurde das Adressbuch bereits mit Lob überhäuft, Tageszeitungen bezeichnen es als »eine echte Alternative zu Google und Co«. Wert: rund **1.000 Euro**.

Gewinner 11/2007

► R. Arnold, Reinhardshagen • F. Baldauf, Eschelbronn • R. Baqi, Glückstadt • S. Bernhardt, Schermbeck • C. Blechschmidt, Wiesbaden • T. Brandt, Mildstedt • M. Bücher, Bochum • J. Drei, München • T. Ebert, Siegen • T. Fellenberg, Kerpen • N. Fischer, Neunburg v. Wald • P. Fitzke, Dortmund • T. Frank, Oberschweinbach • F. Frey, Abtsgmünd • B. Gabrielli, Bonn • B. Glassmeier, Halle • C. Glund, Berlin • S. Greif, Leutenbach • K. Grenz, Amburg • C. Gröger, Ellenberg • C. Heinz, Selters • E. Henning, Bebra • U. Hock, Bamberg • T. Jagla, Gifhorn • J. Kalwei, Aidlingen • U. Karzell, Mönchengladbach • F. Klockenkemper, Metelen • B. Leukam, Baden Baden • S. Mathzeit, Berlin • M. Mingers, Alsdorf • C. Mohring, Lengenfeld • N. Oppel, Eschborn • A. Pavicevic, Parsberg • T. Posch, Duisburg • J. Poyda, Sandkrug • S. Pracher, Baumberlenbach • O. Riepe, Herford • M. Schmidt, Wilhelmshaven • P. Schulte, Castrop-Rauxel • M. Schwarz, Nahe • K. Sieverding, Lübeck • N. Stoll, Bad Camberg • D. Tot, Düsseldorf • M.-T. Wagner, Kamen • M. Walter, Hänigsen • G. Webb, Gelnhausen • C. Wermter, Hilden • L. Wilke, Bünde • R. Wolf, Tangerhütte

Gewinner der Abonnentenverlosung 01/2008

► B. Franz, Arnsberg • P. Knaupp, Hilpoltstein • H. Zobel, Lüneburg • A. Mühl, Köln • C. Gnerlich, Berlin

Das Ende des PCs?

Deutschland ist der letzte Markt der Welt, in dem PC-Spiele wichtiger sind als Konsolenspiele. Auch hier hat der Umbruch begonnen: Der PC verliert als Spielgerät an Boden, da er umständlich, unberechenbar und teuer ist.

Mehr als 44 Millionen Computer- und Videospiele im Wert von über einer Milliarde Euro haben die Deutschen 2006 gekauft

Die Deutschen spielen gern, und wenn sie das tun, dann vor allem am PC. Damit sind sie ziemlich einmalig. Denn in anderen Ländern der Welt wird zwar auch gern gespielt – aber in erster Linie an den Geräten, die speziell dafür gemacht sind. Weltweit dominieren Konsolen die Spielmärkte. Nur hierzulande nicht – zumindest noch nicht. Seit einigen

Jahren hat der Strukturwandel auch bei uns begonnen. Mehr als 44 Millionen Computer- und Videospiele im Wert von über einer Milliarde Euro haben die Deutschen 2006 gekauft, 8 Prozent mehr als im Jahr davor. Davon entfällt nach wie vor der Löwenanteil auf PC-Spiele: 652 Millionen Euro (58%). Der PC als Spieleplattform profitiert vom Marktwachstum allerdings nicht. Im Gegenteil, 2006 waren die Stückzahlen zum ersten Mal rückläufig. 400.000 PC-

Spiele weniger wollten die Deutschen haben, dafür 3,8 Millionen Konsolenspiele mehr. Die Gewichtverschiebung wird sich fortsetzen, denn der PC ist nicht mehr die Leitplattform für Spiele, die er mehr als ein Jahrzehnt lang war. Während der Personalcomputer trotz immensen Leistungswachstums mit jeder neuen Hardware- und Windows-Generation um sich selbst kreist, sind die Konsolen in den letzten Jahren schlagkräftiger, vielseitiger und attraktiver geworden – und haben alle großen Spieleentwickler eingefangen.

Wo die Spiele sind

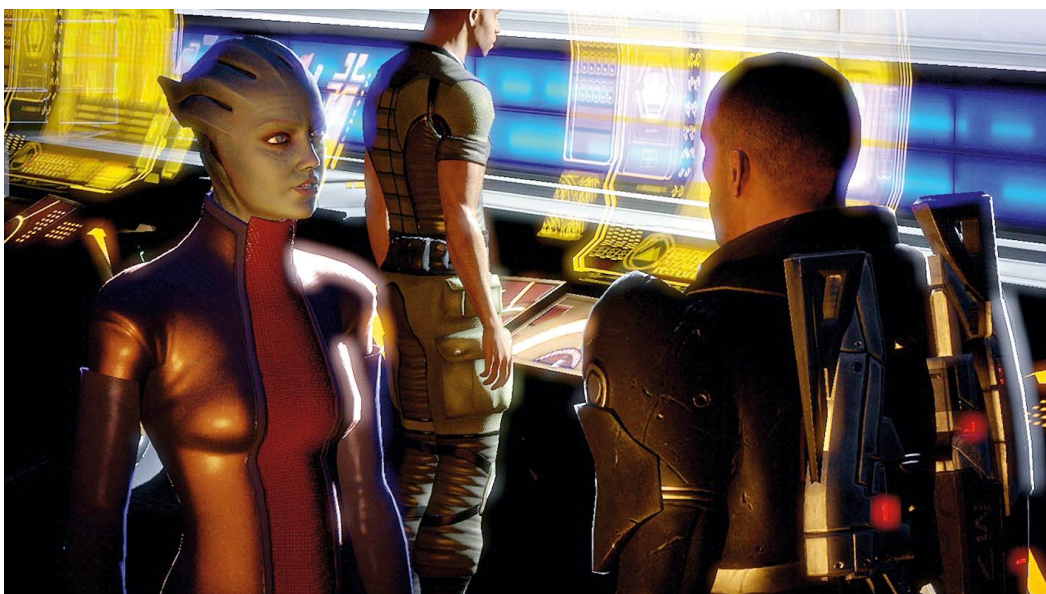
In den Produktionsplänen der meisten Hersteller rangieren Konsolenspiele ganz oben. Take 2 entwickelt derzeit nur ein einziges Spiel für den PC, **Borderlands**, dazu wohl noch die Umsetzung von **GTA 4**, alle anderen Projekte laufen ausschließlich für Konsolen. Ubisoft hat elf große Projekte in Arbeit, davon immerhin sechs PC-Spiele – aber die Hälfte davon sind Konsolenum-

setzungen, die wie etwa die Action-Hoffnung **Assassin's Creed** erst mit monatelanger Verspätung ihren Weg auf den Computer schaffen. Traditionelle PC-Studios entwickeln mittlerweile für Konsolen, etwa Ensemble (**Age of Empires**), die nun **Halo Wars** für die Xbox 360 programmieren. Die Rollenspiel-Spezialisten von Bioware sind schon mit **Knights of the Old Republic** (2003) dem PC untreu geworden, gerade sorgt das mit großer Spannung erwartete **Mass Effect** für Furore – offiziell erstmal ausschließlich auf der Xbox 360. Wenn sich Entwickler exklusiv an eine (Konsolen-)Plattform binden, ist das für beide Seiten attraktiv. Sony & Co bekommen ein starkes

Spiel, das neugierige Spieler zu ihrer Konsole zieht. Im Gegenzug darf das Studio im sicheren Hafen arbeiten, bequem und lukrativ. »Entwickler von Exklusivtiteln erhalten von uns die bestmögliche Unterstützung, um die Hardware technisch voll auszureizen«, sagt der Microsoft-Sprecher Felix Petzel. Das wirkt doppelt verlockend, wenn man sich die Alternative vor Augen führt: ein PC-Programm für Hunderte der wichtigsten Hardware-Kombinationen durchzutesten und anzupassen. Die Mühe erscheint immer weniger lohnend, seit die Märkte schrumpfen. Vor zehn Jahren galt ein PC-Spiel in Deutschland ab 100.000 verkauften Exemplaren als großer Erfolg. Inzwischen genügen 50.000 Exemplare. Und selbst diese Latte überspringen vermeintliche Top-Titel nicht mehr. Das hochgelobte **Company of Heroes** verkaufte sich bislang ungefähr 25.000 Mal, das Echtzeit-Meisterwerk **World in Conflict** wollten in den ersten zwei Monaten nicht mal 10.000 Leute haben. Der Xbox-360-Shooter **Halo 3** kam in Deutschland im gleichen Zeitraum auf 91.000 Exemplare. Andererseits zeigen Beispiele wie **Bioshock** klar das nach wie vor herrschende Kräfteverhältnis in Deutschland: Rund 63.000 Stück setzte der Shooter-Hit hierzulande auf dem PC um, die inhaltlich identische Konsolenfassung wollten nur 22.000 Spieler haben.

Woran liegt's?

Was dem PC zu so großer Popularität und Verbreitung verhalf –



Das mit Spannung erwartete Bioware-Rollenspiel **Mass Effect** erscheint vielleicht auch auf dem PC – aber wenn, dann erst lang nach den Konsolenfassungen.



nämlich ein hochflexibler Allrounder zu sein – steht ihm neuerdings im Weg. Die Konsolen-Konkurrenz ist nicht nur einfach, zuverlässig und vergleichsweise günstig, sondern auch sexy. Der Daddelkasten am HD-Fernseher gehört in jungen Haushalten zum guten Ton. »Die PC-Spieleerfahrung kann mit dem großen Fernseher, den Heimkino-Lautsprechern und der bequemen Couch im Wohnzimmer einfach nicht mithalten«, vermutet Scott Miller, der Gründer von 3D Realms (**Prey**). Dazu kommt, dass die Spielgeräte der aktuellen Generation keine einsamen Kinderspielzeuge mehr sind, sondern vernetzte, immer flexiblere Unterhaltungszentren. »Die traditionellen Vorurteile gegenüber Konsolen entbehren heutzutage jeder Grundlage«, sagt Felix Petzel. Seit sich Playstation 3, Xbox 360 und Nintendo Wii von Haus aus über Funk mit dem Internet verbinden, taugen sie für weltweite Multiplayer-Partien genauso wie für das schnelle Herunterladen neuer Inhalte, Demos oder ganzer Spiele. Die fehlende Tasta-

Kein anderes Gerät ist so vielseitig und flexibel wie der PC – und so störrisch

tur kompensieren Konsolenkäufer inzwischen durch Headsets und Sprachübertragung, die eingetippte Chat-Nachrichten überflüssig macht – oder sie rüsten aus einem üppig wachsenden Zubehörmarkt nach. Und Spielgenres, die bislang als Domäne des PCs galten, drängen massiv auf den PC; nach den Shootern jüngst die Echtzeit-Strategie mit **Command & Conquer 3** oder den kommenden Titeln **Halo Wars** und **EndWar**. Der Plattformsprung tut den Genres oft sogar gut. Denn für die neue Hardware müssen Spielkonzepte überdacht und innovativ verändert werden. Die klassischen Lebenspunkte in Shootern zum Beispiel ersetzt **Halo 2** durch einen regenerierenden Schild, um auch den Spielern eine faire Chance zu geben, die mit der Controller-Steuerung Schwierigkeiten hatten. Mittlerweile ist das Heilsystem Action-Standard. Und weil sich große Truppenmassen mit dem Gamepad nur schlecht steuern lassen, wird das Kriegsspiel **EndWar** auf Sprachsteuerung per Headset setzen. »Bataillon Rot, greift links an!« – dem Generals-Gefühl dürften solche gebellten Befehle wohl gut tun, sofern sie denn funktionieren.

Die Probleme des PCs

All das, was die Konsolen nun nachholen, beherrscht der PC schon lange, und dazu vieles immer noch besser. Die Präzision der Maus-Tastatur-Steuerung ist unübertroffen, die Leistungsfähigkeit hochgerüsteter Systeme weit jenseits der von Konsolen, und PC-Spieler schöpfen aus der schier endlosen Fülle des Internets ohne Gängelei durch vorge-

Durchschnittliche Lebenszyklen der Spieleplattformen

Konsolen

Playstation / PSone	7 Jahre	(1995-2002)
Playstation 2	7 Jahre	(2000-2007)
Gamecube	5 Jahre	(2001-2006)
Xbox	5 Jahre	(2001-2006)
Game Boy Advance	5 Jahre	(2001-2006)

PC

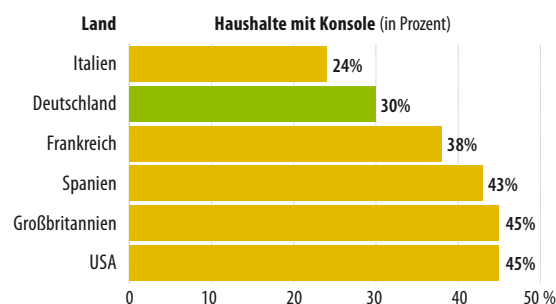
Neue Grafikkarten-Serie alle	1 Jahre
Neue Prozessorklasse alle	2 Jahre
Neuer Prozessorsockel alle	3 Jahre
Hauptspeicher verdoppelt sich alle	3 Jahre

schaltete Online-Plattformen. Den Spitzenleistungen stehen aber gravierende Probleme gegenüber, die der PC seit Jahrzehnten nicht in den Griff bekommt.

► **Komfort:** PC-Besitzer können nur davon träumen, eine DVD einzulegen und loszuspielen. Erst muss das Programm installiert werden, dazu am besten aktuelle Treiber, DirectX, OpenAL, vielleicht noch der Acrobat Reader fürs digitale Handbuch. Wer Win-

dows nicht beherrscht, kommt so wieso nicht weit. Und nach dem Spielstart? Erst mal ins Optionsmenü, um die Grafikeinstellungen an die Hardware anzupassen, Neustarts inklusive. »Als erfahrener Anwender vergisst man leicht, was für eine albatraumhaft mühsame Plattform der PC mit seinen Treiberfragen, Vista-Problemen und Kompatibilitätsärgernissen für Anfänger ist«, erinnert der 3D-Realms-Mann Scott Miller.

Konsole im Haus 2006



► **Zuverlässigkeit:** Wie gut ein Spiel läuft, hängt direkt von der Hardware ab, die im PC steckt. Für PC-Spieler gibt es keinerlei Sicherheit, dass ein gekauftes Programm auf ihrem System auch optimal funktioniert. Selbst auf hochwertigen Grafikkarten oder Prozessoren kann es zu Problemen kommen, wenn die Treiber nicht aktuell sind oder die Software schlecht optimiert wurde. Auch der Kopierschutz zickt mitunter oder verweigert in extremen Fällen sogar den Start.

► **Programmqualität:** Auf dem PC sind Produkte mit kleineren und größeren Fehlern nicht mehr die Ausnahme, sondern die Regel. Erfahrene Käufer rechnen wie selbstverständlich damit, ihr Spiel nach dem Kauf erst einmal

zu patchen. Moderne Programme erledigen das gleich selbst: Beim Start verbinden sie sich als erste Amtshandlung mit dem Hersteller-Server, um nachzusehen, ob es neue Fehlerlösungen gibt. Durchaus, die Spieleindustrie macht Fortschritte dabei, den Missstand komfortabler zu verwalten; jedoch keine dabei, ihn zu beheben.

► **Raubkopien:** Hersteller wie Kunden leiden am PC gleichermaßen darunter, dass Softwareklau als Kavaliersdelikt gilt. Kein Kopierschutz hat es bisher geschafft, ein Spiel vor illegaler Verbreitung zu schützen. Ehrliche Käufer zu vergrätzen, das gelingt den legitimen, aber oft aufdringlichen Sicherungsmaßnahmen dagegen immer wieder. Nachdem jüngst eine geknackte Version des Ego-Shooters **Crysis** in den Tauschbörsen auftauchte, halbierte Electronic Arts seine internen Prognosen für die angepeilten Verkaufszahlen. Im Klartext: Publisher rechnen damit, durch Raubkopien die Hälfte ihres PC-Umsatzes zu verlieren.

Die Hardware-Spirale

Das grundlegende Dilemma des PCs als Spieleplattform ist aber ein anderes, paradoxes: Er entwickelt sich zu schnell. Kein anderes Produkt der Hochtechnologie veraltet so rasant wie Heimcomputer. Autos halten locker zehn Jahre, Fernseher acht, Handys vier. Wer am Puls der PC-Spiele bleiben will, muss seinen Rechner spätestens im dritten Jahr auswechseln. Noch immer verdoppelt sich die Rechenleistung nach Moores Gesetz rund alle 18 Monate. Die Spiele wachsen mit; auch deshalb, weil Entwickler kaum Druck haben, ihre Routinen zu optimieren. Wenn's heute nicht vernünftig läuft, dann eben in einem Jahr – das Leistungswachstum wird's schon richten. So entsteht ein Wettrennen zwischen Software- und Hardwareherstellern, welches das Tempo befeuert. »Der Spiele-PC treibt seit jeher die Weiterentwicklung der Hardware-Komponenten an. PC-Spieler brauchen die schnellsten Grafikkarten und CPUs, den größten Speicher und Festplatten. Spiele werden immer realistischer und nutzen die Vorzüge von High-End-Hardware«, beschreibt der Nvidia-Sprecher Jens Neuschäfer. Nur: Die tollen Teile sind teuer. »Zwar wird die Hardware stetig leistungsfähiger,

Wachsende Akzeptanz

2006

Nein, ich bleibe beim PC: **56%**

Ja, aber derzeit spiele ich nur am PC: **13%**

Ja, ich spiele schon jetzt ausschließlich auf Konsolen: **2%**

Ja, ich spiele schon jetzt auf Konsolen und PC: **29%**

2007

Nein, ich bleibe beim PC: **47%**

Ja, aber derzeit spiele ich nur am PC: **11%**

Ja, ich spiele schon jetzt ausschließlich auf Konsolen: **18%**

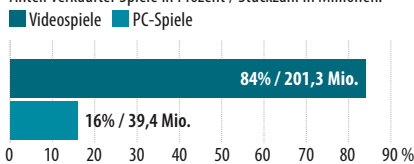
Ja, ich spiele schon jetzt auf Konsolen und PC: **24%**

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, September 2006 und November 2007

Verhältnis der Spieleverkäufe 2006

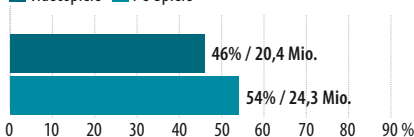
USA

Anteil verkaufter Spiele in Prozent / Stückzahl in Millionen:



Deutschland

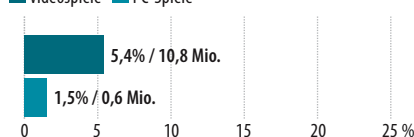
Anteil verkaufter Spiele in Prozent / Stückzahl in Millionen:



Wachstum der Spieleverkäufe 2006

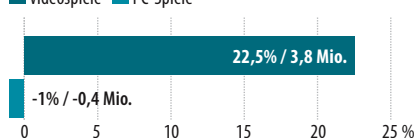
USA

Wachstum der Verkaufszahlen in Prozent / Stückzahl in Millionen:



Deutschland

Wachstum der Verkaufszahlen in Prozent / Stückzahl in Millionen:



allerdings erreichen die Hochleistungsrechner in der Regel nur die Core Gamer, denn die Plattform kostet im High-End-Bereich sehr viel«, erläutert Olaf Wolters vom Branchenverband BIU. Deshalb wird die Kundensicht immer dünner, je mehr Leistung ein Spiel voraussetzt. Denn das Gros der PC-Besitzer verfügt nicht über das Geld, um regelmäßig neue Bauteile einzukaufen. Sie fallen aus dem Raster der Spieleentwickler. Deren Dilemma fasst Scott Miller zusammen: »Wenn dein PC-Spiel bei einer breiten Spielerschaft laufen soll, wird es schlechter aussehen als auf neuesten Konsolen. Soll es dagegen grafische Maßstäbe setzen, dann schließt es 70% der PC-Spieler aus.«

Die Kostenfrage

Jede Konsolengeneration hat dagegen einen Lebenszyklus von im Schnitt fünf Jahren. Und gegen Ende hin werden die Spiele erfahrungsgemäß immer besser, weil die Entwickler die starren Systeme bis ins Letzte ausreizen. Das gewichtigste Argument der Konsolenhersteller ist aber: Man zahlt in diesen fünf Jahren nur einmal für das System, und zwar einen Bruchteil der Kosten für einen PC. 250 Euro kostet aktuell eine Nintendo Wii, 280 Euro die Basisversion der Xbox 360, 400 Euro die Playstation 3. Ein Spiele-PC,

der auch in einem

Jahr noch leistungsstark sein soll, schlägt zum Mindesten mit 1.000 Euro zu Buche. »Verglichen mit den Kosten eines spieletauglichen

PCs sind die Anschaffungskosten für eine Xbox 360 geradezu minimal«, trommelt der Microsoft-Mann Felix Petzel. Die Vergleichsrechnung geht freilich nicht ganz auf. Denn die meisten Menschen schaffen sich den PC sowieso als Arbeitsgerät an. Die Spieletauglichkeit wird dann obendrauf bezahlt und macht nur noch rund die Hälfte des Gesamtpreises aus. Zudem lassen die aktuellen Konsolen nur dann ihre Muskeln spielen, wenn sie an einen passenden HD-Fernseher gestöpselt werden. Gute Qualität beginnt dort derzeit bei rund 700 Euro. Die günstigen Hardwarepreise holen die Konsolenhersteller bei den Spielen wieder rein: Neue Spiele kosten im Schnitt zehn Euro mehr und sinken wesentlich langsamer im Preis als auf dem PC.

Wirklichkeit und Wunsch

Was der PC derzeit verliert, ist sein Gewohnheitsrecht. Die sperrigen Heimcomputer wurden historisch vor allem deshalb zur rie-

Konsolen können nur eines, das aber besonders gut: Spiele

sigen Spieleplattform, weil sie eh überall herumstanden; erst in den Büros, dann bald auch am Schreibtisch zu Hause. »PCs haben nach wie vor die größte installierte Basis der Welt«, sagt der **Hellgate: London**-Macher Bill Roper. In Deutschland allein sind es rund 35 Millionen Stück. Rechnet man all die Büro-, Gebrauchs- und Alt-PCs heraus, auf denen moderne Spiele schon vor Schreck den Dienst verweigern, schnurrt die Gesamtzahl allerdings zusammen. Nur rund ein Viertel aller deutschen PC-Käufer legt laut des Marktforschungsinstituts Allensbacher Wert darauf, dass die neue Maschine auch spieletauglich ist. Auf 22 Millionen deutschen PCs wird überhaupt nicht gespielt. Auf dem beachtlichen Rest von 13 Millionen dürfte zum Großteil deshalb gedaddelt werden, weil das Gerät das nun mal kann: für Word gekauft, für **Minesweeper** benutzt.

Die Mentalität ändert sich. Vor allem die junge Generation, für die digitales Spielen selbstverständlich zur Freizeit gehört, will nicht mehr auf dem Arbeitstraktor in die Stadt fahren, sondern im schicken Schlitten – also auf Konsolen spielen statt auf dem PC. Die Marktforscher von Allensbacher fragen die Deutschen jährlich, ob sie planen, einen neuen Spiele-PC oder eine neue Konsole anzuschaffen. Mittlerweile liegen beide Werte gleich hoch: 13% der Befragten wollen einen spieletauglichen PC, genauso viele eine Playstation & Co. Bei Jugendlichen von 10 bis 19 Jahren spielt bereits die Hälfte überwiegend Konsole. Gelockt werden sie, neben dem Preis, auch von originellen Spielen wie dem Gitarren-Simulator **Guitar Hero**, neben dessen Coolness der PC für manche mausgrau aussieht.

Innovationskraft fehlt

»Keine andere Plattform hat so viel Innovation hervorgebracht wie der PC«, schwärmt Scott Miller von 3D Realms. Das war mal so. Während der Heimcomputer hauptsächlich mit sperrigen Aufgüssen wie Windows Vista oder DirectX10 von sich gähnen macht, gelingt den Konsolen in letzter Zeit ein Innovations-Coup nach dem anderen. Eine originelle Bewegungssteuerung, die Fuchteln zum Familienspaß erhebt? Macht die Nintendo Wii zum Riesen-



EndWar soll Echtzeit-Strategie auf den Konsolen etablieren. Wichtigster Helfer: Sprachsteuerung über ein Headset.

erfolg. Ein spielübergreifendes Punktesystem namens Gamerscore und motivierende Achievement-Herausforderungen? Fesselt Xbox-360-Spieler an ihre Konsole. Den Boom der Blu-ray-Datenträger bei Filmen? Hat die Playstation 3 ausgelöst. Einen integrierten Online-Kaufmarkt für kultige Kleinspiele? Bietet inzwischen jede der drei großen Konsolen und erschließt damit clever neue Kundengruppen, von Ehefrauen bis zum Opa. All das wäre am PC technisch seit langer Zeit machbar, teils ist es auch probiert worden. Aber während jede Konsole von einem starken Hersteller auf Kurs gehalten wird, fühlt sich für den PC niemand zentral verantwortlich. Dabei hat der Heimcomputer nichts dringender nötig als eine ordnende Instanz, die das Kleinklein der Systeme ausmistet und verbindliche Standards schafft.

