



GameStar 04/2008

Offene Worte

GameStar-WoW!

Wir haben unsere Sonderhefte zu World of Warcraft komplett neu aufgesetzt. Die Serie erscheint jetzt jeden zweiten Monat in neuer Gestaltung und mit aufgeborenen Inhalten. Die erste »neue« Ausgabe erhalten Sie seit dem 25.1.2008 am Kiosk oder unter www.gamestar.de/shop.



GameStar/dev!

Enttäuschende Spiel-Enden nerven. Und langweilige Anfänge lassen viele Leute ein Spiel gleich in die Ecke pfeffern. In der neuesten Ausgabe unseres Branchen-Magazins, GameStar/dev, analysieren wir die häufigsten Fehler bei Spieleinstiegen und -abschlüssen.



GameStar-Kult!

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.



Umstrittene Werbung

Weg sind sie. Und viele werden aufatmen. Selten haben unsere Leser so unisono Stellung bezogen, waren derart einer Meinung wie in dieser Forderung: »Raus mit der Erotikwerbung aus unserer GameStar!« Ab dieser Ausgabe sind die Anzeigen für Handy-Sexfilmchen & Co aus der GameStar verschwunden. Dazu haben Sie, liebe Leser, einen Großteil beigetragen. Mit Ihrer aktiven Beteiligung durch Leserbriefe und Diskussionen in den Foren auf GameStar.de.

Denn bei GameStar arbeiten Redaktion und Anzeigenabteilung unabhängig voneinander; bei unterschiedlichen Ansichten über Anzeigenmotive, die dem Verlag schließlich Geld einbringen, braucht man gute Argumente. Die haben Sie uns geliefert. Es ist Ihre Hartnäckigkeit, die es uns ermöglicht hat, das gemeinsame Anliegen von Lesern und Redaktion durchzusetzen: »Raus mit der Erotikwerbung aus unserer GameStar!«

Auch für die Zukunft gilt: Sagen Sie uns offen Ihre Meinung. Denn gemeinsam können wir Dinge bewegen.



Preiserhöhung

Wir könnten jetzt von »Anpassung« oder ähnlich harmlos klingenden Dingen reden, aber Tatsache ist: Die GameStar wird ab der nächsten Ausgabe (05/08) in den Datenträgervarianten 31 Cent teurer, die Magazin-Ausgabe wird dann 3,50 Euro kosten. Das hat in erster Linie mit den seit langem stark steigenden Energie- und Papierpreisen zu tun, die direkt auf die monatlichen Produktionskosten von zur Zeit etwa 350.000 Magazinen durchschlagen. Wir haben die Erhöhung so lange wie möglich hinaus gezögert. Dies die erste Anhebung seit der Ausgabe 08/2002 und erst die dritte überhaupt.

Übrigens: Wenn Sie jetzt abonnieren, erhalten Sie die GameStar noch ein Jahr lang zum alten Abo-Vorzugspreis frei Haus. Nähere Informationen auf [gamestar.de-Quicklink: 4628](http://gamestar.de-Quicklink:4628).

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

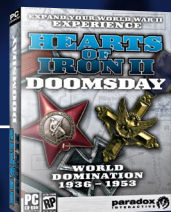
Top-Thema Spore

Alles zum neuesten
Streich von Sims-
Erfinder Will Wright:
Ausführliche Einblicke
ins Spiel, Entwickler-
Interview und die
Geschichte der
Kreaturspiele.



Vollversion Hearts of Iron 2: Doomsday

Schreiben Sie mit diesem
genialen Globalstrategie-
spiel die Geschichte neu.



Rückblick: GameStar Ausgabe 04/98



Im GamStar-Video-Kommentar: Die Spielehits von April 1998.

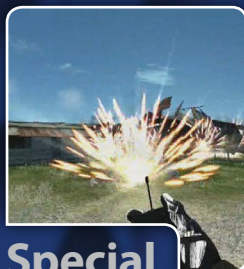
04/2008

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL



Special

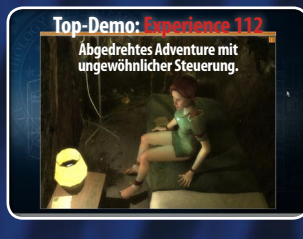
Crysis Physik- Videos

Das leistet die
CryEngine 2 wirklich!



Vollversion Clever & Smart

Das witzige Adventure zum Kult-
Comic bringt die Antihelden und
Totalversager Jeff Smart und Fred
Clever auf Ihren Monitor.



04/2008

DVD

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 04/2008

Daten, Programme

VOLLVERSION

Hearts of Iron 2: Doomsday
+ Handbuch (dt.)

DEMOS

Agatha Christie:
Das Böse unter der Sonne
Assault Heroes
Die Kunst des Mordens:
Geheimakte FBI (neu)
Speedball 2: Tournament

PATCHES

Ankh:
Herz des Osiris V1.0.4 (dt.)
Ankh:
Kampf der Götter V1.0.1 (dt.)
Call of Duty 4 V1.5 (von 1.4, int.)
Fussball Manager 08
Winter-Update (dt.)
Heimspiel: Handball
Manager 2008 V2.5 (dt.)
Warcraft 3 V1.21b (dt.)

Warcraft 3: The Frozen
Throne V1.21b (dt.)
Starcraft V1.15.2 (int.)
Starcraft Brood War V1.15.2 (int.)

MODS & EXTRAS

Command & Conquer 3;
Mappack
Multi Theft Auto;
Mod für GTA San Andreas
Restoration Project;
Mod für Fallout 2

GameStar DVD-Inlays

DESKTOP-MOTIVE
Bildschirmhintergründe
beliebter Spiele

PROGRAMME

Directory Opus V9.1.0.1
(dt., Testversion)
Filezilla V3.0.4.1 (int.)
Opera V9.25 (int.)
Smartsurfer V5.1

Videos

TOPSPIEL

Spore - Das Spiel
Lucy Bradshaw-Interview
Historie: Kreaturspiel
Fazit

PREVIEWS

They (auf DVD 16/18)
Left 4 Dead (+ Interview,
auf DVD 16/18)
Lost

TESTS

Conflict: Denied Ops
(auf DVD 16/18)
Die Sims 2: Inselgeschichten
Imperium Romanum
Perry Rhodan
Savage 2
Terrorist Takedown 2
(auf DVD 18)

SPECIAL

GameStar Rückblick 04/98
Test-Check
Mod-Special (auf DVD 16/18)
Hardware-Video:
Grafikkarteneinbau
Demigod: Entwickler-Interview

TRAILER

10.000 BC
Die Welle
8 Blickwinkel
Lost (Spieletrailer)

FUN

Die Redaktion Folge 35:
Camelle of Duty
Die Redaktion Folge 35:
Outtakes



Die Redaktion: Camelle of Duty.

04/2008

Vollversion: Hearts of Iron 2: Doomsday

GameStar

GameStar

Vollversion: Hearts of Iron 2: Doomsday

04/2008

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 04/2008

VOLLVERSION

Clever & Smart
+ Handbuch

DEMOS

Enemy Territory: Quake Wars
Experience 112
Penumbra: Die schwarze Pest
Savage 2
Theatre of War (neu)

VIDEO

Crysis Physik-Videos:
Physics Demonstration 2
Mass Physics Reloaded
Mass Physics
Village Destruction

SPIELE-TRAILER

Tabula Rasa
Shadowgrounds Survivor
Devil May Cry 4
Codename Panzers: Cold War
Age of Conan

Dawn of War: Soulstorm
Hard to be a God
Perry Rhodan
Everquest 2: Rise of Kunark

PATCHES

Anno 1701 V1.04 (dt.)
Enemy Territory:
Quake Wars V1.4 (int.)
Falcon 4.0 Allied Force
V1.0.13 (int.)
Community-Patch
Hellgate: London Stonehenge
Chr. Patch (int.)
Need for Speed:
Pro Street V1.1 (europ.)
Painkiller:
Overdose Patch #1 (int.)

MODS & EXTRAS

BF Pirates 2, Battlefield 2
Herz der Finsternis, Neverwin-
ter Nights 2
Nightmare House:
Remake, Half-Life 2
Knytt Stories, Freeware-Spiel
Schlacht um Mitteleuropa 2
Addon Mappack

TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA

7-Zip V4.57
Audiograbber V1.83
Bios Kompendium V6.8
CoreTemp V0.96.1
CPU-Z V1.44
DateiCommander V9.0.3

DivX for Windows V6.8

DOSBox V0.72
Firefox V2.0.0.11
FSAA Tester V2.3
GameStar RSS-Reader
GameWiz 32
Irfan View V4.10
Irfan View Plugins
Lauge eBay-Browser V2.14
Preispiraten V5.0
Scanner V2.8
Speedfan V4.33
Winamp Lite V5.52
XnView & NConvert V1.92
XP-Antispy 3.96-7

04/2008

Vollversion: Clever & Smart

GameStar

GameStar

Vollversion: Clever & Smart

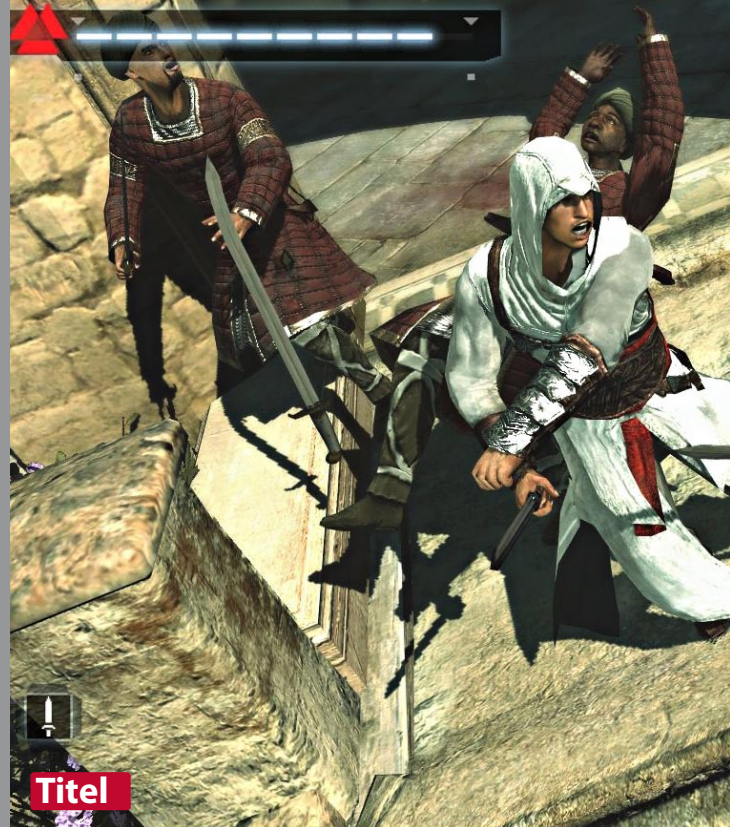
04/2008

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

22 Titel Spore

DVD
- Mega-Video

Der Evolutionsbaukasten des Sims-Erfinders Will Wright wirft seit seiner Ankündigung viele Fragen auf. Allen voran: Was macht man in Spore überhaupt? Wir kennen die Antworten, denn wir haben das Programm ausführlich gespielt und exklusives Video- und Bildmaterial für Sie gesammelt.



Titel

34 Assassin's Creed Wird der Actionhit auf dem PC besser als auf den Konsolen? Wir haben eine fast fertige Fassung durchgespielt und beantworten die 12 wichtigsten Fragen.

Titelstory

Spore

Mega-Preview	22
Der Kreaturen-Editor	22
Die fünf Epochen	23
Der Gebäude-Editor	23
Der Fahrzeug-Editor	24
Der Schiffs-Editor	26
Der Raumschiffs-Editor	28
Konsolen-Evolution	29
Will Wright im Interview	30

Aktuell

News	10
GameStar Liga	14
Termin-Update + Warteliste	16

Previews

Kurzpreviews

Die Siedler 6: Reich des Ostens ...	18
Blood Bowl	18
Mythos	18
This is Vegas	20
A New Beginning	20
13th Century	20
Jumpgate: Evolution	21

Previews

Assassin's Creed	34
Demigod	38
Battlefield Heroes	42
Left 4 Dead	46
Mass Effect	52
GTA 4	56
The Agency	59
Race Driver: Grid	62
They	66
Dead Space	72
Two Worlds: The Temptation	74

DVD-Highlights



Vollversion Hearts of Iron 2: Doomsday

Mit diesem spannenden und komplexen Global-strategiespiel schreiben Sie die Geschichte neu. Der Oberbösewicht des Kommunismus lebt: Stalin will die Welt erobern. Nur Sie können das in unserer Vollversion verhindern – oder ihm dabei helfen ... Fordernde Rundenstrategie für Taktiker.

Top-Video Spore



Mit seinem Evolutionsbaukasten Spore will die Design-Legende Will Wright an seinen Sims-Erfolg anknüpfen. Ob das ungewöhnliche Spiel das Zeug dazu hat, erfahren Sie in unserem umfangreichen Videobericht.

DVD-XL-Highlights



Vollversion Clever & Smart

Agenteneinsatz mit zwei Nullen – geht's um James Bond? Falsch: Statt dem Briten spionieren zwei Totalversager. Das herrlich abgedrehte Adventure zum Comic bringt die Antihelden Jeff Smart und Fred Clever auf den Bildschirm. Im Spiel lösen Sie genretypische Rätsel, die viel Teamwork erfordern!

Video-Special Crysis Physik-Videos



Satte fünf Physik-Videos demonstrieren mit reichlich Humor die Leistungsfähigkeit der CryEngine 2 aus Crysis.

Tests

Das GameStar-Team	78
Der Spiele-Wertungskasten	80

Action

Action-Hitliste	81
Savage 2	82
Terrorist Takedown 2	84
Conflict: Denied Ops	86



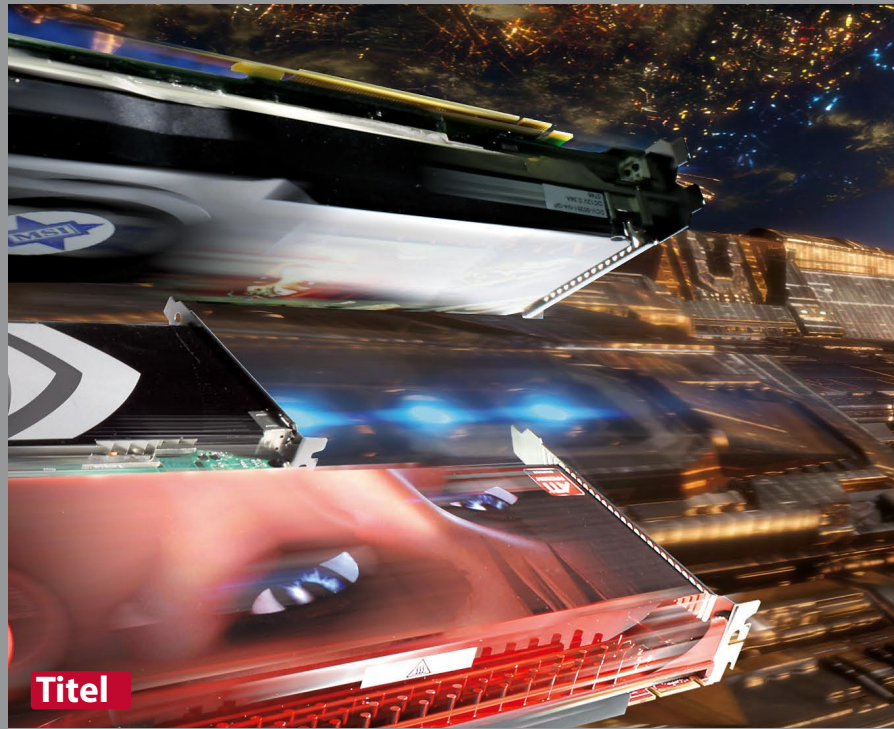
Titel

42 Battlefield Heroes Comic-Grafik, kurze Partien, Kaufpreis: 0 Euro. Dice krempelt die Battlefield-Serie radikal um. Ob das eine gute Idee ist?



Titel

132 Report: Das US-Militär setzt seit mehr als 15 Jahren Spiele zur Ausbildung seiner Soldaten ein. Kann man damit Killerinstinkte trainieren?



Titel

154 Hardware-Schwerpunkt Im größten Grafikkarten-Test der GameStar-Geschichte schicken wir 20 Grafikkarten durch unseren gnadenlosen Benchmark-Parcours. Das überraschende Ergebnis: Noch nie gab's so viel 3D-Leistung für so wenig Geld!

Strategie

Strategie-Hitliste	87
Imperium Romanum	88
Dawn of War: Soul Storm	90
Die Sims 2: Freizeit-Spaß	92
Commander: Europe at War	92
Schach gegen die Achse des Bösen	93
Wizard Chess	93
Die Sims: Inselgeschichten	94

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	97
Perry Rhodan	98
Pirates of the Burning Sea	102
Bounty Bay Online (Kontrollbesuch)	104
Experience 112	105
Penumbra: Black Plague	106
Silverfall: Wächter der Elemente	108
Cleopatra	109
Sam & Max: Night of the Raving Dead	110
Falling Stars	110
Kabus 22	110

Sport

Sport-Hitliste	111
Fussball Manager 08 (Kontrollbesuch)	112

Service

Überblick: Preise & Patches	114
Überblick: Budget-Spiele	116
Überblick: Aktuelle Mods	118
World in Conflict Mod-Wettbewerb	120

Magazin

Leserbriefe	126
Fehler!	127
GameStar Interaktiv: Moderne Kunst	129
Verlosung	130
Report: Krieg spielen	132
Report: Bitte aufhören!	136
Making of Hellgate: London	142
Hall of Fame: Populous	144

Hardware

Hardware

Hardware-News	152
Hardware-Referenzklassen	153

Schwerpunkt

Meine optimale Grafikkarte	154
10 Grafikkarten bis 200 Euro	156
10 Grafikkarten von 200 bis 400 Euro	162

Windows Vista

Service Pack 1 im Härtetest	168
-----------------------------------	-----

Tools

Gamepads konfigurieren mit Xpadder	170
--	-----

Einzeltests

19-Zoll-TFT: Benq X900	170
Komplett-PC: Acer Aspire M5630	170
2.1-Lautsprecher: Razer Mako	171
5.1-Lautsprecher: Logitech G51	171
Maus: Speedlink Styx	171

Service

TECHtelmechtel	172
Einkaufsführer	174

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	177
Impressum / Vorschau	178

Spiele in dieser Ausgabe

13th Century	Preview	20	Imperium Romanum	Test	88
A New Beginning	Preview	20	Jumpgate: Evolution	Preview	21
Assassin's Creed	Preview	34	Kabus 22	Test	110
Battlefield 2: Battlefield Apocalypse	Mods	118	Left 4 Dead	Preview	46
Battlefield 2142 Deluxe	Budget	116	Mass Effect	Preview	52
Battlefield Heroes	Preview	42	Mythos	Preview	18
Blood Bowl	Preview	18	Need for Speed: ProStreet	Patches	114
Bounty Bay Online	Test	104	Penumbra: Black Plague	Test	106
C&C: Alarmstufe 3	News	10	Perry Rhodan	Test	98
Cleopatra	Test	109	Pirates of the Burning Sea	Test	102
Commander: Europe at War	Test	92	Populous	Klassiker	144
Conflict: Denied Ops	Test	86	Race Driver Grid	Preview	62
Dawn of War: Dark Crusade	Budget	117	Sam & Max: Night of the Raving Dead	Test	110
Dawn of War: Soul Storm	Test	90	Savage 2	Test	82
Dead Space	Preview	72	Schach gegen die Achse des Bösen	Test	93
Demigod	Preview	38	Silent Hunter 4	Budget	117
Die Siedler 6: Reich des Ostens	Preview	18	Silverfall: Wächter der Elemente	Test	108
Die Sims 2: Freizeit-Spaß	Test	92	Spore	Titelstory	22
Die Sims: Inselgeschichten	Test	94	Stalker	Budget	117
Experience 112	Test	105	Star Wars Battlefront 2: Spira: Besaid	Mods	118
Falling Stars	Test	110	Supreme Commander	Budget	117
Flatout: Ultimate Carnage	News	12	Terrorist Takedown 2	Test	84
Fussball Manager 08	Test	112	The Agency	Preview	59
Gears of War 2	News	11	They	Preview	66
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Budget	116	This is Vegas	Preview	20
Gothic 2 Piratenleben: Sine Numeris	Mods	118	Two Worlds: The Temptation	Preview	74
GTA 4	Preview	56	UEFA Euro 2008	News	11
Heimspiel Handballmanager 2008	Patches	114	Wizard Chess	Test	93
Hellgate: London	Patches	114			
Hellgate: London	Making of	142			



Command & Conquer

Alarmstufe Rot 3



Die Russen verteilen Stromschläge mit ihren **Tesla-Booten**.



Eine **Panzerschlacht** zwischen Alliierten und Sowjets.



Gebäude können Sie auch auf dem **Wasser** errichten.

gamestar.de

- Aktuelle News
als RSS-Feed
► Quicklink: C2

DVD

- GameStar-
RSS-Reader

Fast wäre der Kalte Krieg eingefroren! Doch acht Jahre nach Teil 2 entbrennt der skurrile Konflikt zwischen Sowjetunion und den USA aufs Neue. Und wieder erwarten uns hitzige Echtzeitschlachten mit abgefahrenen Einheiten.

Unzählige Hollywood-Streifen haben uns bereits gelehrt: Zeitreisen bringen bloß Scherereien. Nur die Sowjets haben anscheinend nicht aufgepasst. Um ihren endgültigen Untergang nach der Niederlage in **Alarmstufe Rot 2** zu verhindern, schicken Sie Eliteagenten zurück in die Vergangenheit. Deren Mission ist zwar erfolgreich, ermöglicht blöderweise

aber auch den Aufstieg Japans zur Supermacht. Dumm für die Sowjetunion, super für uns. Denn so bekämpfen sich im Paralleluniversum von **Alarmstufe 3** mit den Alliierten, Sowjets und Japan gleich drei Kriegsparteien. In guter alter Serientradition wird die Geschichte mit bewusst trashigen Filmsequenzen und realen Schauspielern erzählt, die Entwickler versprechen satte 190 Minuten Videos. Die Kampagne soll dabei kein Fall für Einzelkämpfer bleiben, sämtliche Missionen werden Sie auch kooperativ mit einem Kumpel durchspielen können.

Ansonsten bleibt vieles beim Alten: Wie seine Vorgänger mixt

Alarmstufe Rot 3 reale Schauplätze mit ebenso fiktiven wie skurrilen Einheiten. Bei den Alliierten kehrt etwa der Mirage Panzer zurück, der sich bei Gefahr als Baum tarnen kann. Die Sowjets verteidigen ihre Basis mit den altbekannten Tesla-Türmen, erobern erneut mit Kampfzeppelinen den Luftraum, bekommen aber auch frische Einheiten wie den dresierten Kampfbären, der bevorzugt per Fallschirm (!) auf dem Schlachtfeld landet. Getreu dem überspitzt klischeehaften Szenario setzt die neue Japan-Fraktion vor allem auf Hochtechnologie. Ihre Samurais schwingen Laserschwerter, der Tsunami-Panzer

kämpft sowohl zu Wasser als auch zu Land, Seawing-Bomber verwandeln sich bei Bedarf vom Flugzeug zum U-Boot.

Durchaus bemerkenswerte Vorteile, denn viele Schlachten sollen sich in **Alarmstufe Rot 3** am und auf dem Wasser entscheiden. Einen Großteil der Gebäude können Sie nicht nur auf dem Land, sondern auch auf Wasseroberflächen errichten, was allerdings erheblich mehr Rohstoffe verschlingen soll. Umgekehrt können einige Kriegsschiffe dank mechanischer Beine auch an Land gehen – dies funktioniert jedoch nur an seichten Stränden. Jede Menge Stoff zum Grübeln, das Spieltempo soll deshalb auch etwas gemächlicher ausfallen als in **Command & Conquer 3**.

Auf den Bildern unschwer zu erkennen: Die Entwickler von EA Los Angeles verwenden für **Alarmstufe Rot 3** erneut die mittlerweile doch recht angegraute Sage-Gratik-engine (**Schlacht um Mittelmeer, C&C 3**), wollen aber vor allem die Wassereffekte und Animationen stark überarbeiten. So viel Zeit bleibt allerdings nicht mehr: **Alarmstufe Rot 3** soll noch in diesem Jahr und pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erscheinen. **HK**

► gamestar.de-Quicklink: 4618

2000



2008



In Teil 2 kämpften noch Pixelsoldaten, den **knallbunten Grafikstil** wollen die Entwickler auch im 3D-Nachfolger bewahren.

Leser-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(2)	Crysis
3	(3)	World of Warcraft
4	(14)	Warcraft 3
5	(6)	Battlefield 2
6	(7)	Gothic 3
7	NEU	Stalker
8	(8)	Half-Life 2
9	(15)	The Witcher
10	NEU	Pro Evolution Soccer 2008
11	(16)	Guild Wars
12	(9)	Counterstrike Source
13	(4)	Unreal Tournament 3
14	(10)	Command & Conquer 3
15	(5)	Hellgate: London
16	(11)	Bioshock
17	(20)	Medieval 2
18	NEU	Supreme Commander
19	(17)	Diablo 2
20	(18)	World in Conflict

Quelle: GameStar-Mitschichten 03/2008

Uefa Euro 2008

So überraschend wie ein ausverkauftes EM-Finale: EA Sports hat für das Frühjahr ein offizielles Spiel zur Fußball-Europameisterschaft angekündigt.

Ab dem 7. Juni kämpft Deutschland in der Schweiz und in Österreich um den Titel. Oder sogar schon ab dem 17. April – dann soll **Uefa Euro 2008** bereits erscheinen. Die Entwickler versprechen über 50 lizenzierte Nationalmannschaften und alle acht EM-Stadien. Das war's dann aber schon mit den Neuerungen. Im Modus »Captain your Country« übernehmen Sie während der Partie nur einen einzigen Kicker. Das hieß in **Fifa 08** noch »Be a Pro«. Im »Battle of the Nations« treten Sie mit Ihrer Lieblingsmannschaft online an und verbessern so die Tabellenposition der jeweiligen Nation. Das hieß in **Fifa 07** (!) noch »Interaktive Liga«. Und wo wir schon beim Recycling sind: **Uefa Euro 2008** wird auf dem PC die gleiche veraltete Grafik-Engine wie **Fifa 08** verwenden und damit erneut bedeutend schlechter aussehen als auf der Xbox 360. **HK**

► gamestar.de-Quicklink: 4616



Ohrfeige für Ursula

Interessant: Die Ausschüsse des Bundesrates haben dem Jugendschutz-Gesetzesentwurf der Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen eine schallende Ohrfeige versetzt – »Die in [...] neu aufgeführten Kriterien sind sehr interpretationsfähige und durch das subjektive Empfinden geprägte Begrifflichkeiten.« heißt es in der offiziellen Stellungnahme. Und das mit Recht, der Entwurf war nichts weiter als ein Bündel von Rauchgranaten, schlecht vorbereitet und nicht geeignet, den Jugendschutz zu verbessern. Ich zweifle nicht an der guten Absicht, aber wer einen Gesetzesentwurf vorlegt, der vor ungenauen Begrifflichkeiten nur so strotzt, parallel aber eine scharfe Waffe wie die vorgeschlagene quasi-automatische Indizierung einsetzen will, der gehört zurück auf die politische Schulbank.

Diese ganze vermaledeite Diskussion um die Gewalt in Videospielen braucht nämlich vor allem eines: Klarheit. Vernünftige tragfähige Definitionen, damit all die Leute in den einschlägigen Gremien endlich eine angemessene Entscheidungsgrundlage haben – und ahnungslose Berichtersterter in Medien und Wissenschaft endlich mal wissen, worüber sie überhaupt reden.

Ich hoffe, dass sich jetzt die Referenten der Familienministerin auf ihr Handwerk besinnen, den vorliegenden Entwurf in die Tonne treten und eine vernünftige und vor allem mit eindeutigen Definitionen arbeitende Neufassung vorlegen.

Gunnar Lott,
Director of Online &
New Business
gunnar@gamestar.de

Edel-Lenkrad im Porsche-Design

Mit dem 300 Euro teuren Edel-Volant Porsche 911 Turbo greift Fanatec das G25 von Logitech an – wir spielten ausführlich Probe.

Wer träumt nicht davon, einmal hinter dem Steuer eines Porsches zu sitzen? In greifbarer Nähe rückt diese Fantasie mit Fanatecs Lenkrad **Porsche 911 Turbo** – zumindest virtuell. Original-Design, lederummanteltes Volant, präzise Force-Feedback-Motoren und eine kabellose Pedalerie inklusive Kupplung gehören zur Ausstattung des 300-Euro-Geräts. Den Lenkwinkel sowie die Intensität der Rüttel Effekte können Sie direkt am Lenkrad einstellen und in bis zu fünf Profilen speichern. Ob die Jubelrufe in der Redaktion anhalten, zeigt unser Test in der nächsten Ausgabe. **HK**

► gamestar.de-Quicklink: 46,07



Luxus im Spielzimmer: das 300 Euro teure Lenkrad **Porsche 911 Turbo** von Fanatec.

»Killerspiele«

Der Bundesrat schmettert von der Leyens Gesetzesentwurf ab.



Der Bundesrat hat Kritik am Gesetzesentwurf des Familienministeriums zur Änderung des Jugendschutzgesetzes geübt. Durch die Änderung des 15. Paragraphen sollte der Katalog jugendgefährdender Schriften nun auch von »Gewalt beherrschte« Titel, die »besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter

Gewalt beinhalten«, umfassen. Während die für die Beurteilung solcher Gesetze zuständigen Ausschüsse zwar grundsätzlich mit der Zielsetzung einverstanden sind, missfällt ihnen der eigentliche Gesetzestext. In einer Stellungnahme urteilt der Bundesrat: »Die in §15 JSchG-E neu aufgeführten Kriterien sind sehr interpretationsfähige und durch das subjektive Empfinden geprägte Begrifflichkeiten.« Als Lösung wünscht sich der Bundesrat, dass die Indizierungskriterien für die Bundesprüfstelle für

jugendgefährdende Medien (BPjM) erweitert werden, damit »eine ausreichende und verhältnismäßige Lösung erreicht werden kann.« Der Einwand kommt nicht von ungefähr: Wenn die BPjM einen Titel indiziert, gibt es wenig Rechtsmittel dagegen. Eine automatische Indizierung durch ein Gesetz, wie es von der Leyen vorschlägt, steht hingegen wegen uneindeutiger Kriterien auf wackeligen Beinen. Richter müssten die Gesetzestexte erst mit Leben füllen. **DM**

► gamestar.de-Quicklink: 4615



Physik, die zweite

Vor zwei Jahren stellte Ageia ihre Physx-Zusatzkarten vor. Die sollten Spielephysik beschleunigen. Konkurrent Havok dagegen wollte den 3D-Karten das Klötzchenspielen beibringen – und mir graute bereits vor dem bevorstehenden Physik-K(r)ampf (GS 06/2006, S. 20).

Der Krieg blieb aus, denn Intel schluckte Havok und machte Physikbeschleunigung auf Grafikkarten vorerst den Gar aus – die Intel-Multi-Core-CPU's seien schließlich viel besser geeignet. Auch die Physx-Platinen scheiterten.

Doch statt aus dem ersten Physik-Fiasko zu lernen, droht der nächste Physik-K(r)ampf: Ageia-Neueigentümer Nvidia verspricht Physx-Beschleunigung direkt auf der Geforce-8-Serie und will (Applaus!) eventuell sogar AMD mit ins Boot holen. Branchenriesen Intel sieht Spielephysik dagegen am liebsten als Verkaufsargument für die hauseigenen Mehrkern-CPU's.

Mir als Spieler schwillt die Zornesader beim Gedanken an zwei weitere Jahre unnötigen Stillstands. Ich will natürlich fließendes Wasser, sich im Wind wiegende Bäume und realistisch zerbröckelnde Mauern jetzt! Und mir ist egal, ob von CPU oder Grafikkarte berechnet. Daher bitte ich erneut alle Beteiligten: Einigt euch auf einen einheitlichen Physikstandard. Von Stagnation hat niemand etwas: weder Entwickler noch Spieler und schon gar nicht die miteinander ringenden Parteien.

Florian Klein,
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de



Der Shooter geht in die nächste Runde – und soll doppelt so umfangreich sein wie sein Vorgänger.

Wird das indizierte Actionspiel **Gears of War** fortgesetzt? »Wenn etwas derart erfolgreich ist und ein offenes Ende hat, ist klar, was passiert«, hat uns Cliff Bleszinski, Lead Designer bei Epic Games, auf der letztjährigen GDC mit einem Augenzwinkern verraten. Zwar steht eine offizielle Stellungnahme seitens des Publishers Microsoft nach wie vor aus, trotzdem ist **Gears of War 2** Mitte Februar auf dem Titelblatt unserer amerikanischen Schwesterzeitschrift Game-

Pro aufgetaucht. Zudem will eine koreanische Webseite bereits erste Details erfahren haben. So soll **Gears of War 2** auf der nagelneuen Unreal Engine 3.5 basieren und seinen Vorgänger optisch weit überholen. Neben der Technik tut sich vor allem beim Inhalt einiges: Vier neue Waffen und erstmals auch Luftfahrzeuge wollen die Entwickler ebenso einbauen wie deutlich mehr Levels. Angeblich soll sich die Spielzeit im Vergleich zum ersten Teil sogar verdoppeln. Microsoft wird **Gears of War 2** vermutlich in Kürze offiziell ankündigen. **DM**

►gamestar.de-Quicklink: 4617

Nvidia kauft Physik-Spezialisten Ageia

Nvidia kauft den Physik-Spezialisten Ageia und kündigt einen Treiber an, der Physx-Beschleunigung für Geforce-8-Platinen bringen soll.

Nvidia hat die auf Spielephysik spezialisierte Firma Ageia gekauft. Ageia ist für seine Physx-Engine zur Berechnung von Spielephysik bekannt, die sowohl auf dem PC, als auch auf Xbox 360, Playstation 3 und Nintendo Wii zum Einsatz kommt. Das Unternehmen hat ebenfalls einen Physx-Beschleuniger als PCI-Steckkarte im Angebot, der sich aber nur schleppend ver-

kauft, da kaum ein Spiel davon profitiert. Laut ersten Aussagen will Nvidia die Hardware nicht weiterentwickeln, sondern die Physx-Funktionen in die Geforce-8-Generation sowie deren Nachfolger verlagern. Laut Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang arbeite man derzeit an einem entsprechenden Treiber-Update. Ob Nvidia die Physx-Beschleunigung auch anderen Grafikkarten-Herstellern erlaubt, ist derzeit offen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4610



Physx-Platinen verschwinden 2008 voraussichtlich vom Markt, da Neueigentümer Nvidia die Physikbeschleunigung in die Geforce-8-Karten verlagern will.

Verkaufs-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Call of Duty 4	
2	(2)	Crysis	
3	(12)	Counterstrike Source	
4	(3)	Fussball Manager 08	
5	(8)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
6	(17)	WoW: Burning Crusade	
7	NEU	Die Sims: Inselgeschichten	
8	(6)	The Witcher	
9	(10)	World of Warcraft (Battlechest)	
10	(5)	Die Siedler 6	
11	NEU	World of Warcraft	
12	(9)	Hellgate: London	
13	(13)	Unreal Tournament 3	
14	(15)	Command & Conquer 3	
15	NEU	Anno 1701	
16	(4)	Need for Speed: ProStreet	
17	(11)	Die Sims 2: Gute Reise	
18	(20)	World in Conflict	
19	(7)	Half-Life 2: Orange Box	
20	NEU	BF 2 (Complete Collection)	

03/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

EA Phenomic: Infos zum neuen Spiel



Bei **EA Phenomic** arbeiten derzeit rund 50 Entwickler an einem neuen Strategiespiel.

Im Interview mit unserem Entwicklermagazin /GameStar/dev verriet Volker Wertich erste Details zum Projekt der Spellforce-Macher.

Wenig überraschend: Das Spiel wird ein Fantasy-Szenario haben. Deutlich spannender klingt die folgende Aussage: »Der Spieler kann recht frei wählen, wie er das Spiel fortsetzt. Das ist also kein von Map-zu-Map-Spielen wie in Spellforce.« Das lässt auf eine große zusammenhängende Welt schließen. Außerdem erfahren wir, dass das Spiel eine starke Multiplayer-Komponente haben wird und dass in den Kämpfen Sammelkarten zum Einsatz kommen. Weitere Infos und erste Bilder sollen laut Volker in ein bis zwei Monaten folgen. **HK**

Flatout Ultimate Carnage

Verwirrend: Ultimate Carnage ist eigentlich eine aufgemotzte Xbox-360-Umsetzung des PC-Edelrasers Flatout 2. Und die wird jetzt wiederum für den heimischer Rechner umgesetzt.

Sie verwundert es auch kaum, dass Sie exakt über die gleichen Strecken bügeln werden wie im Quasi-Vorgänger. Nur wird das in **Ultimate Carnage** wesentlich besser aussehen: Normal Mapping verleiht dem Fahrbahn-matsch mehr Struktur, in den Kanal-kursen pflügen Sie nun durch tiefes

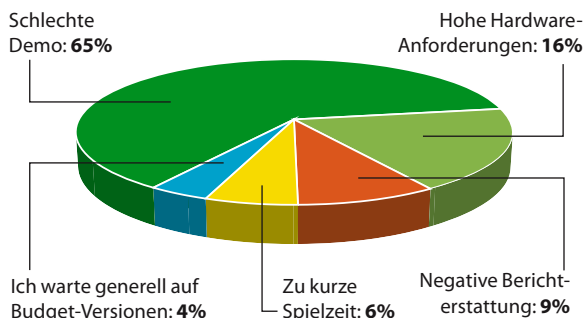


Die gleiche **Zerstörungssorgie** wie in Flatout 2, aber mit schönerer Grafik.

Wasser und es gibt mehr zerstörbare Streckenobjekte. Da jetzt zwölf Autos (statt bisher acht) gleichzeitig durch die Baugerüste, Schaufensterscheiben und Reifenstapel brettern, erreicht die Abrissorgie tatsächlich neue Maßstäbe. Mit 48 Wagen gibt's zudem immerhin neun mehr als in **Flatout 2**. Neben der bekannten Rennkarriere steht künftig noch der Carnage-Modus zur Wahl: Hier schalten Sie nach und nach 36 Einzelevents frei, in denen Sie etwa innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Objekte zerlegen oder in Destruction Derbys die Konkurrenzautos verschrotten. Die Abrissarbeiten sollen im Juni 2008 beginnen. **HK**

► gamestar.de-Quicklink: 4619

Wenn Sie sich entscheiden, ein Spiel, das Sie interessiert, nicht zu kaufen, ist der Hauptgrund:



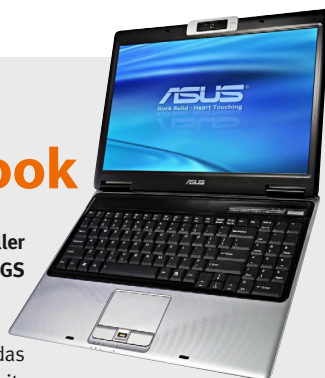
Ergebnis: Die Entwickler sollten gute Demos zu ihren Spielen veröffentlichen. Knapp zwei Drittel unserer Leser entscheidet aufgrund der Probierversion, ob ein Titel gekauft wird oder nicht.

Quelle: Mitmachkarten 03/2008

Geforce 9 im Notebook

Asus verbaut als erster Hersteller den Grafikchip Geforce 9500M GS in einem Notebook.

Knapp drei Kilogramm bringt das Asus M51SN mit 15,4-Zoll-Breitbilddisplay und einer Auflösung von 1440x900 auf die Waage. Im Inneren des etwa 1.300 Euro teuren Notebooks arbeitet die weltweit erste Geforce 9500M GS – die Leistungsfähigkeit des DirectX-10-Grafikchips soll auf dem Niveau einer Geforce 8600M GT liegen. Die restliche Ausstattung



Erstes Notebook mit Geforce-9-Grafikchip: das **Asus M51SN**.

ist mit einem 2,4 GHz schnellen Core 2 Duo und 2,0 GByte RAM solide. Ob sich das M51SN auch zum Spielen eignet, lesen Sie in der nächsten Ausgabe. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4611

News-Ticker

- **Portal:** Der Puzzle-Shooter wird ausgebaut. Ob das in Form eines Addons oder einer Sammlung zusätzlicher Maps geschehen soll, wollte Doug Lomdardi von Valve aber nicht verraten.
- **Need for Speed 12:** EA-Games-Chef Frank Gibeau hat für den neuen Teil Verfolgungsjagden mit der Polizei und noch mehr Tuning angekündigt. Das Spiel erscheint vermutlich Ende 2008.
- **Red Faction 3:** Der Publisher THQ hat den dritten Teil der Shooter-Reihe angekündigt. Wieder mit dabei: zerstörbare Levels. Einen Termin gibt es bislang nicht.
- **AMD:** Die Firma hat auf ihrer Webseite das Tool Overdrive bereit gestellt. Damit lassen sich die Chipsätze der 7er-Serie sowie der Prozessor im Detail überwachen und übertakten.
- **Herr der Ringe:** EA Pandemic (SW Battlefront) arbeitet offenbar an einem neuen Spiel auf Basis der Ringe-Filme von Peter Jackson. Spätestens im Sommer 2009 soll es fertig sein.
- **Marvel Universe Online:** Microsoft Games-Chef Shane Kim hat auf der D.I.C.E 08-Konferenz die Einstellung der Arbeiten an dem Online-Rollenspiel bekannt gegeben. Grund: Man könne nicht gegen World of Warcraft bestehen.



Powered by:


PC POWER & COOLING
PART OF THE OCZ TECHNOLOGY GROUP

Mit über 30.000 Euro an Geld- und Sachpreisen startet die GameStar Liga in ihre 12. Saison. Das Eröffnungswochenende war bereits ein glänzender Erfolg.

Mit einem spektakulären Eröffnungswochenende meldete sich die GameStar Liga (GSL) am 15. und 16. Februar runderneuert aus der Winterpause zurück: Die Saison geht nun über zehn Monate, umfasst vier Premiere Leagues und spielt in der Summe sechs Titel aus. Erstmals gibt es Match- und Antrittsgelder, insgesamt wird um knapp 30.000 Euro an Geld- und Sachpreisen gespielt. Entsprechend viel hatten die Moderatoren zu präsentieren; das ganze Spektakel wurde vom Münchener TV-Sender game-TV.com live übertragen.

Neue Ligen, neue Spiele

Mit dabei waren bereits über 100 Spieler, die es bei den neuen Titeln so richtig krachen ließen. Den Anfang machte die Vorstellung der von NCsoft unterstützten **Guild Wars** Premiere League. Zwei der momentan weltbesten Gilden im kampflastigen Online-Rollenspiel, Stealing Society [StS] (momentan Ranglisten-Erste) und Whats going on [sup] (Ranglisten-Dritte) lieferten sich zum Auftakt ein packendes Showmatch.



In der Premier League zu **Guild Wars** treffen einige der weltbesten Gilden aufeinander.



Der Multiplayer-Shooter **Unreal Tournament 3** ist eines der neuen Spiele in der zwölften Saison der GameStar Liga.

In der Foxconn Premiere League gab es dagegen bereits einen eindrucksvollen Vorgeschmack für alle Freunde des Shooter-Genres – hier lieferte unter anderem der Top-Spieler *daddy* vom Clan *mousesports* eine gelungene Vorstellung im neuen Action-Titel **Unreal Tournament 3**. Bei der Fanatec **Live for Speed** Premiere League brachten die 30 Fahrer den Asphalt zum Glühen. In der

Starcraft Broodwar Premiere League dürfte sich so manch einer verwundert die Augen gerieben haben – der deutsche **Broodwar**-Star *ToTlMondragon* verhalf dem vermeintlich angestaubten Echtzeit-Strategie-Titel von Blizzard zu einem echten Comeback.

Neben den Premiere Leagues, in denen erstmals Antritts- und Matchgelder gezahlt werden, gibt es neu in dieser Saison auch Supported Leagues in **TO: Crossfire** und **Enemy Territory: Quake Wars**, die ebenfalls mit Preisen unterstützt werden. Schon zu Beginn der Saison steht der komplette Spielplan für alle 15 Spiel-tage, in dem die Teilnehmer ihre Termine einsehen können. Die 16 Teams und Spieler der Premier und Supported Leagues werden von der Ligaleitung gesetzt.

Game-tv.com überträgt live

Für alle Zuschauer bietet game-tv.com pünktlich zum Saisonstart Anfang März wöchentliche TV-Live-Übertragungen aller Titel der

GameStar Liga an. Montags haben Sie ab 18 Uhr die Gelegenheit, in **Starcraft Broodwar** (18 Uhr), **Guild Wars** (20 Uhr) und **Unreal Tournament 3** (22 Uhr) die besten Spieler und Teams Europas in Aktion zu sehen. Den Dienstagabend sollten sich ab sofort alle Fans des virtuellen Motorsports für **Live for Speed** (19 Uhr) freihalten, und auch die Shooter-Freunde kommen mit **Enemy Territory: Quake Wars** (21 Uhr) auf ihre Kosten. Den Schlusspunkt der Woche setzt sonntags die Live-Übertragung von **TO: Crossfire** (22 Uhr).

Wir wünschen allen Spielern und Zuschauern gute Unterhaltung mit der neuen Saison der GameStar Liga! *Utz Wasner*



WATCH IT. PLAY IT. FEEL IT.

Termin-Update

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

Das kommt im März

Spiel	Publisher	Datum
13th Century	1C	27.03.2008
18 Wheels of Steel: Long Haul	THQ	15.03.2008
Assassin's Creed	Ubisoft	28.03.2008
C&C 3: Kanes Rache	Electronic Arts	27.03.2008
Dawn of War: Soulstorm	THQ	07.03.2008
Die Siedler 6: Reich des Ostens	Ubisoft	27.03.2008
Experience 112	Xider	06.03.2008
Hired Guns: The Jagged Edge	Peter Games	06.03.2008
Kabus 22	Frogster	07.03.2008
Lost Empire: Immortals	Paradox	14.03.2008
Mark of Chaos: Battle March	Deep Silver	14.03.2008
Panzers: Cold War	10tacle	27.03.2008
RTL Racing Team Manager	RTL Interactive	13.03.2008
Siberian Odyssey	Akella	15.03.2008
Silverfall Gold-Edition	Flashpoint	10.03.2008
So Blonde	Anaconda	14.03.2008
The Spiderwick-Chronicles	Vivendi	07.03.2008
Treasure Island	HMH	06.03.2008
Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	15.03.2008
War Leaders	TGC	20.03.2008
Wildlife Park 2 Platinum	Deep Silver	28.03.2008



A Vampyre Story

Vampire wollen und wollen nicht sterben, das vielversprechende Cartoon-Adventure **A Vampyre Story** will und will dagegen nicht erscheinen. Die neueste Verschiebung: auf Mai.



Duke Nukem Forever

Zum dubiosen Endlos-Shooter **Duke Nukem Forever** ist ein verwaschenes neues Bild aufgetaucht. Und ein ebenso dubioses Erscheinungsdatum: Ende 2008. Dann drücken wir mal die Daumen.

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
UPDATE	A Vampyre Story	Adventure	Autumn Moon	—	—	Mai 2008
	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	06/05, 02/06, 7/07, 02/08	Sehr gut	20. Mai 2008
	Aggression: Reign over Europe	Strategiespiel	Lesta Studio	—	—	2. Quartal 2008
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	—	2008
	Alone in the Dark	Action-Adventure	Eden Games	06/06, 02/08	Gut	Mai 2008
	Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08—	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	01/07, 08/07, 01/08, 04/08	Sehr gut	28. März 2008
NEU	Battlefield Heroes	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08	—	3. Quartal 2008
	Battle Worlds: Kronos	Rundentaktik	King Art	03/08	Gut	2. Quartal 2008
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	—	2009
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06, 02/08	Sehr gut	2. Quartal 2008
	C&C 3: Kanes Rache	Echtzeit-Strategie-Addon	EA Los Angeles	11/07, 02/08	—	27. März 2008
UPDATE	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	2. Quartal 2008
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06, 07/07, 08/07, 03/08	Sehr gut	Juli 2008
UPDATE	Dead Space	Horror-Actionspiel	EA Redwood Shores	02/08, 04/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
UPDATE	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	—	4. Quartal 2008
	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	01/07	—	2. Quartal 2008
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	—	—
	Dungeon Hero	Actionspiel	Firefly	—	—	4. Quartal 2008
	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	—	2008
	Empire: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	10/07	—	4. Quartal 2008
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	—	Gut	2. Quartal 2008
	Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	—	—	2. Quartal 2008
	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07	—	3. Quartal 2008
	Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07	—	3. Quartal 2008
	Field Ops	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	—	2008
	Fracture	Actionspiel	Day 1	10/07	—	3. Quartal 2008
	Geheimakte 2	Adventure	Fusionsphere	01/08	—	19. August 2008
	Ghostbusters	Actionspiel	Terminal Reality	01/08	—	3. Quartal 2008
UPDATE	Goin' Downtown	Adventure	Silver Style	—	—	April 2008
UPDATE	GTA 4	Actionspiel	Rockstar	03/08, 04/08	Ausgezeichnet	2008
	Hired Guns: The Jagged Edge	Rundentaktik	Game Factory	—	Gut	6. März 2008
	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	2008
UPDATE	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07, 02/08, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2008
	Legendary: The Box	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07	—	2. Quartal 2008
	Lost	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	—	—	28. Februar 2008
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07	—	—
NEU	Mass Effect	Rollenspiel	Bioware	04/08	Sehr gut	Mai 2008



Rainbow Six: Vegas 2

Der Taktik-Shooter **Rainbow Six: Vegas 2** erscheint am 27. März, und zwar wahlweise auch in einer Limited Edition. Inhalt: Pokerchip-Kette, Multiplayer-Strategien, Entwicklervideos.



Turok

Für die Konsolen ist der Dino-Shooter **Turok** im Februar erschienen. Die Resonanz war durchwachsen; unser Schwestermagazin GamePro gab 70 Punkte. Im April steht die PC-Fassung an.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Assassin's Creed	—	1
2	GTA 4	↑	3
3	Das Schwarze Auge: Drakensang	↑	6
4	Far Cry 2	↓	2
5	Starcraft 2	↓	4
6	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	↑	11
7	Warhammer Online	↓	5
8	Mafia 2	↑	12
9	Command & Conquer 3: Kanes Rache	↓	7
10	Stalker: Clear Sky	↑	18
11	Sacred 2	↓	8
12	Spore	↑	16
13	Diablo 3	↑	14
14	Alan Wake	↑	20
15	Duke Nukem Forever	—	15
16	Dragon Age	↑	17
17	Age of Conan	↓	10
18	Tomb Raider: Underworld	↑	—
19	Rainbow Six: Vegas 2	↑	—
20	Operation Flashpoint 2	↑	23
21	Stargate Worlds	↑	—
22	Empire: Total War	↓	9
23	Left 4 Dead	↑	25
24	Gothic 4	↓	19
25	Turning Point: Fall of the Liberty	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 03/08

	Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic	10/07	Gut	2008
	Mirror's Edge	Actionspiel	Digital Illusions	—	—	—
UPDATE	Mythos	Action-Rollenspiel	Flagship Seattle	06/07	Gut	3. Quartal 2008
	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06	—	3. Quartal 2008
UPDATE	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Storm Region	02/08	Sehr gut	27. März 2008
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	2008
	Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08	—	3. Quartal 2008
	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	3. Quartal 2008
NEU	Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	04/08	Ausgezeichnet	2. Quartal 2008
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
UPDATE	Rainbow Six: Vegas 2	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	03/08	—	27. März 2008
	Rise of the Argonauts	Action-Rollenspiel	Liquid Entertainment	01/08	—	3. Quartal 2008
	Sabotage	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06	—	August 2008
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07, 11/07	Sehr gut	September 2008
UPDATE	Seven Kingdoms: Conquest	Echtzeit-Strategie	Enlight	—	—	13. März 2008
	So Blonde	Adventure	Wizarbox	02/08	Gut	14. März 2008
	Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	09/07	—	4. Quartal 2008
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	2008
UPDATE	Spore	Strategiespiel	Maxis	07/05, 11/07, 04/08	Sehr gut	5. September 2008
	Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC Game World	09/07, 03/08	—	2. Quartal 2008
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07	Sehr gut	2008
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	4. Quartal 2008
UPDATE	The Abbey	Adventure	Alcachofa Soft	—	—	April 2008
UPDATE	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08	—	2. Quartal 2008
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2008
UPDATE	The Golden Horde	Echtzeit-Strategie	World Forge	—	Gut	2. Quartal 2008
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2. Quartal 2008
UPDATE	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2009
NEU	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	4. Quartal 2008
	Tiberium	Taktik-Shooter	EA Los Angeles	03/08	—	4. Quartal 2008
	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics	03/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Trackmania United Forever	Rennspiel	Nadeo	—	—	April 2008
	Treasure Island	Adventure	Radon Labs	03/08	Gut	6. März 2008
UPDATE	Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Spark Unlimited	—	—	15. März 2008
UPDATE	Turok	Ego-Shooter	Propaganda Games	02/08	Sehr gut	April 2008
NEU	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	3. Quartal 2008
UPDATE	Warhammer: MoC: Battle March	Echtzeit-Strategie-Addon	Black Hole	—	Gut	14. März 2008
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07	Ausgezeichnet	Februar 2008
UPDATE	War Leaders	Strategiespiel	Enigma	03/08	Gut	20. März 2008
UPDATE	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	3. Quartal 2008
	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07	—	2008
UPDATE	Worldshift	Echtzeit-Strategie	Black Sea	10/07, 02/08	Sehr gut	17. April 2008

Wie wir bewerten

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

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

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

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



Der Monsun sah in unserer Preview-Version reichlich unspektakulär aus: nebliges Bild, ein paar Regentropfen.

Die Siedler 6 Reich des Ostens

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel-Addon** ► Termin **27. März 2008**
 ► Hersteller **Blue Byte / Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4614** ► Potenzial **Gut**

Auf nach Indien: Das Addon zum sechsten Siedler-Teil spielt im Reich von Maharadschas und Monsunregen. Gute Nachricht für Fans: Der Geologe kehrt zurück!

Au weia, gleich kommt der September. Und mit ihm der Regen. Denn im September herrscht im Reich von Basa der Monsun, und dann öffnet sich der Himmel, werden Furten unpassierbar und saufen Felder ab. Immerhin füllen die Sturzfluten unsere Brunnen, die wir in **Reich des Ostens** nun selbst errichten können. Regenzeit und Wasserspeicher sind zwei der Neuerungen im Addon zu **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**, das den Schauplatz des Spiels ins indisch anmutende Basa verlegt. In der neuen

Kampagne bauen Sie das Herrschaftsgebiet des Moguls Praphat wieder auf. Dabei unterstützt Sie dessen Tochter Saraya als neue Heldin; die junge Schönheit kann von neutralen Siedlungen Tribut verlangen. Am grundlegenden Spielprinzip ändert sich nichts. Weder können Sie mehr als eine Siedlung errichten, noch sind die Helden nützlicher geworden oder neue Rohstoffe und Betriebe dazugekommen. Dafür fallen die Kampagnenaufgaben komplexer auf. So sollen Sie eine Handelsroute errichten, indem Sie eine lange Straße bauen und von Banditen freihalten. Außerdem werden nicht immer alle Rohstoffe verfügbar sein, sodass Sie auf Warentausch angewiesen sind. Da trifft sich's gut, dass mit dem Handelsposten ein neues Gebäude zur Verfügung steht, mit dem sich Gütergeschäfte mit Siedlungen automatisieren lassen. Auf Wunsch der **Siedler**-Fans lässt sich auch ein alter Bekannter wieder blicken: der Geologe. Der dient in **Reich des Ostens** allerdings nur dazu, erschöpfte Steinbrüche, Eisenminen und Brunnen wieder zu füllen. Das Addon soll am 27. März in den Läden stehen. **CS**



Prinzessin Saraya ist die neue Heldin im Reich von Basa.

Mythos

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Flagship Seattle / Flagship** ► Status **zu 85% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 3792** ► Potenzial **Gut**

Seit acht Monaten befindet sich das Online-Rollenspiel Mythos im Betatest. Wann erscheint der Hellgate-Ableger endlich?

Sie erinnern sich: Um den Online-Code für **Hellgate: London** auszutesten, schrieben die Flagship Studios eigens ein kleines Spielchen. Das nette Programm wuchs zum Projekt heran und wird nun von einem eigenen Team betreut. Ende Februar bekommt **Mythos** das dritte interne Update spendiert, die Eisregion Umbral Peaks. Damit ist das **Diablo**-ähnliche Online-Rollenspiel dann endlich reif für – nein, nicht für die Veröffentlichung, wo denken Sie hin! Sondern für den offenen Betatest, der im März starten soll. Sprich: Ab dann darf jeder **Mythos** frei spielen, statt wie bisher eine Einladung zu benötigen (die aber eh wie Sand am Meer kursieren). Im nächsten Ent-

wicklungsschritt wird das Bezahl-system integriert, mit dem Spieler Vorteile erkaufen, etwa besondere Kleidungsstücke oder beschleunigten Erfahrungsgewinn; **Mythos** soll aber auch vollständig kostenlos spielbar bleiben. Tja, und dann steht wohl auch der offiziellen Veröffentlichung nichts mehr im Weg. »Das wird noch 2008 sein, aber wahrscheinlich eher spät im Jahr«, prognostiziert der Flagship-Mitgründer Max Schaefer. »Wir hetzen uns nicht.« **CS**



Ende Februar wird die Betaversion von Mythos um den bislang dritten Landstrich erweitert, die **Eisregion Umbral Peaks**.



Ein schlagkräftiger **Oger** hilft den Menschen im Match gegen das Ork-Team.

Blood Bowl

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Cyanide / Deep Silver** ► Status **zu 75% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4624** ► Potenzial **–**

Was passiert, wenn im Warhammer-Universum Football gespielt wird? Orks und Elfen hauen sich sportlich (un)fair die Rüben ein.

Blood Bowl ist ursprünglich ein Brettspiel der **Warhammer**-Erfinder von Games Workshop, in dem Fantasy-Völker mit Würfelglück versuchen, den Ball in die Endzone des Gegners zu treiben. Die **Loki**-Entwickler von Cyanide machen aus der Vorlage eine innovative Mischung aus Sportsimulation und Strategiespiel. Je nach Vor-

liebe befehlen Sie Ihr Team entweder in Echtzeit oder rundenweise. Jedes der acht geplanten Völker hat dabei besondere Stärken und Schwächen: Orks hauen am kräftigsten zu, Elfen laufen besonders schnell. Alle Teams verfügen zudem über einen Starspieler, so räumt ein riesiger Oger für die menschlichen Stürmer den Weg frei. Rollenspielelemente sorgen fürs Motivations-Doping: Erfolgreiche Spieler sammeln Erfahrungspunkte, Siegprämien investieren Sie in bessere Ausrüstung. **HK**

13th Century

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **März 2008**
 ► Hersteller **Unicorn Games Studio / Atari** ► Status **zu 85% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4603** ► Potenzial **Gut**



Auf unsere Gegner geht ein gewaltiger Pfeilhagel nieder.

Die Geschichte kennt viele Schlachten – dieses Spiel macht Sie zum Feldherrn über die Armeen des Mittelalters.

Bouvines, Falkirk, Las Navas de Tolosa – klingt's da bei Ihnen? Macht nichts, uns ging es genauso, bis wir uns das Strategiespiel **13th Century** näher angeschaut haben. Darin hetzen Sie in Echtzeit die größten Armeen des

13. Jahrhunderts aufeinander, und die Namen oben entpuppen sich als berühmte Schlachtfelder. Auf denen führen Sie Ihre Truppen (fünf Nationen stehen zur Wahl) in die Schlacht. Eine zusammenhängende Geschichte gibt es in den fünf Kampagnen nicht, alle Missionen sind lose aneinander gereiht. Vor jeder Schlacht informiert nur ein kleiner Film über die Motive der Streithähne. Im Grunde interessieren aber keine Beweggründe, in **13th Century** zählen andere Werte. Zum Beispiel die Ihrer Einheiten: Wie hoch ist die Moral, wie viele Verwundete gibt es, welches Terrain müssen Ihre Mannen durchqueren? Taktiker freuen sich, das perfekte Zusammenspiel aller Einheiten zu erknoeln. Skeptisch sind wir aber, ob die Schlachten auf lange Sicht motivieren – schließlich fehlen etwa Belagerungen oder Überraschungsmomente. **YCH**

A New Beginning

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **1. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Daedalic Entertainment** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4622** ► Potenzial **–**

Ökologie ist ein wichtiges Thema – beschützen Sie die Welt!

Der Wissenschaftler Bent Svensson hat lange an einer umweltfreundlichen Energiealternative gearbeitet, wurde jedoch vor seiner Pensionierung nicht fertig. Im verdienten Ruhestand tritt plötzlich die junge Fay in sein Leben und offenbart ihm, dass der Welt eine Klimakatastrophe droht. Als Spieler ist es nun an Ihnen, in der Rolle von Svensson und Fay die Erde vor dem ökologischen Chaos zu retten. Im Ökologie-Adventure **A New Beginning** gilt es, knifflige Rätsel zu lösen und unter anderem die Pläne für die alternative Energiequelle vor einem skrupellosen Industriemagnaten zu schützen. Das erledigen Sie in gewohnter Adventure-Manier, jedoch mit einer erweiterten Steuerung, die die Interaktion mit der Umgebung ver-

bessern soll – bei einer Tür bietet das Spiel etwa die Möglichkeiten »Klopfen« und »Horchen«, wohingegen es bei einem Steinhau »Durchsuchen« und »Aufräumen« vorschlägt. Die Welt, durch die Sie sich bewegen, ist handgezeichnet, ebenso die Animationen der mehr als 30 Charaktere. Das Spiel ist eines der ersten, das durch Fördergelder der Stadt Hamburg unterstützt wird. **PD**



Die Charaktere entstehen in Zeichentrick-Qualität.

This is Vegas

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Surreal Software / Midway** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4625** ► Potenzial **–**

Heiraten ist wahrscheinlich das Sozialverträglichste, was man in Las Vegas machen kann. Der Rest? Pure Sünde: Alkohol, Drogen, Glücksspiel, Sex, Elvis-Imitatoren. Tja, das ist Vegas, oder auf Englisch: This is Vegas.

Im Actionspiel von Surreal (**The Suffering**) will ein mächtiger Geschäftsmann dem Laster ein Ende bereiten und Las Vegas zu

einer familienfreundlichen Touristenhochburg umbauen. Ihre Aufgabe ist nun nicht etwa, ihm dabei zu helfen – das wäre ja langweilig. Stattdessen versuchen Sie, Vegas so sündig wie möglich zu erhalten. Allerdings hat Ihr bislang noch namenloses Alter Ego zu Beginn von **This is Vegas** nur 50 Dollar in der Tasche. Sie können nun für Auftraggeber aus der Halb- und Unterwelt arbeiten, um



Mit schicken Sportwagen erkunden Sie das Stadtgebiet von Las Vegas.



Die **Schlägereien** in This is Vegas erinnern stark an Szenen aus Midways Actionspiel Stranglehold.

sich in der Wüstenmetropole einen Namen (und ein dickes Konto) zu verschaffen. Vermutlich werden Sie **GTA**-typisch rauben, stehlen, Schutzgeld erpressen oder Konkurrenten aus dem Weg schaffen und dabei neben Schusswaffen in erster Linie Ihre Fäuste einsetzen. Autos spielen ebenfalls eine große Rolle. Mit denen kurven Sie durch die Stadt, liefern sich Straßenrennen oder gurken von Casino zu Casino. Denn – und das ist neu in **This is Vegas** – Sie können Ihr Geld auch auf legale Weise verdienen. Nämlich beim Kartenspielen. Aber weil

der Held des Spiels ein Halunke ist, hilft er seinem Glück mitunter ein bisschen nach: Wenn Sie dem Croupier ein gezinktes Kartenspiel unterjubeln und dann eine spezielle Sonnenbrille benutzen, die die versteckten Markierungen auf den Spielkarten sichtbar macht, steigen Ihre Gewinnchancen beachtlich. Eine Anzeige verrät dabei, wie verdächtig Sie sich beim Casinopersonal machen. Hat der Croupier Sie als Betrüger enttarnt, bittet er Sie zusammen mit ein paar seiner Kollegen vor die Tür – aber sicherlich nicht, um Sie draußen zu heiraten. **FAB**



Die **Grafik** genügt heutigen Anforderungen und ist mit der des Vorgängers nicht zu vergleichen.

Jumpgate Evolution

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Weltraumspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **NetDevil / Codemasters** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4627** ► Potenzial –

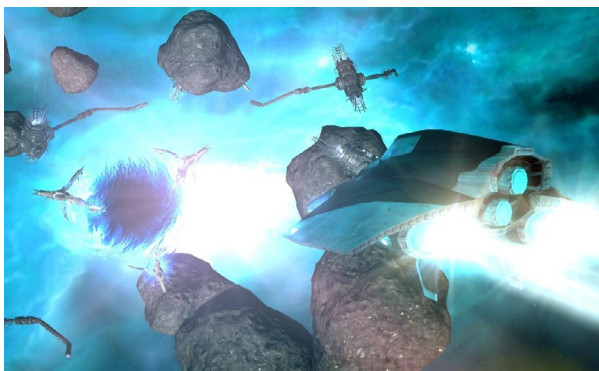
gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: 4626

Unter einem neuen Publisher wird das gut sechs Jahre alte Online-Weltraumspiel neu aufgelegt. Das grundlegende Spielprinzip bleibt, aber sonst krepelt Evolution das Universum komplett um.

Ende Januar 2008 kündigte der Publisher Codemasters den Nachfolger zum Online-Weltraumspiel **Jumpgate** (2001) an. Das **Jumpgate Evolution** getaufte Projekt behält die Grundidee des Vorgängers bei, soll jedoch einsteigerfreundlicher werden. Daher setzen die Entwickler auf ein eingängiges Flugverhalten. Anders als etwa im Konkurrenten **Eve Online** steuern Sie Ihr Raumschiff direkt und dürfen auch selbst die Waffen auf Ihr Ziel richten. Zwar treiben die Spieler in **Jumpgate Evolution** auch Handel untereinander, der Fokus liegt allerdings auf Weltraumschlachten. Dabei bekämpfen Sie nicht nur kleine Raumjäger, son-

dern greifen auch große Raumstationen oder schwerbewaffnete Kreuzer an. Im Laufe des Spiels rüsten Sie Ihr Schiff nach eigenen Vorstellungen auf: Je nach Spielweise starten Sie mit einem wendigen Schiff Überraschungsangriffe oder beharken Ihre Feinde mit Langstreckenwaffen aus der Distanz. Grafisch liegen Lichtjahre zwischen der Weltraumballerei und ihrem sechs Jahre alten Vorbild. **Jumpgate Evolution** kann optisch locker mit **Eve Online** und Co. mithalten. Derzeit läuft die Anmeldung zum Betatest unter ► **Quicklink: 4627**. Allerdings ist noch nicht klar, ab wann Spieler das All durchstreifen werden.

Nach langer Durststrecke könnte mit der Neuauflage des Klassikers endlich wieder ein interessanter Weltraum-Titel in Reichweite sein – falls die Entwickler das Universum abwechslungsreich genug gestalten. **PD YCH**



Die Schiffe lassen sich mit allerlei Waffen und Ausrüstung **modifizieren**.

Spore

Das neue Werk des Sims-Schöpfers Will Wright behandelt die Evolution einer Lebensform vom Einzeller zum galaktischen Gott. So weit, so bekannt – doch wie funktioniert der mutige Genre-Mix wirklich? Wir verraten's Ihnen, denn wir haben Spore erstmals quer durch alle Spielphasen gespielt.

Auf der Heft-DVD



achtminütiges Video-Special



Interview mit Lucy Bradshaw



Historie der Kreaturenspiele

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- Quicklink: 4167
- Infos zum Spiel
- Quicklink: E146

Inhalt

Ausführliche Preview	22
Der Kreaturen-Editor	22
Die fünf Epochen	23
Der Gebäude-Editor	23
Der Fahrzeug-Editor	24
Der Schiffs-Editor	26
Der Raumschiff-Editor	28
Konsolen-Evolution	29

Alles lief bestens, doch dann wurde Lucy Bradshaw von einem R gefressen. Damit wir uns richtig verstehen: Das »R« ist keine Abkürzung für »Roboter«, »Räuber«, »Riesenschnauzer« oder sonst was Böses. Es geht tatsächlich um einen Buchstaben. Eine lebende Letter mit Großmaul und Reißzähnen. Es geht also um den buchstäblichen Beweis dafür, wie originell, wie erfrischend, wie vielfältig **Spore** sein kann. Denn Frau Bradshaw arbeitet als Executive Producer am Evolutions-Simulator, dem aktuellen Projekt des **Die Sims**-Machers Will Wright. Und während eines **Spore**-Testlaufs traf die Entwicklerin eben auf Wesen, die wie Buchstaben geformt waren – darunter das hungrige R. Einer von Bradshaws Kollegen hatte die Viecher erschaffen und auf die **Spore**-Server geladen. Als das Spiel dann Bradshaws Partie bevölkerte, suchte es sich just das lebendige Alphabet aus dem Kreaturenvorrat aus. Über das Internet bestückt **Spore** seine Solo-Kampagne nämlich automatisch mit Lebewesen, Vehikeln und Häusern, die von anderen Spielern entworfen wurden. Wenn der Titel am 5. September 2008 erscheint, dürften also rasch vielfältige Online-Inhalte entstehen. Zumal die Editoren bastelfreudigen Fans reichlich Experimentierraum lassen. **Spore** ist folglich ein Eldorado für Kreative. Doch kann der Evolutions-Baukasten auch spielerisch überzeugen? Um

Der Kreaturen-Editor

Zunächst formen Sie den Körper Ihrer Kreatur, dann kleben Sie Teile wie Augen und Beine dran. Schließlich verpassen Sie dem Geschöpf eine Hautfarbe sowie – in der Stammesepoche – die passende Kleidung.



Die fünf Epochen

Ursuppe



Stamm



Weltraum



Kreatur



Zivilisation



In der Solo-Kampagne entwickeln Sie Ihr Geschöpf in **fünf Stufen vom Einzeller zum Raumfahrer**. Die ersten vier Abschnitte sind relativ kurz und spielerisch simpel, im letzten dient die riesige Galaxie als offener Sandkasten.



das herauszufinden, haben wir ihn erstmals ausführlich gespielt und unsere Lebensform vom Einzeller zum Raumfahrer entwickelt. Dabei trafen wir zwar kein R, hatten aber jede Menge Spaß. Sowie einen letzten Zweifel.

Die Ursuppe

Spore gliedert die Evolution in fünf Abschnitte; Lucy Bradshaws Begegnung mit dem R ereignete sich im zweiten, der Kreaturenphase. Los geht's aber natürlich in der Ursuppe. Zu Spielbeginn sehen wir Kometentrümmer, die ins Urmeer regnen. Einem der

Bruchstücke entschlüpft unser Einzeller, den wir zuvor im Editor gebastelt haben. Die Körperform legen wir fest, indem wir »Wirbel« im eigentlich wirbellosen Amöbenkörper in Position ziehen. Wenn wir ein Skelettteil mit dem Zeiger anvisieren und am Mausrad drehen, verdicken oder verdünnen wir unser Tierchen an dieser Stelle. Schließlich flanschen wir noch Augen, ein Tentakelmaul und Flossen dran – jedoch nicht beliebig viele, denn jedes Bauteil kostet knappe DNA-Punkte.

Den Einzeller steuern wir entweder per Mausklick oder mit den

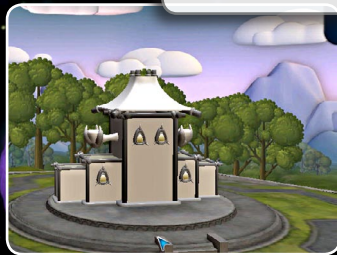
WSAD-Tasten durch die Ursuppe. So umpaddeln wir größere Amöben und fressen Nahrungsbrocken. Dadurch verdienen wir DNA-Punkte. In einer Spielgrafik-Zwischensequenz sehen wir, wie ein Mit-Urtierchen von einem fleischfressenden Artgenossen zerlegt wird. Unser Glück, denn das Opfer lässt ein neues Gen-Bauteil fallen: den Stachel! Wir schnappen ihn auf und öffnen den Editor, um den Dorn im Tausch gegen DNA-Währung an unser Tier zu pappen. Fortan können wir andere Viecher stechen. Das erfordert Geschick: Wir müs-

sen unseren Einzeller so lenken, dass er den Gegner exakt mit der Stachelspitze erwischt. Wenn's klappt, platzt der Rivale; wir dürfen seine Überreste mampfen und dadurch weitere DNA ernten.

So entsteht ein Kreislauf: Unser Tierchen frisst, wächst, frisst, wächst. Wenn wir Amöben mit unbekannten Körperteilen erledigen, verdienen wir neue Gen-Bausteine. Etwa Düsen, die unseren Einzeller beschleunigen. Oder Giftdrüsen. Durchs Fressen füllen wir zudem eine Art Erfahrungsbalken; fünfmal steigt unser Schützling im Level auf. Da-

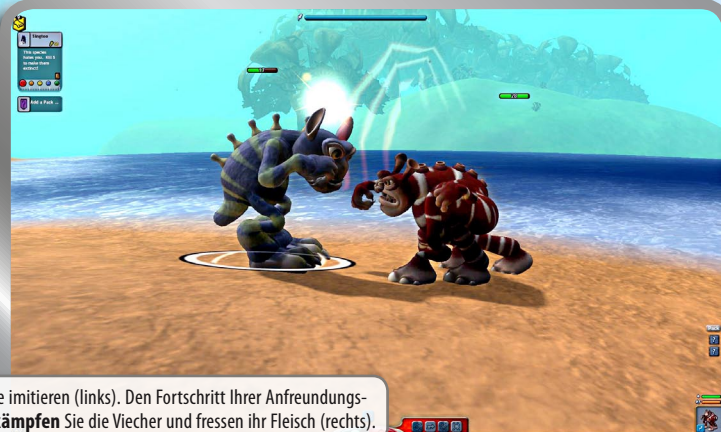
Der Gebäude-Editor

Den Rohbau statten Sie mit Fenstern und – wichtig – einer Tür aus, damit Ihre Bürger das Bauwerk betreten können. Danach kleben Sie noch Zierelemente wie Scheinwerfer dran und färben die Wände.





In der Kreaturenphase können Sie andere Tierarten **bezirzen**, indem Sie diese imitieren (links). Den Fortschritt Ihrer Anfreundungs-Bemühungen erkennen Sie an einem Balken (siehe Ausschnitt). Alternativ **bekämpfen** Sie die Viecher und fressen ihr Fleisch (rechts).



bei wird er jeweils deutlich größer. Ein befriedigendes Erlebnis, denn ehemals riesige Gegner werden nach dem Wachstumsschub zur winzigen Zwischenmahlzeit. Nach der fünften Beförderung kriecht unser Urwesen an Land – der Übergang zur nächsten **Spore**-Epoche.

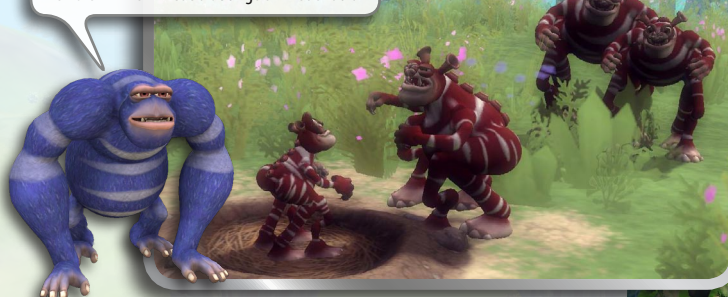
Die Kreatur

Für die Kreaturenphase von **Spore** brauchen wir natürlich erstmal was? Genau: eine Kreatur! Daher bauen wir unsere Ex-Amöbe via Editor um, passen ihre Körperform an und kleben ein Maul sowie Arme und Beine dran – was natürlich abermals DNA-Punkte kostet. Abgesehen von den vorgegebenen Teilen setzt uns **Spore** beim Körperbau fast keine Grenzen. Wir dürfen das Vieh beliebig verbiegen; vom dreibeinigen Glubschaugen-Affen bis zur vier-

äugigen Geweihechse ist alles drin. Die Animationen der Kreatur passt **Spore** automatisch an ihre Form an. Als wir die Beine unseres Wesens versehentlich seitlich abstehen lassen, robbt das arme Ding herzerreißend kümmerlich über den Boden.

Unsere Kreatur steuern wir direkt mit Maus und Tastatur. Unser Hauptziel: Pflanzen oder andere Tiere fressen. Das bringt wieder DNA-Zähler. Wenn wir Skelette verspeisen, gewinnen wir Gen-Bauteile, mit denen wir unser Wesen im Editor aufrüsten. Dabei passen wir den Körperbau an unsere Strategie an: Falls wir hauptsächlich Jagd auf andere Geschöpfe machen möchten, kaufen wir Klauen und Panzerplatten, um die Kampfkraft zu erhöhen. Alternativ freunden wir uns mit anderen Rassen an. Das geht so: Wenn wir ein Geschöpf treffen,

Wenn Sie in der Kreaturenphase sterben, er stehen Sie in Ihrem **Nest** als Jungtier wieder auf.



schalten wir vom aggressiven in den sozialen Modus um und imitieren unser Gegenüber. Wenn es tanzt, tanzen wir mit; wenn es singt, singen wir mit. Auch diese Fähigkeiten lernen und verbessern wir durch passende Körperteile, bestimmte Füße etwa steigern das Tanztalent. Wenn wir ein Wesen erfolgreich nachahmen, wird es zum Freund. Und falls wir mehrere Exemplare einer Tierart bezirzen, gilt diese als Verbündeter. So verdienen wir DNA, überdies dürfen wir uns nach Kämpfen im Nest der Kameraden heilen.

Apropos Nest: Unser Viech begegnet auch Artgenossen. Die produziert das Spiel automatisch nach dem Vorbild unserer Kreatur; eine Anti-Einsamkeits-Automatik – toll. Und wir können nun eine beliebige Brutstätte der Verwandtschaft zu unserer Heimat erklären. Dort paaren wir uns, erst dann dürfen wir den Kreaturen-Editor öffnen. Nachdem wir unser Lebewesen aufgewertet haben,

entschlüpfen wir als Jungtier dem Ei und spielen weiter. Indem wir einen Paarungsruf ausstoßen, rufen wir außerdem unsere Mitgeschöpfe zur Hilfe – etwa, damit sie uns im Gefecht gegen die riesigen »Elite«-Monster unterstützen. Im folgenden Spielverlauf gewinnt unser Wesen immer neue Bauteile, Freunde und Feinde. Außerdem steigt es abermals in mehreren Stufen auf und wird klüger. Das wirkt sich spielerisch nicht aus, ist aber logisch. In der nächsten Epoche muss unser Tier nämlich einen Stamm gründen.

Der Stamm

Eine Haupthütte, ein Häuptling und einige Bewohner – daraus besteht unser Stamm zu Beginn des dritten **Spore**-Abschnitts. Unsere Kreaturen befehlen wir wie in einem Echtzeit-Strategiespiel, per Maus wählen wir sie an und geben Befehle. Zum Beispiel lassen wir sie ums Lagerfeuer tanzen, damit sie kurzfristig



Der Fahrzeug-Editor

Nachdem Sie sich für Räder, Ketten oder Beine als Fortbewegungsmittel entschieden haben, peppen Sie das Chassis mit Waffen sowie Zierrat auf. Danach folgt noch die Bemalung.





In der Stammesphase müssen Sie die anderen Sippen auf Ihre Seite ziehen. Hierzu bestechen Sie sie mit **Geschenken** (links), bezirzen sie mit Tänzen oder wenden **Gewalt** an (rechts).



Gegen Nahrung dürfen Sie Ihr **Dorf** mit zusätzlichen Hütten erweitern. Im Vorschlag vorne haben wir Nutzvieh eingepfercht.

schneller arbeiten. Denn wir müssen – was sonst? – Nahrung sammeln, auf der Jagd oder bei der Pflanzenernte. Doch Vorsicht: Kreaturen, die wir im vorigen Abschnitt verärgert haben, machen auch in der Stammesphase Jagd auf unsere Schützlinge. Ungefährliche Wesen dürfen wir hingegen als Nutzvieh in Gehege sperren. Mit dem Futter bezahlen wir dann weitere Hütten in drei Kategorien. Die erste steigert unsere Speisenproduktion, dort schnappen sich unsere Schützlinge zum Beispiel Speere zum Fischen. Sozialbauten bringen Instrumente, mit denen wir andere Stämme umgarnen. Und Waffenlager bringen unter anderem Keulen für die Jagd oder den Kriegsfall.

Doch Moment: Andere Stämme? Kriege? Stimmt: In der Umgebung hausen Artgenossen, die wir auf unsere Seite ziehen müssen, entweder friedlich oder mit Gewalt. Für die unblutige Methode schicken wir einige unserer Schützlinge mit Instrumenten vorbei, um die Rivalen mit Tanz und Musik zu überzeugen. Alternativ erkaufen wir Bündnisse mit Geschenken (Nahrung, Waffen, etc.). Oder wir zerhauen kurzerkeule die feindliche Haupthütte. Im Erfolgsfall schließen sich die Bewohner der anderen Sippe unserem Volk an.

Falls im Krieg oder auf der Jagd einige unserer Stammesbewohner sterben, können wir sie natürlich ersetzen: Wir schicken einfach den Häuptling zwecks Paa-

rung in die Haupthütte, kurz darauf stapft eine Nachwuchs-Kreatur heraus. Unser Bevölkerungslimit erhöhen wir, indem wir das Hauptquartier aufwerten. Je nach Strategie kaufen wir unseren Geschöpfen zudem passende Kleidung, ein Wikingerhelm zum Beispiel erhöht den Panzerungswert unserer Krieger. Und wenn wir schließlich alle umliegenden Stämme auf unsere Seite gezogen haben, gründet unser Volk seinen eigenen Stadtstaat.

Die Zivilisation

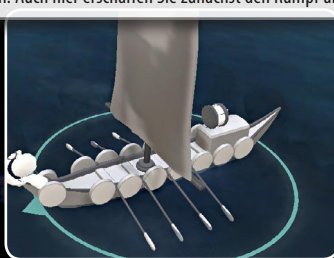
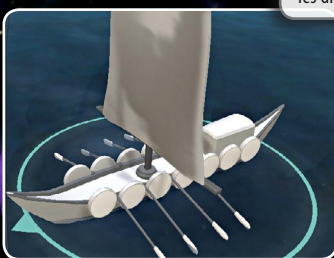
Hurra, im Zivilisationsabschnitt sollen wir endlich keine Nahrung mehr anhäufen, sondern die Welt erobern! Denn auf dem Globus machen sich bis zu elf andere

Stadtstaaten und neutrale Ortschaften breit. Auch unsere Nation besitzt lediglich eine ummauerte Siedlung, wir müssen erstmal Rohstoffe sammeln. Hierzu entwerfen wir im Vehikel-Editor eine Erntemaschine, wobei uns **Spore** abermals viel Experimentierraum lässt. Zum Beispiel darf das Fahrzeug auf Rädern rollen oder auf Beinen stehen. Mit dem Sammler bauen wir eine Raffinerie auf einem Vorkommen der »Gewürz« genannten Ressource.

Mit den Rohstoffen bezahlen wir (ebenfalls per Editor entworfene) Bodentruppen, die Feinde entweder bekämpfen oder mit Musik zum Seitenwechsel bewegen. So erobern wir Stadt für Stadt. Um Kriege zu vermeiden, können wir die Rivalen auch mit Geschenken bestechen und Allianzen schmieden. Oder wir ernten haufenweise Gewürz und kaufen Metropolen kurzerhand auf. Welche Strategie wir wählen, hängt maßgeblich von unserem Vorgehen in der Stammesphase ab. Falls wir damals etwa sämtliche Nachbarsippen unterjocht haben, genießt auch unser kriegerischer Stadtstaat Vorteile.

Unsere Heimsiedlung sowie eroberte Städte bauen wir mit drei Arten von Konstruktionen aus, die wir ebenfalls selbst entwerfen: Wohnhäuser erhöhen die Bürgerzahl (und damit das Einheitenlimit), Fabriken produzieren Truppen, und Freizeiteinrichtungen verhindern Revol-

Der Schiffs-Editor



Vom modernen Kriegsschiff über den Katamaran bis zum antiken Ruderpott ist alles drin. Auch hier erschaffen Sie zunächst den Rumpf und verzieren diesen danach.



Wenn in der Zivilisationsepoche ein **Krieg** ausbricht, kämpfen Sie zu Lande (oben), zu Wasser (Mitte) und in der Luft (unten). Alle Einheiten entwerfen Sie selbst im Editor. Über die Symbolleiste am rechten Bildschirmrand können Sie komfortabel und schnell jede Ihrer Einheiten anwählen.



In der Nahansicht können Sie Ihre **Stadtbewohner** beobachten.



Verfeindete Staaten dürfen Sie auch mit **Raketen** beschießen.

ten. Die Mauern können wir zudem mit Geschütztürmen bestücken. Sobald wir drei Orte erobert haben, dürfen wir auch Kriegsschiffe zimmern, ab sechs unterjochten Siedlungen rollen Flugzeuge vom Fließband. Beide Waffengattungen basteln wir abermals per Editor. Wenn wir schließlich zwölf Bevölkerungszentren besitzen, gelten wir als Herrscher der Welt, entwerfen unser eigenes Raumschiff und düsen ins All. Auf ins letzte Zeitalter von **Spore**!

Der Weltraum

Der Weltraum dient in **Spore** als Spielwiese. Lucy Bradshaw verspricht »Millionen von Sternen«, auf denen wir uns austoben dürfen. So zoomen wir schrittweise von der Karte der ganzen Milchstraße auf einzelne Sonnensysteme. Wenn wir einen Planeten, Mond oder Gasriesen anklicken, saust unser Raumschiff dorthin, und wir flitzen in der 3D-Ansicht über die Oberfläche. Allzu groß ist die Flugreichweite unseres Potts anfangs aber noch nicht. Um ferne Sterne zu erreichen, müssen wir zunächst »Tankstellen«, also automatisierte Außenposten oder bevölkerte Kolonien errichten. Für Letztere wandeln wir karge Welten per Terraforming in bewohnbare um. Mit Meteoriten Hageln etwa schmelzen wir Eiskrusten, damit Meere entstehen. So heben wir die Planetenqualität vom unfruchtbaren »Tox-Status aufs idyllische »T3«-Po-

dest. Dann können wir dort eine Fertigkolonie abwerfen, die uns fortan auch ein regelmäßiges Handelseinkommen beschert.

In den unendlichen Weiten treffen wir Außerirdische auf unterschiedlichen Entwicklungsstufen, von einfachen Sippen bis hin zu Konkurrenz-Sternreichen. Tiere und Primitivlinge können wir entführen und spaßeshalber auf anderen Planeten aussetzen. Mit hochentwickelten Zivilisationen verhandeln wir per Diplomatie-Menü. Falls wir Verbündete gewinnen, schließt sich deren Raumschiff unserem Flieger an, sodass wir im Spielverlauf eine Flotte ansammeln können. Oder wir brechen Kriege vom Zaun, zerbomben Planeten und sprengen Ufos. Neben Waffengewalt gibt's noch andere Interaktionsmöglichkeiten. Zum Beispiel können wir auf fremden Welten Botschaften errichten, um unser Ansehen zu steigern. Oder wir werfen Technologie-Monolithen auf primitiven Gestirnen ab, damit sich deren Bewohner weiterentwickeln.

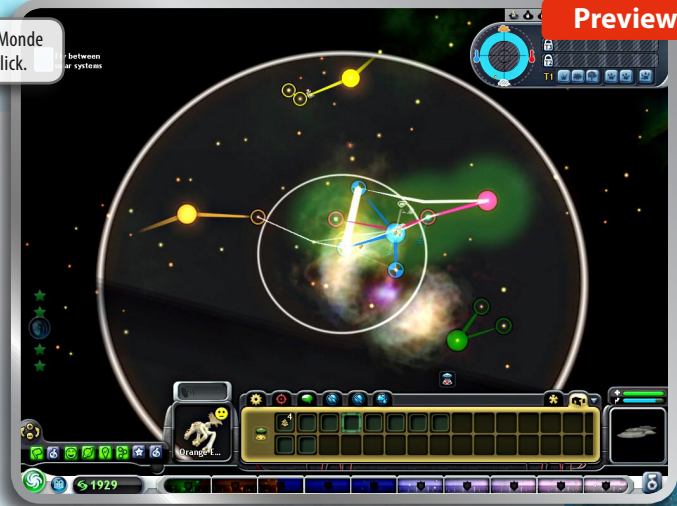
Solche zahlenmäßig begrenzten Spezialaktionen müssen wir auf fremden Welten finden oder von Aliens kaufen. Oder wir verdienen sie mit Einsätzen à la »Erforschen Sie zwölf Sonnensysteme«. Solche Aufgaben stellt uns **Spore** in jedem der fünf Zeitalter, als Kreatur etwa sollen wir uns mit drei neuen Tieren anfreunden, als Stadtstaat unser erstes Schiff bauen. Als Beloh-

Der Raumschiff-Editor

Mit dem Ufo verbringen Sie im Spiel die meiste Zeit, also sollten Sie es entsprechend schön gestalten. Bauteile wie die Triebwerke beeinflussen die Flugeigenschaften des Potts.



Die Weltraumphase: In der **Nahansicht** erkunden Sie einzelne Planeten, Gasriesen und Monde (links), auf der **Galaxiskarte** (rechts) behalten Sie konkurrierende Sternreiche im Blick.



nung gibt's meist Rohstoffe – ein nettes Zubrot. Die ultimative **Spore**-Mission findet schließlich im Weltraum statt. »Es gibt ein endgültiges Ziel«, orakelt Lucy Bradshaw. Worum es sich dabei handelt, will sie noch nicht enthüllen.

Der Anspruch

Wir dürfen **Spore** also gewinnen, ganz verlieren können wir's aber nicht. Denn auch nach unserem Ableben geht's in allen fünf Epochen weiter. Falls etwa unser Stadtstaat erobert wird, beginnen wir mit einer frischen Siedlung von vorne. So möchte der Entwickler Maxis Frustrationsmomente vermeiden – allerdings macht diese Lösung **Spore** auch überaus einfach. Womit wir auch bei unserem letzten Zweifel wären: Die Phasen sind allesamt nicht sonderlich anspruchsvoll. Die Ursuppe ähnelt einem **Pac Man**-Klon. In der Kreaturenepoche kämpfen wir uns durch ein vereinfachtes Rollenspiel, in der Stammeszeit durch eine Echtzeit-Variante. Der Zivili-

sationsabschnitt erinnert an ein abgespecktes **Civilization**, das Weltall an ein mageres **Master of Orion**. Klar, die Bedienung klappt gut, und auch die Motivation geht dank der Mini-Missionen in Ordnung. Dennoch dauert es höchstens sieben Stunden, bis wir uns vom Einzeller zum Raumfahrer entwickeln. In Sachen Tiefgang reicht der Genre-Mix also nicht an klassische Strategietitel heran.

Die Sporepedia

Einen Großteil seiner Faszination bezieht **Spore** stattdessen aus den fast unendlichen Möglichkeiten der Editoren. Und aus einem technischen Wunderwerk: der Sporepedia. Dieses Online-Lexikon listet direkt im Spiel alle Inhalte auf, die von Fans geschaffen wurden: Kreaturen, Vehikel, Gebäude, alles. Jede Schöpfung dürfen Sie kommentieren und bewerten. Besonders wichtig sind die »Sporecasts«, Themenpakete mit zusammengehörigen Inhalten, die Sie flugs per Mausklick in

Ihre Partien einbinden können. Wer etwa das »Winterwunderland« wählt, bekommt Ufos in Schlittenform, Schneemann-Gebäude und Weihnachtsmann-Panzer. Zudem können Sie automatisch alle Kreationen in Ihr Spiel saugen, die bestimmten Suchbegriffen entsprechen. Bei der Anfrage »Buchstaben« würde die Sporepedia beispielsweise Bradshaws böses R ausspucken. Zudem dient die Inhaltsbörse als Kontakt-Netzwerk, in dem Sie eigene Profilseiten anlegen und Freunde suchen. Wer mag, kann sogar einen Kurzfilm mit seiner schönsten Schöpfung zur Online-Videothek Youtube schicken. Oder eine E-Mail-Postkarte mit der Lieblingskreatur verschicken.

Auch ohne Internet?

Auch ohne Internet-Anschluss soll **Spore** spielbar sein, dann wird das Universum allerdings mit den immergleichen Standardkreaturen bevölkert. Es sei denn, Sie erschaffen mit den Editoren massenhaft eigene Inhalte. Denn auch außerhalb einer Partie dürfen Sie jederzeit die Baukästen starten, um frische Schöpfungen zu entwerfen. Überdies

bietet der Evolutions-Simulator die Möglichkeit, direkt in eine der fünf Epochen einzusteigen. So können Sie etwa die Ursuppe überspringen oder gleich ins All abheben. Noch dazu dürfen Sie den Cheat-Modus einschalten, um nach Herzenslust zu schummeln. Dann verdienen Sie allerdings keine Erfolge mehr. Wer nämlich in der Solo-Kampagne bestimmte Ziele erfüllt, sammelt Medaillen, die allerdings keine spielerischen Vorteile bringt.

Wer Phasen überspringt oder betrügt, verpasst vor allem die Kernfaszination von **Spore**: Weil Sie Ihr Geschöpf von Anfang an begleiten, sein Verhalten bestimmen und seine Kultur festlegen – weil es schlichtweg IHR Geschöpf ist – können Sie sich damit tausendmal besser identifizieren als mit jedem anonymen **Anno**-Bürger, **Siedler**-Knubbelmännchen oder **Age of Empires**-Soldaten. Wie ein stolzer Elternteil erleben Sie mit, wie Ihr Wesen wächst, gedeiht und schließlich die Galaxis unterwirft. Und wenn ein Feind Ihren Schützling zerbeißt oder zerbombt, dann leiden Sie richtig mit. Wie einst Lucy Bradshaw, als sie vom R gefressen wurde. **GR**

Konsolen-Evolution

Spore erscheint auch für das Nintendo DS und das Handy – jedoch stark vereinfacht.



Die DS-Fassung **1** umfasst lediglich die Kreaturenphase samt Körpereditor. In der Handy-Variante **2** paddeln Sie ausschließlich durch die Ursuppe.

Spore

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **5. September 2008**
► Hersteller **Maxis / Electronic Arts** ► Status **zu 85% fertig**

Michael Graf: Meine Hoffnung hat sich bewahrt! Für mich ist Spore das nahezu perfekte Spiel, weil ich als Kreativling gerne mit den Editoren experimentiere, mich in der Sandkasten-Galaxis austobe und Internet-Kreaturen aus aller Welt treffe. Allerdings haben sich auch meine Ängste bestätigt. Spielerisch ist der Evolutions-Simulator nämlich eher simpel; wer strategischen Tiefgang sucht, wird auf Dauer vor dem Monitor wegdösen. Alle anderen können sich auf den Maxis-Titel freuen: Spore ist zu einzigartig, als dass man's verpassen dürfte.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut

GameStar befragte den **Spore-Chefentwickler und Sims-Schöpfer Will Wright** zu Wissenschaften, lehrreichen Spielen und neuen Konsolen.

»Ich bin kein Genie«



GameStar ❖ Will, viele Menschen bezeichnen dich als Genie. Haben sie Recht?

❖ **Will Wright** Ich bin bestimmt kein Genie, sondern in erster Linie hartnäckig. Meiner Erfahrung nach zählt sich Hartnäckigkeit auf lange Sicht deutlich mehr aus als Genialität.

❖ Stimmt, in einem Interview hast du kürzlich gesagt: »Wenn man wirklich an das glaubt, was man tut, darf man sich nicht so leicht entmutigen lassen.« Woran glaubt Will Wright?

❖ Meine persönliche Motivation ist es, den Entdeckertrieb meiner Mitmenschen zu wecken. Und ihnen die Augen dafür zu öffnen, wie schön unsere Welt doch ist.

❖ Ein sehr poetischer Gedanke, doch wie kann man ihn heutzutage umsetzen? Hat sich die Spieleindustrie nicht grundlegend gewandelt, seitdem du 1989 deinen ersten Hit **Sim City** entwickelt hast?

❖ Natürlich, aber die Fortschritte wirken sich in erster Linie organisatorisch und technologisch aus. Denn heute sind die Entwicklerteams größer, und wir verfügen über weitaus mehr technische Möglichkeiten.

Will Wrights Spiele sollen stets auch lehrreich sein. In **Sim City** 1 von 1989 erfahren Sie mehr über den Aufbau einer Stadt. **Die Sims** 2 von 2000 stellt das Familienleben in den Mittelpunkt. Und Wrights aktuelles Projekt **Spore** 3 behandelt die Evolution.

❖ Wie wirkt sich das auf deine Arbeit aus?

❖ Ein Spiel zu gestalten ist heutzutage ähnlich kompliziert, wie ein neues Automodell zu entwerfen. Aufgrund der komplexen Zusammenhänge muss ich jede meiner Entscheidungen genauer abwägen als früher und stehe daher unter größerem Druck.

❖ Dafür lässt dich Electronic Arts aber auch genau die Spiele entwickeln, die du entwerfen möchtest, also **Die Sims** und **Spore**. Wäre die Branche besser dran, wenn alle Designer so viel Freiraum hätten?

❖ Wohl nicht. Im Moment braucht unsere Branche erstmal kluge Köpfe mit grundverschiedenen Ideen und Fähigkeiten. Wenn man die fände und ihnen mehr Freiraum ließe, könnte das der Industrie helfen.

❖ Woher stammen deine Ideen? Was war das erste Spiel, das du je gespielt hast?

❖ An mein allererstes Spiel erinnere ich mich nicht mehr. Das erste Spiel, das mich wirklich fasziniert hat, war **Go** [ein fernöstlicher Brettspielklassiker, Anmerkung der Redaktion], das ich mit sieben oder acht Jahren gelernt habe. Mein erstes Computerspiel war ein **Star-Trek**-Programm auf dem PDP11 [ein schrankgroßer 16-Bit-Computer der 70er und 80er Jahre, Anm. d. Red.]. Dieses Spiel verlief rundenbasiert und wurde auf ausgedruckten Papierbögen gespielt.

Zur Person: Will Wright

Der Amerikaner Will Wright (48) entwickelt seit 24 Jahren Spiele und zählt zu den kreativsten Köpfen der Branche. 1987 gründete er gemeinsam mit Jeff Braun das Studio Maxis, 1989 veröffentlichte er seinen ersten Hit **Sim City**. Mit **Die Sims** schuf er im Jahr 2000 die erfolgreichste Spieleserie aller Zeiten. Derzeit arbeitet er an **Spore**.



❖ Beim **Go** lernen die Spieler etwas über Strategie und Taktik. Auch viele deiner Programme haben Bildungswert, **Sim City** etwa behandelt den Aufbau einer Stadt. Gehören Spielen und Lernen zusammen?

❖ Absolut. Der Spieltrieb und das Bedürfnis, Geschichten zu erzählen, sind tief in der menschlichen Psyche verwurzelt. Denn beide Aktivitäten dienen dazu, selbst etwas zu lernen oder anderen etwas beizubringen.

❖ In Deutschland gibt es eine Debatte darüber, wie stark Spiele Menschen beeinflussen. Einige Politiker forderten sogar ein Verbot gewalthaltiger Programme. Was hältst du davon?

❖ Eines vorneweg: Ich glaube selbstverständlich, dass Spiele Menschen beeinflussen – sonst würde ich nicht in dieser Branche arbeiten. Die Gewaltdebatte verdeutlicht im Wesentlichen, dass das Medium Computer-





Will Wright und Jeanette Biedermann bei der Vorstellung von *Die Sims 2* auf der Games Convention 2004.



spiel noch nicht erwachsen ist. Zudem erkennt man daran, dass die Spieler und diejenigen, die nur beim Spielen zuschauen, aus unterschiedlichen Generationen stammen.

Was heißt das?

Nun, viele Argumente der Gewaltdebatte könnte man so auch auf Filme, Bücher oder das Fernsehen anwenden. Weil diese Medien aber weiter verbreitet sind, akzeptieren die Leute, dass viele ihrer Inhalte nur für Erwachsene gedacht sind. Von diesem Verständnis sind Computerspiele noch weit entfernt. Ich hoffe aber, dass wir solche Diskussionen in 15 Jahren nicht mehr führen müssen.

Von der Zukunft zurück in die Gegenwart und zu deinem aktuellen Projekt *Spore*. Was hat dich zu diesem Spiel inspiriert?

Zu *Spore* gab's sogar ganz viele Inspirationen. Unter den wichtigsten sind das Buch zum Kurzfilm *»Powers of 10«*, das Seti-Programm, die Arbeiten von E.O. Wilson und Richard Dawkins – sowie einiger meiner bevorzugten Science-Fiction-Werke.

Damit wären wir wieder bei *Star Trek*, das sich ja häufig um die Forschung dreht. Wurde auch *Spore* von wissenschaftlichen Erkenntnissen beeinflusst? Mal abgesehen von Darwins Evolutionstheorie ...

Aber ja, durchaus. *Spore* wurde unter anderem beeinflusst von Lee Smolins Forschungen zur Funktionsweise der Galaxien, der »Rare Earth«-Hypothese, James Lovelocks Gaia-Theorie und dem Panspermie-Ansatz. Hinzu kommt eine bunte Mischung aus Anthropologie und Soziologie.

Lass uns die komplexen Wissenschaften wieder ein wenig vereinfachen: Kannst du *Spore* in einem Wort zusammenfassen?

Zoom.

Warum Zoom?

Weil ich glaube, dass die Perspektive das wahrhaft Einzigartige an *Spore* ist. Die Spieler zoomen sich durch mehrere Ansichten des Universums – sowohl zeitlich als auch räumlich, von der winzigen Urzeit-Amöbe zur gigantischen Zukunftsgalaxie.

Rein spielerisch sind die fünf Phasen von *Spore* aber eher simpel, zumindest im Vergleich zu »klassischen« Spielen wie *Age of Empires* oder *Civilization*. Warum?

Früher kaufte ich mir stets die neuesten Programme und spielte sie dann wochenlang immer und immer und immer wieder. Für *Spore* überlegte ich, welche Kernelemente aus diesen Titeln mir am besten gefallen hatten. Mein Plan war, sie in einem Spiel zusammenzufassen und so zu vereinfachen, dass man damit immer mal wieder 20 Minuten lang Spaß haben kann.

Spore setzt darüber hinaus auf Inhalte, die von Spielern selbst geschaffen werden. Glaubst du, dass Kreativität wichtiger ist als eine komplexe Mechanik?

Ja. Ich möchte den Spielern lebendige Welten schenken, in die sie mit all ihrer Vorstellungskraft eintauchen können. Das ist mir wichtiger, als ein Programm grundlos mit komplexen Mechaniken vollzustopfen.

Spore-Spieler dürfen ihre Schöpfungen ins Internet stellen, damit diese in den Partien anderer Fans auftauchen. Sind von Fans geschaffene Inhalte und Internet-Tauschbörsen die Zukunft der Spiele?

In gewissem Sinne sind sie ein wichtiger Teil der Zukunft für alle fortschrittlichen Medien, also zum Beispiel auch für das Internet.

Wenn der Austausch zwischen den Spielern so wichtig ist, warum hat *Spore* dann keinen Multiplayer-Modus, in dem sich die Fans gegenseitig bekämpfen?

An konkurrenzbetonten Mehrspieler-Titeln arbeiten doch schon viele talentierte Entwickler. Ich kenne jedoch nur wenige, die sich mit Multiplayer-Mischformen beschäftigen. Mit *Spore* möchte ich den Vorteil eines Online-Rollenspiels aufgreifen, nämlich die riesige, von den Spielern beeinflussbare Welt. Die verbinde ich mit den Vorzügen eines Solo-Titels: Der Spieler darf der alleinige Held sein, die Geschwindigkeit selbst regeln – und sogar betrügen.

Spore wird auch für das Nintendo DS erscheinen. Was hältst du von originellen Konsolen wie dem DS und der Wii im Vergleich zur Xbox 360 und der Playstation 3?

Die Xbox 360 und die PS 3 entwickeln den Markt eher traditionell weiter und locken nur wenige frische Spieler an. Die Nintendo-Konsolen bieten hingegen ein neuartiges Spielerlebnis. Deshalb ködern sie auch Menschen, die mit dem Medium bislang nichts anfangen konnten. Dadurch wird unsere Branche hoffentlich weiter wachsen.

Glaubst du, dass du ein Spiel wie *Spore* vor 20 Jahren hättest entwickeln können?

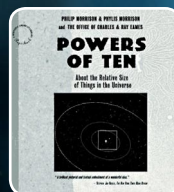
Nein, vor allem nicht in technischer Hinsicht. In meinen Anfangstagen als Entwickler musste ich das letzte bisschen Rechenkraft aus dem Prozessor herauskitzeln. Heutzutage sind die Computer so mächtig, dass es nahezu keine technischen Grenzen mehr gibt.

Will, vielen Dank für das Gespräch. GR

Wrights Inspirationen

Powers of 10

Das Buch *Powers of 10* basiert auf einem Kurzfilm von 1977, der das Universum in mehreren Zoomstufen zeigt. Bei jedem Schritt springt die Kamera um den Faktor zehn näher heran, vom kompletten All bis hin zu einzelnen Elementarteilchen.



SETI

Das weitgehend privat finanzierte Projekt Search for Extraterrestrial Intelligence (SETI) dreht sich um die Suche nach außerirdischem Leben; unter anderem lauschen die Forscher nach Funksignalen.



E.O. Wilson

Der US-Soziobiologe Edward Osborne Wilson (78) stellte die umstrittene These auf, dass der Mensch keinen völlig freien Willen hat, sondern von seinen Genen gesteuert wird. Zudem engagierte er sich für den Umweltschutz und gegen das Artensterben.



R. Dawkins

Der britische Biologe Richard Dawkins begründete die Theorie des »egoistischen Gens«, das den Körper nur als Überlebensgefäß benutzt. Zudem erklärte er, dass sich jede Kultur aus »Memen« zusammensetzt, also aus Bausteinen (Lieder, etc.), die ähnlich wie Gene vererbt werden und sich weiterentwickeln.



L. Smolin

Der US-Forscher Lee Smolin verfasste mehrere Werke zur Quantenphysik, die sich mit Elementarteilchen befassen, die kleiner als Atome sind. Zudem beschäftigte er sich mit der Stringtheorie, laut der alle Materie aus winzigen, schwingenden »Saiten« besteht.



Rare Earth

Die Hypothese »Rare Earth« (»seltene Erde«) dreht sich darum, dass wir die Entstehung komplexer Lebensformen auf unserem Planeten lediglich einer Kette unglaublicher Zufälle verdanken. Daher dürften Außerirdische selten sein, falls sie überhaupt existieren.



J. Lovelock

Der britische Forscher Dr. James Ephraim Lovelock begründete die Gaia-Theorie, laut der sich alle lebenden (Tiere, Pflanzen) und leblosen Teile (Steine, etc.) der Erde gegenseitig beeinflussen, sodass der Planet wie eine Art riesiger Organismus funktioniert.



Panspermie

Laut der Panspermie-Theorie ist das Leben auf der Erde möglicherweise außerirdischen Ursprungs. Demnach könnte in grauer Vorzeit ein Komet auf unserer Heimatwelt eingeschlagen sein, der die allerersten Mikroorganismen ins Urmeer streute. Dies geschieht auch am Anfang von *Spore*.



Assassin's Creed

Erstmalig konnten wir auf dem PC mit Altair über die Dächer huschen. Wir beantworten die 12 brennendsten Fragen zum Action-Hit.

Das Morgenland, Heimat von Tausendundeiner Nacht, Fundus für zahllose Mythen und Märchen sowie Schauplatz eines der erfolgreichsten Videospiele der letzten Monate. Und am 28. März kommt Ubisofts Action-Hit

Assassin's Creed dann auch endlich für den PC auf den Markt. Die große Frage lautet: Ist die PC-Version, an der die Entwickler über drei Monate gearbeitet haben, gelungen, oder erwartet uns wie so oft eine halbherzige, hingen-

schlammte Umsetzung mit den üblichen Grafik- und Steuerungsmacken? Dieser Frage sind wir in zwölf Einzelaspekten anhand der deutschen PC-Version auf den Grund gegangen – und haben gute Nachrichten: Der Hersteller

Ubisoft hat auf die Kritik der Spieler reagiert und grundlegende Schwächen der orientalischen Meuchelmörderei ausgemerzt. Im Folgenden finden Sie die Antworten auf die zwölf drängendsten Fragen zur PC-Version. **PET**

Welchen PC brauche ich, um Assassin's Creed zu spielen?



Laut Ubisoft brauchen Sie folgende Minimal-Komponenten, um Assassin's Creed einwandfrei spielen zu können:

- Prozessor: Dual Core-CPU 2,6 GHz Intel Pentium D oder AMD Athlon 64 X2/3800+
- Arbeitsspeicher: 2,0 GByte RAM
- Grafikkarte: 256 MByte DirectX-9- oder 10-kompatible Karte mit Unterstützung für Shader Model 3.0



Das deckt sich mit unseren Erfahrungen, denn Assassin's Creed verlangt zwingend eine Dual-Core-CPU. Eine Einkern-CPU wie etwa ein Pentium 4 mit 3,6 GHz ist gnadenlos überfordert, Assassin's Creed ist damit aufgrund von starken Rucklern unspielbar. Schlechte Nachrichten auch für Besitzer der Geforce-6-Reihe. Sie müssen mindestens eine 7800 GT oder eine Radeon X1800 im Rechner haben, um flüssig im Orient unterwegs sein zu können. Wer minimale Details verkraften kann, kommt immerhin mit 1,0 GByte RAM aus. Wer allerdings das von Ubisoft angegebene Minimalsystem hat, kann Assassin's Creed nicht nur vernünftig spielen, sondern alle Optionen (siehe Kasten zu Grafikeinstellungen) auf Maximum stellen.

Unterstützt Assassin's Creed DirectX 10?

Ja. Das Spiel nutzt unter Windows Vista auf Wunsch DirectX 10. Haben Sie eine entsprechende Grafikkarte, präsentieren sich Ihnen Altair und das Morgenland hübscher als auf DirectX-9-Systemen. Die Shader-Effekte strahlen prächtiger (gut erkennbar etwa auf Altairs metallinem Armschutz oder wenn Sonne auf Mauern fällt). Aber auch unter DirectX 10 gibt es einige matschige Texturen. Vorteil PC: Im Gegensatz zu den Konsolen, die Assassin's Creed intern mit maximal 1280x720 (720p) berechnen und höhere Auflösungen hochskalieren, können PC-Grafikkarten entsprechende Monitore und HD-Fernseher direkt mit der Full-HD-Auflösung 1080p befeuern.

DirectX 10: Altair und Umgebung sind bis auf ein paar matschige Texturen glasklar dargestellt.



DirectX 9: Die Shader-Effekte sind weniger brillant, Texturen weniger knackig.

Wie sieht die DirectX-9-Version aus?

Die Optik ist unter DirectX 9 nicht ganz so brilliant wie die unter DirectX 10, an manchen Stellen des Spiels gibt es zudem bei Bewegungen unschöne Verwischeffekte. Gelegentlich werden Sie Kantenflimmern erleben. Auch die Shader-Effekte wirken unter DirectX 9 weniger eindrucksvoll. Wir haben auf unserem Preview-Hauptsystem (Windows Vista, Core 2 Quad Q6600, Geforce 8800 GTS, 4,0 GByte RAM) sogar unschöne Ruckler unter DirectX 9 bemerkt. Die traten auf reinen XP-Systemen allerdings nicht auf.

Positiv: Unter DirectX 9 braucht das Laden des Spiels nur ungefähr ein Drittel der Zeit, die es unter DirectX 10 benötigt.

Welche Grafikeinstellungen bietet das Spiel?

Assassin's Creed bietet alle derzeit üblichen Formate und Auflösungen (sogar mit unterschiedlichen Hertz-Einstellungen). Minimal-Auflösung ist 640x480; einen entsprechenden Bildschirm vorausgesetzt, dürfen Sie das Spiel bis auf 1920x1200 hochschrauben. Dazu können Sie Effekte (etwa Partikel) zuschalten und die Schatten, die Detailstufe, die allgemeine Qualität sowie das so genannte Multi-Sampling (Anti-Aliasing) dreistufig regulieren. Unter einigen Auflösungen können Sie Multi-Sampling jedoch nicht aktivieren.



640x480: alle Optionen auf dem niedrigsten Wert, Schatten deaktiviert.



1024x480: Grafikeffekte an, Qualität, Schatten und Details jeweils auf 2, Multi-Sampling auf 1.



1280x1024: Grafikeffekte an, Qualität, Schatten und Detail jeweils auf 2, Multi-Sampling auf 2.



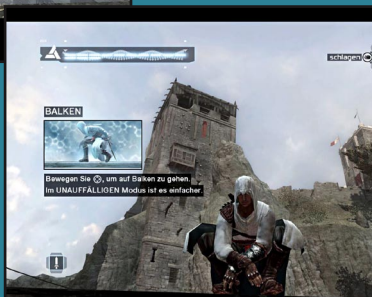
1920x1200: alle Optionen auf Maximum, Multi-Sampling nicht verfügbar.

Hat das Spiel PAL-Balken?

In unserer Preview-Version sind noch schwarze Balken am oberen und unteren Bildschirmrand vorhanden, selbst in einer 16:9-Auflösung auf einem entsprechenden Monitor. Ubisoft beteuerte uns gegenüber allerdings, dass die Balken spätestens bis zum Erscheinen des Spiels Ende März entfernt werden.



Mit einer Auflösung von **1280x1024 (oben)** ist in unserer Preview-Version rund ein Drittel des Monitors schwarz. Selbst in **1680x1050 (unten)** bleiben noch Reste der Balken zu sehen.



Kann man in der PC-Version frei speichern?

Nein. Das Speichersystem funktioniert genauso wie auf der Konsole. Assassin's Creed sichert auf zwei Arten: Ein Chip-Symbol markiert einen permanenten Speicherpunkt. Hier steigen Sie wieder ein, wenn Sie das Spiel starten. Ein »Checkpoint« fungiert lediglich als Rücksetzpunkt, wenn der Held stirbt. Der Checkpoint geht verloren, sobald Sie das Spiel beenden.

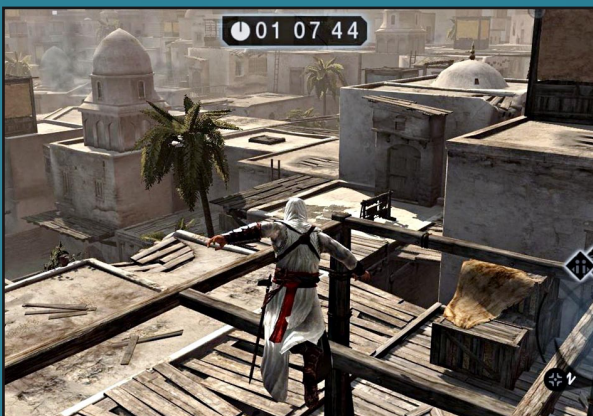
Tipp: Um Assassin's Creed zu beenden, müssen Sie sich wie auf der Konsole durch zig Menüs klicken. Da das Spiel jedoch selbstständig speichert und Sie vor Beenden nicht ums Sichern bittet, können Sie es auch auf die harte Tour per [Alt] und [F4] schließen. Unsere Preview-Version hat darunter nicht gelitten.



Erscheint das **Chip-Symbol**, sichert das Spiel dauerhaft.

Gibt es neue Inhalte?

Ja. Statt der ursprünglichen fünf Investigationsarten, die ein Attentat vorbereiten, gibt es in der PC-Variante von Assassin's Creed vier zusätzliche, also insgesamt nun neun. Die vier neuen Möglichkeiten sind so genannte Informanten-Herausforderungen.



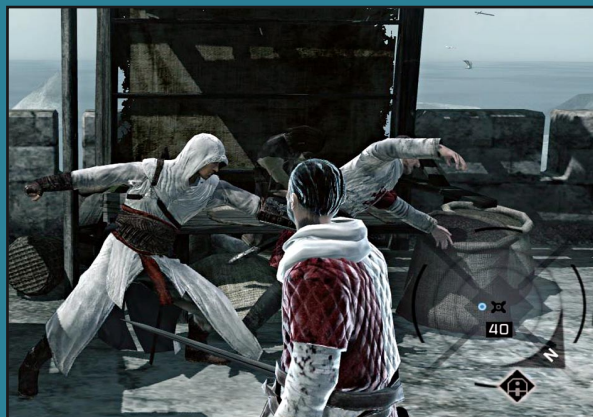
Dachrennen: In eineinhalb Minuten müssen Sie die Wegstrecke zwischen zwei Informanten meistern. Das ist die einfachste neue Herausforderung.



Eskorte: Ein befreundeter Assassine wird bedroht und bittet Sie, ihn auf seinem Weg zum Stadttor vor mehreren Angriffen durch Stadtwachen zu beschützen.



Heimliche Bogenschützen: Sie werden beauftragt, heimlich Bogenschützen auf den Dächern auszuschalten. Werden Sie entdeckt, müssen Sie von vorne beginnen.



Marktstandzerstörung: In drei Minuten sollen Sie zwei oder mehr Marktstände zerstören, indem Sie Passanten greifen und in die Holzaufbauten der Händler schubsen.

Während die Missionstypen Dachrennen, Eskorte und Heimliche Bogenschützen bereits bei Ihrem ersten Besuch in Damaskus angeboten werden, dürfen Sie die Marktstandzerstörung erst nach Altairs drittem Attentat nutzen. Erst danach lernt der Held das Greifen und Schubsen.

Was verbirgt sich hinter dem angekündigten Director's Cut?

Die Director's Cut Edition ist nur der marktschreierische Titel der PC-Version. Wenn Sie die kaufen, haben Sie automatisch den so genannten Director's Cut mit all den neuen Inhalten.

Gibt es die Achievements der Xbox-360-Version?

Nein. Assassin's Creed ist kein Windows-Live-Spiel. Das bedeutet, dass Sie zum Beispiel die überall in den Levels versteckten Flaggen getrost ignorieren können. Eine Belohnung fürs Aufsammeln gibt es nicht. In diesem Punkt gleicht die PC-Variante der Playstation-3-Version.



Das Einsammeln der **Flaggen** bringt Ihnen nichts.

Gibt es neue Komfortfunktionen?

Ja. Ubisoft hat zwei sehr gelungene Verbesserungen in die PC-Version eingebaut, die das Assassinen-Leben angenehmer machen.

1. Müssen Konsolen-Spieler jedes Mal aus dem Startdorf Masyaf hinausreiten, um sich vor die Mauern einer der drei bereits besuchten Morgenland-Metropolen teleportieren zu lassen, dürfen PC-Spieler das schon am Tor der Assassinen-Festung; das wiederholte Reiten entfällt also. Noch besser: Sie können wählen, ob Altair ins Umland der Städte oder direkt ins Büro des Verbindungsmanns beamen soll.
2. Wenn Konsolenspieler eine Informanten-Herausforderung nicht schaffen, müssen sie sich bei Neustart der Aufgabe den oft langen und wenig spannenden Monolog ihres Auftraggebers erneut anhören. PC-Spielern bleibt diese nervige Wiederholung erspart. Die Mission startet ohne abermalige Laberei.



Nur **zwei Klicks** trennen PC-Spieler von einem neuen Auftrag in der Stadt ihrer Wahl, sofern sie das dritte Attentat bereits erledigt haben.

Wie steuert sich Assassin's Creed auf dem PC?



Ubisoft hat die **Konsolensteuerung** vorbildlich an den PC angepasst.

Sehr gut. Die Umsetzung der Konsolensteuerung ist Ubisoft vorbildlich gelungen. Das Spiel bietet drei Grundsteuerungsarten: Tastatur plus Maus mit zwei Tasten, Tastatur plus Maus mit fünf Tasten und sogar eine reine Tastatur-Eingabe. Zusätzlich sind alle drei Arten ganz nach Geschmack frei modifizierbar.

Wir haben Assassin's Creed hauptsächlich mit der Zwei-Tasten-Maus-Einstellung gespielt und sind begeistert. Sehr angenehm etwa: Durch einmaliges Klicken auf die zweite Maustaste (wird im Spiel Maus 1 genannt) stellen Sie Altair in den Kämpfen dauerhaft in Verteidigungsposition und müssen für einen Konter nur noch lässig im rechten Moment Maustaste 1 (im Spiel Maus 0) drücken. Die Waffen wählen Sie genuehlich über die Zahlentasten.

Bedarf minimaler Gewöhnungszeit: Sprinten und das so genannte Untertauchen (langsames Gehen in demütiger Bet-Haltung) liegen beide auf der Leertaste. Um zwischen den Modi zu wechseln, reicht ein Klick auf die zweite Maustaste.

Wie ist die deutsche Fassung?

Wie schon die Konsolfassung ist auch die PC-Variante nicht geschnitten. Blut spritzt also reichlich in den Kämpfen. Assassin's Creed ist somit ein reiner Ab-18-Titel. Verbesserungswürdig bleibt allein die deutsche Sprachausgabe. Die sich ständig wiederholenden Sprachsamples haben uns schon auf der Konsole genervt. Selbst unser Hinweis auf die unsinnigen Kommentare der Mönche wurde ignoriert. Einige der keuschen Männer Gottes behaupten nach einer Rettung durch Altair noch immer, sie würden »ihren Söhnen« von der Heldentat berichten.

An wenigen Stellen ist das Spiel in der deutschen Version zudem nicht ganz lippensynchron. Wen das stört, darf es alternativ auf Englisch, Französisch, Italienisch oder Spanisch installieren.



Die **deutsche PC-Fassung** ist wie die Konsolenvariante nicht geschnitten: Altair bringt noch immer reihenweise Gegner auf brachiale Art um die Ecke.

Assassin's Creed

► **Angespielt** ► Genre: Actionspiel ► Termin: 28. März 2008
► Hersteller: Ubisoft Montreal / Ubisoft ► Status: zu 98% fertig

Petra Schmitz: Ich sage: Das Warten auf Altair hat sich gelohnt! Die PC-Umsetzung von Assassin's Creed ist Ubisoft exzellent gelungen. Vor allem die neuen Komfortfunktionen und die Steuerung sind geradezu vorbildlich. Wenn jetzt noch die PAL-Balken verschwinden, bin ich restlos zufrieden und werde abermals ins jetzt noch schönere Morgenland verduften. Und vielleicht falle ich dieses Mal nicht wieder von der Kathedrale des Heiligen Kreuzes in Akkon.

Potenzial Sehr gut



petra@gamestar.de

Demigod

Was kommt heraus, wenn man zwei Halbgott-Typen zusammenpackt? Ein Ganzgott? Nein, ein rasanter Rollenspiel-Strategie-Mix. Aber auch ein göttlicher?

DVD

- Interviews

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 4552

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 4593

im Heft

Aktuelle
Budgetspiele:
- Supreme
Commander

Um die Geschichte hinter **Demigod** zu verstehen, muss man zunächst die Geschichte hinter der Geschichte hinter **Demigod** kennen – also die mit Ron Gilbert. Sie wissen schon: Ron Gilbert, der legendäre LucasArts-Designer, der 1987 mit **Maniac Mansion** und dessen SCUMM-Oberfläche das Adventure-Genre revolutioniert hatte. 1996 erlöste Gilbert einen jungen Programmierer namens Chris Taylor vom ebenso ruhm- wie fantasielosen Dasein als Sportspiel-Macher bei Electronic Arts. Und gab ihm die Chance, einen eigenen Titel zu entwerfen: den Echtzeit-Hit **Total Annihilation**. Danach reiste Gilbert mit Taylor zu Presse-terminen und wurde von den Journalisten zu **Total Annihilation** be-

fragt. »Aber nur so lange«, erinnert sich Taylor grinsend, »bis die Redakteure merkten, dass der berühmte alte Mann keine Ahnung vom Spiel hatte. Und sie stattdessen den unbekannten Jungspund löchern mussten, den Gilbert dabei hatte.« Also Chris Taylor, dessen Weltkarriere damit begann.

Neuer alter Mann

Heute ist Taylor selbst der berühmte alte Mann. Mit seinem Studio Gas Powered Games hat er das erfolgreiche Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** und den Echtzeit-Koloss **Supreme Commander** veröffentlicht. Und wie weiland Gilbert fördert Taylor ebenfalls ein Nachwuchstalent: John Comes, der zuvor unter an-

derem an der KI von **Supreme Commander** gefeilt hat. Nun werkelt Comes an seinem ersten eigenen Projekt: **Demigod**. Wir haben Gas Powered Games in Seattle besucht, das Action-Strategie-spiel angeschaut und Chris Taylor dazu befragt. Dabei merkten wir jedoch schnell, dass der berühmte alte Mann keine Ahnung vom Spiel hat – und wandten uns lieber direkt an John Comes. Geschichte wiederholt sich eben.

Grundverschieden ...

Comes bezeichnet **Demigod** vollmundig als »teambasiertes Action-Erlebnis mit Prügelspiel-Anleihen«. So weit, so Marketing. Doch hinter der Werbefloskel verbirgt sich eine originelle Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action-Rollenspiel, die an die beliebte, von Fans gebastelte Mod-Karte **Defense of the Ancients** für **Warcraft 3** (siehe Kasten »Das Vorbild« auf Seite 41) er-

innert: In Arenen bekriegen sich zwei Mannschaften mit jeweils bis zu fünf Spielern. Wer das Hauptquartier des Feindes zerbröckelt, gewinnt. Vor dem Partiebegriff sucht sich jeder Teilnehmer einen Halbgott aus, also einen mächtigen Helden. Der Clou: Die Kämpfer unterteilen sich in Generäle und Assassinen, die sich komplett unterschiedlich spielen werden. Wer einen General wählt, führt wie in einem Echtzeit-Titel Fantasy-Armeen in die Schlacht; Assassinen hingegen metzeln sich in Action-Rollenspiel-Manier als Einzelkämpfer durch die Feindeshorden.

... trotzdem gleich

Gemeinsamkeiten haben die Recken aber auch: Zu Beginn jeder Partie starten Sie auf Stufe 1, durch erledigte Gegner sammeln sie Erfahrung und steigen im Level auf. Bei jeder Beförderung investieren Sie einen Punkt in die

Die beiden Heldenklassen



Assassine

- mächtige Einzelkämpfer
- heuern keine Truppen an
- errichten nur Hilfsbauten
- fordern Mikromanagement
- jeder Assassine besitzt eine individuelle, besonders mächtige Spezialattacke



General

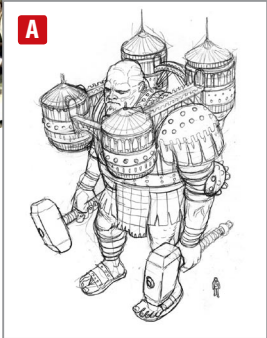
- alleine völlig aufgeschmissen
- führen Armeen ins Gefecht
- errichten Kasernen
- viele passive Fähigkeiten
- jeder General stellt eine individuelle, besonders mächtige Einheit auf



Botz! Mit einem **Hammerschlag** kann der Turm die meisten feindlichen Einheiten erledigen.



Fackelträger und Turm treffen sich zum Showdown. Unten sehen Sie die Entstehung eines Helden am Beispiel des Turms: von der ersten Zeichnung **A** über das fertige Konzeptbild **B** und die Whitebox-Platzhalter **C** bis zum detaillierten ZBrush-Modell **D**, anhand dessen die Grafiker plastische Texturen (»Normal Maps«) gestalten.



Fähigkeiten des Helden. Einen verzweigten Talentbaum à la **Diablo 2** soll es jedoch nicht geben; die stärkeren Kräfte setzen lediglich eine entsprechend hohe Charakterstufe voraus. Dafür müssen Sie sich entscheiden: Investieren Sie die Zähler in frische Fähigkeiten oder verbessern Sie bereits erlernte Talente, um sich zu spezialisieren? Ein Flammenball etwa lässt sich schrittweise zur

Infernobombe ausbauen. Überdies verfügt jeder Krieger über eine besonders mächtige Gabe, die er erst auf einem hohen Level einsetzen darf. »Die Höchststufe steht noch nicht fest«, verrät John Comes: »Falls ein Match länger dauert, kann ein Halbgott aber durchaus sämtliche Talente lernen, sodass gegen Ende des Matches hochgezüchtete Überkämpfer aufeinander treffen.«

Mörderbande

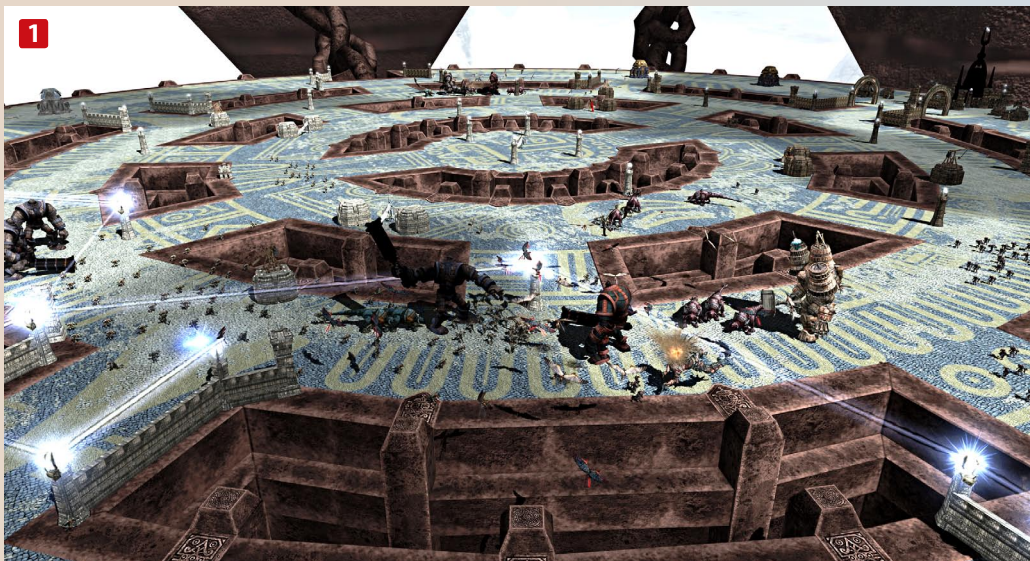
Natürlich baut Gas Powered Games nicht nur einen General und einen Assassinen ein, sondern haufenweise Helden mit grundverschiedenen Talenten. Auf der Assassinen-Seite etwa steht der Fackelträger zur Wahl, der Truppenmassen per Feuerregen abfackelt. Alternativ friert er die Rivalen mittels Eiswoge ein, um sie dann in Einzelstücke zu

zerkloppen. Eine Superwaffe hat der Fackelträger auch: Als Untoter, der auf dem Scheiterhaufen sein Dasein aushaucht, kann er seinen Flammentod immer wieder neu durchleben und sich so selbst entzünden. Mit seinen Flammenzaubern richtete er dann 30 Sekunden lang extremen Schaden an, danach muss die Fähigkeit bis zum nächsten Einsatz einige Minuten lang abkühlen.