Die Microsoft-Ente

Diese treibende Kraft könnte Microsoft sein, deren Windows-Betriebssystem nahezu alle Heim-PCs steuert. Aber der US-Softwaregigant steckt in einem Interessenskonflikt, denn mit der Xbox 360 hat er bereits ein Spieleeisen im Feuer. Im Marktkampf gegen Sony und Nintendo kommt hausgemachte Konkurrenz ungelegen. So bleiben Microsofts durchaus sinnvolle Strategien für die Zukunft der PC-Spiele bislang weitgehend Lippenbekenntnisse. Das mit viel Tamtam angekündigte Qualitätssiegel »Games for Windows« erfüllt bislang keine der in es gesetzten Erwartungen:

► Spiele sollen das »Games for Windows«-Logo nur dann tra-

gen dürfen, wenn sie von Microsoft auf Fehlerfreiheit getestet wurden. Das ist bislang Wunschdenken. Selbst großflächig verbuggte Spiele wie **The Witcher** (rund 200 Korrekturen allein im ersten Patch am Erscheinungstag) schmücken sich mit dem offiziellen Schriftzug.

► Eine Leistungszahl auf der Packung soll Besitzern von Windows Vista auf einen Blick sa-

gen, ob das Spiel auf ihrem System gut läuft. Die Angabe ist so unzuverlässig, dass alle Spielhersteller sie weglassen.

► »Games for Windows«-Spiele laufen unter allen Vista-Versionen und lassen sich einfach installieren. Das ist loblich – sollte bei modernen Spielen aber selbstverständlich sein. **The Witcher** kämpft unter Vista trotzdem mit häufigen Abstürzen.

Stärken und Schwächen

Konsolen

Stark

- ▶ vergleichsweise günstiger Anschaffungspreis
- ▶ keine Kompatibilitätsprobleme, Spiele laufen immer
- ▶ keine Installation notwendig
- ▶ Spiele immer in bestmöglicher Grafik und Geschwindigkeit
- ▶ keine Hardware- und Treiber-Updates notwendig
- ▶ einfache Bedienung
- ▶ kaum Bugs, hohe Spielqualität
- ▶ bequemes Spielen auf der Couch
- ▶ lange Lebensdauer

Schwach

- ▶ teure Spiele
- ▶ meist nur zum Spielen geeignet
- ▶ kaum Gratis- oder Shareware-Spiele
- ▶ keine Fan-Modifikationen
- ▶ schwächere Gemeinschaftsbildung
- ▶ teure Zusatzhardware
- ▶ geschlossenes System, kaum aufrüstbar
- ▶ keine Maus, keine Tastatur
- ▶ Grafikqualität oft schlechter als am PC

PCs

Stark

- ▶ günstigere Spiele
- ▶ vielfältiges Angebot
- ▶ Fan- und Modprojekte
- ▶ vielseitiges Arbeitsgerät
- ▶ offenes System, beliebig auf- und umrüstbar
- ▶ technologischer Vorsprung
- ▶ nicht von einem Hersteller abhängig
- ▶ Maus- und Tastatursteuerung
- ▶ Einstiegsplattform für Programmierer
- ▶ taugt als Bastlerhobby

Schwach

- ▶ teure Hardware
- ▶ Hardware veraltet schnell
- ▶ Kompatibilitätsprobleme
- ▶ Leistungseinbrüche, Ruckler
- ▶ Spiele oft fehlerbelastet
- ▶ kompliziert zu bedienen
- ▶ Installation notwendig

Microsofts eigene Begeisterung für Games for Windows ist denn auch merklich abgekühlt. Seit der Ankündigung herrscht Stille um das Programm. Dabei ist die Grundidee richtig: Eine übergeordnete Instanz müsste PC-Spiele auf Qualität und Kompatibilität hin abklopfen. Microsoft scheut nicht nur den finanziellen und logistischen Aufwand, der zu einem so umfangreichen Testprogramm gehört. Vor allem fehlt der Wille, sich gegen die großen Hersteller durchzusetzen. Denn denen ist die externe Gängelei nicht willkommen. Auf den Konsolen lassen sich Microsoft, Sony & Co ihre Qualitätskontrolle nicht nur saftig bezahlen, sie reden auch bei Designentscheidungen mit. Zudem verzögert die Prüfung den Erscheinungstermin. Solange das »Games for Windows«-Gütesiegel nicht ein eindeutiger Verkaufsvorteil ist, dürften die meisten Spielehersteller keinen Grund dafür sehen, freiwillig teurer und langsamer als die Konkurrenz zu sein.

Hoffnung DirectX 10

Die treibende Kraft hinter einer sinnvollen Verschlingung des PC-

Wirrwarrs könnten auch die großen Hardwarehersteller wie Intel, AMD und Nvidia sein, die sich auf eine verbindliche technologische Basis einigen müssten. »Ein Weg aus der Komplexitätsfalle wäre die Vereinheitlichung von Standards, die die wichtigsten PC-Komponenten betreffen«, sagt Jens Neuschäfer von Nvidia. Das Ziel: Eine Architektur zu entwerfen, in der jedes neue Bauteil auf Anhieb funktioniert, ohne Treiberinstallation, Systemkonflikte oder BIOS-Updates. Wenn Spielehersteller nur noch eine Standardkonfiguration austesten müssten statt vieler Hunderte, entfielen eine der derzeit höchsten Entwicklungshürden. Und Spieler könnten sich sicher sein, dass **Crysis** und Co bei ihnen laufen – wenn auch vielleicht mit automatisch heruntergedrehten Grafikdetails.

Eine solche Vereinheitlichung ist nicht in Sicht. Aber es gibt Bemühungen, die in die richtige Richtung weisen. Große Hoffnungen ruhen derzeit vor allem auf DirectX 10, der einheitlichen Grafikschnittstelle von Windows Vista. »DirectX10 erleichtert das Programmieren für verschiedene

PC-Konfigurationen«, erläutert Jens Neuschäfer. Denn DirectX-10-Grafikkarten müssen Mindeststandards erfüllen, auf die sich alle Spielehersteller verlassen können. Das entschlackt die Kompatibilitätsprüfungen deutlich. Wer als Spieler DirectX 10 nutzen will, muss freilich erst einmal aufrüsten. Denn dafür sind sowohl eine moderne Grafikkarte als auch Windows Vista notwendig. Beides zusammen kostet derzeit mindestens 200 Euro – da ist's auch nicht mehr weit bis zur Konsole. Zudem steht im Frühjahr 2008 schon der nächste Standard an, DirectX 10.1. Aktuelle DirectX-10-Grafikkarten werden zu diesem nicht kompatibel sein (siehe Hardware-Schwerpunkt auf Seite 166).

Im Hamsterrad

Alle großen Hardware-Hersteller bemühen sich zudem mittlerweile darum, Spiele-Entwicklern direkt bei der Anpassung an ihre Produkte unter die Arme zu greifen. Nvidia unterhält zum Beispiel ein hauseigenes Testlabor in Moskau, in dem 50 Mitarbeiter Spiele im Rahmen des »The Way It's Meant to be Played«-Programms auf 250 Konfigurationen testen. Zudem schickt der Hardware-Riese auch schon mal Techniker zu den Studios, die bei der Anpassung helfen. Dahinter steckt Eigennutz: PC-Kunden sollen sich sicher fühlen, dass Spiele auf Nvidia-Grafikkarten ohne Probleme laufen, und deshalb lieber zur GeForce greifen statt zur Konkurrenz. »Nvidia hat DirectX-10-Unterstützung in viele neue Spiele wie zum Beispiel Crysis, Hellgate: London oder World in Conflict gebracht«, beschreibt Jens Neuschäfer die Erfolge des Programms. Nur: Der großen Mehrheit der Nutzer von

DirectX9-Grafikkarten bringt das gar nichts. Stattdessen ist das Signal deutlich: Kauft euch neue Hardware! Nicht umsonst haben immer mehr genervte Anwender das Gefühl, ein dubioses Kartell aus Hardware-, Betriebssystem- und Spieleherstellern wolle ihnen regelmäßige Aufrüstung aufzwingen. Der Weg aus dem Hamsterrad führt deshalb nicht über teure Hightech-Komponenten, glaubt der Branchenmann Olaf Wolters, sondern über Massentauglichkeit und Komfort: »Die Industrie sollte über günstige Komplettsysteme nachdenken und bei der Bedienbarkeit auf die Entwicklung im Konsolenbereich schauen. Einfachere Handhabung ist der Schlüssel zu neuen Zielgruppen.«

Ganz unten, ganz oben

So befindet sich der PC momentan in einem seltsamen Spagat: Auf simplen Gebrauchs-PCs boomen anspruchsvolle Gelegenheitsspielen, auf High-End-Maschinen durchstößt die Avantgarde der Spielertechnologie eine Grafikschwelle nach der anderen. Im breiten Mittelraum dazwischen herrscht Ödnis – für Minispiele zu schade, für aktuelle Hits in voller Pracht nicht geeignet. Es ist dieses vernachlässigte Segment, aus dem die Konsolen massiv Kundenschaft abziehen. Wer ernsthaft spielen will, ohne sich mit Technik auseinanderzusetzen, dem bleibt kaum noch eine andere Wahl als Konsolen. Selbst klassische deutsche Hits wie die **Anno-** oder die **Siedler-Serie**, die traditionell diese Mittelschicht der interessierten Laien anspre-

Kein anderes Produkt der Hochtechnologie veraltet so rasant wie Heimcomputer



Der Shooter **Crysis** demonstriert, zu welchen technischen Hochleistungen PCs fähig sind.

Wer ernsthaft
spielen will, ohne sich
mit Technik auseinan-
derzusetzen, dem bleibt
kaum noch eine
andere Wahl als
Konsolen

chen, setzen in
ihren neuesten
Versionen so
leistungsstarke
Systeme voraus,
dass viele alte Fans
von vornherein ausge-
schlossen bleiben.

Die Zukunft

Die Gegenwart des PCs ist eine Phase der Bedeutungsverschiebung. Seine Zukunft hängt in großen Teilen davon ab, wo diese Verlagerung in den nächsten Jahren hinführt. Vier Schwerpunkte kristallisieren sich heraus:

► **Genre-Spezialisierung:** Tastatur und Maus sind für einige Arten des Spielens ein so elementarer Vorteil, dass sie den PC für bestimmte Genres nach wie vor zur Plattform der Wahl machen. Dazu gehören neben den Ego-Shootern und der Echtzeit-Strategie vor allem die boomenden Online-Rollenspiele. Deren komplexe Steuerung mit zahlreichen Tastenkürzeln und der Tipplastigkeit bei Unterhaltungen haben bislang den Sprung auf die Konsole verhindert. Zudem werden Online-Rollenspiele stark von Spielergemeinschaften getragen, die sich im offenen Internet wesentlich besser organisieren können als in den geschlossenen Angeboten der Konsolen. Auch klicklastige Adventures und anspruchsvolle Simulationen wie der Flight Simulator dürften die Domäne des PCs bleiben.

► **Technologieführer:** Technische Innovation beginnt in der Regel auf dem PC, weil sich die Leistung neuer Komponenten im Jahrestakt steigert. »Wir haben Crysis für den PC entwickelt, weil uns klar war, dass aktuelle PCs den Konsolen technisch überlegen sein werden, wenn das Spiel erscheint«, sagt Cevat Yerli von Crytek, deren fulminanten Ego-Shooter Crysis es ausschließlich für den PC gibt. »Der Arbeitsspeicher des PCs erlaubt Welten, die auf Konsolen in dieser Art und Weise nicht möglich sind. Konsolen bräuchten viermal mehr Speicher, damit Crysis direkt umzusetzen wäre«, sagt Yerli. Und stichelt: »Die aktuelle Konsolengeneration ist nicht ausbalanciert. Im Vergleich zur Grafik- und Rechenleistung ist der Speicher die Achillesferse der Maschinen.« Allerdings führt auch für Crytek kein Weg mehr am Konsolenmarkt vorbei,

der international schlicht zu wichtig ist. »Wir arbeiten an der CryEngine 2 für die Konsolen, für Xbox 360 und Playstation 3«, sagt Yerli. »Konsolenspiele mit CryEngine 2 wird es innerhalb der nächsten 18 Monate geben.«

► **Gelegenheitsspiele:** PCs bleiben auch weiterhin ein fester Bestandteil der meisten Büros und Haushalte. Diese Verfügbarkeit macht sie zum attraktiven Spielgefährten für Arbeitspausen. »Der PC erlaubt seinem Benutzer, schnell mal ein Spielchen einzuschoben, ohne den Schreibtisch verlassen zu müssen«, sagt Greg Canessa von Popcap, einem der führenden Entwickler für Zwischendurch-Spiele. »Der Trend zu Casual Games [einfachen, kurzweiligen Spielen, Anm. d. Red.] wird sich fortsetzen, vornehmlich im Internet und auch auf der PC-Plattform«, glaubt Olaf Wolters. Allerdings wachsen mobile Geräte wie tragbare Konsolen und Handys in diesem Feld zur massiven Konkurrenz heran.

► **Kreativplattform:** »Der PC ist entscheidend für das Wachstum der gesamten Spielebranche, denn er ist die Einstiegsplattform für junge Spieleentwickler«, sagt Scott Miller. Wer direkt auf Konsolen programmieren will, braucht ein professionelles Team und eine Lizenz des Herstellers. Auf dem PC dagegen kann jeder sofort loslegen, sich im Internet mit Gleichgesinnten austauschen und auf einen schier unerschöpflichen Fundus von Code-Beispielen zurückgreifen. »Der PC ist eine Innovationsplattform, auf dem die Entwicklungskosten niedrig und Experimente möglich sind«, erklärt Miller. Der Weg in die Spielebranche führt für angehende Entwickler deshalb fast zwangsläufig über den PC.

Wie weiter?

Das Ende der PC-Spiele ist so schnell also nicht zu befürchten. Ob der PC langfristig als gleichberechtigte Spiele-Plattform neben den Konsolen überlebt, hängt im Wesentlichen von einem einzigen Punkt ab: Ob genügend Hersteller PC-Spiele entwickeln. Und das wiederum wird einzig dadurch bestimmt, ob genügend Kunden diese Spiele kaufen. Dazu müssen sie gut und fehlerfrei sein, denn



Starcraft 2 ist einer der großen Hoffnungsträger auf dem PC für das kommende Jahr. Das temporeiche, anspruchsvolle E-Sport-Spiel ist für Konsolen wenig geeignet.

zum Teufelskreis gehört auch, dass schlechte Konsolenumsetzungen PC-Spieler so verärgern (siehe S. 146), dass sie lieber gleich zum Original wechseln. Ins aktuelle Weihnachtsgeschäft gehen viele Publisher jedenfalls noch einmal mit großen Hoffnungen; **Crysis**, **Hellgate: London**, **Siedler 6** oder **The Witcher** müssen zeigen, wie gut sich Spiele verkaufen können, die es ausschließlich auf dem PC gibt. Auch im nächsten Jahr stehen

zugkräftige Projekte in den Startlöchern: **Starcraft 2**, **Die Sims 3**, **Spore**, **Dragon Age**, **Empire: Total War**, **Stalker: Clear Sky**, um nur einige zu nennen. Und danach?

»PC-Spiele werden immer ein wichtiger Faktor in der Branche bleiben«, prophezeit Scott Miller. »Die Spiele-Plattform Nummer 1 wird der PC aber nie wieder sein.« International dürfte er recht haben. Ob Deutschland seinen Sonderstatus behält, entscheidet die Zahl der verkauften Spiele. **CS**



Bei Konsolenportierungen und Parallelentwicklungen haben PC-Spiele technisch wie inhaltlich oft das Nachsehen. Wir zeigen die schlimmsten Umsetzungen, fragen die Entwickler und forschen nach den Ursachen.

(Um)setzen: 6!

Wussten Sie schon? Sam Fishers Tochter ist tot! Wenn Sie das wenig überrascht, haben Sie entweder die entsprechenden Folgen unserer Redaktions-Comedy auf den Heft-DVDs gesehen oder **Splinter Cell: Double Agent** auf einer Konsole der alten Generation gespielt. Denn wo das Schleichabenteuer auf Microsofts Xbox, Sonys PlayStation 2 und Nintendos Gamecube in Zwischensequenzen über den Unfalltod von Sams Tochter und andere Hintergründe

aufklärt, tappen Besitzer eines PCs wegen fehlender Story-Inhalte im Dunkeln. Das lückenhafte vierte **Splinter Cell** ist nicht das einzige Beispiel. Allzu häufig hinken PC-Ableger ihren Konsolen-Originalen qualitativ weit hinterher.

»Eine leistungsstarke Grafikkarte macht noch kein leistungsfähiges System.«

Nicolas Pothmann,
Deutschland-Sprecher
von EA Sports

Zahlen sprechen

Dass PC-Spiele teils stiefmütterlich behandelt werden, verwundert wenig, wenn man sich die weltweiten Märkte ansieht. Denn dort haben die Konsolen die Nase weit vorn. Laut

der amerikanischen Marktforschungsfirma NPD stieg der Umsatz von Konsolen-Software in den Vereinigten Staaten im letzten Jahr um 17,5, im ersten Quartal 2007 nochmals um weitere 22 Prozent. Der PC kam dagegen nur auf ein Prozent Wachstum. In Japan findet sich unter den 30 meistverkauften Titeln im September nicht ein einziges PC-Spiel; in England hat sich laut Ubisoft **Ghost Recon: Advanced Warfighter** für die Xbox 360 zehnmal besser verkauft als für den PC. Und das bei einem Shooter, eigentlich ein Stammgenre des mausgesteuerten PCs. Auch in Deutschland, dem Land PC-affiner Käufer, sieht es nicht anders



Der Benutzeroberfläche von **Oblivion** merkt man an, dass sie für Konsolen-Controller ausgelegt ist.



Der **PC-Riddick** hatte im Gegensatz zu seinem Konsolenbruder einen zusätzlichen Level.



aus. Laut des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) stieg der Umsatz verkaufter Konsolenspiele im ersten Halbjahr 2007 im Vergleich zum Vorjahr um 10 Prozent, sogenannte Handhelds wie Nintendos DS brachten es sogar auf 75 Prozent. Dagegen erscheinen die drei Prozent Umsatzwachstum im PC-Markt kaum erwähnenswert.

Firmen versagen

Kein Publisher mag darüber reden, aber die meisten Portfolios sprechen Bände: Xbox 360 und Playstation 3 sind mittlerweile die Leitplattformen für Spitzenspiele, der PC rückt auf die Hinterbänkler-Position. Große Titel wie **Assassin's Creed**, **Call of Duty 4** oder **Need for Speed: ProStreet** werden auf Konsolen entwickelt. Die PC-Umsetzung erfolgt meist gleichzeitig, teils erst später, immer öfter: nie. **Call of Duty 3** hat's nie auf den PC geschafft, die meisten **Medal of Honor**-Episoden ebenso wenig. Das populäre **The Simpsons**-Abenteuer? Nur für Konsole. Der **Chronicles of Riddick**-Nachfolger **The Darkness**?

Dito. Selbst bei Parallelentwicklungen arbeiten die Teams nicht immer auf dem gleichen Technologiestand. Die aktuelle PC-Generation der EA-Sports-Spiele wie **Fifa**, **NBA Live** oder **Madden NFL** greift zum Beispiel auf die veraltete Playstation-2-Technik zurück. Im Gegensatz dazu genießen Besitzer sogenannter Next-Gen-Konsolen grafisch aufgemotzte Stadien, detaillierte Spielerfiguren sowie verbesserte Effekte. Bereits bei den Vorjahres-Ausgaben kochte deshalb

bei PC-Spielern der Ärger hoch. Nicolas Pothmann, Sprecher von EA Sports, erklärt: »Fifa NextGen [das Technikgerüst, das in der Xbox-360- und PS3-Version von Fifa 08 steckt, Anm. d. Red.] braucht für die neue getrennte Ballphysik diverse CPU-Prozesse, die im Vergleich zur letzten Fifa-Generation die 35-fache Prozessorleistung benötigen. Eine vergleichbare Rechenleistung haben derzeit aber nur circa fünf bis zehn Prozent der PC-Spieler. Das ist bei der Xbox 360 und Playstation 3 anders, da die beiden Konsolen Prozessoren mit sechs

bzw. acht Kernen verwenden.« Da Dual- und Quad-Core-CPU's bislang noch nicht zur Allgemeinausstattung von PCs gehören, verzichtete EA Sports beim PC-Fifa auf das Fifa-Next-Gen-System, um eine breitere Zielgruppe anzusprechen. Die Erklärung befriedigt freilich nur bedingt. Denn einerseits beherrscht der gleichzeitig erschienene Konkurrent **Pro Evolution Soccer 2008** selbstverständlich Xbox-360-Grafik mit vergleichsweise moderat erhöhten Hardware-Anforderungen. Andererseits können aktuelle PCs problemlos **Fifas** neue Ballphysik simulieren – wenn man die Mühe nicht scheut, das Spiel entsprechend auf die Hardware anzupassen.

»Man muss lernen, auch auf Einkern-Prozessoren eine vernünftige Spieleleistung hinzubekommen.«

Heiko Tom Felde, Ascaron

Optik rostet

Sega hat mit **Virtua Tennis 3** ein halbes Jahr vor **Fifa 08** eindrucksvoll bewiesen, dass es keiner Oberklasse-Hardware bedarf, um Playstation 3-Grafik auf den PC-Bildschirm zu zaubern. Wird dagegen an der Grafik gespart, kostet das oft auch Spielatmosphäre. So wie bei **Resident Evil 4**. Zusammen mit dem japanischen Hersteller Capcom hat Ubisoft den Horror-Shooter zwei Jahre nach der Konsolen-Variante auf den Markt gebracht, ohne die angestaubte Technik der Gamecube-Version zu überarbeiten. Im Gegenteil: **Resident Evil 4** sieht durch die fehlenden Beleuchtungseffekte schlechter aus als auf Nintendos Uralt-Konsole. Gegruselt haben sich PC-Spieler

»Konsolen sind gut, um Geld zu verdienen, während der PC die mächtigste Plattform ist, um als Entwickler zu glänzen.«

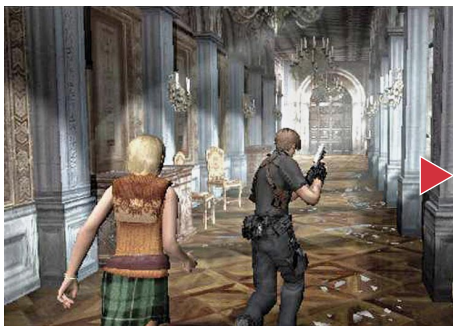
Oleg Yavorsky, GSC Gameworld

besitzer sogenannter Next-Gen-Konsolen grafisch aufgemotzte Stadien, detaillierte Spielerfiguren sowie verbesserte Effekte. Bereits bei den Vorjahres-Ausgaben kochte deshalb

Gute Umsetzung, schlechte Umsetzung



Für die PC-Version von Jade Empire hat Bioware nicht nur die Auflösung erhöht, sondern auch die Texturen und Lichteffekte überarbeitet.



Im Gegensatz zur Gamecube-Version fehlt in der PC-Variante von Resident Evil 4 die komplette Beleuchtung. Das schadet der Horrorstimmung.

Umsetzung: Mangelhaft!



PLATZ 1: Resident Evil 4 (GS 05/07: 72 Punkte) Hersteller: Capcom / Ubisoft

Zwei Jahre nach der Gamecube-Version erschien die PC-Variante – und sah deutlich schlechter aus als auf Nintendos Uralt-konsole. Da sämtliche Beleuchtungseffekte fehlen, geht ein Großteil der grandiosen Gruselstimmung verloren. Ein eilig nachgereichter Patch besserte zwar bei der Optik nach, trotzdem blieb **Resident Evil 4** hässlich. Auch an der Bedienung wurde gespart: Die Tastatursteuerung sorgt für Knoten in den Fingern, eine Mausunterstützung fehlt komplett.



PLATZ 2: Halo 2 (GS 07/07: 69 Punkte) Hersteller: Bungie / Microsoft

Der am meisten missglückte Marketing-Gag der Spielegeschichte: **Halo 2** für den PC sollte Microsofts neues Betriebssystem Windows Vista für Spieler interessant machen, kam aber mit hoffnungslos veralteter Technik daher. Von DirectX-10-Effekten keine Spur; gemeinsame Gefechte mit Xbox-Besitzern waren auch nicht möglich. Bedienung und Inhalt gingen zwar in Ordnung – aber das hat ganze drei Jahre nach der Konsolenversion niemanden mehr interessiert.



PLATZ 3: Splinter Cell: Double Agent (GS 01/07: 81 Punkte) Hersteller: Ubisoft Shanghai / Ubisoft

Die Next-Gen-Konsolen (Xbox 360, Playstation 3) hat es ebenso getroffen wie den PC: Sam Fishers viertes Schleichabenteuer war im Vergleich zu den Versionen der alten Konsolengeneration stark beschnitten. Manche Missionen wie das Gefängnis-Tutorial fielen kürzer aus, und die spaßigen Koop-Aufträge gab es ebenfalls nur auf der Xbox, der Playstation 2 und dem Gamecube. Das sorgte für Lücken in der Handlung – und verärgerte Spieler.



PLATZ 4: Test Drive Unlimited (GS 05/07: 83 Punkte) Hersteller: Eden Games / Atari

Zum Verkaufsstart blickten viele PC-Spieler neidvoll zu den Xbox-Live-Nutzern. Auf der Konsole lief das Online-Rennspiel deutlich flüssiger und hatte – anders als die PC-Variante – nicht mit teils derben Netzwerkverzögerungen und Verbindungsabbrüchen zu kämpfen. Letztere wurden auf dem PC durch einen Patch zwar weitgehend behoben, dass Eden Games aber regelmäßig kostenlose Autos nur für die Konsolen-Version von **Test Drive Unlimited** spendiert, stört PC-Spieler zu Recht.



PLATZ 5: NHL 08 (GS 10/07: 77 Punkte) Hersteller: EA Kanada / EA Sports

EA Sports griff für **NHL 08** wie schon in den Vorjahren auf die veraltete Playstation-2-Technologie zurück, während Xbox-360-Besitzer eine deutlich hübschere Grafik nebst detailliertem Publikum und aufwändigeren Animationen genießen. Zudem fehlt es der PC-Variante an der im Vergleich zur Konsolenausgabe besseren Check-Physik und überarbeiteten Skating-Engine. Auch den coolen Spielzug-Editor, mit dem Sie Laufwege auf das Eis malen können, dürfen nur Xbox-360-Besitzer nutzen. EA gelobt für das kommende Jahr Besserung.



Um Konsolenspielern eine Chance zu geben, ist die Steuerung in **Shadowrun** für den PC absichtlich schwammig ausgefallen.



Ein Titel, zwei Spiele: Die PC-Version von **Spider-Man 2** fiel inhaltlich und technisch deutlich schlechter aus als die Konsolen-Variante.

denn auch eher über die altbackene Optik als über die beklemmende Atmosphäre.

Gamepads regieren

Nicht nur bei der Technik wirkt **Resident Evil 4** lieblos auf den PC portiert. So haben die Entwickler zwar eine hervorragende Gamepad-Steuerung integriert, aber die Unterstützung für Mäuse vergessen – ein echtes Manko für Shooter-Fans. In Sachen Steuerung reiht sich **Resident Evil 4** in eine lange Liste missglückter Umsetzungen ein: In den **Pro Evolution Soccer**- und **Need for Speed**-Spielen kämpfen Sie sich durch fummelige, auf Controller optimierte Menüs, bei **The Elder Scrolls 4: Oblivion** arbeiten Sie sich bei der Karte und dem Inventar durch umständliche Register. Und in **Shadowrun** wirkt das Waffenverhalten schwammiger als bei der Xbox-360-Variante. Letzteres mag aus Gründen der Chancengleichheit zwischen PC- und Konsolenspielern entstanden sein, erzeugt aber dennoch einen faden Beigeschmack bei jedem Tastatur- und Maus-Liebhaber. Wie's richtig geht, zeigen kleinere Spiele wie Activisions **Spiderman: Freund oder Feind**. Das bemerkt automatisch, ob mit Gamepad oder Tastatur gespielt wird, und passt die Symbole in den Menüs entsprechend an. Solche Komfortdetails erfordern zusätzlichen Entwicklungsaufwand. Das wollen oder können viele Umsetzungsteams nicht leisten. Microsofts Vorstoß mit dem neuen Spiele-Zertifikat »Games for Windows« verschärft die Lage zusätzlich. Programme mit diesem Logo müssen zwingend den Xbox-360-Controller unterstützen. Die Versuchung ist deshalb groß, die bunten Knopfsymbole bei Konsolenumsetzungen im Spiel zu lassen – auch dann, wenn der Spieler die Tastatur benutzt.

Geschichten erzählen

Besonders ärgerlich wird es, wenn sich die Konsolen- und PC-Spiele inhaltlich voneinander unterscheiden. **Splinter Cell: Double Agent** ist das prominenteste Beispiel der letzten Zeit. Nur auf Konsolen der alten Generation dürfen Sie die spaßigen Koop-Missionen absolvieren

oder in einem zusätzlichen Auftrag einen Zug überfallen. Da zudem manche Abschnitte (wie etwa der Gefängnisausbruch zu Beginn des Spiels) auf dem PC kürzer ausfallen, bleibt vieles von der Hintergrundgeschichte im Dunkeln. »Double Agent wurde von zwei unterschiedlichen Teams entwickelt«, erklärt Karsten Lehmann vom Publisher Ubisoft. »Das eine hat sich um die Konsolen der letzten Generation gekümmert, das andere war für die Xbox 360-, Playstation 3- und PC-Umsetzungen verantwortlich.« Zwar griffen beide Teams auf denselben Informationsfundus zurück, entwickelten die Geschichte des Spiels aber unabhängig voneinander. Das mag die eklatanten Unterschiede erklären, entschuldigen kann es sie nicht. Die Teamtrennung stellt bei Ubisoft keine Ausnahme dar: Das erste **Ghost Recon: Advanced Warfighter** etwa ist auf den Konsolen (entwickelt von Red Storm) ein anderes Spiel als auf dem PC (entwickelt von Grin). Bei der Geschichte braucht man hier zwar keine Nachteile der Marke **Double Agent** befürchten, trotzdem fühlt sich die Xbox-360-Variante durch zusätzliche Helikoptermissionen und die praktischere Helmkamera der KI-Kollegen runder an als das PC-Pendant.

Versionen unterscheiden

Nicht nur bei Ubisoft unterscheiden sich die Versionen teils drastisch. Das Actionspiel **Spider-Man 2** von Publisher Activision etwa lässt Sie nur auf den Konsolen durch ein frei erkundbares New York schwingen. Auf dem PC ist die Stadt in kleine Viertel unterteilt, zwischen denen das Programm ständig nachladen muss. Auch hier stammen die Spiele von unterschiedlichen Teams. Auf den alten Konsolen zeichnet Treyarch (**Die by the Sword**) verantwortlich, die schwache PC-Version kommt von Entwickler Fizz Factor (**The Hobbit**). Auch Teams, die für mehrere Plattformen programmieren, sind vor Umsetzungsreibereien nicht gefeit. Als skurriles Beispiel gilt Konamis Schleich-Thriller **Metal Gear Solid**. Auf der Playstation lässt sich der gedankenlesende Bossgegner Mantis nur bezwingen, wenn man das Gamepad an

»Bei der Xbox 360 muss man für ein System entwickeln. Beim PC gibt es unendlich viele mögliche Rechnerkonfigurationen.«

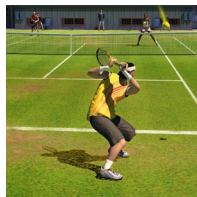
Max Loppin, Producer bei Atari

Umsetzung: Sehr gut!



PLATZ 1: Jade Empire
(GS 04/07: 87 Punkte)
Hersteller: Bioware / 2K Games

Zwar kam der asiatisch angehauchte Rollenspiel-Hit erst eineinhalb Jahre nach der Konsolenvariante, dafür hat der Entwickler Bioware viel Arbeit in die PC-Umsetzung gesteckt. Die Grafik wurde zeitgemäß aufgehübscht und die Steuerung nahezu perfekt auf Maus und Tastatur adaptiert. Außerdem hat das Team zusätzliche Gegner, Kampfkünste und freischaltbare Waffen eingebaut. Dabei lief **Jade Empire** auch auf Mittelklasse-Rechnern flüssig.



PLATZ 2: Virtua Tennis 3
(GS 05/07: 85 Punkte)
Hersteller: Sumo Digital / Sega

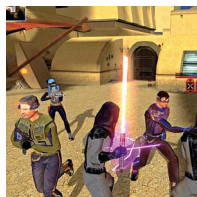
Virtua Tennis 3 war das erste Spiel, das die Technik von Sonys Playstation 3 auf den PC brachte und Maßstäbe bei der Grafik setzte. Texturen, Spieleranimationen und Beleuchtung hat man so noch in keinem

Sportspiel gesehen. Selbst der hübsche Konkurrent **Top Spin 2** (eine Umsetzung von der Xbox 360) konnte nicht mithalten. Größte Überraschung dabei: **Virtua Tennis 3** lief selbst auf zwei Jahre alten PCs ruckelfrei. Auch die Steuerung mit der Tastatur ist den Entwicklern sehr gut gelungen.



PLATZ 3: GTA: San Andreas
(GS 08/05: 89 Punkte)
Hersteller: Rockstar / 2K Games

Stellvertretend für eine ganze Serie sehr guter Umsetzungen soll **GTA: San Andreas** genannt werden. Zwar ließ sich der Entwickler Rockstar bei jedem Teil der Gangster-Saga mindestens sechs Monate für die Portierung auf den PC Zeit, dafür stimmte die Bedienung. Ob zu Fuß, im Auto, in der Luft oder in den Menüs – **GTA** lässt sich hervorragend steuern. Nachteil: Die Playstation-2-Technologie war schon im ersten 3D-Ableger **GTA 3** (2002) nicht mehr zeitgemäß.



PLATZ 4: Knights of the Old Republic
(GS 12/03: 90 Punkte)
Hersteller: LucasArts / Activision

Noch ein Rollenspiel, das Bioware Vorbildlich auf den PC portiert hat. Der Entwickler hat die Menüs sowie die Benutzeroberfläche überarbeitet und eine Mausunterstützung eingebaut. Außerdem dürfen Sie nur in der PC-Variante jederzeit (sogar inmitten der Kämpfe) speichern und auf einer exklusiven Raumstation über dem Planeten Yavin besondere Gegenstände kaufen. Allerdings war **Knights of the Old Republic** damals sehr hardwarehungrig.



PLATZ 5: The Chronicles of Riddick
(GS 02/05: 88 Punkte)
Hersteller: Starbreeze / Vivendi

Zu einer Zeit, wo Ego-Shooter selten auf Konsolen vertreten waren, wunderte es kaum, dass der Entwickler Starbreeze nach der Xbox-360-Version auch eine PC-Variante auf den Markt gebracht hat. Neben einer hervorragend umgesetzten Maus- und Tastatursteuerung (man konnte nach einem Patch aber auch zum Gamepad greifen) belohnten die Designer den geduldigen PC-Spieler mit einem zusätzlichen Level, in dem man sich mit einem schwer bewaffneten Mech durch Gegnerhorden ballert.

der Konsole umsteckt. Das ist auf dem PC natürlich schwer umzusetzen. Dafür wäre das konsolenexklusive Rätsel, bei dem Sie eine Funkfrequenz auf der Rückseite der Spielverpackung finden sollen, durchaus auch bei der PC-Variante möglich gewesen.

Grafik ruckelt

Dass der PC den Next-Gen-Konsolen technisch weit überlegen ist, hat der Edel-Shooter **Crysis** gerade bewiesen. Trotzdem hinken PC-Umsetzungen ihren Konsolen-Originalen in Sachen Leistung oft stark hinterher. Das Paradebeispiel ist **Colin McRae: Dirt**, das zwar fantastisch aussieht, aber nur auf High-End-Maschinen flüssig läuft. Auch **Sega Rally**, **Onimusha 3**, **Tomb Raider: Legend**, **Blazing Angels 2** oder **Test Drive Unlimited** haben mit Ruckelproblemen zu kämpfen. »Bei der Xbox 360 muss man nur für ein System entwickeln«, erläutert Test Drive-Producer Max Loppin von Atari, »beim PC gibt es hingegen unendlich viele mögliche Rechnerkonfigurationen.« Unterschiedliche Prozessoren, Arbeitsspeicher-Riegel, Grafikkarten nebst Treibern und der derzeitige Generationenwechsel der DirectX-Schnittstelle machen es den Entwicklern deutlich schwerer als auf den Konsolen, die Leistung der Spiele zu optimieren. Will man das richtig anstellen, muss man Zeit in den Code stecken – wie zahlreiche Beispiele belegen: **Chronicles of Riddick** erschien drei Monate nach der Konsolen-Version, **Knights of the Old Republic** fünf. Auch die **GTA**-Spiele trudelten in der Regel sechs bis acht Monate nach der Konsolenvariante ein, **Jade Empire** brauchte gar eineinhalb Jahre. Bei allen hat sich die zusätzliche Entwicklungszeit nicht nur in technischer Hinsicht gelohnt. Beispielsweise dürfen sich PC-Riddicks mit einem Mech durch einen zusätzlichen Level ballern. Und **Jade Empire**-Fans freuten sich über eine deutlich verbesserte Steuerung sowie neue Gegner, Waffen und Fertigkeiten.

Spiele motivieren

Wenn die Stärken des PCs gezielt genutzt werden, dann können sich die Computerspiele locker von den Konsolenvarianten absetzen. So sollen zum Beispiel manche Karten in der Multiplayer-Ballerei **Unreal Tournament 3** auf der Playstation 3 kleiner ausfallen, da Sonys Konsole laut Epic-Chef Mark Rein technisch nicht mit dem PC mithalten kann. Und die Kampagne des in Deutschland indizierten Xbox-360-Shooters **Gears of War** wurde für den PC um etwa 25 Prozent ausgeweitet. Auch die vielgelobten Achievement-Sammelboni auf der Xbox 360 finden inzwischen ihren Weg auf den PC. Beispielsweise können Spieler in Valves neuer Steam Community Erfolge horten, wenn Sie etwa in **Portal** die letzte Testkammer meistern oder sich als

Team Fortress 2-Spion vom gegnerischen Sanitärer heilen lassen. Solche Spielelemente erhöhen auch auf dem PC die Halbwertszeit vieler Spiele enorm. Oder würden Sie in **Half-Life 2: Episode 2** einen Gartenzwerg durch das halbe Spiel schleppen, wenn es keine Auszeichnung dafür gäbe, mit der man online angeben kann?

Technik reift

Nichtsdestotrotz wird es auch in Zukunft schwache PC-Umsetzungen geben; **Need for Speed: ProStreet** ist mit seiner miserablen Spielleistung und erneut fummeligen Menüs nur die jüngste. Doch je älter die aktuelle Konsolengeneration wird, desto mehr Erfahrung sammeln die Teams bei Portierungen und Parallelentwicklungen – zumal sich die PC-Technik ständig weiterentwickelt, wovon Xbox 360 und Playstation 3 nur träumen können. Man darf also optimistisch in die Zukunft der Konsolenumsetzungen blicken. Und sich auf vielversprechende Titel wie **Assassin's Creed** oder **Guitar Hero 3** freuen.

»Von den neuen Konsolen gehen spürbare Wachstumsimpulse aus.«

Olaf Wolters, Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware



Ubisoft legt bei **Assassin's Creed** Wert auf eine PC-kompatible Steuerung. Deswegen erscheint das PC-Spiel später als die Konsolenvariante.

Zoff in Azeroth

Unter den neun Millionen Spielern von **World of Warcraft** bilden sich Interessengruppen. Derzeit fühlt sich eine vernachlässigt: die echten Rollenspieler.

Ganze 82 Kopien, »Realms« genannt, gibt es allein in Deutschland von der Fantasywelt Azeroth aus **World of Warcraft**. 14 davon tragen das Kürzel »RP« – Role Playing, zu Deutsch: Rollenspiel. Nun ist **World of Warcraft** an sich schon ein Rollenspiel, in dem Spieler aus ihrem Ich in fremde Charaktere schlüpfen. Besonders ernst genommen wird das Konzept in RP-Realms wie »Nachtwache«, »Silberne Hand« oder »Die Aldor«. Dort sollen die Spieler nicht nur wie Zwerge, Nachtelfen oder Gnome aussehen, sondern sich auch so verhalten. »Mit Emotes und gewählten Worten bringen wir uns ein, die Geschichte einer virtuellen Welt auszuschmücken«, beschreibt der RP-Spieler Frank Kramp die Spielerfahrung. Für einen Teil der Spielerschaft ist das virtuelle Schauspiel der Hauptsatz am Fantasy-Abenteuer. Der vergeht den Geschichtsfreunden mittlerweile zusehends. Weil sie ihre RP-Realms mit Nicht-Rollenspielern teilen müssen, kommt es häufig zu Reibereien.

Lol, Zaubertom

Die Spielbestimmungen von Blizzard sehen klare Regeln dafür vor, wie Charaktere aus RP-Servern zu heißen, zu sprechen und sich zu verhalten haben. Erlaubt sind nur mittelalterliche Namen, Unterhaltungen »OOC« (»out of character«, aus der Rolle fallend) verboten. Wer als Tauren-Schamane spielt, soll auch wie ein Tauren-Schamane reden, möglichst in ganzen Sätzen und nicht über die Bundesliga-Partie vom Vortag. Die Rollenspieler nervt, dass sich daran kaum jemand hält. »Unmen-gen an »Zaubertoms« und »Bratwürsts« springen lol-end, rofl-end und »ey woah, phattes zh-Schwert!« grölend durch unsere Realms«, fasst die Spielerin Lyniviel die Klagen im offiziellen Forum zusammen. Dort häufen sich seit Monaten die Geschichten über Störungen, Beleidigungen und digitale Randalen.

Nackte Elfen

Für solche Verstöße sieht Blizzards Regelwerk zwar Sanktionen von der Zwangsumbenennung bis zur temporären Sperrung vor. Vor dem offiziellen Eingreifen aber verpflichtet die Firma ihre Kunden zur Selbsthilfe. Wer Regelbrüche entdeckt, solle »fehlgeleitete Spieler verbal auffordern, ihr Verhalten zu beenden«, heißt es in den Statuten. »Das läuft in den meisten Fällen ins Leere oder gleich auf Beleidigungen hinaus«, seufzt die Rollenspielerin Carina Garber. Für einige Störenfriede ist die Empfindlichkeit der RP-Freunde sogar noch Einladung zur Provokation. »Manche Nicht-RP-Spieler finden Gefallen daran, stundenlang Rollenspiel-Gruppen



zu stören, indem sie nackt zwischen ihnen herumschleichen«, ärgert sich Daniel Sissenich. Handhabe gegen solche Regelbrecher besitzen nur die »Game Master« genannten, offiziellen Betreuer, die Blizzard zur Überwachung jedes Realms abstellt. Beschwerden an die Richtinstanz bleiben allerdings oft ohne Konsequenzen, wie Frank Kramp frustriert beschreibt: »Am nächsten Tag sehe ich den gleichen Spieler mit gleichem Namen weiter über mich lachen.«

Ein Fenster fehlt

Blizzard ist am grundlegenden Dilemma nicht unschuldig. Denn dass für die Rollenspiel-Server strengere Regeln gelten, darauf weißt **World of Warcraft** nicht klar hin. Zudem bekommen Neueinsteiger vom Spiel auch die hochspeziellen Rollenspiel-Azeroths als Einstiegsserver vorgeschlagen. So verirren sich ahnungslose Neulinge in die Profiwelten. »Ich habe unzählige Spieler in den Startgebieten angeflüstert«, berichtet der WoW-Veteran Björn Kroschke, »die meisten wussten gar nicht, was ein RP-Server ist.« Selbst wer den Fehler bemerkt, kann ihn nicht so leicht korrigieren, denn die Charaktere sind an den Realm gebunden. In ein anderes Azeroth zu wechseln, kostet Geld; satte 25 Dollar verlangt Blizzard pro Transfer. Dabei wäre das Problem mit minimalem Aufwand einzudämmen, erzürnt sich einer der Rollenspieler im offiziellen Forum: »Blizzard hat es seit drei Jahren nicht hingekriegt, ein Warnfenster einzurichten, das beim Anwählen eines RP-Servers aufgeht: »Dies ist ein Rollenspiel-Server. Hier gelten besondere Bestimmungen. Die vollständigen Regeln finden Sie unter diesem Link.««

Die Rollenspieler ärgern solche Achtlosigkeiten umso mehr, weil ihnen **World of Warcraft** großen Spaß macht. »Natürlich, wir

könnten alle kündigen. Aber warum sollen wir einfach kuschen – anstatt das einzufordern, was uns zugesichert wurde und nach wie vor wird?«, schreibt ein Forumsmitglied. Ihren Zorn hat die RP-Gemeinde deshalb zu konzentriertem Protest gebündelt. Eine eigene Webseite sammelt Beschwerden, Briefaktionen und Vorstöße gegen Blizzard. »Es gibt feste Regeln für die RP-Server«, erklärt die Protestierende Bianca Kühl die Marschrichtung: »Wir wollen am Ende nicht mehr, als dass diese Regeln von Blizzard auch durchgesetzt werden.«

Aufeinander los

Die Chancen dafür stehen mäßig. Denn die Fantasy-Welt von **World of Warcraft** hat ganz andere Probleme. Vieles, das in den Richtlinien für das Spiel explizit untersagt ist, gehört dennoch zum Alltag auf den Servern, vor allem der Verkauf von Gold oder das Zumüllen der Chatkanäle mit Werbebotschaften. So stößt der spezifische Protest der Rollenspieler bei vielen Kollegen von den normalen Servern auf wenig Gegenliebe. Die Geschichtenfreunde gelten manchen als kauzige Elite, die ihre Spezialwünsche über die der Allgemeinheit stellen. »RP ist schön, ich gönne es jedem, aber ihr seid NICHTS Besseres!«, poltert einer der »Normalos« im Forum.

Der mitunter derbe Ton in den lebhaft geführten Diskussionen zeigt, wie blank die täglichen Störungen die Nerven vieler ernsthafter **WoW**-Spieler inzwischen gerieben haben. Weil sich Blizzards Offizielle im Forum traditionell in Schweigen hüllen, gehen die Spieler mangels Angriffsfläche aufeinander los. Dabei sind sich die meisten Spieler eigentlich über eines einig, unabhängig von ihrem Realm: Dass Blizzard die ständigen Störungen in **World of Warcraft** endlich in den Griff bekommen muss. **CS**



HALL OF FAME

Ultima Online

Warum sind Online-Rollenspiele heute so, wie sie sind? Weil 1997 ein vierköpfiges Entwicklerteam die Grundregeln definierte.

Deswegen legendär

- Eines der ersten Online-Rollenspiele
- Setzte zahlreiche Genrestandards
- Große, faszinierende Fantasy-Welt
- Unerreicht viele Freiheiten
- Spieler konnten Häuser bauen

Eine gigantische Online-Welt, in der sich Tausende Spieler austauschen und gemeinsam spielen – für mehr als 9 Millionen **World of Warcraft**-Abonnenten ist das keine Besonderheit, sondern Alltag. Als 1997 die Spieleschmiede Origin Systems das Online-Rollenspiel **Ultima Online** veröffentlichte, war die Idee allerdings mehr als gewagt. Die meisten Nutzer surfen damals mit langsamen Modems, die Server-Technologie war noch unausgereift; so traten häufig Verbindungsstörungen (Lags) auf. Das Spiel feierte trotzdem von vornherein einen erstaunlichen Erfolg. Bereits nach sechs Monaten verzeichnete der Titel über 100.000 registrierte Spieler – weit mehr als zeitgenössische Konkurrenzspiele à la **The Realm Online**.

Der Ursprung

Ultima Online funktioniert im Kern genau wie seine Vorgänger aus der **Ultima**-Reihe. Sie durchstreifen mit einem von Ihnen erstellten Charakter eine Fantasy-Welt und verprügeln unzählige Monster. Je öfter Sie eine Fähigkeit einsetzen, desto schneller verbessern Sie diese. Ein Trainingseffekt also, ähnlich wie in **Oblivion**. So steigern Sie Ihren Schwertkampfwert, indem Sie möglichst oft mit der Klinge kämpfen. Der große Unterschied zu traditionellen Offline-Rollenspielen ist die starke soziale Kom-

ponente. Damals wie heute bilden die Spieler Gilden, treffen sich regelmäßig online und schließen Freundschaften – oft sogar im realen Leben. Besonders wichtig ist auch die Freiheit, die Online-Rollenspiele bieten. Im Gegensatz zu den meisten Solo-Rollenspielen entscheidet der Spieler in **Ultima Online** selbst, was er macht. Ob er den Drachen nebenan tötet, einen anderen Charakter zum Kampf herausfordert oder einen waschechten Gildenkrieg anzettelt, bestimmt nicht das Spiel, sondern der Spieler.