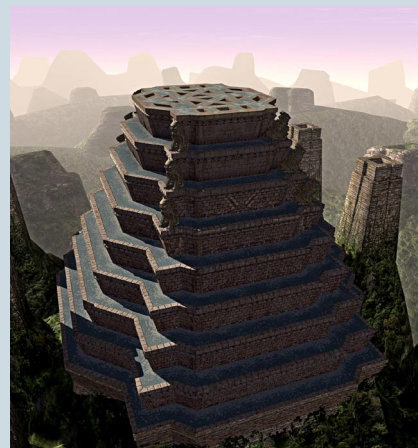
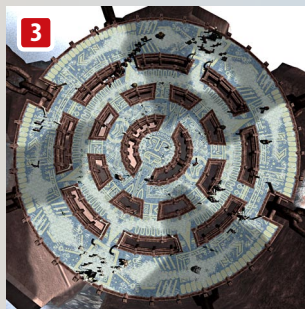


Assassinen-Talente im Einsatz: Die **Unreine Bestie** (links) stößt Giftwolken aus, die sämtliche nahen Gegner verseuchen. Der **Fackelträger** (rechts) versengt Feindgruppen lieber mit seiner Flammenaura.

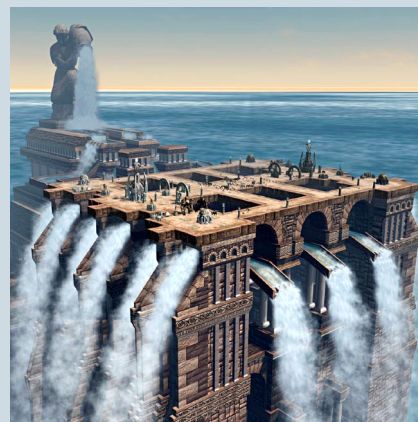
Die Arenen



Diese Arena ist ein **Scheibenkalender** der mittelamerikanischen Maya-Indianer nachempfunden. Pro Mannschaft versuchen hier vier Spieler, das feindliche Hauptquartier zu stürmen. Hier sehen Sie den Kampfplatz in einer Nahansicht **1**, aus der Ferne **2** sowie aus der Vogelperspektive **3**.



Zwei weitere Beispielenarenen: die turmhohe **Zikkurat** ...



... sowie der **Meerestempel** samt Brunnenstatue.

Der Fackelträger gefällt Ihnen nicht? Dann wählen Sie doch den Turm, der einen Riesenhammer schwingt und wie eine wandelnde Burg aussieht. Im Talentmenü dürfen Sie ihm ein Katapult auf die steinerne Schulter pflanzen, mit dem er Gegner aus der Distanz zerbröselt. Überdies kann der Gigant an einer beliebigen Stelle einen Abwehrturm aus dem Boden stampfen. Taktische Finesse: Bauten, die vom Feind errichtet wurden, entzieht der Turm Lebenspunkte, um sich zu heilen.

Das sagt Ihnen ebenfalls nicht zu, Sie wollen's lieber hart und schmutzig? Wie wär's dann mit der Unreinen Bestie, die Rivalen mit Giftklumpen bespuckt und Feindgruppen in Pestwolken hüllt? Zudem kann das langzünge Alptraumvieh einen Kontrahenten mit einer Seuche infizieren, die das Opfer dann auf weitere Einheiten überträgt. Und anderen Halbgöttern geht die Bestie an die Gurgel, um ihnen das Leben auszusaugen. Dies sind nur drei Beispiele aus dem Assassi-

nen-Sortiment, im fertigen Spiel soll es viel mehr Helden geben. Wie viele, ist noch unklar.

Truppenbande

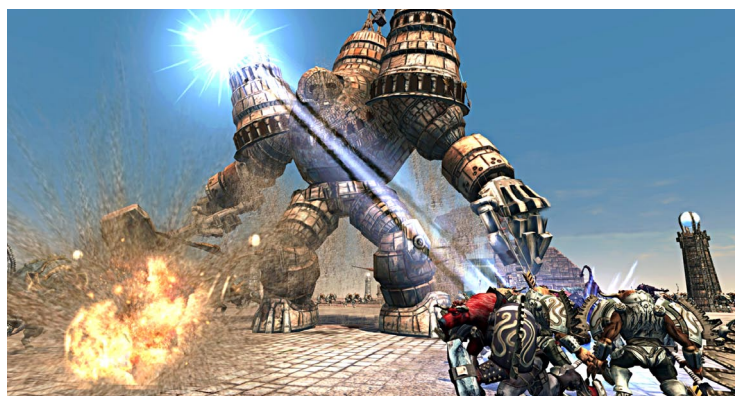
Der Einsatz der mächtigen Assassinen-Talente kostet allerdings Energie, die sich nur langsam wieder auflädt. Außerdem erfordern die Helden Mikromanagement, weil Sie jede Fähigkeit gezielt und mit dem richtigen Timing einsetzen müssen. Die meisten Talente der Generäle wirken automatisch, zum Beispiel erhöhen sie die Lebensenergie oder die Angriffskraft aller Krieger in ihrem Heer.

Doch Augenblick: Wo kommen die Armeen überhaupt her? Aus dem Hauptquartier jeder Partei strömen regelmäßig KI-gesteuerte Truppen Richtung Feind. Überdies besitzt jeder Halbgott eine eigene Mini-Festung – doch nur Generäle dürfen diese mit Kasernen erweitern, um dort Einheiten zu rekrutieren. Wer etwa einen Schießstand errichtet, kann fortan Bogenschützen anheuern. Die Einheitenpalette umfasst unter

anderem Hammer-Minotauren, geflügelte Schwertengel sowie Katapulteichen. Jedem General steht außerdem eine individuelle und extrastarke Einheit zur Verfügung, etwa ein Riese. Das Geld für den Nachschub und die Bauten verdienen Sie im Verlauf einer Partie fast automatisch, denn für jeden erledigten Feind spendiert Ihnen **Demigod** einige Groschen.

Sowohl Generäle als auch Assassinen können ihre Festung mit Hilfsbauten ausstatten. Zum Bei-

spiel mit Läden, in denen Sie Ihr Beutegold in Ausrüstung investieren – etwa in Ringe, Amulette sowie Zaubersprüche. Der Schmuck erhöht die Kampfkraft Ihres Halbgottes, die Elixiere stellen seine Lebenspunkte oder seinen Energievorrat wieder her. Wer seine Finanzen lieber zum Wohle des gesamten Teams einsetzt, kann Upgrades fürs Hauptquartier kaufen. Dann schießen rund ums Bauwerk Mauern sowie Kettenblitz-Türme aus dem Boden.



Der Turm kann den Strahl der **Blitzzinne** (hinten rechts) auf ein nahes Ziel bündeln.



Generäle dürfen **Katapultechnen** (links) anheuern, die mir ihren Schwänzen Felsbrocken ins Schlachtgetümmel schleudern. Wo die **Geschosse** einschlagen, wirbeln gleich mehrere Feinde durch die Luft (rechts).

Faszination Online

In der Solo-Kampagne von **Demigod** bestreiten Sie Einzelgefechte gegen, laut Comes, »sehr kluge« KI-Feinde. Sogar eine rudimentäre Story gibt's: Nach dem Ableben eines Ganzgottes streiten Sie mit den anderen Halbgöttern um seinen Platz im Himmelstempel. Dennoch dient der Feldzug nur als Trainingslauf für den Mehrspieler-Modus, das Herzstück von **Demigod**. Gas Powered Games möchte hierfür seine Internet-Plattform GPGNet ausbauen, die das Studio bereits Anfang 2007 mit **Supreme Commander** eingeführt hat. Darauf können **Demigod**-Fans dann Turniere ausrufen, Clans gründen oder einfach Gegner für Einzelschlachten suchen. Wer keine findet, darf leere Plätze auch mit KI-Fraktionen füllen.

Ihre Faszination dürften die Online-Scharmützel unter anderem aus dem hohen Tempo schöpfen: Wirtschaft oder Handel gibt's nicht, Sie müssen kämpfen, kämpfen, kämpfen. Falls Ihr Held mal stirbt, ist das kein Weltuntergang; nach einigen Minuten er steht er wieder auf – solange müssen Ihre Verbündeten jedoch die Frontlinie alleine halten. Apropos Verbündete: Die Aufgaben

müssen Sie sinnvoll unter Ihren bis zu fünf Mitstreitern aufteilen. Zum Beispiel führt ein General sein Heer über die linke Flanke, während zwei Assassinen durch die Mitte vorstoßen – denn in jeder Arena führen mehrere Pfade zum gegnerischen Hauptquartier. Außerdem sollten die beiden Heldenklassen tunlichst zusammenarbeiten: Ein Fackelträger etwa friert Gegner ein, damit das Heer eines Generals sie ohne Gegenwehr zerbröseln kann. Andere Assassinen wiederum halten sich als Heiler im Hintergrund oder knipsen als Scharfschützen besonders mächtige Gegner aus. Wie die Spieler gemeinsame Aktionen absprechen, ist aber noch unklar. Wir wünschen uns eine Sprachchat-Funktion und ein Befehlsmenü für die KI-Verbündeten.

Um den Überblick im Schlachtgetümmel zu behalten, dürfen Sie die 3D-Ansicht stufenlos drehen und zoomen; in der niedrigsten Stufe überblicken Sie sogar die komplette Arena. Dabei können Sie die fantasievolle Gestaltung der – im Grunde stets ähnlich aufgebauten – Schauplätze bewundern. Zum Beispiel ringen Sie auf einer gigantischen Scheibe, die hoch über der Erde an Ketten bau-



melt. Oder auf einem Meerestempel mit riesiger Brunnenstatue. Oder auf einer turmhohen Zikkurat. In der höchsten Zoomstufe wiederum erkennen Sie selbst die Schnörkel an der Armschiene eines Minotaurus. Diesen Kamera-Komfort erbt **Demigod** von **Supreme Commander**, auf dessen Grafik-Engine der Titel basiert.

Wie beim Boxen

Dauern soll eine **Demigod**-Partie rund 20 bis 40 Minuten, vom Ablauf her vergleicht sie John Comes mit einem Boxkampf: »Zunächst tasten sich die beiden Parteien vorsichtig ab, um Geld und Erfahrung zu sammeln. Später teilen sie dann aber schwere Schläge aus – dank der hochgerüsteten Assassinen und Generalsheere.« Das Zünglein an der Waage sind freilich die Halbgötter selbst; wer seinen Helden unklug einsetzt, hat schon verloren. Zudem müssen Sie ständig unter Zeitdruck interessante Entscheidungen treffen: Welche Fähigkeiten lehren Sie Ihren Recken? Welche Truppen heuern Sie an? Welcher Teamkamerad rückt wo vor? Die Scharmützel können ständig hin und her wogen, trotz der simplen Mechanik entfaltet

Das Vorbild

Auch in der beliebten **Warcraft 3**-Mod **Defense of the Ancients (DotA)** bekriegen sich zwei Teams mit jeweils bis zu fünf Spielern. Beide Parteien müssen das feindliche Hauptgebäude vernichten, den »Ahnen«. Jeder Teilnehmer steuert einen Helden, der gemeinsam mit computergesteuerten Truppen kämpft. Anders als in **Demigod** gibt's in **DotA** auch neutrale Gegner, die Geld und Erfahrung bringen.



Siege bringen **Gold**, mit dem Sie Ausrüstung kaufen.

Demigod so eine vorbildliche Dynamik. Und wer weiß: Falls John Comes mit seinem Erstlingswerk Erfolg hat, ist er in einigen Jahren vielleicht ebenfalls ein berühmter alter Mann. Und kann einen Nachwuchs-Entwickler fördern, von dessen Spiel er dann keine Ahnung hat. Wie Chris Taylor. Und Ron Gilbert. **GR**



Nach seiner **Selbstentzündung** richtet der Fackelträger 30 Sekunden lang mehr Feuerschaden an.

Demigod

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Strategie** ► Termin **2008**
► Hersteller **Gas Powered Games** ► Status **zu 60% fertig**

Michael Graf: Och, da muss ich einen Halbgott spielen, obwohl ein Ganzgott doch viel toller wäre! Scherz beiseite: **Demigod** ist originell, als Freund rasanter Action-Strategie kann ich's kaum erwarten, mich in die Team-Schlachten zu stürzen. Schade nur, dass alle Arenen ähnlich aufgebaut sind. Und dass es – anders als in **Defense of the Ancients** – keine neutralen Kreaturen gibt. Hoffentlich wird **Demigod** so auf Dauer nicht langweilig.



micha@gamstar.de



Die Spielfiguren haben nur minimalistische Gesichtszüge, ganz wie in alten Comics und Werbeplakaten.



Passend zum Comic-Stil ist dieser pseudo-deutsche Panzer etwas kleiner als das historische Vorbild.

Dieses Actionspiel wird für Sie umsonst sein. Doch wird es die Battlefield-Reihe ihren guten Namen kosten?

Battlefield Heroes

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4620
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4621

Als Valve 2006 erstmals **Team Fortress 2** im Comic-Look vorstellte, dürften sich die **Battlefield**-Macher Digital Illusions (Dice) ebenso gewundert haben wie die Spielergemeinde: So sollte der heiß ersehnte **Battlefield**-Killer aussehen? Lustige Zeichentrickmännchen statt abgebrühter Elitesoldaten? Fröhliches Rumgehopse statt militärischer Manöver? **Team Fortress 2** mag **Battle-**

field 2 zwar nicht den Rang abgelaufen haben, hat sich aber als Multiplayer-Shooter etabliert und so gezeigt, dass Shooter nicht immer bierernst sein müssen. Da wundert es nicht, dass Dice nun (scheinbar) nachzieht: **Battlefield Heroes** erinnert optisch stark an **Team Fortress 2**. Und mit den taktischen Feinheiten der Vorgänger könnte es nun vorbei sein – der neueste Teil der Serie soll stärker

Gelegenheitsspieler ansprechen. Wird das die eingefleischten Fans der Serie abschrecken?

Kleine Panzer

Wer ausschließlich Shooter mit realistischer Optik mag, wird an **Battlefield Heroes** keinen großen Spaß haben. Mit ihren überbreiten Schultern, vorstehenden Kinnen, Klötzchennasen und winzigen Mündern sehen die Solda-

ten in **Battlefield Heroes** aus wie die überzeichneten Werbefiguren der 40er und 50er Jahre. Sie erinnern ein bisschen an die Männer auf amerikanischen Propagandaplakaten zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Mit Absicht, denn in diese Epoche fallen auch die Waffen und Fahrzeuge in **Battlefield Heroes**: Thompson-Maschinenpistolen, BAR-Maschinengewehre, Spitfire-Flugzeuge oder Sherman-Panzer. Anders als **Battlefield 1942** hält sich **Battlefield Heroes** jedoch nur grob an historische Vorlagen, denn der humorvolle Comic-Stil lässt den Entwicklern freie Hand. Entsprechend kämpfen hier auch nicht Briten und Deutsche gegeneinander, sondern die Royal Army gegen die National Army – auch wenn anhand ihrer Uniformen klar ist, dass Briten und Deutsche gemeint sind. Valve hat bei **Team Fortress 2** viel Wert darauf gelegt, dass sich die Figuren eindeutig ihrer Funktion zuordnen lassen: Heavy Weapons Guy, Scout oder Pyro sind auch auf große Distanz problemlos unterscheidbar. Ähnliche Pläne hat wohl auch Dice: Die Waffen in **Battlefield Heroes** wirken teilweise zu groß. So erkennen Einsteiger sofort, welche Art Gegner sie vor sich haben.

Kleine Taktik

Für **Battlefield Heroes** hat Dice den Haupt-Spielmodus der Serie überarbeitet. Der heißt nun »Enhanced Conquest«, also verbesserter Conquest-Modus, ist aber eigentlich eine abgespeckte Version der bekannten Flaggen-eroberung. Nach wie vor hat jedes Team zu Beginn einer Runde eine bestimmte Menge »Tickets«, deren Zahl abnimmt, sobald ein Spieler der Mannschaft ausgeschaltet wird. Wer nun eine Fahne einnimmt, beschert seinem Team damit eine Handvoll zusätzlicher



Sie steuern das Spiel standardmäßig in der Verfolgerperspektive und wechseln auf Wunsch per Tastendruck in die genreübliche Ego-Ansicht.



Der **Heavy** kann mit seinem Raketenwerfer Panzer erledigen.



Die **Gebäude** wirken, als seien sie einem Trickfilm entsprungen.



Der **Fuhrpark** von Battlefield Heroes ist begrenzt: Es gibt nur das Flugzeug, den Panzer und den Jeep. Per Patch will Dice eventuell nachrüsten.

Tickets. Der Sieg geht letztlich jedoch an die Seite, die ihren Gegnern alle Punkte geraubt hat. Damit können also auch Spieler gewinnen, die die Flaggen völlig ignorieren, solange sie nur mehr Abschüsse erzielen als sie virtuelle Tode sterben. Letztlich läuft **Battlefield Heroes** damit als unkompliziertes Team-Deathmatch ab. Toll für Einsteiger, enttäuschend für erfahrene Taktik-Fans.

Kleine Auswahl

Wie **Call of Duty 4** bietet **Battlefield Heroes** ein Erfahrungspunktesystem und Herausforderungen wie »Erledigen Sie 15 Gegner mit Ihrer Pistole«. Für diese Mini-Missionen und beim Levelaufstieg erhalten Sie neue Fähigkeiten, können sich etwa fortan auf Knopfdruck heilen, feindliche

Granaten zurückwerfen oder kurzzeitig durch Wände sehen. Dabei soll es zu den meisten dieser Boni ein Gegenmittel geben: Benutzt Ihr Gegner etwa Brandmunition, können Sie einen Feuerlöscher mitnehmen – vorausgesetzt, Sie haben das Upgrade schon freigespielt. Einen fliegenden Wechsel der Klasse wie in den anderen **Battlefield**-Titeln gibt es in **Heroes** nicht. Stattdessen wählen Sie vor Ihrem ersten Einsatz eine von drei Kämpferklassen: den Commander, der mit Präzisionsflinte und Tarnmodus als Spion oder Scharfschütze dient, den Heavy mit Maschinengewehr oder Raketenwerfer oder den Soldier, einen Allrounder, der unter anderem Kameraden heilen kann. An diese Wahl sind Sie nun gebunden und erspielen fortan

spezielle Fähigkeiten für diese Klasse. Wollen Sie den Soldatentyp ändern, müssen Sie einen neuen Helden erstellen und bei Null anfangen – ähnlich wie bei einem Online-Rollenspiel.

Kleine Kosten

Ob Ihnen **Battlefield Heroes** gefällt, werden Sie ohne finanzielles Risiko selbst ausprobieren können: Das Spiel wird als kostenloser Download erhältlich sein. Statt über eine Desktop-Verknüpfung starten Sie das Spiel aus Ihrem Internet-Browser – Electronic Arts finanziert **Battlefield Heroes** sowie während der Charakter-Erstellung. Auf den Schlachtfeldern werden Sie hingegen keine Reklame zu sehen bekommen. Als entscheidende Einkommensquelle

erhofft sich EA sogenannte »Mikrotransaktionen«: Für ein paar Euro können sich die Nutzer Spielgegenstände online kaufen. Die sollen laut Dice in erster Line als Schmuck dienen: Sie können Ihren Commander zum Beispiel mit einem schicken Ledermantel ausstatten oder neue Helme für Ihren Heavy kaufen. **Battlefield Heroes** wird standardmäßig in der Verfolgeransicht gespielt, so dass Sie Ihren Helden und seine Klamotten im Einsatz sehen können. Auf Wunsch wechseln Sie in die Ego-Perspektive, dann verpassen Sie allerdings die Animationen Ihres Kämpfers: **Battlefield Heroes** bietet rollenspieltypische »Taunts« und »Emotes«, also Sprüche, (unanständige) Gesten oder sonstige Körperbewegungen. Diese wiederum kön-

Kleiderkasse

Battlefield Heroes ist kostenlos, Sie können Ihrer Spielfigur aber Klamotten kaufen. Die sollen keine spielrelevanten Eigenschaften haben, sondern nur als Schmuck dienen.



nen Sie gegen echtes Geld erwerben. Dice verspricht, die zum Verkauf stehenden Gegenstände oder Fähigkeiten hätten keinerlei Einfluss auf die Spielbalance, es soll also zum Beispiel keine neuen, übermächtigen Waffen im Onlineshop geben. Auf der Liste der bekannten Kaufobjekte steht aber mindestens eines, das betroffenen Spielern hilft: Gegen entsprechende Gebühr lässt sich die

Rate steigern, in der ein Held Erfahrungspunkte sammelt. Ein zahlender Kunde erreicht also schneller höhere Levels und die damit verbundenen Boni – ein handfester Vorteil, aber nicht gerade das, was man unter sportlichem Wettbewerb versteht.

Große Erwartungen

Dass ein solches System Gewinne einführt, hat EA bereits getestet: Seit zwei Jahren bietet der Publisher in Südkorea, dem Land mit der größten Computerspielkultur der Welt, eine kostenlose **Fifa**-Version an. Die nutzen mittlerweile über fünf Millionen Koreaner. Obwohl die meisten davon nichts im Onlineshop kaufen, gibt eine zahlungswillige Minderheit beachtliche 15 bis 20 Dollar pro Monat aus – das ergibt über eine Millionen Dollar Einnahmen monatlich. In diesem Spiel können die Nutzer allerdings nicht nur neue Fußballschuhe oder Trikots kaufen, sondern auch ihre Werte steigern, ihre Spieler etwa schneller, geschickter oder treffsicherer machen. Hier gewinnt im Zweifel also tatsächlich der, der am meisten Geld investiert hat – unserer Meinung nach kein wünschenswerter Zustand für ein Onlinespiel.

Battlefield Heroes soll dieses Vertriebssystem nun bei westlichen Kunden etablieren. Um eine möglichst breite Masse anzusprechen, muss **Battlefield Heroes** also mit einer simplen Spielmechanik auskommen – das erklärt den »Enhanced Conquest Mode«, denn nur so gelingt auch Gelegenheitsspielern der schnelle Einstieg. Dazu Gerhard Florin, EAs General Manager für Publishing in Amerika und Europa: »In den aktuellen **Battlefield**-Spielen muss man ziemlich gut sein, sonst stirbt man sehr schnell. In **Heroes** drehen wir den Schwierigkeitsgrad runter, verkürzen eine Runde auf 10 oder 15 Minuten und machen das Ganze comic-haft.« Ohne konkrete Titel nennen zu wollen, sagt Florin, bei einem finanziellen Erfolg von **Battlefield Heroes** denke EA über weitere Gratis-Versionen seiner Vorzeigespiele nach. Ob wir also demnächst mit einem kostenlosen **Need For Speed Drivers**, **Madden Players** oder einem **Sims Menschen** rechnen können, entscheidet sich ab dem kommenden Sommer – denn dann soll **Battlefield Heroes** fertig sein. **FAB**

Das sagen unsere Leser

Wir haben die Leser von www.gamestar.de gefragt, was sie vom **Heroes**-Konzept halten. Hier sind einige ihrer Antworten:

»Mit simpler Action habe ich im Grunde genommen keine Probleme, aber mich irritiert der Titel: **Heroes** passt nicht in die **Battlefield**-Reihe. Das Kaufsystem ist für mich akzeptabel, solange sich niemand für 30 Euro den Super-Mega-Atombombenwerfer oder sowas kaufen kann.«
Daniel Neufeld

»**Battlefield** steht meiner Meinung nach für taktische Online-Shooter und nicht für Ballerorgien. Sollte **Heroes** wirklich so werden, wie angekündigt, ist die Serie für mich gestorben.«
User Galleg

»Ich zahle lieber einmal 50 Euro für ein Spiel und habe was im Schrank stehen, als dass ich immer und immer wieder irgendwelche Zusatzgegenstände kaufen muss, um überhaupt noch Spaß zu haben. Und zu dem Grafikstil: Der passt zu **Team Fortress 2**, hat in **Battlefield** aber nichts verloren.«
Mathias Dietrich

»Ich werde **Battlefield Heroes** auf jeden Fall ausprobieren. Ein taktisches Spiel erwarte ich überhaupt nicht. Und dass alle an den Upgrades rumnörgeln, kann ich nicht verstehen. Die werden doch eh nur sehr wenige Spieler kaufen.«
User sh4De

»Die Verfolgerperspektive kommt mir sehr recht: Ich bevorzuge es, meinen Charakter und seine Animationen zu sehen. Den Comicstil finde ich gelungen, und auch das Bezahlssystem klingt sinnvoll. Wenn man sich Erfahrungspunkte-Boni kaufen kann, kommt das den Spielern zugute, die weniger Zeit zum Spielen haben.«
Fabian Paulus

»Sollte **Heroes** großen Erfolg haben, wird es nicht mehr lange dauern, bis es Spiele gibt, in denen man bessere Waffen oder Schutzwesten für echtes Geld kaufen kann. Wehret den Anfängen!«
User Daywheed

»Ich habe alle Teile der Serie gespielt und bin ein Fan des realistischen Looks. Die Comicgrafik schreckt mich eher ab. Ich wünsche mir ein Vollpreis-**Battlefield**, das die Tugenden der Vorgänger übernimmt und optimiert.«
Sascha Schulz

Diskutieren Sie mit unter ▶ **Quicklink: 4623**



Dank der übergroßen **Waffen** erkennen Sie gleich, mit wem sie es zu tun haben.



Flaggen spielen in **Heroes** eine eher untergeordnete Rolle – sie bringen nur Tickets ein.



Die **Parteien**, Royal Army und National Army, stellen eindeutig Briten und Deutsche dar.

Battlefield Heroes

► **Angeschaut** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2008**
► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status **zu 70% fertig**

Fabian Siegmund: Ich bin **Battlefield**-Fan, aber (oder grade darum) lässt **Heroes** mich absolut kalt. Auf buntes **Deathmatch**-Gebolze habe ich keine Lust, ich spiele lieber taktischere Shooter mit realistischem Look. Und machen wir uns nichts vor: Sobald EA zu dem Schluss kommt, dass die Kunden lieber für Spielelemente zahlen, die ihnen Vorteile bringen (wie bei der koreanischen **Fifa**-Variante), dann wird es auch in **Battlefield Heroes** geben.



fabian@gamestar.de



Der **Hunter** (rechts) versteckt sich gern im Dunkeln und springt Gegner an, ist aber sehr verletzlich.

Left 4 Dead

Bei einem großen Multiplayer-Event in München konnten wir Valves gruseligen Koop-Shooter erstmals anspielen – und wollten gar nicht mehr aufhören.

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4457
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3365

Wir laufen. Laufen um unser Leben. Hetzen durch eine nächtliche Stadt, in der das Chaos herrscht. Vorbei an brennenden Autowracks, zerborstenen Schaufenstern, verwesenden Leichen, den Blick starr auf unser Ziel fixiert: Einen Supermarkt am Ende der Straße. Es sind nur noch rund

50 Meter, doch dazwischen wartet das Grauen auf uns: Horden tollwütiger Wahnsinniger, für die das Wort »Zombies« viel zu lasch klingt, denn die Biester wanken nicht kopflos umher, sondern rennen schneller als wir. Als vier der Super-Ex-Leichen uns sehen, rasen sie sofort in unsere Richtung. Wir reißen unsere Schrotflinte hoch. Bäng! Bäng! Zwei Monster am Boden. Klick! Verdammt, leer geschossen! Wir ziehen zwei Pistolen, strecken damit den dritten Zombie nieder und rammen sie dem vierten ins Gesicht. Noch 40 Meter. »Lauf! Lauf!« schreien uns unsere drei Freunde aus der Sicherheit des Supermarkts entgegen. Ein toller Rat. Hätten die auf uns gewartet, müssten wir uns hier jetzt nicht allein herumschlagen! Noch 30 Meter. Plötzlich stürmt ein groteskes Ungetüm aus dem Dunkeln auf uns zu: ein Fettwanst voller Geschwüre, verdammt, ein Boomer! Das Ekelpaket spuckt halbgeronnenes Blut auf uns, bevor er plötzlich explodiert – der Scharfschütze unseres Teams hat den Dicken ausgeschaltet. Wir können kaum noch etwas sehen, der Schleim verklebt unsere Augen.

Angezogen vom Gestank des Erbrochenen kriechen zwei Dutzend weitere Infizierte aus ihren Löchern, klettern über Zäune, springen aus Fenstern. Wir feuern blind in die Menge, Panik kommt auf. Noch 20 Meter. »Hier rüber!« rufen unsere Freunde. Tolle Freunde – die sollten lieber helfen kommen. »Hinter dir! Ein Tank!« Der größte und stärkste aller Zombies stürmt auf uns zu, schubst Autos beiseite und reißt ein Stück Asphalt aus der Straße. Noch zehn Meter. Der Tank schleudert uns ei-

nen Steinbrocken ins Kreuz, wir werden nach vorne katapultiert. Nur noch fünf Meter bis zum Ziel, doch die Jagd ist vorbei: Schwer verletzt liegen wir am Boden, können nicht mehr weiter. Da eilt endlich einer unserer Kumpels zu uns, packt uns am Kragen und schleift uns durch die Supermarkttür, während er mit der freien Hand in die Gegnermassen ballert. Irgendetwas springt neben uns durch die Schaufensterscheibe, irgendjemand schreit – wir sind es wohl selbst. Unser



Die **Mimik** der Figuren ist beeindruckend: Solange der Rocker gesund ist, schaut er entschlossen drein.

Der Tank kann sich nur schlecht verstecken: Er brüllt ständig herum.



»Normale« **Infizierte** sind das gruselige Kanonenfutter des Spiels.



Die Zombies reagieren auf **Taschenlampen** – sie mögen sie überhaupt nicht.



Jede Kampagne endet in einem **Finale** und einer Flucht ins Ungewisse. Hier werden wir per Helikopter von einem Hochhaus gerettet.

Retter zerrt uns in ein Hinterzimmer, in einen Sicherheitsraum mit Waffen, Medikamenten und Hoffnung. Die anderen Überlebenden werfen die Stahltür zu – geschafft! Wir haben einen weiteren Level von **Left 4 Dead** überstanden!

Toll, Wut!

Selten hat uns ein Multiplayer-Spiel derart mitgerissen wie Valves Koop-Shooter **Left 4 Dead**. Dabei ist die Mechanik des Spiels recht simpel, genau wie die Story dahinter: Ein hochinfektiöser Tollwutvirus hat den Großteil der amerikanischen Bevölkerung in blutdürstige Monster verwandelt, die wenigen Immunen tun sich zusammen, um der Bedrohung durch ihre zombiefizierten Mitmenschen zu entkommen. Auf Seiten der Überlebenden spielen Sie eines von vier Mitgliedern einer horrorfilmtypisch bunt zusammengewürfelten Truppe: den Rocker, die Teenie-Göre, den Veteranen oder Otto Normalverbrau-

cher. Welchen Sie wählen, ist dabei egal, denn alle haben dieselben Grundwerte. Zu Beginn des Spiels wählen Sie, welche Bewaffnung Sie Ihrem Alter Ego verpassen. Neben der Pistole, die jeder Charakter trägt, können Sie noch eine Schrotflinte oder Maschinenpistole mitnehmen, außerdem noch eine Rohrbombe oder einen Molotowcocktail sowie ein Erste-Hilfe-Päckchen. Im Laufe des Spiels können Sie Ihre Munitionsvorräte immer wieder aufstocken und bessere Waffen wie Sturmgewehre oder Handgranaten finden, dürfen aber immer nur eine Knarre sowie ein Wurfgeschoss tragen. Ein recht kleines Arsenal für einen Shooter, aber das hat Valve so beabsichtigt. Doug Lombardi, Marketing Director von Valve, erklärt: »Die Überlebenden bekommen nur Hilfsmittel, die man in einer Großstadt finden kann. Es gibt also keine Riesenwummen, Strahlenwaffen oder so etwas in **Left 4 Dead**.«

Toll, Brut!

Sobald die Überlebenden ihre Ausrüstung verstaut und die sichere Startzone verlassen haben, lässt **Left 4 Dead** die ersten Infizierten frei und das Spiel beginnt. Die Überlebenden müssen sich nun durch ein Schlauchlevel bis zum nächsten Sicherheitsraum vorkämpfen, das gegnerische Team der Infizierten muss das verhindern. Die Monster unterteilen sich in zwei Gruppen: gewöhnliche Zombies und Bosse. Die gewöhnlichen Zombies werden ausschließlich von der KI kontrolliert. Sie sind recht flink, aber auch sehr dumm und rennen geradewegs kratzend, beißend und schlagend auf die Menschen zu. Anders als klassische Horrorfilm-Zombies halten sie nur wenig aus: ein oder zwei Kugeln und sie gehen zu Boden. Gefährlich sind die normalen Infizierten durch ihre schiere Masse und ihre Unberechenbarkeit. Oft brechen mehrere Dutzend von ihnen plötzlich durch verschlossen geglaubte Türen, hechten über Maschendrahtzäune oder stürmen einfach aus der Dunkelheit auf Sie zu. **Left 4 Dead** entscheidet dabei jedes Mal neu, von wo die Zombiehorden angreifen. Damit soll dasselbe Level auch im zehnten Durchgang noch unvorhersehbar und spannend werden. Das bleibt zu hoffen, denn **Left 4 Dead** kommt zunächst mit nur vier Kampagnen daher, die jeweils in fünf Abschnitte unterteilt sind. Das ergibt rund 20 kurze, eigenständige Levels, insgesamt also etwa nur vier Stunden Spielzeit – ausgesprochen kurz für Solisten.

Voll Blut!

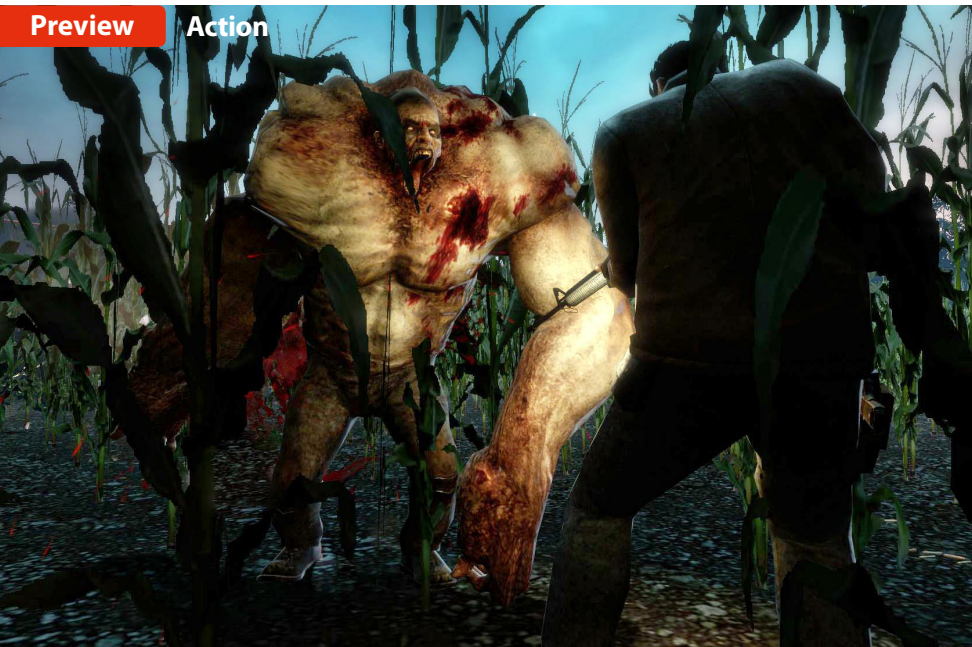
Der Reiz von **Left 4 Dead** liegt ohnehin im Multiplayer-Modus. Hier übernehmen vier Spieler die Rollen der Bossmonster: Boomer, Hunter, Smoker und Tank. Die spielen sich sehr unterschiedlich. Der Boomer erschien uns zunächst als der schwächste der Infizierten, denn der Kerl ist recht langsam, unheimlich fett und zu allem Überfluss noch bis zum Rand mit Methangas gefüllt – eine Kugel und er geht in die Luft. Als Selbstmordattentäter eignet sich der Boomer trotzdem kaum, denn dafür ist er einfach zu auffällig. Die Überlebenden rufen einander nämlich automatisch

die Namen erspäter Bossmonster zu und machen sich so auf Gefahren aufmerksam. Die besondere Fähigkeit des Dicken liegt



Geht ein **Überlebender** zu Boden, muss er von seinen Kumpanen gerettet werden, bevor er verblutet.





Der **Tank** ist der stärkste der Zombies und im Alleingang praktisch nicht zu besiegen. Dafür taucht er nur selten im Spiel auf.



Um Kugeln zu sparen, können sich die Überlebenden auch **prügeln**.



Boomer niemals so nah ranlassen: Die Dicken explodieren bei Beschuss!

indes darin, Überlebende vollzukotzen. Deren Bildschirm wird daraufhin für eine Weile blutverschmiert, die Opfer sehen kaum noch etwas. Gleichzeitig lockt die Ekel-suppe einen frischen Schwung Infizierter an, die sich in wilder Raserei auf den Besudelten stürzen. Na denn: Mahlzeit!

Voll tot!

Der Smoker (Raucher) attackiert die Überlebenden mit seiner 15 Meter langen Zunge. Wie mit einem Lasso umwickelt er seine Gegner und zieht sie zu sich in die Schatten. Einen etwas direkteren Weg wählt der Hunter (Jäger). Der flinke Wüstling springt sein Opfer über mehrere Meter an, ein bisschen wie das Alien in **Alien versus Predator**, reißt es zu Boden und beginnt, es mit seinen Krallen zu malträtieren. Die übrigen Überlebenden müssen ihren Kumpan nun

vom Hunter befreien, der andernfalls so lange weiterschneuzelt, bis die Lebensenergie seines Gegners auf Null fällt. Damit ist ein Überlebender allerdings noch nicht besiegt: Pro Level können Menschen dreimal von ihren Kollegen wiederbelebt werden. Bis jemand dem langsam ausblutenden Verletzten aushilft, muss der am Boden ausharren und kann lediglich mit seiner Pistole Gegner auf Abstand halten. **Left 4 Dead** bringt uns immer wieder in Situationen, in denen wir unseren Kumpanen helfen müssen, wodurch wir uns selbst in Gefahr bringen. Latscht einer etwa aus Versehen in einem Abgrund, muss ein zweiter ihm aus der Patsche helfen und derweil seine eigenen Waffen wegstecken – der ideale Moment für die Infizierten, gezielt anzugreifen. Verbraucht ein Mensch seine drei Leben, muss er warten, bis die übrigen das Level durchquert haben. Erst dann kann er wieder einsteigen. Sollte jemand schon zu Beginn einer Karte ausscheiden, lässt **Left 4 Dead** ihn in einem verschlossenen Raum in der Nähe auferstehen. Seine Kollegen müssen ihn nun befreien, wenn sie nicht alleine weiterziehen wollen.

Nur Mut!

Damit die Überlebenden immer wissen, wo ihre Freunde stecken, können sie andere Menschen durch Wände sehen. Diese Fähigkeit haben die Infizierten allerdings auch: Solange sich die Überlebenden bewegen oder Geräusche machen, wissen die Bossmonster genau, wo sich ihre Beute herumtreibt.

Das ist nur fair, denn im direkten Kampf sind die Infizierten den schwer bewaffneten Menschen gnadenlos unterlegen. Auf Seiten der Zombies brauchen wir also Köpfchen. Erst als unser Boomer seine Gegner im hohen Bogen vollkottet und die sich daraufhin mit 30 Zombies herumschlagen müssen, können wir mit Hunttern zwei Menschen am Boden fixieren und einen von ihnen schließlich fertig machen. Derweil ballern sich die anderen beiden voll Panik gegenseitig ins Bein – Teambeschuss ist immer aktiviert! Während der Aktion geht zwar das gesamte Bossmonster-Team drauf, aber das schmerzt uns nicht: Hat der erste Überlebende eine bestimmte Grenze im Level überschritten, steigen alle Infizierten wieder ins Spiel ein, und die Jagd beginnt von Neuem.

Voll gut!

Kommen die Überlebenden zu leicht voran, befördert **Left 4 Dead** einen der Infiziertenspieler zum Tank (Panzer), dem stärksten Zombie. Der steckt viel ein und

teilt ordentlich aus, wirft Steinbrocken und schubst Autos herum. Als wahrer Berserker muss der Tank aber ständig kämpfen: Steht er zu lange untätig herum, flippt er aus und der Spieler verliert die Kontrolle über ihn. Den fünften Boss, die Witch (Hexe), will Valve noch nicht zeigen. Nur soviel ist bekannt: Die Dame hasst Licht und laute Geräusche wie die Pest und tötet Überlebende mit nur einem Schlag.

Vier Kampagnen zu je einer Stunde – das klingt wenig. Doch selbst, wenn wir nur eines der 20 Levels spielen könnten, hätten wir für Tage Spaß. Die Infizierten greifen ständig aus neuen Richtungen an, die Bosse denken sich immer neue Manöver aus und regelmäßig ergeben sich Szenen, in denen wir als Überlebende einander helfen müssen. Und so stehen wir auch in der zwanzigsten Runde gebannt vorm Ausgang des Sicherheitsraums, den unser Kollege gerade öffnen will. Unser Puls schlägt bis zum Hals, als die Tür aufgeht. Und wir laufen. Laufen um unser Leben. **FAB**

Left 4 Dead

► **Angespielt** ► Genre **Koop-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2008**
► Hersteller **Turtle Rock / Valve** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Left 4 Dead ist der Wahnsinn! Wahnsinnig spannend und wahnsinnig witzig. Wie wir bei der Präsentation mitgegröhlt haben! Die Überlebenden haben sich warnend »Boomer!« oder »Hunter!« zugebrüllt, während die Infizierten jubelten, wenn ihr Tank aufräumte. Die Bossmonster-KI muss Valve noch hinkriegen, der Mehrspieler-Part ist jetzt schon fantastisch.

Potenzial Sehr gut



fabian@gamestar.de

Mass Effect

Endlich bestätigt: Es kommt für den PC! Wir haben die Xbox-360-Version durchgespielt und recherchiert, auf welche Verbesserungen Sie sich freuen dürfen.



Es gibt kein Schwarz oder Weiß, es gibt nur Grau – zumindest im wahren Leben. In Computerspielen sieht das meistens ganz anders aus: Der Schurke will die Welt vernichten, weil er entweder wahnsinnig oder abgrundtief böse ist. Der strahlende Held muss die Welt retten, weil das Spiel es eben so verlangt. Solche Klischees werden Sie in **Mass Effect** vergeblich suchen. Die großen Geschichtenerzähler von Bioware (**Baldur's Gate**, **Knights of the Old Republic**) haben ein unglaublich detailverliebtes Science-Fiction-Univer-

sum erschaffen, in dem jede einzelne Figur verdammte gute und vor allem nachvollziehbare Gründe für ihr Handeln hat. Ein Fest für echte Rollenspieler!

Rund ein halbes Jahr nach der Xbox-360-Version erscheint im Mai die PC-Umsetzung. Und wie bei **Jade Empire** wollen die Jungs von Bioware jede Sekunde nutzen, um sinnvolle Verbesserungen einzubauen.

Das passiert

Worum geht es in **Mass Effect**? Als interstellarer Geheimagent jagen Sie Ihren abtrünnigen Kollegen Saren, der mit Hilfe der mysteriösen Geth-Roboter einen menschlichen Außenposten auf dem Planeten Eden Prime überfallen hat. Was führt Saren im Schilde? Woher kommen die Geth? Um diese und Dutzende



Die vorherrschende Spielfarbe ist grau. Erst gegen Ende erforschen Sie diese überwucherten Ruinen.

andere Geheimnisse zu lüften, bereisen Sie mit Ihrem Raumschiff Normandy die Galaxis, lösen zahlreiche Nebenquests, führen noch mehr Gespräche und greifen, wenn nötig, auch mal zur Waffe. Im Verlauf der packenden Geschichten können Sie bis zu sechs weitere Crew-Mitglieder anwerben, von denen Sie jeweils zwei auf die nächste Mission mitnehmen können. Das alles spielt sich wie eine moderne Variante von **Knights of the Old Republic**, nur dass Sie noch mehr Entscheidungsfreiheit bekommen. Ein Beispiel: Ein Diplomat bittet Sie um ein verbotenes Aufputzmittel, damit er in der nächsten Verhandlung topfit die Interessen der Menschheit vertreten kann. Helfen Sie ihm und verstoßen Sie damit gegen das Gesetz? Überzeugen Sie ihn, auf die Drogen zu

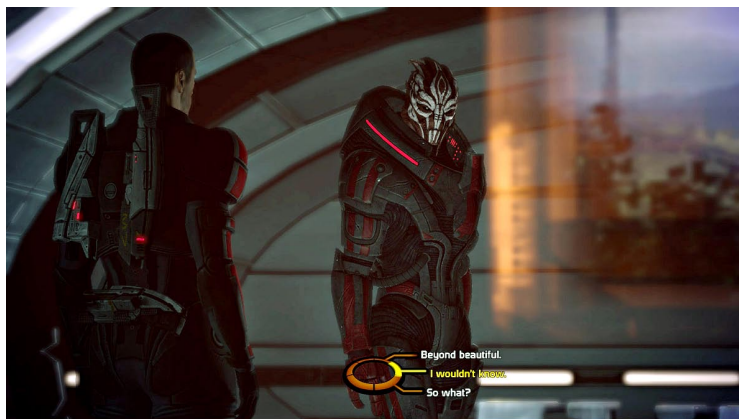
verzichten und schaden so vielleicht Ihrer eigenen Rasse? Oder halten Sie ihm einfach mal eine Waffe an den Schädel?

Das wird besser

Viele Konflikte können Sie friedlich lösen, aber eben nicht alle: In den Kämpfen mixt **Mass Effect** Shooter- mit Strategie-Elementen. Sie feuern in Echtzeit mit Schrotflinten, MPs und Scharfschützengewehren auf Ihre Feinde oder aktivieren biotische Kräfte wie Schutzschilde oder Telekinese. Anders als in **Knights of the Old Republic** steuern Sie nur den Hauptcharakter direkt. Sie können aber jederzeit das Spiel pausieren und Ihren Kameraden Positionswechsel, neue Angriffsziele oder das Ausführen von Spezialfähigkeiten befehlen. Über Schaden, Wirkungsdauer



Feueregefecht mit einem **Geth-Zerstörer**: Dank der PC-exklusiven Schnell Tasten (oben links) können Sie komfortabel die Spezialfähigkeiten aktivieren.



Typisch Bioware: Rund 30 Prozent der Spielzeit verbringen Sie mit **Gesprächen**.

und Präzision solcher Aktionen entscheiden die Charakterwerte Ihrer Helden. Das alles soll sich auf dem PC erheblich flüssiger spielen als auf der Xbox 360. Denn Sie können wie in einem Action-Rollenspiel bis zu acht Waffen und Spezialfähigkeiten auf die Zifferntasten legen und so blitzschnell auf die jeweilige Gefechtsituation reagieren. Konsolenspieler müssen dafür ein eigenes Menü aufrufen, was automatisch das Geschehen pausiert und deshalb immer wieder viel Tempo aus den actionreichen Kämpfen nimmt.

Auch die Inventarverwaltung wird überarbeitet: Per Maus scrollen Sie bequem durch die verfügbaren Rüstungen und Waffen. Dank der höheren Auflösung passen dabei deutlich mehr Gegenstände auf den Bildschirm. Ein durchaus relevanter Vorteil, denn in **Mass Effect** gibt's deutlich mehr Ausrüstung zu finden als noch im letzten Bioware-Spiel **Jade Empire**: von unterschiedlichen Granaten-Typen, über Dutzende Waffen- und Rüstungs-Upgrades bis zu Biotik-Implantaten.

Das kommt dazu

Die Suche nach Saren führt Sie durch eine riesige Raumstation,

auf einen Eisplaneten und in die Ruinen einer geheimnisvollen untergegangenen Zivilisation. Noch mehr Abwechslung will Bioware nach und nach mit kostenpflichtigen Mini-Addons liefern. Die erste Episode namens »Bring down the Sky« erscheint bereits am 10. März für die Xbox 360. Kein Grund neidisch zu sein, denn die PC-Version wird diese Erweiterung bereits standardmäßig enthalten.

Laut Bioware soll »Bring down the Sky« eine umfangreiche neue Nebenmission, mit den Batarianern eine zusätzliche Alien-Rasse und frische Ausrüstungsgegenstände enthalten. Zur Story: Eine Batarianische Extremistengruppe hat eine mobile Asteroidenstation entführt und will sie fieserweise auf die menschliche Kolonie Terra Nova stürzen lassen. Wer das verhindern möchte, sollte rund 90 Spielminuten für die Rettungsaktion einplanen.

Das kann schief gehen

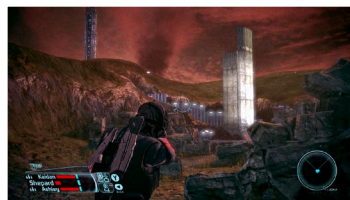
Ein packendes Rollenspiel mit einer PC-optimierten Steuerung und zusätzlichen Spielinhalten: Was soll da noch schief gehen? Klare Antwort: die Hardware-Anforderungen! Denn die Xbox-360-Version von **Mass Effect** hat mit einigen



Für PC-Spieler kostenlos: das Mini-Addon »Bring down the Sky« samt der neuen **Batarianer-Gegner**.

Mass Effect: Xbox 360 vs. PC

Xbox 360



PC



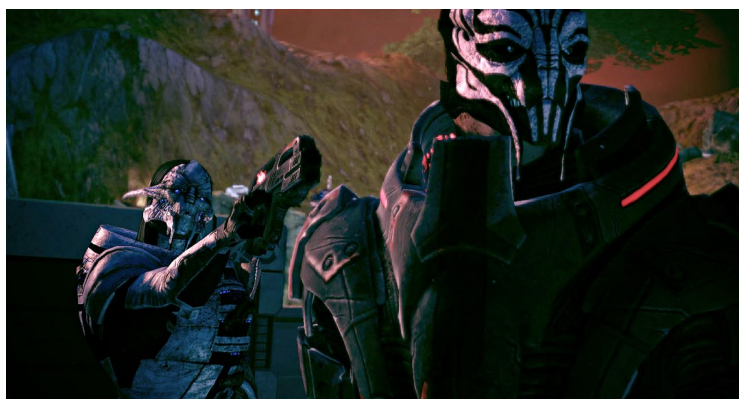
Grafik: Optisch gleichen sich Xbox-360-Version und PC-Umsetzung wie ein Ei dem anderen, zumindest auf den bisher veröffentlichten Bildern. Die Entwickler wollen die PC-Version allerdings noch mit höher aufgelösten Texturen verschönern.



Inventar: Die Menüs werden für die PC-Umsetzung runderneuert. Dank der höheren Auflösung passen mehr Informationen auf den Bildschirm, per Mausklick wechseln Sie komfortabel die Ausrüstungskategorie.

technischen Schwierigkeiten zu kämpfen: Gerade bei intensiveren Feuergefechten kommt es häufig zu heftigen Rucklern; immer wieder stören kahle Wände und Oberflächen, weil Texturen noch nachgeladen werden und dann unschön ins Bild poppen. Zudem

nerven die regelmäßigen und langen Ladepausen. Es bleibt abzuwarten, ob Bioware diese technischen Probleme auf dem PC lösen kann und wie sich das auf die Systemanforderungen auswirken wird. Aber noch haben die Entwickler ja ein paar Sekunden Zeit. **HK**



Mass Effect erzählt seine packende Geschichte mit spannenden **Zwischensequenzen**.

Mass Effect

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Mai 2008**
► Hersteller **Bioware / EA** ► Status **zu 85% fertig**

Heiko Klinge: Auf der Konsole habe ich das Science-Fiction-Epos wie im Rausch durchgespielt. Selten zuvor habe ich mich mit einem Helden so sehr identifiziert, selten zuvor so mit Entscheidungen gehandelt. Wie eine perfekte PC-Umsetzung aussieht, hat Bioware bereits mit Jade Empire vorgemacht. Entsprechend hoch sind meine Erwartungen bei Mass Effect. Macht's noch einmal, Jungs!



heiko@gamstar.de

Potenzial **Sehr gut**

GTA 4

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4056
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4608

Niko Bellic will in erster Linie zwei Dinge: Schnelles Geld und späte Rache. Rache an jemandem, der ihm vor Jahren zuhause in seiner alten Heimat Serbien übel mitspielte und sich nun ins ferne Liberty City, USA, verkrochen hat. Da kommt es Niko gerade recht, dass sein Cousin Roman in derselben Stadt lebt und ihm zumindest bei seiner ersten Suche weiterhelfen kann – bei der nach dem schnellen Geld. Denn Roman prahlt damit, es in Amerika geschafft zu haben. Er verspricht Niko ein großes Haus, große Autos und Frauen mit großen... naja, Frauen halt. Als Niko in Liberty City ankommt, sieht das alles jedoch ganz anders aus: Roman haust in einem verkommenen Apartment, sein ach so

florierendes Geschäft entpuppt sich als kümmerliches Taxiunternehmen. Das Einzige, was Roman reichlich hat, sind Schulden bei der organisierten Kriminalität. Und so wird Niko in einen Strudel aus Intrigen, Gewalt und Drogen gezerzt. Trotz aller Wirren verliert er nie seine Ziele aus den Augen: schnelles Geld und späte Rache.

Arbeit gesucht

Natürlich wird Niko nicht für die gesamte Dauer des Spiels auf Ro-

mans Gästecouch schlafen, natürlich verdient Niko allmählich Geld und gewinnt Ansehen in der Stadt. Er wird aber nicht wie in **GTA Vice City** Vorstadtvillen oder Luxusdiskos sammeln, sondern voraussichtlich »nur« ein einflussreicher Gangsterboss werden. Alles andere wäre nicht realistisch, und Realismus ist das neue Aushängeschild von **GTA**. Vorbei ist die Zeit der Playstation-2-Klötzchengrafik, **GTA 4** kann mit Grafikreferenzen wie **Call of Duty 4** locker

mithalten. Als wir mit Romans alter Karre durch Liberty City fahren, beeindruckt uns vor allem der Detailreichtum des Spiels. Hier und da liegt Müll in den Straßenecken, die Fußgänger wirken nicht mehr wie Klone, sondern verhalten sich fast wie echte Menschen. Sie gehen ihrem Tagwerk nach, reden miteinander oder blättern am Zeitungsstand in Magazinen. Besonders real wirkt der Verkehr: Autos ordnen sich ein und blinken, nähert sich Polizei

Schluss mit Comic-Look, leuchtenden Farben und teenietauglichen Hiphop-Gangstern: Teil 4 der Serie ist ein knallhartes Erwachsenenspiel.



Die Broker Bridge ist nahezu baugleich mit ihrem Vorbild, der **Brooklyn Bridge** in New York. Die Spielwelt von GTA 4 umfasst ganz Liberty City und ist ungefähr so groß wie die von GTA San Andreas.



oder Feuerwehr mit Blaulicht, bilden die Wagen eine Gasse oder fahren rechts ran. Und dank der stark verbesserten Optik verschwinden Objekte jetzt nicht mehr vor unseren Augen. Der Preis dafür werden gestiegene Hardware-Anforderungen sein.

Zeuge gesucht

Was die Autos angeht, bietet **GTA 4** einen Realismus, der dem von Rennspielen gleicht. Jedes Fahrzeug hat ein detailliertes Scha-

densmodell, sogar kleine Kratzer und Einschusslöcher können wir erkennen. Die Räder sind einzeln aufgehängt und federn je nach Untergrund: Als wir durch ein Schlagloch fahren, neigt sich der Wagen spürbar zur Seite und bricht ein bisschen aus – diese kleinen Details machen **GTA 4** so glaubwürdig. Romans Karre fährt sich zwar ein wenig schwammig für unseren Geschmack, wir müssen Gas, Bremse und Handbremse mit mehr Gefühl einsetzen, als wir sonst in der **GTA**-Serie gebraucht haben, aber das kann auch am Baujahr der Rostlaube liegen. Wir fahren erstmal zu Brucie, einem Freund von Roman, der eine Werkstatt betreibt. Vielleicht kann der ja etwas am Fahrwerk schrauben. Aber Brucie, ein **GTA**-typisch abgedrehter Muskelmann, hat andere Pläne. Wir sollen für ihn einen Spitzel ausschalten, der Brucie bei der Polizei verpiffen hat. Wir willigen ein, doch mit einfachem hinfahren, rumbalieren, Geld bekommen ist es bei **GTA 4** meistens nicht getan. Unsere Zielperson ist im Zeugen-schutzprogramm, so einfach werden wir den also nicht finden. Brucie gibt uns den Tipp, den Polizeicomputer in einem Streifenwagen nach dem Kerl zu durchforsten. Kein Problem, Autos klauen gehört ja zum **GTA**-Handwerk.

Gangster gesucht

Natürlich könnten wir jetzt Rabatt veranstalten, bis die Polizei kommt, um so einen Streifenwagen in die Finger kriegen. **GTA 4** macht es uns aber leichter – und wiederum glaubwürdiger. Mit unserem Handy wählen wir einfach die Notrufnummer und melden einen Überfall an der nächsten Straßenecke, schon fährt wenig später die Polizei vor. Nach dem gleichen System ordern wir auch die Feuerwehr oder einen Krankenwagen – eine coole Idee! Während der eine Beamte nach dem Rechten schaut, zerren wir den anderen aus dem Streifenwagen. Der junge Polizist ruft noch: »Bitte nicht, ich stehe kurz vor der Pensionierung!«, doch da sind wir schon längst davongebraust. **GTA**-typisch blinkt nun am rechten oberen Bildschirmrand ein Sheriffstern; die Polizei sucht uns also – vorerst allerdings nur mit niedriger Priorität. Anders als in den Vorgängerspielen gilt unser Haftbefehl nur in einem Umkreis von wenigen hundert Metern, ausgehend von dem Polizeibeamten, der die Tat beobachtet hat. Verlassen wir das Suchgebiet, das auf unserer Minikarte angezeigt wird, erlischt der Stern nach kurzer Zeit wieder. Werden wir aber von einem weiteren Beamten erspäht, verschiebt sich das

Echte Gefechte

Die Schießereien in **GTA 4** fühlen sich viel realistischer an als in den Vorgängern:

- Trefferzonen. Schüsse in die Beine lassen Gegner straucheln und zu Boden fallen, Kopftreffer erzeugen maximalen Schaden.
- Deckung. Niko kann wie in *Rainbow Six*: Vegas aus der Deckung feuern – sogar blind.
- Zielhilfe. Die Zielhilfe der Konsolenfassung ist nun flexibler. Wir können dabei einzelne Trefferzonen des Gegners anvisieren.

Zielgebiet zu seinem Standpunkt. Je höher unsere Fahndungsstufe, desto größer wird auch der Suchradius und desto gefährlichere Truppen schickt die Staatsmacht ins Rennen. Als geschickter Fahrer können wir aber auch hohe Fahndungslevels wieder loswerden, ohne gleich den Wagen umlackieren zu müssen. Da macht das Katz-und-Maus-Spiel mit der Polizei noch viel mehr Spaß.

Adresse gesucht

Wir fahren in eine ruhige Seitenstraße und nehmen uns den Polizeicomputer vor. Wie der T 1000 in **Terminator 2** geben wir den Namen des Gesuchten in die Datenbank ein und finden schließlich die Adresse unseres zukünftigen Opfers. Wir fahren zu seinem Versteck. Anstatt uns nur die Rich-



Liberty City wirkt durch die Fülle von geschäftigen Fußgängern ausgesprochen lebensecht.



Will Niko aus dem Auto schießen, schlägt er zuerst mit seinem Ellbogen die Seitenscheibe ein.



Die Mimik der Spielfiguren ist deutlich zu lesen, auch außerhalb der Zwischensequenzen.



Schluss mit Playstation-Gratik: Die Explosionen in **GTA 4** sehen so gut aus wie in modernen Ego-Shootern.



Auf hohen Fahndungsstufen jagt die Polizei uns nach wie vor mit **Hubschraubern**, später sogar Panzern.

tung anzuzeigen, benutzt **GTA 4** ein Navigationssystem, das uns auf der Minikarte genau anzeigt, wo wir abbiegen müssen – bei Luxuskarossen sogar mit Sprachausgabe. Beim Spitzel angekommen, dirigiert uns das Spiel auf eine Markierung vor der Tür des Burschen. Der Punkt ist viel unauffälliger als in den alten **GTA**-Spielen und stört deshalb nicht die glaubwürdige Spielwelt. Als wir an der Tür ankommen, startet eine Zwischensequenz, in der unsere Zielperson aus dem Fenster klettert und mit einem Auto davonrast. Wir flitzen zurück zu unserem Wagen und nehmen die Verfolgungsjagd auf. Wir heizen mit Blaulicht durch die Straßen von Liberty City, andere Fahrzeuge machen uns Platz, Fußgänger springen zur Seite, Niko schlägt mit dem Ellbogen die Scheibe ein und schießt dem Flüchtenden hinterher – Szenen wie in einem Actionfilm! Per Tastendruck wechseln wir zu kinoreifen Kameraperspektiven, die bei voller Fahrt zwar spieluntauglich sind, aber tolle Bilder liefern.



Niko soll einen LKW kapern. Dank der **Euphoria-Engine** baumelt er dabei hin und her.



Wie in *Rainbow Six: Vegas* kann Niko Bellic blind aus der **Deckung** heraus feuern.

Anschluss gesucht

Irgendwann treffen wir den fliehenden Spitzel in voller Fahrt in den Kopf. Er sackt tot zusammen, seine Stirn kracht auf das Lenkrad und der Wagen rollt hupend in den Straßengraben – Mission erledigt. Wir müssen nun nicht erst mühsam zu unserem Unterschlupf fahren, um das Spiel zu speichern: **GTA 4** sichert unseren Fortschritt automatisch. Versauen wir einen Einsatz, können wir ihn direkt erneut versuchen, ohne zeitraubendes Rumgegurke. Brucie meldet sich per Telefon und ist hell erfreut über das Schicksal des Spitzels. Als **GTA**-Veteranen wissen wir, was kommt: Brucie dient uns fortan als Anlaufstelle für weitere Aufträge. Doch auch hier bietet **GTA 4** Neues: Das Handy klingelt noch einmal und nun will Cousin Roman mit uns einen heben gehen. Einfach so. In **GTA 4** hocken unsere Arbeitgeber nicht einfach den ganzen Tag rum und warten, dass wir vorbeikommen und Zwischensequenzen auslösen – sie wollen wie Freunde be-



Fährt unser Held **Motorrad**, zieht er sich erst einen Helm an – Sicherheit geht vor. Mutti wäre stolz.

handelt werden. Deshalb verabreden wir uns regelmäßig mit unseren Kontaktpersonen. Wir können etwa Brucie per Kurznachricht für morgen zum Bowling einladen, dann freut der sich und ist vielleicht in Zukunft besonders nett zu uns. Ignorieren wir unsere Kumpels oder versetzen sie sogar, werden sie sauer und wollen erstmal nichts mehr mit uns zu tun haben. Einen Schnaps mit Roman lehnen wir also nicht ab, werfen das Navi an und fahren los.

Zündschloss gesucht

Nach einer (wie üblich) herrlichen Zwischensequenz und zwei Flaschen Wodka auf die alten Zeiten finden wir uns mit Roman vor unserem Wagen wieder – voll wie Tausend Russen. Oder zwei Serben. Die beiden taumeln in der Gegend herum und lallen, was das Zeug hält. Uns kommen die Tränen vor Lachen! Die Bewegungen der Spielfiguren werden von der Euphoria-Engine berechnet, die ausschließlich für die Animationen im Spiel zuständig ist. Das Ergebnis sieht wahnsinnig realistisch aus. Niko und Roman stolpern sogar übereinander und versuchen, sich an Passanten festzuhalten, die sich ebenso lebensecht losreißen – irre! Aua: Das gleiche Programm berechnet auch die Fußgänger, die wir kurz darauf im Suff überfahren (die Kamera schwankt so sehr). Die fliegen im hohen Bogen über die Motorhaube, prallen gegen Later-

nenpfähle und knallen auf den Bordstein. Das tut uns schon beim Zuschauen furchtbar weh.

Opfer gesucht

Tatsächlich wirkt **GTA 4** mitunter so glaubwürdig, dass es fast ein bisschen Unbehagen auslöst. Bei einer anderen Gelegenheit wollen wir etwa einen Polizeiwagen entführen, drücken aber die falsche Taste und zücken unsere Schrotflinte. Die beiden Beamten im Auto, die eben noch geradeaus auf die rote Ampel gestarrt haben, drehen ihre Köpfe in unsere Richtung. Der Fahrer reißt die Hände hoch, seine Augen sind schreckensgeweitet, der Beifahrer lehnt sich im Sitz nach vorne und ruft: »Sohn, das willst Du nicht tun!« Tatsächlich wollen wir das eigentlich gar nicht, aber nun ist es zu spät. Als wenig später in einer Verfolgungsjagd der Körper des toten Beifahrers aus dem Wagen rollt und im Straßengraben liegen bleibt, plagt uns fast ein schlechtes Gewissen. Derartige Probleme hat Niko wahrscheinlich nicht. Für Geld tut der scheinbar alles. Doch wen der Serbe nun eigentlich jagt, das will Rockstar noch nicht verraten. Wer auch immer es ist, ob ein Militärkamerad, mit dem Niko im Balkankrieg gekämpft hat, ein abtrünniges Familienmitglied oder gar eine ehemalige Geliebte: Wir wollen nicht in seiner (oder ihrer) Haut stecken – in der von Niko gefällt es uns nämlich ausgezeichnet. **FAB**

GTA 4

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

Fabian Siegmund: In dieser Preview kommt viermal das Wort »glaubwürdig« vor, denn das ist das zentrale Element, das **GTA 4** von seinen Vorgängern abhebt – und mich so begeistert. Die PC-Version ist zwar immer noch nicht angekündigt, doch die Xbox-360-Fassung erscheint schon Ende April, und die technischen Hürden zur Umsetzung von dieser Plattform auf den PC sind gering.



fabian@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet

The Agency

Agenten sterben einsam. Das ist nicht nur der Titel eines Filmklassikers, sondern auch Spiongesetz. Sony Online Entertainment will das bald ändern.

gamestar.de
 -Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: 4585
 -Infos zum Spiel
 ► Quicklink: 4048

Online-Rollenspiele haben bekanntlich keinerlei Skrupel, Welten mit zahllosen Superhelden vollzustopfen, Exklusivität auf große Taten gibt es nicht. Eine der letzten Ein-Mann-Bastionen soll im zweiten Quartal des Jahres fallen: Sony Online Entertainment will in **The Agency** den Spion als Gruppenwesen etablieren.