Schnell zeigte sich, dass die absolute Freiheit zu Problemen führt. Die Entwickler mussten immer wieder in den Spielablauf eingreifen, um unfaires Verhalten zu verhindern. So wurden Neulinge regelmäßig von erfahrenen Profis getötet, weil es für das Angreifen von Einsteigern keine Bestrafung gab. Besonders frustrierend: Der siegreiche Spieler konnte seinen Gegner bis auf die Unterhose ausziehen, die gesamte wertvolle Ausrüstung und die Barschaft gingen so flöten. Origin reagierte mit speziellen, klar gekennzeichneten Spieler-gegen-Spieler-Servern (PvP). Im Laufe dieses Prozesses entwickelten sich nach und nach Genrestandards, die bis heute Gültigkeit besitzen. Von der Pionierarbeit, die der Projektleiter Richard Garriot und sein Team vor zehn Jahren geleistet haben, profitieren moderne Genvertreter wie **World of Warcraft**, **Guild Wars** oder **Everquest 2** heute noch.

Die Langlebigkeit

Insgesamt acht Addons spendierten die Entwickler dem Urvater des modernen Online-Rollenspiels. Ein neuntes sollte noch dieses Jahr erscheinen, wurde al-



Die Benutzerführung des Spiels ist nach heutigen Maßstäben äußerst unübersichtlich und umständlich gehalten.



Spieler mit besonders hohem »Zähmen«-Wert können sich sogar einen Drachen als Begleiter zulegen.

erdings vom Publisher Electronic Arts auf unbestimmte Zeit verschoben. Solche Erweiterungen vergrößerten die Spielwelt in regelmäßigen Abständen mit zahlreichen neuen Rassen, Fähigkeiten und Spielabschnitten. Ein Nachfolger befand sich schon 1999 in der Entwicklung. **Ultima Worlds Online: Origins** erschien jedoch nie. Auch der zweite Versuch mit **Ultima X: Odyssey** fand kein glückliches Ende – die Entwicklung des Spiels wurde 2004 gestoppt. Dafür wurde im Juli 2007 mit **Kingdom Reborn** ein 3D-Aufsatz für das mittlerweile stark angegraute Rollenspiel ver-



Mit der jüngsten Erweiterung **Kingdom Reborn** bekommt **Ultima Online** eine grafische Generalüberholung.

öffentlicht. Der lieferte nicht nur eine neue Grafikengine, sondern verbesserte gleichzeitig auch die Benutzerführung. **FLO**

ULTIMA ONLINE

ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Electronic Arts	SPRACHE	Deutsch
ENTWICKLER	Origin Systems	ORIGINALRELEASE	1997
QUELLE	Den Client gibt's gratis unter ► Quicklink: 4296	CA. PREIS	13 €/Monat
		USK	ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM	Pentium 133, 16 MB RAM, 3D-Karte (2D-Client)
SO LÄUFT'S	Ultima Online läuft problemlos unter Windows XP.

FAZIT Der Urvater der heutigen Online-Rollenspiele.

**Daniel Visarius**

hofft, dass es spätestens mit DirectX 10.1 deutliche Fortschritte bei der globalen Beleuchtung in Spielen geben wird.

**Hendrik Weins**

würde seine Artikel gerne mit der Diktat-Funktion statt mit der Tastatur digitalisieren, darf das aber nicht.

Hardware & News

In letzter Minute

Neue Vierkernprozessoren und DirectX-10-Grafikkarten

Es gibt Ausgaben, in denen für uns Redakteure alles glatt läuft, unter anderem, weil Spiele und Hardware uns zeitig erreichen. Und es gibt Ausgaben so wie diese, in denen eine Terminkatastrophe die nächste jagt. AMD ließ sich mit dem nagelneuen **Phenom X4**-Prozessor Zeit bis einen Tag vor Redaktionsschluss, während Intels Konkurrenzprodukt **Core 2 Quad QX9650** schon längst durch die Benchmarks geschleust war. Florian legte also eine weitere Nachtschicht ein und klärt in seinem Artikel **AMD Phenom vs. Intel Core 2 Penryn**, ob es AMD gelungen ist, wieder zur enteilt Intel-Konkurrenz aufzuschließen (jetzt wissen Sie auch, warum der eine oder andere von uns solche Augenringe hat).

AMDs neue Grafikkarten trafen hingegen pünktlich in der Redaktion ein: **Radeon HD 3870** und **HD 3850** arbeiten flüsterleise, begnügen sich mit viel weniger

Strom als die hitzige Radeon HD 2900 XT und sind für die Anschaffungskosten von 170 beziehungsweise 220 Euro richtig schnell. Noch stärker ist Nvidias 250 Euro teure **Geforce 8800 GT**. Zum halben Preis einer Geforce 8800 GTX bekommen Sie hier zumindest in Auflösungen bis 1680x1050 annähernd die gleiche Performance. Bis Redaktionsschluss war die Karte allerdings ausverkauft. Laut mehrerer Grafikkartenhersteller liegt das an der hohen Nachfrage – Nachschub rollt. **DV**



Unser **Hardware-Video** auf DVD zeigt, was Sie mit zwei Monitoren alles anstellen können.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

DirectX-10-Grafikkarten für Crysis..... 166
DirectX-10-Preiskampf..... 168
Treiber-Tuning für Geforce und Radeon 172

Test des Monats

Neue Vierkernprozessoren: AMD Phenom X4 gegen Core 2 Quad mit Penryn-Kern..... 174

Tools

Tool des Monats: PortableApps..... 182

Tests

Headset: Beyer Dynamics MMX 300 182
AGP-Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 2600 Pro 182
Notebook: Dell XPS M1730 184
24-Zoll-TFT: Eizo HD2441W 184
Mauspad: Sharkoon 1337 Gaming Mat.. 184

Service

TECHtelmechtel 186
Einkaufsführer 188

Spiele-Notebook GX600 von MSI

15-Zoll-Notebook mit entspiegeltem Display, HD-DVD-Laufwerk und Turbo-Knopf für Spiele.

Mit dem **GX600-7525HD** wendet sich MSI vor allem an mobile Spielebegeisterte. Die nötige Rechenpower liefert der Core 2 Duo T7500 mit zwei Rechenkernen (2,2 GHz), dem 2,0 GByte RAM sowie die Mobilversion der Geforce 8600 GT mit 512 MByte Speicher zur Seite stehen. Das entspiegelte 15-Zoll-Display nervt auch in heller Umgebung nicht mit

störenden Reflexionen und stellt maximal 1440 mal 900 Pixel dar – das sollte die Geforce 8600 GT auch in der nativen Auflösung nicht überfordern. Wenn es leistungsmäßig dennoch eng wird, übertaktet ein Druck auf den »Turbo«-Knopf vor dem Display den Prozessor um 20 Prozent. Weitere Besonderheit: der Multiformat-DVD-Brenner, der auch HD-DVDs liest. Das MSI-Notebook ist ab sofort für 1.600 Euro erhältlich. **FK**

► www.gamestar.de Quicklink: 4380



Zu wenig Leistung? Das GX600 von MSI übertaktet den Prozessor auf Knopfdruck kräftig um 20 Prozent.

Mehr Geforce als Radeon

Geforce und Radeon konkurrieren seit geraumer Zeit um die PC-Spieler. Wer überzeugt die meisten Steam-Nutzer?

Fast zwei Drittel der nahezu 100.000 befragten Nutzer von Valves Online-Dienst Steam bevorzugen Nvidias Geforce-Serie. Das restliche Drittel spielt mit einer Radeon von AMD. Nicht einmal fünf Prozent zocken mit einem Onboard-Grafikchip von Intel oder sonstiger Grafik-Hardware.

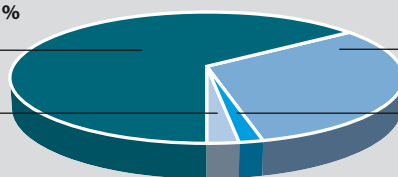
Welche Grafikkarte steckt in Ihrem Spiele-PC?

Eine Geforce. **65,22 %**

Eine Radeon. **30,92 %**

Sonstige Grafik-Hardware. **2,07 %**

Eine Onboard-Grafik von Intel. **1,79 %**



Quelle: Valve Hardware-Umfrage über Steam, 98.180 Teilnehmer

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Athlon XP/2000+	Athlon 64/3500+	Core 2 Duo E6600
Arbeitsspeicher	512 MByte	1,0 GByte	2,0 GByte
Grafikkarte	Radeon X800 Pro	Geforce 7800 GT	Geforce 8800 GTS 640

Spiele-Details

Call of Duty 4	ruckelt extrem stark	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, maximale Details
Crysis	ruckelt unspielbar	1024x768, mittlere Details	1280x1024, hohe Details
Hellgate: London	ruckelt extrem stark	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, maximale Details
Need for Speed: ProStreet	1024x768, minimale Details	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, maximale Details
Unreal Tournament 3	1024x768, minimale Details	1280x1024, Detailstufe 3	1680x1050, maximale Details

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 70 € 7600 GT 80 € 7800 GT k.A.	7950 GT k.A. 7900 GTX k.A. 7950 GX2 k.A.	
Radeon X1000	X1650 Pro 80 € 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 640 330 €	8800 GT 512 250 € 8800 GTX 500 € 8800 Ultra 560 €
Radeon HD	HD 2400 XT 65 € HD 2600 Pro 80 € HD 2600 XT 100 €	HD 2900 GT 150 € HD 3850 170 € HD 2900 XT 330 €	HD 3870 220 €
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 95 € 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+ 80 € 4600+ 85 € 5200+ 115 € 6000+ 145 €	6400+ 190 €
Phenom		X4 9500 230 €	X4 9600 260 €
Core 2		E4300 100 € E6300 150 €	E6600 200 € Q6600 240 € QX6800 890 € QX9650 950 €

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.

5.1-Soundsystem von Logitech

Surround-Lautsprecher G51 mit speziellem Spielemodus und variabler Optik für 140 Euro.

Nach der erst kürzlich erschienenen G9-Maus erweitert Logitech die hauseigene Gaming-Serie um das G51-Soundsystem. Ein spezieller Spielemodus, in dem der Subwoofer und die hinteren Lautsprecher verstärkt werden, soll besonders intensive Soundkulissen erzeugen. Laut Hersteller soll das G51 gleichmäßiger und ausgewogener klingen als die vorherigen Logitech-Systeme. Zudem können Sie mithilfe von bedruckten Vorlagen die Farbe der Satelliten Ihren Wünschen anpassen. Insgesamt soll das G51-System 155 Watt leisten und etwa 150 Euro kosten. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

► www.gamestar.de Quicklink: 4397

Per Tischfernbedienung schalten Sie Mikrofon und Lautstärke getrennt stumm.

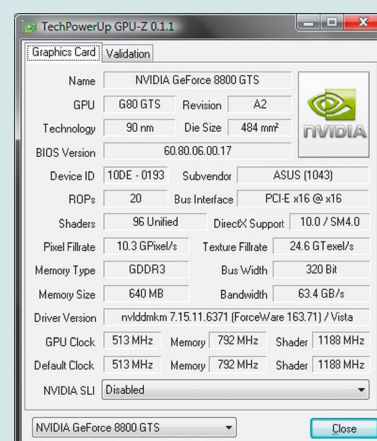


Alles über Grafikkarten

GPU-Z offenbart jede Detailinformation über Radeon- und Geforce-Grafikkarten!

Wer richtig übertakten will, braucht genaue Angaben über seine Grafikkarte. GPU-Z verrät unter anderem Hersteller, jeweilige Chip-Version, aktuelle Taktfrequenzen und die Speicher-Bandbreite. Das Programm steht kostenlos auf der Seite von Entwickler Techpowerup zum Download bereit.

► www.gamestar.de Quicklink: 4295



GPU-Z weiß alles über ihre Grafikkarte – egal ob Radeon oder Geforce.

Neue Geforce 8800 GTS mit 512 MByte

Im Dezember ersetzt Nvidia die bisherigen Geforce-8800-GTS-Karten durch eine 512-MByte-Version mit einem beschleunigten Grafikchip der Geforce 8800 GT.

Die Geforce 8800 GT ist so schnell, dass die teureren GTS-Versionen keine Daseinsberechtigung mehr haben. Deshalb nimmt Nvidia die bisherigen GTS-Modelle mit 320

beziehungsweise 640 MByte vom Markt und bringt im Dezember eine neue Geforce 8800 GTS mit 512 MByte und dem G92-Grafikprozessor der 8800 GT. Dann allerdings mit einem zwei Steckplätze hohem Kühler, 128 statt 112 Shader-Einheiten und gegenüber der GT nochmals erhöhten Taktfrequenzen. Kostenpunkt: rund 330 Euro.

► www.gamestar.de Quicklink: 4177



DirectX-10-Preiskampf

Radeon HD 3870 und 3850, Radeon HD 2900 GT und Geforce 8800 GT: AMD und Nvidia schlagen eine Preis-Leistungs-Schlacht zwischen 150 und 250 Euro.

Der Dezember bringt die Wintersonnenwende und Weihnachten. Kürzere Tage, mehr Zeit zum Spielen – und Geschenke natürlich. Weil schon seit Monaten tolle Spiele erscheinen, wächst die Wunschliste, und die alte Grafikkarte gerät ins Schwitzen.

Passend starten AMD und Nvidia eine DirectX-10-Offensive im attraktiven Preissegment zwischen 150 und 250 Euro. Am günstigsten ist die **Radeon HD 2900 GT** (150 Euro), eine leistungsreduzierte 2900 XT. Gegner: **Geforce 8600 GTS**. Nur etwas mehr kosten die deutlich stärkeren **Radeon HD 3870** (220 Euro) und **HD 3850** (170 Euro). Beide basieren auf einem generalüberholten Grafikchip, der weniger Strom verbraucht und erstmals

DirectX 10.1 unterstützt. Den neuen Stern am Grafikkartenhimmel holen Sie sich für 250 Euro nach Hause: Nvidias **Geforce 8800 GT** deklassiert nicht nur die preiswerteren AMD-Neulinge, sondern knackt teils sogar die doppelt so teure **Geforce 8800 GTX!**

Radeon HD 3800

Mit den Radeon-Modellen **HD 3870** und **HD 3850** gibt AMD zunächst einmal seinen High-End-Anspruch auf. Die **Radeon HD 3870** kostet mit 512 MByte Videospeicher preiswerte 200 Euro und ersetzt die **Radeon HD 2900 XT** mit gleich großem Speicher (300 Euro). Ohnehin basiert der neue RV670-Grafikprozessor in weiten Teilen auf dem R600 der Vorgängergeneration. Das betrifft die

grundlegende Struktur des Grafikchips genauso wie seine Funktionen. Im Gegensatz zum R600 unterstützt der RV670 aber bereits DirectX 10.1 und das dazugehörige Shader Model 4.1, das im Wesentlichen die Beleuchtung (siehe Kasten »Allumfassende Beleuchtung«) und die Kompatibilität von Spielen zu den Grafikkarten der diversen Hersteller verbessern soll. Passende Spiele sind aber noch nicht einmal am Horizont zu erahnen. Bei der Bildqualität verlässt sich AMD auf den hohen Standard der HD-2900-Serie. Polygonkanten glätten also auch die **HD 3800**-Karten etwas besser als die Geforce 8, beim anisotropen Texturfilter wiederum hat die Konkurrenz minimale Qualitätsvorteile.

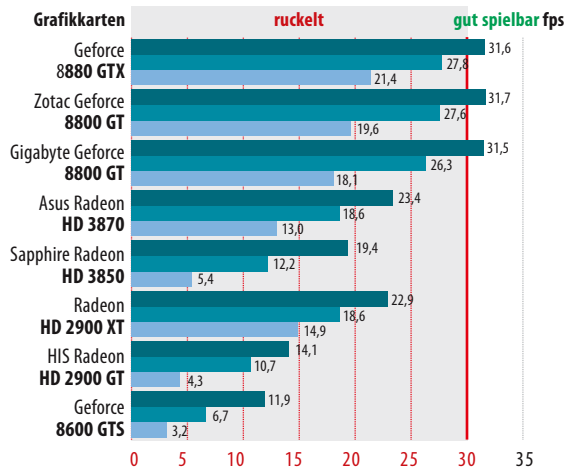
Die neuen Radeons verteilen die Rechenlast wie die HD 2900 XT auf 320 Shader-Prozessoren. Um die Verkaufspreise zu drücken, hat sich AMD an Stelle der bisher verwendeten 512 Bit breiten Speicheranbindung jedoch für eine 256-Bit-Variante entschieden. Weil das bei gleichem Takt die Speichertransferrate halbiert, wurde bei der **HD 3870** der DDR-Speichertakt im Gegenzug von 1.650 auf 2.250 MHz erhöht. Gerade hohe Auflösungen mit Kantenglättung brauchen einen flinken Speicherzugriff.

Die 170 Euro günstige **Radeon HD 3850** hat nur 256 statt 512 MByte sowie leicht reduzierte Taktfrequenzen: Während der **3870**-Chip mit 775 MHz rennt, trottet die **3850** mit 670 MHz hint

Crysis

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

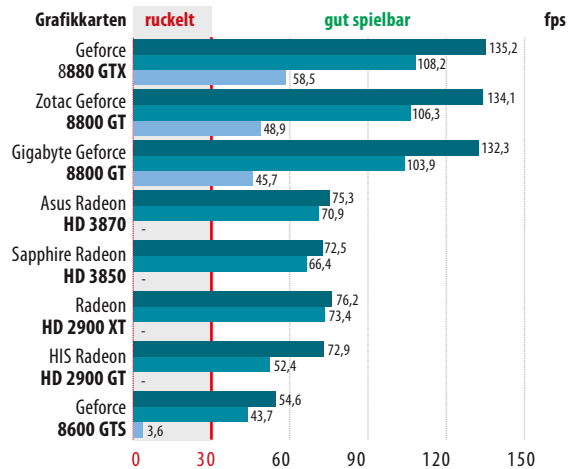
■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1920x1200 4x AA / 8x AF



Unreal Tournament 3

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

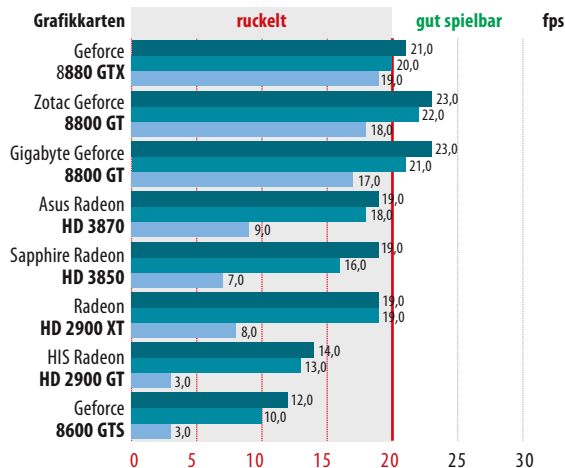
■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1920x1200 4x AA / 8x AF



World in Conflict

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

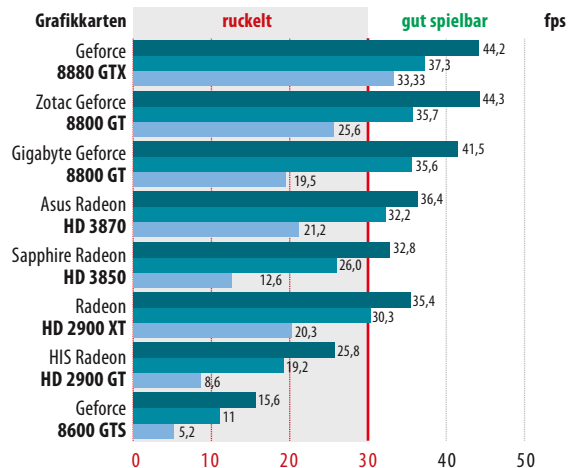
■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1920x1200 4x AA / 4x AF



Company of Heroes

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1920x1200 4x AA / 8x AF



erher. Der Speichertakt liegt mit 1.666 MHz DDR auf dem Niveau der 2900 XT (1.650 MHz DDR).

Beeindruckende Optimierungen sind AMD bei der Stromaufnahme und der Hitzeentwicklung gelungen. Zum einen geht das zurück auf die von 80 auf 55 nm deutlich verkleinerten Fertigungsstrukturen. Zum anderen wirtschaftet der RV670 viel cleverer als der hitzige R600. Er schaltet einzelne Chipteile ab oder regelt Taktfrequenzen, Spannungen und die Geschwindigkeit der PCI-Express-Verbindung. Da das auf Basis der tatsächlichen Auslastung des Grafikprozessors geschieht, spart der RV670 auch in Spielen Energie, die nicht seine maximale Performance verlangen. Wird er hingegen voll gefor-

dert, liegt sofort Höchstleistung an. Das funktioniert erstmals auch mit Programmen im Fenstermodus. AMD nennt das ganze System Powerplay, und unter dieser Bezeichnung taucht es auch im Catalyst-Referenztreiber auf, wo Sie die aktuelle Chipauslastung ablesen können.

Geforce 8800 GT

Mit Geforce 8800 GTX (500 Euro) und 8800 Ultra (560 Euro) hält Nvidia seit über einem Jahr die Leistungsführerschaft. Jetzt gibt's mit der **Geforce 8800 GT** ähnlich viel Rechenkraft – zum halben Preis! Der neue G92-Grafikprozessor basiert auf dem G80 der bisherigen 8800-Modelle, wurde jedoch behutsam weiterentwickelt. Detailverbesserungen im

Chip sollen die Leistung pro Takt erhöhen, das von 90 auf 65 nm Strukturbreite verkleinerte Herstellungsverfahren senkt Fertigungskosten, Strombedarf und Hitzeentwicklung. Die Bildqualität entspricht dem G80: perfekter anisotroper Texturfilter und eine sehr gute Kantenglättung, die nicht ganz so fein arbeitet wie die Radeon-Algorithmen.

Anders als AMD verzichtet Nvidia zudem auf DirectX 10.1. Unterstützung dafür erwarten wir erst mit der Geforce 9, die wahrscheinlich Mitte 2008 erscheint.

Im Vergleich mit der weiter erhältlichen Geforce 8800 GTX muss die **GT** mit lediglich 112 statt 128 Shader-Prozessoren auskommen. Umgekehrt taktet der G92 aber schneller mit 600 statt 575 MHz.

Die für die Spieleleistung besonders wichtigen Shader-Einheiten laufen nun mit 1.512 statt 1.350 MHz. Um Kosten zu sparen, hat Nvidia die Speicheranbindung nur 256 Bit breit ausgelegt (GTX: 384 Bit) und den Videospeicher von 768 MByte auf 512 MByte verkleinert. Die Taktfrequenz bleibt bei 1.800 MHz DDR. Durch die Kombination aus schnellerem Grafikchip und weniger Speicherbandbreite schlägt die **Geforce 8800 GT** die teurere GTX in Auflösungen bis 1680x1050. Hohe Einstellungen über 1680x1050 mit Kantenglättung profitieren dagegen vom größeren und insgesamt schnelleren GTX-Speicher.

Weil die Geforce-8800-GTS-Varianten mit Erscheinen der **8800 GT** leistungsmäßig über-

flüssig geworden sind, streicht Nvidia die 320-MByte-GTS sofort aus dem Programm, die 640-MByte-Version etwas später. Über kurz oder lang folgt dann eine schnellere GTS mit G92-Silizium, 512 MByte und vermutlich 128 Shader-Prozessoren. Wir gehen davon aus, dass 16 deaktivierte Shader im **GT**-Chip schlummern, die durch Software-Tools auch in der **GT** geweckt werden könnten.

Weil zwischen der **8800 GT** für 250 Euro und der 8600 GTS für 150 Euro ein riesiges Leistungsloch klappt, dass AMD mit seinen **HD 2800**-Karten besetzt, kommt Anfang Dezember eine 8800 GT mit 256 statt 512 MByte Speicher für 180 bis 200 Euro.

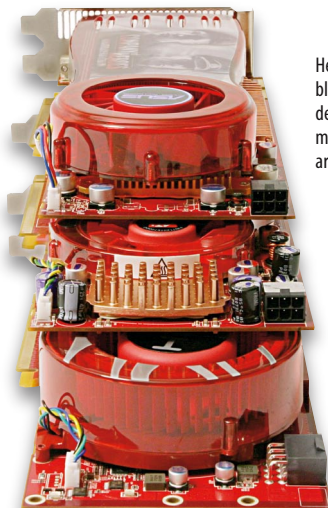
Radeon HD 2900 GT

Nachdem das für 230 Euro äußerst attraktive Radeon-HD-2900-XT-Schwestermodell Radeon HD 2900 Pro nur kurze Zeit erhältlich

war, schiebt AMD mit der **Radeon HD 2900 GT** eine neue Variante hinterher. Von den 320 Shader-Einheiten bleiben lediglich 240 übrig, der Speicher fasst 256 statt 512 MByte. Die Taktraten für Grafikchip und GDDR3-RAM verharren bei 600/1.600 MHz, die Speicher-Anbindung ist unverändert 256 Bit breit (XT: 740/1.650 MHz, 512 Bit). Zum Preis von 160 Euro stimmt trotzdem das Preis-Leistungs-Verhältnis: Die ähnlich teure GeForce 8600 GTS verliert den Vergleich chancenlos, arbeitet allerdings leiser und stromsparender. Die hervorragende **2900 GT**-Bildqualität entspricht der von HD 2900 XT und **HD 3800**. Wie die gesamte HD-2000-Serie unterstützt sie DirectX 10.0.

Das Testfeld

Von allen oben beschriebenen Grafikkarten konnten uns die Grafikkarten-Hersteller bereits fertige



Heckspoiler: Zwei der drei getesteten AMD-Karten blockieren mit ihrem **Kühlkörper** den Steckplatz neben der Grafikkarte (links), aber nur die Radeon HD 2900 GT macht Lärm (links unten). Nvidias flache GeForce 8800 GT arbeitet **flüsterleise** (rechts).



Globale Beleuchtung mit DirectX 10.1



Die Radeon-HD-3800-Serie unterstützt bereits DirectX 10.1, das Verbesserungen bei der sogenannten globalen Beleuchtung (Global Illumination) verspricht. AMDs **Technik-Demo Ping-Pong** zeigt die Vorteile: Wie in der Realität wird das Licht aller Lichtquellen einer Szene von den Oberflächen reflektiert. Die Kugelsammlung gewinnt so eine ganz andere räumliche Tiefe als ohne globale Beleuchtung (unten), auch lässt sich die exakte Position einzelner Objekte viel besser ausmachen. DirectX 10.1 erscheint voraussichtlich im ersten Quartal 2008.

Modelle zum Test liefern. Giga-byte setzt bei seiner **NX88T512H-B** auf Nvidias leises und flaches **8800 GT**-Referenzdesign und garniert das 250-Euro-Paket mit **Neverwinter Nights 2** (GameStar-Wertung: 85). Zotac übertaktet sein 270 Euro teures **AMP!**-Exemplar bereits in der Fabrik von 600/1.512/1.800 MHz auf 700/1.700/2.000 MHz und zeigt damit das Potenzial des G92-Chips. Der leicht modifizierte Lüfter hat einen größeren Durchmesser als die Standardversion und schaufelt so mehr Luft bei gleicher Drehzahl, rotiert aber immer noch fast unhörbar.

Nach der lärmenden HD-2900-Reihe ist es AMD endlich gelungen, die Geräuschkulisse unter Kontrolle zu bringen. So verwendet Asus bei seiner 220 Euro teuren **EAX3870** das neue leise AMD-2-Slot-Referenzdesign für die **Radeon HD 3870** und packt zusätzlich **Company of Heroes: Opposing Fronts** (GameStar-Wertung: 87) in den Karton. Saphires knapp 180 Euro günstige **Radeon HD 3850** folgt mit dem flüsterleisen 1-Slot-Kühlsystem von AMD ebenfalls dem Referenzdesign. Als Extras liefert der Hersteller den **3DMark2006** und **PowerDVD 7** mit.

Die **Radeon 2900 GT** von HIS benutzt AMDs Standardkühler für diese Serie und dreht zwar nicht so laut wie die XT-Version, macht aber trotz allem den mit Abstand größten Radau im Test. Zum Preis von 160 Euro sind **Half-Life 2: Lost Coast** sowie **Half-Life 2: Deathmatch** inklusive.

Weil die 75 Watt des PCI-Express-Steckplatzes nicht ausreichen, ziehen alle Testkarten zusätzliche Energie über einen Stromanschluss direkt vom Netzteil.

Benchmarks

Wie unsere Benchmarks mit **Crysis**, **Unreal Tournament 3**, **World in Conflict** sowie **Company of Heroes** zeigen, liefert die **GeForce 8800 GT** High-End-Leistung zum Mitteklasspreis. In allen vier Spielen liegen **8800 GT** und die doppelt so teure 8800 GTX gleich auf. Erst ab einer Auflösung von 1920 mal 1200 Bildpunkten mit aktivierter Kantenglättung kann sich die GTX teils deutlich absetzen. In solch extremen Einstellungen wiegen der um 256 MByte größere Videospeicher und die schnellere Speicheranbindung einfach schwerer als der geringere Chiptakt im Vergleich zur **8800 GT**. In **Unreal Tournament 3** lautet das Ergebnis etwa 58,5 zu 45,7 fps und in **Company of Heroes** 33,3 zu 25,6 fps zugunsten der GTX.

Radeon HD 3870 und **HD 3850** können der **GeForce 8800 GT** in kaum einem Benchmark-Test etwas entgegensetzen. Nur mit aktivierter Kantenglättung schließt die **HD 3870** zur **8800 GT** auf und bezwingt sie in **Company of Heroes** sogar, darüber hinaus gelingt ihr absolut kein Stich. Im Preisbereich unter 200 Euro spielen die neuen AMD-Modelle aber trotzdem in einer eigenen Liga. Die **HD 3870** liegt auf Augenhöhe mit der 330 Euro teuren Radeon HD 2900 XT, die **HD 3850** aufgrund des halbierten Speichers etwas darunter. Je höher die Auflösung und die Kantenglättung, desto mehr profitiert die HD 2900 XT von ihrer flotteren Speicheranbindung – bei 1920 mal 1200 Bildpunkten und vierfacher Kantenglättung gewinnt die XT den **Crysis**-Vergleich mit 14,9 fps zu 13,0 fps (**HD 3870**) beziehungsweise 5,4 fps (**HD 3850**).

Als preiswerteste Karte im Test schlägt sich auch die **Radeon HD 2900 GT** äußerst wacker. Teilweise hält sie mit der **Radeon HD 3850** mit und deklassiert die gleich teure GeForce 8600 GTS. **Crysis** haben wir übrigens mit hohen statt sehr hohen Einstellungen getestet, um ein realistisches Umfeld zu schaffen. Sehr hohe Details berechnen derzeit nur SLI- oder Crossfire-Systeme mit zwei Grafikkarten flüssig (siehe Technik-Check in diesem Heft). Die insgesamt niedrigen Werte in **World in Conflict** hängen mit dem im Spiel eingebauten Benchmark-Durchlauf zusammen, der viel höhere Anforderungen an die Hardware stellt als das Spiel selbst. Beispielsweise zeigt er sekundenlang eine atomare Explosion im Vollbild, was jeder Grafikkarte alles abverlangt, aber in dieser Form praktisch nie im Spiel passiert. Spezialfall **Unreal Tournament 3**: Durch die Art und Weise,

wie die Engine das Bild erzeugt, unterstützt sie erstmal keine Kantenglättung. Nvidia hat dies mittlerweile über den Treiber nachgeliefert, AMD noch nicht. Grundsätzlich scheint der AMD-Treiber bei **Unreal Tournament 3** ins Stolpern zu geraten – anders können wir uns den unverhältnismäßig großen Rückstand zur 8800-Konkurrenz nicht erklären.

Preis-Leistungs-Fest

Die **GeForce 8800 GT** ist die beste Grafikkarte, die uns seit langem untergekommen ist. Überraschendes Preis-Leistungs-Verhältnis, reichlich Reserven für die Zukunft, flüsterleise – kurz: perfekt für **Crysis**. Seit dem Beta-Treiber 169.09 funktioniert hier auch der SLI-Betrieb mit zwei Grafikkarten, sodass gut Betuchte statt einer GeForce 8800 GTX zwei **GTs** kaufen und dann gut 50 Prozent schneller spielen können. Selten waren die Klassengrenzen aber

Power-Preis

Daniel Visarius: Als geräuschempfindlicher Mensch mit eigentlich viel zu hoher Monitor-Auflösung für Spiele (1920x1200) bietet mir die GeForce 8800 GT alles, was ich brauche: Volle Power in hohen Auflösungen, flüsterleisen Betrieb. Außerdem lässt sie sich weit übertakten, wie es Hersteller Zotac mit seiner AMP!-Version vormacht. Die Radeons hat AMD deutlich verbessert; sie sind in der Preisklasse um 200 Euro führend, für mich persönlich aber trotzdem zu langsam.



daniel@gamestar.de

so eindeutig abgesteckt wie in diesem Test. Fast lautlos schwebt die **GeForce 8800 GT** auf High-End-Niveau weit über Radeon **HD 3870** und **HD 3850**. Wer aber keine 250 Euro ausgeben kann oder will, bekommt bei AMD für 200 beziehungsweise 170 Euro richtig viel Leistung fürs Geld und spielt dann auch flüsterleise. Spannend wird der direkte Vergleich im Dezember, wenn Nvidia eine 8800 GT mit 256 MByte für 170 Euro

nachlegt. Dann dürfte auch die zum Kurs von 160 Euro noch attraktive **Radeon HD 2900 GT** entweder gemeinsam mit der direkten Konkurrenz GeForce 8600 GTS im Preis sinken oder aus dem Angebot fallen.

Genug DirectX-10-Leistung für jeden Geldbeutel gibt es also. Tolle neue Spiele sind auch mehr als genügend da. Wetter und Jahreszeit – perfekt. Genießen Sie die längsten Spielenächte des Jahres! **DV**

Testergebnisse



NX88T512H-B

Gigabyte / 250 Euro

Hersteller / Preis

Technische Angaben

Grafikchip
GPU/DDR-Takt
Video-RAM
RAM-Anbindung
DirectX-Version
Steckplatz

G92
600/1.800 MHz
512 MByte
256 Bit
10.0
PCIe 16x

Bewertung

Spielleistung 40%

Pro & Kontra

+ extrem schnell bis 1680x1050
+ insgesamt fast so schnell wie die 500 Euro teure 8800 GTX

Bildqualität 20%

Pro & Kontra

+ sehr gute Kantenglättung
+ perfektes AF
+ Kantenglättung etwas schlechter als Radeon

Technik 20%

Pro & Kontra

+ DirectX 10.0
+ SLI
+ Stromverbrauch ok

Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

+ stets flüsterleise
+ Bauhöhe nur 1 Slot
+ Karte wird ziemlich warm

Ausstattung 10%

Pro & Kontra

+ 512 MByte
+ Adapter + HDCP
+ gutes Spiel

Fazit

Die flüsterleise GeForce 8800 GT liefert in Spielen fast so viel wie die doppelt so teure GeForce 8800 GTX! Neue Referenz ab 200 Euro!

Preis/Leistung

Sehr gut

89

8800 GT Amp!

Zotac / 270 Euro

G92
700/2.000 MHz
512 MByte
256 Bit
10.0
PCIe 16x

+ schnellste Karte im Test
+ insgesamt fast so schnell wie die 500 Euro teure 8800 GTX

+ sehr gute Kantenglättung
+ perfektes AF
+ Kantenglättung etwas schlechter als Radeon

+ DirectX 10.0
+ SLI
+ vom Hersteller übertaktet
+ Stromverbrauch ok

+ stets flüsterleise
+ Bauhöhe nur 1 Slot
+ Karte wird ziemlich warm

+ 512 MByte
+ Adapter + HDCP
+ sonst nichts

Übertaktete GeForce 8800 GT mit modifiziertem, aber dennoch flüsterleisem Lüfter. Für 270 Euro einen Blick wert.

Gut

87

EAH3870

Asus / 220 Euro

RV670
775/2.250 MHz
512 MByte
256 Bit
10.1
PCIe 16x

+ sehr schnell bis 1680x1050
+ deutlich langsamer als 8800 GT
+ wenig schneller als HD 3850

+ fast perfekte Kantenglättung
+ fast perfektes AF
+ AF flimmert teils minimal

+ DirectX 10.1
+ Crossfire
+ effektive Stromsparmechanismen

+ unter Windows und in Spielen leise
+ 2-Slot-Bauhöhe

+ 512 MByte
+ Adapter + HDCP
+ gutes Spiel

Sehr leise, geringer Strombedarf. So schnell wie HD 2900 XT, aber 100 Euro billiger, gegen die 8800 GT ohne Chance.

Befriedigend

86

Radeon HD 3850

Sapphire / 170 Euro

RV670
670/1.666 MHz
256 MByte
256 Bit
10.1
PCIe 16x

+ schnell bis 1680x1050
+ deutlich langsamer als 8800 GT
+ hohe Auflösungen

+ fast perfekte Kantenglättung
+ fast perfektes AF
+ AF flimmert teils minimal

+ DirectX 10.1
+ Crossfire
+ effektive Stromsparmechanismen

+ unter Windows und in Spielen leise
+ Bauhöhe nur 1 Slot

+ Adapter + HDCP
+ DVD-Player + 3DMark 2006
+ nur 256 MByte

Schnell, flach und leise. Im Preisbereich um 170 Euro derzeit konkurrenzlos. Für extreme Details zu wenig Speicher.

Gut

83

Rad. HD 2900 GT

HIS / 150 Euro

R600
600/1.800 MHz
256 MByte
256 Bit
10.0
PCIe 16x

+ gute Leistung in 1280x1024
+ zu langsam für höhere Auflösungen oder Kantenglättung

+ fast perfekte Kantenglättung
+ fast perfektes AF
+ AF flimmert teils minimal

+ DirectX 10.0
+ Crossfire
+ hoher Strombedarf

+ unter Windows leise
+ in Spielen hörbar bis deutlich hörbar
+ 2-Slot-Bauhöhe

+ Adapter + HDCP
+ kleines Spielepaket
+ nur 256 MByte

Deklasiert die GeForce 8600 GTS. Für nur 20 Euro mehr bekommen Sie aber bereits Sapphires klar bessere Radeon HD 3850.

Befriedigend

75

Treiber-Tuning

Ein richtig konfigurierter Grafikkartentreiber poliert Ihre Lieblingsspiele optisch auf Hochglanz. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Einstellungen aus der Optionsflut.

Glatte Kanten per Antialiasing

Wie das Beispielbild unter »Leistung« zeigt, erschienen schräge Kanten in Spielen häufig pixelig und somit nicht sehr realistisch. Den hässlichen Treppeneffekten beugen Sie per Kantenglättung oder Antialiasing (AA) vor, zu sehen am Beispiel »Qualität«. Kantenglättung kostet in aktuellen Titeln viel Leistung, aber auch Besitzer kleinerer Karten können ältere Spiele damit verschönern.

Kantenglättung aktivieren

Um AA zu aktivieren, stehen Ihnen bei »Antialiasing-Modus« unter »3D-Einstellungen verwalten« mehrere Optionen zur Auswahl: Unterstützt ein Spiel Antialiasing im eingebauten Grafikenü, wählen Sie im Treiber am besten »Anwendungsgesteuert«. Unterstützt ein Titel keine Kantenglättung, können Sie AA durch »Beliebige Anwendungseinstellungen überschreiben« einschalten. Den gewünschten Glättungsgrad finden Sie nun unter »Antialiasing-Einstellung«. Niedrige AA-Stufen wie »2x« kosten eher wenig Leistung. Höhere wie »4x« oder »8x« glätten schöner, kosten aber auch deutlich mehr Performance. Welche Einstellung die richtige ist, kommt auf das jeweilige Spiel und Ihre Grafikkarte an.

Nur mit einer GeForce-8-Karte steht die Option »Anwendungseinstellungen erweitern« zur Verfügung. Damit können Sie eine bereits im Spiel eingestellte AA-Stufe per Treiber weiter erhöhen. So stellen Sie etwa im Spiel 4xAA ein und im Treiber unter dem Punkt »Antialiasing-Einstellung« dann 8xAA. Teils erhalten Sie damit achtfaches Antialiasing zum Performance-Preis von vierfachem.

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen	Programmeinstellungen
Funktion	Einstellung
Anisotrope Filterung	Anwendungsgesteuert
Antialiasing – Gamma-Korrektur	Ein
Antialiasing – Modus	Anwendungsgesteuert
Antialiasing – Transparenz	Supersampling
Antialiasing – Einstellung	Anwendungsgesteuert

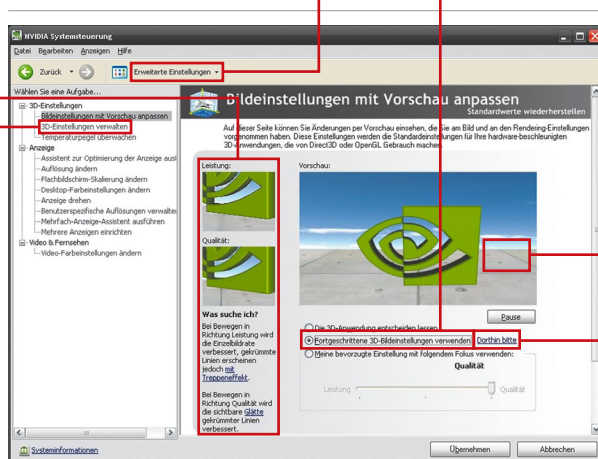
Alles im Blick

Wählen Sie hier zunächst die »Erweiterten Einstellungen«, um alle wichtigen Optionen Ihrer Grafikkarte wie etwa »3D-Einstellungen verwalten« in der Baumstruktur links freizuschalten.

Profi-Einstellungen

In der Standardansicht erreichen Sie die detaillierten 3D-Einstellungen nicht. Der Schieberegler zwischen »Leistung« und »Qualität« veranschaulicht zwar Kantenglättung und Texturfilterung anhand des rotierenden Nvidia-Logos samt Hintergrund. Für die hier beschriebenen Tipps sollten Sie aber »Fortgeschrittene 3D-Bildeinstellungen« wählen, die Sie unter »Dorthin bitte« finden.

GeForce-Treiber



Spieleprofile

Je nach Leistungshunger eines Spiels können Sie mal mehr, mal weniger Bildqualität von Ihrer GeForce fordern. Damit Sie aber nicht jedes Mal alle Einstellungen neu anpassen müssen, bietet der Nvidia-Treiber in den »Programmeinstellungen« unter »3D-Einstellungen verwalten« Profile für einzelne Spiele an. In den Profilen können Sie alle relevanten Einstellungen speichern, sodass der Treiber jeden Ihrer Lieblingstitel mit den passenden Bildqualitäts-einstellungen startet.

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen	Programmeinstellungen
Funktion	Einstellung
Antialiasing – Gamma-Korrektur	Ein
Antialiasing – Modus	Anwendungsgesteuert
Antialiasing – Transparenz	Supersampling
Antialiasing – Einstellung	Anwendungsgesteuert
Dreifach-Puffer	Aus
Erweiterungsbeschränkung	Aus
Fehlerrückmeldung	Aus
Minimale Anzeigefrequenz	Keine Angabe
Multi-Display/Geometrie GPU-Beleuchtung	Multi-Display-Leistungs-Modus
Texturfilterung – Negativer LOD-Bias	Clamp
Texturfilterung – Optimierung von anisot...	Aus
Texturfilterung – Trilineare Optimierung	Aus

Schärfere Texturen

Vor allem bei flachem Blickwinkel und hoher Sichtweite vermischen Texturen in der Ferne. Dem wirkt die anisotrope Texturfilterung entgegen, indem sie die Polygontapeten bis zum virtuellen Horizont schärft.

Anisotrope Filterung

Falls ein Spiel Texturschärfung (AF) in den Grafikeinstellungen anbietet, wählen Sie beim Punkt »Anisotrope Filterung« am besten »Anwendungsgesteuert« und aktivieren die Texturschärfung im Spiel. Je höher die Einstellung, umso schärfer und klarer erscheinen Texturen speziell in der Ferne. Wir empfehlen 8xAF für sehr gute Filterqualität, bei Leistungsproblemen hilft auch das sparsamere 4xAF. Texturen bereits spürbar.

Um trotz aktiviertem AF mehr Performance aus den GeForce-Karten zu schinden, hat Nvidia einige Schummeleien in den Treiber eingebaut. Die verschlechtern aber die AF-Qualität, weshalb Sie die »Optimierung von anisotropen Mustern« und die »Trilineare Optimierung« abschalten sollten. Am einfachsten setzen Sie das zu den Schalter »Texturfilterungsqualität« auf »Hohe Qualität«. Nutzen Sie AF, sollte der »Negative LOD-Bias« zudem auf »Clamp« stehen.

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen	Programmeinstellungen
Funktion	Einstellung
Anisotrope Filterung	Anwendungsgesteuert
Antialiasing – Gamma-Korrektur	Ein
Antialiasing – Modus	Anwendungsgesteuert
Antialiasing – Transparenz	Supersampling

Schönere Kanten ab GeForce 7

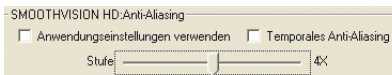
Die Option »Gamma-Korrektur« steht erst ab einer GeForce 7 zur Verfügung und verbessert Farbwiedergabe sowie Glättungsqualität an den Pixeltreppen ein wenig. Da das nicht spürbar Leistung kostet, sollte die Option immer aktiviert sein. Auch »AA-Transparenz« beherrschen nur GeForce 7 und 8. Damit bearbeitet die 3D-Karte auch halbtransparente Strukturen wie Gitter oder Zäune. »Supersampling« liefert das deutlich bessere Ergebnis als »Multisampling«, kostet aber mehr Performance.

Ruhigeres Bild

Besonders, wenn Sie ältere oder anspruchslosere Titel auf einem leistungsfähigen PC spielen, sollten Sie die »Vertikale Synchronisierung« (Vsync) anschalten. Damit limitiert Ihre Grafikkarte die maximalen Frames pro Sekunde auf die Darstellungsfrequenz Ihres Monitors. Besonders bei Bewegungen im Spiel können sonst hässliche und störende Zeilenverschiebungen auftreten. In der Regel sollten Sie aber »Einstellungen für 3D-Anwendung verwenden« wählen und Vsync im Spiel selbst an- oder abschalten. »Dreifach Pufferung« optimiert das Verfahren zusätzlich.

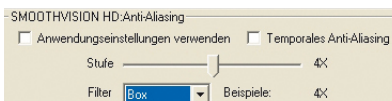
Kantenglättung

Nach Möglichkeit sollten Sie Antialiasing im Spiel aktivieren und ein Häkchen bei »Anwendungseinstellungen verwenden« setzen. Funktioniert das nicht, entfernen Sie das Häkchen und wählen die gewünschte AA-Stufe per Hand: Bei viel Leistungsreserven empfiehlt sich 4xAA und höher, bei wenig Luft glättet auch 2xAA bereits sichtbar. Die Option »Temporal Antialiasing« ist bei hohen Bildwiederholraten über 60 fps einen Versuch wert – teils erhalten Sie damit etwa vierfache AA-Qualität für die Performance von 2xAA.



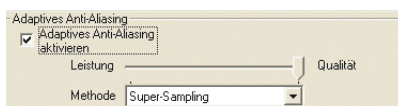
AA-Modi der HD-2000-Serie

Eine Radeon der HD-2000-Serie bietet im Ausklappenmenü »Filter« zusätzliche Kantenglättungsmodi an, die eine bessere Qualität als der Standardmodus »Box« bieten sollen. Allerdings verursachen sowohl der »Narrow Tent« als auch der »Wide Tent«-Filter eine störende Unschärfe. Die »Edge Detect«-Einstellung ist zwar scharf, glättet aber kaum besser als der Standardmodus und kostet mehr Leistung. Wir empfehlen Ihnen den »Box«-Filter.



Adaptives Antialiasing

Im Punkt »Adaptives Antialiasing« aktivieren Sie Kantenglättung für (halb-)transparente Objekte wie Gitter, Zäune oder Geländer. Als »Methode« sollten Sie »Supersampling« wählen und den Regler je nach Spiel und Leistungsreserven auf »Leistung« oder »Qualität« stellen. »Multisampling« empfehlen wir nicht, da keinerlei Wirkung in Spielen erkennbar ist.



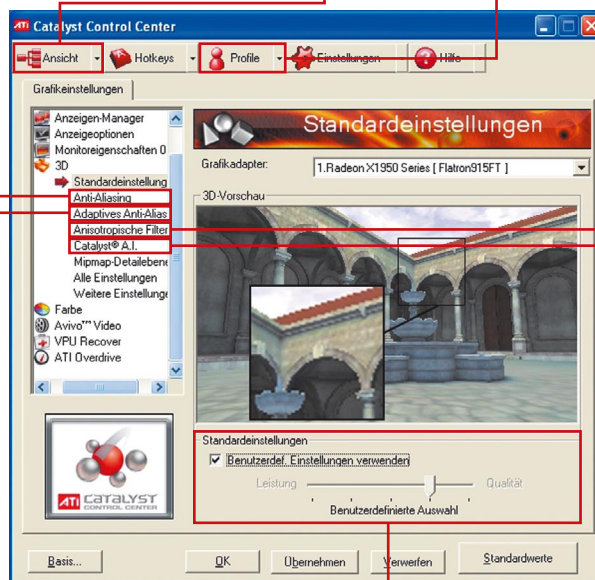
Detailansicht

Beim ersten Start des Catalyst Control Centers sollten Sie die »Erweiterte Ansicht« wählen. Falls Sie bereits mit der Basisansicht gestartet sind, finden Sie die Option auch in der Kopfleiste unter »Ansicht«.

Spielprofil

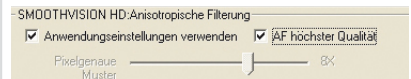
Besonders für ältere Titel bleibt häufig genug Luft, um mit maximaler Bildqualität zu spielen. Um nicht bei jedem Spielstart alle 3D-Einstellungen erneut von Hand auf den jeweiligen Titel abstimmen zu müssen, können Sie diese im Profil-Manager speichern. Die Spieleprofile können Sie dann auf Wunsch per Hotkey oder Desktop-Verknüpfung aktivieren.