Agenten-Check

Wer damit rechnet, dass in **The Agency** 40 Spione gemeinsam irgendwelche Terroristenbehausungen überfallen, um dann im Keller den Oberbösewicht zu killen, der irrt. Großveranstaltungen, wie wir sie aus **World of Warcraft** kennen, wird es nicht geben. Höchstens vier Helden treten gemeinsam in Aufträgen an, um etwa ein Bombenattentat auf die deutsche Botschaft in Prag zu verhindern. Ideal läuft das mit gut aufeinander abgestimmten Spezialisten: Es soll Meuchelmörder, Waffenspezialisten, Schleichexperten, Rettungskräfte und Techniker geben. Und gerade Letztere



Wenn alle **Fundamentsäulen** in der deutschen Botschaft in Prag in die Luft gehen, ist die Mission gescheitert.

sind trotz des eher langweiligen Titels sehr wichtig. Techniker knacken Schlösser, entschärfen Sprengsätze und sorgen darüber hinaus für Rückhalt: Sie platzieren Checkpoints, die Ihnen dann helfen, wenn ein Kamerad das Zeitliche gesegnet hat. Dank des Rücksetzpunkts steigt der Spion nämlich wieder nahe des aktuellen Geschehens ein. Ansonsten müsste er vom Levelanfang zu seinen Mitstreitern laufen.

Schlitten fahren

Statt per Klick auf ein Icon eine Fähigkeit zu aktivieren, ist die Steuerung in **The Agency** ähnlich direkt wie in **Tabula Rasa**. Sie visieren per Fadenkreuz ein Ziel an, schießen, Treffer! Doch Schießereien oder das Entschärfen von Bomben sind nur der Beginn. Verfolgungsjagden mit schnellen Schlitten soll es ebenso geben wie Hubschraubereinsätze. Oder Sie seilen sich mit Gadgets von

Dächern ab, um sich Zugang zu einem Gebäude zu verschaffen.

Für Entspannung wird auch gesorgt: Befinden Sie sich nicht in einer Mission, halten Sie sich im Hauptquartier auf, streifen durch die Stadt, setzen sich in eine Bar oder spielen in einer Spielhalle. Clevere Agenten nutzen die Zeit allerdings, um Partner, neue Gimmicks und Waffen aufzutreiben. Und ehrlich: Sind Agenten nicht per Definition clever? **PET**



Alle Klassen dürfen **Bleipusten** tragen. Ballern könnte das Kerngeschäft werden.

The Agency

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► **Termin 2. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Sony Online/ Sony Online** ► Status **zu 70% fertig**

Petra Schmitz: Ein interessantes Szenario, das Sony Online sich da ausgesucht hat. Jedoch könnte genau das zum Stolperstein werden. Denn wenn ich einen Agenten spiele, will ich auch entsprechende Einsätze erleben; eben mal schleichen müssen und nicht nur stumpf rumballern. Die größte Verantwortung liegt deswegen meiner Ansicht nach auf den Schultern der Missionsdesigner. Ich hoffe, die machen ihre Arbeit gut.



petra@gamestar.de

Race Driver Grid



LeMans statt DTM, Drifts statt Offroad, Team-Management statt Tuning: Die traditionsreiche Rennspielserie wagt einen radikalen und spektakulären Neuanfang.

DVD
- Video-Trailer

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4191
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4469

Bilder vom Entwickler

Die Bilder auf diesen Seiten stammen laut Codemasters vom November und wurden geringfügig nachbearbeitet. Der Grund: Der Entwickler muss sämtliche Bilder von den lizenzierten Autoherstellern freigeben lassen. Wir haben Grid am 29. Januar gespielt und können bestätigen, dass das Spiel genauso gut aussieht wie auf den Screenshots.

Ein bisschen eingeschnappt sind wir ja schon: Da quietschen die Reifen, Blech fliegt uns entgegen, es sprühen die Funken ... und wir haben rein gar nichts dazu beigetragen! Denn es sind tatsächlich vom Computer gesteuerte Fahrer, die sich jetzt schon satte zwei Runden lang verbissen bekämpfen – schweißtreibend wenige Zentimeter entfernt von unserer Stoßstange. Uns bleibt nur die staunende Zuschaurolle, die Tür-an-Tür-Drängelei lässt keine Lücke zum Überholen. Plötzlich verschätzt sich einer der beiden Sturköpfe, bleibt einen Tick zu lang auf dem Gaspedal und reißt seinen Widersacher mit ins Kiesbett.

Wenn zwei sich streiten, freut sich der GameStar-Redakteur: Zum einen über den doppelten Positionsgewinn, zum anderen über die schon jetzt verblüffend menschlich wirkenden KI-Gegner und das tolle Schadensmodell von **Race Driver Grid**. Der sechste Teil der Codemasters-Rennspielserie macht aber nicht nur vieles besser als die Vorgänger – er macht vor allem vieles anders.

Andere Serien

Die größte Änderung steht bereits im Namen: Erstmals seit fünf Jahren fehlt der Zusatz »DTM«, die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft fällt in **Grid** also aus. **Race Driver**-Produzent Clive Moody erklärt uns die Gründe für diese Entscheidung: »Wir arbeiten bereits seit zwei Jahren an Grid und mussten früh festlegen, welche Rennserien wir simulieren wollen. Zu diesem Zeitpunkt war aber noch unklar, ob die DTM überhaupt weiter existieren wird. Außerdem hätten wir nur Autos und Fahrer aus der letzten Saison verwenden können, weil die neue Runde erst im April 2008 beginnt.« So weit, so enttäuschend für die deutschen DTM-Fans. Allerdings verriet uns Moody hinter vorgehaltener Hand, dass Codemasters

nach wie vor die Lizenzrechte besitzt und zumindest darüber nachdenkt, die DTM per Update noch nachzuliefern.

Ohnehin verlagert sich der Fokus bei **Race Driver Grid** weg von realen Serien und hin zu fiktiven Meisterschaften. Es gibt drei große Regionen, in denen wir gleichzeitig oder auch separat Karriere machen können – jedes Gebiet stellt uns dabei vor völlig andere fahrerische Herausforderungen. In Europa rasen wir mit Renn- und Tourenwagen über klassische Strecken wie Spa, Donington oder den Nürburgring. Die USA locken mit PS-starken Muscle Cars und abgesperrten Innenstadtkursen in Washington, Detroit oder San Francisco. Völliges **Race Driver**-Neuland gibt's in Japan mit Drift-Wettbewerben im Hafen von



Jedes der 45 Autos dürfen Sie auch aus einer originalgetreuen und voll animierten Cockpit-Perspektive steuern. Hier brettern wir im Mustang über die Straßen von Detroit.



Yokohama oder auf den Serpentine des Haruma-Vulkans.

Andere Distanzen

Eine Lizenz haben wir aber doch noch entdeckt: die 24 Stunden von LeMans, inklusive der pfeilschnellen Prototypen von Audi, Porsche und Peugeot. Standardmäßig verdichtet **Grid** das Ausdauerrennen auf 24 Minuten, inklusive Tag- und Nachtwechsel. Puristen mit zu viel Zeit dürfen jedoch auch das Komplettprogramm absolvieren – allerdings ohne Fahrerwechsel, Tuning und Reparaturstopps. Die Boxengasse bleibt in **Race Driver Grid** erstmals grundsätzlich geschlossen. »Wir möchten, dass die Spieler die Rennen ausschließlich auf der Strecke gewinnen und nicht in der

Werkstatt. Deshalb fahren grundsätzlich alle mit den jeweils optimalen Wagen-Setups«, erklärt uns Clive Moody.

Andere Unfälle

Der Verzicht auf Boxenstopps klingt radikal, stört uns im Eifer des Gefechts aber zunächst nur wenig. Bis wir unseren ersten Unfall bauen: Mit einer Dodge Viper donnern wir mit 120 Sachen in die Leitplanke und bewundern zunächst einmal das beste Schadensmodell der Rennspielgeschichte. Unsere Windschutzscheibe zerbricht in Hunderte Glassplitter, die Motorhaube segelt im hohen Bogen davon, auch die Leitplanke hat eine ordentliche Delle abbekommen. Aber was nun? Unsere Viper zieht nach links, der

Motor röhrt vor sich hin, und eine Reparatur können wir vergessen – die Werkstatt hat in **Grid** einmal zu. Endlich der große Moment für Clive Moody, der uns betont lässig empfiehlt: »Spul doch einfach die Zeit zurück!« Und tatsächlich: Wie in der **Prince of Persia**-Serie können wir per Knopfdruck ein paar Sekunden in die Vergangenheit reisen und den Unfall beim zweiten Anlauf vermeiden. Ein unrealistischer, aber dennoch genialer Kniff – die ebenso genretypischen wie frustrierenden Renn-Neustarts gehören damit der Vergangenheit an. Wie oft diese Zeitreise möglich sein wird, wollen die Entwickler noch ausbalancieren. Fest steht aber bereits, dass man diese Funktion auf Wunsch deaktivieren kann.

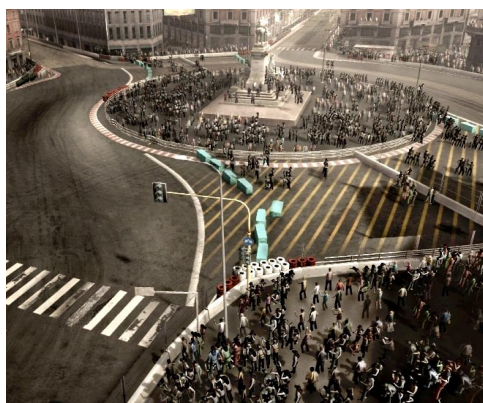
Zu Besuch bei Codemasters



Wir waren einen ganzen Tag lang zu Gast im englischen **Warwickshire**, haben Interviews geführt, Präsentationen angeschaut und die neueste **Grid**-Version gespielt.

Andere Karriere

Auch beim Karrieremodus probiert **Race Driver Grid** etwas Neues und fordert erstmals unser Talent als Manager. Das erste Geld verdienen wir als Auftragsfahrer. Wir entscheiden uns für einen Job in Europa, den USA oder Japan, das entsprechende Auto bekommen wir für die Dauer der Meisterschaft gestellt. **Grid** erspart uns so die langweilige Golf-Phase vieler Rennspiele. Wir fahren sofort mit Traumwagen wie dem Aston Martin DBR9 oder einem Boss 302 Mustang – ohne sie aller-



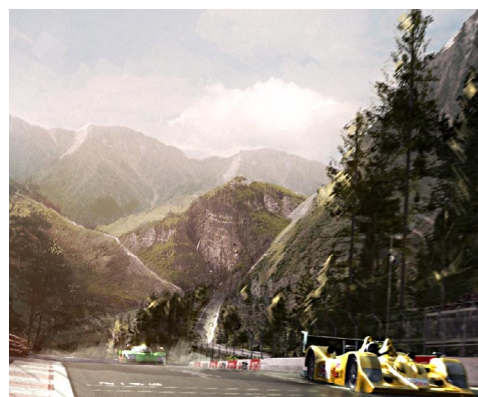
Am Kurs von **Milano** tummeln sich 40.000 animierte 3D-Zuschauer.



Beim Duell am Washington Monument (rechts oben) drängen wir unseren Konkurrenten in den **Reifenstapel**.



Das **Schadensmodell** zerstört präzise jedes Einzelteil der beteiligten Autos.



Der Rennkurs am **Berg Kumotori** ist wunderschön ausgeleuchtet.

Die drei Regionen



Bestätigte Strecken: San Francisco, Detroit, Washington (Bild)
Bestätigte Autos: Dodge Viper SRT-10, GTR Mustang Concept, Dodge Challenger, 1970 Boss 302 Mustang



Bestätigte Strecken: LeMans, Spa (Bild), Mailand, Nürburgring, Donington
Bestätigte Autos: Aston Martin DBR9, Porsche 911 GTR3, Ferrari F430, Lamborghini Murcielago, Audi R10



Bestätigte Strecken: Yokohama Docks, Haruna, Tokyo Shibuya (Bild), Okutama
Bestätigte Autos: Mazda 787B, Nissan Silvia, Subaru Impreza, Nissan Skyline, Honda NSX-R

dings wirklich zu besitzen. Das geht erst, nachdem wir genügend Kleingeld für unser eigenes Rennteam reingeholt haben und die dynamische Karriere Vollgas gibt. Mit Rennerfolgen verdienen wir einerseits Geld für neue Luxuschlitten und verbessern außerdem unseren Ruf. Das schaltet neue Meisterschaften frei und weckt zudem das Interesse von Sponsoren. Die wiederum koppeln ihre Zahlungen an Zielvorgaben, etwa ein anderes Team zu schlagen oder eine bestimmte Platzierung zu erreichen. Logisch, dass wir bei so vielen Aufgaben jede Hilfe gebrauchen können. Also verpflichten wir weitere Fahrer für unser Team, von denen uns jeweils einer im nächsten Rennen unterstützt. Auf taktische Anweisungen wird **Grid** verzichtet, jeder der über 300 zur Verfügung stehenden KI-Kollegen soll je-

doch einen eigenen Fahrstil haben. Wie das funktioniert, konnten wir allerdings noch nicht ausprobieren, die Teamkameraden fehlten in unserer Alpha-Version.

Andere Drifts

Genug der Theorie, zurück zur Praxis: Wir starten einen Drift-Wettbewerb im Hafen von Yokohama, erwarten das **Need for Speed**-typische actionreiche Punktesammeln und werden erneut positiv überrascht. Die Drifts fahren sich sogar noch glaubwürdiger als in **Juiced 2**: Vom Gas gehen, Lenkrad einschlagen, Heck ausbrechen lassen, gefühlvoll den richtigen Driftwinkel finden und halten. Und das alles lässt sich erstmals auch in der großartigen Cockpit-Perspektive vernünftig steuern. Der Trick: ein kleines LCD-Gerät auf dem Armaturenbrett, das den aktuellen

Driftwinkel anzeigt. Auch bei den Spielmodi haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen. So schlittern im »Drift Battle« zwölf Autos gleichzeitig um die Kurven – je besser unsere Position, desto mehr Punkte gibt's für die Drifts. Tempobolzer können Trickser also noch in letzter Sekunde abfangen. Ähnlich spannend klingt das Downhill Drifting, das in unserer Version aber noch fehlte: Ähnlich wie in den Canyon-Rennen von **Need for Speed: Carbon** müssen wir auf einer kurvigen Bergstraße möglichst nah am vorausfahrenden Gegner kleben.

Andere Optik

Egal ob LeMans, San Francisco oder Yokohama: So wunderschön die Strecken wie in **Race Driver Grid** haben wir noch nie befahren – das sehen Sie auf den Bildern. Rund 40.000 3D-Zuschauer ju-

beln uns in LeMans zu, die originalgetreu nachgebauten Häuserfassaden von San Francisco spiegeln sich auf unserer Motorhaube, der Sonnenuntergang von Yokohama blendet uns mit herrlichen Überstrahleffekten. Was Sie nicht sehen, sind die unzähligen atmosphärischen Details: Fahnen am Streckenrand flattern, wenn wir vorbeirauschen, Zuschauer zucken zurück, wenn wir in die Bande krachen.

Das alles schreit nach einem Hochleistungsrechner auf Nasa-Niveau. Clive Moody beruhigt uns: »Wir haben unsere Grafiktechnologie stark optimiert und werden exakt die gleichen System-Anforderungen haben wie bei Colin McRae: Dirt.« Gut, die waren schließlich auch hoch genug. Dennoch sind wir ausnahmsweise mal froh, dass sich etwas nicht geändert hat. **HK**



Drift-Wettbewerb: Die Aufkleber auf dem Auto entsprechen unseren aktuellen Karriere-Sponsoren.

Race Driver: Grid

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **2. Quartal 2008**
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status zu 75% fertig

Heiko Klinge: Eigentlich wollte ich sauer sein: auf die Streichung der DTM, das fehlende Tuning und die gefühlte 437ste. Drift-Simulation. Aber nach meiner Probefahrt verzeihe ich jede noch so radikale Änderung meiner Lieblings-Rennspielserie. Grid fährt sich hervorragend, prahlt mit einem luxuriösen Fuhrpark und hat viele gute neue Ideen. Hier stehen alle Zeichen auf Rennspiel-Referenz!



heiko@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet

They

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4263
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4264

Science-Fiction? Kennen wir. Horrorstimmung? Ein alter Hut. Brachiale Action? Auch schon dagewesen. Nur eine Waffe? Das ist neu. Unzählige Waffen? Auch das ist neu. Das ist They.



Das Shuttle setzt in einer heruntergekommenen Straßenschlucht zur Landung an. »Ich glaube, das Notsignal kommt aus einem dieser Gebäude«, brüllt uns der Pilot durch das Dröhnen der Turbinen zu. Hart setzt das Schiff auf. Draußen: zerbombte Häuser, qualmende Autos, das ganze Chaos einer jüngst geschlagenen Schlacht. »Schnappen Sie sich Ihre Knarre«, schallt es aus

dem Cockpit. Ach ja, die Waffe. Beim Gedanken an all die Actionhelden, die ein Dutzend Schießprügel mit sich herumschleppen müssen, schmerzt uns das Kreuz. Der Ego-Shooter **They** vom polnischen Entwickler Metropolis (**Infernal**) macht es anders und gibt dem Spieler nur eine einzige Waffe in die Hand. Doch an der dürfen Sie nach allen Regeln der Kunst herumbasteln – im wahrsten Sinne.

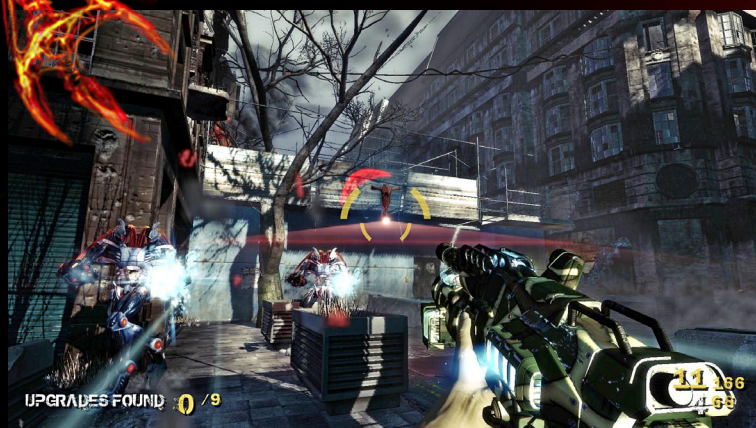
Sie kommen

They spielt im London des Jahres 2012. Aus dem Nichts greifen Killer-Roboter an, die die englische Hauptstadt gnadenlos unterjochen. Die monströsen Blechheinis sind jedoch nur Marionetten für »Sie«, eine offenbar außerirdische Macht, die die Vernichtung der Menschheit im Sinn hat. Mehr wollen die Entwickler nicht verraten. Auch bis zum Erscheinen des Spiels soll die, vom Team als Mystery-Thriller im Stile von **Lost** bezeichnete, Geschichte ein Geheimnis bleiben. Denn Metropolis möchte einen Großteil der

Spannung damit aufbauen, dass die Pläne der »Sie« sowie die Hintergründe der Hauptfiguren stückweise in der (etwa zwölf Spielstunden umfassenden) Kampagne enthüllt werden. Solange das wie geplant funktioniert, soll uns das recht sein. Wir schnappen uns unsere Waffe und stapfen aus dem Shuttle. »Halt«, ruft uns der Pilot hinterher. »Vorher solltest du noch deine Knarre aufrüsten«. Stimmt, da war ja was.

Sie basteln

Zu Beginn eines jeden Levels dürfen wir im Landungs-Shuttle an



Zerstören wir die fliegenden Drohnen nicht möglichst schnell, rufen diese nach Verstärkung.



unserer Waffe schrauben, vergleichbar mit dem virtuellen Werkstattbesuch eines **Need for Speed**. Die beiden separaten Läufe definieren die Feuermodi der Waffe, etwa Schnellfeuer und Granaten. Der Generator kümmert sich um das Munitions-Management, und in den sogenannten Gadget-Slot packen wir Extras wie Zielvorrichtungen, Nachtsichtgeräte oder Stabilisatoren. Wie im Online-Shooter **Kwari** gibt es keine Munitionstypen. Stattdessen brauchen Energie-, Projektil- oder Plasmageschosse unterschiedlich viel Strom, den Sie etwa zerstörten Robotern stibitzen oder aus Steckdosen zapfen. Unendlich tunen dürfen wir unsere Knarre jedoch nicht. Am oberen Bildschirmrand zeigt ein Fortschrittsbalken, wie viel Prozessorleistung für die bereits verwendeten und die neu eingepflanzten Elemente benötigt wird. Sprengen die Upgrades den momentanen Rahmen, dürfen wir sie nicht verbauen. Das bringt ein wenig Taktik ins Spiel – nimmt man den mächtigen Granatwerfer oder lieber den Scharfschützen-Aufsatz mit? Doch keine Angst: Sie sind nicht nur auf ein Waffen-

Setup pro Level beschränkt. An der Upgrade-Maschine dürfen Sie mehrere Bausätze zusammenschrauben und auf Tasten verteilen. So können Sie wie aus anderen Shootern gewohnt im Gefecht ratzfatz etwa vom Schrotgewehr zur Plasmapuste wechseln, haben aber den Vorteil, durch massig Kombinationsmöglichkeiten aus einer weit größeren Vielfalt an Waffen wählen zu können. Be-

sonders effektive Kombis und Voreinstellungen sollen Sie speichern und sogar online mit anderen Spielern tauschen dürfen. Das Ziel: Die optimal an Ihre Spielgewohnheiten angepasste Waffe, der Bits und Bytes gewordene Traum jedes Shooter-Fans.

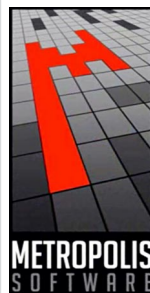
Sie malen

Nicht nur an der Leistung der Waffe dürfen wir herumbasteln, auch



Zahlreiche **Skriptsequenzen** erzählen die mysteriöse Geschichte. Achten Sie auf den realistischen Schattenwurf auf unserer Waffe.

Entwickler-Check



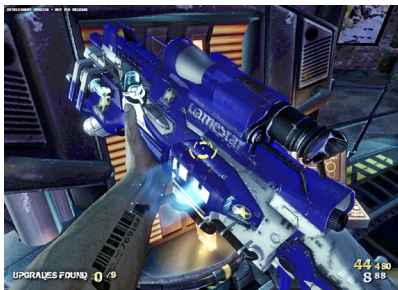
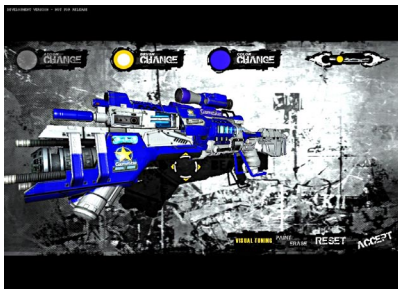
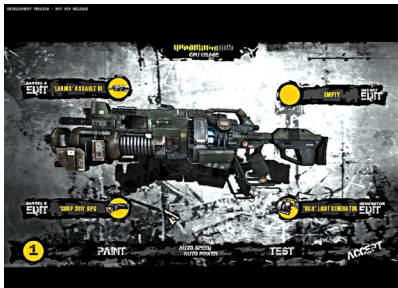
Metropolis wurde 1992 gegründet und hat sich seit dem als unabhängiges Entwicklerstudio für Actionspiele etabliert. Zum Portfolio des polnischen Teams gehören unter anderem die gelungene Himmel-Hölle-Ballei **Infernal** sowie der miserable Schleich-Shooter **Gorky Zero** (GameStar-Wertung: 45 Punkte). Für

die bisherigen Projekte hat Metropolis mit teils namhaften Herstellern wie Ubisoft, Jowood und Interplay zusammengearbeitet. Für **They** sucht das 30-köpfige Team momentan noch einen Publisher. Metropolis hat seinen Sitz in Warschau.

Bislang veröffentlichte Spiele (Auszug): Archangel, Gorky Zero, Infernal, Soldier Elite, Teenagent

Momentan in Arbeit: They

Waffen-Bastelstunde



In **They** können wir unsere **Waffe** nicht nur aufrüsten, sondern auch individuell bepinseln. Entweder greifen wir dafür auf vorgefertigte **Stempel und Farben** zurück oder importieren eigene Bilder und Logos, die wir auf das Chassis kleben. Das Resultat kann sich sehen lassen: Unser blau-weißes **GameStar-Gewehr** wird die Monster das Fürchten lehren.

das Aussehen lässt sich frei gestalten (siehe Kasten). Für Online-Gefechte müssen importierte und auf die Waffe gekleisterte Bilder und Logos allerdings erst vom Entwickler freigeschaltet werden. So soll verhindert werden, dass jemand unerlaubt Werbung



Energie-Munition taugt am besten gegen Roboter. Die Geisterwesen sind dagegen jedoch weitgehend immun.

macht oder verbotene Motive auf seine Waffe pinselt. Die Gestaltungsmöglichkeiten gehen allerdings noch weiter. Wer im Besitz eines 3D-Programms wie Maya oder 3DStudio Max ist, kann Polygon-Modelle erstellen und diese an das Gewehr schrauben. Metropolis erhofft sich durch solche Spielereien, dass die Teilnehmer mehr Spaß an Online-Gefechten haben. Immerhin ziehen Sie mit Ihrem »Baby« in die Schlacht und dürfen damit angeben. Clans wiederum könnten zum Beispiel mit uniformen Knarren antreten.

Sie kämpfen

Schluss mit der Schrauberei – auf in den Kampf! Wir kommen gerade einige Schritte weit, als uns eine fliegende Drohne scannt. Die ist offenbar genauso schockiert wie wir, ergreift die Flucht – und schlägt Alarm. Plötzlich sind wir von wild ballernden Robotern umzingelt. Die Dosen sind allerdings nicht gerade mit Intelligenz gesegnet; bis auf rudimentäre An-

griffs- und Verteidigungsmanöver beherrschen die Burschen keinerlei Taktik. Das ändert sich, wenn »Sie« die Roboter steuern, erkennbar an rot schimmernden Spektralwesen, die auf den Metallkolossen hocken. Dann agieren die Feinde im Team und zerbröseln aktiv unsere Deckung. Nun bleibt die Frage: Schießt man den Geist runter (geht nur mit Plasma-Geschossen) und hat es danach immer noch mit einem (wenn auch dummen) Robo-Killer zu tun oder ballert man dem Wesen die Maschine unter seinem durchsichtigen Hintern weg? Entscheiden wir uns für Letzteres, kann es sein, dass »Sie« sich eine neue Marionette suchen und wieder auf uns losgehen – cool!

Sie erkunden

Zwischen den Ballereien sorgt **They** immer wieder für Horrormomente, die dem subtilen Grusel und den derben Schockeffekten eines **F.E.A.R.** in nichts nachstehen. So treffen wir in einem halb-

zerstörten Gebäude auf einen Jungen, der mysteriöses Zeug vor sich hin brabbelt und immer wieder spurlos verschwindet. Plötzlich tanzen die Schatten an den Wänden, der ganze Raum scheint sich zu drehen, unser Blick fängt gerade noch ein durchs Bild huschendes Wesen ein, die von ihm angestoßene Glühbirne taumelt um ihr Kabel und taucht den Flur in gespenstisches Licht. Apropos Licht: Die überarbeitete (und nun auch DirectX-10-fähige) Nitrous-Engine aus **Infernal** macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Durch aufwändige Partikeleffekte sehen Rauch und Feuer wie Rauch und Feuer aus, und selbst dünne Maschendrahtzäune werfen knackscharfe Schatten auf den Boden oder unsere Waffe. Ob das in eineinhalb Jahren immer noch für offene Mäuler sorgt, bleibt indes fraglich – **They** soll laut IMC frühestens Ende 2009 erscheinen. **DM**



Hockt ein **Wesen** auf den Robotern, agieren diese weit klüger, weichen aus und zerstören unsere Deckung.

They

► **Angespielt** ► Genre: Ego-Shooter ► Termin: 3. Quartal 2009
► Hersteller: Metropolis / IMC ► Status: zu 60% fertig

Daniel Matschijewsky: Dieses Spiel steht und fällt mit seiner Geschichte. Wenn die Entwickler ihr Versprechen halten und eine motivierende und spannende Geschichte um die Invasion der »Sie« stricken, hat **They** das Zeug zum Ausnahme-Shooter. Vor allem das Basteln an der eigenen Waffe wirkt bereits jetzt sehr durchdacht und dürfte besonders in Multiplayer-Gefechten für viel Spaß und Dauermotivation sorgen.



danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

EA verspricht das schaurigste Spiel aller Zeiten. Wir haben den Titel ausprobiert und sind schockiert – im besten Sinne.

Dead Space

Wir haben uns von Zombies erschrecken lassen. Wir haben uns von Aliens erschrecken lassen. Als Computerspieler haben wir uns schon von allerhand erschrecken lassen. Dass wir wegen Luft, stinknormaler Luft, vor Angst aus dem Sessel springen würden, hätten wir daher nicht gedacht. Doch als wir durch die endlosen Gänge des Riesenraumschiffs Ishimura schleichen, durch die blutverschmierten Überreste seiner Besatzung waten und gebannt in die Dunkelheit starren, hüpfen wir vor Schreck vom Stuhl, als plötzlich direkt neben uns ein zischendes Ventil die Totenstille zerreißt. Rich Biggs von Electronic Arts, der uns mit einer spielbaren Version des Horror-Actionspiels besucht, freut sich: »Wir erzeugen in Dead Space viel Spannung durch solche gemeinen, aber harmlosen Überraschungen – bevor dann der richtige Erschrecker kommt!« Und tatsächlich haben wir uns kaum vom Schock erholt, da schießt uns ein schleimig-blutiger Tentakel entgegen, packt uns an den Beinen und zerrt uns den Korri-

dor entlang auf ein riesiges, zähnebewehrtes Maul zu. Wir strampeln, schießen, schreien – vergeblich. Der Greifarm stopft uns in den Rachen eines Ekelviehs, das unserem Helden mit einem Happs den Kopf abtrennt. Eine Riesensauerei. **Dead Space** kann also nicht nur mit subtilem Grauen, sondern auch mit sehr direktem Horror dienen.

Dem Ingenieur ist nichts zu schwer

Die Story von **Dead Space** erinnert an **Alien** oder **Event Horizon**: Die Ishimura ist in den Tiefen des Alls unterwegs, als plötzlich der Kontakt zu dem Riesenpott abbricht. Die Schiffseigner schicken daraufhin ein Reparaturteam ins All. Mit dabei ist der Ingenieur Isaac Clarke. Der stellt schnell fest, dass die Ishimura mehr braucht als nur einen neuen Keilriemen: Ein Teil des Schiffs ist aufgerissen, die über tausend Crew-Mitglieder scheinen alle tot zu sein. Als Clarke von seinen Kollegen getrennt wird, findet er sich allein in den Gängen des Geister-

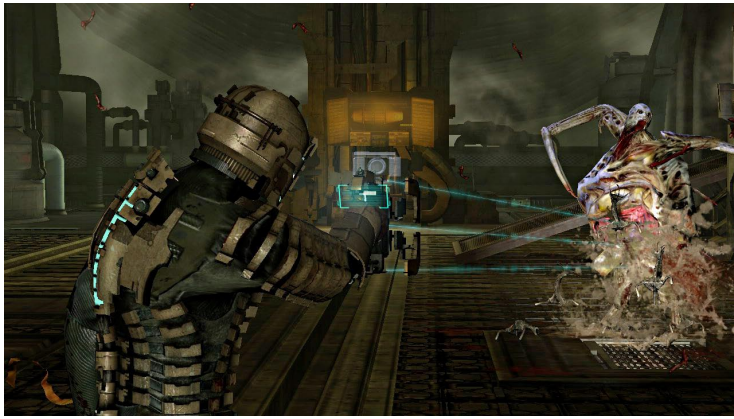
schiffs wieder – und plötzlich ist die Besatzung weit weniger tot, als ihm lieb ist. Außerirdische Parasiten namens Necromorph haben die Leichen in bizarre Kreaturen verwandelt: Menschliche Köpfe sitzen auf spinnenartigen Körpern, aufgequollene Bäuche pulsieren unter dem Druck schleimiger Würmer, die sich in ihrem Inneren winden, und sogar kleine Kinder, denen spitze Tentakel aus dem Rücken wachsen, kriechen durch die dunklen Flure. Eklig!

Dem Ingenieur ist nichts zu eklig

Die Necromorph haben eines gemeinsam: Sie haben zu viele Gliedmaßen. Hier kommt Clarke ins Spiel. Der besitzt als Ingenieur zwar kein Maschinengewehr, dafür aber ebenso gefährliches Werkzeug: Laserschneidgeräte verschiedener Kaliber, die ihm als Schusswaffen dienen. Damit trennt der Ingenieur seinen Gegnern gezielt Körperteile ab. Allerdings mit Bedacht: Als uns ein aufgedunsener Necromorph entge-



Drei Laserstrahlen zeigen an, auf welcher Ebene die Waffe schneidet. Hier: in der Horizontalen.



Falscher **Schnitt**: Der Bauch des Necromorphs platzt auf, fiese Krabbler quellen aus ihm hervor.



Alle **Anzeigen** im Spiel können Sie an Clarke und seiner Ausrüstung ablesen, ein HUD gibt es nicht.

genstakst und wir seinen Bauch aufschlitzen, quellen Dutzende bissiger Krabberviecher aus dem Monster hervor! Die bewegen sich so flink, dass wir sie mit dem Schneidgerät kaum erwischen können. Die Biester klettern auf Clarks Schutzanzug herum – wir hämmern wie wild auf die Nahkampftaste, Clarke windet sich, packt die Necromorphs und zerquetscht sie zwischen seinen behandschuhten Fingern. Das sieht nicht nur cool aus, sondern spart auch die knappe Munition.

Um zu überprüfen, wie gesund Clarke nach diesem Kampf ist, reicht ein Blick auf seinen Rücken – wir steuern ihn ohnehin aus der Verfolgerperspektive. EA hat den Energiebalken unseres Helden direkt auf seine Wirbelsäule geflanscht, klassische Bildschirmanzeigen gibt's nicht. Wir wollen unsere Verletzungen heilen und rufen das Inventar auf. Es erscheint als Hologramm vor Clarke, direkt in der Spielwelt. So werden wir nie aus dem Geschehen gerissen, denn wir müssen uns nicht durch dröge Menüs klicken – sehr atmosphärisch! Allerdings pausiert **Dead Space** dabei nicht. Anders als etwa in der **Resident Evil**-Serie können wir also nicht mitten im Kampf das Spiel anhalten, Medikamente einwerfen und frisch geheilt weiterballern, sondern müssen uns erst ein ruhiges Fleckchen suchen.



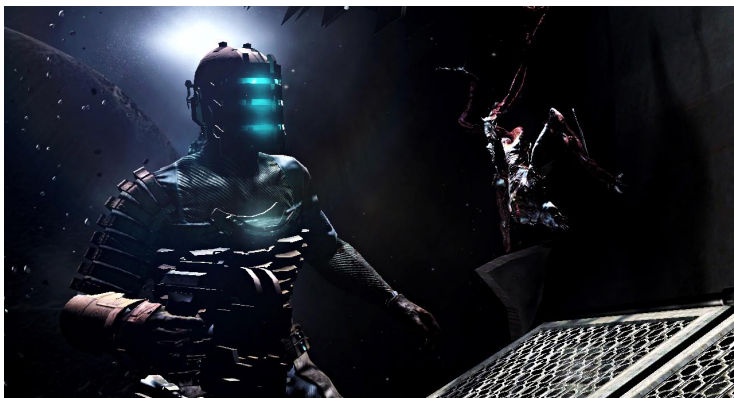
Außerhalb des Lichtkegels der **Taschenlampe** ist es auf der Ishimura sehr dunkel.

Dem Ingenieur ist nichts zu schnell

Direkt neben der Lebensenergie zeigt ein kleines Fenster Clarks Stasis-Munition an. Unser Held kann nämlich Objekte kurzzeitig verlangsamen, zum Beispiel Feinde einfrieren oder in Physikrätseln bewegliche Gegenstände abbremsen. In einem Reaktor müssen wir etwa rotierende Zahnräder auf die richtige Drehgeschwindigkeit drosseln und dann per Telekinese, einer weiteren Spezialfähigkeit des Ingenieurs, in Position schieben. Nachdem wir den Reaktor in Gang gebracht

haben, fällt plötzlich die Schwerkraft aus, und zu allem Überfluss wird auch noch die Atemluft aus der Kammer gesaugt. Dank unserer Magnetschuhe bewegen wir uns mit schweren Schritten über den Boden (oder die Decke?) zum Ausgang, während Necromorphs aus den Ventilationsschächten quellen. Mit mittlerweile geübtem Handgriff zerschießen wir die Monster in ihre Einzelteile, die anschließend physikalisch korrekt durch den luftleeren Raum schweben. Apropos luftleer: Je knapper unser Sauerstoff wird, desto dumpfer nehmen wir Geräusche

wahr und desto lauter hören wir unseren eigenen Herzschlag – ein dramatischer Effekt! Um uns in der Schwerelosigkeit schneller fortzubewegen, stoßen wir uns vom Untergrund ab und schweben durch den Raum. Bremsen können wir dabei allerdings nicht: Treibt Clarke ins All, ist er verloren. Als wir endlich durch eine Schleuse in die unzerstörten Regionen der Ishimura zurückkehren, atmen wir auf – nur um uns wieder furchtbar wegen eines zischenden Ventils zu erschrecken! Diesmal freuen wir uns allerdings über die einströmende Luft. **FAB**



Die Necromorph kommen mit der **Schwerelosigkeit** ebenso gut klar wie der magnetbeschuhte Clarke.

Dead Space

► **Angespielt** ► Genre **Horror-Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 60% fertig**

Fabian Siegmund: Dead Space wird wohl nicht den Tiefgang eines System Shock 2 erreichen, brachialen Horror kriegt EA aber hervorragend hin. Das Zerschneide-System hatte ich mir allerdings filigraner, präziser vorgestellt. Ob ich den Monstern nun mit einem Sturmgewehr oder einem »Plasma Cutter« die fiesen Tentakel abschieße, macht für mich keinen spürbaren Unterschied.



fabian@gamstar.de

Potenzial Sehr gut



In der Inselwelt von *The Temptation* sind Sie auf ein **Schiff** als Fortbewegungsmittel angewiesen.

Two Worlds **The Temptation**

Das Rollenspiel wird fortgesetzt. Nicht als Addon, nicht als zweiter Teil, sondern als **Weitererzählung mit der Technik des Vorgängers – und zahlreichen Neuerungen.**

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4612

Hatmandor ist nicht gerade der Ort, um als verdienter Rollenspiel-Recke auszuspannen. Die Wüstenstadt ist der zentrale Umschlagplatz des magischen Rohstoffs Glow, den Tagelöhner dem Sand von Drak'ar abtrotzen. Seit dem Fall der Menschenhauptstadt Cathalon hat das Imperium von Oswaroh die Stadt übernommen und einen Gouverneur eingesetzt, der den Glow-Handel kontrolliert. Aber die wahre Macht liegt in den verwinkelten Gassen des Unteren Bezirks, von wo die örtlichen Verbrecherkönige ihre Schlächter ausschicken, die in Hatmandor

über Leben und Tod entscheiden. Seit kurzem herrscht selbst unter den Schergen des Mafiapaten Mirage Entsetzen, denn in den elenden Arbeiterquartieren schlitz ein Mörder ein Opfer nach dem anderen auf. Hatmandor mag also kein idealer Ort zum Entspannen sein – aber mit Sicherheit einer, der einen erfahrenen Rollenspiel-Helden gut gebrauchen kann.

Mehr Wüste

Der Einsatz in Hatmandor bildet den Auftakt zu **The Temptation**, der Fortsetzung des deutsch-polnischen Rollenspiels **Two Worlds**

(GS 07/07: 83 Punkte). Ursprünglich war **The Temptation** als Addon geplant, mittlerweile hat der Publisher Zuxxez das Spiel aber zum eigenständigen Projekt befördert und auf den Herbst 2008 verschoben. Das Programm basiert auf der (leicht aufpolierten) Technik von **Two Worlds** und setzt ein paar Jahre nach den Geschehnissen des Hauptspiels ein. Das hatte bekanntlich zwei verschiedene Enden, ein gutes und ein fieses. Das Intro von **The Temptation** soll an beide Varianten logisch anknüpfen, verspricht Zuxxez – wie genau, bleibt vorerst geheim.

Los geht's jedenfalls zunächst mit Bekanntem. Sie schlüpfen wieder in die Rolle des Kopfgeldjägers aus **Two Worlds**, auch wenn Sie Ihren Charakter aus dem Hauptspiel nicht übernehmen dürfen. Die neue Metropole Hatmandor, in der Sie nach einem Magier namens Andar Hog suchen und nebenbei zum Mörderjäger werden, liegt auf bekanntem Gebiet: der Wüste Drak'ar im Osten der Spielwelt Antaloer. Rund zehn Prozent von **The Temptation** spielen in Gegenden, die **Two Worlds**-Spieler bereits aus dem Hauptprogramm kennen, darunter auch die



Durch die neuen **Dschungelwälder** streifen Wildschweine und gefährliche Raptoren.



Neben hübschen Landschaften beeindrucken detailreiche Gegner wie dieser **Walddrache**.



Siedlungen wie das Arbeiterviertel von **Hatmandor** sind orientalisch und afrikanisch angehaucht.



Im Meer und an den Küstenstreifen lauern neue Gegner wie dieser **krabbenartige Droser**.

! Das ist neu

- neue Klimazonen: Savanne, Dschungel, Inseln
- neue Gegnertypen, darunter Walddrachen, Paviane, Löwen, Panther, Nashörner, Gargoyles, Raptoren
- neue Waffen und Zauber
- überarbeitetes Kampfsystem, aktives Blocken mit dem Schild
- Segeln als neue Fortbewegungsart
- Held kann tauchen
- detailliertere Charaktergesichter
- dynamisches Dialogsystem, verbessertes KI-Verhalten
- vier Ausrüstungs-Sets vordefinierbar
- Multiplayer-Spieler können eigene Gildendörfer gründen

mysteriöse Stadt Oswaroh. Erst nach der Begegnung mit Andar Hog geht die Reise durch ein magisches Portal in das (noch namenlose) neue Land, in dem das Abenteuer Fahrt aufnimmt. In der tropischen Region bereiten sich die Elfen auf eine epische Schlacht vor, und um verschollene Götter ranken sich Legenden wie die Schlingpflanzen um die Bäume der uralten Regenwälder.

Mehr Land

Im Mittelpunkt der neuen Spielwelt liegt eine große Meeresbucht, umschlungen von der Landmasse, garniert mit verstreuten Inseln. Das Klima ist äquatorial: Grassteppen, Palmenwälder und feuchte Dschungel bestimmen das Bild. Bäche und kleinere Flüsse durchziehen die Landschaften, in

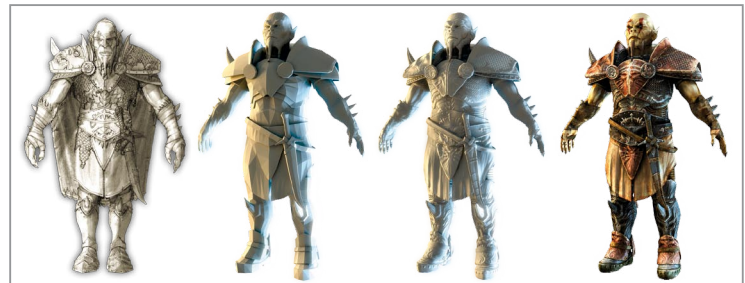
denen zahlreiche neue Gegner lauern. Zum Repertoire gehören Walddrachen ebenso wie Menschenaffen, Löwen und Panther, Nashörner, Gargoyles, fliegende Dämonen und saurierartige Raptoren. Durch die Unterwelt schlurft Scythes, Zombies mit Klingenarmen. Generell soll Höhlen und Kerkern größere Bedeutung zukommen, und auch die Hauptquest wird unter die Erde führen.

Meerwasser

Zuxxez und der polnische Entwickler Reality Pump hatten für **The Temptation** kryptisch »ein neues System zur Fortbewegung« angekündigt. Wir lüften nun offiziell den Schleier: In der wasserreichen neuen Welt dürfen Sie ein eigenes Boot erwerben und über die See schippern. Nur per Schiff werden viele der abgelegenen Inseln überhaupt erreichbar sein. Das Segeln erfordert Geschick: Mit der Ruderpinne bestimmen Sie die Fahrtrichtung, die Geschwindigkeit hängt von der Ausrichtung des Segels ab. Das müssen Sie in den Wind drehen, um volle Fahrt aufzunehmen. Eine rote Flagge an der Spitze des Segelmasts zeigt an, woher die Brise weht. Wie schon vom Rücken des Reitpferdes kann Ihr Held auch vom Boot aus kämpfen. Das wird auch notwendig sein, denn nicht

nur die Hauptquest schickt Sie aufs Meer; auf Wunsch erledigen Sie spezielle Nebenaufgaben für Schiffseigner, etwa Schmuggelfahrten. In Küstennähe soll Ihnen mit **The Temptation** außerdem der bislang verborgene Seeboden offenstehen – Ihr Held kann nun tauchen.

lang war das eine passive, automatisch eingesetzte Fähigkeit. Im Inventar dürfen Sie gleich vier unterschiedliche Ausrüstungssets vordefinieren; mit einem Maus-klick wechselt Ihr Held so seine komplette Rüstung, Primär- und Sekundärwaffe sowie magische Accessoires. Logisch, dass außer-



Evolution eines Orks: Von der Konzeptzeichnung über Rohmodelle bis hin zum finalen Spielcharakter.

Weniger Klicks

Am Spielsystem wird sich wenig ändern, Reality Pump feilt aber an einigen Details. So bekommt **The Temptation** ein dynamisches Dialogsystem, durch das Gesprächspartner stärker auf die Taten des Helden Bezug nehmen. Generell soll die Bevölkerung lebensechter reagieren. Sie dürfen nun auch andere Personen als den Auftraggeber zu Ihren Quests befragen und erhalten dadurch Hinweise. Das Kampfsystem wird überarbeitet und erlaubt, mit dem Schild Schläge aktiv abzublocken – bis-

dem ein ganzer Schwung neuer Waffen und Zauberkarten dazukommen. Grafisch erwarten **Two Worlds**-Kenner in erster Linie Feinverbesserungen; so sollen die Bewegungen flüssiger und variantenreicher werden, und die Charaktergesichter will Reality Pump detaillierter gestalten. Auch Spieler des Multiplayer-Parts erhalten eine Neuerung: Sie sollen in **The Temptation** nun eigene Gildendörfer gründen können. Und mit ihnen verdienten Rollenspiel-Recken dann eben dort ausspannen. **CS**



In der Nacht streifen **Wer-Bestien** durch die Wälder, mit denen sich nur starke Helden anlegen sollten.

Two Worlds: The Temptation

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Reality Pump / Zuxxez** ► Status **zu 70% fertig**

Christian Schmidt: Ja, ich bin ein Spieleopa, und ich gestehe: Ich erinnere mich wohl an die Freude, die ich in den Ultima-Spielen hatte, als ich mein erstes Schiff bekam. Seitdem bin ich Boots-Fan. **The Temptation** hat bei mir also schon den ersten Stein im Brett, denn das Meer zu erforschen macht man in Rollenspielen viel zu selten. Allerdings hoffe ich, dass das Kämpfen von Schiffen aus besser funktioniert als von Pferden. Generell bin ich auf das überarbeitete Kampfsystem äußerst gespannt.



christian@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: Penumbra, Mythos

Zuletzt gesehen: Friends (DVD)

Zuletzt gelesen: Spiegel

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Wenn ich Römer will, spiele ich Caesar 4. ★★

DoW Soul Storm: Nur für Dawn-of-War-Profis. Bin ich nicht. ★★

Perry Rhodan: Schickes Szenario. Wenn's nicht so träge wäre. ★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Assassin's Creed

Zuletzt gesehen: Control (Kino)

Zuletzt gehört: Joy Division: »Unknown Pleasures«

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Echtzeit-Römerkram ist für mich uninteressant. ★

DoW Soul Storm: Nachschub für meine einzige Echtzeit-Liebe. ★★

Perry Rhodan: Überraschend gut, spielerisch und optisch. ★★



Gunnar Lott

Director of Online gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Call of Duty 4, Perry Rhodan

Zuletzt gesehen: Sopranos, Staffel 1 (DVD)

Zuletzt gehört: Henry Rollins: »Talk is cheap« (4)

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Nett, aber nicht recht mein Fall. ★★

DoW Soul Storm: Schön. Aber lieber hätte ich Teil 2! ★★

Perry Rhodan: Paar kleine Nervstellen, ansonsten klasse! ★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: FM 08, Call of Duty 4

Zuletzt gesehen: Wolfsburger Elfmeterhelden

Zuletzt gehört: Slut: »Still no. 1«

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Zeigt klar, warum Anno 1701 so super ist. ★★

DoW Soul Storm: So langsam wird's echt Zeit für Dawn of War 2. ★★

Perry Rhodan: Die Geschichte fesselt. Die Rätsel nerven. ★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Pirates of the Burning Sea

Zuletzt gesehen: Cloverfield

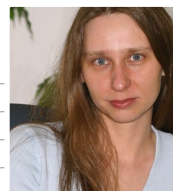
Zuletzt gelesen: Dostojewski: »Der Spieler«

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Langweiliger geht's gerade nicht? ★

DoW Soul Storm: Nicht gespielt. -

Perry Rhodan: Besser als die unsäglichen Romane. ★★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Call of Duty 4

Zuletzt gesehen: Cloverfield (Kino, nett)

Zuletzt gelesen: UEFA-Cup-Ergebnisse

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Die Ereigniskarten reißen's auch nicht raus. ★★

DoW Soul Storm: Immer noch klasse. Space Marines, Angriff! ★★

Perry Rhodan: Ich mag Weltraumkram, also durchaus mein Fall. ★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Left 4 Dead, GTA 4

Zuletzt gesehen: Serenity (DVD)

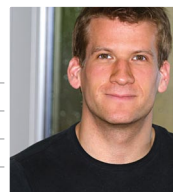
Zuletzt gelesen: Den siebten Harry Potter

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Aufbauspiele sind nichts für mich. ★

DoW Soul Storm: Bestimmt super. Hab das Basisspiel verpasst. ★★

Perry Rhodan: Interessiert mich nicht, sieht aber schick aus. ★★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Burnout Paradise (Xbox 360)

Zuletzt gesehen: Cloverfield

Zuletzt gelesen: Bastian Sicks »Dativ«-Kolumnen

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Ganz nett – wenn es eine Handlung hätte. ★★

DoW Soul Storm: Ganz nett – wenn es eine Handlung hätte. ★★

Perry Rhodan: Ganz nett – weil es eine Handlung hat. ★★



Philipp Dubberke

Trainee philipp@gamestar.de

Zuletzt gespielt: DoW Soul Storm, Guitar Hero 3

Zuletzt gesehen: Futurama: Bender's Big Score

Zuletzt gehört: Dropkick Murphys

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Ich fand Rom schon im Lateinunterricht fad. ★★

DoW Soul Storm: Unglaublich schwer, aber adrenalinfördernd. ★★

Perry Rhodan: Bin leider zu jung, um den Hintergrund zu kennen. ★★



Yassin Chakhchoukh

Praktikant

Zuletzt gespielt: Savage 2

Zuletzt gesehen: The Office (UK-Import)

Zuletzt gelesen: Sun Tsu: »Die Kunst des Krieges«

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Hübsch, aber da ist nix los. ★★

DoW Soul Storm: Viel Feuerwerk, ist mir aber zu hektisch. ★★

Perry Rhodan: Als Romanserie nett, aber als Adventure? ★★



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: mit Windows Vista Service Pack 1

Zuletzt gesehen: Control (Kino)

Zuletzt gehört: Doors, Velvet Underground

Meine Meinung zu...

Imperium Romanum: Überhaupt nicht meins. ★

DoW Soul Storm: Nur für absolute Dawn-of-War-Fans. ★★

Perry Rhodan: Nicht gespielt. -



Der Spiele-Wertungskasten

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

Die GameStar-Awards



ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

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

PC-KONFIGURATION

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

SYSTEMDETAILS

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

MULTIPLAYER-MODUS

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

EINZELWERTUNGEN

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

PREIS/LEISTUNG

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

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

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

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

FRONTLINES: FUEL OF WAR TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER: Kaos Studios (Frontlines ist das Erstellwerk)
PUBLISHER: THQ
SPRACHE: Deutsch / mehrsprachig
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch
TERMIN (D): 27.2.2008
CA. PREIS: 50 Euro
USK: keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 7 Stunden
GENRE: ACTION
Szenario: realistisch – fiktiv
Freiheit: linear – offene Welt
Handlung: einfach – komplex
Gewalt: keine – brutal
Spielablauf: Action – Taktik
Einstieg: HAUPTSPIEL – ENDSPIEL
Daueraction mit nur minimalen Motivationshängern.

ANSPRUCH

EINSTEIGER: 1 2 3
FORTGESCHRITTENER: 4 5 6 7
PROFI: 8 9 10
EINSTIEG: leicht – schwierig
SPIELMECHANIK: einfach – komplex
SPIELTEMPO: langsam – schnell
HILFEN: drei Schwierigkeitsgrade, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM: automatisches Speichern, Wiedereinstiegspunkte
ERFORDERT: Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs: 1 2 3
FÜR STANDARD-PCs: 4 5 6 7
FÜR HIGHER-PCs: 8 9 10
MINIMUM: 2,6 GHz Intel XP 2600+ / AMD Athlon 64 X2/4200+, 1,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte
STANDARD: Pentium D 960 Athlon 64 X2/4200+, 1,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte
OPTIMUM: Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ / AMD, 2,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte
3D-GRAFIKKARTEN: GeForce 6600 GT, GeForce 7600 GT, GeForce 7800 / 7900, GeForce 8600 GT / GTS, GeForce 8800 GT / GTX, Radeon X800 / X850, Radeon X1800 / X1900, Radeon HD 2600 XT, Radeon HD 2900 XT, Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON: Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware
BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10, KOPISCHUTZ Securom
TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER): Frontlines-Modus (64)
SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER: ja
SERVERSUCHE: intern
MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden
FAZIT: Kurzweilige Kämpfe entlang der Frontlinie. Dank der Spezialisierungen abwechslungsreich.

BEWERTUNG

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

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT: Einfaches, aber sehr kurzweiliges Actionfeuerwerk.



ALLGEMEINES

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

SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

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

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

ERFORDERTE FERTIGKEITEN

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

3D-KARTEN

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

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

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

Abwertungen

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

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


Petra Schmitz

kauft nach langer Pause in Zukunft wieder ohne nachzudenken alles, wo Tomb Raider draufsteht.


Fabian Siegmund

wartet auf ein neues System Shock. Warum setzt niemand diese Serie fort?! Am Besten achtmal!

Action

Fortsetzen, sechs!

Bioshock und Stalker können sich jetzt schon freuen: Ist der Name erstmal bekannt, verkaufen sich die Fortsetzungen von alleine.

Die Jahresverkaufscharts 2007 haben gezeigt: Spiele mit bekannten Namen verkaufen sich besser als Neulinge. **Call of Duty**, **World of Warcraft**, **Die Sims**, **Command & Conquer** – da schlägt der Käufer reflexartig zu. Nur so lässt sich erklären, dass es von **Terrorist Takedown** bereits sieben Nachfolger gibt. Der letzte ist ein genauso großer Mist wie der erste, und doch scheinen genug Leute den Quatsch zu kaufen, sonst wäre die Serie längst den verdienten Tod gestorben. Auch die **Conflict**-Reihe geht diesen Monat in die fünfte Runde. Ich habe mich selten so dermaßen gelangweilt, wie bei diesem Test. Und trotz-

dem müssen sich solche Serien lohnen – wo sonst kommt der Entwicklungs-Etat her, wenn nicht von den finanziell erfolgreichen Vorgängern? Schade nur, dass wir solche Fließband-Spiele nicht auch am Fließband bewerten können. Mit Stempeln vielleicht. **FAB**



Terrorist Takedown 24 und **Conflict: Total Action** sind da! Fabian macht es wie die Käufer – er schlägt reflexartig zu.

Action-Inhalt

Tests

Savage 2	82
Terrorist Takedown 2	84
Conflict: Denied Ops	86

GameStar-Action-Charts 04/2008

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

Savage 2



Wie in einem Strategiespiel errichten wir als Commander Gebäude und erforschen so neue Klassen.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4595
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4596

Win Vista 32 Bit
- läuft

Schon vor fünf Jahren rannte das freche Indie-Spiel **Savage** gegen Genre-Grenzen an und kreuzte Action mit Strategie, und das auch noch im Internet. Große Schlachten finden sich genauso im Programm wie ein rudimentäres Wirtschaftssystem und strategischer Gebäudebau. Dazu kommen Levelaufstiege, magische Ausrüstung, allerhand Statistiken – und das Ganze online im Zusammenspiel mit anderen Menschen. Während sich der Großteil der Spieler in actionreiche Gefechte stürzt, koordiniert ein vom Team gewählter Commander alle Aktionen wie in einem Strategiespiel. Mit **Savage 2** ist nun der Nachfolger da, und am originellen Spielprinzip hat sich

nichts geändert. Dafür gibt's zeitgemäßere Grafik und einige Detailverbesserungen.

Aufbauen

Wie in klassischen Online-Spielen suchen Sie im Serverbrowser nach einer geeigneten Partie und wählen eine der beiden Parteien, Menschen oder Bestien. Wie in einem Rollenspiel wählen Sie zu Beginn aus drei Klassen mit unterschiedlichen Fertigkeiten, vier weitere muss Ihr Team nach und nach freischalten. Das funktioniert wiederum wie in einem Echtzeit-Strategiespiel: Gasvorkommen vermehren den Reichtum, sobald ein Team eine Mine darauf errichtet hat. Nach und nach erweitern dann von Mitstreitern ge-

steuerte Arbeiter die Basis mit neuen Gebäuden, die den Spielern Zugriff auf stärkere Klassen gewähren. Viel effizienter ist es allerdings, wenn ein erfahrener Spieler die Rolle des Commanders übernimmt. Der beobachtet das Kampfgeschehen aus der Vogelperspektive und ist als Einziger für den Gebäudebau verantwortlich. Darüber hinaus weist er seinem Team Bewegungs- und Angriffsbefehle zu und greift mit Unterstützungszaubern ein. Im Kampf verschafft er Spielern etwa mehr Rüstungsschutz oder erhöht für kurze Zeit die Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit seiner Schützlinge. Sogar gefallene Kameraden darf er direkt auf dem Schlachtfeld wiederbeleben.

Zerstören

Der Commander hat zwar die Übersicht, Schlachten werden allerdings am Boden gewonnen. Hat ein Team das gegnerische Kommandozentrum zerstört, ist die Runde vorbei. Das klappt jedoch nur, wenn die Spieler zusammenarbeiten. Die unterschiedlichen Klassen ergänzen sich dabei wie in Online-Rollenspielen oder Multiplayer-Shootern. Priester heilen im Gefecht, sollten aber nicht alleine unterwegs sein. Fernkämpfer beharken Feinde mit Pfeil und Bogen, müssen sich aber um Munitionsnachschub kümmern. Daher sollten die Teams Nahkämpfer wie die Legionäre zur Deckung abkommandieren, die Gegnern mit ihrer Axt zu Leibe rücken. Arbeiter hingegen stellen Munitionszelte auf, die für eine gewisse Zeit den Nachschub für die Fernkämpfer bereitstellen. Die Bestien haben für alle erwähnten Klassen das entsprechende Pendant. Manchmal unterscheiden sich die



Als Einzelgänger haben wir keine Chance gegen die feindliche Abwehr. Allein der Blitzturm hält mehrere Gegner gleichzeitig in Schach.

Nette Ideen

Neben der klassischen Statistik über Ihre Spielerfolge erweitert Savage 2 seinen Online-Bereich um einige interessante Funktionen.

- **Bonusgegenstände:** Wenn Sie einen Freund werben, erhalten Sie zur Belohnung ein Rubbel-Los. Je nachdem, welche Felder Sie freimachen, wird Ihnen aus drei Kategorien ein Gegenstand zusammengestellt, der Ihnen fortan Boni bietet – aber auch unfaire Vorteile bringt und so die Spielbalance beeinträchtigt.
- **Spieldatenbank:** Auf einer eigenen Webseite (► Quicklink: 4613) werden automatisch alle Partien als Wiederholung gespeichert. So können Sie sich Ihre größten Schlachten so oft Sie wollen erneut anschauen.
- **Karma:** Am Ende jeder Partie dürfen Sie dem Spieler Ihrer Wahl einen Karma-Punkt verleihen oder wegnehmen. Eine spielerische Auswirkung hat dies zwar nicht, aber es ist ein Zeichen der Ehrung oder der Schmach.



Zu den Gebäuden unserer Basis gehört auch ein **Schildturm**, der die Verteidigung im Umkreis erhöht.

Einheiten aber in mehr als nur der Grafik: Gegen Gebäude ziehen die Menschen etwa mit schweren Belagerungsmaschinen ins Feld, die Bestien setzen da lieber auf den Behemoth. Hoch wie ein Haus und bewaffnet mit einem Baumstamm drückt das langsame Ungetüm feindliche Befestigungen nieder. Bei zwei sehr unterschiedlichen Fraktionen und 14 verschiedenen Klassen gibt es nur ein Problem: Erklärungen zu den einzelnen Fertigkeiten bekommen Sie nur vor einer Partie, im Spiel selbst müssen Sie sich allein an den entsprechenden Symbolen orientieren. Wenn Sie die zuvor nicht fleißig auswendig gelernt haben, hilft nur Ausprobieren – gute Spielerführung ist das nicht.

Für den Kampf

Die lange Einarbeitungszeit war bereits im ersten **Savage** ein



Mit seinem Baumstamm haut der **Behemoth** gewaltig zu.

großes Problem. Ein Schritt in die richtige Richtung ist im Nachfolger immerhin das Tutorial, das Ihnen **Savage 2** anbietet. Dort lernen Sie das grundlegende Spielprinzip und machen erste Erfahrungen mit dem Kampfsystem. Das mag gerade in großen Schlachten nach wilder Rumklickerei aussehen, bedarf in Wahrheit aber einiger Übung – zumindest, wenn Sie länger als zwei Minuten überleben möchten. Der Nahkampf funktioniert konsequent nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip: Ein normaler Schlag kann mit der mittleren Maustaste geblockt werden, was den Angreifer für eine kurze Zeit betäubt. Ein Block wiederum kann einem Sekundärangriff nicht standhalten, der allerdings wenig Schaden verursacht. Die Kämpfe sind zwar sehr schnell und actionlastig, spielen sich dank des Kampfsystems aber auch äußerst taktisch. Reagieren Sie nicht passend auf die Angriffe Ihres Gegners, sind Sie zunächst betäubt und dürfen schließlich auf den Neueinstieg warten.

Für die Ewigkeit

In **Savage 2** sind Sie außer im Tutorial und in einer Trainingsarena ausschließlich mit menschlichen Mitspielern unterwegs – KI-Gegner gibt es nur in Form kleiner Gruppen, die auf den Karten stra-



Als Commander unterstützen wir unser Team, indem wir die **Rüstung der Feinde** schwächen.

tegisch wichtige Punkte bewachen und nach ihrem Ableben Erfahrungspunkte bringen. Im Laufe einer Partie steigen Sie durch Kämpfe und die Unterstützung Verbündeter im Level auf und dürfen wie in einem Rollenspiel etwa Stärke oder Ausdauer erhöhen. Allerdings geht dieser Fortschritt bei der Beendigung des Spiels oder einem Serverwechsel verloren. **Savage 2** stellt Ihr Abschnelden in allen Partien aber in einer

Gesamtstatistik zusammen und errechnet daraus einen weiteren Level. Aus dieser Einstufung Ihrer Fähigkeiten ergibt sich, welche Server Ihnen empfohlen werden. So spielen Neulinge zwischen Level 1 und 5 nicht mit Profis auf Level 20 und mehr zusammen. Der Balance tut das gut; neben den ausgewogenen Fraktionen ist mit diesem System auch unter den Spielern für ein gewisses Gleichgewicht gesorgt. **YCH**

SAVAGE 2

ONLINE-ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	S2 Games (Savage, GS 12/03: 66 Punkte)	TERMIN (D)	16.1.2008
PUBLISHER	S2 Games	CA. PREIS	30 Dollar (ca. 20 €)
SPRACHE	Englisch	USK	nicht geprüft
AUSSTATTUNG	Download (700 MByte)		

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

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	2,2 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM (Vista) 700 MB Festplatte Internet-Zugang (DSL)	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 2,0 GB RAM 700 MB Festplatte Internet-Zugang (DSL)	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 700 MB Festplatte Internet-Zugang (DSL)	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFIERT VON	4:3 5:4 16:9 16:10	4:3 5:4 16:9 16:10	4:3 5:4 16:9 16:10	
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	4:3 5:4 16:9 16:10	4:3 5:4 16:9 16:10	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1	

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsches Bestien-Design + tolle Effekte - nur wenige Landschafts-Sets	6 / 10
SOUND	+ passende Effekte + hilfreiche Treffergeräusche - wenig abwechslungsreicher Soundtrack	8 / 10
BALANCE	+ alle Klassen sinnvoll + Fraktionen ausgewogen - Rubbel-Lose verschaffen Vorteile - schlechte Spielerführung	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Tag-Nacht-Wechsel + spannende Schlachten - Karten sind nur große Arenen, daher austauschbar	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + Gleiches gilt für den Commander-Modus - Lags bei großen Schlachten	9 / 10
UMFANG	+ viele Statistiken + Spieldatenbank - wenige Karten	6 / 10
LEVELDESIGN	+ Schnee- und Waldgebiete + Kämpfe verteilen sich über Karte - keine Überraschungen	6 / 10
TEAMWORK	+ Klassen ergänzen sich + Commander hält Team zusammen + Teamwork wird durch Erfahrungspunkte belohnt	10 / 10
WAFFEN	+ jede Klasse hat ihre eigenen Waffen und Fertigkeiten - keine Waffe überflüssig - kein Nachladen nötig	9 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ spannende Gefechte um die Kommandozentren - nur ein Spielmodus - keine weiteren Einstellmöglichkeiten	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT Actionreicher Genre-Mix mit Langzeitmotivation.