Radeon-Treiber



Anisotrope Filterung

Im deutschen ATI-Treiber fälschlicherweise »Anisotropische« statt »Anisotrope Filterung« genannt, finden sich hier die Einstellungen zur Texturschärfung. Bietet ein Spiel eine entsprechende Option, aktivieren Sie den anisotropen Filter in den Grafikoptionen und wählen im Treiber »Anwendungseinstellungen verwenden«. Finden Sie keine entsprechende Einstellung im Spiel, entfernen Sie das Häkchen und wählen eine AF-Stufe selbst – je höher, umso schärfer, aber auch umso leistungszehrender. Meist stellt 8xAF ein gutes Mittelmaß dar. Bei älteren Radeon vor der HD-2000-Serie sollte zudem »AF höchster Qualität« aktiv sein, um Texturen an schrägen Oberflächen mit voller Qualität zu filtern.



Künstliche Intelligenz

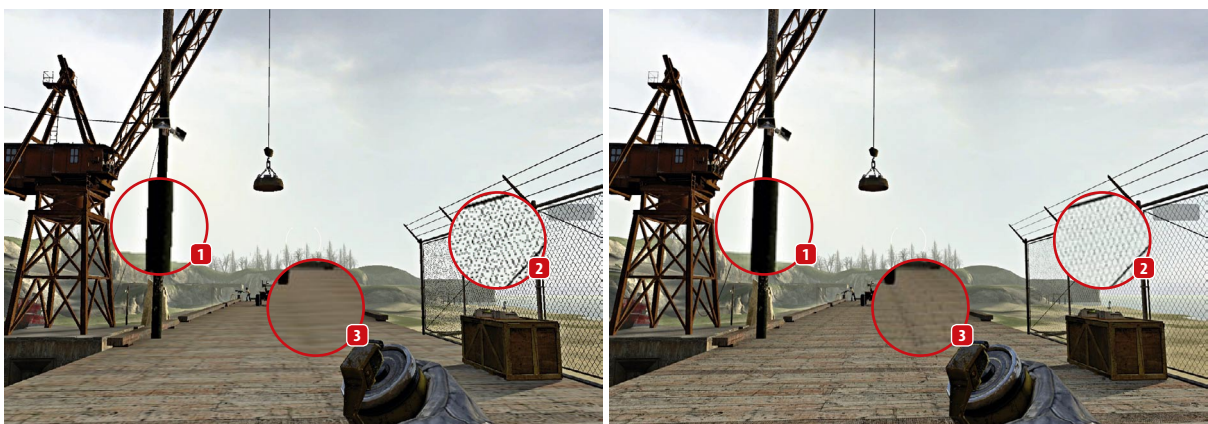
»Catalyst A.I.« bestimmt die Optimierungen, die der Treiber je nach Titel aktiviert. Die »Standard«-Einstellung stellt einen guten Kompromiss zwischen Bildqualität und Leistung dar. In der wesentlich schnelleren »Erweitert«-Position leidet die Bildqualität dagegen spürbar. Mit der Option »Catalyst A.I. deaktivieren« erhalten Sie die maximale Bildqualität ohne jedwede Schummelei. Allerdings fehlen auch viele spezialisierte Treiberanpassungen, sodass Leistung und Darstellung teils erheblich leiden.



Standardeinstellungen

Der Schieberegler bietet eine schnelle Möglichkeit, die Bildqualität Ihrer Radeon einzustellen. Um das Optimum aus Ihrer Radeon zu holen, sollten Sie ein Häkchen bei »Benutzerdefinierte Einstellungen verwenden« setzen und die Bildqualität selbst tunen.

Alte Spiele verschönern



Bildverbesserungen wie **Kantenglättung** 1 gepaart mit **Transparenz-Antialiasing** 2 und **Texturschärfung** 3 verschönern die Grafik (rechts). Besonders ältere Titel mit moderaten Anforderungen wie hier Half-Life 2 laufen meist problemlos mit maximaler Bildqualität. Aktuelle Tophits profitieren genauso, benötigen aber eine flotte 3D-Karte.

AMD Phenom vs. Intel Penryn

Mit dem Phenom bekommen die angegrauten Athlon-64-Prozessoren einen Nachfolger – der muss sich in unserem Spieletest gegen Intels neueste Core-2-CPU mit Penryn-Kern behaupten.

Seit über einem Jahr liegen Intels starke Core-2-CPUs an der Leistungsspitze. Die vormals lange führenden Athlon-64-Prozessoren konnten trotz steigender Taktraten in Sachen Performance nicht den Anschluss halten und überzeugten Käufer in der Zwischenzeit hauptsächlich durch ihren günstigen Preis.

Nun erreicht uns kurz vor Redaktionsschluss der lange erwartete Athlon-Nachfolger **Phenom**, den wir erstmals ausgiebig unter die Lupe nehmen. Auch Konkurrent Intel schläft nicht und liefert sein brandneues Quad-Core-Flaggschiff mit überarbeiteter Penryn-Architektur zum Test. Wir stellen die neuen Prozessoren im Detail vor und jagen sie durch unseren Benchmark-Parcours.

Phenom-Modelle

Zum Start der **Phenom**-Serie stellt AMD zwei Vierkern-Modelle vor, die sich nur durch geringe Takt- und Preisunterschiede voneinander unterscheiden: den **Phenom X4/9500** mit 2,2 GHz Takt (230 Euro) sowie den **Phenom X4/9600** mit 2,3 GHz (260 Euro). Ein ebenfalls geplanter **Phenom X4/9700** mit 2,4 GHz ist zwar bereits für 285 Euro bei Internethändlern gelistet, verschwand aber am Tag des Redaktionsschlusses plötzlich aus AMDs Planung, der so genannten Roadmap. Ein schnellerer **Phenom FX** ist nur für Mainboards mit zwei Sockeln (F+) geplant, Takt und Preis sind derzeit nicht bekannt. Zusätzlich will AMD **Phenom X3**-CPUs mit drei Rechenkernen ver-

kaufen – wahrscheinlich der Ausschuss der Quad-Core-Produktion mit einem defekten Rechenkern. Nach unten hin rundet die **Phenom X2**-Serie mit zwei Kernen das Angebot ab. Noch günstiger sollen kommende Athlon-64-X2-Modelle mit abgespecktem Phenom-Innenleben werden. Voraussichtlich erscheint auch ein Sempron mit der neuen Architektur und nur einem Kern zu einem besonders günstigen Kurs.

Phenom-Technik

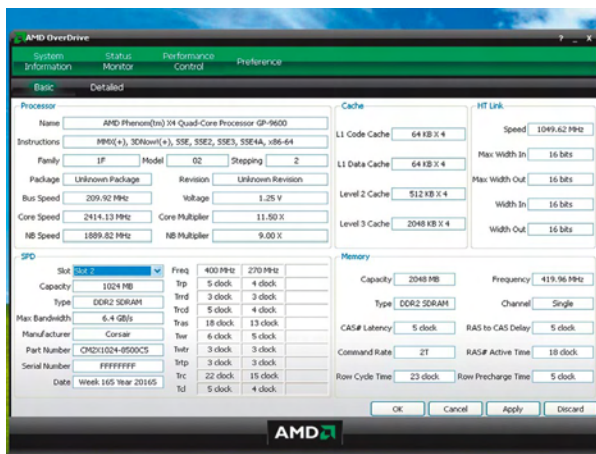
Wie die Athlon-64-Vorgänger stellt AMD auch den **Phenom** in 65-Nanometer-Technik her, allerdings mit bis zu vier Rechenkernen. Erstmals stecken beim Phenom zudem alle vier Kerne in einem gemeinsamen Silizium-

Die. Konkurrent Intel packt beim Penryn dagegen einfach zwei Dual-Core-Dies auf einen Träger.

Die Mikroarchitektur im Inneren des Phenom unterscheidet sich deutlich von den Vorgängern: Um Zugriffe auf den verhältnismäßig langsamen Hauptspeicher zu verringern, stattet AMD die Newcomer mit 2,0 MByte zusätzlichem Level-3-Cache aus, den sich alle Kerne teilen. Dieser schnelle Zwischenspeicher arbeitet wesentlich flotter als der Arbeitsspeicher. Aber auch die Zugriffe auf den Hauptspeicher (maximale Geschwindigkeit: DDR2-1066) erledigt ein Phenom dank zwei voneinander unabhängigen Speicher-Controllern schneller als die Vorgänger. Zudem hat AMD die für Multimedia und Spiele



Äußerlich unterscheidet den **Phenom** nur das Logo von den Athlon-64-Vorgängern.



AMDs Overclocking-Tool »Overdrive« erlaubt das **Tuning** von CPU und Chipsatz.

wichtigen SSE-Einheiten deutlich leistungsfähiger gestaltet. Dabei soll der Energieverbrauch gegenüber einem Athlon 64 nicht steigen. Das gelingt dank ausgefeilter Stromsparmechanismen, die etwa Takt und Spannung der Rechenkerne je nach Last einzeln steuern. Auch für Übertaktungsmanöver sollen sich dadurch neue Möglichkeiten ergeben: So könnte etwa nur ein Kern stark übertaktet werden, während die anderen »schlafen«, ohne dass die Hitzeentwicklung unverhältnismäßig steigt – nützlich für Spiele, die nur einen Kern nutzen.

Socket AM2+

Mit dem Phenom führt AMD auch den neuen CPU-Socket AM2+ ein. Wie der Name vermuten lässt, unterscheidet der sich kaum vom bisher aktuellen Socket AM2. Daher lautet die gute Nachricht: Aufrüstwillige können ihr bestehendes AM2-System problemlos mit einem Phenom aufwerten. Die Nachteile: Zum einen streiken die neu entwickelten Stromsparmechanismen in AM2-Boards. Zum anderen arbeitet die Hypertransport-3-Schnittstelle (HT 3.0) des Phenom im Socket AM2 nur auf dem Niveau des in den AM2-Athlons verwendeten Vorgängers HT 2.0. So sinkt die maximale Bandbreite, die für die Kommunikation zwischen Phenom-CPU und Peripherie wie Grafikkarte oder RAM zur Verfügung steht, um mehr als die Hälfte. In Spiele-PCs mit einer einzelnen Grafikkarte hat ein **Phenom** in einem AM2-System leistungsmäßig jedoch keine Nachteile – eventuell profitieren aber kommende Crossfire-Systeme mit vier Radeons durch die höhere Geschwindigkeit von HT 3.0. Als ersten AM2+-Untersatz testen wir das Gigabyte **790FX-DQ6** (210 Euro) mit dem brandneuen 790FX-Chipsatz von AMD.

Intels Penryn

Unter dem Codenamen Penryn hält eine überarbeitete Mikroarchitektur Einzug in die Core-2-CPU von Intel. Trotz einiger technischer Neuerungen bleibt es aber bei den bekannten Namen Core 2 Duo und Core 2 Quad. Einzige Zahlenangabe im Modellnamen steigt: Derzeit ist die Core 2 Duo/Quad-6000-Serie aktuell, mit dem Penryn-Kern kommt die 9000-Reihe für Quad-Cores und die 8000-Serie für Dual-Cores.

Die wichtigste Neuerung des Penryn gegenüber den Vorgängern ist das von 65 auf 45 Nanometer umgestellte Herstellungsverfahren. Durch die kleinere Strukturbreite und neuartige Fertigungsmaterialien arbeitet ein Penryn laut Intel entweder bei gleichem Takt deutlich sparsamer oder bei gleichem Stromverbrauch deutlich schneller als die Vorgänger. Messungen unserer Schwester-Webseite Tecchannel.de bestätigen das: Trotz identischem Takt von 3,0 GHz verbraucht der **Core 2 Quad QX9650** mit Penryn-Kern unter Volllast stattliche 53 Watt weniger als der Vorgängerprozessor **QX6850** (Gesamtsystem: 264 gegen 317 Watt).

Den gemeinsamen Cache-Speicher optimiert Intel beim Penryn geringfügig und vergrößert ihn zudem von 4,0 auf 6,0 MByte pro Dual-Core-Die – ein Quadcore-Penryn bringt es damit insgesamt auf 12,0 MByte Cache! Zudem versteht der Penryn neue SSE-Befehle und arbeitet mit einer im Detail verbesserten SSE-Engine, was sich auch in höherer Spiele-Performance bemerkbar macht (siehe Abschnitt »Spieleleistung«). Für unsere Tests nutzen wir den ersten erhältlichen Penryn-Chip, den **Core 2 Quad QX9650** (3,0 GHz, 1.000 Euro) – günstigere Modelle folgen Anfang 2008. Welche Mainboards für Penryns in Frage kommen, verrät der Kasten »Penryn-Platinen«.

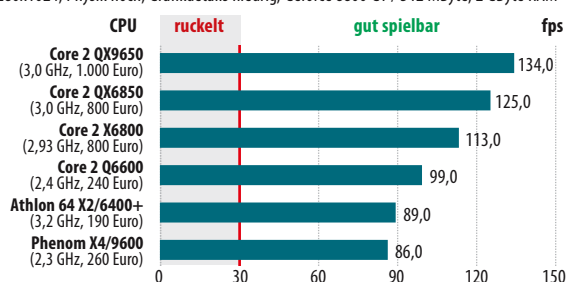
Testsystem

Ursprünglich sollte uns AMD den, bis einen Tag vor Redaktionsschluss noch in den AMD-Planungen vorhandenen, **Phenom X4/9700** mit 2,4 GHz liefern. Ohne Angabe von Gründen erhielten wir nur den 100 MHz langsameren **X4/9600** mit 2,3 GHz. Allerdings dürfte der Leistungsunterschied zwischen den beiden Modellen sehr gering ausfallen – von den etwas über vier Prozent mehr Takt des verschollenen **X4/9700** mit 2,4 GHz gegenüber dem **X4/9600** mit 2,3 GHz kommt in Spielen erfahrungsgemäß nur sehr wenig Leistung an. Zum Vergleich zwischen dem getesteten Phenom **X4/9600** für 260 Euro und der direkten Intel-Konkurrenz jagen wir den mit 240 Euro in etwa gleich teuren **Core 2 Quad Q6600** durch unsere Benchmarks.

Als Mainboard für den **X4/9600** kommt das Gigabyte

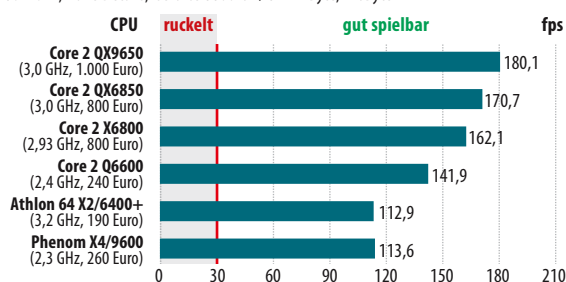
World in Conflict

1280x1024, Physik hoch, Grafikdetails niedrig, Geforce 8800 GT / 512 MByte, 2 GByte RAM



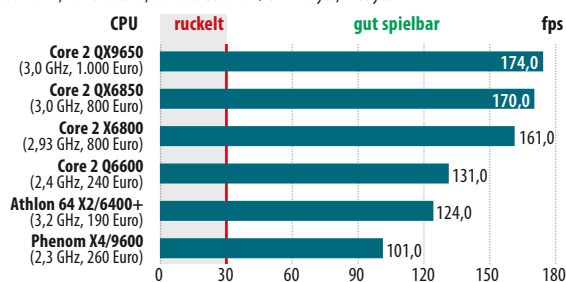
UT 3

1280x1024, hohe Details, Geforce 8800 GT / 512 MByte, 2 GByte RAM



F.E.A.R.

1280x1024, hohe Details, Geforce 8800 GT / 512 MByte, 2 GByte RAM



790FX-DQ6 (ca. 210 Euro) mit dem brandneuen AMD-790FX-Chipsatz zum Einsatz. Da der die Basis für das kommende Quad-Crossfire mit vier Radeon HD 3800 stellt, finden sich vier PCI-Express-x16-Slots (PCIe 2.0) auf dem **790FX-DQ6**. Dazu gibt's acht SATA2-Ports, davon zwei als ex-

terne Variante sowie zwei GBit-Netzwerkanschlüsse, Firewire und HD-Audio. Trotz vorhandenem DDR2-1066-RAM, welches die Phenoms nach offiziellen AMD-Angaben unterstützen konnten wir im Bios des **790FX-DQ6** nur DDR2-800 einstellen. Laut Gigabyte hängt es von der

Phenom-Komplett-PC

Unser Testmuster des Phenom X4/9600 lieferte uns der Hersteller One in einem Komplett-PC in die Redaktion. Die Basis des Phenom-Systems stellt das umfangreich ausgestattete AM2+-Mainboard Gigabyte 790FX-DQ6, auf dem satte 4,0 GByte DDR2-800-RAM und zwei brandneue Radeon HD 3870 als Crossfire-Gespann stecken. Die Energie liefert ein 1.000-Watt-Netzteil von Xilence, zudem gibt's zwei 250-GByte-Festplatten mit 7.200 Umdrehungen sowie einen Multiformat-DVD-Brenner. Das Ganze befindet sich sauber verkabelt im imposanten Stacker-831-Gehäuse von Cooler-master und soll in Kürze bei One erhältlich sein. Kostenpunkt: 1.600 Euro.



Penryn-Platinen



Intel 965/975: Obwohl weder der 965- noch der 975-Chipsatz offiziell für Penryn-CPU's vorgesehen sind, liefern einige Mainboard-Hersteller wie etwa Asus die Penryn-Unterstützung per BIOS-Update nach.



Intel 3x-Serie: Mainboards mit den Intel-Chipsätzen P35, X38 oder G31/33 sind seit einigen Monaten erhältlich und von Intel für Core-2-CPU's mit Penryn-Kern ausgelegt. Ein BIOS-Update ist trotzdem oft fällig.



Nforce 6/7: Sowohl der Nforce 6 (nach einem BIOS-Update) als auch der kommende und bis auf die PCI-Express-2.0-Slots nahezu identische Nforce 7 spielen mit dem Penryn laut offiziellen Angaben problemlos zusammen.

verwendeten CPU ab, welche DDR2-Geschwindigkeit unterstützt wird – eventuell schafft ein zukünftiges Bios-Update Abhilfe.

Intels **QX9650** (3,0 GHz, FSB1333) mit Penryn-Kern testen wir auf dem Asus-Mainboard **P5K3 Deluxe** (180 Euro) mit Intel-P35-Chipsatz. Als Speicher verwenden wir dieselben Module wie beim Phenom – ebenfalls mit DDR2-800-Geschwindigkeit. Zum Vergleich zwischen dem alten 65-Nanometer-Kern der Core-2-CPU's und dem neuen 45-Nanometer-Penryn testen wir den **Core 2 Quad QX6850**, der wie der neue **QX9650** mit 3,0 GHz und FSB1333

arbeitet, allerdings nur 8 MByte statt 12 MByte Cache besitzt. Allen Prozessoren steht eine GeForce 8800 GT zur Seite (siehe Test im Schwerpunkt dieser Ausgabe). Dass Dual-Core-CPU's trotz der aktuellen Quad-Core-Flut noch lange nicht zum alten Eisen gehören, beweisen **Core 2 Duo X6800** und **Athlon 64 X2/6400+**.

Benchmarks

Alle Spiele testen wir in der Auflösung 1280 mal 1024 Pixel ohne Bildverbesserungen. So limitiert nicht die Grafikleistung die Framerate, sondern einzig die Rechenkraft der CPU's entscheidet.

Für den **Phenom X4/9600** fällt die Bilanz ernüchternd aus: Alle Intel-CPU's im Test sind spürbar schneller als der AMD-Neuling. Gegen die teuren High-End-Konkurrenten ist das aufgrund des deutlich niedrigeren Preises von 260 Euro für den **X4/9600** kein Beinbruch. Allerdings überholt selbst der etwas günstigere **Core 2 Quad Q6600** (240 Euro) den **X4/9600**. Im auf Einkern-CPU's optimierten **F.E.A.R.** ist der Rückstand mit 137,0 Frames (Q6600) zu 101,0 fps (X4/9600) besonders deutlich. Aber auch in **UT3**, das alle vier Kerne nutzt, verliert er mit 141,9 zu 113,6 fps klar gegen den **Q6600**. Beim **Athlon 64 X2/6400+** kann der Phenom in unseren Tests dagegen meist mithalten, obwohl er 900 MHz langsamer taktet.

Intels neues Flaggschiff **QX9650** mit dem frischen Penryn-Kern übernimmt dagegen knapp den Performance-Thron vom eigenen Vorgänger **QX6850**. Den überholt er trotz identischem Takt dank des größeren und effizienteren Cache-Speichers sowie der generalüberholten Mikroarchitektur – allerdings nur knapp, etwa mit 134,0 zu 125,0 fps in **World in Conflict** sowie 180,1 zu 170,7 fps in **UT3**.

Fazit

Trotz neuer Mikroarchitektur gelingt es dem Phenom **X4/9600** nicht, die dominierenden Core-2-CPU's zu gefährden. Im Verhältnis zum Dual-Core-Vorgänger Athlon 64 X2 benötigt AMDs Neuling aber fast ein Gigahertz weniger Takt für die annähernd gleiche Leistung – zudem mit vier Rechenkernen, die Spiele bisher kaum nutzen. Auch der maximale Stromverbrauch des getesteten **X4/9600** fällt mit maximal 95 Watt geringer aus als beim **Athlon 64 X2/6400+** mit maximal 125 Watt. Damit sollten die **Phenoms** noch Luft haben für weitere Taktsteigerungen und könnten damit auch die Intel-Konkurrenz gefährden. Allerdings zeigt der erste Penryn von Intel, dass der neue Kern durch den stark gesunkenen Stromverbrauch über mindestens ebenbürtige Reserven verfügt – ein **QX9770** mit 3,2 GHz sowie FSB1600 soll bereits im ersten Quartal 2008 folgen.

Mehr Phenom



florian@gamestar.de

Florian Klein: Ich hatte mir vom Phenom mehr erhofft. Dass vorerst kein High-End-Modell erscheint, ist zwar schlecht fürs Marketing, stört mich aber gar nicht. Wer gibt schon 1.000 Euro für eine CPU aus, wenn er für den gleichen Betrag vier fast ebenbürtige Modelle der jeweils aktuellen Generation bekommt? Aber der 2,3-GHz-Phenom kann in keiner Disziplin mit dem (auch noch günstigeren) Intel-Konkurrenten mithalten. Ich hoffe, dass AMD den Takt schnell steigern kann und so den Konkurrenzkampf zu Gunsten niedrigerer Preise erneut anfährt. Denn Intel hat mit der Penryn-Familie einen sehr schnellen und sparsamen Trumpf in der Hinterhand, der bald die erschwierliche Mittelklasse erobert.

Unterm Strich liefert AMD mit dem Phenom keine Performance-Überraschung, aber eine moderne Quad-Core-CPU zum fairen Preis. Intel dagegen baut mit dem Penryn den Vorsprung auf AMD weiter aus und wird die Phenoms in Zukunft zunehmend stärker unter Druck setzen.