74

SPIELPASS

Vom Adler zum Mammut

Yassin Chakhchoukh: Reine Strategiespiele fesseln mich nur für eine gewisse Zeit, danach fehlt mir einfach das Mittendrin-Gefühl. Wenn ich in **Savage 2** genug vom Kommando-Sessel habe, dann springe ich einfach selbst ins Getümmel. Und das kann sich dank der tollen Effekte wirklich sehen lassen. Mich stört allerdings, dass ich zunächst alle Fertigkeiten auswendig lernen muss, bevor ich loslegen kann. Bis man endlich den Durchblick hat, vergeht doch eine ganze Weile.



redaktion@gamestar.de



Statt auf dem Balkon in Sicherheit zu bleiben, springt der **Gegner** genau vor unsere Flinte.



Dieser grob entworfene Herr lauerte in einer orientalisch verzierten **Toilette** auf uns.

Terrorist Takedown 2

Neue und namhafte Engine, aber die alten Schwächen: Die Shooter-Serie bleibt sich treu und ist auch in der neuesten Generation einfach nur schlecht.

AB 18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4597
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4598

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wieso der Ego-Shooter **Terrorist Takedown 2** heißt, wie er heißt, ist uns schleierhaft. Immerhin umfasst die Serie bereits sieben Teile. Seltsam geht's auch weiter, denn es sind keine US-Streitkräfte, die Geiseln befreien sollen. Sondern Jürgen Schröder, der mit seinen Kameraden Kurt und Uwe zum »Spezialkräfte Kommando« (SKK) gehört. So weit, so Quatsch. Und Ähnlichkeiten mit dem Kommando Spezialkräfte (KSK) der Bundeswehr sind sicherlich reiner Zufall.

Jürgen gegen den Rest

Zwar sehen Sie Kurt und Uwe in den Zwischensequenzen, doch Jürgen allein ist es, der dumme Söldner umlegt. Letztere springen meist über Deckungen vor Ihre Flinte, anstatt sich zu verschansen. Nur selten flüchten die Bur-

schen auch mal hinter einen Wagen oder in einen Tunnel.

Trotz der fehlenden KI ist **Terrorist Takedown 2** zuweilen selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade anstrengend, denn der Held stirbt flott. Zudem tauchen immer wieder Gegner in seinem Rücken auf, die in den vielen Winkeln (etwa Toilettenräumen) gewartet haben.

Unmögliche Welt

Erstmals nutzt die Serie ein mächtiges Grafik-Gerüst: die Littech-Engine von Monolith (F.E.A.R.). Blöd nur, dass man davon kaum was merkt. Die Texturen sind zwar manchmal recht hoch aufgelöst, doch die Welt, die der Entwickler City Interactive gebaut hat, ist dilettantisch. Ob nun Stadt oder Canyon – niemals wirkt der Levelaufbau realistisch. Gänge und Räume bilden unmögliche Häuser, die wiederum nicht nachvollziehbare Straßenzüge einrahmen. Und Schluchten erscheinen wie mit verbogenen Plättchenformen aus dem Fels gestanzt. Die Gegner bewegen sich hölzern oder übertrieben akrobatisch, springen von hohen Balkonen oder hechten über Hindernisse.

Neben den optischen fallen die akustischen Patzer wie albern klingende Waffen kaum auf. Immerhin: Wir haben schon schlimmer gesprochene Dialoge gehört, wirklich ins Zeug haben sich die Sprecher dennoch nicht gelegt. **PET**

Wie gewohnt

Petra Schmitz: Terrorist Takedown 2 mag zwar hübscher sein als die Vorgänger. Doch das bedeutet längst nicht, dass es gut aussieht. Es ist sogar ziemlich hässlich. Der Rest des Programms präsentiert sich genauso uninspiriert hingeklatscht wie die Vorgänger. Dazu gesellt sich eine dümmliche Rahmenhandlung. Investieren Sie lieber 20 Euro mehr, und greifen Sie zu Call of Duty 4. Da geht's auch um Terroristen, nur tausendmal besser.



petra@gamestar.de

TERRORIST TAKEDOWN 2

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER City Interactive (Die Kunst des Mordens, GS 02/08: 49 Punkte)
PUBLISHER City Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 22.2.2008
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 3,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte

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

3D-GRAFIKARTEN
Geforce 6600 GT
Geforce 7600 GT
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8600 GT / GTS
Geforce 8800 GT / GTS
Radeon X800 / X850
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2600 XT
Radeon HD 2900 XT
Radeon HD 3850 / 3870

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Capture the Flag (16)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Drei Standard-Spielmodi auf insgesamt drei schlecht entworfenen Karten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ teils hübsche Texturen + generelle Detailarmut + ordentliche Sprachausgabe + schwankender Schwierigkeitsgrad + bekannte Shooter-Steuerung + Türen lassen sich manchmal nicht öffnen + leicht alternative Wege + völlig unglaublicher Aufbau von Ortschaften und Gebäuden + manchmal laufen die Gegner fort ... + ... zumeist aber voll in die Schusslinie	- hässliche Modelle - schwache Effekte - schwache Waffensounds - keine Umgebungsgeräusche - unfaire Abschnitte - leere Straßen - leere Dialoge - ungewollt komisch - spannungslos	5 / 10
SOUND			5 / 10
BALANCE			3 / 10
ATMOSPHÄRE			3 / 10
BEDIENUNG			7 / 10
UMFANG			5 / 10
LEVELDESIGN			2 / 10
KI			3 / 10
WAFFEN			4 / 10
HANDLUNG			3 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT Ego-Shooter zum Ignorieren.

40
SPIELPUNKT

Die Conflict-Serie versucht, sich mit ihrem neuesten Teil aus der Mittelmäßigkeit zu hieven – und versagt kläglich.

Conflict Denied Ops

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4551
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4591

Win Vista 32 Bit
- läuft

Das Genre der Militär- und Taktik-Shooter hat im letzten Jahr große Titel hervorgebracht: **Call of Duty 4**, **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** und **Rainbow Six: Vegas**. An denen muss sich die Nachkommenschaft messen lassen. **Conflict: Denied Ops** von Pivotal Games will all das bieten, was heute zum Genrestandard gehört – coole Helden, Physik und schicke Optik –, vergeißt aber jede einzelne Disziplin.

Zwei Öde

Die Helden von **Conflict: Denied Ops** sind Graves und Lang, zwei Söldner im Dienst der CIA. Die beiden ballern sich über drei Kontinente, kämpfen mal in Eis und Schnee und mal in afrikanischen Slums gegen böse Buben, die so dumm sind, dass man fast Mitleid bekommen könnte. Graves dient als Scharfschütze, Lang schleppt ein MG mit sich herum. Sie können auf Tastendruck jederzeit zwischen den beiden wechseln, während Sie dem anderen mit der Maus Marschziele zuweisen oder ihn hinter sich her rennen lassen. Nach den Einsätzen erhalten die beiden zusätzliche Waffen oder Ausrüstungsgegenstände: Graves schraubt eine Kamera an seine Flinte, mit deren Hilfe er fortan

um Ecken schießen kann, Lang bekommt einen Raketenwerfer. Die Aufteilung ist damit klar: Graves bekämpft weit entfernte Gegner, Lang räumt im Nahkampf auf. Spaß macht beides nur wenig: Die Steuerung ist schwammig, die Gegner halten zu viel aus, und die Waffen klingen, als liefen man über ploppende Luftfolie.

Einöde

Obwohl Graves und Lang die Welt bereisen, unterscheiden sich die Levels in **Conflict: Denied Ops** in erster Linie durch ihre Farbwahl. Im grünen venezolanischen Hochland gibt's ebensovwenige Pflanzen wie in den weißen Schneewüsten Nordrusslands. Dabei schreibt sich **Conflict: Denied Ops** »völlig zerstörbare Umgebung« auf die Fahnen. Tatsächlich reduziert sich die Verwüstung jedoch auf Kisten, Pappwände und lose Steinmauern, die allesamt so unglaublich auseinanderfallen, dass man lieber vorbeischießt. Vorbeischießen ist damit das Leitmotiv von **Conflict: Denied Ops**: vorbei an den coolen Helden, vorbei an Physik und schicker Optik, und auch vorbei an Genregroßen wie **Call of Duty 4**, **Advanced Warfighter 2** und **Rainbow Six: Vegas**. **FAB**



Mieser Unschärfe-Effekt: Das Haus in der Bildmitte ist ganz verschwommen.



Agent Graves (links) ist der Scharfschütze im Duo, Agent Lang bolzt mit dem Maschinengewehr herum.

Spielespaß verweigert

Fabian Siegmund: Auf dem Papier klingt das toll, was **Conflict: Denied Ops** bieten will: zerstörbare Umgebung, zehn Einsatzorte, zwei Charaktere, freischaltbare Waffen. Auf dem Monitor sieht das aber ganz anders aus: Die Helden sind uncool, die Levels hässlich, und das einzig wirklich Zerstörbare ist meine Sehkraft, so mies sind die Unschärfefekte. »**Denied Ops**« heißt »Geleugneter Einsatz« – ich kann zu Recht leugnen, bei diesem Einsatz Spaß gehabt zu haben.



fabian@gamestar.de

CONFLICT: DENIED OPS

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Pivotal Games (Conflict: Global Storm, GS 11/05: 70 Punkte)
PUBLISHER Eidos
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 7.2.2008
CA. PREIS 50 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
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 512 MB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN
 ■ GeForce 6600 GT
 ■ GeForce 7600 GT
 ■ GeForce 7800 / 7900
 ■ GeForce 8600 GT / GTS
 ■ GeForce 8800 GT / GTS
 ■ Radeon X800 / X850
 ■ Radeon X1800 / X1900
 ■ Radeon HD 2600 XT
 ■ Radeon HD 2900 XT
 ■ Radeon HD 3850 / 3870

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

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Eroberung (16), Koop (2)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE GameSpy
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden
 FAZIT Lahmes Geballer, im Eroberungsmodus mit einem Hauch Battlefield.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ➔ matschige Texturen ➔ monotone Levels ➔ kaum Effekte ➔ Fehler bei der Unschärfe 	5 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ➔ müde Waffensounds ➔ unmotivierte Sprecher ➔ unfreiwillig komische Dialoge 	4 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Lang und Graves mit unterschiedlicher Bewaffnung ➔ Helden können einander wiederbeleben ➔ zu leicht 	5 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ zusammenhangslose Einsätze ➔ künstlich wirkende Schlachtfelder ➔ Gegner halten zu viel aus 	4 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➔ freies Speichern ➔ wählbare Einsätze ➔ schwammige Steuerung ➔ unpräzise Waffen 	6 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ➔ zehn Einsätze rund um die Welt ➔ Statistiken und Online-Ranglisten ➔ Errungenschaften ➔ recht kurz 	7 / 10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> ➔ zerstörbare Elemente ➔ lieblose Levels ➔ einfarbige Texturen ➔ Dschungel ohne Pflanzen 	4 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> ➔ strunzdumme Gegner lassen sich bereitwillig niederschießen ➔ KI-Kamerad mitunter planlos 	3 / 10
WAFEN / EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Gewehrkamera ➔ Helikopterunterstützung ➔ freischaltbare Waffen ... ➔ ... die ziemlich überflüssig sind 	7 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➔ keine Einführung ➔ profillose Hauptdarsteller ➔ lahme Zwischensequenzen ➔ belanglose Story 	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Uninspirierter, veralteter Taktik-Shooter.



**Michael Graf**

ist begeistert, welch absurde Kreaturen er in Spore basteln kann. In welchem anderen Spiel darf er die Galaxis mit achtbeinigen Teewürsten terrorisieren?!

**Gunnar Lott**

freut er sich so sehr auf Starcraft 2, dass er sogar die Reinemachefrau mit »En taro Adun!« begrüßt und aus Kantinen-Kartoffelbrei Overmind-Modelle formt.

Strategie

Egal wo, egal wann

Ein ausgelutschtes Szenario macht noch kein ausgelutschtes Spiel.

Unser Leser Stefan Zehr freut sich in einer E-Mail: »Ich finde es sehr gut, dass ein Redakteur endlich Klartext über das Thema Zweiter Weltkrieg schreibt.« Stefan bezieht sich auf meinen Artikel über **War Leaders** in der letzten Ausgabe. »Ich halte wenig davon, bei Weltkriegs-Spielen ständig über das ausgelutschte Szenario zu maulen«, hatte ich darin festgestellt, »schließlich wird ein Programm dadurch nicht automatisch schlechter.« Denn ein Strategietitel soll in erster Linie Köpfchen fordern, das Szenario ist Nebensache. Mir ist ein gutes Weltkriegs-Spiel wie **Hearts of Iron 2** lieber als ein Müllprogramm in einer ausgefallenen Huppi-Fluppi-

Welt. Klar, im Idealfall gehen Anspruch und originelle Handlung Hand in Hand, wie in **Rise of Legends**. Die spielerische Herausforderung ist mir aber wichtiger. Oder wie Stefan schreibt: »Im Endeffekt ist der Hintergrund egal, solange man seinen Spaß hat.« **GR**



Weltkriegs-Schere-Stein-Papier: Das Szenario ist doch komplett egal, solange der taktische Anspruch in Ordnung geht.

Strategie-Inhalt

Tests

Imperium Romanum.....	88
Dawn of War: Soul Storm	90
Die Sims 2: Freizeit-Spaß.....	92
Commander: Europe at War.....	92
Schach gegen die Achse des Bösen	93
Wizard Chess.....	93
Die Sims: Inselgeschichten	94

GameStar-Strategie-Charts 04/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign / Starpositionen	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	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Pacific	05/07	89	9	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06 (89)	88	8	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	12/07: Addon
6	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	87	8	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
7	C&C Generäle	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	87	5	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
8	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	86	8	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
9	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	83	6	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
10	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	83	7	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
11	Universe at War	Sega	Petroglyph	02/08	83	7	8	9	8	8	9	8	9	9	8	03/08: Kontrollbesuch
12	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	03/07	81	7	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	
2	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	83	6	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
3	Star Wolves	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	83	6	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
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	Version 1.1
5	Die Sims 2: Inselgeschichten	Electronic Arts	Maxis	NEU	83	5	9	8	9	8	8	8	9	10	9	
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	89	8	10	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	88	5	9	8	9	9	10	10	8	10	10	09/07: Addon
3	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	85	8	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
4	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	84	7	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
5	Port Royale 2	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	81	4	7	10	9	10	8	6	8	10	9	

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

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

Siedeln im Alten Rom. Oder eher: ärgern im Alten Rom. Denn das hübsche und im Grunde ideenreiche Aufbauspiel schwächelt an elementaren Stellen.

Imperium Romanum

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4459
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4574

Win Vista 32 Bit
- läuft

Eigentlich hätte man es besser wissen müssen. Eine Siedlung direkt neben einem Vulkan zu errichten, das kann ja nicht gut gehen. Das prominenteste Beispiel für derart missglückte Gründungspläne liegt in Italien: Als der Vesuv anno 79 v. Chr. einen Schluckauf hatte, blieb von der angrenzenden Stadt Pompeji nicht viel übrig. Pech, sagen die Römer, Glück, sagen wir Spieler. Denn in **Imperium Romanum** gehört der Aufstieg und Untergang Pompejis zu einem von vielen spannenden Szenarios, an denen Sie sich als virtueller Architekt probieren dürfen. Dabei

erinnert das Aufbauspiel stark an **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** – leider ohne das deutsche Vorbild zu erreichen.

Geschichte schreiben

Die schlechte Nachricht zuerst: Eine Kampagne, die eine zusammenhängende Geschichte erzählt, gibt es in **Imperium Romanum** nicht. Stattdessen starten Sie auf einem Missionsbaum einzelne Szenarien, die zwar nichts miteinander zu tun haben, Sie aber durch die wichtigsten Ereignisse zwischen 500 v. Chr. und 100 n. Chr. führen. Je nachdem, welchen

Auftrag Sie wählen, kümmern Sie sich um teils prominente Ortschaften wie Alexandria, Verona, Pompeji und natürlich Rom. Historische Tiefe kommt dabei allerdings nicht auf. Statt Zwischensequenzen gibt es wenig informative Texttafeln, und eine Handlung suchen Sie ebenso vergeblich wie besondere Identifikationsfiguren. Wie schön wäre es gewesen, in die Sandalen von Julius Cäsar oder Kaiser Nero zu schlüpfen ...

Karten ziehen

Trotz des fehlenden roten Fadens punkten die Missionen mit Ab-

wechslung. Mal sollen Sie auf Sardinien in Caralis drei feindliche Barbarendörfer zerstören, mal im spanischen Las Medulas um Bodenschätze kämpfen oder die Bürger Roms mit dem Bau eines Circus Maximus begeistern. Neben diesen Zielen gilt es in jeder Mission, eine Reihe von Nebenquests zu erfüllen. So sollen Sie etwa mindestens 65 Prozent der Bürger glücklich machen, einen Weinberg anlegen, eine bestimmte Anzahl an Sklaven beschäftigen oder einen plötzlichen Gebäudebrand bekämpfen. Diese kleinen Aufgaben lösen Sie aus,



Im Circus Maximus veranstalten wir Wagenrennen und stimmen damit alle Bürger kurzzeitig zufrieden.



Voll ausgebaut glänzen **Städte wie Rom** mit vielen Details, wirken aber trotzdem leblos. Auf den Straßen ist schlicht zu wenig los. (1280x960, volle Details)



In den seltenen Kämpfen haben Sie auf Ihre **Einheiten** keinerlei Einfluss – hier entscheiden die Würfel.

indem Sie ähnlich wie im Brettspiel **Monopoly** Ereigniskarten ziehen. Der Clou dabei: Sie wählen den Zeitpunkt und die Anzahl selbst. So legen Sie nicht nur das Tempo fest, in dem Sie siedeln möchten, sondern definieren auch den Schwierigkeitsgrad – lieber eine Karte nach der anderen ausspielen oder doch gleich drei auf einmal meistern? Optionale Aufgaben, die Ihnen Boni (Geld, Sklaven, kostenlose Bauaufträge) versprechen, motivieren zusätzlich. Problem: Die Ereigniskarten wiederholen sich mit der Zeit. Schon nach wenigen Spielstunden nervt es, wenn man zum fünften Mal sein Forum, das zentrale Gebäude jeder Stadt, um eine Stufe ausbauen muss. Zudem stoßen Sie gelegentlich auf unfaire Quests. Wer in gerade mal sieben Minuten eine komplett funktionierende Siedlung aufbauen soll, weiß, wovon wir reden.

Häuser bauen

Das Städtebauen selbst läuft nach bewährter **Siedler**-Manier ab: Sie errichten Rohstoffgebäude (etwa Holzfäller, Steinbrüche und Schweinezuchten), weiterverarbeitende Betriebe wie Bäckereien oder Metzgereien, Bedürfnis stillende Institutionen

(Schulen, Tavernen etc.), Militärgebäude und natürlich für Rom typische Prestigebauten wie Triumphbögen oder das Kolosseum. Genretypisch müssen Sie die Gebäude sinnvoll platzieren, möglichst kurze Produktionswege ziehen und so eine funktionierende Wirtschaft aufbauen. Außerdem gilt es wie in **Anno 1701**, die wachsenden Bedürfnisse der Bürger im Auge zu behalten. Die Übersicht bleibt dabei stets erhalten. Zum einen dürfen Sie die Kamera frei drehen, schwenken, neigen und zoomen. Zum anderen weisen abgedunkelte Gebäude und ein gut gesprochener Assistent auf eventuelle Missstände (Ressourcenmangel oder erzürnte Bürger) hin. Allerdings hätten die Entwickler das an **Die Schlacht um Mittelamerika** erinnernde Baumenü etwas komfortabler gestalten können. Die kleinteiligen Symbole lassen sich kaum voneinander unterscheiden, und manche Gebäude wie etwa die Kräuterhütte verstecken sich in unsinnigen Baurubriken.

Menschen suchen

Technisch macht **Imperium Romanum** eine gute Figur. Die Gebäude sind detailliert, die Texturen scharf und die Beleuchtung



Die Wasserversorgung in Ihrer Stadt stellen Sie durch clever vernetzte **Aquädukte** und Brunnen sicher.

auf hohem Niveau. Außerdem sorgen dynamische Tag-Nacht-Wechsel und aufziehende Gewitter für Atmosphäre. Allerdings mangelt es dem Spiel an Leben. Selbst in einer voll ausgebauten Stadt ist auf den Straßen kaum etwas los – kein Vergleich zum hohen Wuselfaktor eines **Siedler**-Spiels. Aber wenn man direkt neben dem Vesuv baut, ist es auch kein Wunder, dass die Dörfer wie ausgestorben wirken. **DM**



Auch in der Nacht passiert viel: Hier macht sich der **erzürnte Pöbel** zum Forum auf, weil es zurzeit an Brot mangelt.

Geschichte ohne Handlung

Daniel Matschijewsky: Imperium Romanum hat mir Spaß gemacht. Ich mag das Szenario, die abwechslungsreichen Missionen und das erfrischende Ereigniskarten-System. Doch das Programm hätte noch so viel toller sein können. Wenn es schon kein Endlosspiel gibt, warum dann nicht die an sich guten Aufträge durch eine Geschichte miteinander verbinden? Bei derart zusammenhanglosen Missionen bleibt das eigentlich nett inszenierte Alte Rom oberflächlich und leblos. Schade, denn die Spielmechanik funktioniert – weshalb Aufbaufans trotzdem einen Blick riskieren können.



danielm@gamstar.de

IMPERIUM ROMANUM

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Haemimont (Rising Kingdoms, GS 08/05: 64 Punkte)
PUBLISHER Kalypso
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, Karte, 48 S. Handb. USK

TERMIN (D) 21.2.2008
CA. PREIS 40 Euro
ab 6 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	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + detaillierte Gebäude + gute Beleuchtung - hakelige Animationen - spärliche Effekte	7 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + gute deutsche Sprecher - passende Effekte - wenige Umgebungsgeräusche	7 / 10
BALANCE	+ Anspruch durch Spielkarten frei wählbar - Niveau der Szenarien schwankt stark - teils unfaire Aufgaben	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ liebevolle Details + Tag-Nacht-Wechsel + Altertum gut getroffen - Städte etwas leblos	8 / 10
BEDIENUNG	+ Kamera frei dreh-, schwenk- und zoombar + freies und automatisches Speichern - fummeliges Baumenü	9 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Kampagnen und Einzelszenarios - kein Multiplayer-Teil - kein freies Spiel	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ stets fordernde Aufgaben + unterschiedliche Ausgangssituationen + auf Dauer zu viele Wiederholungen	8 / 10
KI	+ Siedler agieren selbstständig + Ärger und Zufriedenheit wirken sich spürbar aus - Kampf-KI quasi nicht vorhanden	8 / 10
EINHEITEN	+ durchdachte Warenkreisläufe + mehrere Gesellschaftsschichten + funktionierendes Bedürfnissystem - wenig Tiefe	9 / 10
KAMPAGNE	- zusammenhanglose Missionen - keinerlei Zwischensequenzen - keine Identifikationsfiguren	2 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Gutes, aber nicht überragendes Aufbauspiel.

71

SPIELPASS

Dawn of War geht in die dritte Runde und punktet mit fanatischen Glaubensschwestern und abtrünnigen Eldar.

Dawn of War Soulstorm



Die Schwestern können schon vor der Schlacht Gebäude errichten lassen.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4547
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 2917
- Demo-Download
► Quicklink: 4606

Win Vista 32 Bit
- läuft

Das Kaurava-Planetensystem ist eine traumhafte Urlaubsgegend. Mit seinen vier großen und drei winzigen Planeten ist für jeden Geschmack etwas dabei: riesige Wüsten, tropische Wälder und auch eine Menge Eis. Dennoch raten wir derzeit von einem Urlaub ab, bis sich der Krieg dort gelegt hat. Das dürfte der Fall sein, wenn eine der neun kriegsführenden Parteien alle anderen vertrieben hat – dann wissen Sie auch, welche Währung Sie mitnehmen müssen. Neun Parteien? Ja, denn neben den bekannten Space Marines, Orks, Eldar, Imperialer Garde, Chaos Marines, Necrons und Tau stürzen sich in **Dawn of War: Soulstorm** auch noch die Dark Eldar und die Adepta Sororitas ins Getümmel. Es feh-

len also nur noch die Tyraniden, dann wären alle großen Völker des **Warhammer 40k**-Universums im Strategie-Klassiker **Dawn of War** (2004) untergebracht. Sollten Sie das Hauptspiel noch nicht gespielt haben, können wir Sie beruhigen: Die Erweiterung **Soulstorm** läuft komplett eigenständig und enthält alle neun Völker. Jedes davon dürfen Sie in die Kampagne führen, für Online-Gefechte stehen jedoch nur die beiden neuen Armeen zur Auswahl.

Neu ist Trumpf

Die Dark Eldar sind zum Bösen übergelaufene Verwandte der bekannten Eldar. Sie sind brutale Zeitgenossen, die die Seelen ihrer gefallenen Feinde dazu benutzen, um sich selbst mit mächtigen

Zaubern zu stärken. Die Adepta Sororitas kämpft ähnlich grausam, schiebt jedoch ihre angeblich edlen Ziele vor: Als Glaubensarmee des Imperiums will sie das Universum von Ketzern, Mutanten und allem Unsauberen befreien, wobei sie die Idee des »reinigenden Feuers« mit Flammenwerfertruppen auslegt. Neu sind außerdem die Spezialfähigkeiten der beiden Völker: Die Dark Eldar benutzen Portale, um ihre Truppen durch das Planetensystem zu transportieren. Die Glaubensschwwestern hingegen dürfen schon vor der eigentlichen Echtzeit-Schlacht Gebäude kaufen, die ihnen dann gleich zu Spielbeginn zur Verfügung stehen. Beide Fähigkeiten bieten neue taktische Möglichkeiten. Die Dark Eldar

können zu jedem Reiseportal auf den vier Planeten springen, um die Besitzer der dortigen Region mit einem Überraschungsangriff zu überfallen. Weil die Schwesternschaft direkt mit der Einheitenproduktion loslegen kann, ist es uns das eine oder andere Mal gelungen, den Gegner zu überrennen. Dieser Vorteil hat allerdings seinen Preis. Sie zahlen für die Bauten mit der Ressource »Requisition«, die Sie im Laufe der Kampagne hart verdienen müssen. Zusätzlich zu den genannten Neuerungen dürfen Sie jetzt erstmals fliegendes Kriegsgerät ins Feld führen. Dessen Einsatzmöglichkeiten erstrecken sich vom Bombardement der feindlichen Basis bis hin zur Jagd auf unvorbereitete Infanteristen. Auch im Mehrspieler-Modus gibt's ein neues Spielelement: Hier winken nun Medaillen, wenn Sie zum Beispiel zehn Spiele in Folge gewinnen. Auf das Belohnungssystem konnten wir allerdings noch keinen Blick werfen, weil die Webseite zum Testzeitpunkt noch nicht online war.

Der Weg zum Sieg

Das war es auch schon mit den Neuerungen, denn die Kampagne von **Soulstorm** spielt sich ähnlich wie die der vorhergehenden Erweiterung **Dark Crusade**. Auf einer Übersichtskarte der Planeten starten Sie in einer Provinz und beginnen, Ihren Nachbarn das Land streitig zu machen. Wenn Sie ein besetztes Gebiet angreifen, müssen Sie in einer Echtzeit-Mission entweder Ihren Gegner komplett vernichten oder mehr als die Hälfte der wichtigen Punkte auf der Karte eine gewisse Zeit lang halten. Spannend wird es erst, wenn Sie die Heimatstellung eines Feindes angreifen. Die acht anderen Parteien haben



Die leuchtenden Punkte sind die **Seelen Gefallener**, die unsere skorpionartigen Einheiten aufsummeln können und die uns für mächtige Zaubere dienen.



Der **Immulator-Panzer** ist eine gefährliche Waffe der Schwestern: Er beharrt Gegner mit einem **Flammenwerfer** und lässt sich mit einem Anti-Fahrzeug-Laser aufwerten.

jeweils einen Hauptsitz auf einem der vier Planeten; erst wenn Sie alle eingenommen haben, ist das Spiel beendet. Wenn Sie eine solche Festung angreifen, bekommen Sie in einem Video gezeigt, was deren Stärken sind. Eine nennenswerte Kampagnenhandlung gibt es dabei nicht – Sie erfahren lediglich, wer Ihr Rivale ist, und warum Ihre Partei dessen Untergang gutheißt. Das ist schade, weil es der **Warhammer 40k**-Welt nun wahrlich nicht an Geschichten mangelt. Eine Bastion zu knacken ist trotzdem nicht einfach: Als sich unsere Kriegsschwester an die Festung der Space Marines wagen, tauchen überall auf der Karte Geräte auf, in deren Nähe der gegnerische Kommandant Truppen aus dem All landen lassen kann. Während der Vernichtung der Maschinen werden wir immer wieder von fliegenden Landspeedern attackiert. Um der Plage ein Ende zu machen, erfüllen wir die Nebenmission und zer-

stören die gut bewachte Produktionsstätte der schwebenden Nervensägen. Der finale Sturm auf die Hauptbasis wird dadurch einfacher. Die gut inszenierten Festungsschlachten sind die Ausnahme, das Gros des Spiels besteht aus einfachen Territorialkonflikten. Die wiederholen sich und werden nach einiger Zeit zu einem notwendigen Übel. Ein kleines Motivationsplus sind die Helden, die neue Ausrüstung erhalten und so nach und nach mächtiger werden. Dazu müssen Sie besondere Aufgaben erfüllen: Wenn Sie etwa drei der gegnerischen Fraktionen vollständig aus Kaurava vertreiben, bekommen Sie ein neues Spielzeug.

Fast schlau genug

Mit der Intelligenz der Gegner ist es so eine Sache: Auf der einen Seite gehen sie clever vor; wenn Sie nicht aufpassen, legt Ihr Widersacher mit einer Bomberschwadron Ihre Basis in Schutt und Asche, während Sie auf einem anderen Teil der Karte beschäftigt sind. Außerdem greifen KI-Truppen früh im Spiel an und ziehen sich in die Nähe ihrer Befestigungen zurück, sobald sie unterlegen sind. Andererseits haben wir es oft erlebt, dass der feindliche Held auf einen unsere Geschütztürme einprügelte, während unsere Bautruppen direkt daneben standen und das Gerät reparierten, bis der schwache



Helden können mit **neuer Ausrüstung** verbessert werden.

Schwer, aber gut

Philipp Dubberke: Ich war den männlichen Wut-Tränen nahe, als ein Baneblade-Panzer meine Basis zum zwölften Mal vernichtet hatte. Doch dann, mit einem gefühlten Puls von 780 und kurz vor einer Sehnenscheidenentzündung, habe ich den Imperialen mit einer ausgeklügelten Strategie gezeigt, wo der Hammer hängt. So spielt sich Soulstorm eben: schnell, schwer und manchmal frustrierend. Doch der Sieg schmeckt deutlich süßer, wenn man ihn hart erkämpft hat. Ha!



philipp@gamestar.de

Turm den Intelligenzbolzen ganz entspannt vernichtet hatte. Ein anderes Problem ist der Schwierigkeitsgrad, der selbst auf der leichtesten der drei verfügbaren Einstellungen sehr fordernd ausfällt – Einsteigern steht hier einiges an Frust bevor! Es gibt zwar ein ordentliches Tutorial und großzügige Hilfetexte, doch die zum Teil zwei Stunden andauernden Missionen fordern dem

Spieler gleich zu Beginn einiges an Geschick ab. Oft kämpfen Sie an mehreren Fronten gleichzeitig und stehen unter Zeitdruck. Hat man die erste Hürde jedoch überwunden, ist **Dawn of War: Soulstorm** motivierend, und die acht Festungsschlachten und die ausbaufähigen Helden frischen den Trott der Standardmissionen auf. Spielen Sie also lieber, und verreisen besser doch nicht. **PD**

DOW: SOULSTORM

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Iron Lore (Titan Quest, GS 08/06: 85 Punkte)	TERMIN (D)	7.3.2008
PUBLISHER	THQ	CA. PREIS	25 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 29 S. Handb., Bonus-DVD		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 5,1 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 512 MB RAM 5,1 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 5,1 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 GT Geforce 7600 GT Geforce 7800 / 7900 Geforce 8600 GT / GTS Geforce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securamo
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet, Direct-IP
DEDICATED SERVER	nein
FAZIT	Wenn das Medaillen-System funktioniert, wird es ein zusätzlicher Spaßfaktor.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Truppen und Gebäude detailliert + schicke Animationen und Effekte - dröge Wüstenszenarien	6 / 10
SOUND	+ geniale Kommentare der Einheiten + stimmige Musikkunterhaltung + Kämpfe vermitteln »Mittendrinn-Gefühl«	9 / 10
BALANCE	+ gute Fraktionsbalance + drei Schwierigkeitsgrade - schon auf »leicht« sehr schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ tolles Warhammer-Gefühl + Helden mit Persönlichkeit - wenige Zwischenfilme - Missionen teils fad	9 / 10
BEDIENUNG	+ gutes Tutorial + hilfreiche Tastaturkürzel + automatisches Speichersystem + nützliche Pausenfunktion	10 / 10
UMFANG	+ zwei neue Völker + fliegende Einheiten + umfassender Multiplayer-Teil - künstlich in die Länge gezogen	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Schlachten um feindliche Basen ... - ... aber auf die Dauer eintönige Standardmissionen	6 / 10
KI	+ Gegner greifen aggressiv und schlau an + Schlachten wogen hin und her - seltene Aussetzer	8 / 10
EINHEITEN	+ viele neue Truppentypen und Spezialfähigkeiten + noch mehr taktische Tiefe + ausbaufähige Helden	10 / 10
KAMPAGNE	+ motivierende Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie + Heldenupgrades - sehr dünne Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Trotz angestaubter Grafik ein Spitzentitel.

80

SPIELSPASS



Mit verbrannten Schnitzeln tritt unsere Hobby-Köchin bei einem Wettbewerb an.

Und wieder ein Addon: Diesmal geht's um die Hobbys Ihrer Schützlinge.

Die Sims 2 Freizeit-Spaß

Kurz mal gegrübelt: Die Erweiterungspakete zu **Die Sims 2** dürften mittlerweile eigentlich alle Bereiche des Lebens abgedeckt haben – Studium, Partys, Urlaub, Beruf, Haustiere, Jahreszeiten. Kein Grund für Electronic Arts, jetzt schon aufzuhören. **Freizeit-Spaß**, Addon Nr. 7, befasst sich mit den Hobbys der Sims – quasi einer Mischung aus Studium, Partys, Urlaub, Beruf...

Freizeit-Spaß erweitert das Hauptprogramm um die Nachbarschaft Desiderata-Tal. Hier können die Sims ihre Freizeit in zehn Kategorien wie Kochen, Natur, Sport, Kunst oder Musik gestalten. Ähnlich wie im Berufsleben müssen Sie Ihre Schützlinge regelmäßig in speziellen Bereichen trainieren, damit sie etwa bei Kochwettbewerben Preise abräumen und Geld verdienen. Das ist auch dringend nötig, denn berufstätige Sims bekommen Arbeit und Hobby kaum

unter einen Hut – ein Spielbalance-Problem. Die Interaktionsvielfalt ist auf hohem Niveau. Sie können töpfen, computerspielen, am Auto herumbasteln, Modelle bauen oder Ballett tanzen. Die gewohnt hervorragenden Animationen trösten jedoch nicht darüber hinweg, dass Sie neue Elemente (die etwa in **Wilde Campus-Jahre** oder **Open for Business** für ein frisches Spielerlebnis gesorgt haben) hier vergebens suchen. Ebenfalls ärgerlich: Erstmals in einem **Sims**-Addon nerven auffällige Bugs. Beispielsweise wiederholen sich bereits erfüllte Wünsche oder Zufallsaufgaben, und Beziehungswerte verändern sich ohne Grund. Hier sollte dringend ein Patch her. **DM**

DIE SIMS 2: FREIZEIT-SPASS

GENRE	Aufbauspiel-Addon	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Maxis / Electronic Arts		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,4 GHz, 256 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Falsches Hobby

Daniel Matschijewsky: Freizeit-Spaß ist mal wieder eine der Sims-Erweiterungen, die man nicht wirklich braucht – zu wenig neue Spielelemente, zu viel Aufgewärmtes. Klar, die zahlreichen Hobbys sind vielfältig und motivieren durch spannende Aufgaben. Aber das habe ich in ähnlicher Form schon in den meisten anderen Addons gehabt. Zudem müssen selbst hartgesottene Sims-Fans bereit sein, über die Balance-Probleme und diversen Bugs hinwegzusehen.



danielm@gamstar.de



An der Ostfront rücken unsere deutschen Panzer und Jagdflieger Richtung Moskau vor.

So simpel kann ein Weltkrieg sein. Was nicht heißt, dass er keinen Spaß macht.

Commander Europe at War

Vor eineinhalb Jahren orakelte Iain McNeil, der Entwicklungsleiter des Studios Slitherine, sein neues Werk **Commander: Europe at War** werde »etwas ganz Besonderes«. Nun steht der Titel im Laden und strahlt McNeil lügen: **Commander** ist nichts Besonderes, sondern einfach ein Klon von **Strategic Command** – also ein simples Rundenstrategiespiel, in dem Sie den Zweiten Weltkrieg nachfechten. Auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte kaufen Sie Infanterie, Panzer, Schiffe und Flugzeuge. Durch magere Forschung verbessern Sie die Kampfkraft Ihrer Verbände. In der Kampagne ringen Sie so um Europa sowie Nordafrika; neben 1939 stehen fünf weitere Eintrittsjahre zur Wahl, 1945 ist Schluss. Eine wichtige Rolle spielen die Moral und die Versorgung der Einheiten: Fernab der Heimat

kämpfen sie schlechter. Die KI-Gegner handeln jedoch oft unsinnig und verheizen ihre unterlegenen Heere in sinnlosen Attacken. Auch die Balance wackelt, Fußsoldaten sind zu billig. Für eingefleischte Rundenfans hat **Commander** dennoch seinen Reiz – auch wenn es den Weltkrieg auf die Schlachten reduziert, Politik und Wirtschaft spielen keine Rolle. Vom Tiefgang eines **Hearts of Iron 2** ist der Titel damit in etwa so weit entfernt wie die äußersten Städte auf seinem Spielfeld (Ottawa und Ahvaz, 10.230 Kilometer). **Commander** ist eben nett, aber – Verzeihung, Mister McNeil – nichts Besonderes. **GR**

COMMANDER: EUROPE AT WAR

GENRE	Rundenstrategie	USK	ab 16 Jahren
HERSTELLER	Slitherine / Firepower / CDV		
CA. PREIS	40 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,4 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		



Nicht um jeden Preis

Michael Graf: Commander ist simpel, trotzdem macht's mir Spaß. Weil ich interessante Entscheidungen treffen muss. Zum Beispiel, ob ich mir mit den Deutschen das irakische Erdöl sichere oder Russland überfalle. Natürlich ist der Titel nur durchschnittlich; wer unkomplizierte Rundenkost mag, kann ihn sich aber anschauen. Jedoch erst, wenn der Preis sinkt, 40 Euro sind zu teuer. Zumal Sie Hearts of Iron 2: Doomsday nun sogar gratis bekommen, als Vollversion auf unserer Heft-DVD.



micha@gamstar.de



Absurd: Hier kämpfen wir auf einem blauen Eisberg – mitten im Lavameer.

Wizard Chess

DVD

- Test-Check

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4569
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4589

Win Vista 32 Bit

- läuft

Im Jahr 1988 machte das Schachspiel **Battle Chess** auf sich aufmerksam, indem es alle Figuren in kurzen Kämpfen animierte. **Wizard Chess** übernimmt dieses Prinzip, scheint sich aber auch leider in Sachen Präsentation an die 20 Jahre alte Vorlage zu halten. Turm, Läufer und Co. ähneln Figuren aus bekannten

Fantasy-Universen, die grauenhafte Grafik zerstört allerdings jede Freude über einen Gandalf-Doppelgänger – langweilig! **YCH**

WIZARD CHESS

GENRE Schachspiel
HERSTELLER Kozmo Games / Purple Hills
CA. PREIS 7 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



Wenig witzig: Oberterrorist **Osama bin Laden** ist der König der schwarzen Figuren.

Schach gegen die Achse des Bösen

DVD

- Test-Check

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4572
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4571

Win Vista 32 Bit

- läuft

Das Gute an **Schach gegen die Achse des Bösen** ist, dass die KI nach den Schachregeln spielt. Das Schlechte ist der Rest: kein Lernmodus, miese Schachbretter. Hier rücken Karikaturen von George W. Bush oder Saddam Hussein übers Feld. Die sehen jedoch so affig

aus, dass Sie ohnehin nur über die schematische Ansicht spielen werden. Wenn überhaupt. **FAB**

SCHACH G. DIE ACHE DES BÖSEN

GENRE Schachspiel
HERSTELLER Kozmo Games / Dtp
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



Die Sims Inselgeschichten

Nicht nur für Fans: Mit dem dritten allein lauffähigen Ableger der Lebenssimulation liefert Maxis die bislang beste Story-Kampagne im Sims-Universum ab.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4564
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4565

Win Vista 32 Bit
- läuft

Jessica kann mit Sonne, Strand und Meer im Moment absolut nichts anfangen. Die junge Journalistin ist auf einer einsamen Insel gestrandet und muss um ihr Überleben kämpfen, statt sich im weißen Sand bräunen zu können. Erinnern kann sich Jessica nur noch an eine Kreuzfahrt, auf der sie einen Artikel für die Zeitschrift »Reisefieber« schreiben sollte – jetzt sitzt sie alleine und verloren auf dem tropischen Eiland fest. Doch die kesse Dame schmiedet einen Plan: Statt vergeblich auf Hilfe zu warten, will sie ein Floß bauen und sich kurzerhand selbst retten. **Inselgeschichten**, der mittlerweile dritte ohne das Hauptprogramm lauffähige **Sims**-Ableger, führt Sie wie **Lebensgeschichten** und **Tiergeschichten**

durch eine wendungsreiche Story-Kampagne – und bügelt nebenbei fast sämtliche Macken seiner beiden Vorgänger aus.

»Ist da jemand?«

Inselgeschichten packt von der ersten Spielminute an: Sie müssen Feuer machen, einen Unterschlupf bauen, Kokosnüsse sammeln und für Wasser sorgen. Da Ihnen das Programm durch Kamerafahrten und Tipps immer zeigt, wo Sie als Nächstes etwas zu tun haben, bleibt der Anspruch allerdings auf der Strecke. Spannend ist der Überlebenskampf trotzdem – man will stets wissen, wie es mit Jessica weitergeht. Das liegt nicht nur an den nachvollziehbaren Aufgaben, die Ihnen das Programm laufend stellt, sondern auch an den nett gemachten, teils sehr witzigen Zwischensequenzen – in Sachen Animationen gehört **Die Sims 2** nach wie vor zu den Top-Spielen. Nachdem Sie Jessicas Grundversorgung gesichert haben, erkundet die Dame umliegende Gebiete. Praktisch: Damit Sie auf dem großen und hübsch gestalteten Eiland nicht den Überblick verlieren, steckt Ihnen das Programm nach etwa einer Spielstunde eine über-



Ein dressierter **Orang-Utan** versorgt uns mit Ressourcen.



Im **freien Spiel** schlüpfen Sie in weitere Charaktere. Skriptereignisse gibt es hier allerdings nicht.



Anfangs müssen wir noch selbst für **Nahrung** sorgen und zum Beispiel im seichten Wasser Fische jagen.

sichtliche Karte zu, mit der Sie auf Knopfdruck ratzfatz zwischen bereits erforschten Arealen hin und her springen dürfen.

»Ich mach' blau«

Die eher störenden Berufe und Hobbys hat Maxis entfernt. Stattdessen dürfen Sie einen Orang-Utan dressieren (natürlich mit Bananen), der für Sie Nahrung und Holz sammelt, die beiden Ressourcen im Spiel. Damit halten Sie sich am Leben und bauen Gegenstände wie eine Gießkannendusche oder rudimentäre Müllgruben. Die Auswahl an herstell-

baren Objekten ist auf gewohnt hohem Niveau. Zudem schalten Sie durch besondere Ereignisse weitere Bonusgegenstände frei. Wer beispielsweise ein Merkspiel mit magischen Obelisken meistert, darf sich einen solchen als Dekoration neben seine Hütte stellen. Der Steinkoloss sieht nicht nur schick aus, sondern verbessert nebenbei auch Jessicas Umgebungswert. Apropos Charakterwerte: Die verändern sich nicht mehr so schnell, wie aus den bisherigen **Sims**-Spielen gewohnt. Jessica muss also nicht alle paar Minuten duschen, essen,



Rechts oben sehen Sie, mit welchen **Sims** Sie sich im Moment gut stellen müssen.

Die Vorgänger

Die Sims: Lebensgeschichten

(GS 03/07: 76 Punkte)



Eine Seifenoper zum Selbstspielen. In zwei Story-Kampagnen helfen Sie der arbeitslosen Laura bei ihrer Suche nach einer neuen Beziehung und kämpfen mit Lukas gegen dessen aufdringliche Ex-Freundin. Nette Klischees, überraschende Wendungen – aber keinerlei Anspruch.

Die Sims: Tiergeschichten

(GS 08/07: 70 Punkte)



Während die verschuldete Alice mit ihrem Dalmatiner Geld verdienen will, muss Stefan auf die Katze seiner Cousine aufpassen. Die zwei Kampagnen sind deutlich weniger spannend als im Vorgänger, die Vierbeiner bringen keinerlei Neuerungen. Nur für hartgesottene Sims-Fans interessant.

schlafen oder auf die Toilette – ein großes Komfort-Plus.

»Mein Name Freitag«

Inselgeschichten führt Sie zwar wie auf Schienen durch die Story-Kampagne, punktet dafür aber regelmäßig mit Überraschungen. Beispielsweise trifft Jessica auf weitere Gestrandete und entdeckt sogar erstaunlich gut ausgestattete Ureinwohner. Natürlich lässt auch die erste Liebelei nicht lange auf sich warten. Allerdings sind den Entwicklern gerade hier ein wenig die Ideen ausgegangen. So erzählt das Programm die Geschichte manchmal erst dann weiter, wenn Sie sich mit bestimmten Leuten gut gestellt haben. Deshalb machen Sie häufig minutenlang nur das, was man in **Die Sims** eben so tut: reden, flirten, loben, spielen, Witze erzählen. Dennoch: Im Vergleich zu den Vorgängern haben die Ent-

wickler die Handlung mit deutlich mehr Ereignissen gefüllt – Leerlauf gibt's kaum noch.

»Schon schön hier«

Maxis hat erstmals an der Grafik gefeilt und zum Beispiel das Wasser überarbeitet. Auch die Vegetation ist deutlich dichter, als man das von **Die Sims 2** gewohnt ist. Die Kehrseite der Medaille: Selbst auf modernen Rechnern ruckelt das Spiel teils stark – da ist unsauber programmiert worden. Ebenfalls störend: Unschöne Levelbegrenzungen schneiden die Insel in kleine Stücke. Bei den bisherigen üblichen **Sims**-Nachbarschaften mag das nicht so stark aufgefallen sein. Dem Gefühl großer, frei begehbare Strände und Dschungelgebiete schadet das Hackwerk jedoch sehr. **DM**

Für die einsame Insel

Daniel Matschijewsky: Inselgeschichten schafft das, was den beiden Vorgängern nicht gelingen wollte: Das Spiel erzählt eine packende Geschichte ohne Leerlauf und spielt endlich mal in einem Szenario abseits üblicher Sims-Klischees. Hier merke ich kaum, dass mich das Spiel wie auf Schienen durch die Handlung führt und die Sims-typische Freiheit vermissen lässt. Dafür ist mir Jessica mit ihrem Kampf ums Überleben und der ersten Liebe zu sehr ans Herz gewachsen. Für 30 Euro ein günstiger und vor allem spaßiger Kurztrip in die Karibik.



danielm@gamstar.de



Jessica hilft den **Ureinwohnern**, um Einzelteile für ihr Floß zu bekommen. Gleichzeitig möchte sie sich unbedingt in einen von ihnen verlieben.

DIE SIMS: INSELGESCHICHTEN AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Maxis (Die Sims 2: Freizeit-Spaß, GS 04/08: 76 Punkte)	TERMIN (D)	30.1.2008
PUBLISHER	Electronic Arts	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ohne Altersb.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 3,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	k. Angabe
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ weiche Animationen + überarbeitetes Wasser - geringe Weitsicht - starke Ruckler	5 / 10
SOUND	+ stimmige, abwechslungsreiche Musik + niedliches »Simlisch« + realistische Effekte - wenig Umgebungsgeräusche	9 / 10
BALANCE	+ Niveau steigt stetig an + man hat immer etwas zu tun - für Sims-Profis generell zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes Insel-Flair + spannende Überlebensaufgaben + sympathische Ureinwohner + kaum Leerlauf	9 / 10
BEDIENUNG	+ Grundbedürfnisse erfüllt der Sim selbst + eingängiges Interaktionssystem + simple Kamerasteuerung + fummeliger Baumodus	8 / 10
UMFANG	+ große Insel, viele Gebiete + freier Spielmodus ... - ... der aber eingeschränkt ist - nur eine Story-Kampagne	8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ gewohnt individuelle Sims + viele Freiheiten im offenen Spiel + arg linear im Story-Modus	8 / 10
KI	+ selbstständige, intelligente Sims + reagieren hervorragend aufeinander - seltene Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten + schier endlose Gestaltungsmöglichkeiten + gutes Wunsch- und Ressourcen-System	10 / 10
KAMPAGNE	+ nette Charaktere + viele Überraschungen + gelungene Klischees + Zwischensequenzen - Geschichte verläuft wie auf Schienen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Der bislang mit Abstand beste Sims-Ableger.

83

SPIELPASS


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

Weg damit!

Sowas: Man lässt etwas fort, und das Spiel wird besser.

Den meisten von Ihnen wird der Name **Penumbra** nicht viel sagen. Macht nichts, frischen Sie Ihr Wissen einfach im Test von **Black Plague** (S. 106) auf. Die düstere Mini-Serie ist diesen Monat doppelt lobenswert. Erstens, weil das dreiköpfige schwedische Team Frictional ein sauber entworfenes, stimmungsvoll umgesetztes Gruselabenteuer geschaffen hat. Zweitens, weil die Jungs ganz richtig erkannt haben: Weniger ist manchmal mehr. Im ersten **Penumbra**-Teil musste noch gekämpft werden, was umständlich und fad war. Daran hätte man nun lang herumdoktern können. Oder es so lösen wie Frictional: Kampf raus! Und dafür mehr spannende

Rätsel und Schleichpassagen einbauen, durch die man die Gegner umgeht. Quasi als Nebeneffekt profitiert so auch noch die beklemmende Atmosphäre. Zopf ab, Spielspaß dran – ein schönes Beispiel dafür, dass manche Spielelemente nur Ballast sind. **CS**



Manchmal gewinnt das Ganze, wenn man einen Teil wegnimmt.

Abenteuer-Inhalt

Tests

Perry Rhodan	98
Pirates of the Burning Sea	102
Kontrollbesuch: Bounty Bay Online	104
Experience 112	105
Penumbra: Black Plague	106
Silverfall: Wächter der Elemente	108
Cleopatra	109
Sam & Max: Night of the Raving Dead	110
Falling Stars	110
Kabus 22	110

GameStar-Abenteuer-Charts 04/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	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	86	7	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)	85	5	9	6	9	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)	84	7	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	Silverfall: Wächter der Elemente	Flashpoint	Monte Cristo	NEU	84	7	8	8	8	8	10	8	9	8	10	
4	Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	82	7	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
5	Sacred	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	81	5	8	7	8	9	10	8	8	9	9	
6	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios	12/07	80	7	8	7	8	8	10	6	8	8	10	
Online-Rollenspiele																
1	World of Warcraft	Blizzard	Blizzard	03/05 (90)	91	7	9	9	10	9	10	9	10	8	10	04/07: Addon
2	Guild Wars	NCsoft	Arenanet	11/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	11/07: Addon
3	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07 (85)	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8	02/08: Addon
4	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	86	7	9	9	9	8	10	9	10	8	7	01/07: Addon
5	Pirates of the Burning Sea	Deep Silver	Flying Lab	NEU	82	7	7	8	8	8	9	9	9	9	8	
6	Star Wars Galaxies	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	82	5	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
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	01/08	84	7	9	7	10	8	7	9	10	9	8	
3	Sam & Max – Season One	Jowood	Telltale Games	11/07	83	6	9	8	8	8	7	8	10	10	9	
4	Everlight	Silver Style	TGC	11/07	82	7	8	8	9	9	8	8	9	8	8	
5	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Fusionsphere	10/06 (83)	82	6	9	9	9	10	7	8	8	7	9	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

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

Unordnung im Büro des Rhodan-Freunds Reginald Bull: Aus der **Sammlung von Modellraumschiffen** muss Perry irgendwie das Passwort für Bullys Computer extrahieren.



Dieser Omniträger der Entdecker-Klasse sieht aus wie die Leif Eriksson. Tatsächlich. Schön, mein erstes Flaggschiff unter Bullys Modellen zu finden.

Perry Rhodan

Der dienstälteste Weltraum-Held gibt sich die PC-Ehre: Perry Rhodan rettet in diesem Adventure nicht nur seine Haut, sondern gleich die ganze Milchstrasse.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4206
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4482

Win Vista 32 Bit
- läuft

Perry Rhodan ist schon ein unheimlicher Glückspilz. Der Raumfahrer wurde 39 Jahre alt – und ist in der Blüte seines Lebens einfach stehen geblieben. Dank Zelldusche und eingebautem Zellaktivator-Chip ist Perry Rhodan unsterblich. Zumindest was Krankheit und Altersschwäche betrifft. Das hat sich Perry aber auch verdient: Er war es, der in den 70er-Jahren ein außerirdisches Raumschiff auf der Rückseite des Mondes fand. Er war es, der mit der Alien-Technologie den dritten Weltkrieg verhinderte und die Völker der Erde einte. Er war es, der in der Milchstraße aufräumte und dafür sorgte, dass die zahllosen Völker dort draußen das Wort Terra (Erde) mit wohlwollender Bewunderung

ausprechen. Dafür hat man ein bisschen Unsterblichkeit verdient. Und jetzt, im Jahre 1346 Neuer Galaktischer Zeitrechnung, das dem Jahr 4934 unserer Jahreszählung entspräche, ist Herr Rhodan fast 3.000 Jahre alt. Und immer noch fit, im Dienst und abenteuerlustig. Wie im aktuellen Adventure, in dem Resident Perry (so sein Titel als Herrscher über Terra) dem Bösen erneut die Zähne zeigt.

Die gestohlene Frau

Für Rhodan geht es in seinem ersten PC-Abenteuer gar nicht gut los: Eine Horde Kampfroboter greift bereits im hübsch gerenderten Intro die Solare Residenz auf Terrania an, Zentrum der Macht und die Heimstadt des

Helden. Rhodans ehemalige Lebensgefährtin und jetzige enge Freundin Mondra Diamond wird dabei vom Dach des Regierungssitzes entführt. Und Perry findet sich als Gefangener im goldenen Käfig wieder: Ausgeklügelte Sicherheitsvorschriften seines besten Freundes Reginald Bull für den Fall einer feindlichen Invasion sperren Regierungschef Rhodan regelrecht ein. Wie soll er da Mondra aus den Klauen der fiesen Aliens befreien? Pustekuchen! Na gut, nicht ganz. Denn schließlich hat Resident Rhodan noch ein Ass im Ärmel – und das sind Sie.

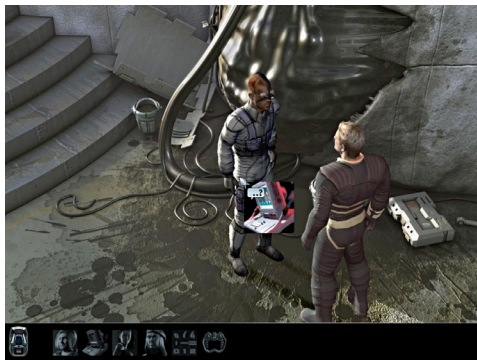
Es sind Engel!

Gleich zu Beginn steckt der Resident der Liga Freier Terraner also

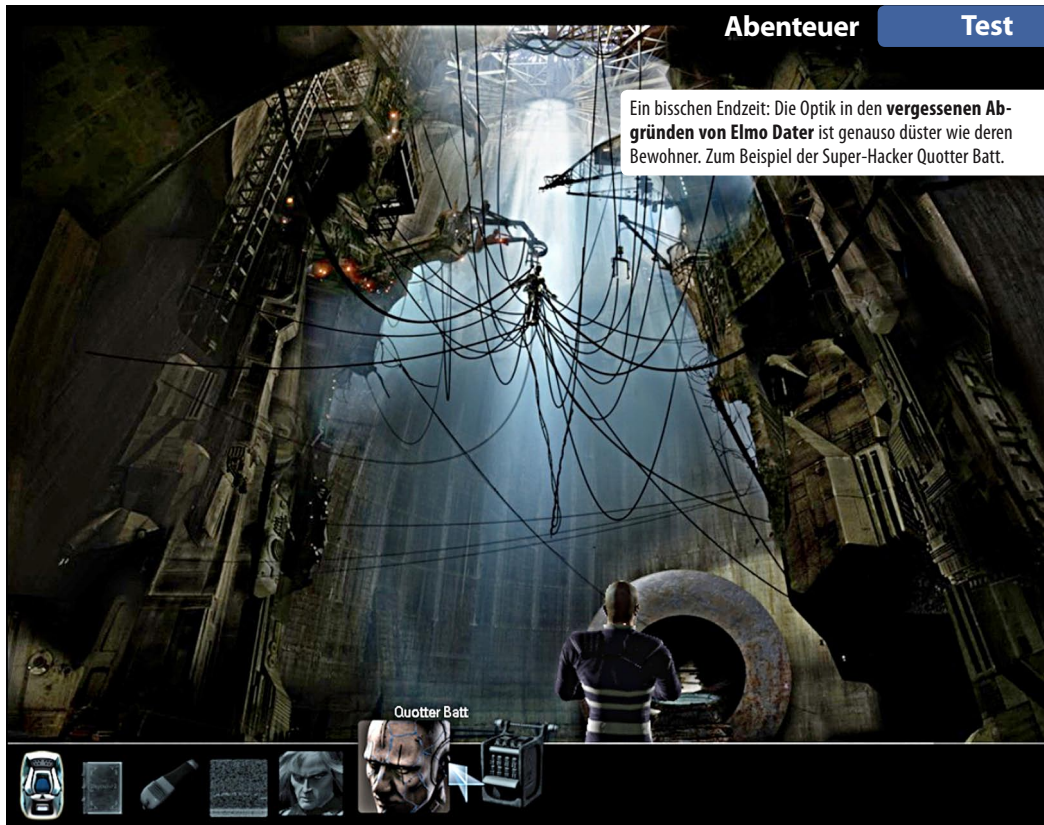
schon mal fest. Doch mit fleißigem Maus-Einsatz und ein bisschen Grips Ihrerseits findet Perry Rhodan schon bald mysteriöse Hinweise, die ihm zumindest eines ganz klar machen: Er muss raus aus seinem Palast! Mondra hat nämlich an einer Ausstellung über das legendenumwobene Volk der Illochim gearbeitet. Diese engelsgleichen Wesen kommen sowohl in der irdischen als auch arkonidischen Geschichte vor – vor allem in den Religionen der Völker. Und Mondra hat erste Hinweise auf die tatsächliche Existenz der Illochim gefunden. Unter anderem ein Siegel aus einem unbekannten Material, das selbst für die Wissenschaft anno 1346 NGZ ein Rätsel ist. Und



Spiel gefällt? Perry muss eine Brücke aus den Spielsteinen der Illochim bauen. Das sieht einfacher aus, als es ist.



Drag&Drop-Gespräche: Ziehen Sie einen Gegenstand aus dem Inventar auf Ihr Gegenüber, um danach zu fragen.



Ein bisschen Endzeit: Die Optik in den vergessenen Abgründen von Elmo Dater ist genauso düster wie deren Bewohner. Zum Beispiel der Super-Hacker Quotter Batt.

dieses Artefakt hat ganz offensichtlich ein paar ganz finstere Gesellen auf den Plan gerufen.

In klassischer Point&Click-Manner rätseln Sie Perry in die Freiheit und forschen in der Waringer Akademie weiter. Dort decken Sie eine mittelgroße Verschwörung am Robotik-Institut auf. Weiter geht es auf den Saturnmond Titan, auf dem die Illochim-Ausstellung stattfinden soll. Schrittweise lüftet Perry das Rätsel um die Illochim und enttarnt die Entführer Mondras. Er verfolgt einen arkonidischen Geheimagenten bis in die verbotenen Minen von Elmo Dater, tief im arkonidischen Kristall-Imperium. Ein allmächtiger Hacker scheint die Antworten auf Perrys Fragen zu haben; doch bis zu ihm ist der Weg nicht nur ziemlich gefährlich, sondern gespickt mit zahllosen Rätseln.

Digitaluhr-Allmacht

Die insgesamt fünf großen Levels, in denen Perry das Geheimnis der Illochim entschlüsselt, bestehen zum großen Teil aus wunderschön vorgerenderten Szenen. Vor diesen 2D-Hintergründen wird der 3D-Held per Maus von Hotspot zu Hotspot gesteuert, um alles einzusammeln, was nicht niet- und nagelfest ist. Praktischerweise hat Rhodan immer sein Multifunktionsarmband dabei, das den Namen wirklich verdient hat. Der eingebaute DNA-Konverter macht aus Perry zum Beispiel den scheinbar harmlosen und durch und durch mittelmäßigen Terraner Laszlo Daikonu – ein Clark Kent für Fortgeschrittene und so die perfekte Tarnung. Außerdem erklärt Ihnen das Armband jeden Gegenstand im Inventar der Helden und informiert Sie in einer

Art Quest-Log über den aktuellen Stand der Ermittlungen. Für Sie als Spieler ist der integrierte semantische Raumschanner am wichtigsten. Der scannt nicht den Weltraum, sondern den Raum, in dem Perry sich gerade befindet.

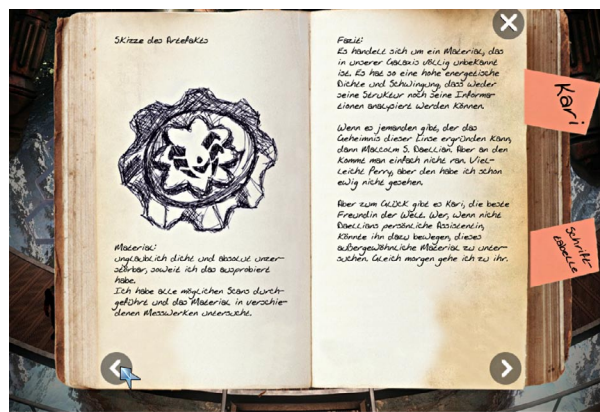
Auf Tastendruck werden alle anzuklickenden, also interaktiven Punkte (Hotspots) markiert. Das ist besonders in dunklen oder unübersichtlichen Schauplätzen äußerst hilfreich und erspart auf Wunsch nerviges Pixelabsuchen.



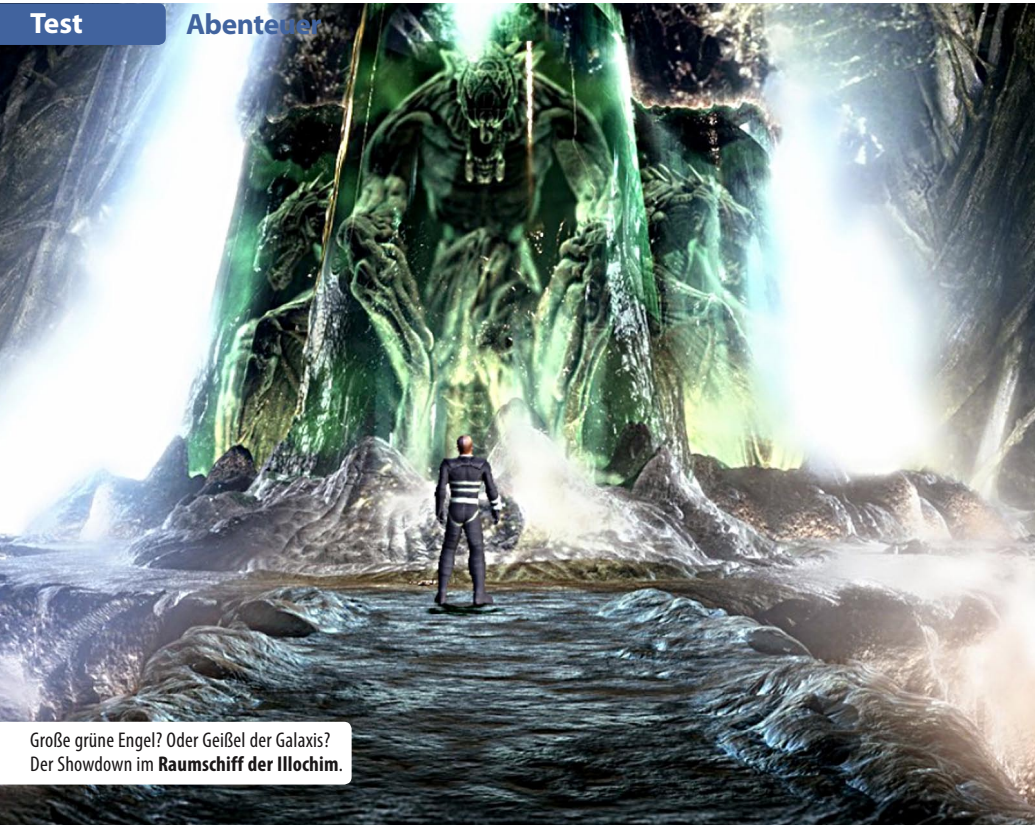
Eines der **ganz bösen Rätsel**: An zwei solchen Schalttafeln müssen Sie die richtige Kombination einstellen. Tipps dazu? Fehlanzeige. Ausprobieren!