Gigabytes **790FX-DQ6** beherbergt problemlos bis zu vier Single-Slot-Grafikkarten

Core 2 Quad QX9650

Ca. Preis 1.000 Euro Hersteller Intel

TECHNISCHE ANGABEN PENRYN-CPU

Kern	Yorkfield	Caches (L1/L2/L3)	32 / 12 MB / –
Fertigung	45 nm	FSB	1333
Taktfrequenz	3,0 GHz	Steckplatz	Sockel 775

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> maximale Spieleleistung vier Rechenkerne 	40/40
Arbeitsleistung	<ul style="list-style-type: none"> maximale Arbeitsleistung extrem schnell bei parallelen Anwendungen 	20/20
Multi-media-leistung	<ul style="list-style-type: none"> maximale Multimedia-Leistung encodiert Videos sehr flott 	20/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> vier Kerne 64 Bit großer Cache kein übergreifender Cache für alle vier Kerne 	9/10
Energieeffizienz	<ul style="list-style-type: none"> spart Strom in Ruhephasen unter Last deutlich sparsamer als Vorgänger 	8/10

Fazit Schnellster Spieleprozessor mit vier Kernen und moderatem Stromverbrauch. Aufgrund des extremen Preises von 1.000 Euro nur für High-End-Fans empfehlenswert.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

97

Phenom X4/9600

Ca. Preis 260 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN PHENOM-CPU

Kern	Agena	Caches (L1/L2/L3)	512 / 2 MB / 2 MB
Fertigung	65 nm	FSB	Hypertrans. 3.0
Taktfrequenz	2,3 GHz	Steckplatz	Sockel AM2(+)

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> gute Spieleleistung vier Rechenkerne 	33/40
Arbeitsleistung	<ul style="list-style-type: none"> hohe Arbeitsleistung schnell bei parallelen Anwendungen 	16/20
Multi-media-leistung	<ul style="list-style-type: none"> gute Multimedia-Leistung komprimiert flott 	17/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> vier Rechenkerne 64 Bit gemeinsamer L3-Cache niedriger Takt brems Leistung 	9/10
Energieeffizienz	<ul style="list-style-type: none"> spart viel Strom in Ruhephasen deutlich genügsamer als Vorgänger 	8/10

Fazit Flotter Vierkernprozessor mit guter Spiele- und Arbeitsleistung sowie akzeptablem Stromverbrauch. Im Vergleich zur preislich ähnlichen Intel-Konkurrenz etwas zu langsam.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

83

790FX-DQ6

Ca. Preis 210 Euro Hersteller Gigabyte

TECHNISCHE ANGABEN AM2(+)-MAINBOARD

Chipsatz	AMD 790FX	Grafik	4x PCI Express 16x
CPU's	alle AM2/AM2+-RAM		16,0 GB DDR2-1066
FSB	Hypertrans. 3.0	BIOS-Version	F2H

BEWERTUNG

Technik	<ul style="list-style-type: none"> 16x-Crossfire vier Grafik-Slots PCI Express 2.0 stabil sparsam 	38/40
Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell 	18/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> 2x GBit-LAN 2x eSATA Firewire nur ein IDE-Anschluss 	18/20
Kühlsystem	<ul style="list-style-type: none"> lautlos Heatpipe-Kühlung Lüftersteuerung für CPU und Gehäuse 	9/10
BIOS	<ul style="list-style-type: none"> gute Übertaktungsfunktionen nur englisch 	7/10

Fazit Gut ausgestattete AM2+-Platine mit vier Grafik-Slots für Quad-Crossfire. Dank Heatpipe-Kühlung und genügsamen Chipsatz bleibt genug Spielraum für Übertaktungen.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

90

Tool des Monats PortableApps



Win Vista 32 Bit
- läuft

Mit **PortableApps** haben Sie viele wichtige Tools stets auf einem USB-Stick zur Hand. Soweit nicht ungewöhnlich, schließlich passen auch ohne Extra-Programm die meisten Tools auf einen USB-Stick. Genial ist aber der Ansatz, alle Tools unter einer Bedienoberfläche ähnlich dem Startmenü von Windows zu bündeln und zu personalisieren. Zum Beispiel startet der ICQ-Messenger immer mit den von Ihnen eingerichteten Kontodaten – so chatten Sie an jedem PC der Welt mit Ihren Freunden. Auf der Webseite (www.gamestar.de Quicklink: 4298) gibt es etwa 40 Programme, die sich mit **PortableApps** verstehen, darunter den Browser **Firefox**, Instant-Messenger oder gar das komplette **OpenOffice.org**-Paket, das problemlos Microsoft-Office-Dokumente lesen und schreiben kann. Alle Programme können Sie direkt vom USB-Stick starten und dann einrichten. Die Installation funktioniert kinderleicht, allerdings akzeptiert **PortableApps** nur speziell präparierte Programme. Diese finden Sie zwar auf der Webseite des Herstellers, aber nicht immer als jeweils aktuellste Dateien. So mussten wir beispielsweise **Firefox** erst manuell von der Version 2.0.0.0 auf die Version 2.0.0.9 aktualisieren, um Sicherheitslöcher zu stopfen.

PortableApps gibt es in drei Versionen. Die 1,0 MByte kleine Basisversion enthält keine vorinstallierten Programme, in der 30 MByte großen Lite-Edition sind bereits **Firefox** oder der Instant-Messenger **Pidgin** (ehemals **Gaim**) mit an Bord. Das komplette Programm inklusive **OpenOffice.org** bietet erst die 90 MByte schwere Standard-Version. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4297

PortableApps

Ca. Preis kostenlos Entwickler PortableApps-Team

TECHNISCHE ANGABEN

Version 1.0 Größe 1 - 90 MByte
Lizenz Freeware Sprachen Englisch

PRO & CONTRA

➔ einfache Bedienung ➔ viele Tools immer zur Hand
➔ funktioniert ausschließlich mit speziell angepassten Programmen ➔ keine deutsche Übersetzung, nur in Englisch

Fazit Wer oft von Rechner zu Rechner zieht, hat mit PortableApps seine Lieblingsprogramme stets zur Hand – egal ob Instant Messenger, E-Mail-, Musik- oder Video-Software.

EINSCHÄTZUNG Sehr gut

Headset Beyerdynamic



Das **MMX 300**-Headset von Beyerdynamic stammt ursprünglich aus der privaten Luftfahrt. Aufgrund des Lärms im Cockpit dämpfen die dick gepolsterten Ohrhörer die Umgebungsgeräusche stark ab, was auf lauten LAN-Partys ebenfalls funktioniert. Die Verarbeitung ist hochwertig, allerdings bringt das wuchtige **MMX 300** satte 380 Gramm auf die Waage – wer Leichtgewichte bevorzugt, ist hier falsch. Spielklang auf Onboard-Niveau erzeugt die mitgelieferte USB-Soundkarte, Klinkeanschlüsse sind ebenfalls vorhanden. Unpraktisch: Lautstärkeregler und Mikrofonstummelschaltung befinden sich am USB-Stick. Wer eine interne Soundkarte wie etwa eine **X-Fi** nutzt, muss so auf Bedienkomfort verzichten.

Im Klangtest macht sich die professionelle Abstimmung des **MMX 300** deutlich bemerkbar: Dynamik, Druck und Auflösung gehören zum Besten auf dem PC-Markt: Selbst verstohlene Schritte orten Sie im Gefechtslärm problemlos, und der Schalldruck heftiger Explosionen erinnert an ausgewachsene Subwoofer. Bei Musik klingen die aus Gründen der Sprachverständlichkeit überbetonten Höhen jedoch etwas zu scharf. Fazit: absolut spitzenmäßiger Spielesound im PC-Cockpit – für saftige 300 Euro aber ein sehr teurer. **FK**

► gamestar.de-Quicklink: 4321

MMX 300

Ca. Preis 300 Euro Hersteller Beyerdynamic

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 5 Hz - 30 kHz Übertragung Kabel
Surround nein Kabellänge 2,5 m
Klangregler Lautst., Mikro Anschluss USB, Klinke

BEWERTUNG

Klang Spiele ➔ extrem druckvoller, präziser Klang
➔ tolle Dynamik **30/30**
Sprachqualität ➔ sehr gute Sprachverständlichkeit
➔ glasklare Sprachübertragung **30/30**
Klang Musik ➔ sehr druckvoller Bass ➔ hohe Dynamik
➔ Höhen überbetont **15/20**
Ergonomie ➔ gut gepolstert **8/10**
➔ präzise anpassbar ➔ schwer **8/10**
Ausstattung ➔ flexibles Mikro ➔ USB-Soundkarte **8/10**
➔ Fernbed. nur per USB-Soundkarte

Fazit Hochpräziser Spielklang zeichnet das **MMX 300** aus. Nachteile sind das hohe Gewicht, die ungünstig angebrachten Bedienelemente sowie der extreme Preis von 300 Euro.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

91

Grafikkarte Sapphire



DirectX 10 für AGP! So steht es im flachen Handbuch und auch auf der Webseite von Hersteller Sapphire. Viel Freude werden Sie mit der 95 Euro teuren **Radeon HD 2600 XT** für den AG-Port damit aber nicht haben. Auf unserem Testsystem mit einem 3,2 GHz schnellen Pentium 4 und 2,0 GByte Arbeitsspeicher erreicht die **HD 2600 XT** in keinem Benchmark unter DirectX 10 spielbare Bildwiederholraten. Immerhin läuft **Crysis** unter DirectX 9 in 1280x1024 und mittleren Details mit durchschnittlich knapp 25 Bildern pro Sekunde nahezu ruckelfrei. Beim deutlich älteren **F.E.A.R.** können Sie in der gleichen Auflösung die Detailstufe gar auf das Maximum erhöhen und Kantenglättung aktivieren. Das Ergebnis: im Schnitt 33 fps. Diese Werte liegen auf Augenhöhe mit dem ehemaligen Top-Modell von ATI, der **Radeon X850 XT**. An die Leistung der immer noch erhältlichen **Radeon X1950 Pro** (150 Euro) kommt die **HD 2600 XT** aber nicht heran.

Neben der Karte liegen nur noch eine Treiber-CD sowie Strom- und Video-Adapter in der Packung. Der kleine Lüfter bleibt stets leise. Spieler mit langsamen AGP-Karten wie einer **GeForce 6600 GT** oder **Radeon X800 Pro** können mit der **HD 2600 XT** liebäugeln – die Grafikleistung erhöht sich um bis zu 30 Prozent. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4311

Radeon HD 2600 XT

Ca. Preis 95 Euro Hersteller Sapphire

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip Radeon HD 2600 XT RAM-Anbindung 128 Bit
GPU/DDR-Takt 800/1.400 MHz DirectX-Version 10.0
Video-RAM 256 MByte GDDR3 Steckplatz AGP

BEWERTUNG

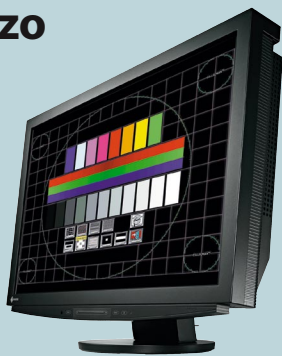
Spielleistung ➔ schnell genug bis 1280x1024
➔ sehr schwache DirectX-10-Leistung **25/40**
Bildqualität ➔ sehr gute Kantenglättung ➔ HDR & AA gleichzeitig ➔ perfektes AF **19/20**
Technik ➔ DirectX 10 ➔ HD-Video-Beschleunigung
➔ 128-Bit-Speicher-Interface **15/20**
Kühlsystem ➔ flüsterleise ➔ auch im 3D-Betrieb praktisch unhörbar ➔ nur ein Slot **9/10**
Ausstattung ➔ HDMI-Adapter ➔ HDCP ➔ nur 256 MByte RAM ➔ keine Spiele dabei **4/10**

Fazit Die **HD 2600 XT** liefert für genügsame Spieler mit einem AGP-System bis 1280x1024 unter DirectX 9 ausreichend Leistung. Für DirectX 10 fehlt allerdings die Kraft.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

72

24-Zoll-TFT Eizo



Gleich vorweg: Es fällt uns schwer, Kritikpunkte beim 24-Zöller **HD2441W** von Eizo zu finden. Die technischen Daten wie das immense Kontrastverhältnis von 3.000:1, die Helligkeit von 450 cd/m² oder die spieletaugliche Reaktionszeit von sechs Millisekunden beschreiben nur unzureichend die überragende Bildqualität des 1.300 Euro teuren High-End-TFTs. Lediglich die stark spiegelnden Displays **70GX²**, **90GX²** und **20WGX²** von NEC übertreffen zumindest die Farbbrillanz des matten Eizo-TFTs knapp. Von der meist wesentlich günstigeren Konkurrenz hebt sich der **HD2441W** insgesamt aber deutlich ab, was nicht nur am tollen Bild liegt. VGA-, DVI- und HDMI-Eingänge sind genauso vorhanden wie USB-Ports oder ein Audio-Anschluss für Kopfhörer. Wer zwei Rechner zu Hause hat, kann beide an den **HD2441W** anschließen, denn die vom Fernseher bekannte Bild-in-Bild-Funktion beherrscht das Luxus-TFT ebenfalls.

Einzig bei der Bedienung hat Eizo das Optimum verpasst: Die berührungsempfindliche Leiste zur Menüsteuerung unterhalb des Displays reagiert zu träge. Dennoch: Für den horrenden Preis von 1.300 Euro bekommen Sie den besten 24-Zoll-TFT, den wir je getestet haben – oder zwei günstigere Monitore. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4294

Notebook Dell



Unter der in Karbon-Optik gehaltenen Außenhaut des **XPS M1730** von Dell kümmern sich ein 2,2 GHz schneller Doppelkernprozessor Core 2 Duo T7500, 2,0 GByte RAM sowie zwei GeForce 8700M GT im SLI-Verbund um adäquate Spieleleistung. Zusätzlich übernimmt ein PhysX-Prozessor von Ageia Physikberechnungen beispielsweise in **GRAV 2** und **Unreal Tournament 3**; Vista Home Premium ist vorinstalliert. Für die riesige Auflösung von 1920x1200 des 17-Zoll-TFTs reichen allerdings selbst die zwei Grafikkarten nicht aus, um moderne Spiele in hohen Details in der nativen Auflösung zu spielen. Erst bei in 1280x1024 ruckeln hardwarehungrige Spiele wie **Crysis** (mittlere Details: 42 fps), **World in Conflict** (mittlere Details: 33 fps) oder **Company of Heroes** (hohe Details: 33,3 fps) nicht mehr.

Ein zusätzliches Display zeigt wie bei der **G15**-Tastatur von Logitech Informationen über CPU- und RAM-Auslastung, Uhrzeit, Datum, Stoppuhr. Die Festplatte fasst gemessen am hohen Systempreis von 2.500 Euro nur 250 GByte. Mit annähernd fünf Kilogramm eignet sich das **XPS M1730** nicht für Vielreisende. Dafür stimmt die Akkulaufzeit, denn erst nach knapp 70 Minuten gehen die Lichter aus. Ärgerlich: Das Gehäuse zieht Fingerabdrücke an. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4300

Mauspad Sharkoon



Mit einer Breite von 35,5 und einer Tiefe von 25,0 Zentimetern bietet Sharkoons 10 Euro günstiges **1337 Gaming Mat** ausreichend Platz für die meisten Spieler. Die Hand liegt stets entspannt auf dem nur etwa 2,0 Millimeter dünnen Schaumstoff-Mauspad, dank des weichen Materials schneiden die Kanten nicht ins Handgelenk. Die gummierte Unterseite hält auch auf sehr glatten Oberflächen gut die Position, und selbst unrealistisch kräftige Mausschlenker wellen den Stoff nicht. Der Reibungswiderstand der an Funktionskleidung erinnernden Oberfläche ist höher als bei Kunststoffpads, ohne aber präzise Manöver zu behindern. Der Geräuschpegel bleibt sogar bei kleinen Mausfüßchen angenehm gering. Allerdings spüren Sie jede Bodenunebenheit, sodass eine plane Unterlage Pflicht ist.

Im Spieletest agieren alle Mäuse aus unserem Einkaufsführer exakt und zuverlässig auf dem Sharkoon-Pad. Probleme wie Aussetzer oder ungewollte Schlenker gab es keine. Unterm Strich bietet das **1337 Gaming Mat** für sehr günstige 10 Euro eine angenehme und präzise Spielunterlage. Wem die 35,5 mal 25,0 Zentimeter der Standardversion zu klein sind, bekommt für 12 statt 10 Euro die XL-Variante mit 44,4 mal 35,5 Zentimetern. **FK**

► gamestar.de-Quicklink: F144

HD2441W

Ca. Preis 1.300 Euro Hersteller Eizo

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 24 Zoll Angew. Reaktionszeit 6 ms
Helligkeit 450 cd/m² Native Auflösung 1920x1200
Kontrast 3.000:1 Max. Blickwinkel 178°/178°

BEWERTUNG

Spieleleistung + voll spieletauglich + gute Interpolation bis 1024x768 **38/40**
Bildqualität + gestochen scharf + sehr gute Helligkeitsverteilung + Farbbrillanz **18/20**
Technik + spiegelt nicht + sehr gute Verarbeitung + Netztrennstaste **18/20**
Ausstattung + 2x USB + DVI + 2x HDMI + HDCP + höhenverstellbar **10/10**
Bedienung + übersichtliches deutsches Menü + störrisches Bedienfeld **7/10**

Fazit Mit 1.300 Euro extrem teurer 24-Zoll-Monitor mit umfangreicher Ausstattungsliste und überragender Bildqualität, aber kleineren Mängeln bei der Bedienung.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

91

XPS M1730

Ca. Preis 2.500 Euro Hersteller Dell

TECHNISCHE ANGABEN

CPU Core 2 Duo T7500 Display 17 Zoll (1920x1200)
RAM/HDD 2,0 GB/250 GB Maße 40,6 x 30,3 x 5,1 cm
3D-Chip 2x GeForce 8700M GT Gewicht 4,9 kg (inkl. Akku)

BEWERTUNG

Spieleleistung + gute Spieleleistung + nicht schnell genug für native Auflösung **35/40**
Display + voll spieletauglich + gute Bildqualität + hohe Auflösung + spiegelt **18/20**
Technik + DirectX-10-kompatibel + leise + gute Verarbeitung + heiß **16/20**
Ausstattung + viele Anschlüsse + viel Zusatzsoftware + Info-Display + kein HDMI **8/10**
Erweiterbarkeit + RAM/HDD aufrüstbar + 3D-Karte fest + alle RAM-Slots belegt **7/10**

Fazit Für 2.500 Euro ist Dells 5-Kilo-Schiff einfach zu langsam. Ausstattung, Verarbeitung und auch Akkulaufzeit sind zwar top, aber die Performance hält da nicht Schritt.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

84

1337 Gaming Mat

Ca. Preis 10 Euro Hersteller Sharkoon

TECHNISCHE ANGABEN

Größe 35,5 x 25,0 cm Handausparung nein
Höhe ca. 2 mm Farben schwarz, bedruckt
Material Stoff Besonderheiten –

BEWERTUNG

Oberfläche + präzise + gute Gleiteigenschaften + nur eine Oberfläche **31/40**
Ergonomie + sehr flach + groß + Bodenunebenheiten spürbar **17/20**
Kompatibilität + gut, alle Referenzmäuse präzise + leise **19/20**
Verarbeitung + gute Oberfläche + nicht sehr robust + unversiegelte Kanten **6/10**
Rutschfestigkeit + sehr guter Halt + nicht bombensicher **8/10**

Fazit Angenehm dünnes, flexibles und flottes Stoffpad mit präziser und leiser Oberfläche. Sparfüchse können für sehr günstige 10 Euro bedenkenlos zuschlagen.

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

81

TECHtelmechtel

Defekte Grafikkarte / Aufrüsten oder neu kaufen / Megahertz oder Multi-Core / Festplatte partitionieren / Grafikkarten im Technik-Check

Volume	Layout	Typ	Dateisystem	Status
Zeug (E:)	Einfach	Basis	NTFS	Fehlerfrei (Aktiv, Primäre Partition)
Vista (C:)	Einfach	Basis	NTFS	Fehlerfrei (Systempartition, Startpartition, Auslagerungsdatei, Aktiv, Abstur...
Spiele (F:)	Einfach	Basis	NTFS	Fehlerfrei (Logisches Laufwerk)
Daten (D:)	Einfach	Basis	NTFS	Fehlerfrei (Primäre Partition)

Datenträger 0	Datenträger 1
Basis 74,53 GB Online Vista (C:) 39,06 GB NTFS Fehlerfrei (Systempartition, Startpartition, Ausla... Daten (D:) 35,46 GB NTFS Fehlerfrei (Primäre Partition)	Zeug (E:) 60,42 GB NTFS Fehlerfrei (Aktiv, Primäre Partition) Spiele (F:) 51,33 GB NTFS Fehlerfrei (Logisches Laufwerk)

Mit den Windows-eigenen Hilfsprogrammen können Sie Ihre Festplatte in mehrere Bereiche unterteilen.

DVD-XL
- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

gamestar.de
- Fachbegriffe einfach erklärt
► Quicklink: L8

Festplatte partitionieren

❖ Oft lese ich Empfehlungen, die Festplatte zu partitionieren. Was ist das und welche Vorteile bringt mir das? *Stefan Ruh*

❖ Als Partitionieren bezeichnet man die Unterteilung der Festplatte in mehrere Abschnitte. Dabei behandelt das Betriebssystem die einzelnen Partitionen wie eigenständige Festplatten. So ist es beispielsweise sinnvoll, sein Betriebssystem auf einer anderen Partition als seine Musik, Bilder oder Videos zu speichern. Im Fall einer Neuinstallation des Betriebssystems – beispielsweise durch ein Formatieren der entsprechenden Partition – bleiben die privaten Daten auf der zweiten Partition unangetastet.

Um Ihre Festplatte derart zu unterteilen, können Sie einfach zu Windows-eigenen Bordmitteln greifen. Unter Windows Vista finden Sie den Festplattenmanager unter »Systemsteuerung/Verwaltung/Computerverwaltung/Datenspeicher/Datenträgerverwaltung« und erstellen oder verkleinern Partitionen per Rechtsklick. Haben Sie noch Windows XP im Einsatz, so müssen Sie zu Extra-Tools wie Partition Magic greifen. Aber Achtung: Räumen Sie der Partition des Betriebssystems immer genügend Platz ein. Wir emp-

fehlen eine Mindestgröße von 20 GByte, bei Vista besser 40 GByte.

Extreme Grafikfehler

Wenn ich den PC einschalte, ziehen sich farbige Streifen quer durch das ganze Bild. Dabei wechselt die Farbe der Streifen etwa alle drei Minuten, und manchmal stürzt sogar der PC ab. Was ist da los? *Marc Hammer*

❖ Sehr wahrscheinlich verursacht Ihre Grafikkarte diese Bildstörungen. Wenn Sie Glück haben, sorgt lediglich eine Überhitzung der Karte für die farbigen Streifen. In diesem Fall nehmen Sie probeweise das Seitenteil Ihres PC-Gehäuses ab, um die Belüftung zu verbessern. Falls deutlich verschmutzt, sollten Sie den Lüfter Ihrer Grafikkarte reinigen.

Zeigt Ihr Monitor aber weiterhin Bildstörungen, hat Ihre Grafikkarte wahrscheinlich einen Speicherdefekt. In diesem Fall hilft nur ein Test der Karte bei einem Freund oder die Reklamation beim Händler.

Aufrüsten oder neu kaufen

❖ Momentan werkelt in meinem PC noch ein Athlon 64/3200+ auf einem Sockel-939-Board zusam-

men mit 2,0 GByte Arbeitsspeicher und einer Geforce 6600 GT. Ist es sinnvoll, noch einmal aufzurüsten, oder sollte ich mir gleich ein neues System kaufen?

Markus Brandeder

❖ Mit einem Athlon 64 X2/4400+ und einer flotten Grafikkarte können Sie Ihr System wieder auf Trab bringen. Allerdings führen nur noch wenige Händler Prozessoren für den Sockel 939, am höchsten ist Ihre Chance auf ein Schnäppchen bei Ebay oder bei Angeboten in den einschlägigen Foren. Verfügt Ihr Mainboard über einen PCI-Express-Slot, empfehlen wir eine Geforce 8600 GTS oder Radeon 2900 GT – AGP-Besitzer greifen zur Geforce 7800 GS oder Radeon X1950 Pro. Bis zu der für 19-Zoll-Monitore gängigen Auflösung von 1280x1024 sollten die meisten Spiele dann in mittleren bis hohen Details flüssig laufen. Sehr hohe Auflösungen und aktivierte Bildverbesserungen (wie Kantenglättung) bringen Ihren PC aber erneut an die Leistungsgrenze – langfristig kommen Sie um ein grundlegend neues System also nicht herum.

Eine Frage der Geschwindigkeit

❖ Ein Freund behauptet, dass ein Pentium 4 mit 2,8 GHz schneller sei als ein Core 2 Duo E6300 mit 1,86 GHz. Trifft die Aussage zu, da sein Prozessor deutlich höher taktet? *Georg Wodarz*

❖ Kurze Antwort: nein. Die Taktfrequenz sagt nur noch wenig über die eigentliche Geschwindigkeit des Prozessors aus. Zum einen haben moderne CPUs wie der Core 2 Duo mehrere Rechenkerne, zum anderen rechnen diese pro Takt-Zyklus auch deutlich effektiver. Gerade Titel wie Crysis oder World in Conflict profitieren spürbar von mehreren Rechenkernen und der neuen Architek-

tur; ältere Pentium-4-Prozessoren liefern dagegen meist nicht mehr genügend Leistung für flüssiges Spielen in hohen Auflösungen.

Unbekannte Grafikkarte im Technik-Check

❖ In Ihren Technik-Checks führen Sie nur die Geforce 7600 GT auf, in meinem PC kümmert sich aber eine 7600 GS um die Grafikberechnung. Wie schnell ist diese im Vergleich zur GT? *David Kilchenmann*

❖ Eine Geforce 7600 GS hat eine deutlich niedrigere Taktfrequenz als die 7600 GT. In Spielen verlieren Sie so etwa 20 bis 30 Prozent Leistung im Vergleich zur schnelleren GT – trotz des ähnlich klingenden Namens. Vorsichtshalber sollten Sie daher bei Technikchecks Ihre Grafikkarte in etwa zwischen der 7600 GT und der 6800 GS einsortieren. **HW**

200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
300	X700	X800 XL	X850 XT
	7300 GS	7600 GT	7900 GS
	X1300	X1600 XT	X1800 GT
		8500 GT	8600 GT
	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro

Leider passen nicht alle 3D-Karten in den Technik-Check. Die Geforce 7600 GS etwa liegt zwischen 7600 GT und 6800 GS.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: 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

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Einkaufsführer

01/2008

Der Dezember bringt gleich vier neue Referenzen: In jeder Grafikkartenliste, mit Ausnahme der ab 400 Euro, führen neue Platinen – alle mit hervorragendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Und bei den TFTs mit einer Diagonale über 22 Zoll belegt Eizos 1.300 Euro teurer HD2441W den Spitzenplatz.

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
Prozessor Sockel AM2	
Athlon 64 X2/5600+ Boxed	120 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asrock AM2NF6G-VSTA	55 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	50 €
Grafikkarte PCI Express	UPDATE
MSI RX2600XT / 512 MByte	110 €
Soundkarte	
Soundblaster Live! 24-Bit OEM	25 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	45 €
DVD-Laufwerk	
Toshiba SD-M2012	15 €
Gehäuse	
Asus TA-210 inkl. 350 Watt	60 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	480 €
Schnellere Grafikkarte	+40 €
HIS Radeon 2900 GT / 256 MB	150 €
Günstigere Soundkarte	-25 €
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

Fazit Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten und schnellem Prozessor. Dank ausreichender Leistung mittelfristig ein flotter Spiele-Rechner.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	NEU
Core 2 Quad Q6600	240 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P35 Neo-F	90 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	50 €
Grafikkarte PCI Express	NEU
Gigabyte Geforce 8800 GT / 512 MB	250 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Gamer	65 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 500 GByte SATA	100 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 450 Watt	140 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	1.000 €
Schnellere Grafikkarte	+250 €
MSI NX8800 GTX / 768 MByte	500 €
Günstigere Festplatte	-55 €
Seagate 7200.9 80 GByte SATA	45 €

Fazit Sehr schneller Spiele-Rechner 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
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q6600	240 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS 9700 LED	50 €
Mainboard PCI Express	
Abit Fatal1ty FP-IN9 SLI	100 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Corsair DDR2-800 4,0 GByte	170 €
Grafikkarte PCI Express	
MSI NX8800GTX / 768 MByte	500 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	65 €
Festplatte	
Seagate 7200.9 500 GByte SATA	100 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
NEC ND4570 / Toshiba SD-M2012	65 €
Gehäuse	
CoolerMaster Cavalier	70 €
Netzteil	
Tagan TG580-U22	110 €
Gesamtpreis	1.470 €
Zweite Grafikkarte (SLI)	+500 €
MSI NX8800GTX / 768 MByte	500 €
Günstigeres RAM	UPDATE -120 €
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	50 €

Fazit Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung. Durch SLI-Option viel Luft für zusätzliche Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 **Sapphire Radeon HD 3850** **NEU**
► 83 ► 170 € ► 01/08 ► (01805) 727 744 73
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.1 / HD 3850 / 256 MByte

2 **MSI RX2600XT-T2D512EZ** **PREISTIPP**
► 75 ► 110 € ► 09/07 ► (01805) 251 521
schnell, leise, DirectX 10 / Radeon HD 2600 XT / 512 MByte

3 **HIS Radeon 2900 GT** **NEU**
► 75 ► 150 € ► 01/08 ► -
schnell, DirectX 10 / Radeon 2900 GT / 256 MByte

4 **edel-grafikkarten.de 8600 GT**
► 70 ► 140 € ► 07/07 ► -
flott, überaktet, leise, DirectX 10 / Geforce 8600 GT / 256 MByte

5 **HIS X1950 Pro IceQ Turbo**
► 70 ► 170 € ► 07/07 ► -
schnell, leise, DX 9 / Radeon X1950 Pro / 256 MB

PCIe AB 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 **Gigabyte NX88T512H-B** **NEU**
► 89 ► 250 € ► 01/08 ► (01803) 428 468
extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GT / 512 MByte

2 **Zotac Geforce 8800 GT AMP!** **NEU**
► 87 ► 270 € ► 01/08 ► -
schnellste Karte im Segment, DX 10 / Geforce 8800 GT / 512 MByte

3 **Asus EAH3870** **NEU PREISTIPP**
► 86 ► 220 € ► 08/07 ► (02102) 959 90
sehr schnell, DirectX 10.1 / Radeon HD 3870 / 512 MByte

4 **Asus Radeon EAH2900 XT** **UPDATE**
► 86 ► 350 € ► 07/07 ► (02102) 959 90
schnell, DirectX 10 / Radeon HD 2900 XT / 512 MByte

5 **Xpervision Geforce 8800 GTS** **UPDATE**
► 85 ► 320 € ► 03/07 ► (02154) 498 888
schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 640 MByte

PCIe AB 400 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 **MSI NX8800 Ultra** **UPDATE**
► 91 ► 590 € ► 09/07 ► (01805) 251 521
extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 Ultra / 768 MByte

2 **EVGA 8800 Ultra Superclocked**
► 90 ► 680 € ► 07/07 ► (089) 189 049 11
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 Ultra / 768 MByte

3 **Asus 8800 GTX Aquatank** **UPDATE**
► 88 ► 650 € ► 07/07 ► (02102) 959 90
extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

4 **EVGA Geforce 8800 GTX KO ACS3** **UPDATE**
► 86 ► 590 € ► 04/07 ► -
sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

5 **MSI NX8800GTX** **PREISTIPP**
► 83 ► 500 € ► 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** **NEU PREISTIPP**
► 72 ► 95 € ► 01/08 ► (01805) 727 744 73
schnell und sehr leise / Radeon HD 2600 XT / 256 MByte

2 **Gecube Radeon X1950 XT** **UPDATE**
► 69 ► 190 € ► 05/07 ► -
schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB

3 **Gainward Bliss 7800GS+ 512MB** **UPDATE**
► 64 ► 290 € ► 01/07 ► (089) 898 990
sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MByte

4 **Gecube Radeon X1950 Pro** **UPDATE**
► 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 ► 270 € ► 08/06 ► (089) 996 990
 voll spielefähig, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI

2 NEC Multisync LCD1770NX **UPDATE**
 ► 89 ► 220 € ► 03/05 ► (089) 996 990
 voll spielefähig, höhenverstellbar

3 Samsung Syncmaster 730BF **PREISTIPP**
 ► 86 ► 200 € ► 08/06 ► (01805) 121 213
 voll spielefähig, kräftige Farben

4 Hyundai Q70U **UPDATE**
 ► 86 ► 200 € ► 08/06 ► (06146) 90 40
 voll spielefähig, höhenverstellbar, gute Interpolation

5 Viewsonic VG730M **UPDATE**
 ► 82 ► 220 € ► 05/07 ► (02154) 918 80
 voll spielefähig, gute Interpolation, höhenverstellbar

19-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC Multisync 90GX2 **UPDATE**
 ► 92 ► 310 € ► 02/06 ► (089) 996 990
 extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

2 Asus PG191 **UPDATE**
 ► 90 ► 280 € ► 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 ► 220 € ► 08/07 ► (0800) 114 65 88
 extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

5 Viewsonic VX922 **UPDATE**
 ► 83 ► 270 € ► 08/06 ► (02154) 918 80
 voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

TFTs 20 – 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 20WGX2 Pro
 ► 91 ► 460 € ► 10/07 ► (089) 996 990
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf, brillante Farben / 20 Zoll

2 Samsung Syncmaster 226BW **UPDATE**
 ► 88 ► 300 € ► 09/07 ► (01805) 121 213
 voll spielefähig, sehr gute Bildqualität, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

3 Samsung 225BW **PREISTIPP**
 ► 86 ► 280 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll

4 Acer X222W
 ► 83 ► 280 € ► 09/07 ► (0800) 244 49 99
 voll spielefähig, brillante Farben, spiegelt, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

5 Benq FP 222 WH **UPDATE**
 ► 82 ► 280 € ► 09/07 ► (0800) 114 65 88
 voll spielefähig, HDCP, gute Bildqualität, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

TFTs > 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo HD2441W **NEU**
 ► 91 ► 1.300 € ► 01/08 ► (02153) 733 400
 voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

2 Dell Ultrasharp 2407WFP **UPDATE**
 ► 88 ► 700 € ► 04/07 ► (0800) 686 33 55
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

3 Dell Ultrasharp 3007WFP **UPDATE**
 ► 85 ► 1.800 € ► 05/06 ► (0800) 686 33 55
 spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP, tolle Farben / 30 Zoll

4 LG L245WP **PREISTIPP**
 ► 84 ► 600 € ► 09/07 ► (01805) 471 784
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

5 Viewsonic VX 2435 WM **UPDATE**
 ► 84 ► 650 € ► 09/07 ► (02154) 918 80
 spielefähig, viele Schnittstellen, 16:10-Breitbild, Full HD / 24 Zoll

Mainboards**SOCKEL AM2
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON**

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless **UPDATE**
 ► 90 ► 140 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
 sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express

2 Gigabyte 790FX-DQ6 **NEU**
 ► 90 ► 210 € ► 01/08 ► (01803) 428 468
 sehr schnell, vier Grafikkarten-Slots / 790FX / PCI Express 2.0

3 Foxconn C51XEM2AA
 ► 88 ► 120 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
 sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express

4 MSI K9N SLI-2F **PREISTIPP**
 ► 78 ► 80 € ► 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 **UPDATE**
 ► 85 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512
 sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

3 Asus A8R32-MVP Deluxe **UPDATE**
 ► 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
 ► 81 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90
 extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

**SOCKEL 775
PENTIUM D / 4 / CELERON
CORE 2 DUO**

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 EVGA nForce 680i SLI A1 **UPDATE**
 ► 95 ► 200 € ► 06/07 ► (089) 189 049 11
 Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Nforce 680i / PCI Express

2 Asus Commando **PREISTIPP**
 ► 93 ► 150 € ► 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 ► 140 € ► 06/07 ► (01805) 251 512
 sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Intel P965 / Intel P35 / PCI Express

5 MSI P35 Platinum **UPDATE**
 ► 89 ► 150 € ► 08/07 ► (01805) 251 512
 Crossfire, zukunftssichere Core-2-Unterstützung / PCI Express

**SOCKEL 478
PENTIUM 4 / CELERON**

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus P4C800 Deluxe
 ► 75 ► 160 € ► SH01/04* ► (02102) 959 90
 schnell, lautlos, gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

2 Aopen AX4SPE Max 2
 ► 71 ► 110 € ► 06/03 ► (02131) 124 37 77
 schnell, gut ausgestattet, lautlos / Intel i865PE / AGP

3 Asus P4P800 **PREISTIPP**
 ► 65 ► 80 € ► 08/03 ► (02102) 959 90
 schnelles und stabiles Board, lautlos / Intel i865PE / AGP

4 Gigabyte 8KNXP
 ► 64 ► 190 € ► 11/03 ► (01803) 428 468
 stabil und extrem gut ausgestattet / Intel i875P / AGP

5 Intel D875PBZLK
 ► 61 ► 190 € ► 06/03 ► (069) 950 960 99
 sehr zuverlässig, schnell und lautlos / Intel i875P / AGP

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 Audigy 4 Pro
 ► 87 ► 250 € ► 03/05 ► (0035) 143 800 00
 umfangreiche Ausstattung, nur EAX 4.0, aber teils Probleme unter Vista

3 Soundblaster X-Fi Extr. Gamer Fatal1ty
 ► 86 ► 120 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00
 sehr guter Klang, satter Bass, teils Raumklang-Probleme unter Vista

4 Soundblaster X-Fi Extreme Music **UPDATE**
 ► 84 ► 60 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
 perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

5 Soundblaster X-Fi Extr. Gamer **PREISTIPP**
 ► 84 ► 65 € ► 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 **UPDATE**
 ► 93 ► 180 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
 bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

2 Teufel CEM Power Edition **PREISTIPP**
 ► 92 ► 160 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00
 exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

3 Teufel Concept G THX 7.1 **UPDATE**
 ► 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 Gamer G500 THX
 ► 86 ► 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 ► 190 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96
 bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

2 Beyerdynamic MMX 300 **NEU**
 ► 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 Razer Copperhead

►93 ►70 € ►02/07 ►(01805) 125 133

hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher

5 Logitech MX518

►92 ►45 € ►05/05 ►(069) 920 321 65

sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtaste



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G15, zweite Edition

►80 ►80 € ►12/07 ►(069) 920 321 65

präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

2 Logitech G11

►79 ►55 € ►02/07 ►(069) 920 321 65

präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display

3 Logitech DiNovo Edge

►79 ►165 € ►06/07 ►(069) 920 321 65

edle Design-Tastatur mit praktischen Extras

4 Microsoft Reclusa

►76 ►50 € ►08/07 ►(0800) 181 29 68

sehr guter Tastenanschlag, beleuchtet, wenige Extra-Tasten

5 Enermax Aurora

►71 ►70 € ►02/07 ►(0800) 363 76 29

präzise Notebook-Tastatur aus Aluminium ohne Extras



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G25

►89 ►230 € ►12/06 ►(069) 920 321 65

extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

2 Logitech Momo Racing FF

►81 ►120 € ►02/05 ►(069) 920 321 65

gutes Force Feedback, tolle Pedale

3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

►78 ►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

►73 ►60 € ►02/05 ►(01805) 125 133

sehr stabil, sehr gute Pedale



MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Compac Speedpad

►87 ►15 € ►02/03 ►(0761) 585 36 67

kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

2 Gamers Wear Slickride

►87 ►20 € ►06/06 ►(0821) 907 96 14

extrem präzise, sehr guter Halt

3 Kryptec X-Board V2

►86 ►15 € ►03/05 ►(02275) 915 930

stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

4 Ratpadz Ratpad G5

►86 ►20 € ►08/06 ►(0521) 875 10 13

gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

5 Razer Exactmat

►86 ►30 € ►11/04 ►(01805) 125 133

zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest



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

►79 ►30 € ►02/07 ►(0800) 181 29 68

präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

4 Logitech Cordless Rumblepad 2

►78 ►40 € ►03/06 ►(069) 920 321 65

präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

5 Thrustmaster Wireless Dual

►77 ►35 € ►03/06 ►(09123) 965 80

präzise, Force Feedback, Funkübertragung



JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Saitek X52 Pro

►91 ►160 € ►02/07 ►(089) 546 757 0

sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

2 Logitech Freedom 2.4

►85 ►55 € ►02/07 ►(069) 920 321 65

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

3 Hama Outlandish

►71 ►20 € ►02/07 ►(09091) 50 20

präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

4 Logitech Attack 3

►69 ►20 € ►02/07 ►(069) 920 321 65

präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder

5 Trust Predator GM2500

►68 ►20 € ►02/07 ►-

ordentliche Präzision, nur für Rechtshänder



Spiele-Notebooks

BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus G15

►80 ►1.500 € ►08/07 ►(02101) 959 90

Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

2 Asus G1

►76 ►1.350 € ►06/07 ►(02101) 959 90

Core 2 Duo T7200 / GeForce Go 7700 / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Acer Aspire 5920G

►74 ►1.200 € ►09/07 ►(0800) 224 49 99

Core 2 Duo T7300 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

4 One Notebook C6420

►69 ►900 € ►08/07 ►(04465) 94 40

Core 2 Duo T7100 / GeForce 8600M GT / 1,0 GB RAM / 15,4 Zoll

5 Acer Aspire 5683WLMi

►69 ►1.000 € ►03/07 ►(0800) 224 49 99

Core 2 Duo T5500 / GeForce 7600 / 1,0 GB RAM / 15,4 Zoll



AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Alienware Area-51 m 9750

►86 ►3.100 € ►10/07 ►(0800) 100 20 79

Core 2 Duo T7400 / 2x GeForce 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

2 Dell XPS M1710

►84 ►2.400 € ►08/07 ►(01805) 224 465

Core 2 Duo T7600 / GeForce Go 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

3 Dell XPS M1730

►84 ►2.500 € ►01/08 ►(01805) 224 465

Core 2 Duo T7500 / 2x GeForce 8700M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

4 Schenker M570RU

►83 ►2.700 € ►11/07 ►(0341) 149 697 15

Core 2 Extreme X7800 / GeForce 7950 GTX / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

5 Asus G25

►79 ►1.600 € ►08/07 ►(02101) 959 90

Core 2 Duo T7500 / 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 ►35 € ►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 ►45 € ►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 Xtrema 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 ►730 € ►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



Der neue GameStar-PC

Nun steht er im Laden, der GameStar-Rechner! Zum Preis eines kleineren Atom-Flugzeugträgers schultert das Kraftpaket sogar anspruchsvolle Grafikkraher mit »is« am Ende, also Crysis, Tetris und, äh, alle anderen.



Weil übermäßiger Spielegenuss die Nerven zart besaiteter Zeitgenossen ruinieren kann, prangen hier ausgleichshalber beruhigende Umklappbilder mit niedlichen Tier- und Zombie-Motiven.

Das Keyboard verzichtet auf Schnickschnack (»Buchstaben«) und konzentriert sich aufs Wesentliche: die Ziffern zwischen 1 und 10. Denn durch mehrmaliges Abzählen an den Fingern haben wir festgestellt, dass höhere Zahlen nicht existieren. Die Zahl Null wurde aus dem Tastenfeld verbannt, weil sie nur Ärger macht, zum Beispiel im Satz: »Du hast Halo 2 für Vista gekauft? Du Null!« Stattdessen gibt's Knöpfe mit musizierenden Meeresfrüchten. Ist doch auch was.

Der echte GameStar-PC

Scherz beiseite: Den GameStar-PC gibt's wirklich, seit Ende September ist er bei Saturn erhältlich – ebenso wie das GameStar-Notebook. Infos zu den pfeilschnellen Spielrechnern finden Sie unter www.gamestarpc.de.



Die besten Casemodder der Welt haben zehn Jahre lang über dem Design gebrütet. Am Ende hat's aber doch die kleine Schwester der Büro-Putzfrau gemacht. Das Ergebnis: eine, hüstel, sportliche Kombo aus Dottergelb und Himmelblau. Egal, wichtig sind die inneren Werte. So rattern im Rechner gleich zwei Kerne: ein Kirsch- und ein Apfelkern. Unsere Mechaniker haben nun mal eine Schwäche für Obst. Und für Spuckturniere.

Das TFT-Display Pixelzwerg™ (TFT = »Tränentreibender Flimmerterror«) stellt alle möglichen Auflösungen dar – aber natürlich nur, solange diese kleiner sind als 30x10 Bildpunkte (0,0003 Megapixel). Auch die Grafikkarte (Niewieda Gehtwas™ 8800) ist vom Allerfeinsten, der GameStar-PC beherrscht sogar fotorealistische Schatteneffekte. Dazu müssen Sie ihn nur an einem sonnigen Tag aus dem Fenster halten.

Der GameStar-PC hängt serienmäßig am Netz – zumindest, wenn sich im Lieferkarton mal wieder Spinnen eingenistet haben. Wer mit dem Internet verbunden ist, empfängt rund um die Uhr subversive Botschaften aus unserer Redaktion, mit denen wir unseren Anspruch auf die Weltherrschaft zementieren ... öhm, hähä, da haben wir schon zu viel gesagt.

Diese Maus schmiegt sich sanft an alle Arten von Händen, von den sehr kleinen bis zu den verdammt kleinen. Die Abtastrate ist hervorragend: Wer den Plastiknager sorgfältig abtastet, findet bis zu zwei Ohrentasten sowie eine Knubelnase. Die Tasten lassen sich frei belegen, zum Beispiel mit Wurst. Warum das jemand machen sollte, ist uns schleierhaft. Kriegt man ja nur Wurstfinger von.

Aus dem Lautsprecher erklingt hochrealistischer 1.1-Surround-Sound. Die Leistung entspricht meistens genau einem Watt. »Watt?!« ruft nämlich der lauschende Zuhörer, wenn mal wieder nix rauskommt. Ansonsten gibt's Geräusche, wahlweise in den Varianten »Rauschen«, »Zischen« und »Musizieren-de Meeresfrüchte«.



GameStar-Fotoroman Folge 98: DAS HOVERBOARD



GR



Am
Kiosk erscheint
GameStar 02/2008
am 27. Dezember!
Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

Preview: Fallout 3

Es dauert noch eine ganze Weile, bis die legendäre Rollenspiel-Reihe **Fallout** mit dem dritten Teil auf den PC zurückkehrt. Wir schauen dem Entwickler Bethesda aber schon mal über die Schulter und sagen Ihnen, welche Fortschritte die Entwicklung macht. Die Mischung aus cool-ironischem Endzeit-Szenario und der 3D-Technologie von **Oblivion** ist eine der größten Rollenspiel-Hoffnungen auf dem PC für 2008.



Test: Blacksite: Area 51

Unreal Engine 3 und kinoreife Inszenierung sollen den Taktik-Shooter **Blacksite: Area 51** zu einem atmosphärischen Grafikfeuerwerk machen. Die Soldaten-Ballerei gegen teils gigantisch große Aliens tritt nächste Ausgabe zum GameStar-Test an.



Preview: Project Origin

Monolith arbeitet seit geraumer Zeit an einem Nachfolger zum Grusel-Actionspiel **F.E.A.R.** Der wird **Project Origin** heißen. Was außerdem hinter dem geheimnisvollen Spiel steckt, erklären wir in der kommenden GameStar-Ausgabe.



Preview: Age of Conan

Nach wie vor kann kein Online-Rollenspiel **World of Warcraft** das Wasser reichen. Zu den Kandidaten als Thronfolger gehört das ruppig-harte Epos **Age of Conan**. Wir machen uns beim Entwickler Funcom ein Bild von den Chancen des Werks.

Die beste Spiele-Hardware – günstig

Richtig viel Geld für PC-Hardware auszugeben ist kein Problem. Aber gutes Spiele-Equipment muss nicht viel kosten – im nächsten Heft stellen wir Ihnen die besten Komponenten für kleines Geld vor. Mit dabei: Alle PC-Bauteile wie Grafikkarten, Prozessoren und Mainboards sowie Eingabegeräte, Soundsysteme und Monitore.



Report: Die Zukunft der Spiele-KI

Koreaner in **Crysis**, Aliens in **Command & Conquer 3**, Rennfahrer in **Need for Speed** – der Spaß an Spielen hängt stark davon ab, wie clever der Computer seine Figuren steuert. Immer noch hapert's in dem Bereich bei vielen Titeln. Wir untersuchen die Gegenwart und Zukunft der künstlichen Intelligenz.



Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501
www.idgmedia.de

Geschäftsführer York von Heimbürg
Verlagsleitung Uwe Kielmann
Veröffentlichung gemäß § 8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Mitglied der Konzerngeschäftsführung Josef Lohner
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

Chefredakteur, Associate Publisher Gunnar Lott (verantwortlich)
Stellvertretender Chefredakteur Michael Trier

Redaktion Frank Maier (Ltd.), Christian Schmidt (Ltd.), Daniel Visarius (Ltd.), Yassin Chakhchoukh (Praktikum), Michael Graf, René Heuser, Heiko Klinge, Florian Klein, Florian Kneringer (Trainee), Martin Le (Praktikum), Daniel Matschijewsky, Christian Merkel, Michael Obermeier (Trainee), Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins

DVD-Produktion Alexander Beck, Patrick Maier (Trainee), Sascha Mutschler
Grafik und Layout Sigrun Rüb, Roland Wolf
Special Projects Dirk Steiger (Ltd.), Patrick Müller (Trainee)
Redaktionsassistentin Isa Stamp, Anita Thiel, Annie Weißenberger
Freie Mitarbeiter Uwe Miethe, Toni Schwaiger, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Marion Schneider, André Linken, Georg Wieselsberger, Benedikt Plass

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
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise
Inland: 55,00 € (Studenten: 51,00 €), übriges Ausland und Österreich: 64,00 € (Studenten: 60,00 €)
Schweiz: 83,00 SFR (Studenten: 74,00 SFR)
XL-Version: Inland: 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
Josef Kreitmair (-243)
Melanie Stahl (-738)
Stefan Rörig (Ltg.) (-722), Manuela Eue (-156)
Matthias Weber (Ltg.) (-154), Claudia Völk (-218), Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)
B2B/Kundenmanagement MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Vertriebsmarketing Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113
E-Mail: mzv@mzv.de
Web: www.mzv.de

Vertrieb Handelsauflage

Verkaufte Auflage (IVW Q III/2007): 202.749 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 10/2007) 26.208.959 Page Impressions

5.127.711 Visits
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

ACTA AWA



Anzeigen Anschrift der Redaktion
Petra Hermann (-730) (verantwortlich für Anzeigen)
Klaus Maurer (-673)
Carsten Rauh (-671)
Vasilis Tsialis (-321)
Christoph Knittel (-629)
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1.10.2007.
HypoVereinsbank, BLZ 700 202 70, Konto-Nr. 51 44 30 20
Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 59 95 65 800
München

Erfüllungsort, Gerichtsstand München
Produktion, Rechtliches Produktionsleitung
Druck und Beilagen

© Copyright
Layout-Entwurf
Titel
Fotos
Einsendungen

Haftung Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
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.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen in GameStar 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.