46 Jahre Perry Rhodan

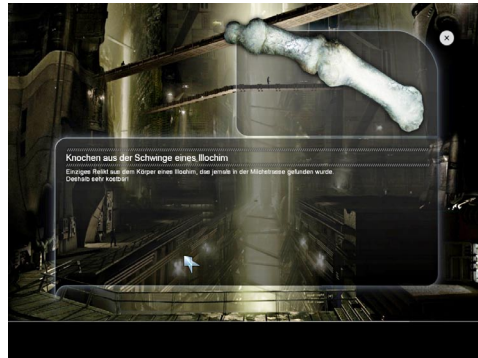
- Rhodan ist der Held einer Romanserie, die seit 1961 wöchentlich erscheint. Ursprünglich auf 50 Bände angelegt, hat die Serie nun die Rekordanzahl von 2.400 Heften übersprungen. Das Werk ist in so genannte Zyklen unterteilt, die thematisch jeweils einen gemeinsamen roten Faden haben. Ein Zyklus besteht aus 50 bis 100 Heften.
- An der Serie arbeitet zur Zeit ein elfköpfiges Team unter Robert Feldhoff, das von weiteren Autoren unterstützt wird.
- Neben den wöchentlich erscheinenden Heften (im Volksmund: Groschenromane) mit je etwa 70 Seiten für 1,85 Euro gibt es Sammelbücher, die Silber-Bände, in denen Heftromane zusammengefasst werden, Taschenbücher und jede Menge Hörbücher.
- Mehr Infos zur Serie: www.perry-rhodan.net.



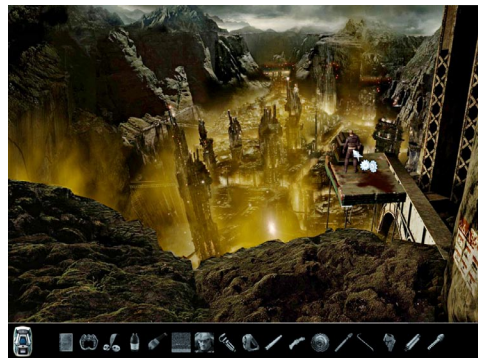
Das **Notizbuch** von Mondra Diamond ist alles, was Perry von der Freundin geblieben ist.



Große grüne Engel? Oder Geißel der Galaxis? Der Showdown im Raumschiff der Illochim.



Aha, ein Knochen! Um mehr über einen Gegenstand im Inventar zu erfahren, ziehen Sie ihn auf Perrys allwissende Armbanduhr.



Auf dem Mond Gom Calaedus versucht Rhodan die Stadt Elmo Dater zu betreten. Vorher müssen Sie den Aufzug reparieren.

Wechselbad der Ratespiele

Perry Rhodan bietet ein breites Spektrum an Rätseln. Von kinderleicht über knackig bis hin zu Denksport Marke »absurde Kopfnuss« ist alles vertreten. Dabei sind auch die Aufgabenstellungen bunt gestreut. Bereits zu Beginn lassen sich einige Puzzles nur durch das spielerisch unehrenhafte Versuch-und-Fehler-Prinzip (Trial & Error) lösen. Andere, auch in späten Levels, sind hingegen durchaus logisch. Klar, wenn sich Perry nicht in einen dunklen Raum traut, benutzt er eine Infrarot-Brille. Oder eine Grubenlampe. An anderer Stelle muss ein Energieschild mit einem ferngesteuerten Roboter zerstört werden, damit der Held an ein Lichtschwert gelangt. Doch der Roboter hat laut Perry »nicht genug Energie«. Also macht man sich auf die Suche nach einer starken Energiequelle, die man

auch nach Stunden des Suchens nicht findet. Die (frustrierende) Lösung: Der Robo muss den ganzen Raum entlang Anlauf nehmen. Durch den Aufschlag wird das Schwert aus dem abgeschirmten Schaukasten geschleudert. Darauf kommen auch alte Adventure-Hasen nur durch blauen Zufall.

Ein echter Rhodan

Zum Glück sind nur einige wenige Rätsel derart haarsträubend. Und die nehmen auch Nicht-Rhodan-Fans gern in Kauf, denn das Abenteuer bietet Spannung und streckenweise glänzende Unterhaltung bis zum Schluss. Kein Wunder, stammt die Story doch aus der Feder der **Perry Rhodan**-Autoren Robert Feldhof und Michael Marcus Thurner. Mit den mysteriösen Illochim wird eine faszinierende neue Alien-Rasse ins Rhodan-Universum gebracht. Und die Handlung des Spiels verspricht eine spannende Zukunft.

Perry Rhodan für alle

Knut Gollert: So wie man Perry seine 3.000 Jahre nicht ansieht, wirkt auch das Universum im Spiel (trotz des Alters von über 40 realen Jahren) frisch. Die Hintergrundgeschichte hat den richtigen Spannungsbogen, die im Laufe des Abenteuers immer eindrucksvollere Grafik sorgt für zusätzliche Motivation. Störend wirken einige unlogische und dazu wenig originelle Rätsel, die dem Abenteuer durch aufgezwungenes stupides Ausprobieren den Fluss nehmen. Dennoch empfehle ich das Spiel allen Fans, aber auch jenen PC-Abenteurern, die noch nie mit Perry Rhodan in Kontakt gekommen sind.



redaktion@gamestar.de

Grafisch ist **Perry Rhodan** auf dem aktuellen Stand klassischer Adventures. Vor allem die Hintergrundgrafiken sind stimmig und

sorgen für Atmosphäre. Gerade gegen Ende des Spiels dreht die Optik auf – ein Paradies für Science-Fiction-Fans. **Knut Gollert / MT**

PERRY RHODAN

ADVENTURE

ENTWICKLER 3d-io (Erstlingswerk)
PUBLISHER Braingame/Koch Media
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Papp-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.2.2008
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 6 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 3,5 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 3,5 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 3200+ AMD 2,0 GB RAM 3,5 GB Festplatte

PROFIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ CD-Key
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 GT
Geforce 7600 GT
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8600 GT / GTS
Geforce 8800 GT / GTS
Radeon X800 / X850
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2600 XT
Radeon HD 2900 XT
Radeon HD 3850 / 3870

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige, detaillierte Hintergründe + teilweise echte SciFi-Kunstwerke - manchmal steife Animationen der 3D-Charaktere	8 / 10
SOUND	+ sehr ordentliche, professionelle Sprecher + atmosphärische, unaufdringliche Hintergrundkulisse - dünne Soundeffekte	7 / 10
BALANCE	+ Quest-Log hält Spieler auf dem Laufenden + hilfreiche Scan-Funktion - Schwierigkeitsgrad der Rätsel extrem schwankend	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Perry Rhodan! + Perry-Rhodan-Autoren! + faszinierende Aliens - einige Nerv-Rätsel stören Spielfluss	9 / 10
BEDIENUNG	+ gutes »Immer im Blick«-Inventar + einfacher Dialogabbruch + komfortabler Sprung zum Bildausgang via Rechtsklick	9 / 10
UMFANG	+ fünf mittelgroße Levels + viel zu tun, viele Rätsel ... - aber auch langweilige Laufaufgaben, die das Abenteuer künstlich strecken	7 / 10
HANDLUNG	+ tolle Geschichte der Original-Rhodan-Autoren ... - die nicht vorhersehbar bleibt + neue, mysteriöse Engel-Rasse Illochim	9 / 10
CHARAKTERE	+ gut getroffener Rhodan + spannende neue Charaktere, wie der abgefahrene Hacker Quotter Batt - zu wenig Charaktere der Vorlage	7 / 10
DIALOGUE	+ inhaltlich ordentliche Unterhaltungen + einfache Steuerung übers Inventar ... - mit der keine Frage-Antwort-Dialoge möglich sind	6 / 10
RÄTSEL	+ Großteil der Puzzles abwechslungsreich und oft logisch - einige Aufgaben sind aber nur nach nervend langem Ausprobieren zu lösen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Faszinierendes SciFi-Abenteuer, auch für Neulinge.

75

SPIELPASS

Beim Klabautermann: Die Online-Seefahrerei von Flying Labs entpuppt sich als ein rundes und komplexes Spiel mit ausgefeilten Territorialkämpfen.

Pirates of the Burning Sea

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4513
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4473

Win Vista 32 Bit
- läuft

Oh nein! Wir haben zwar schwere Geschosse dabei, die den Rumpf des holländischen Handelsschiffs ordentlich beschädigen, aber unser Munitions-Vorrat ist winzig. Der reicht niemals, um die Takelage ausreichend zu zerfetzen, damit uns der Tulpenschipper nicht davon segelt. Mist! Doch wir schaffen es, sein Ruder zu zerschneiden, entern den Pott und fordern die Mannschaft zum Schwertkampf, den wir nach zähem Ringen gewinnen.

Zwar haben wir schon in unserem Vorabtest zum Online-Rollenspiel **Pirates of the Burning Sea** im vergangenen Monat nichts anderes behauptet, doch nun ist nach zig Seefahrerstunden kugelsicher: In so mancher verloren geglaubten Seeschlacht lässt sich mit einer schlaun Taktik das Ruder noch einmal herumreißen. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Nationen und Piraten

Für eine von drei Nationen (Frankreich, Spanien und Britannien) mit jeweils drei Berufen (Freibeuter, Marineoffizier und Freihändler) können Sie durch die Gewässer der Karibik schippern. Oder Sie werden schlicht Pirat. Auf den ersten Blick unterscheiden sich die gerade mal vier Klassen nicht sonderlich voneinander. Erst bei genauerer Betrachtung und nach längerem Spiel werden die Vor- und Nachteile offenbar. Freihändler etwa taugen durch ihr Können nicht sonderlich viel im Schiffskampf, sind aber auf offener See ungemein flott unterwegs. Mit dem entsprechend schnellen Kahn und den richtigen aktivierten Fähigkeiten sind 100 Knoten locker machbar. Eventuellen gierigen Feinden lässt es sich so einfach davonsegeln. Marineoffiziere dagegen leveln recht fix, da

ihre Fähigkeiten (kürzere Nachladezeiten für die Kanonen beispielsweise) die Schlachten vereinfachen, doch in Sachen Wirtschaft (Schiffskauf, Güter) sind sie an ihre Nation gebunden. Und nur Piraten dürfen sich geschlagene Schiffe zueigen machen.

Die Taktik entscheidet

Pirates of the Burning Sea unterscheidet zwischen zwei Quest-Arten: zu Wasser und zu Land. Beide finden jedoch stets in Instanzen statt. Die Trockenmissionen fallen vergleichsweise unspektakulär aus, da es in ihnen lediglich darum geht, Gegner mit Schwert und Pistole niederzumetzeln. Seeschlachten spielen sich dafür hochspannend. Da muss hier ein Schiff eskortiert, dort eine Blockade durchbrochen werden. Abhängig von Windrichtung, Gegneranzahl und Aufgabenstel-

lung gestalten sich die Seekämpfe stets anders. Mal ist es angebracht, zunächst die Segel des Feinds zu zerstören, um seine Geschwindigkeit zu drosseln und ihn zu entern, dann wieder taugen Schüsse auf den Rumpf, um den Gegner gleich zu zerstören. Was auch immer Ihre Taktik ist: Sie müssen stets darauf achten, dass es Ihrem Schiff nicht an die Planken geht. Geschicktes Manövrieren, um etwa eine arg beschädigte Seite Ihres Potts aus der Schusslinie zu bringen, gehört genau so zum Seekampf wie der Einsatz der richtigen Munition und der Klassenfähigkeiten.

Questmangel werden Sie übrigens nicht verspüren, Aufträge gibt es haufenweise an jeder Ecke der Häfen. Selbst Kapitäne der Stufe 50 haben gut zu tun und dürfen durch mehrstufige und fordernde Aufgaben schippern.

Die Siedlungen

Von der offenen See aus sehen die Siedlungen erschreckend unspektakulär aus. **Tortuga** etwa ist nur ein grober Klotz. Wenn man allerdings angelegt hat, präsentiert sich die Stadt sehr detailreich und atmosphärisch.



Der riesige **Olivant Indienfahrer** (links) ist eines der angriffsstärksten Schiffe. Jedoch ist seine Steuerung äußerst träge.



Beim **Auktionator** (in den Shops) finden Sie nicht nur Munition, sondern auch das richtige Schiff.

Wer keine Lust auf Missionen hat, der begibt sich auf die offene See und greift die Pötte anderer Nationen an. Auf Land gibt es derartiges nicht, doch der Entwickler Flying Labs plant für einen der kommenden Patches frei erforschbare Inseln, auf denen Sie ohne Mission mit den Säbeln rasseln dürfen.

Fördern, bauen, kaufen

Eine weitere tolle Erfahrung ist der Kauf des ersten wirklich guten Schiffs. Zwar spendiert Ihnen **Pirates of the Burning Sea** gleich zu Beginn eines, das Sie recht flott durch nahe Gewässer bringt, doch sonderlich wehrhaft ist es nicht. Gerade mal sechs Kanonen (drei auf jeder Seite) und insgesamt vier Drehgeschütze richten nur wenig Schaden an. Auch die Kähne, die Sie in Quests verdienen, machen nicht viel her. Doch schon bald werden Sie dank der zahlreichen Missionen genug Dublonen im Seesack haben, um sich einen besseren Untersatz leisten zu können. Den kauft man nicht beim NPC-Händler, sondern im Auktionshaus. Dort finden Sie unter anderem die Schiffe, die

Spieler in ihren Werften gefertigt haben. Diese Schiffe sind stabiler, abhängig von der Bauart auch schneller und angriffsstärker, kosten allerdings auch je nach Angebot sowie Nachfrage entsprechend viel. Zwar ist der Kauf eines Schiffs grob an die Erfahrungsstufe gekoppelt, noch viel mehr als das aber an Ihren Geldbeutel. Sie können, wenn Sie ordentlich sparen, bereits mit Stufe 12 einen recht angriffsstarken Pott kaufen, den manche Spieler noch mit Stufe 20 nutzen. Hübsches Detail am Rande: Einige der Schiffe sind sogar von Spielern während der Beta-Phasen entworfen worden, beispielsweise der mächtige, aber zäh zu steuernde Oliphant Indiefahrer.

In den Auktionshäusern finden Sie nicht nur Schiffe, sondern auch Güter wie Kanonen und Rohstoffe. Letztere benötigen Sie, um selbst Konstruktionen herstellen zu können. Diese Rohstoffe werden von Spielern gefördert. Da die Förderquellen an Häfen gekoppelt sind und Häfen von anderen Nationen erobert werden können, ist der Warenfluss eng an die territoriale Ausdehnung einer Fraktion gebunden.

Häfen schlachten

Die Schlacht um einen Hafen findet in mehreren Stufen statt. Zunächst müssen NPC- und Spielerschiffe (sofern auf PvP-Kampf geschaltet) der entsprechenden Nation in Hafennähe zerstört werden, um die so genannte Unruhestufe anzuheben. Ist die entsprechend hoch, wird das Areal um den Hafen farbig als PvP-Zone markiert. Spieler wissen dann, dass es dort gerade enorm gefährlich ist. Etwa eine halbe Stunde vor Beginn der eigentlichen Hafenschlacht erhalten Seefahrer, die an der Vorbereitung beteiligt waren, eine Einladung zum Kampf. Falls die Zahl der Beteiligten zu hoch ist, wird gelöst. Nehmen Sie die Einladung an, geht es



Nachdem Sie ein Schiff geentert haben, müssen Sie noch die Besatzung im **Schwertkampf** besiegen.

in einen Besprechungsraum und dann in die instanziierte Schlacht. Es gewinnt die Nation, die alle Gegner zu See erledigt oder den Hafen schließlich per Landkampf erobert hat. Für Letzteres müssen starke Kanonen geschrottet und NPCs in der Festung geschlagen werden. Nach dem Kampf kann der Sieger auf die Ressourcen des Hafens zurückgreifen.

Schiffe schlagen Orte

Grafisch schwankt **Pirates of the Burning Sea** wie ein besoffener Matrose bei Sturm. Die offene See mit ihren grob gezeichneten Inseln und Hafenanlagen wirkt unsp-

takulär. Und auch viele der Häfen sehen trist aus, sobald Sie dort angelegt haben. Bei den meisten fehlen noch Schiffsmodelle an den Docks, Flying Labs will die per Patch nachreichen. Dann wieder werden Sie Orte erleben, die wunderschön, detail- und abwechslungsreich sind, Tortuga etwa. Über jeden Zweifel erhaben sind jedoch die Schiffe, die in den instanziierten Schlachten hübsch dargestellt werden. Seemann klettern sogar in die Takelage oder bedienen Kanonen. Und am Ruder steht der stolze Kapitän, der die Befehle gibt – die hoffentlich zum Sieg führen.

PET

Mein Schiff!

Petra Schmitz: Pirates of the Burning Sea mag zu Anfang Spieler verwirren, die von der Zugänglichkeit eines World of Warcraft verwöhnt sind. Denn alles geht ein wenig langsamer vonstatten, Seeschlachten brauchen einfach ihre Zeit. Und freies Erkunden von Arealen im klassischen Sinn gibt es (noch) nicht. Wer sich dennoch aufs Seefahrerleben einlässt, erlebt ein jetzt schon sehr gut funktionierendes und komplexes Online-Rollenspiel. Für die rechte Motivation sorgen allein schon die tollen Schiffe. Der Moment, als ich meinen ersten richtigen Pott (eine »van Hoorn« Schnau für schlappe 17.000 Dublonen) erstand und damit ein paar Piraten aufmischte, die mich ein paar Minuten vorher noch mit einem Husten versenkt hätten, war unfassbar großartig! Aaaarrrrrrr!



petra@gamestar.de

PIRATES OF THE BURNING SEA ONLINE-RPG

ENTWICKLER Flying Lab Software (Rails Across America, GS 01/02: 60 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 28 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 22.1.2008
CA. PREIS 40 €, 13 €/Monat
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 5,3 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,5 GB RAM 5,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6400+ AMD 2,0 GB RAM 5,3 GB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON	Dual-Core-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Registrierung	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ toll anzuschauende Schiffe und Seeschlachten + schöne Charaktermodelle + schöne Städte - triste kleine Siedlungen	7 / 10
SOUND	+ gelungene Stereo-Soundkulisse + belebende Umgebungsgesänge + hübsche Melodien - keine Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ Schiffschläge sind eine tolle Mischung aus Feuerkraft und Taktik - mickrige Tutorials im Spiel - sperrige Spielerführung	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende Seeschlachten + schön inszenierte Hauptquests + teils musizierende, teils palavernde Charaktere in Orten	8 / 10
BEDIENUNG	+ leicht zugängliche Schiffssteuerung + komfortable Karten - unübersichtliche Menüs	8 / 10
UMFANG	+ riesige Welt + drei Nationen plus Piraten + umfangreiches Handels- und Auktionssystem + zahllose Quests	9 / 10
QUESTS	+ erzählen hübsche Geschichten + See- und Landkämpfe + für hochstufige Seefahrer noch Aufträge + Kampf um Häfen	9 / 10
CHARAKTERE	+ spannender Aufbau dank Helden-, Schiffs- (und wenn man will) Handelsverwaltung - nur vier Klassen	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ großartige und komplexe Seeschlachten + oft Taktik nötig - Landschaftsmittel zu Beginn des Spiels öde	9 / 10
ITEMS	+ von Spielern hergestellte Schiffe + nützliche Ausstattungen wie gestärkte Segel + Handelsgüter - wenig Ausrüstung für den Helden	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SPIELZEIT unbegrenzt

FAZIT Komplexes und doch motivierendes Seefahrerleben.

82

SPIELPASS

Die Piraten-Konkurrenz hat die Segel gehisst. Das Online-Rollenspiel **Bounty Bay** wehrt sich mit der **kostenlosen Erweiterung Insel des Sturms**.

Bounty Bay Online

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3604
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4592

Win Vista 32 Bit
- läuft

Seit **Sid Meier's Pirates!** (2004) war es lange still im Lager der Computerspiel-Piraten. Bis im April 2007 **Bounty Bay Online** Hobby-Seeräubern ermöglichte, mit ihren Schaluppen in den Weltmeeren des Internets zu marodieren. Inzwischen ist das Spiel nicht mehr allein im Online-Seeräuber-Genre – **Pirates of the Burning Sea** hat ebenfalls die Flagge gehisst und drängt ins Fahrwasser. Wir sind erneut in **Bounty Bay Online** ausgefahren und überprüfen, was sich dort im letzten Jahr alles getan hat.

Eine Gratis-Insel

Die kostenlose Erweiterung **Insel des Sturms** bietet einiges an neuen Spielinhalten für hochstufige Spieler: Der Entwickler Yusho hat das maximale Fertigkeitenlevel auf

120 erhöht sowie neue Unterfertigkeiten und über 100 neue Aufgaben hinzugefügt. Außerdem wurde die Stufenbegrenzung für Gegenstände und Schiffe von zehn auf elf erhöht. Wobei es auf Stufe elf bisher nur das neue Kriegsschiff gibt, welches aufgrund seiner speziellen Bauweise nicht geentert werden kann, dafür selbst aber auch keine Entmannschaften ausschicken darf. Um Ihre frische Ausrüstung auszuprobieren, eignen sich die neuen Instanzen auf der Insel des Sturms ideal. Hier gehen Gruppen in abgetrennten Gebieten auf die Jagd nach Sauriern, Riesenaffen und anderen Kreaturen. Die Instanzierung beendet die Streitereien um lukrative Gegner weitgehend. Nicht nur hochstufige Krieger dürfen sich freuen: Durch die neue Hochseefischerei kann jeder wertvolle Schmuckstücke ergattern, auch ohne Kämpfer zu sein – die notwendige Ausrüstung natürlich vorausgesetzt.

Piraten im Unterricht

Schon vor der Erweiterung hatte sich einiges im Spiel getan. Eine



Leider sind die **Vororte** noch immer so trist wie in der Verkaufsversion.



Auf der **Insel des Sturms** treffen Sie Riesenaffen und gigantische Echsen.

Lernfähige Piratenbande

Philipp Dubberke: Bei **Bounty Bay Online** hat sich viel getan. Ich selbst habe damals derbe Piratenflüche von mir gegeben, als ich die elende Entdeckermision nicht auf Anhieb abschließen konnte – weil ich partout nicht wusste, wie das Entdecken eigentlich funktioniert. Inzwischen klappt das besser. Trotz der Fortschritte bei der Spielerführung finden sich Genre-Neulinge bei **Pirates of the Burning Sea** eher zu recht. Es ist zwar lobenswert, dass Yusho kostenlos neue Elemente ins Spiel eingebracht hat – aber die Grafik bleibt beim Alten. Und die kann definitiv nicht mit der Konkurrenz mithalten.



philipp@gamestar.de

Die Schriftgröße ändern

Da sich die oft zu kleine Schrift immer noch nicht aus dem Spielmenü heraus vergrößern lässt, müssen Sie selbst Hand anlegen. Hier erfahren Sie, wie das einfach geht:

► **gamestar.de Quicklink: 4582**



Das **neue Kriegsschiff** der Stufe 11 ist sehr groß und sehr mächtig.

der größten Macken der deutschen Verkaufsversion von **Bounty Bay Online** war die Synchronisation: Ständig tauchten Fragmente fremder Sprachen im Questlog, der Missionsbeschreibung und sogar den elementaren Menüs auf. Die falschen Fetzen sind mittlerweile fast vollständig verschwunden, abgesehen von ein paar englischen Menünamen. In der Startphase haben viele Spieler **Bounty Bay Online** frustriert abgebrochen, weil das Spiel lediglich kryptische Angaben in einem viel zu klein abgebildeten Logbuch machte, die dem Spieler kaum halfen. Nach mehreren Patchwellen ist der Einstieg ins Aben-

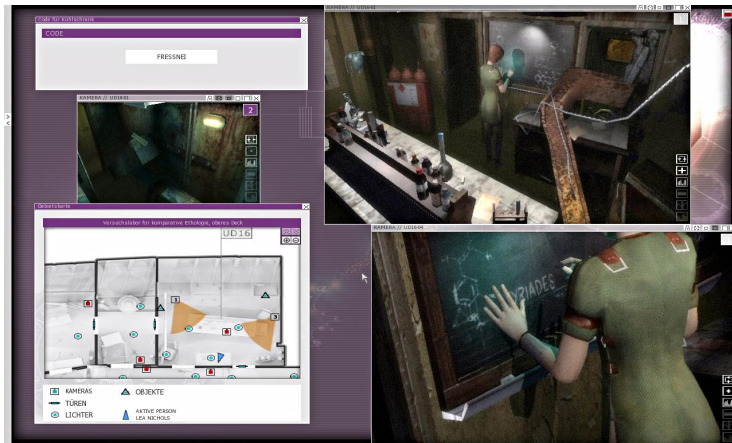
teuer jetzt übersichtlicher und informativer gestaltet. So gibt es nun eine neue Tutorial-Mission und deutlich besser gekennzeichnete Charaktere, die dem Spieler beibringen, wie er seine Karriere am besten startet. Dennoch bleibt der Anfang mühsamer als in anderen Online-Spielen. Weitere Änderungen: Yusho hat die Wegfindung der Charaktere leicht verbessert, und das Spiel stürzte während unserer Tests kein einziges Mal mehr ab.

PD

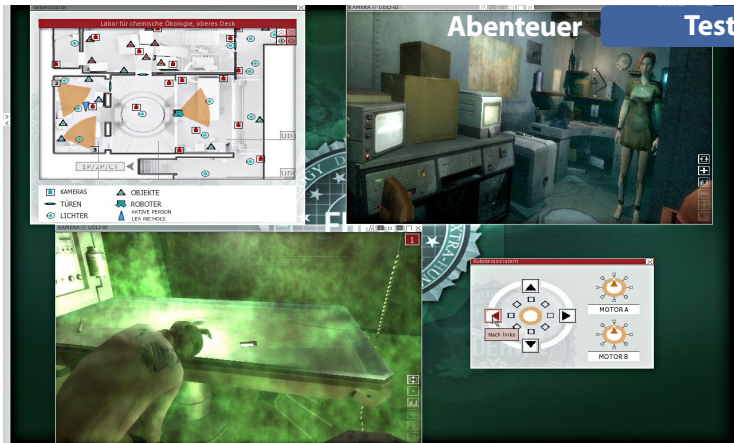
BOUNTY BAY ONLINE

GENRE Online-Rollenspiel
HERSTELLER Yusho / Frogster
ERSCHIENEN 22.2.2007
ALTE WERTUNG 69 (GS 05/07)
NEUE WERTUNGEN
BALANCE 7 ► 8
BEDIENUNG 5 ► 6
UMFANG 9 ► 10





Spiel als Desktop: Die Kamera- und Textfenster können Sie frei anordnen. Sie steuern Lea über die Karte links.



Mit dem Steuerfenster (rechts unten) lenken wir einen Roboter in eine gasgefüllte Kammer (links unten).

Experience 112

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4609
-Infos zum Spiel
► Quicklink: 4209

Win Vista 32 Bit
-läuft

Wer 112 wählt, erreicht die Feuerwehr. Wer **Experience 112** wählt, erreicht Lea Nichols. Die junge Akademikerin erklärt früh im Adventure, wofür die Dreierzahl steht: für den hundert-zwölften Kandidaten eines dubiosen Forschungsprogramms, das auf einem umgerüsteten Militärtanker irgendwo draußen auf den Weltmeeren stattfindet. Die 111 vorherigen Versuchskaninchen sind entweder wahnsinnig, tot oder verschollen. Lea war als Wissenschaftlerin mit auf dem Schiff, an soviel erinnert sie sich noch. Aber an sonst wenig, als sie zu Beginn des Spiels in ihrer Kabine aufwacht. Der Tanker ist havariert, alle Besatzungsmitglieder tot, die Räume überwuchert von Pflanzen – was ist passiert? Schmeißen Sie den Bordcomputer an, schalten Sie die Kameraüberwachung ein, wir nehmen den Kahn gemeinsam mit Lea unter die Lupe.

Anstrengend

Christian Schmidt:

Zehn Pluspunkte für Innovation, zehn Minuspunkte für schlechte Umsetzung! Denn die originelle Spielperspektive hat keine Vorteile.

Die Kamerafenster sind wertlos, eines hätte völlig gereicht; so muss man ständig von Hand umschalten, weil die Automatik schlecht funktioniert. Ich habe Lea bald nur noch blind über die Karte gesteuert. Genauso verpufft die hübsche Idee, in Personaldaten und E-Mails zu kruschen: Die Listen, Fenster und Felder sind zu kleinteilig, müllen den Bildschirm zu und zwingen zu ständigem Herumschieben. Was bleibt? Eine patente, sympathische Heldin und ein gut erzähltes Geheimnis, das trotz der Stolpersteine zum Weiterspielen motiviert. Geduld vorausgesetzt.



christian@gamestar.de

Trittleiter

Der clevere Dreh von **Experience 112**: Sie beobachten Lea Nichols durch das Sicherheitssystem des Schiffs und senden ihr Signale. Wenn Sie auf der Übersichtskarte des Decks Lichter anknipsen, läuft Lea dorthin und untersucht die Umgebung. Um im Schiff vorzudringen, braucht Lea Ihre Hilfe. Sie müssen sich in Personaldaten hacken, um nach Passwörtern zu suchen; Sie öffnen verschlossene Türen, indem Sie die Codes entschlüsseln. Mit den Bordkameras suchen Sie Räume nach wichtigen Indizien ab, in dunklen Gebieten leuchten Sie Lea den Weg aus, und stellenweise übernehmen Sie sogar die Kontrolle von Robotern. Kurz: Sie sind der gute Geist, der der jungen Dame den Weg freiräumt. Um deren Fortschritt zu beobachten, müssen Sie zwischen Hunderten von Kameras auf dem Schiff hin- und herschalten, die teils skurrile Blickwinkel zeigen – gewöhnungsbedürftig. Im Spielverlauf rüsten Sie die Linsen mit neuen Technik-Tricks auf, etwa Infrarotsicht oder Bildschärfereinstellung. Nach und nach setzen sich aus privaten E-Mails, Textdokumenten, Fundstücken und Erinnerungssequenzen die Geschehnisse zusammen.

Fensterpatzer

Die gute Nachricht: Wer mit Windows umgehen kann, wird sich in **Experience 112** zuhause fühlen. Denn die Spieloberfläche ist ein Computerdesktop, auf dem Sie Text- und Videofenster öffnen. Die schlechte Nachricht: Windows zu bedienen macht nicht unbedingt Spaß. Entsprechend verbringen Sie zu viel Zeit damit, Fenster an-

Fenster auf, lasst frischen Wind ins Genre!
Der sich als laues Lüftchen entpuppt.

zuordnen, zu skalieren und umzuschalten; die teils winzigen Schaltflächen machen das nicht leichter. Immerhin gibt Ihnen die gute Frau Nichols genug Muße zum Arrangieren Ihres Arbeitsplatzes, denn sie schlägt ein äußerst gemächliches Lauftempo an. **Experience 112** spielt sich über weite Strecken zäh und er-

eignislos, während Sie Lea von Lampe zu Lampe lotsen oder Dutzende von E-Mails durcharbeiten. Achtung: Die Systemanforderungen sind für ein Adventure reichlich hoch. Bei drei offenen Kamerafenstern gehen selbst starke PCs in die Knie. Unsere Testversion stürzte unter Windows Vista immer mal wieder ab.

CS

EXPERIENCE 112

ADVENTURE

ENTWICKLER Lexis Numérique (In Memoriam 2, GS 12/06: 46 Punkte)
PUBLISHER Xider
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 24 S. Handbuch

TERMIN (D) 6.3.2008

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 HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7 8	9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 200+ AMD 1,0 GB RAM 1,4 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 1,4 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 1,4 GB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFIERT VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Starforce		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ recht detaillierte Modelle + gute Animationen + Unschärfe und Kameraflimmern - geringe Fernsicht - farbarm - leblos	6 / 10
SOUND	+ ordentliche Sprecher + gelegentliche, atmosphärische Musik - dünne Soundkulisse	6 / 10
BALANCE	+ meist genügend Hinweise + Lea gibt kleine Tipps ... - ... die wenig helfen und sogar irreführen - Übersicht leidet oft	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ beklemmende Einsamkeit + Gefühl der Zusammenarbeit mit Lea - an vielen Stellen zu langsam und langatmig	7 / 10
BEDIENUNG	- ständiges Fenster-Jonglieren - teils viel zu kleine Bedienelemente - Auto-Verfolgung funktioniert schlecht - verschachtelte Menüs	3 / 10
UMFANG	+ ordentliche Spielzeit + großes, abwechslungsreiches Schiff + viele Mitarbeiter und Texte - durch Laufwege gestreckt	8 / 10
HANDLUNG	+ interessantes Geheimnis + stimmungsvolle Erinnerungssequenzen + erzählt durch E-Mails und Daten verschiedener Personen	9 / 10
RÄTSEL	+ abwechslungsreich und logisch + Kameras richtig einsetzen - nicht ersichtlich, welche Gegenstände Lea bei sich trägt	8 / 10
DIALOGUE	+ Lea kommentiert oft und sinnvoll + gut geschrieben - zu wenig direkte Interaktion mit Lea	7 / 10
CHARAKTERE	+ sympathische Heldin + man lernt die (tote) Besatzung kennen + glaubwürdige Charaktere - viel Text, wenig Sprache	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Innovatives, aber schwerfälliges Abenteuer.

67

SPIELSPASS

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4583
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4584

Win Vista 32 Bit
- läuft
- Surround-Sound
mit OpenAL

Penumbra Black Plague

Gegen die **Infizierten** können Sie sich nicht verteidigen; Sie müssen sie umgehen oder austricksen.

Können Sie Ihren eigenen Sinnen trauen? Die zweite und abschließende Episode der innovativen Gruselserie spielt mit Ihrer Wahrnehmung.

Du brauchst eine Hand. Ich brauche meine nicht mehr«, sagt die Stimme hinter der Tür. »Bring mir eine Säge.« Dass das Spiel mit der Vorstellungskraft viel grauerregender sein kann als explizite Ekelszenen, bewies schon im Mai 2007 das Adventure **Penumbra: Im Halbschatten**. Der nun erschienene Nachfolger **Black Plague** («Schwarze Pest») setzt die Stärken und die Handlung der ersten Episode nahtlos fort. Verschwunden ist dafür das

verkokerte Kampfsystem: In **Black Plague** sind Sie wehrlos. Das Bedrohungsgefühl hat sich dadurch noch gesteigert.

Raumgreifend

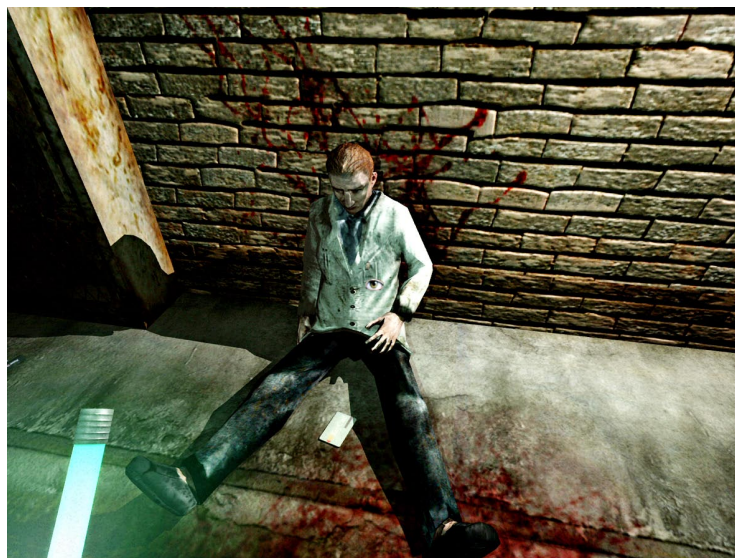
Natürlich zieht auch **Black Plague** neben dem subtilen Stimmungsgrusel die Schreckeffekt-Karte, lässt Leichen von der Decke krachen und entstellte Menschen durch die Tür springen. Weil Sie den Häschern keine rohe Gewalt entgegenzusetzen haben, müs-

sen Sie jede Situation durch Nachdenken meistern, Deckung suchen und die Umgebung für sich nutzen. Nach einem Stromausfall ist ein Versorgungstrakt in Schatten getaucht; plötzlich hören wir, wie sich eine Tür öffnet. Der Schein einer Taschenlampe tastet sich den Gang entlang, man sucht nach uns, begleitet von Grunzen und Gurgeln. Wir schlüpfen in den Seitenraum, halten panisch nach einem Versteck Ausschau, denn ein Kampf endet un-

weigerlich in unserem Tod. Vor allem für shootergestaltete Spieler ist das Gefühl der Schutzlosigkeit eine beklemmend neue Erfahrung, durch die sich der Blick auf die Umgebung ändert: Schwere Tische erscheinen auf einmal entsetzlich blickdurchlässig, Holztüren papierdünn, Gerümpel am Boden wird zur Lärmmine, jede Ecke zur Sackgasse. Weil **Black Plague** ein dunkles Spiel ist, müssen Sie sich oft auf Ihre Ohren verlassen. Seine bedroh-



Die Hilfe für diesen Patienten kam im **medizinischen Forschungslabor** offenbar zu spät.



Der tote **Wissenschaftler** hat uns seine Schlüsselkarte hinterlassen, die wir für eine Labortür brauchen.



In einer **Alptrauumszene** manipulieren wir brennende Hände, die aus den Wänden ragen.

lichen Geräusche setzt das Spiel dabei punktgenau ein, ohne das Blatt zu überreizen.

Die Interaktion mit der Welt fällt erfreulich glaubwürdig aus, weil die **Penumbra**-Spiele stark auf den Einsatz von Physik setzen. Sie greifen mit dem Mauszeiger in den Raum und können fast jeden Gegenstand bewegen. So bauen Sie Brücken aus Latten, verbarrikadieren Türen mit Gerümpel, suchen Deckung hinter umgestürzten Tischen, ziehen Schubladen auf und schmeißen Glasscheiben ein. Die meisten der durchwegs logischen (für Profis über weite Strecken zu einfachen) Rätsel basieren auf diesem Verschieben, Stapeln und Werfen von Gegenständen, gut gemischt mit dem gelegentlichen Einsatz des überschaubaren Inventars, seltenen Geschicklichkeitsübungen und einigen Knobelpassagen Marke »Finde die korrekte

Reihenfolge«. Ein typisches Beispiel: In der Kantine öffnet sich eine Schutztür nur im Alarmfall. Also ziehen wir ein Fass mit Öl-Lumpen aus dem Nebenraum zu einem defekten Schaltschrank, aus dem Funken sprühen. Der Fassinhalt fängt Feuer, wir wuchten die Tonne weiter unter einen Sensor – schon sprudelt der Sprinkler, die Tür springt auf.

Traumstreifend

Im ersten **Penumbra** spürte der Held Philipp LaFresque in einer verlassenen Mine in Grönland dem Schicksal seines verschwundenen Vaters nach. In Teil 2 geht das Bergwerk in eine unterirdische Forschungsstation über, in der mysteriöse Ausgrabungen geleitet wurden. Klar, dass dabei eine Katastrophe über die Mannschaft hereingebrochen ist – aber welcher Natur? Unterwegs nimmt Philipp an Terminals und Türen



In einer kurzen **Außensequenz** wird deutlich: grafisch reißt Penumbra keine Bäume aus.

Ansteckungsgefahr!

Christian Schmidt: Schon die erste Penumbra-Episode hat mich als cleveres Kabinettstückchen beeindruckt. Nun schafft Teil 2 etwas, das mir lange nicht passiert ist: In einer Schlüsselszene sitze ich verdattert vor dem Bildschirm und kann nicht fassen, was ich gerade getan habe. Werde schier rasend vor Zorn und Trauer, aber mein Gegenspieler, dem ich den Hals umdrehen möchte, verspottet mich ungestraft vom sichersten aller Orte aus.



christian@gamestar.de

Black Plague hat sich die Manipulation der Wahrnehmung zum Thema gemacht, und schafft damit eine Handvoll Szenen, die sich ins Gedächtnis einbrennen. Ein kompaktes, kluges Kleinod, von klarer Einfachheit und doch facettenreich geschliffen, getragen von wunderbar einleuchtenden Physik-Rätseln. Auch wenn das Spiel optisch nichts her macht, insgesamt zu linear ist und wirr endet – mich hat die Schwarze Pest rettungslos erwischt.

Kontakt zu Überlebenden auf, vor allem bekommt er aber einen Gegenspieler, der seine Vorstöße zunehmend erbittert sabotiert. Zudem zweifelt Philipp bald an seiner eigenen Wahrnehmung. Das Spiel nutzt das für böse Überraschungen, von Alptrau-Sequenzen bis hin zu glatten Wänden an Stellen, wo Sie Stein und Bein

schwören würden, dass da eben noch eine Tür war. Die gehässigen Kommentare Ihres Widerparts und Nachrichten von Überlebenden sind von guten englischen Sprechern vertont und deutsch untertitelt. Grafische Höchstleistungen sollten Sie vom Spiel nicht erwarten. Macht aber nichts: Meist ist's eh zappenduster. **CS**

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

ADVENTURE

ENTWICKLER Frictional Games (Penumbra: Im Halbschatten, GS 06/07: 69 Punkte)

PUBLISHER Paradox

SPRACHE Englisch (dt. Untertitel)

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch, Aufkleber

TERMIN (D) 15.2.2008

CA. PREIS 20 Euro

USK ab 16 Jahren

ANSRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FORTGESCHRITTENER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PROFI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-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 1,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte

PROFITIEREN VON OpenAL, Surround-Lautsprechern

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

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

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ realistische Licht- und Schatteneffekte + glaubwürdige Physik - teils triste Gebiete - eckig und detailarm	5 / 10
SOUND	+ situationsabhängige, stimmungsvolle Musik und Effekte + Surround-Sound + gute (engl.) Sprecher - nicht alle Texte vertont	8 / 10
BALANCE	+ klare Spielführung, genügend Hinweise + hilfreiches Notizbuch + automatische Heilung - anfangs arg linear	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ packende Gruselatmosphäre + fiese Überraschungen + ruhige und actionreiche Sequenzen wechseln sich ab	10 / 10
BEDIENUNG	+ originelles »In-die-Welt-Greifen« + zu sammelnde Gegenstände hervorgehoben - umständliches Inventar	7 / 10
UMFANG	+ für ein Episodenspiel ordentlich lang - nur ein Gegnertyp - wenig optische Abwechslung	6 / 10
HANDLUNG	+ interessantes Grundgeheimnis + charismatischer Gegenspieler + durchgehender Spannungsbogen - abruptes, dürres Ende	8 / 10
RÄTSEL	+ origineller Physik-Einsatz + immer nachvollziehbar + Versteckspiele mit Gegnern	10 / 10
DIALOGUE	+ stimmungsvolle Texte und Notizen + Gegenspieler kommentiert Aktionen - keine Gespräche - eigener Charakter redet kaum	6 / 10
CHARAKTERE	+ wenige, aber klar gezeichnete Personen + lösen emotionale Reaktionen aus - kein direkter Kontakt, bleiben gesichtslos	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend **SOLOSPIELZEIT** 6 Stunden

FAZIT Grusel-Kleinod mit einleuchtenden Physik-Rätseln.

75 SPIELSPASS

Das Addon ist besser als das Hauptprogramm – dank Detailanpassungen und einer neuen Fähigkeiten-Kategorie.

Silverfall Wächter der Elemente

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4518
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 2868

Win Vista 32 Bit
- läuft

Im Budget-Regal

Silverfall Gold Edition
Inhalt: Silverfall
Wächter der Elemente
Publischer: Flashpoint
Termin: 25.2.2008
Preis: 45 Euro
Version: 1.17
Wertung: 83 Punkte

Fantasy-Gesetz und Legitimation für zahlreiche Spiele-Erweiterungen: Frieden gibt es nicht. Ist das Böse einmal besiegt, will es auch ein zweites Mal besiegt werden. Dieser Regel folgt das **Silverfall-Addon Wächter der Elemente**. Denn als frisch installierter Herrscher eines gerade erst geretteten Reiches müssen Sie abermals los und Monster verhauen. Das tun Sie in der Action-Rollenspiel-Erweiterung entweder mit Ihrem im Hauptprogramm hochgezüchteten Charakter oder mit einem frischen Helden, der bereits auf Stufe 45

startet. Denn **Wächter der Elemente** läuft auch ohne **Silverfall** auf Ihrer Festplatte.

Handwerklich begabt

Wer **Wächter der Elemente** in Angriff nimmt, ohne das Hauptspiel zu kennen, trifft gleich auf den größten Schwachpunkt des Addons: Der Entwickler Monte Cristo schmeißt Sie ohne große Erklärungen ins Geschehen. Wer und wo Sie sind, wird immerhin bald in Dialogen mit Questgebern und an-

deren Gestalten offenbar. Schön allerdings am Beginn: Ein übersichtlicher Schnellkurs erklärt die Steuerung. Im Folgenden bekommen **Silverfall**-Kenner reichlich Neues geboten. 20 frische Gebietskarten mit reihenweise schrägen Monstern (etwa Piraten, die Eisstrahlen verschießen oder Alien-artige, die mit Spritzen angreifen) warten aufs Erkunden. Wer fleißig Erfahrungspunkte sammelt und diese in die Kategorie »Handwerk« investiert, darf selbst schicke Rüstungen und Waffen basteln. Je wertvoller die genutzten Materialien, desto effektiver die hergestellten Gegenstände.

Lässiges Sterben

Dass Sie bei einem Tod Ihre Ausrüstung verloren und an Ihrer Leiche abholen mussten, war einer der Aufreger des Hauptspiels. Im Addon greift diese Regel nur noch auf den beiden härteren Schwierigkeitsgraden. Wer auf »Normal« ins Abenteuer zieht und stirbt, wird in kompletter Montur in der nächsten Siedlung wiederbelebt. Gleiches gilt für Ihre maximal zwei KI-Begleiter. Letztere kennen Sie schon größtenteils, wenn Sie **Sil-**

So spät schon?

Petra Schmitz: Der beste Beweis dafür, dass ein Spiel funktioniert, ist der erstaunte Blick auf die Uhr – nachts um etwa drei Uhr. **Wächter der Elemente** funktioniert bei mir, wie schon **Silverfall**, ausgezeichnet. Dass ich nun Waffen und Rüstungen basteln darf, ist für mich beste Motivation. Das Schmieden geht einfach von der Hand, und die neuen Gegenstände sind nicht nur wirksam, sondern auch superschick. Wer die Tugenden eines guten Action-Rollenspiels schätzt und nichts gegen eine abgefahrte Präsentation einzuwenden hat, kann das Addon sogar in Angriff nehmen, ohne **Silverfall** zu kennen.



petra@gamestar.de



Um zu einem riesigen Kraken vorzudringen, müssen wir eine **Piratenhöhle** ausheben.

verfall gespielt haben. Die Heilerin Morka oder die Zauberin Alina stehen mit dem Rest der verfügbaren Kameraden in jedem sicheren Dorf, das Sie passieren.

Die schrägen Gespräche rund um die Hauptaufgaben sind wie gehabt spritzig gesprochen und passen wunderbar zum ungewöhnlichen Grafikstil des Spiels. Kurz: ein rundum gelungenes Addon zu einem ungewöhnlichen Action-Rollenspiel.



Die Rüstung ist schon Eigenbau, nun folgt der **Schutzumhang**.

SILVERFALL: W. D. E.

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Monte Cristo (Silverfall, GS 04/07: 82 Punkte)
PUBLISHER Flashpoint
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Klappbox, 1 DVD, 66 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.2.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 11,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 11,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 11,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON Multikern-Prozessoren, PhysX-Karten
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Tages
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Geschichtenmodus (1-8), freier Modus (1-8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT Kurzweilige Klick-Action für gut ausbalancierte Gruppen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ originelle Charaktere und Monster + farbenfrohe Städte und Landschaften + knallige Effekte - unpassende Menü-Optik	7 / 10
SOUND	+ stimmige Musikanterstellung + krachige Klingeffekte + sehr gute Sprecher - nicht alle Dialoge vertont	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + durch Partyzusammenstellung beeinflussbar - zuweilen zu hart	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dezenter, stimmiger Comic-Look + Tag- und Nachtwechsel + feiner bis derber Humor - kein Intro	8 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs + Reisen per Klick + gute Partyverwaltung + gute Wegfindung ... - ... mit kleinen Aussetzern	8 / 10
UMFANG	+ riesige Spielwelt + 20 neue Gebiete + zwei neue Rassen + hoher Wiederspielwert durch zwei Ausrichtungen	10 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ große Hauptquest + viele, teils gestaffelte Nebenaufgaben + Entscheidung zwischen Natur und Technik - abrupter Einstieg	8 / 10
CHARAKTERE	+ freies Talentsystem + frei zusammenstellbare Party + Kampfverhalten der KI-Gefährten merklich beeinflussbar	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Angriffsvarianten wie Radioaktivität + Taktik durch Partyzusammenstellung und Kampfverhalten - mäßige Gegner-KI	8 / 10
ITEMS	+ zahllose Gegenstände + an Ausrichtung gebundene Waffen und Rüstungen + Handwerkssystem + Verbesserungszauber	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT Verbessertes Totklicken von schrägen Monstern.

84

SPASS

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4586
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4590

Win Vista 32 Bit
- läuft

Rätseln mit viel Geschichte – aber nur wenig spannender Handlung.

Cleopatra

Etwas weiter vor uns: die große Halle der Bibliothek von Alexandria. Direkt vor uns: eine gefräßige Gruppe Krokodile, die es gar nicht erwarten kann, dass wir einen falschen Schritt machen. Das

Ganze kommt uns komisch vor, schließlich soll sich doch das Render-Adventure **Cleopatra** an historische Fakten halten. Da scheinen diese grünen Bestien inmitten von Schriftrollen und Säulengängen am falschen Ort zu sein. Der französische Entwickler Kheops Studio hat für diese Eigenwilligkeit allerdings eine Erklärung parat. Er lässt die Krokodile nicht allein auf die Bibliothek los, sondern in Begleitung ihres verrückten Herrn. Und der hat, wie es sich für ein Adventure gehört, natürlich Aufträge für uns parat. So will **Cleopatra** den Spagat zwischen Geschichtstreue und spannender Erzählung schaffen. An vielen Stellen schlägt das Pendel allerdings zu sehr in Richtung »historienlastig« aus, die Handlung plätschert lahm dahin.

Kräuter und Sterne

Dabei fängt alles vielversprechend an: Die Herrscherin Kleopatra liegt im Krieg mit ihrem Bruder Ptolemäus. Sie machen sich in der Rolle des Astrologie-Studenten Thomas auf die Suche nach Ihrem Mentor und dessen Tochter. Die scheinen mit dem Rest der Bevölkerung geflohen zu sein. Entsprechend



Das **Krokodil** ist nicht gut auf uns zu sprechen. Wir spannen es dennoch für ein Rätsel als Zugtier ein.

leblos präsentieren sich die vorgeordneten Szenarien in **Cleopatra**. Den Hauptteil des Spiels lang suchen Sie die hübschen Hintergründe nach Gegenständen ab. Die Besonderheit: Zu Beginn des Spiels wählen Sie ein Sternzeichen, das Ihnen gute und schlechte Tage beschert. Haben Sie das Glück auf Ihrer Seite, finden Sie etwa alle Zutaten für ein Rezept sofort. An einem schlechten Tag müssen Sie dagegen länger stöbern. Manchmal gehen

aber auch wichtige Gegenstände zu Bruch, so dass Sie Rätsel mehrfach lösen müssen – extrem nervig. Wie im Adventure **Nostradamus** (Test in 01/08, 71 Punkte) müssen Sie in **Cleopatra** oft Tränke im Labor herstellen. So brauen Sie etwa einen starken Schlaftrunk zusammen – der lässt sogar Reptilien einschlummern. **YCH**

Prachtvoll

Yassin Chakhchoukh:

Man sagt der großen Herrscherin ja ebenso große Schönheit nach. Für das Spiel zur Frau gilt das allemal. Kleopatras Reich ist wirklich hübsch, detailreich, aber auf weiten Strecken auch leblos. Die wenigen Charaktere schaffen es nicht, der alten Welt Leben einzuhauchen. Die logischen Rätsel motivieren da länger, der Spaß wird an manchen Stellen allerdings durch das unfaire Sternzeichen-System eingeschränkt. **Cleopatra** beweist dennoch, dass Ägypten nicht immer bunt wie in den Ankh-Spielen sein muss, um zu faszinieren.



redaktion@gamestar.de

CLEOPATRA

GENRE Adventure
HERSTELLER Kheops Studio / Rondomedia
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Gut**

USK ab 12 Jahren



Im **Labor** mischen wir nach Rezept Tränke zusammen.



Glamour-Vampir Jürgen betreibt in seinem Schloss bei Stuttgart eine **Zombie-Disko**.

Mit der dritten Episode wird die Serie noch skurriler – und wiederholt stark.

Sam & Max Night of the Raving Dead

Kaum sind die sprechenden Statuen auf der Osterinsel versorgt, meldet die nächste Volksgruppe Ansprüche an: Zombies sind überall auf den Straßen unterwegs und sammeln Körperteile. Grund genug für Sam und Max, der Untoten-Plage in **Night of the Raving Dead** ein Ende zu setzen. Die Spur führt die Freelance Police in den Unterschlupf des Zombie-Anführers, nach Stuttgart. Ja, Sie dürfen Ihren Augen trauen: Sie verbringen die gut drei Stunden Spielzeit zu einem Großteil auf einem deutschen Anwesen. Wobei »Anwesen« ein dunkles Schloss mit allerhand Särgen vor der Tür und zuckenden Blitzen über den Dächern meint. Der Schlossherr und Zombiezüchter ist auch eher eine schillernde Persönlichkeit und gehört nicht zur herumtorkelnden Sorte. Viel mehr bekommen Sie's

mit einem exhibitionistischen Blut-sauger mit dem Drang zu Tanz und Reim zu tun. Die neue Episode lebt vor allem von den irrwitzigen (englischen) Dialogen, die dem Vampir Jürgen einen unverkennbaren deutschen Akzent verpassen. **Night of the Raving Dead** strotzt vor gewohnt skurriler Ideen, die sich allesamt um das Leben und Sterben drehen. Selbst das bekannteste Monster der Filmgeschichte findet seinen Weg ins Spiel. Trotz großartigen Humors und stimmiger Rätsel bleibt die Serie dem aufdringlichen Recycling-Prinzip treu – so taucht diesmal das TV-Studio aus der ersten Staffel wieder auf.

YCH

SAM & MAX: NIGHT O. T. R. DEAD

GENRE Adventure
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**



Langsam wird's modrig

Yassin Chakhchoukh: Wie erwartet ist auch die neue Sam & Max-Episode ein Fest für die Lachmuskeln. Langsam mischt sich aber ein nervöses Zucken darunter, denn ständige Wiederholungen sind nur für eine gewisse Zeit zu ertragen. Dass die jetzt schon bis in die erste Staffel zurückreichen, geht ein Stück zu weit. Ich hoffe, Telltale lutscht die alten Kamellen nicht noch weiter aus. Gerade der irrwitzigen Vampir-Geschichte hätte ein wenig frisches Blut (harhar!) gut getan.



redaktion@gamstar.de



Die **blutige Nachricht** am Boden hilft uns bei der Lösung eines Rätsels.

Kabus 22

Der Titel ist Programm: **Kabus 22**, türkisch für Alptraum 22, schickt Sie in **Resident Evil**-Manier durch eine düstere Endzeit-Welt. Mit wenig Munition und starken Nerven stellen Sie sich plötzlich auftauchenden Zombie-Verschnitten. Die Kämpfe nerven vor allem, weil Sie aus der Bewegung nicht schie-

ßen dürfen. Wenn Sie sich gerade nicht über die Steuerung ärgern, freuen Sie sich über die nette Hintergrundgeschichte.

YCH

KABUS 22

GENRE Action-Adventure
HERSTELLER Son Isik / FIP Publishing
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



USK keine Jugendfreig.



Luna trägt ihren blauen Freund **auf dem Rücken** durch die pinke Welt.

Falling Stars

Kleider machen Leute, auch im Kinder-Rollenspiel **Falling Stars**: Einige Bewohner der Welt Dazzleon reagieren nur auf die Heldin Luna, wenn sie etwa eine pinke statt einer grünen Hose trägt. Wenn Sie nicht gerade lange Laufwege auf sich nehmen, unterstützen Sie ein

blaues Zottelvieh im runden-basierten Kampf oder bestreiten langweilige Minispiele.

YCH

FALLING STARS

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Ivolgamus / Rough Trade
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



USK ohne Altersbeschr.

**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

Aufs Wesentliche

Warum kompliziert, wenn's auch einfach geht?

Wir konzentrieren uns auf das, was zwischen dem Startschuss und der Zielflagge passiert«, sagt uns Clive Moody, der Producer von **Race Driver Grid**, über die Ausrichtung seiner Edelaserei. Alles andere sei in einem Rennspiel doch völlig nebensächlich. Eine radikale Ansicht, über die man aber durchaus mal nachdenken kann: Braucht man wirklich alle 387 Stellschrauben beim Tuning von **GTR 2**? Was für Bastler und Realismus-Fans unverzichtbar sein mag, bremst die zahlenmäßig überlegenen Normalspieler oftmals aus. In **Juiced 2** ist man sogar gezwungen seinen Wagen zu tunen, um überhaupt vorne mitfahren zu

können. Wie es anders geht, zeigt etwa **Trackmania United**. Trotzdem mangelt es dem Spiel nicht an Tiefgang. Einsteiger finden schnell rein, Profis beißen sich an Millisekunden fest. So stellt man beide Lager zufrieden – und das ist doch das Wesentliche. **DM**



Einfache Regel: Einfach macht einfach mehr Spaß.

Sport-Inhalt

Tests

Kontrollbesuch: Fussball Manager 08..... 112

GameStar-Sport-Charts 04/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fairverhalten	KI	Management Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami Tokyo	12/07	86	8	8	9	9	8	8	9	9	8	10	Fluggebiete statt Spielzüge
2	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07 (86)	85	8	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
3	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06 (86)	85	7	9	10	7	8	9	10	7	9	9	Fun-Faktor statt KI
4	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07	85	9	8	10	7	9	8	7	9	8	10	
5	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	85	5	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
6	Madden NFL 08	EA Sports	EA Tiburon	10/07	84	7	10	8	8	8	10	8	9	6	10	
7	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	EA Sports	10/07	81	7	8	8	8	10	6	7	9	8	10	Fun-Faktor statt KI
8	Fifa 08	EA Sports	EA Canada	12/07	79	5	9	8	9	7	10	8	7	9	7	
9	NBA Live 08	EA Sports	EA Canada	12/07	79	7	9	7	8	8	9	7	8	7	9	Fun-Faktor statt KI
10	NHL 08	EA Sports	EA Canada	10/07	77	7	9	7	8	8	10	7	7	6	8	
Rennspiele																
1	GTR 2	10tacle	Simbin	10/06 (91)	90	6	10	8	8	10	9	10	9	10	10	04/08: Patch 2.0
2	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Codemasters	07/07	90	10	9	8	7	9	9	10	9	9	10	
3	Trackmania United	Deep Silver	Nadeo	03/07 (88)	87	6	8	10	9	7	10	9	8	10	10	04/08: Patch 2.5
4	Flatout 2	Empire	Bugbear	08/06 (88)	87	9	10	7	9	8	8	8	10	8	10	
5	DTM Race Driver 3	Codemasters	Codemasters	03/06 (87)	85	6	8	7	9	9	10	9	7	10	10	04/08: Patch 2.5
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	04/08: Patch 2.5
8	Test Drive Unlimited	Atari	Eden Games	05/07	83	8	8	7	9	9	10	8	9	6	9	
9	Juiced 2	THQ	Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10	04/08: Patch 2.5
10	32nd America's Cup	Morphicon	Nadeo	06/07	81	8	7	8	7	7	9	10	9	6	10	
Manager																
1	Fussball Manager 08	EA Sports	Bright Future	12/07 (89)	90	8	8	8	9	9	10	9	9	10	10	04/08: Patch 2.0
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	04/08: Patch 2.5
4	Radsport Manager Pro 2007	Crimson Cow	Cyanide	08/07	70	5	5	6	8	6	10	9	7	7	7	
5	Heimspiel Handballm. 2008	TGC	Greencode	10/07 (60)	69	5	4	8	8	9	8	7	6	8	6	04/08: Patch 2.5

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**.

Kontrollbesuch



Im neuen Quiz müssen wir Fragen zur aktuellen Manager-Partie beantworten.



Das Datenbank-Update integriert sämtliche Spieler-Neueinkäufe der Winterpause.

Ganz EA Sports vernachlässigt die PC-Spiele. Ganz EA Sports? Nein, ein kleines deutsches Team leistet tapfer Widerstand und macht es besser.

Fussball Manager 08 v2.0



DVD
- Patch 2.0
- Datenbank-Update

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4281
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4594

Win Vista 32 Bit
- läuft

Ein guter Manager kennt keine Winterpause: Er muss den Kader verstärken, Technik und Taktik der Spieler verbessern, sein Arbeitsumfeld optimieren und idealerweise noch ein paar motivierende Überraschungen für den Trainingsalltag austüfteln.

Ein gutes Managerspiel sollte da mithalten können. Die Entwickler von Bright Future haben deshalb einen umfangreichen Patch sowie ein Datenbank-Update veröffentlicht. Unser Kontrollbesuch prüft, wie gewissenhaft der **Fussball Manager 08** seine Winterpausen-Pflichten erfüllt hat.

Den Kader verstärken

Das Datenbank-Update integriert sämtliche Transfers der Winterpause ins Programm und installiert gemeinsam mit dem Patch mehr als 800 neue Spielerfotos.

Beim VfL Wolfsburg steht also ab sofort Diego Benaglio im Tor, Frankfurt-Fans freuen sich über Tschechiens Sturmtalent Martin Fenin. Da eine neue Partie grundsätzlich im Sommer 2007 beginnt, werden realistischerweise alle Transfers erst in der Winterpause ausgeführt. Ungeduldige können die Bundesliga-Hinrunde jedoch komplett vom Programm simulieren lassen (unter Optionen/Simulation) und so mit den aktuellen Mannschaftsdaten einsteigen.

Technik und Taktik verbessern

Der Patch 2.0 erweitert die Grafikoptionen, so dass Sie nun anisotrope Filterung und bis zu vierfache Kantenglättung aktivieren können, was die 3D-Spielszenen tatsächlich einen Tick hübscher macht. Die Kicker sehen jedoch nicht nur bes-

Neue Spieler, neue Sucht

Heiko Klinge: Verdammt, die Sucht hat mich wieder. Eigentlich wollte ich nur kurz das Datenbank-Update ausprobieren. Doch dann stellte ich fest, dass Wolfsburgs neuer Super-Torhüter noch leichte Schwächen in der Strafraumbereichsbeherrschung hat. Da muss man doch was gegen unternehmen! Und schon war die Nacht gelaufen. Klar, entscheidend sind die aktuellen Spielerdaten – die vielen behutsamen Verbesserungen des Patches entdeckt und genießt man ganz nebenbei. So wie das Quiz, das mich auf genial-simple Weise motiviert, noch tiefer als bisher in den Menüs und Statistiken zu versinken. Ein großartiges Update für einen großartigen Manager!



heiko@gamestar.de

ser aus, dank einer KI-Runderneuerung spielen sie auch intelligenter. Verteidiger stehen enger am Mann, das Mittelfeld rückt schneller nach, Distanzschüsse haben endlich eine halbwegs nachvollziehbare Streuung. Das Ergebnis sind noch glaubwürdigere Spielzüge, was wir mit einer Aufwertung in der entsprechenden Wertungskategorie belohnen.

Arbeitsumfeld optimieren

Viele kleine, aber feine Menüverbesserungen machen den Manageralltag spürbar komfortabler. Die praktischen Widget-Infenster stehen jetzt auch in 4:3-Auflösungen zur Verfügung und werden ausgeklappt, sobald Sie mit der Maus an den untern Bildschirmrand fahren. Bei E-Mails von Ihrem Scout führt ein neuer Link ohne Umwege zum entsprechenden Menü. Und eine zusätzliche »Frische«-Anzeige er-

leichtert im Training die Dosierung der Einheiten.

Motivierende Überraschungen

Der Patch erweitert den Saisonabschluss auf Wunsch um ein kleines Quiz, das in sieben bis 15 Fragen Ihr Fußball-Fachwissen überprüft. Wer besonders viel weiß, bekommt ein wenig Geld, verbessert aber auch seinen Ruf bei den Fans und den Medien. So weit, so unspektakulär. Das Besondere: Das Quiz generiert die Fragen zufällig aus der laufenden Partie. Wer hat gerade die Champions League gewonnen? Wer ist der beste Vorlagengeber Ihres Teams? Je mehr Sie also über Ihre kleine simulierte Fußballwelt Bescheid wissen, desto größer die Belohnung. **HK**



Glaubwürdigere 3D-Spielszenen: Das Mittelfeld rückt nach **1** und Verteidiger decken konsequenter **2**.

FUSSBALL MANAGER V2.0

GENRE Manager
HERSTELLER Bright Future / EA Sports
ERSCHIENEN 30.10.2007
ALTE WERTUNG 89 (GS 12/07)
NEUE WERTUNG 90 (GS 12/07)
SPIELZÜGE 9 ► 10



Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 01/2008, 02/2008 und 03/2008

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
UPDATE	1 Everquest 2: Rise of Kunark	MMO-Addon	Sony Online / Koch	02/08	85	12	#42	23,55 €	www.compuland.de
NEU	2 Silverfall: W. der Elemente	Rollenspiel	Monte Cristo / Flashpoint	04/08	84	16	v1.0	28,49 €	www.temeon.de
NEU	3 Die Sims 2: Inselgeschichten	Aufbauspiel	Maxis / Electronic Arts	04/08	83	0	v1.0	20,97 €	www.amazon.de
	4 Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	Kaos / THQ	03/08	83	18	v1.0	43,64 €	www.atelco.de
	5 Juiced 2	Rennspiel	Juice Games / THQ	02/08	83	6	v1.0	37,77 €	www.anobo.de
UPDATE	6 Universe at War	Echtzeit-Strategie	Petroglyph / Sega	02/08	83	16	v1.0	41,10 €	www.mindfactory.de
NEU	7 Pirates of the Burning Sea	Online-Rollenspiel	Flying Lab / Deep Silver	04/08	82	12	1.1.54.0	36,95 €	www.amazon.de
UPDATE	8 Tabula Rasa	Online-Rollenspiel	Destination / NCsoft	02/08	81	16	v1.4.6.0	29,99 €	www.notebooksbilliger.de
	9 Sam & Max: Moai better Blues	Adventure	Telltale / Gametap	03/08	79	–	v1.0	ca. 7€	www.gametap.com
	10 Flight Sim X: Acceleration	Simulations-Addon	Microsoft / Microsoft	02/08	77	0	v1.0	34,99 €	www.amazon.de
NEU	11 Die Sims 2: Freizeitpaß	Aufbauspiel	Maxis / Electronic Arts	04/08	76	0	v1.0	28,95 €	www.amazon.de
	12 Ski Challenge 08	Sportspiel	Greentube / Greentube	03/08	76	0	v1.0	0 €	www.skichallenge.orf.at
NEU	13 Penumbra: Black Plague	Adventure	Frictional / Paradox	04/08	75	16	v1.0	17,49 €	www.temeon.de
	14 Viva Piñata	Aufbauspiel	Rare, Climax / Microsoft	02/08	74	0	v1.0	22,62 €	www.primustronix.de
NEU	15 Imperium Romanum	Aufbauspiel	Haemimont / Kalypso	04/08	71	6	v1.0	39,99 €	www.amazon.de
	16 World Series of Poker 2008	Poker-Simulation	Left Field / Activision	02/08	71	0	v1.0	27,95 €	www.amazon.de
NEU	17 Cleopatra	Adventure	Kheops / Rondomedia	04/08	70	12	v1.0	34,99 €	www.fairclick.de
	18 Das Böse unter der Sonne	Adventure	AWE / Adventure Comp.	02/08	70	6	v1.1	26,82 €	www.gamesolution.de
	19 Sunrise the Game	Adventure	TML / Aerosoft	03/08	69	0	v1.0	31,95 €	www.amazon.de
	20 Asterix bei den Olymp. Spielen	Actionspiel	Étranges Libellules / Atari	02/08	69	12	v1.0	24,14 €	www.mindfactory.de
	21 Blacksite	Ego-Shooter	Midway Austin / Midway	02/08	69	16	v1.2	38,90 €	www.amazon.de
	22 PDC Championship Darts 08	Darts-Simulation	Oxygen Games / Dtp	03/08	68	0	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
	23 Sudden Strike 3	Echtzeit-Taktik	Fireglow / Deep Silver	02/08	67	16	v1.2	35,91 €	www.mindfactory.de
	24 Cars Hook International	Rennspiel	Rainbow Studios / THQ	02/08	65	0	v1.0	18,49 €	www.temeon.de
	25 Culpa Innata	Adventure	Momentum A.S. / Dtp	02/08	65	16	v1.03	29,90 €	www.mindfactory.de

Hellgate: London v1.1



Die Gebiete um Stonehenge liegen außerhalb Londons.

DVD
- Handballmanager 2008 v2.5

DVD-XL
- Hellgate: London v1.1
- Need for Speed: ProStreet v1.1

gamestar.de
- Patch-Downloads

Highlights: Stonehenge-Region, Duell-Arena, bessere Klassen-Balance und weniger Bugs.

Die größten Änderungen an **Hellgate: London** wurden bereits mit dem Patch 1.0 eingefügt. Kurz nach dessen Erscheinen reichten die Flagship Studios den kleineren Flicker 1.1 nach, der einige Fehler in den neuen Inhalten beseitigt. Die hinzugefügte Stonehenge-Region ist nur Abonnenten zugänglich und enthält neue Monster-gattungen inklusive dem Bossgegner Moloch. Außerdem können Sie dort exklusiv

13 Grundwaffen-Modelle und zwei neue Helmtypen ergattern. Das Gebiet dürfen Sie betreten, sobald Sie die Templer-Basis erreicht (ca. Level 15) und spezielle Aufgaben erfüllt haben. Danach passt sich der Schwierigkeitsgrad an das Spieler-Niveau an. Ob die Zusatzinhalte ein Abonnement rechtfertigen, halten wir nach wie vor für diskussionswürdig. Aber auch Nicht-Abonnenten profitieren: Für alle, die den Kampf Spieler-gegen-Spieler suchen, wurde eine Duell-Arena eingefügt, in die Sie bei Bedarf teleportiert werden. Zusätzlich haben die Flagships die Kampfmagier- und die Hüterklasse überarbeitet. Das Chat-Fenster ist jetzt endlich in der Größe verstellbar, und einige andere Bugs wurden behoben.

PD

HELLGATE: LONDON

GENRE Action-Rollenspiel
HERSTELLER Flagship Studios / EA
PATCHGRÖSSE v1.0 389 MByte, v1.1 k. Angabe
TEST IN GS 12/07

Keine Wertungsänderung

80

Need for Speed: ProStreet v1.1

Highlights: Netzwerk-Modus, Dedicated Server, zwei neue Autos und Strecken.

Warum nicht gleich? Der Patch bringt die ersehnte LAN-Unterstützung inklusive Dedicated-Server für **Need for Speed: ProStreet**. Sie finden das neue Programm im Unterordner »online«. Nett: Zusatzfunktionen wie RSS-Feeds oder Ranglisten wurden in den LAN-Modus implementiert. Im Rahmen des **Coca Cola**

Zero-Boosterpacks baut das Update zwei neue Autos (Seat Leon Cupra und 1969er Plymouth Road Runner) und Kurse ein. Nach wie vor nerven Ruckler.

DM

NFS: PROSTREET V1.1

GENRE Rennspiel
HERSTELLER EA Black Box / EA
PATCHGRÖSSE 230 MB
TEST IN GS 01/08

Keine Wertungsänderung

79

Handballmanager 2008 v2.5

Highlights: EM-Turnier, verbesserte Bedienung, 100 Zufallsereignisse, neuer Transfermarkt.

Nur der vierte Platz bei der Handball-EM? Das können wir besser! Der neue Patch zum **Handballmanager 2008** integriert zum einen die EM in den Spielplan, trainiert zum anderen aber auch die Benutzerführung: So gibt's nun Drag & Drop bei der Aufstellung, Suchfilter für den Transfermarkt und neue Automa-

tikfunktionen. Rund 100 Zufallsereignisse bringen etwas mehr Atmosphäre. KI-Gegner verbessern nun Kaufangebote oder reagieren auf Abwerbeversuche.

HK

HANDBALLMANAGER 2008 V2.5

GENRE Managierspiel
HERSTELLER Greencode / TGC
PATCHGRÖSSE 5,0 MB
ALTE WERTUNG 67 (GS 11/07)
NEUE WERTUNGEN
ATMOSPHÄRE 7 > 8
BEDienung 8 > 9

NEUE WERTUNG
69

Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Adventure Box Volume 1	Adventure	74	03/08	Best Play	20 Euro	–	The Westerner, Runaway, Clever & Smart – gut.
NEU Adventure Game Pack	Adventure	39	–	CDV	20 Euro	–	Drei miese Uralt-Adventures. Braucht niemand.
Ankh: Herz des Osiris	Adventure	77	12/05	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Spaßiges Adventure für Groß und Klein.
Age of Mythology Gold	Echtzeit-Strategie	84	–	AK Tronic Pyramide	10 Euro	–	Sagen-Spektakel samt Addon Titans.
NEU Battlefield 2142 Deluxe	Team-Shooter	88	04/08	Electronic Arts	50 Euro	v1.40	Toller Team-Shooter mit gutem Booster Pack.
Call of Duty 2	Ego-Shooter	84	01/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3	Die packendsten Schlachten des Genres.
NEU Combat Flight Simulator 3	Flugsimulation	74	12/02	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v3.1	Gute, aber alte Simulation. Zu teuer.
Darkstar One	Weltraum-Action	85	07/06	Hammerpreis	10 Euro	v1.3	Umfangreiches Science-Fiction-Epos.
NEU Dawn of War: Dark Crusade	Echtzeit-Strategie	83	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.20	Umfangreiches, allein lauffähiges Addon. (ab 14.3.)
Defcon	Echtzeit-Strategie	74	12/06	Rough Trade	20 Euro	v1.43	Atomkrieg-Simulation mit schräger Faszination.
NEU Ghost Recon: Adv. Warfighter 2	Taktik-Shooter	82	08/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.04	Im Anspruch schwankender Shooter. (ab 12.3.)
NEU IL-2 Sturmovik 1946	Flugsimulation	70	02/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v4.09	Umfangreich, realistisch, komplex. (ab 14.3.)
NEU Imperial Glory	Strategiespiel	63	07/05	AK Tronic Pyramide	5 Euro	v1.1	Oft unfairer Runden-Echtzeit-Mix.
Jade Empire	Rollenspiel	86	04/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Brillant erzähltes Asien-Rollenspiel.
Maelstrom	Echtzeit-Strategie	71	04/07	Codemasters	25 Euro	v1.1	Innovative Terraforming-Strategie mit Mängeln.
Prince of Persia Trilogie	Actionspiel	83	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	–	Alle drei Teile der guten Hüpfprinz-Serie.
NEU Silent Hunter 4	Simulation	87	05/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.4	Spannendes Schiffsversenken im Pazifik.
NEU Silverfall Gold	Action-Rollenspiel	82	–	Flashpoint	45 Euro	v1.17	Origineller, aber sperriger Diablo-Klon samt Addon.
NEU Spacebundle	Sammlung	64	–	CDV	30 Euro	–	Genesis Rising (gut) + Spaceforce: Rogue Univ. (mies).
NEU Stalker	Ego-Shooter	89	04/07	THQ	25 Euro	v1.0005	Wunderbar stimmungsvoller Tschernobyl-Shooter.
NEU Star Trek: Legacy	Actionspiel	62	02/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.2	Lieblose Enterprise-Action. (ab 14.3.)
NEU Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	81	03/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1.3280	Faszinierende XXL-Schlachten. (ab 14.3.)
Titan Quest	Action-Rollenspiel	85	08/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.30r2	Motivierend-mythologischer Diablo-Klon.
Virtua Tennis 3	Sportspiel	85	05/07	Sega	25 Euro	v1.01	Wunderschöner Tennisspaß.
NEU Zoo Tycoon Complete	Aufbauspiel	69	–	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v2.0	Guter, technisch angestaubter Tierpark-Oldie.

Battlefield 2142 Deluxe



Northern Strike: Der EU-Goliath ist eines der neuen Vehikel.

gamestar.de
Screenshot-Galerien:
- Battlefield 2142
► Quicklink: 4575
- Northern Strike
► Quicklink: 4576
Infos zum Spiel
► Quicklink: 4577

Eigentlich hätte der Entwickler Dice sein Meisterwerk **Battlefield 2** nur vom Orient der Gegenwart in die Zukunft versetzen, also Schauplätze und Waffen austauschen müssen – schon wäre das nächste Suchtspiel fertig gewesen. Doch die Designer beließen es nicht dabei, sondern entwarfen für das futuristische **Battlefield 2142** sogar Neuerungen. Die wichtigste ist der packende Titan-Modus, in dem die Pan-

Asian Coalition und die Europäische Union um fliegende Festungen ringen. Ansonsten folgen die Online-Gefechte zwischen bis zu 64 Spielern dem bewährten **Battlefield**-Muster: Auf großen Schlachtfeldern kämpfen Sie zu Fuß oder in Vehikeln wie Mechs und Gleitern. Erfolgreiche Krieger werden befördert und erhalten so Upgrades frei, etwa Tarnanzüge. Im Deluxe-Paket liegt zudem das gute Booster Pack **Northern Strike**. Schwächen hat **Battlefield 2142** aber auch: Viele Karten sind trist, die Bedienung hakt, der Solo-Modus ödet schnell an. Überdies müssen Sie den Titel online registrieren – diese Neuerung hätte Dice streichen können. **GR**

BATTLEFIELD 2142 DELUXE

GENRE Team-Shooter
HERSTELLER Digital Illusions / Electronic Arts
VERSION v1.40
CA. PREIS 50 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM, Radeon 9500 / 9600
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

88

Ghost Recon Adv. Warfighter 2



Beim Sturm auf die **Feindgasse** schicken wir unser Team vor.

dem hohen Niveau des Vorgängers zurück, auch wegen der farbarmen Grafik und einiger Bugs. Wer die Serie nicht kennt, sollte für 10 Euro zunächst das erste **Advanced Warfighter** kaufen – auch wenn's deutlich kniffliger ist. **GR**

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3369
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3988

GHOST RECON: ADV. WARF. 2

GENRE Taktik-Shooter
HERSTELLER Grin / Ubisoft
VERSION v1.04
CA. PREIS 16 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM, GeForce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

82

Strategie-Geheimtipps

Supreme Commander

Das Echtzeit-Schwertgewicht **Supreme Commander** erschien erst vor rund einem Jahr und ist trotzdem schon für 10 Euro zu haben – ab dem 14. März und als Teil der AK Tronic Pyramide. Der Preis ist fair; kein vergleichbarer Titel bietet mehr Einheiten fürs Geld. In jeder der langen und kniffligen Missionen führen Sie riesige Heere ins Feld. Dennoch geht der taktische Anspruch in Ordnung, insbesondere im Mehrspieler-Modus für bis zu acht Generäle. Wer sich nicht an der sterilen Darstellung stört, greift spätestens jetzt zu. **GR**



In jeder Schlacht kämpfen **Hunderte Einheiten**.

GENRE Echtzeit-Strategie
PUBLISHER AK Tronic Pyramide
CA. PREIS 10 Euro
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT



Dark Crusade

Eigentlich ist **Dark Crusade** nur ein alleine lauffähiges Addon zum Echtzeit-Hit **Dawn of War**, aber ein dickes: Mit einem von sieben Völkern (darunter die neuen Tau und Necrons) erobern Sie im runden-basierten Feldzug Provinzen und schlagen Echtzeit-Schlachten. Zwar gibt's viele »Vernichte alles«-Einsätze und wenig Story, dafür unterhalten die taktisch fordernden Gefechte klasse – auch im Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler. Erhältlich ist **Dark Crusade** ab dem 14. März für 10 Euro in der AK Tronic Pyramide. **GR**



Die **Tau** überrennen einen Stützpunkt der Orks.

GENRE Echtzeit-Strategie
PUBLISHER AK Tronic Pyramide
CA. PREIS 10 Euro
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9000



Silent Hunter 4



Durchs **Periskop** begutachten wir die Schäden am Zielschiff.

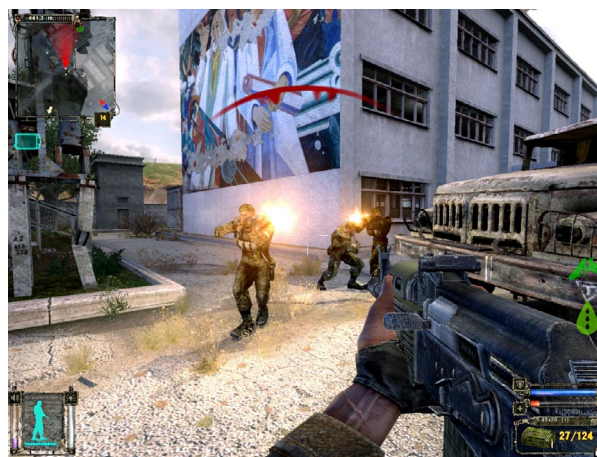
+ gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3222
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 2870

Was unterscheidet ein amerikanisches von einem deutschen Unterseeboot? Nichts, beide strotzen vor Fehlern: Sowohl der dritte als auch der vierte Teil der U-Boot-Serie **Silent Hunter** litten unter Bugs. Und das, obwohl sie in unterschiedlichen Meeren spielen. In **Silent Hunter 3** tuckern Sie im deut-

schen Stahlsarg durch den Atlantik; **Silent Hunter 4** schickt Sie als US-Kapitän in den Pazifik – und kostet nur noch 16 Euro. Spielerisch setzt **Silent Hunter 4** auf Bewährtes, in der Kampagne jagen Sie Konvois. Die Untersee-Atmosphäre kommt dabei perfekt rüber; Schleichfahrten und Verfolgungsjagden sind schweißtreibend spannend. Einige Bugs plagten die Tiefenhatz aber selbst in der aktuellen Version 1.4. Das ebenso stimmungsvolle, wenn auch technisch schwächere **Silent Hunter 3** hat zwar auch Macken, ist aber für 10 Euro zu haben. Es gibt also doch einen Unterschied zwischen einem amerikanischen und einem deutschen U-Boot: den Preis. **GR**

SILENT HUNTER 4

GENRE Simulation
HERSTELLER Ubisoft Rumänien / Ubisoft
VERSION 1.4
CA. PREIS 16 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



In der **Agroprom-Forschungsstation** bewachen Soldaten wichtige Dokumente.

Billigtrip in die Todeszone.

Stalker

Wenn ein Kernkraftwerk einmal explodiert, gibt's nur Scherereien. Wenn's hingegen zweimal explodiert, kommt wenigstens ein tolles Spiel dabei heraus – nämlich **Stalker**. Im Shooter fliegt der Nuklearmeiler von Tschernobyl 20 Jahre nach der ersten Havarie erneut in die Luft. Und just in der Todeszone ums Ex-Kraftwerk erwachen Sie als gedächtnisloses Unfallopfer. Der einzige Hinweis auf die Vergangenheit: Sie sollen einen gewissen Strelok töten. Wer der Kerl ist, müssen Sie erst herausfinden. So erkunden Sie das weitläufige Sperrgebiet und bekämpfen neben Mutanten auch kluge KI-Gegner wie Soldaten. Zusätzlich zum Hauptauftrag können Sie Nebenquests erfüllen, etwa Geiseln retten. Viele Aufgaben sind mit langen Laufwegen verbunden, dafür gibt's Belohnungen wie Schießprügel, dicke-

re Schutzanzüge oder Artefakte, die Ihre Kampfkraft erhöhen. Einer von zwei Fraktionen dürfen Sie beitreten, verderben es sich dadurch allerdings mit der jeweils anderen. Schade nur, dass **Stalker** zwar sieben Enden bietet, die meisten davon aber lahm sind. Die Stärke des Shooters ist die Zone selbst: Das bedrückende Atomareal zählt zu den stimmungsvollsten Schauplätzen der Shooter-Geschichte; unter anderem durchwandern Sie die Geisterstadt Prypjat und welke Steppen voll tödlicher Anomalien. Auch grafisch macht **Stalker** eine gute Figur, dank detaillierter Texturen und schicker Lichteffekte. Das gilt auch im guten Multiplayer-Modus, in dem bis zu 64 Spieler kämpfen. Ein **Stalker**-Ärgernis gibt's aber auch: die vielen Bugs. Installieren Sie unbedingt den aktuellen Patch 1.0005, der die größten Schnitzer beseitigt. **GR**

STALKER

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER GSC / THQ
VERSION v1.0005
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

USK keine Jugendfreigabe



Strahlendes Ausnahmespiel

Michael Graf: Crysis und Call of Duty 4 sind wie Popcorn-Kino aus Hollywood: knallig, rasant und glattgebügelt. Im Vergleich dazu wirkt das kantige **Stalker** wie ein schwermütiger Kunstfilm. Bunte Effekte? Fehlanzeige! Atemlose Dauer-Action? Denkste! Der Überlebenskampf im Seuchenland lebt von der einzigartigen Atmosphäre, die spaßigen Schießereien werden fast zur Nebensache. Wer diese Faszination versteht und sich nicht an den – noch immer zahlreichen – Bugs stört, muss den Zonentrip für 25 bis 30 Euro unbedingt buchen.



micha@gamestar.de

Überblick Aktuelle Mods

Ein Rollenspiel ohne Zahlen und Statusanzeigen – intuitiv und spannend!

Gothic 2 Piratenleben Sine Numeris

DVD
- Mod Special

Wenn ein Gegner uns verdrischt, dann sehen wir in der Regel auf einer kleinen roten Anzeige, wie unsere Lebensenergie fällt. Das fand der Entwickler von **Sine Numeris** zu stimmungs-

los. So entstand die Modifikation, die alle Zahlen und Statusanzeigen aus der **Gothic 2**-Mod Piratenleben verbannt. Zu Beginn ist der Held ein wahrer Strich in der Landschaft, was gleichzeitig

der Indikator für seine Körperkraft ist. Wenn Sie seine Fertigkeiten trainieren, indem Sie sie benutzen, dann verändert sich auch sein Erscheinungsbild. Schlägt Ihr Recke also viel mit dem Schwert um sich, wird er bald muskulöser. Zum Ende des Spiels sieht er aus wie ein Oger mit Steroid-Problemen. Ähnlich direkt funktioniert die Anzeige der Lebensenergie: Wenn Sie im Kampf verletzt werden, fängt Ihr Held zu bluten an, und Sie hören seinen beschleunigten Puls. Je näher er der Grenze zum Tod kommt, desto schneller rast der Puls, und desto mehr Blut verteilt sich auf dem Boden.

gerade gefundene Riesenaxt schon auf den Rücken schnallen kann. Die einfache Antwort: In **Sine Numeris** dürfen Sie jede neue Waffe sofort anlegen. Wenn Sie das gute Stück ziehen, gibt Ihr Alter-Ego allerdings einen Laut von sich, der andeutet, wie viel Mühe das Ihren Helden kostet. Ein zu schwacher Charakter kämpft mit anspruchsvoller Ausrüstung uneffektiv. Übrigens: An die Modifikation ist eine Studienarbeit geknüpft. Der **Sine Numeris**-Initiator Max von Tettenborn will durch das Projekt erforschen, wie gut die Spieler mit dem Fehlen der Zahlenangaben umgehen können und ob die Motivation darunter leidet oder nicht. **PD**



Zu Beginn eine **Bohnenstange** – zum Ende ein wahrer **Wrestler**!

Schwere Waffen

Als eingefleischter Rollenspieler fragen Sie sich vielleicht, wie Sie erkennen sollen, ob Ihr liebge-
wonnener Avatar die

PIRATENLEBEN: SINE NUMERIS

TYP	Mod für Gothic 2	GRÖSSE	13 MB
VERSION	1.0	Quicklink:	4579
URL	—		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Final-Fantasy-Flair auf Star-Wars-Basis.

Star Wars: Battlefront 2 Spira: Besaid

Ein blonder, gelb gekleideter Held, der mit einem Schwert gegen kugelförmige Flammenmonster kämpft – klingt das nach **Star Wars**? Eher nicht. Aber es hört sich nach Tidus an, den Sie vielleicht aus **Final Fantasy** kennen. Um ihn geht es nämlich unter anderem in der Modifikation **Spira: Besaid** für den Shooter **Star Wars: Battlefront 2**. Dabei handelt es sich um eine neue Multiplayer-Karte, die wie jede andere im Mehrspieler-Menü gestartet wird. Nur dass Sie dann nicht mit Lichtschwert und Blaster über das Schlachtfeld wirbeln, sondern mit verschiedenen Helden durch eine Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure rennen und springen. Trotz der begrenzten Möglichkeiten einer solchen Kartenmodifikation hat der Entwickler einige nützliche Funktionen improvisiert: Um zu spei-

chern, müssen Sie sich etwa in eine leuchtend markierte Zone begeben, in der Sie dann einen Zahlencode erhalten. Wenn Sie an der gespeicherten Stelle weiter spielen wollen, geben Sie die Ziffernfolge in einer speziellen Höhle ein. Dazu schlagen Sie mit Ihrem Schwert in der richtigen Reihenfolge gegen mit Nummern versehene Steine – ein Speichersystem der alten Schule.

Kunterbunte Gegner

Auf Ihrer Reise treten Sie gegen allerlei seltsames Getier an, das Sie mal mit Flammenbällen, mal mit Eisblitzen angreift. Die Feinde zeichnen sich durch ein sehr farbiges Äußeres aus, an dem Sie meistens auch erkennen können, welches Element der Gegner besonders mag oder hasst. Also sollten Sie einen gemeinen Eisbösewicht besser mit feuerlastigen



Unser Held bekämpft ein **Flammenmonster**, indem er Bälle nach ihm wirft.

Attacken angreifen. Da es sich um eine Rollenspiel-Modifikation handelt, steigen Sie im Level auf und erhalten immer mehr Fähigkeiten und Verbündete. Sie spielen jedoch keine ganze Gruppe, sondern immer nur einen Ihrer Helden. Weil die Mitglieder Ihrer Truppe (ebenso wie die Monster) diverse Schadensarten beherrschen, kann es sehr nützlich sein,

eine besonders harte Nuss auch mal mit einem Ihrer anderen Charaktere anzugreifen, um zu sehen, wie wirksam dessen spezielle Angriffe in diesem Fall sind – hier ist clevere Taktik gefragt. **PD**

SPIRA: BESAIID

TYP	Rollenspiel-Mod für Star Wars: Battlefront 2	GRÖSSE	54 MB
VERSION	1.0	Quicklink:	4580
URL	—		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Das Jahr 2065: Die Überlebenden einer nuklearen Katastrophe kämpfen mit völlig überdrehten Waffen um die noch vorhandenen Ressourcen der Erde.

Battlefield 2

Battlefield: Apocalypse



PS-Boliden mit Raketenwerfern – was will man mehr?

Was tun, wenn langsam die Nahrung ausgeht und Mutanten durch die Städte ziehen? Klare Sache: Waffen bauen! Das haben sich die Menschen in der **Battlefield 2-Modifikation Battlefield: Apocalypse** auch gedacht, nachdem die Welt durch mehrere Atomschläge aus den Fugen geriet. Und so entstand tatsächlich aus allem ein Schießprügel, was gerade zur Hand war. Mit diesen nagelneuen Kriegsgeschützen kämpfen sie in klassischer Battlefield-Manier um die Fahnen auf zwölf neuen Karten.

Falsche Feuerwehr

Die Überlebenden, in deren Rolle Sie als Spieler schlüpfen, haben sich in vier verschiedene Gruppen aufgeteilt: Die »Remnant« versuchen, in der demolierten Welt

weiterhin in ihren alten Strukturen zu leben. Das fällt aber in einer völlig chaotischen Zeit nicht leicht – so kann es schon mal passieren, dass der nette Feuerwehrmann, der früher große Brände bekämpft hat, jetzt aus Verzweiflung noch größere legt. Die nächste Fraktion sind die »Reavers«, eine marodierende Truppe aggressiver Verbrecher, die sich von allen Gesetzen und Regeln losgesagt hat. Wie in den **Mad Max**-Filmen verbreitet die Bande mit ihren gepanzerten Fahrzeugen Angst und Schrecken. Etwas zivilisierter, aber nicht weniger verrückt, sind die »Keepers«, die sich aus ehemaligen Wissenschaftlern und Ingenieuren zusammensetzen. Sie glauben, dass die Apokalypse ein Schritt der Evolution war; deshalb jagen sie nun die Schwachen, um eine bessere Welt zu schaffen. Zu guter Letzt bleiben die »Damned«: Menschen, an denen die Kontaminierung nicht spurlos vorüber gegangen ist. Die völlig wahnsinnig gewordenen Mutanten versuchen, so viel Zerstörung wie möglich anzurichten. Bisher kann man in **Battlefield: Apocalypse** lediglich die beiden ersten Gruppen spielen, die Konzepte der anderen beiden Fraktionen sehen aber schon vielversprechend aus.



Paintball-Markierer + Stahlkugelmunition = sehr großer Schmerz.



Wenn der ehemalige Feuerwehrmann seinen selbstgebaute **Flammenwerfer** auspackt, wird's brenzlich.

Bomben per Post

Das bekannte Klassensystem von **Battlefield 2** wurde beibehalten, und die Grundaufgaben der verschiedenen Klassen haben sich nicht großartig verändert. Der zuvor erwähnte Feuerwehrmann heißt beispielsweise »Kindler« und belegt die Position, die im Hauptspiel der Versorgungssoldat innehatte. Optisch hat er nichts mehr mit seinem Vorbild zu tun; er trägt einen Flammenwerfer Marke Eigenbau, Rohrbomben und eine Axt, mit der er Gegner auf unangenehme Weise ins Jenseits befördert. Der Spec-Op wird durch einen Postboten ersetzt, der seine C4-Pakete ordentlich verpackt und mit wirren Adressen beschriftet. Oft erkennt man die aus dem Hauptspiel bekannten Klassen nur an ihrem Symbol im Wiedereinstiegsmenü oder an ihren spezifischen Fähigkeiten, etwa Heilung oder Munitionsversorgung.

Zu den Waffen

Die Entwickler haben sich ganz offensichtlich viele Gedanken gemacht, was man

alles zu Kriegsgerät umfunktionieren kann. Die beiden spielbaren Fraktionen haben über 50 komplett neu gestaltete Waffen zur Verfügung: von der Sägeblatt-Schleuder über Anthrax-Granaten bis hin zu Raketenwerfern, die aus Plastikrohren zusammengebaut wurden. Auch die Fahrzeuge sind nicht wiederzuerkennen. So gibt es nun keine Kampfjets mehr, sondern wendige Ultraleichtflugzeuge und nostalgische Doppeldecker. Und anstatt mit Armeepanzern können Sie mit gepanzerten LKWs durch die Gegend rattern oder mit amerikanischen Muscle-Cars, Motorrädern und Buggys durchs Gelände preschen. Das Gelände sind in diesem Fall die zwölf neuen Karten, auf denen die Konflikte ausgetragen werden. In einem Level erklimmen Sie sogar die etwas demolierte Freiheitsstatue. **PD**

BATTLEFIELD: APOCALYPSE

TYP	Endzeit-Mod für Battlefield 2	GRÖSSE	1,0 GB
VERSION	0.1b	Quicklink:	4581
URL	www.bfapocalypse.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

World in Conflict Mod-Wettbewerb

Drei Monate lang haben wir Hobby-Entwickler gesucht, die mit professioneller Hilfe eine Mod für **World in Conflict** produzieren. Die drei besten Entwürfe stehen fest – nun geht's ans Programmieren.



Mit Massives **WicEd-Editor** erstellen die Hobby-Entwickler Levels.

gamestar.de
- Näheres zum Wettbewerb
► Quicklink: 4372

Ende Dezember 2007 haben Massive, die Macher von **World in Conflict**, zusammen mit GameStar, Intel und der Electronic Sports League (ESL) zum **Game On World in Conflict Mod Contest** aufgerufen, dem großen Modding-Wettbewerb für den Strategie-Hit. Darin erhält ein Hobby-Entwicklerteam die Chance, gemeinsam mit Massive eine Spitzen-Mod zu produzieren. Die vierköpfige Jury des Wettbewerbs, bestehend aus Nicklas Öberg (Massive), Fabian Siegmund (GameStar), Holger Kreie (Intel) und Alexander Albrecht (ESL) hat mittlerweile die drei Teams aus-

gewählt, deren Entwürfe am vielversprechendsten aussehen. Alle Konzepte sind »Total Conversions«, bauen die Karten und Einheiten von **World in Conflict** also vollständig um, verfolgen jedoch völlig unterschiedliche Ziele.

Code Ares

Code Ares von David Lüscher, Frank Liepert und Tom Babilon ist die wohl klassischste Mod im Feld. Sie versetzt den Spieler in die Zeit des Zweiten Weltkriegs und passt die Waffen und Fahrzeuge entsprechend an. Logischerweise fällt damit die Luftwaffenrolle weg – Kampfhub-

schrauber gab es damals noch nicht. Die drei verbleibenden Klassen werden entsprechend angepasst: Der Unterstützer dient in **Code Ares** als reiner Artilleriebefehlshaber, Reparaturen übernehmen die Pioniere des Infanteristen, der seine Einheiten nun beim Panzerkommandanten mitfahren lassen kann. **Code Ares** befasst sich mit Schlachtfeldern aus dem Mittelmeerraum und will dabei Originalschauplätze nachstellen. Sie dürfen sich also auf Panzergefechte in der nordafrikanischen Wüste gefasst machen, ebenso wie auf den Sturm auf Monte Cassino oder die Landung deutscher Fallschirmjäger auf Kreta. Die Karten werden dabei entgegen der historischen Vorlagen keine der beiden Parteien (Alliierte und Achsenmächte) bevorzugen – **Code Ares** soll ebenso gut ausbalanciert werden wie schon **World in Conflict**.

Lüscher, Liepert und Babilon haben sich für ihre Mod einen neuen Spielmodus ausgedacht: »Objective«. Darin muss das angreifende Team ein Zielobjekt zerstören, etwa eine Brücke, indem es die angrenzenden Eroberungspunkte einnimmt und für eine bestimmte Zeit hält. In Sachen Spielmechanik wird **Code Ares** eine

weitere Neuerung bieten: Truppenboni. Stehen mehrere Kämpfer des gleichen Typs nahe beisammen, steigen ihre Angriffs- oder Verteidigungswerte. Den gleichen Effekt haben auch die seltenen Heldeneinheiten – die vermindern sogar die Kampfkraft der feindlichen Truppen.

Mit seinen sinnvollen Anpassungen verspricht **Code Ares**, eine unkomplizierte und bodenständige Mod zu werden.

Skulls of Treasure Island

Etwas ungewöhnlicher geht es da schon in **Skulls of Treasure Island** vom Team Throwface der Mediadesign-Hochschule Düsseldorf zu. Die Mod bietet nicht nur eine neue Spielmechanik, sondern auch ein relativ unverbrauchtes Szenario: Piraten. In **Skulls of Treasure Island** prügeln sich Seeräuber des 16. Jahrhunderts mit Soldaten der Marine in der Karibik herum. Beide Parteien landen gleichzeitig an entgegengesetzten Enden einer Tropeninsel und versuchen, ihre Widersacher zurück ins Meer zu treiben. Dazu entsendet jedes Team in regelmäßigen Abständen computergesteuerte Kämpfer entlang festgelegter Dschungelpfade in Richtung Feind. Die Wege sind teilwei-



Der Mann in schwarz arbeitet für das Global Conglomerate und hört auf den Namen **G-Man**.

Ein paar der Einheiten aus **Paradise**
Glossed: Werbefritze, Patriot, Demonstrant, Ökoterrorist, Hippie und Punk-rocker (v.l.n.r.).





Die Landschaften in der Piraten-Mod **Skulls of Treasure Island** sollen halbwegs realistisch aussehen, die Einheiten hingegen eher comcartig. Ob die Mischung funktioniert, sehen Sie in den nächsten Wochen.

se mit Verteidigungsanlagen des Feindes geschützt, die die Piraten beziehungsweise Soldaten zerstören müssen, um den Weg für ihre Kumpane frei zu machen. Die Spieler steuern je zwei der KI-Trupps und suchen sich außerdem aus mehreren Kapitänen einen Helden aus, der ihnen bis zum Ende der Runde beisteht. Jeder dieser Anführer steigt mit der Zeit im Rang auf und erlernt dabei mehrere Spezialfähigkeiten. Geplant ist zum Beispiel ein Ablenkungsmanöver: Dann stellt der Kapitän eine kesse Bardame samt Rumfass an den Wegesrand, die feindliche Kämpfer für eine Weile aufhält. Angriffsziel beider Parteien ist das gegnerische Schiff. Die Pötte sind allerdings nicht wehrlos: Sie lassen sich mit Kanonen aufrüsten, versorgen ihre Kämpfer mit Upgrades oder aktivieren Spezialangriffe wie Krakenattacken, Eingeborenenüberfälle und Stürme.

Neben der Inselfschlacht, die an **Defence of the Ancients** für **Warcraft 3** erinnert, plant das Team Throface weitere Spielmodi für **Skulls of Treasure Island**. Bei der »Schatzjagd« müssen beide Teams Eroberungspunkte einnehmen, um dort nach Gold zu buddeln und anschließend den Fund aufs eigene Schiff zu schleppen, bei »Belagerung« verschanzt sich eine Mannschaft in ihrer Festung, während die andere angreift. Coole Ideen für ein cooles Szenario – wir sind gespannt auf die ersten Spielszenen.

Paradise Glossed

Absolut gewaltlos wird es bei **Paradise Glossed** vom Team Insane Buzzstars zugehen. »Es fließt vielleicht kein Blut, aber niemand bleibt unversehrt«, kündigen die Entwickler an. **Paradise Glossed**

soll auf satirische Weise den Konflikt zwischen zwei Ideologien thematisieren: dem Kapitalismus und dem Umweltschutz, vertreten durch die Parteien »Global Conglomerate« und »Keepers of Earth«. Beide Fraktionen kämpfen um die ideologische Vorherrschaft in einem namenlosen Land. Dazu versuchen sie, die zunächst neutrale Bevölkerung einzelner Gebiete auf dem »Schlachtfeld« für sich zu gewinnen, etwa durch Demonstrationen oder patriotische Paraden. In den konvertierten Regionen können die Spieler Gebäude bauen, um Einheiten mit höherer Einflusskraft (entspricht dem Angriffswert), Integrität (Lebensenergie) oder Überzeugung (Verteidigung) zu produzieren. Im Laufe einer Runde rüsten die Spieler ihre Armeen mit Hippies, Werbefachleuten, Umweltaktivisten, Kamerateams, Punkbands oder Marktforschern auf, um schließlich die Massen für sich zu gewinnen – ein sehr innovatives Mod-Konzept!

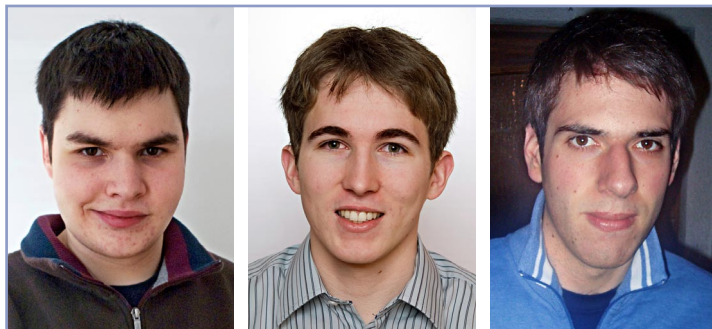
Dreikampf

In den nächsten zwei Monaten werden die drei Teams ihre Ideen in die Tat umsetzen. Dabei werden sie von Nicklas Öberg von Massive unterstützt. Die Jury wird anschließend entscheiden, welche Mod das größte Hitpotenzial hat. Die Sieger entwickeln mit tatkräftiger Unterstützung von Massive eine erste spielbare Beta-Version, die Sie gegen Ende des Jahres exklusiv auf der GameStar-Heft-DVD finden werden.

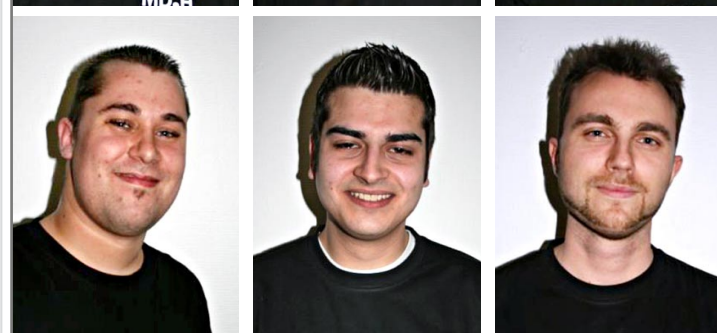
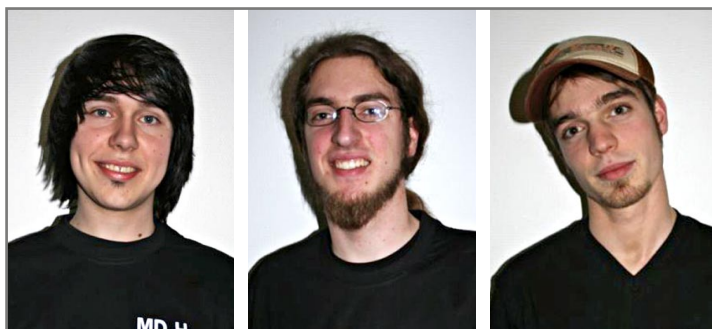
Welches der drei Projekte macht Sie am neugierigsten, welches würden Sie am liebsten spielen? Schreiben Sie uns Ihre Meinung an brief@gamestar.de! Wir sind gespannt und wünschen allen Teams viel Erfolg.

FAB

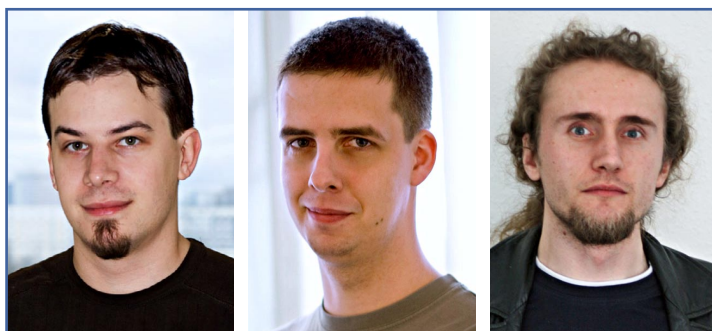
Die Teams



David Lüscher, Frank Liepert und Tom Babilon (v.l.n.r.) entwickeln **Code Ares**. Die drei haben zum Beispiel schon an Mods zu Battlefield 1942 gearbeitet.



Das Team hinter **Skulls of Treasure Island**: Christian Patorra, Tobias Janicke, Tom Fiedler, Jens Breuker, Antonio De Falco und Dominik Rippke.



Fabian Fleischer, Rainer Heynke, Fabian Quosdorf, André Selmanagic und Henning Müller haben sich **Paradise Glossed** ausgedacht.



Leserbriefe

Jugendschutz extrascharf

Die Grafik entscheidet

❖ Euer Artikel »Jugendschutz extrascharf« war sehr informativ. Besonders der Rückschluss, grafisch anspruchsvolle Spiele würden leichter indiziert bzw. häufiger nur für Erwachsene freigegeben, stimmt vollkommen. Crysis etwa bekommt keine Jugendfreigabe, während andere Spiele mit demselben Gewaltgrad, aber schlechterer Grafik oft ab 16 Jahren eingestuft werden. Das mag vor allem mit der immer realistischer wirkenden Darstellung von Gewalt verbunden sein. Ich persönlich sehe in der USK genauso wie in der BPjM nützliche und durchaus wichtige Einrichtungen, damit sich Gewaltdarstellung nicht unkontrolliert ausbreitet und verstärkt. Die geplante Vergrößerung der Prüfsiegel halte ich aber für überflüssig. Die USK ist so gut wie jedem bekannt; wer jetzt nicht auf die Siegel achtet, wird es auch nach der Vergrößerung nicht tun.

Jan-Eike Meyer

»Mama, das ist ab 12«

❖ In eurem Artikel »Jugendschutz extrascharf« fiel ein Satz (»... die Bezeichnungen der Einstufungen ... seien missverständlich«), der mich frapierend an einen Dialog zwischen mir und meinem zwölfjährigen Cousin erinnerte. Er fragte mich beiläufig, ob ich Far Cry kenne. Ich sagte natürlich sofort: »Das ist doch ab 18.« Worauf er antwortete: »Ja, ich weiß. Meine Mutter hat mich gefragt, was das rote Symbol auf der Schachtel bedeutet. Ich habe ihr gesagt, das heißt »ab 12«, und dann hat sie es mir gekauft.« Ein klares Anzeichen also, dass nicht die Größe der Alterskennzeichen das Problem ist. Florian Glaser

Wie kann ich die wählen?

❖ Die Regierung eines demokratischen Staats wie Deutschland sollte ihre Wähler möglichst gut repräsentieren. Das ist zurzeit nicht der Fall. Ich werde von



Jugendschutz: »Crysis bekommt keine Jugendfreigabe, während andere Spiele mit demselben Gewaltgrad, aber schlechterer Grafik ab 16 Jahren eingestuft werden.«

der Politik ständig in den Medien denunziert und als tickende Zeitbombe dargestellt, gar mit Pädophilen auf eine Stufe gestellt (Günther Beckstein). Ich bin mittlerweile 19 Jahre alt und damit wahlberechtigt – wie kann ich eine Regierung unterstützen, die mich so herabwertet?

Sebastian Neubauer

Wer kämpft für uns?

❖ Ich verfolge die »Killerspiele«-Diskussion nun schon lange, aber gestern kam mir zum ersten Mal ein Gedanke, der mich doch ziemlich schockiert hat. Wer kämpft eigentlich für uns? Das klingt ein wenig profan, aber letzten Endes frage ich mich das ernsthaft. Sicherlich stehen hier die Spieler an erster Stelle, die für sich selbst und ihre Rechte eintreten müssen. Dazu kommen Spielermagazine wie GameStar, die mit objektiven Berichterstattungen versuchen, das allgemeine Bild zu verändern. Aber mal ehrlich, was bringen diese beiden Institutionen? Spieler sind doch längst als Süchtige oder potenzielle Massenmörder abgehakt und werden eh nicht ernst genommen. Also nochmal: Wer kämpft für uns?

Florian Mackenberg

❖ Mehr Menschen, als man denkt, etwa die Lobbyverbände der deutschen Spielebranche (BIU, G.A.M.E.), die Publisher, Forschungszentren wie das der FH Köln, und nicht zuletzt Medien wie GameStar. Unsere Stimme wird gehört – jeden Monat er-

reichen uns Interviewanfragen, unsere Redakteure sprechen auf Kongressen und debattieren auf Podiumsdiskussionen mit Politikern. Vor allem aber informieren wir jeden Monat Hunderttausende Menschen und geben ihnen die Basis zur Meinungsbildung.

Übrigens wird die Lage für Spieler zunehmend besser, je stärker Videospiele als Wirtschaftskraft erkannt werden. Die Games Convention ist ein mächtiger Einflussfaktor geworden, die ersten Bundesländer setzen Förderprogramme auf. Auf die einseitige »Killerspiel«-Hetze folgen in letzter Zeit viele differenzierte Auseinandersetzungen. Wir sind zuversichtlich: Das Pendel schlägt in den nächsten Jahren zugunsten der Spieler aus. Michael Trier

Die Reise mit den Söhnen

Verharmlost und verleugnet

❖ Da lese ich die GameStar und stelle fest: Es gibt in diesem Land, wo Ego-Shooter-Spieler als Schwerstkriminelle gelten, noch

Menschen über 50, die eine differenzierte und sogar positive Meinung zu Computerspielen haben – so wie der Trendforscher Matthias Horx, der sich ja in der vergangenen Ausgabe die Ehre gab.

Doch so sehr ich mich darüber gefreut habe, so erschrocken war ich auch darüber, in was für ein übertrieben positives Licht Herr Horx das Computerspielen und vor allem World of Warcraft rückt. Der Trendforscher findet WoW lehrreich und begrüßt, dass seine Kinder nun schneller lesen und tippen können. Auch ich muss sagen, dass sich mein Englisch in meiner aktiven WoW-Zeit sehr verbessert hat.

Die größte und wichtigste Erkenntnis aber, die mir WoW vermittelt hat, ist, dass man mit dem Spiel ein Fass ohne Boden öffnet und in eine Welt eintaucht, die extrem zeitraubend ist.

Wenn ich heute daran denke, dass ich an einem sonnigen Sommertag vier Stunden in Molten Core oder Zul Gurub verbracht habe, während meine Freunde am Strand waren, nur um mich am Ende darüber zu ärgern, dass Ragnaros und Konsorten wieder nichts Vernünftiges gedroht haben, dann macht mich das ehrlich gesagt nachträglich traurig.

Wenn man in Azeroth Erfolg haben will, dann muss man in seinem echten Leben Opfer bringen. Man muss sich für eine der beiden Welten entscheiden, einen Mittelweg gibt es nicht. Diese Einsicht und der Schritt, mein Spiel-Abo zu kündigen, waren für mich das Lehrreichste am WoW-Spielen.

Umso schlimmer finde ich es, dass Herr Horx die Zeitverschwen-



Horx-Erfahrungsbericht: »Schlimm, dass Herr Horx die Zeitverschwendung durch das Computerspielen so herunterspielt. Sucht ist ein ernstzunehmendes Problem.«

dung durch das Computerspielen so herunterspielt. Und das sage ich als leidenschaftlicher PC-Spieler. Im Gegensatz zur vermeintlichen Gewaltverherrlichung durch PC-Spiele ist ihr Suchtpotenzial in meinen Augen das wirklich ernstzunehmende Problem, das in unserer Gemeinschaft gerne verharmlost und sogar verleugnet wird. *Moritz Sterzinger*

❖ Wir hatten nicht den Eindruck, dass Matthias Horx den Suchtfaktor von World of Warcraft herunterspielt. Er beschreibt ja sogar, dass er seinen Kindern einen Monat lang das Internet »abdreht« musste. Prinzipiell stimmen wir aber zu: Spielesucht kann ein ernsthaftes psychologisches Problem sein, wenn Spielern oder Eltern die Kontrolle entgleitet. Das Thema muss genauso aufmerksam verfolgt werden wie jede andere Sucht – wie wir das schon vor zwei Jahren im großen GameStar-Report getan haben (GS 06/06). *Michael Trier*

DSA Drakensang

Was ist mit Zaubergesten?

❖ Ich habe voller Eifer euren Artikel über Drakensang gelesen. Wie viele meiner Freunde aus dem Pen&Paper-Bereich von Das Schwarze Auge warte ich schon sehnsüchtig auf das Spiel und verschlinge alle neuen Informationen, besonders so gute. Auch der Videobeitrag war wie immer erstklassig. Wenn ihr das nächste mal mit den Jungs von Radon Labs telefoniert oder sie trifft, könntet ihr ihnen ja mal ausrichten, dass es noch klasse wäre, wenn sie bei Zaubern die passende Gestik ins Spiel einbinden würden. Das würde vielleicht noch ein letztes Quäntchen mehr an Atmosphäre ins Spiel bringen. *Benjamin Darge*

❖ Wir haben beim Projektleiter Bernd Beyreuther nachgefragt. Seine Antwort:

»Es gibt hier einen speziellen Zauberverantwortlichen der sich um diese Dinge kümmert, was schon zeigt, wie wichtig uns die Thematik ist. Bei einigen Zaubern (z.B. Beschwörungen) müssen wir aus Gründen des flüssigen Spiels deutlich von den Beschreibungen abweichen: Wer möchte schon erst Hexagramme in den Sand zeichnen und sich dann über eine Stunde lang in das Sphärengefü-



Drakensang: »Klasse wäre die passende Gestik bei den Zaubern!«

ge der Essenz versenken, um einen Dschinn zu rufen...? Auch am Spieltisch ist das ja mit wenigen Worten abgetan. Aber das Thema der Zaubergesten und natürlich der »Liber Cantiones« sind uns selbstverständlich sehr vertraut, und wir bemühen uns, die Zauberei im Rahmen der Möglichkeiten (Zeit, Budget) möglichst 1:1 umzusetzen.«

Bernd Beyreuther, Radon Labs

Bestellt, bezahlt, betrogen

Was soll die Werbung?

❖ Ein schöner Bericht – deckt er sich doch mit dem, was ich mit der Firma Pandaro im letzten Sommer erlebt habe. Ich hatte Glück! Da ich per Kreditkarte gezahlt hatte, drohte ich wegen Betrugsverdacht mit Rückbuchung des Geldes und bekam nach etwas über vier Wochen einen funktionsfähigen und der Bestellung entsprechenden PC.

Eine Sache habt ihr allerdings im Bericht vergessen. Ich (und sicherlich auch etliche andere Käufer) habe mich für Pandaro entschieden, weil in der GameStar

monatlang mehrseitige Anzeigen auftauchten. Ich weiß, dass Zeitschriften einen großen Teil der Kosten über Werbung hereinholen. Aber wer an solchen Firmen verdient, sollte sich auch in gewissem Umfang seiner Verantwortung stellen und vielleicht auch mal einen dubiosen Kunden ablehnen! *Sven Reger*

❖ Die Redaktion und die Anzeigenabteilung von GameStar arbeiten völlig unabhängig voneinander. Das heißt: Wir haben keinen Einfluss darauf, welche Werbung ins Heft kommt; sie keinen Einfluss auf die redaktionelle Berichterstattung. Wir veröffentlichen selbstverständlich kritische Artikel wie den über Pandaro, auch wenn das nicht überall auf Gegenliebe stößt. Die Anzeigen-Jungs haben einen harten Job, vor allem aber: Nur mit dem Geld, das sie erwirtschaften, können wir die redaktionelle Qualität von GameStar sichern. Ohne Werbung gibt es kein Heft.

Im Fall Pandaro und Ultraforce haben wir prüfen lassen, ob wir die Anzeigen aus dem Heft nehmen. Zu dem Zeitpunkt gehörten

Ultraforce-Anzeige: »Ihr solltet euch eurer Verantwortung stellen!«

Fehler!

Eines Tages werden Außerirdische auf der Erde landen, in den Trümmern von München eine GameStar-Ausgabe ausgraben, lesen und lachend ausrufen: »Kein Wunder, dass diese Zivilisation untergegangen ist!« Kein Wunder bei all den Fehlern, die Sie uns jeden Monat an brief@gamestar.de melden. Unser einziger Trost: Bis es soweit ist, können noch Monate vergehen, vielleicht sogar Jahre.

Test: Strategie-Hitliste

Mitschuld an der sicheren Zerstörung unserer Welt tragen Menschen wie Michael Graf und Daphne Cisneros. Die Kurzfassung: Heiko Klinge wertet Universe of War in seinem Nachtest in der Balance-Wertung um einen Punkt auf. Michael Graf überträgt die Änderung in die Strategie-Hitliste, indem er anmerkt, das Layout möge die Umfangsnote anheben, und zwar von »9« auf »9+«. Im Layout liest Daphne Michaels Kommentar und senkt die Atmosphäre-Note um einen Punkt ab. Der Fehler wird beim Korrekturlesen bemerkt, die Atmosphäre nun erhöht; was trotzdem falsch ist, denn gemeint war ja die Balance. Gemeldet hat's unser Leser Sören Zube; das rhythmische Geräusch im Hintergrund ist das Klackern der Köpfe zweier GameStar-Mitarbeiter, die aneinandergeschlagen werden.

Preview: Just Cause 2

»In der Preview zu Just Cause 2 behauptet Christian Schmidt, dass Rico Rodriguez mit 9,8 m/s dem Pazifik entgegen fällt.« (Florian Greindl) »Währenddessen wird er vermutlich kurz vor dem Boden auf der Außenbahn von einem 100m-Sprinter überholt, der an einem guten Tag immerhin 10 m/s schaffen sollte.« (Florian Diekmann) »Herr Schmidt verwechselt scheinbar die Fallgeschwindigkeit mit der Fallbeschleunigung.« (Thomas Flecker) »Fallbeschleunigung bedeutet, dass die Geschwindigkeit in JEDER Sekunde um 9,8 m/s zunimmt.« (Andreas Riedel) »Die Fallgeschwindigkeit beträgt in der Regel etwa 200 km/h, manchmal sogar bis zu 500 km/h.« (Christian Bause) »Diese Gesetzmäßigkeit gilt übrigens für alle Menschen, auch für Redakteure (darf am Selbstversuch getestet werden).« (David Becker). Die Gesetzmäßigkeit gilt sogar für große Gegenstände wie zum Beispiel ein 10-Tonnen-Gewicht, wie Christian herausfinden durfte.

Test: Shadowgrounds Survivor

Christian Schmidt, zufällig auch Autor dieser Rubrik, gilt als integerer, pflichtbewusster Mutterredakteur, der von seinen Freunden geliebt und seinen Feinden geachtet wird. Wobei das Feindeslager eigentlich nur aus der Kollegin Petra Schmitz besteht. Und das auch erst seit diesem Monat, als die unverschämte Mittfünfzigerin ihrem herzensguten Mitredakteur warnungslos folgende Mitteilung reinwürgte: »Im Test zu Shadowgrounds Survivor schriebst du, das bekannteste finnische Entwicklerstudio sei Bugbear.« Genüssliche Pause. »Was ist mit Remedy?« Ja, was soll mit Remedy sein? Erinnert sich noch wer an Max Payne, Frau Schmitz? Sagt der Name Alan Wake irgendwem was?! Und was ist das für ein großes Ding da oben, das mit bis zu 500 km/h auf mich zukommt...?



Thomas Aebi aus Münchringen schickte der Redaktion ein **Paket Schweizer Schokolade**, um die Süßigkeiten dem gnadenlosen GameStar-Geschmackstest zu unterziehen. Unser Urteil: schleck, mjam, mampf! Das rechte Bild zeigt das Ergebnis nach Tagen grausamer Verteilungskämpfe. Thomas ist ab sofort offizieller Lieblingsleser der Redaktion – sein vorbildliches Verhalten wird dringend zur Nachahmung empfohlen!

die Marken bereits – wie im Artikel beschrieben – einer Nachfolgefirma, die die Werbung geschaltet hatte. Von dieser Firma sind uns unseriöse Praktiken nicht bekannt. Deshalb wurden die Anzeigen beibehalten. Entscheidend ist: Wer jetzt einen PC bei Ultraforce oder Pandaro bestellt, hat es nicht mit der vorherigen Pleitefirma zu tun. Warum jemand allerdings zwei Marken mit ruiniertem Ruf übernimmt, ist uns selbst schleierhaft. *Christian Schmidt*

Stellungnahme von Xada

Die Markenrechte an deren Marke »Pandaro« wurden im Dezember 2007 von der Xada Technologie GmbH übernommen, die damit in Zukunft neben dem schon lange etablierten Komponentenhandel auch PC-Komplettsysteme vermarkten wird. Als langjähriger Geschäftsführer von Xada ist es mir sehr wichtig, unseren Kunden das Vertrauen in die Marke »Pandaro« wiederzugeben. Deshalb haben wir Kulanzlösungen für die von der Comdax24-Insolvenz betroffenen Kunden erarbeitet, obwohl dazu keinerlei Verpflichtung bestand. Alle betroffenen Kunden wurden von uns über die Möglichkeiten informiert, durch die sie – gar nicht kompliziert – ihren Verlust ausgleichen können. Auch die Gewährleistungsansprüche auf die Pandaro-PCs werden kulanterweise von Xada übernommen, vorbehaltlich einer Prüfung im Einzelfall.

Wir sind uns darüber im Klaren, dass die schlechten Erfahrungen aus der Vergangenheit manche daran hindern, das Angebot von Xada zu ergreifen, einfach weil das Vertrauen fehlt. Ich möchte an dieser Stelle nochmals darauf hinweisen, dass die Xada Technologie GmbH seit Jahren im Markt etabliert ist und

die Zahl zufriedener Kunden durch zuverlässigen Service ständig steigt. Gerne stehe ich auch persönlich unter Geschäftsleitung@xada.de für Fragen zur Verfügung.

Albert Trautmann, Geschäftsführer Xada Technologie GmbH
Als Markennachfolger hat Xada ein natürliches Interesse daran, Pandaro-Kunden zu übernehmen und zu halten. Die Kulanzlösung ist deshalb in erster Linie eine Werbeaktion. Ihren Verlust können Pandaro-Kunden nur »ausgleichen«, wenn sie weiteres Geld investieren. *Christian Schmidt*

Ausraster

Reaktion aufs Regelwerk

Thomas Hoock schreibt in seinem Leserbrief: »Ich habe erlebt, wie ein Spieler ausgerastet ist, als er bei Unreal Tournament mehrere Spiele hintereinander verloren hatte.« Mir scheint, dass Herr Hoock nicht verstanden hat, worum es in der »Killerspiele«-Diskussion geht. Schließlich fällt der Ausraster bei Fifa 08 nicht geringer aus, wenn diese Person dasselbe Spiel zum vierten Mal in der Verlängerung verliert. Das ist die einfache Reaktion auf ein Regelsystem, und schlechte Verlierer gibt es nicht nur beim Computerspiel. *Jürgen Zietlow*

Die Vorletzte

Gekrümmt vor Lachen

Eben habe ich eure Satireseite »Die Vorletzte« mit der Bildzeitungs-Parodie gelesen und mich gekrümmt vor Lachen! Vor allem bei »Verirrt« und dem »schockierten Vater (Abb. ähnlich)«, aber auch der »Kopf in der Decke« war ein Wahnsinn! Jetzt wäre mein Wunsch, dass ihr auch noch eine Vorvorletzte macht...

Marco Immervoll

Mal sehen, machen wir vielleicht. (Gelogen) *Michael Graf*

Endlich Abonnent

Das freut die Umwelt

Elf Jahre! Eine lange Zeit. Letztens wurde mir erst bewusst, dass ich euch seit elf Jahren lese. Seit dem zweiten (nicht seit dem ersten!) Heft. Aber nie habe ich euch abonniert. Ich weiß eigentlich nicht, warum. Was ich an Geld hätte einsparen können! Nicht nur durchs Abo direkt, sondern auch an Benzinkosten, um zum Kiosk zu fahren.

Nun gut. Jetzt habe ich euch endlich abonniert. Elf Jahre hat's gedauert. Und ich bin jetzt schon froh, da das Cover viel aufgeräumter und edler ist und ich das Heft früher bekomme. Mein Auto wird sich freuen, die Umwelt sowieso. Jetzt hoffe ich doch mal sehr, dass ihr vorhabt, weitere elf Jahre durchzuhalten. Damit sich mein Abo auch so richtig dolle lohnt. Der vielen Worte kurzer Sinn: Ihr seid, ohne Übertreibung, das mit Abstand beste Spielmagazin, dass ich je gelesen habe! *Matthias Scheid*

Project Origin

Elliot, Sie Schwachkopf!

In der Preview zu Project Origin erwähnt ihr in der Fußzeile einige Namensverwandtschaften des kleinen Mädchens in Rot – und vergesst ausgerechnet die für viele Computerspieler wohl wichtigste! Oder erinnert sich bei euch niemand mehr an den folgenden Wutausbruch: »Alma?! Alma! Alma! Oh Elliot, Sie Schwachkopf! Schicken Sie sofort meine Truppen dorthin!« Hach, wie oft habe ich diese Worte voller Genugtuung vernommen ... *Sebastian Vosloh*

Na klar erinnern wir uns! Und verraten jüngeren Spielern auch, woher das Zitat stammt: von der cholerischen Despotin Deidranna aus Jagged Alliance 2. Alma ist der Name der östlichsten Stadt in deren Land Arulco, und die jähzornige Dame hört es gar nicht gern, wenn ihr Assistent Elliot meldet, dass unsere Söldner dort eingedrungen sind. Danke für die Gedächtnisauffrischung! Muss gleich mal wieder das Spiel rauskramen ... *Christian Schmidt*



Jagged Alliance 2: Die Diktatorin Deidranna beschimpft ihren Assistenten.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

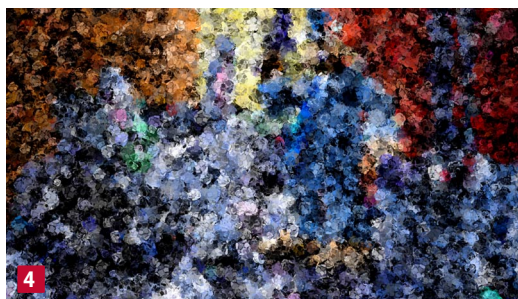
- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

GAMESTAR INTERAKTIV

»Moderne Kunst«

Seit einigen Wochen ähnelt unsere Redaktion einer Kunstgalerie. In der letzten Ausgabe baten wir sie nämlich, ein Bild aus dem Adventure Sam & Max nach allen Regeln der modernen Kunst neu

zu gestalten. Die großartigsten der vielen eingesandten Entwürfe präsentieren wir Ihnen auf dieser Seite und belohnen jeden davon mit einem Preis. Vielen Dank an alle, die mitgemacht haben! **CS**



- 1 Das Original
- 2 Laura Lange
- 3 Carolin Bolland
- 4 Sina Rücker
- 5 Pascale, Michael und Sara
- 6 Tobias Fischer
- 7 Silvio Tschörtner
- 8 Maximilian Rind



Die nächste Aufgabe

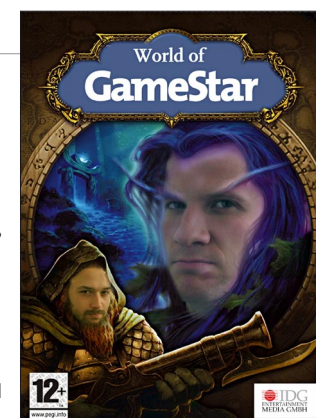
Kaum schmücken moderne Kunstwerke die Flure der Redaktion, steuert die GameStar bereits neue Ufer an. Als stets neugierige Wesen wollen unsere Redakteure von Ihnen wissen: Wie würde GameStar als Computerspiel aussehen? Genauer gesagt: Was wäre auf dem Cover eines solchen Spiels zu sehen? Vielleicht ein bekanntes Titelmotiv, das Sie verfremdet haben? Oder doch eine handgemalte Petra, die gerade einen Drachen bezwingt? Malen, schneiden, fotografieren Sie, was das Zeug hält, und schicken Sie uns Ihre kreativen Werke! Ein missratenes Beispiel dafür, wie so etwas aussehen könnte, sehen Sie auf der rechten Seite.

Einsendeschluss ist der 10. März.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München



Oder per E-Mail an:

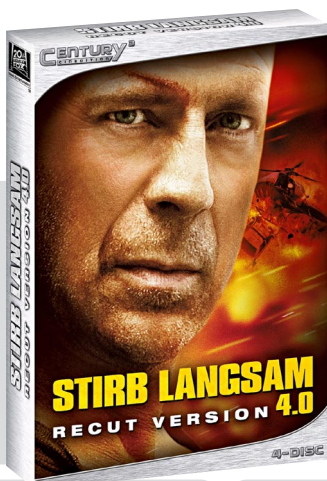
interaktiv@gamestar.de
Betreff: »GameStar: Das Spiel«

Mitmachen und gewinnen

Ab 14. März auf DVD John McClane wird noch härter, und zwar ab dem 14. März. Denn an diesem Tag erscheint die **Stirb Langsam 4.0 Recut Version** – auf insgesamt vier DVDs und als Teil der opulent ausgestatteten Reihe **Century3 Cinedition** von 20th Century Fox Home Entertainment. Am neuen Schnitt der Recut-Fassung hat sogar Bruce »McClane« Willis höchstpersönlich mitgewirkt, über 30 Szenen sind noch brachialer als in der Originalfassung des Kinohits. Letztere liegt ebenfalls in der Edelbox, zudem gibt's ein achtseitiges Booklet und umfangreiches Bonusmaterial – ganz nach dem Motto der **Century3 Cinedition**: »Mehr Sehen! Mehr Hören! Mehr Erleben!« Weitere Infos zur DVD-Reihe finden Sie unter www.century3.de.

Gemeinsam mit 20th Century Fox Home Entertainment und SPEED-LINK vergeben wir **zehn Fanpakete**. In jedem davon liegt die **Stirb Langsam 4.0 Recut Version** samt **Bottle Cooler**, **USB-Stift** und **T-Shirt**. Zudem freut sich jeder Gewinner über das Surround-Headset **SPEED-LINK Medusa ProGamer Edition** mit glasklarer 5.1-Wiedergabe, hochwertigem Mikrofon und Tragetasche. Hinzu kommt je eine **SPEED-LINK STYX Gaming Maus**. Die Abstrakte des präzisen Eingabegeräts regeln Sie stufenweise auf 800, 1.600 oder 2.200 dpi; den sieben Tasten weisen Sie per Makrofunktion individuelle Kommandos zu. Weitere Infos zu den Produkten von SPEED-LINK gibt's unter www.speed-link.de.

Fünf Paketen legen wir zusätzlich den DVD-Klassiker **Stirb Langsam 1** bei. Gesamtwert: rund **1.800 Euro**.



SPEEDLINK



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 25. März 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ab 14. März auf DVD Die Finsternis kommt zu Ihnen nach Hause – und zwar am 14. März, wenn **Wintersonnenwende: Die Jagd nach den sechs Zeichen des Lichts** auf DVD erscheint. Im Fantasy-Abenteuerfilm erfährt der junge Will Stanton (Alexander Ludwig), dass er als Letzter einer Kriegerkaste gegen die Mächte der Dunkelheit kämpfen muss – in einer apokalyptischen Schlacht. Damit Sie den Besuch der Finsternis in optimaler DVD-Qualität genießen können, verlosen wir gemeinsam mit 20th Century Fox Home Entertainment und Yamaha **einmal** das hochwertige Heimkino-Set **Yamaha AV-Pack 207** samt DVD-Player, Receiver und Lautsprechern. Dazu gibt's die **Wintersonnenwende-DVD** mit **T-Shirt** und **Poster**. **Zwei** weitere Gewinner freuen sich über das umfangreiche DVD-Lexikon **Der Brockhaus Multimedial 2008 Premium**. Hinzu kommen ebenfalls je eine **Wintersonnenwende-DVD**, ein **T-Shirt** und ein **Poster**. Gesamtwert: rund **1.200 Euro**.



paysafecard Sorgen Sie sich, dass Ihre Finanzdaten beim Internet-Einkauf unsicher sind? Das muss nicht sein – dank paysafecard (www.paysafecard.com). Mit der ersten bankenrechtlich genehmigten Prepaid-Karte Europas können Sie bequem und sicher bei Online-Anbietern bezahlen, indem Sie einen 16stelligen Code eintippen. Der Betrag wird dann vom Guthaben Ihrer Karte abgebucht, das Sie jederzeit online abrufen können. Gemeinsam mit paysafecard vergeben wir **zehn Kartenpakete à 100 Euro**. Die moderne Bezahlform wird bereits von über 2.500 Internet-Läden akzeptiert, erhältlich ist sie allein in Deutschland an 50.000 Verkaufsstellen. Gesamtwert: **1.000 Euro**.

paysafecard
pay cash. pay safe.



Gewinner 02/2008

► J. Achtenhagen, Bielefeld • S. Baumann, Rosenheim • C. Bechinie, Berlin • S. Bördgen, Birnbach • M. Brandl, Kronach • K. Bröhl, Köln • O. Brüggemann, Magdeburg • S. Brysch, Rastatt • J. Ehrschwendtner, Wals • A. Goldbecker, Lüdenscheid • N. Greinix, München • R. Hahne, Mahlow • S. Hallmann, Liebenburg • S. Hänisch, Dortmund • K. Hartung, Rostock • C. Hintze, Berlin • P. Höcker, Bad Salzuflen • D. Hofmann, Fürth • A. Jung, Sinzheim • A. Klank, Emmendingen • V. Klose, Magdeburg • M. Mutz, Passau • P. Perschewski, Rheinfelden • J. Pflanz, Stuttgart • W. Pommerenke, Friedrichskoog • T. Rakowski, Berlin • F. Rüdiger, Göttingen • S. Sturm, Perleberg • T. Thude, Crivitz • L. Trombach, Hohenroda • T. Wagenführer, Viernheim • K. Weidner, Markkleeberg • H. Widman, Bonn • T. Willing, Seewetal

Gewinner der Abo-Verlosung 04/2008

► M. Kuntu, Ahlen • H. Lewe, Herzebrock-Clarholz • W. Reinsch, Greven • K. Busch, Neuenkirchen • A. Glunz, Kaiserslautern



Bild: US-Verteidigungsministerium 2007

Krieg spielen

Seit fünfzehn Jahren setzt die US-Armee Computerspiele für die Ausbildung ihrer Soldaten ein. Für Kritiker ist das ein Beweis: Am Monitor kann man das Töten trainieren. Ein Trugschluss: Experten und Fakten sprechen eine andere Sprache.

Es ist scheinbar ganz einfach: In Ego-Shootern wird gekämpft, geschossen, getötet. Wenn das US-Militär also solche Computerspiele für die Ausbildung der eigenen Soldaten verwendet, dann doch sicher, um sie zu besseren Kriegerern und kaltblütigen Killern zu machen. Wenn erwachsene Soldaten so konditioniert werden können, was richten gewalthaltige Spiele dann erst bei Kindern und Jugendlichen an? Auf den ersten Blick scheint diese Argumentation nachvollziehbar. Aber wie so oft ist die Realität weitaus komplexer und vielschichtiger, als es zunächst aussieht.

Die Ausgangslage

Auslöser für unsere Recherchen war die Stellungnahme des »Frontal 21«-Redaktionsleiters Dr. Claus Richter auf die Kritik des 21-jährigen Matthias Dittmayer, der in einem Youtube-Video handwerkliche Fehler eines früheren Frontal-Berichts aufzeigte. Dittmayer bestritt in seinem Film, dass es möglich ist, mit Counterstrike oder anderen Ego-Shootern am PC das Zielen mit Waffen zu trainieren. Die Frontal-21-Redaktion entgegnete: »Genau das

ist die Grundlage beim Training der US-Armee mit Ego-Shootern« und zitiert ausführlich aus dem Sachbuch **Der virtuelle Krieg** des »ct«-Redakteurs Hartmut Gieselmann von 2002.

Wieso ist das so wichtig? Nach den Amokläufen von Bad Reichenhall, Erfurt und Emsdetten gerieten Ego-Shooter ins Visier von Politikern, Wissenschaftlern und Journalisten. Bei der Suche nach einer Erklärung, eines Schuldigen, entstand der Vorwurf: Die jugendlichen Täter sollen am Computer nicht nur ihre Verbrechen geplant, sondern gezielt eingeübt haben. Die Spiegel-Redakteurin Barbara Supp schrieb 2002 in einem Artikel über den Amokschützen von Bad Reichenhall, bei dem ein 16-jähriger vier Menschen tötete und sechs verletzte: »Von seinem Vater hat er den Umgang mit echten Waffen gelernt. Am Computer hat er geübt, wie man zielt.« Um dieses Argument zu untermauern, wird unisono darauf hingewiesen, dass das US-Militär Spiele für Zielübungen nutze. Daher könne jeder an seinem PC oder Konsole das Gleiche nachmachen. Aus einer Behauptung wurde eine Tatsache – und die wird seither gebetsmühlenartig wiederholt, ohne diese noch zu hinterfragen.

Immer wieder Doom

Dabei wäre es ganz einfach gewesen: Die Frontal-21-Redaktion hätte das Buch von Hartmut Gieselmann nur etwas aufmerksamer lesen müssen. Sie zitiert ihn zwar mit den Worten: »Das Militär setzt tatsächlich Computerspiele zur Ausbildung ein, sowohl normale Spiele als auch für das Militär angepasste Versionen.« Weiter heißt es in dem Buch: »Die Liste der vom Militär genutzten Spiele umfasst auch die Spiele Half-Life und eine abgeänderte Version von Doom mit dem Namen Marine Doom«. Allerdings geht Gieselmanns Ausführung noch weiter, was Frontal 21 unterschlägt: »So verwendeten die US-Marines eine abge-

wandelte Doom-Version zu Übungszwecken«, schreibt der Autor, »jedoch diene diese Version nicht [...] für Zielübungen und zur Desensibilisierung der Rekruten, sondern zur Einübung von Gruppentaktiken und zum Vertrautwerden mit unbekannten Gelände, das im Spiel nachgebaut wurde.«

Im Klartext: Das US-Militär nutzt Computerspiele zu vielen Zwecken – aber nicht zum Tötungstraining. Stattdessen stehen andere Einsatzziele im Vordergrund. »Viele der heutigen Aufgaben in der Armee sind sehr videospieldartig: Man steuert eine Drohne von einer Stadt zur nächsten oder erstellt Gefechtskarten, die ähnlich wie in Spielen aussehen«, erklärte der US-Journalist Noah Shachtman Anfang 2008 in einem Radio-Interview. Shachtman betreibt das anerkannte National-Security-Blog »Danger Room« und kennt die Experimente der amerikanischen Armee mit virtuellen Welten: »Das US-Militär hat eine

sehr lange Beziehung zu Spielen. Die reicht von den frühen 40er-Jahren, als potenzielle Piloten an einem sehr einfachen, ursprünglich für Freizeitparks gebauten Flugsimulator auf Coney Island in New York trainierten, bis zu Marine Doom Mitte der Neunziger.« Shachtman zufolge setzt das US-Verteidigungsministerium in erster Linie auf die Motivationskraft von Spielen. »Die 19- und 20-jährigen in der Army sind wie 19- und 20-jährige überall auf der Welt: Sie spielen die ganze Zeit Videospiele. Die Idee ist also, die bisher verwendeten, eher statischen und langweiligen Militärsimulationen zu ersetzen und die Begeisterung für Computerspiele auszunutzen, um die gewünschten Ausbildungsinhalte zu vermitteln.«

»Die wahre Herausforderung ist das Ausbilden von Anführern, die komplexe Probleme meistern können.«

Dr. Michael Macedonia,
Forschungsleiter bei der US-Armee



Auf der Website von **America's Army** werben US-Soldaten für das Spiel und damit für den Armeedienst. Wer will, kann sich sogar direkt im Spiel verpflichten.

Ein willkommener Nebeneffekt sei dabei auch das Koordinationstraining: »Ich denke, dass die Spiele zur Verbesserung der Hand-Augen-Koordination führen, was sehr hilfreich sein kann.«

Töten lernen

Der Psychologie-Dozent und ehemalige US-Army-Offizier Dave Grossman sieht diese Verknüpfungen zwischen Spielen und Armee nicht so gelassen. In seinem Buch **Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht** schreibt er, »die verbesserte Technologie erlaubt Soldaten inzwischen, mit Computersimulatoren zu üben – zu lernen, wie und wohin sie schießen sollten, wie sie sich in möglicherweise tödlichen Kampfsituationen bewegen müssen, wie sie Feinde von Kameraden unterscheiden können, und – am wichtigsten – sie lernen zu töten.« Diese Simulatoren seien nun in Form von Video- und Computerspielen in den Haushalten. Als Beispiel nennt er den so genannten »Multipurpose Arcade Combat Simulator«, der die Hardware eines C64 oder SNES verwendet und im Grunde auf einem

»Die wichtigste Funktion von Doom besteht darin, den Willen zum Töten auszubilden.«

simplem Lightgun-Shooter für das Super-Nintendo basiert. Dabei zielen Rekruten mit einem nachgebauten M16-Gewehr auf einen Bildschirm und müssen wie auf einer Schießbahn auf Ziele feuern. Schon allein diese Konstellation entfernt sich weitgehend vom Spielerlebnis vorm Monitor oder Fernseher, wo sich Maus und Gamepad als starke Abstraktionsebene zwischen Spieler und virtuelles Geschehen schieben. Einem internen Bericht der Army zufolge diene der Simulator zudem nur als Trainingshilfsmittel für Anfänger, um deren Ergebnisse auf dem echten Schießstand zu verbessern. Das Schießen mit scharfer Munition (»live fire«) könne der Simulator ausdrücklich nicht ersetzen, heißt es in dem Papier, genauso wenig wie einen ausgebildeten Lehrer.

Solche Einwände lässt Grossman nicht gelten. Für ihn sind alle Ego-Shooter »killing simulators«: »Die wichtigste Funktion von Doom besteht darin, den Willen zum Töten auszubilden, indem der Tötungsakt so oft wiederholt wird, bis er ganz natürlich wirkt.«

Antworten finden

In der Wissenschaft ist diese Sichtweise stark umstritten. Die Medizinische Hochschule Hannover führt zum Thema derzeit eine langfristige Studie durch. Darin soll auch die Frage geklärt werden, ob das Töten von virtuellen Figuren zur Herabsetzung der Tötungshemmschwelle bei realen Menschen führt. Einer der beteiligten Ärzte, Dr. Wolfgang Dillo, relativiert die Befürchtungen: »Wir wollen Computerspiele nicht von vornherein verurteilen. Denn wer schon einen Schuldigen gefunden hat, der hört auf zu suchen. Die Forschung, zu verstehen, wie Spiele unsere Einstellungen verändern, steht noch ganz am Anfang.« Dass Menschen kognitive Fähigkeiten



Eine US-Soldatin im Simulationsexperiment **Urban Resolve 2015**, bei dem mehr als 1.000 Personen an 19 Standorten beteiligt waren.

und die Reaktionsgeschwindigkeit mit Spielen trainieren können, hält der Arzt für plausibel. Die Frage sei nur, ob das auch für instinktive Verhaltensweisen gelte, für Impulse und Emotionen. Normalerweise lernt ein Mensch von anderen Menschen; wenn zum Beispiel Eltern etwas häufig vormachen, dann wird ein Kind dieses Verhalten imitieren. Nur sei bisher unklar, ob Spieler virtuelle Figuren tatsächlich als Menschen wahrnehmen, erklärt Dillo.

Spiel vs. Simulation

Die Simulationen, die das US-Militär und andere Armeen für die Ausbildung von Piloten, Schiffskapitänen oder für Taktikschulungen einsetzen, sind für die Zwecke der Streitkräfte maßgeschneidert. Mit Unterhaltungssoftware haben sie kaum etwas zu tun; ihr Ziel ist die nüchterne Abbildung realistischer Situationen. Eine besonders brutale Gewaltdarstellung wird dabei sogar als störend betrachtet, da das die Motivation der Soldaten mindern könnte. Vielmehr versucht Militärsoftware, auch zu Propaganda-Zwecken, den Krieg so sauber und kalkulierbar wie möglich darzustellen. In Spielen steht dagegen einzig die Unterhaltung im Mittelpunkt, weshalb sich die Entwickler vor allem an Hollywood orientieren und weniger an der tatsächlichen Realität, auch wenn sie das gerne zu Werbezwecken groß auf die Verpackungen schreiben. Das Militär hat im Gegensatz dazu wenig Interesse daran, dass sich Soldaten zu ramboartigen Einzelgängern und Individualisten stilisieren, die dann wie in **Call of Duty 4** oder **Crysis** als Ein-Mann-Armee den Krieg gewinnen wollen.

Ein weiterer entscheidender Unterschied zwischen Simulationen und Spielen ist die Verwendung von echten Waffen und Fahrzeugkomponenten als Eingabegeräte. Moderne Flugsimulatoren sind gerade deshalb so erfolgreich, weil das Cockpit so detailgetreu wie möglich nachgebaut wird. Das Gleiche gilt für Schießsimulatoren für Panzer und Gewehre.



Krieg der Zukunft? Soldaten steuern Drohnen mit dem **Xbox-360-Gamepad**.

Das Ziel dabei ist, Soldaten im Umgang mit ihrem Material vertraut zu machen. Mit Computerspielen haben so komplexe Trainingssysteme nur die Virtualität gemeinsam.

Alles ist möglich

Die entscheidende Motivation des US-Militärs, mit digitalen Trainingsumgebungen zu experimentieren, dürfte denn auch eine ganz profane sein: Geld. In zahlreichen Publikationen zum Thema wird stets darauf hingewiesen, wieviel günstiger es sei, Soldaten mit Software auszubilden statt mit teurem Realgerät. Computer und Simulationsprogramme sind im Vergleich zu echten Flugzeugen, Panzern und Munition spottbillig. Zudem sind sie wetterunabhängig, können relativ leicht verändert werden, und Misserfolge lassen sich viel genauer auswerten. Videospiele unterbieten den Preis nochmals.

Hinzukommt, dass die US-Armee in den letzten 50 Jahren keinen Versuch unterlassen hat, technologische Entwicklungen für ihre Zwecke zu verwenden. Einer der ersten grafikfähigen Computer (Project Whirlwind) wurde zusammen mit IBM nach dem Zweiten Weltkrieg für Bombersimulationen entwickelt. Das Internet und die Satellitenortung GPS entstanden aus Militärprojekten, und selbst Laserwaffen

Die wichtigsten Spiele der US-Armee

► Doom Marine



Doom Marine wurde 1996 auf Basis des von id Software entwickelten Ego-Shooters **Doom** und später **Doom 2** von der Armee erstellt. Nach eigenen Angaben sollten damit Teamfähigkeit, Munitionsdisziplin, stufenweises Vorgehen beim Angriff sowie Befehlsgebung geübt werden. Wegen der rückständigen Grafik und Steuerung – die Spielfigur konnte sich noch nicht frei im Raum umschauen – gilt **Doom** mittlerweile als völlig veraltet.

► Full Spectrum Warrior



Teilweise als Trainingssoftware, teilweise als Spiel für den Massenmarkt gedacht, entwickelte das Militärinstitut ICT zusammen mit zivilen Entwicklern (u.a. Pandemic) die Taktik-Simulation **Full Spectrum Warrior**, die 2004 für PC und Konsolen erschien. Die für die Ausbildung angepassten Fassung fiel allerdings bei der Armee durch – zu unrealistisch. Ein Infanterie-Ausbilder sagte 2005: »Es ist ein nettes Spiel, aber ich sehe nicht, wie ich damit trainieren kann.«

Weitere Spiele, die vom US-Militär verwendet wurden oder als Basis für eigene Entwicklungen dienten: **Delta Force: Land Warrior**, **Fleet Command**, **Close Combat**, **Spearhead**, **Operation Flashpoint**, **Falcon 4**, **Europa Universalis**, **Starcraft** und **Rainbow Six**. Der gesamte Katalog umfasst mehr als 60 Spiele.

► Flight Simulator



Der von Microsoft entwickelte **Flight Simulator** gilt als das erfolgreichste Spiel im Militäreinsatz. Angehende Piloten haben durch das Training später bessere Flugnoten erzielt. Die PC-Flugsimulationen gerieten durch die Terroranschläge des 11. September 2001 in die Kritik, weil auch die Flugzeug-Kidnapper vorher mit dem Spiel geübt haben sollen. Die Navy benutzt aber weiterhin eine abgeänderte Version des **Flight Simulators**.

► America's Army



Das Spiel wurde 2002 von der US Army selbst veröffentlicht und verwendete die damals sehr fortschrittliche Unreal-Engine, wodurch es mit Spielen der Unterhaltungsindustrie konkurrieren konnte. **America's Army** dient vor allem für Werbezwecke. 2004 kaufte der französische Publisher Ubisoft die Lizenz und veröffentlichte bisher zwei mäßig erfolgreiche Konsolenspiele. Eine neue Version soll bald mit der modernen Unreal-Engine 3 erscheinen.

dagegen keine Rede sein. Ein Bundeswehr-Insider auf die Frage, ob man Soldaten mit Computerspielen zu besseren Schützen ausbilden kann: »Ich sehe das sehr skeptisch. Es gibt nicht umsonst das Motto: »Nichts ersetzt den scharfen Schuss.« Zumal es bei den Simulationen vor allem um kognitive Fähigkeiten gehe: Wie reagiert zum Beispiel ein Offizier auf eine vorgegebene Gefahrenlage, wie schnell entscheidet er, gibt er die richtigen Befehle? Im echten Einsatz kommen viele Faktoren hinzu, die im Simulator nur schlecht nachgebildet werden können. »Es ist eben etwas anderes, mit seinem Gewehr im Dreck und unter scharfem Feuer zu liegen, als im warmen Rechenzentrum zu sitzen«, so der Experte. Auch bei den offiziellen Stellen der Bundeswehr stießen wir mit unseren Anfragen überwiegend auf Verwunderung. Ob die Bundeswehr Computerspiele zur Ausbildung von Soldaten einsetze, wollten wir wissen. »Für sowas haben wir doch unsere Simulatoren von professionellen Firmen«, war eine Antwort eines Pressesprechers. In unserem Gespräch mit einem ehemaligen Mitglied der Bundeswehr-Spezialeinheit Kommando Spezialkräfte (KSK), Henry L., äußerte dieser ebenfalls Skepsis: »Niemals werden Simulationen das Live-Schießen ersetzen können. Aber sie können es ergänzen.« Deshalb sei er auch in einem so genannten Schießhaus ausgebildet worden, wo sie zwar mit Hilfe von auf Leinwände projizierten Filmen Szenen nachspielten, aber ausschließlich mit echten Waffen schossen. Und auch hier sei es nicht nur ums Zielen gegangen, sondern auch um Handlungsabläufe vor dem Schusswechsel, wie das Ansprechen eines Gegners oder das Reagieren auf sich schnell ändernde Situationen.

Propaganda überall

Während handelsübliche Spiele also eher ungeeignet für die Soldaten-Ausbildung sind, hat allen voran das US-Verteidigungsministerium Videospiele für ein gänzlich anderes Einsatzgebiet auserkoren: Propaganda und Rekrutierung. Die gezielte Beeinflussung von Medien durch das Militär ist nicht neu. Fast kein moderner Hollywood-Kriegsfilm entsteht heutzutage ohne die tatkräftige Unterstützung des Pentagons. Egal ob historisch inspirierte Streifen wie **Pearl Harbor** und **Black Hawk Down** oder fiktive Produktionen von **Top Gun** bis **Transformers** – das Militär stellt Waffen, Fahrzeuge, Hubschrauber zur Verfügung und gewährt sogar Zugang zu Flugzeugträgern oder Ausbildungslagern. Im Gegenzug erhält es ein Mitspracherecht beim Drehbuch. Ähnliches geschieht bei Spielen: Entwickler können Schießanlagen für das Aufnehmen von Waffensounds verwenden (wie bei **Call of Duty 4**), oder sie erhalten genaue technische Spezifikationen von Fahr- und Flugzeugen.

»Sehen Sie den Online-Spiele-Hype gerade im Internet? Das gleiche wird beim Militär passieren.«

Ein Simulatorenentwickler im Jahr 1997.

im Weltraum schienen den Amerikanern im Kalten Krieg nicht abwegig genug, um im Star Wars-Programm unzählige Milliarden Dollar zu versenken. Kein Technik-Trend darf verschlafen werden, egal wie sinnvoll oder logisch er sein mag, scheint das Credo des Pentagons zu sein. Also mussten früher oder später auch die Videospiele eingespannt werden.

Mittlerweile sieht das Verteidigungsministerium die Lage etwas nüchterner: Ende 2007 wurde das Training and Doctrine Command Project Office of Gaming (kurz TPO-Gaming) gegründet. Dessen Chef, Colonel Jack Millar, stellte in einem Interview klar: »Ich habe bisher kein für die Unterhaltungsindustrie entwickeltes Spiel gesehen, das eine Trainingslücke [bei der Armee] schließen würde.« In die gleiche Richtung gehen andere Untersuchungen, die kritisieren, dass zwar viel ausprobiert und teilweise auch viel Geld investiert wurde, die Trainingsergebnisse aber bisher kaum bis gar nicht kontrolliert wurden. TPO-Gaming will die eher angestaubten Militärsimulationen grafisch aufhübschen und so realistischer aussehen lassen. Das amerikanische Marine Corps setzt bereits auf modernere Simulationstechnik und verwendet unter

anderem **Virtual Battlespace 2** von Bohemia Interactive, die mit ihrem ungarischen Studio als Entwickler von **Operation Flashpoint** und **Armed Assault** bekannt wurden. Wie technikgläubig die Amerikaner sind, zeigen auch die jüngsten Bemühungen des Pentagons, quasi eine Art »Sim Irak« zu entwickeln. Mit virtuellen Städtensimulationen will das Militär nicht nur Soldaten im Einsatz ohne Waffe schulen, sondern gleichzeitig auch verstehen lernen, wie Kommunikation in der Bevölkerung funktioniert und wie Bewohner auf bestimmte äußere Einflussfaktoren reagieren.



Skeptische Deutsche

Die Bundeswehr setzt seit vielen Jahren auf Simulatoren; auch hier trieb Geldknappheit den Einsatz von technischen Hilfsmitteln voran. Große Manöver mit mehreren tausend Mann sind äußerst kostspielig und zudem gefährlich für die eigenen Truppen, da es häufig zu Unfällen kommt. Virtuelle Schlachtfelder lösen diese Probleme und haben noch weitere Vorteile, etwa ständige Wiederholungen mit Ausbildern, die jeden Schritt der Soldaten überwachen und Fehler sofort korrigieren können. Von Tötungstraining kann



Vergangenheit und Gegenwart: 25 Jahre liegen zwischen dem ersten **Microsoft Flight Simulator** und der aktuellen Version.

Und da es noch besser ist, selbst die Kontrolle über ein Spiel zu haben, wurde im Auftrag der US-Streitkräfte vor mehr als fünf Jahren der Taktik-Shooter **America's Army** entwickelt. Das Spiel ist kostenlos verfügbar und hat nach Angaben der Entwickler mehr als neun Millionen registrierte User erreicht. Das besondere

an **America's Army** ist die Verbindung von Spiel und vormilitärischer Ausbildung: So müssen Sie erst verschiedene Trainingsparcours inklusive

Testfragen absolvieren, bevor Sie online gegen andere Spieler antreten dürfen. Die US Army berichtet voller Stolz, dass bereits zwei ihrer Spieler anderen Menschen das Leben gerettet hätten – angeblich dank der im Spiel erlernten Erste-Hilfe-Maßnahmen.



Verantwortung zeigen

Klar ist jedoch, dass **America's Army** vor allem der Gewinnung neuer Rekruten und der Verbreitung einer Ideologie dient. Die Botschaft: Militär ist cool. Im Forum werden Nutzer direkt von ehemaligen oder aktiven Soldaten angesprochen, die davon berichten, wie es im echten Einsatz sei und wie realistisch das Spiel diese abbilde. Die Grenzen zwischen Realität und Spiel sollen verwischen. Die alternative Zielgruppenansprache tut Not, denn die US-Streitkräfte sind mittlerweile auf jeden neuen Soldaten angewiesen. Durch die Kriege in Afghanistan und Irak gehen die Rekrutierungszahlen der Freiwilligenarmee stark zurück, die Planziele werden seit vielen Jahren nicht mehr erreicht; und das, obwohl mittlerweile hohe Geldprämien gezahlt und die Zugangsquoten für Schulabbrecher und Vorbestrafte immer weiter gelockert werden.

Vor diesem Hintergrund müssen sich manche Spielepublisher den Vorwurf gefallen lassen, dass sie mit ihren kommerziellen Spielen die Kriegsbemühungen der USA aktiv unter-

stützen. So warb der Softwareriese Microsoft erst Ende Januar mit einer Kampagne für ein **Halo 3**-Turnier, in der die besten Spieler ein Schießtraining auf einer Scharfschützen-Anlage der Armee gewinnen können. Die Technikbegeisterung und Naivität von Jugendlichen wird gezielt genutzt, um Spiele zu verkaufen und Soldaten anzuwerben. Fast kein Kriegsspiel kommt mehr ohne den Verweis auf mehr oder minder erfahrene Militärberater aus, die gerne bezeugen, wie realistisch die Waffen oder die Künstliche Intelligenz im Spiel seien. Und: Krieg wird zu oft als reines Spektakel inszeniert, ohne auf politische oder historische Entwicklungen einzugehen, zivile Opfer zu zeigen oder die wirklichen Auswirkungen der Kämpfe auf die beteiligten Soldaten zu beleuchten.



Auch Helden sterben

Es gibt – wohl auch weil die Käufer immer anspruchsvoller werden – glücklicherweise auch positive Tendenzen. So bewies **Call of Duty 4** Mut zur Einordnung und zeigte drastisch, wie ein Soldat schnell zu einer kleiner Nummer in einer langen Liste von Toten werden kann. Auch die im Zweiten Weltkrieg spielende Taktik-Shooter-Reihe **Brothers in Arms** versucht verstärkt, die handelnden Personen in den Mittelpunkt zu rücken, und verwendet im dritten Teil die gescheiterte Luftlandeoperation Market Garden als Hintergrund für die Geschichte. Gerade Spiele sind durch ihre Interaktivität und ihren hohen Grad der Einbeziehung des Spielers besonders dafür geeignet, die Konsequenzen von Waffengewalt und Kriegen vor Augen zu führen. Denn wenn in Spielen im Gegensatz zu Filmen und Fernsehen eines viel direkter erlebbar wird, dann ist es wohl, wie schnell einen der (virtuelle) Tod ereilen kann. Und gerade für die oft angefeindeten Online-Shooter wie **Counterstrike** und **Battlefield** gilt: Völlig egal, wie gut Sie ein Spiel beherrschen und wie sehr Sie sich anstrengen; es wird immer jemanden geben, der besser ist als Sie selbst.

RH

»Ich habe bisher kein Videospiel gesehen, das eine Trainingslücke schließen würde.«

Bitte aufhören!

Start und Schluss eines Spiels entstehen meist gegen Ende der Entwicklungsphase – wenn Zeit und Geld knapp werden. Man merkt's. Dabei entscheiden die ersten und letzten Minuten maßgeblich darüber, ob ein gutes zu einem großartigen Spiel wird.

Im besten Spielende des letzten Jahres wird ein Lied gesungen; dazu läuft gelbe Schrift über den Bildschirm. Man kann nicht sagen, dass **Portal** für seinen Abschluss sonderlich viel technischen Aufwand treibt. Musik, Text, fertig. Dennoch hat sich die Nachricht von diesem Ende wie ein Lauffeuer verbreitet. Die Schwärmereien füllen Foren, das Video wird hunderttausendfach auf Youtube geklickt. Dass **Portal** – in erster Linie durch Mund-zu-Mund-Propaganda – zum umjubelten Darling der Spieleszene geworden ist, hat weit mehr mit diesem Ende zu tun, als man glauben mag. Nach dem intensiven, aufregenden Endkampf entlässt **Portal** den durchschnaufenden Spieler in eine ruhige, knapp abschließende Grafiksequenz. Um dann bei den Credits zu überraschen: Der besiegte Computer singt. Lässt in einem Ohrwurm das Geschehene Revue passieren, offenbart Gefühle, streut milden Spott und spitze Ironie. Man kann als Spieler gar nicht anders, als bezaubert zu sein von dieser Wendung, weil sie so persönlich ist; ein intimes Stelldichein, eine Aussprache nach der Konfrontation. **Portal** entlässt seine Spieler zurück in die Welt, damit sie sofort die Freunde anrufen: »Ich muss dir erzählen, was ich gerade erlebt habe!« Ein Lied, gelber Text.

Lustlos und quälend

Portal ist die große Ausnahme; vielleicht hat es deshalb so enthusiastische Reaktionen ausgelöst. Die Regel dagegen lautet: Das Ende ist lästig. Wenn Sie sich eine beliebige Zahl von Spielen ansehen, werden Sie merken, dass nichts den Entwicklern so unangenehm zu sein scheint, wie einem Spiel einen vernünftigen Abschluss zu geben; vielleicht mit der Ausnahme der Qualitätssicherung. Ähnlich gequält hocken die Designer offensichtlich vor dem anderen Zipfel des Spielerlebnisses, dem Anfang – nur so erklärt sich die traurige Historie lustloser Handbücher, ausgegliederter Tutorials, bildfüllender Textfenster, lückenhafter,

irreführender, unverständlicher, staubtrockener, endloser oder fehlender Anleitungen. Der Stand der Qualität bei Spieleinstiegen ist ernüchternd. In der Tat können die Hersteller von Glück reden, dass ihre Spiele so teuer sind. Denn wer bis zu 60 Euro für ein Produkt ausgibt, der bekundet von vornherein den klaren Willen, sich ernsthaft damit auseinanderzusetzen; je höher die Investition, desto größer die Leidenschaft. Die Schreiber von DVD-Recorder-Handbüchern danken dem gleichen Gott. Umso augenfälliger ist es, wie rapide die Bereitschaft zur Selbstquälerei abnimmt, je preiswerter ein Gut wird; ein schnelles Zwischendurch-Spiel Marke **Moorhuhn**, das potenziellen Käufern ein sperriges Tutorial zumutet, wird vom Markt ausgesiebt.

Den Anfang am Ende

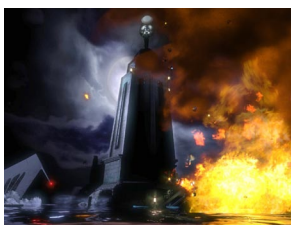
Dass Auftakt und Schluss von Spielen mitunter stiefmütterlich behandelt werden, erklärt sich aus dem Herstellungsprozess beim Entwickler. »Zuerst entsteht der Mittelteil des Spiels, dann das Ende und als allerletztes der Anfang«, beschreibt zum Bei-

spiel Volker Wertich (**Spellforce 2**) die Herangehensweise seines Teams. »Wir ändern häufig selbst drei Monate vor dem Erscheinungstermin noch Spielregeln. Das macht es unmöglich, den Anfang vorher schon vernünftig zu gestalten.« Weil gegen Produktionsende Zeitnot und Kostendruck wachsen, wird dann gern mit der heißen Nadel gestrickt. Es ist ja auch so: Selbst der beste Einstieg hat praktisch keine Relevanz für den Erfolg eines Spiels. Entscheidende Faktoren für den Kauf sind die Grafik, das Genre, die Spielweise, der Handlungs-Aufhänger; entsprechend konzentrieren sich die Bemühungen der Entwickler darauf, diese Punkte so vorzeigbar wie möglich zu machen. Allerdings: Die Präsentation mag den ersten Kauf innerhalb einer Spieleserie bestimmen. Der zweite, dritte, vierte fußt auf dem Spielerlebnis. Und das wird maßgeblich davon beeinflusst, wie motivierend Spieleinstieg und Abschluss ausfallen.

Bitte kein Film!

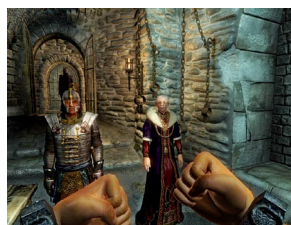
Die populärste Form des Spieleinstiegs ist seit Beginn des Grafikzeitalters das

Tolle Anfänge



Bioshock

Schon der Flugzeugabsturz zum Auftakt ist dramatisch-actionreich, dann wechseln sich in mehreren Etappen erklärende und interaktive Sequenzen ab. Großartiges Tempo und Timing.



Elder Scrolls: Oblivion

Okay, der Einstiegs-Dungeon ist trist. Aber das Spiel bringt Ihnen darin nicht nur behutsam die wichtigsten Spielelemente bei, sondern beobachtet Ihr Verhalten und schlägt Klassen vor.



Warcraft 3

Das Tutorial ist eine eigene Mini-Kampagne, in der Sie zugleich die Vorgeschichte um das Schicksal der Orcs erzählt bekommen. Lektion und Handlung sind auf diese Weise perfekt verzahnt.



Wer wie in Rainbow Six: Vegas den Spieler mit einem offenen Ende enttäuscht, hinterlässt einen ebenso bleibenden wie schlechten Eindruck.

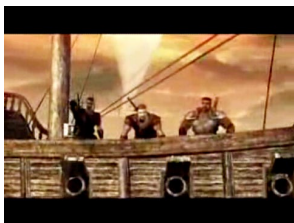
filmische Intro – und es bleibt nach wie vor rätselhaft, warum ein interaktives Medium mit so nachdrücklicher Beharrlichkeit darauf besteht, seine Spieler als erste Amtshandlung zum Nichtstun zu verdammen. Nachhaltiges Interesse entspringt aus der Investition zeitlicher, kreativer oder emotionaler Energie. Darum nimmt man am meisten Anteil an Ereignissen, zu denen ein persönlicher Bezug besteht: dem Spielergebnis des Lieblingsvereins, der Ehekrise der Nachbarn. Intros schieben sich wie eine Trennwand zwischen den Spieler und das Spiel, sie verzögern das Loslegen. Da sie allein auf die Mittel des Films zurückgreifen, müssen sie sich an Filmen messen lassen; naturgemäß verlieren viele diesen Vergleich, sie langweilen oder wirken unfreiwillig komisch. Selbst die besten ihrer Art reduzieren ihren Nutzen beinahe ausschließlich auf die Erzeugung von Stimmung. **The Witcher** beispielsweise eröffnet mit einem ausgezeichnet choreographierten, acht Minuten langen Kampffilm, der keinerlei Bezug zum darauffolgenden Spielauftritt hat. Die optisch wegweisenden Intros der Blizzard-Spiele von **Starcraft** bis **World of Warcraft** sind atmosphärische Meisterwerke; umso deutlicher fällt hinterher auf, wie groß die Kluft zwischen der fulminanten

Filmgrafik und dem eigentlichen Spiel ist. Vom detailreichen Protoss-Raumschiff schneidet **Starcraft** auf pixelig-flache Spielfelder, auf die dramatische, rohe Pracht des **World of Warcraft**-Intros folgt eine kantig-bunte Cartoonwelt. Solche Intros erzeugen im besten Fall eine packende Atmosphäre, die auf das nachfolgende Spiel ausstrahlt und das Eintauchen in die oft wesentlich schematischere Spielgrafik erleichtert. Im schlechtesten Fall unterstreichen sie den Kontrast zwischen dem »So haben wir uns unsere Spielwelt vorgestellt« und dem »So ist unsere Spielwelt in Wirklichkeit – tut uns leid«. Auf den opulent gerenderten Einleitungsfilm folgen dann erst mal Textfenster, die Erzählerstimme, der Mentorcharakter, und das tatsächliche Spiel beginnt als ermüdender Lesevortrag.

Flirt mit dem Spieler

Jeder Anfang ist ein Versprechen und eine Verführung. Der gute Anfang flirtet hemmungslos, er putzt sich heraus, weckt Hoffnung und Neugierde, er enthüllt genau so viel, wie notwendig ist, um das Verborgene umso reizvoller erscheinen zu lassen. Wer sich verliebt hat, der vergibt fast jeden Mangel, und behält seine Hoffnung auf Besserung bis weit über den Anfangsmoment hinaus. Das gilt

Miese Anfänge



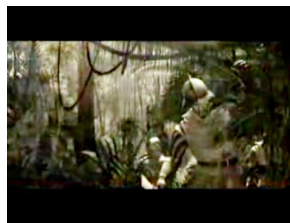
Gothic 3

Nach einem belang- und kommentarlosen Rendervideo wirft Gothic 3 die Spieler sofort in eine Schlacht – zwar dramatisch, aber gehetzt und kopflos. Eine übergreifende Einleitung fehlt.



Anno 1701

Seine komplexe Spielmechanik erklärt Anno 1701 in mehreren ausladenden Tutorial-Missionen durch vorgelesene Texttafeln. Die Lektionen sind dröge, unmotivierend und lückenhaft.



Age of Empires 3

Das Introfilmchen dient nur der Stimmung, die Tutorial-Mission ist losgelöst von der Kampagne, und bereits die Auftaktmission fordert stark – dem Anfang fehlen Balance und Linie.



Wer wie in Stalker mehrere alternative Enden liefert, sollte sicherstellen, dass alle den Spieler gleichermaßen zufriedenstellen.

Spielhandlung; während um ihn herum ein Straßenkampf tobt, schleppt er sich bereits selbst in eine Seitengasse. Die Protagonisten werden direkt als Handelnde vorgestellt, Details schiebt das Spiel im Verlauf der Kampagne Stück für Stück nach. Die **GTA**-Spiele wechseln vom Spielgrafik-Intro übergangslos in die Interaktion, **Tomb Raider: Legend** zoomt auf eine am Kliff hängende Lara, deren Steuerung sofort der Spieler übernimmt.

Meine Frau! Mein Kind!

Emotionale Bindung ist eine der stärksten Quellen von Motivation. Entsprechend gehört es zu den Aufgaben des Spieleinstiegs, den Spieler möglichst direkt am Schicksal zentraler Personen teilhaben zu lassen. Nach wie vor wegweisend ist in dieser Hinsicht der Anfang des Actionspiels **Max Payne** (2001), der Spieler in einer Erinnerungssequenz nachspielen lässt, wie der Polizist Frau und Kind verliert – so eindrucksvoll inszeniert, dass Wut und Trauer des Helden drastisch spürbar werden. Sein anschließender Rachefeldzug erhält allein aus diesen Gefühlen eine nachhaltige Legitimation.

Wie man im gleichen Revier einen schweren Bock schießt, demonstriert dagegen das Rollenspiel **Neverwinter Nights 2** (2006). Zu Beginn bekommt der Held sorgfältig gezeichnete, sympathische Begleiter zur Seite gestellt, mit denen er die ersten Übungsaufgaben meistert. Nach rund einer Spielstunde nimmt das Spiel die Kameraden ohne Warnung und endgültig wieder weg – alle investierte emotionale Energie war verschwendet. So schlägt Anteilnahme in Verärgerung um.

Die Macht des Déjà-vu

Über die atmosphärische Einleitung hinaus geben gute Einleitungen eine Vorschau auf das, was die Spieler (oft erst deutlich später) erwartet. Die Wichtigkeit solcher Andeutungen wird unterschätzt.

Das zu Recht vielgelobte Intro des ersten **Half-Life** nimmt die Spieler mit auf eine mehrminütige interaktive Bahnfahrt ins Innere der Forschungsstation Black Mesa. Natürlich

schnell und direkt auf die Bordmittel des Spiels zurückgreift. Das heißt: von Anfang an Spielgrafik, von Anfang an Interaktion. **Bioshock** etwa geht aus einer kurzen Filmsequenz im Flugzeug nahtlos in den Punkt nach dem Absturz über, bei dem sich der Spieler selbst aus dem brennenden Meer zum nahen Leuchtturm rettet. Während er in der Folge in die Tiefe des Meers absteigt, umreißt eine Tauchgondelfahrt samt Diavortrag den Erzählrahmen, die Stimmung und den Schauplatz – so verschmelzen Teilnahme und Vorbereitung ebenso unmerklich wie perfekt. Gleichzeitig eröffnet der **Bioshock**-Einstieg mehrere Geheimnisse, deren Aufklärung spannend zu werden verspricht: Warum ist das Flugzeug ausgecrasht? Was ist in der Unterwasserstadt Rapture passiert? Wie kommt man von dort wieder fort? In **Kane & Lynch** kaputtliert der Unfall eines Gefangenentransports den Spieler direkt aus dem Wagen in die

GAME RESULT	
Mode	NORMAL
Game clear	1
Ending	GOOD+
Saves	6
Continues	0
Total time	5h 45m 31s
Walking distance	5.593km
Running distance	17.389km
Items	180/204()
Defeated enemy by fighting	207
Defeated enemy by shooting	37
Shooting style	
Short range shots	0.26
Middle range shots	0.37
Long range shots	0.22
Sniping shots	0.15
Rank	★★★★★

Statistiken wie hier in **Silent Hill** geben dem Spieler Feedback für das Erreichte und stacheln den Ehrgeiz an.

für jedes zeitintensive Medium, von der Musik über das Buch bis zum Film. Nur bei interaktiven Medien – allen voran Spielen – bekommt der Anfang eine weitere, besonders bedeutsame Aufgabe. Denn er muss dem Spieler gleichzeitig erklären, was er zu tun hat, damit überhaupt etwas passiert. Musik und Filme laufen von allein. Spiele brauchen eine Reaktion, warten auf eine Eingabe – und möglichst eine richtige; sonst geschieht gar nichts, oder zumindest nichts Wünschenswertes. Zum motivierenden »Was passiert als Nächstes?« gesellt sich das »Wie stelle ich es an, dass etwas passiert?« Es verwundert nicht, dass sich Spiele seit Jahrzehnten die Zähne an der Aufgabe ausbeißten, sich selbst prägnant und motivierend zu erklären – umso mehr, je komplexer sie geworden sind. Pädagogik ist nicht die Stärke der Spieldesigner.

Sofort mitmachen

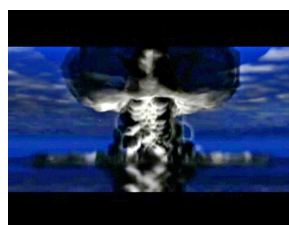
Zum Glück setzt sich in den letzten Jahren die Erkenntnis durch, dass der bessere Spieleinstieg der ist, der möglichst

Tolle Enden



Portal

Der sarkastische Computer ist besiegt, aber nicht abgeschaltet: Zum Abschluss singt Glados ein großartig melodisches, witzig-tiefsinniges Lied. Simpel, aber originell und mitreißend.



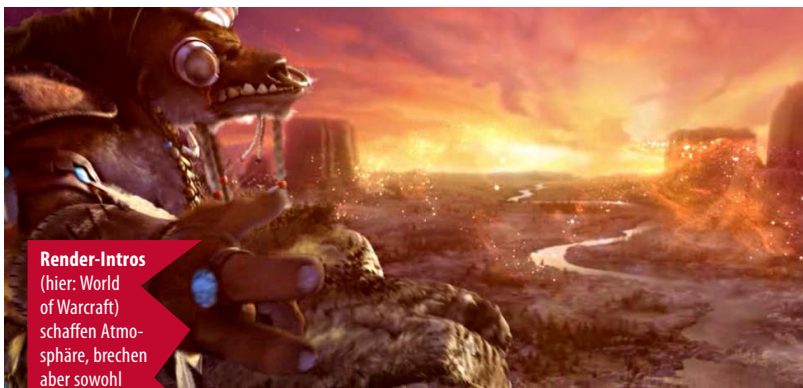
Fallout 2

Auf seinem Weg durch Kalifornien hat der Rollenspiel-Held das Schicksal vieler Menschen und Siedlungen verändert. Der Abspann beschreibt detailliert und verzweigt, auf welche Weise.



Max Payne 2

Auf einen packenden Showdown folgt ein ergreifend inszeniertes Ende. Besonders motivierender Dreh: Wer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad spielt, kann die Gefährtin Mona retten.



Render-Intros
(hier: World of Warcraft)
schaffen Atmosphäre, brechen aber sowohl technisch als auch häufig erzählerisch mit dem Spielerlebnis.

schafft diese Einleitung den Stimungsrahmen für das Spiel; sie demonstriert die schiere Größe des unterirdischen Komplexes, seine Geschäftigkeit, ordnet den zur Arbeit einrückenden Helden als kleines Schräubchen in einem riesigen Apparat ein. Gleichzeitig führt sie dem Spieler aber bereits Dinge und Orte vor Augen, die er später wiedersehen wird. Der Wiedererkennungswert, der Aha-Effekt ist bereits im Intro angelegt. Eine effektive Variante ist eine kurze Kostprobe großer Macht, die kurz darauf verloren geht – verbunden natürlich mit dem Versprechen, sie im Spielverlauf wieder zu erreichen. **Assassin's Creed** etwa schickt den Meister-Attentäter Altair vollständig ausgerüstet in die Auftaktmission, nur um ihm an deren Ende alle Waffen und Hilfsmittel abzunehmen. Das Action-Rollenspiel **Silverfall** steckt Spieler zu Beginn in die Rolle eines schier allmächtigen Magiers, der mit Leichtigkeit Gegnerhorden abwehrt; unmittelbar danach finden sie sich auf Laienniveau zurückgesetzt, noch hungrig nach der gekosteten Macht, die sie sich aber erst wieder erspielen müssen.

Hinsetzen und zuhören!

Die Verlockungen des Schlaraffenlands werden deutlich geschmälert, wenn man sich erst durch einen Berg aus Reisbrei fressen muss, um hineinzukommen. Genauso schiebt sich in vielen Spielen das Tutorial zwi-

schen Anfangsmotivation und Spaß. Selbst aus dem besten Erzählauftakt kann sich nur dann ein spannendes Erlebnis entwickeln, wenn der Spieler das Spiel verstehen und beherrschen lernt. Das ist mitunter eine frustrierende Erfahrung. **Anno 1701** gilt gemeinhin als Beispiel für ein »gut gemachtes« Tutorial; was im Wesentlichen bedeutet, dass es einen seidendünnen Handlungsstrang andeutet und Textfenster von einem Spielcharakter vorlesen lässt. Eine spannende Lösung ist das nicht.

Das Tutorial ist eine Plage. Es degradiert den Spieler zum Schulbankdrücker, der auf Kommando vorgegebene Aktionen ausführt. Die sind sofort wieder vergessen, denn weder hat sie sich der Spieler selbst hergeleitet, noch durch Einübung gemerkt. Dabei fußt eine gute Lektion, genau wie im echten Leben, auf eigener Erkenntnis. Der logische Weg zum Lernerfolg ist deshalb die Sandkasten-Methode: Raum abstecken, Schaufelchen geben, bauen lassen. Sobald die ersten paar Löcher ausgehoben sind, wird ein Förmchen gereicht; nun entstehen Türme. Ein **Anno 1701** zum Beispiel muss dem Spieler nicht zwangsläufig jedes Icon auf dem Schirm erklären, bevor er selbst mitmachen darf. Es sollte ihm einfach all die Icons wegnehmen, die er am Anfang nicht braucht. Und ihn dann losspielen lassen.

Das hast du geleistet

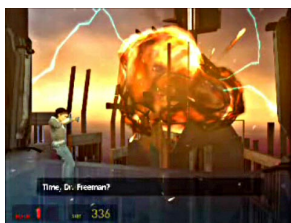
Spieler wollen nicht zuschauen, sie wollen selbst handeln. Das ist es, was Spiele von Filmen unterscheidet – und die Ent-

Miese Enden



Crysis

Zum Crysis-Abschluss gibt's zwar eine knallige Explosion und einen Hauch Dramatik, aber keinerlei Handlungsabschluss: »Wir müssen weiterkämpfen!« Abblende, alle Fragen offen.



Half-Life 2

Nach dem Endkampf friert die Zeit ein, dann spricht eineinhalb Minuten lang der G-Man – klärt nichts auf, vertröstet nur aufs nächste Mal. Ebenso unspektakulär wie unbefriedigend.



Titan Quest

Wenn Sie Typhon besiegt haben, belohnt Sie das Spiel mit einem Textfenster. Götterkönig Zeus sagt Danke, plappert noch eine Minute belanglos vor sich hin, und das war dann alles.



Das **Finale** von **Tomb Raider Legend** zeigt, wie man alle Handlungsstränge stringent zu Ende bringt und gleichzeitig einen logischen Anknüpfungspunkt für den Nachfolger schafft.

wickler wissen das. Nur beim Anfang nicht, da befällt sie Amnesie, und beinahe spiegelbildlich ebenso beim Ende. 90 Prozent aller Spielenden fallen zurück auf die reine Erzählebene, sie hören auf wie Bücher: als Finale der Story, wenn überhaupt. Im besten Fall kommt dazu eine Belohnung fürs Durchspielen, etwa ein bombastisch inszeniertes Video. Dabei ist das Ende weit mehr als der Schlussvorhang nach dem Finale der Handlung; in ihm liegt die gesamte Leistung verdichtet, die der Spieler in den Stunden davor erbracht hat.

Das hat faszinierende Implikationen. Weil der Spieler zwangsläufig große Mengen von Entscheidungen getroffen hat, darf – ja muss! – sich das Ende erlauben, ihm die Konsequenzen dieser Entscheidungen aufzuzeigen. Was hat sein Handeln verändert? Wie viel vom Spiel hat er gesehen? Was hat er verpasst? Was hätte er besser machen können? Und natürlich der klassische Highscore-Gedanke, der soziale Vergleich: die Bewertung der eigenen Leistung anhand eines nachvollziehbaren Maßstabs, die Konkurrenz mit anderen Spielern. Wie motivierend allein dieses simple Element ist, können Spielhallenbesitzer nach wie vor an ihren Münzhäufen abzählen.

Statistik macht Spaß

Ein gutes Ende ordnet die Leistung des Spielers ein und bewertet sie; das Spiel zeigt Fehler und Verpasstes auf, prämiert herausragende Erfolge und analysiert das Spielverhalten statistisch. Die moderne Ausprägung der Highscore-Idee ist der Gamerscore auf der Basis von »Achievements«, wie ihn die Xbox 360 konsequent zum spieltragenden Element erhoben hat. Der Erfolg spricht für sich. Eine Rangliste ist nur dann motivierend, wenn klar ersichtlich wird, wie die Punktwertung zustande kommt. Microprose-Klassiker wie **Civilization** wandeln die Ranglistenpunkte nicht nur geschickt in eine Titelskala um (in **Colonization** wird – je nach Spielerfolg – ein Kontinent oder eine ansteckende Krankheit nach Ihnen benannt), sondern schlüsseln zusätzlich anschaulich gra-

fisch auf, wie sich die Wertung zusammensetzt. Das ermöglicht motivierten Spielern, ihre Leistung selbst zu analysieren und Verbesserungsstrategien auszuknobeln. Gleichzeitig zeigen amüsant-passende Skalen wie die Berufe in **Pirates!** wesentlich deutlicher als abstrakte Highscore-Tabellen, dass nach oben hin noch Raum für Verbesserung ist – das motiviert.

In Zeiten der Online-Anbindung ist der weltweite Vergleich nur einen Mausklick entfernt, aber auch hier sind wesentlich spannendere Modelle denkbar als triste Ranglisten. Das deutsche Physik-Knobelspiel **Crazy Machines 2** zum Beispiel lädt nach jedem bestandenen Level die Lösungen anderer Spieler aus dem Netz. Dieser soziale Vergleich regt dazu an, die Aufgaben nicht einfach nur zu schaffen, sondern sie darüber hinaus so originell wie möglich zu meistern – schließlich kann auf Wunsch die ganze Welt zuschauen.

»Demnächst geht's weiter«

Der schlimmste Fehler ist es, seine Spieler zu enttäuschen. So wie ein fantastisches Ende (**Portal**) die positiven Erfahrungen mit dem Spiel bündelt und potenziert, so kann ein abrupter, liebloser, unbefriedigender oder gar beleidigender Schluss selbst das spannendste Spiel ruinieren. Insofern erscheint die grassierende Unsitte des »To be continued«-Cliffhangers als doppelt ärgerliche Seuche. Schon **Half-Life** hat seine Spieler 1998 mit einem kryptisch-lahmen Ende ernüchtert, das keinerlei Fragen klärt, sondern auf die Zukunft vertröstet: »Wir sehen uns wieder, Mr. Freeman.« Ob **Crysis**, ob **Rainbow Six: Vegas** – es scheinen in letzter Zeit vor allem die mit Millionenaufwand produzierten Blockbuster zu sein, die die Chuzpe haben, ihre Käufer mit billigsten »Demnächst geht's weiter«-Abschlüssen vor den Kopf zu stoßen. Den **Runaway 2**-Machern dürften dagegen eher Zeit und Geld ausgegangen sein, weshalb auch ihr Spiel offen endet. Spiele stehen damit mittlerweile ziemlich allein – kaum ein Film, kaum eine TV-Serie traut sich noch, in

Fortsetzungsteile zu zerfallen, ohne wenigstens die Handlungsfäden innerhalb der Episode zu Ende zu führen. Es gibt weitere gefährliche Möglichkeiten, das emotionale Investment der Spieler nicht ernst zu nehmen. **Kane & Lynch** hat zwar mehrere mögliche Enden – aber alle sind schlecht; selbst die größtmögliche Anstrengung der Spieler führt so zwangsläufig zur Enttäuschung. **Bioshock** lässt seine Spieler nicht nur auf einem Haufen offener Fragen sitzen, es zwingt ihnen zusätzlich eine unlogische Konsequenz ihrer im Spiel getroffenen Entscheidungen auf. Wer die Little Sisters »geerntet« statt geheilt hat, wird zum Abschluss als gewissenloser Welteroberer portraitiert – eine Dimension von Bösartigkeit, die in keinem Verhältnis zum Handeln im Spiel steht und darüber hinaus nicht abzusehen war. Wenn sich Spieler nicht mit dem Ergebnis identifizieren können, fühlen sie sich zwangsläufig ungerecht behandelt. Das Adventure **Black Mirror**

entlarvt zum Schluss den Spieler selbst als Bösewicht; eine Überraschung, die die komplette emotionale Bindung schlagartig entwertet. Ganz zu schweigen von Enden, die selbst den begeistertsten Spieler konsterniert und ratlos zurücklassen; etwa solch lustlose und unmotiviert angeflanschte Anhängsel Marke »Da, nimm und sei still!« wie die kurze, ebenso sprach- wie sinnlose Fluchtsequenz am Schluss des Shooters **Far Cry**.

Das hat Konsequenzen

Interaktivität heißt: Die Konsequenzen, die das Handeln des Spielers hat, werden ihm vor Augen geführt. Wie einfach das gehen kann, zeigt das Ende des Konsolen-Klassikers **Zelda: A Link to the Past**: Zum Abschluss fliegt die Spielkamera noch einmal über die ganze Welt, und die Bewohner winken. So verbindet sich die Erinnerung an die Heldenreise mit dem Gefühl einer glücklichen Zukunft. Als bewährtes Stilmittel aus Filmen lässt sich auch in Spielen die Zukunft der wichtigsten Personen fortschreiben, zumindest sofern das Abenteuer endgültig abgeschlossen ist. In Krimi-Adventures zum Beispiel dürfen kurze »Was wird aus...?«-Sequenzen den weiteren Werdegang aller Protagonisten schildern; gleichzeitig zieht

Dramatischer Auftakt mit Lerneffekt: die erste Mission von **Metal Gear Solid**.



und der blaue Kegel deren Sichtfeld.



Vorbildlich: Die erste Mission von **Call of Duty 4** registriert die Schießleistung des Spielers und passt entsprechend den Schwierigkeitsgrad an.

so das Personal noch einmal vorbei, wie bei der finalen Verbeugung auf der Theaterbühne. Die mit Abstand konsequenteste – und tiefgehendste – Lösung demonstriert aber die **Fallout**-Serie, deren Ende erzählt, wie die Handlungen des Helden das Schicksal aller Orte bestimmt, die er besucht hat; im Guten wie im Schlechten. Das Spiel lässt dabei keinen Zweifel daran, dass es auch anders hätte kommen können; nämlich dann, wenn der Spieler andere Entscheidungen getroffen hätte. Klarer kann man Konsequenzen von Interaktivität nicht machen. Für das Medium Spiel ist diese Art der Verzweigung nicht nur die wünschenswerteste, sondern auch die natürliche Form des Abschlusses.

Leichte, schwere Herzen

Ein Ende – zumal das Ende von etwas Positivem, wie es gute Spiele ihrer Natur nach sind – ist immer eine emotionale Angelegenheit. In Spielen gilt das auf mehreren Ebenen. In der klassischen Erzähltheorie folgt auf die Spannung des Finales die Erleichterung, die häufig in eine euphorische »All das habe ich überstanden«-Stimmung mündet. Die wird umso stärker, je intensiver die Dramatik davor war. Deshalb hängt die Wirksamkeit des Endes direkt mit der Intensität des Showdowns zusammen. Dazu kommen Emotionen, die aus der Interaktivität entstehen – nämlich aus einer positiven Reflexion des Geschehenen. Stolz und Zufriedenheit entwickeln sich proportional zur Schwierigkeit der Herausforderung im Spiel. Sie hängen aber ebenso stark damit zusammen, wie deutlich das Ende die Leistung des Spielers anerkennt, indem es auf sie eingeht, sie einordnet und belohnt. Das Ende ist die Gelegenheit, zu der der Spieler alles Revue passieren lässt, was er

gesehen und getan hat; es ist der Zeitpunkt abschließender Beurteilung. Ein Ende, das dem Spieler bei der Erinnerung an besondere Spielmomente hilft, indem es sie ihm noch einmal vor Augen führt, kann die emotionale Verbundenheit geschickt vertiefen. Das Ziel des Schlusses muss sein, es dem Spieler so schwierig wie möglich zu machen, sich aus dem Spiel zu lösen; ihn eine so starke Bindung zur Spielwelt und ihren Personen spüren zu lassen, dass er sich nicht von ihnen trennen möchte. Das Ergebnis ist nicht nur die große Motivation, sofort wieder in das Spiel einzutauchen. Sondern auch ein wesentlich stärkerer Wunsch nach einer Fortsetzung, als ihn je eine billig abgeschnittene Story erzeugen könnte. Wenn der **Portal**-Computer Glados am Ende augenzwinkernd »Ich lebe noch!« singt, verankert er damit für die Spieler eine Hoffnung fest in deren Herzen: Es geht weiter. Und wenn's soweit ist, sind wir dabei.

CS

/GameStar/dev

Richtig anfangen, richtig aufhören – das ist das Titelthema der aktuellen Ausgabe unseres Entwicklermagazins /GameStar/dev.

Dieser Artikel ist ein stark gekürzter Auszug daraus. Wer sich für Spieleentwicklung interessiert, kann /GameStar/dev für 6,90 Euro schnell und versandkostenfrei über unseren Webshop beziehen: www.gamestar.de/shop.





Making of Hellgate: London

2003 haben sich die Diablo-Macher von Blizzard losgesagt, um ihr eigenes Spiel zu entwickeln. Was in einem Keller begann, sorgte nach der Fertigstellung für heiße Diskussionen.

Der Erwartungsdruck war immens: Im Frühjahr 2005 hatten Bill Roper, Max Schaefer, Erich Schaefer und David Brevik angekündigt, ein neues Spiel zu entwickeln. Waren doch die vier Entwickler die Köpfe hinter den Megahits **Diablo** und **Diablo 2** und hatten 2003 ihre Mutterfirma Blizzard verlassen, um ein eigenes Studio namens Flagship zu gründen. Das mit Spannung erwartete Erstlingswerk **Hellgate: London** ist im November letzten Jahres erschienen – mit gemischter Resonanz.

Wir haben uns mit Max Schaefer, Chief Operating Officer der Flagship Studios über die Entstehungsgeschichte von **Hellgate** unterhalten. Den Nachnamen haben er und sein Bruder Erich übrigens von deutschen Vorfahren, auch wenn sie selbst keine Verbindung zur Bundesrepublik mehr besitzen.

Abschied und Neuanfang

Warum haben sich die vier Flagship-Renegaten 2003 von Blizzard getrennt? Als Antwort zählt Max eine lange Reihe von Leuten auf, die die Firma im Laufe der Jahre besessen haben. Die Mitarbeiter blieben bei großen Entscheidungen außen vor, erzählt Max: »Wir haben immer nur durch Online-News von den Besitzerwechseln erfahren und uns auf Präsentationen regelmäßig

gewundert, welches neue Logo wohl neben dem von Blizzard auftauchen würde.« Irgendwann reichte es einigen Angestellten; sie forderten den damaligen Besitzer Vivendi Universal auf, das Personal von Blizzard North in so wichtige Entscheidungen wie Anteilsverkäufe mit einzubeziehen. Denn es gab Firmen, für die sie partout nicht arbeiten wollten. Um ihrer Forderung Nachdruck zu verleihen, drohten Max und andere mit Kündigung. Vivendi gab nicht nach, Schaefer und Co gingen – und beschlossen, in Zukunft ihr eigenes Ding zu machen.

Keller statt Garage

Die Firmengründung des damals noch namenlosen Unternehmens war alles andere als von langer Hand geplant. Das erste Treffen fand in David Breviks Wohnzimmer statt, wo das Grundgerüst für das erste Spiel festgezurrte wurde: Ein Rollenspiel sollte es werden, das Elemente aus Ego-Shootern nutzen würde, um das Spielgefühl direkter und intensiver zu gestalten – quasi eine Mischung aus **Diablo 2** und **Half-Life 2**. Als Schauplatz schlug Max London vor, weil es wegen seiner einzigartigen Architektur besonders geeignet schien. Diese beiden ersten Ideen wurden bis zur Fertigstellung des Spiels verfolgt. Nach dem

Unser Insider

Der Amerikaner **Max Schaefer** ist Chief Operating Officer der Flagship Studios, die er 2003 mitgründete. 1996 eröffnete er mit seinem Bruder Erich und einem Freund die Firma Condor, die später zu Blizzard North wurde. Max ist mitverantwortlich für die erfolgreiche **Diablo**-Serie und einer der Köpfe hinter **Hellgate: London**. Zu **Diablo**-Zeiten war er bekannt dafür, in den Chat-Räumen des Spiels geduldig Fragen der Spieler zu beantworten. In **Hellgate** wurde er auch schon gesichtet.



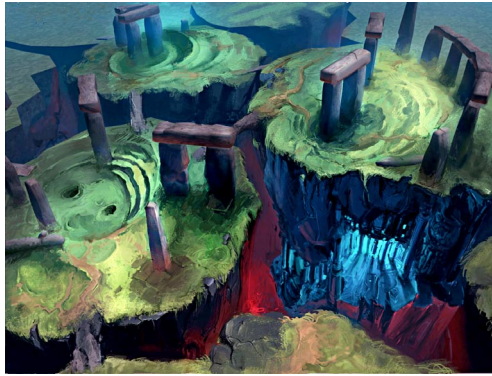
Wohnzimmer-Meeting begann das neue Team, nach und nach Leute ins Boot zu holen – viele ehemalige Blizzard-Kollegen ließen sich von der **Hellgate**-Idee überzeugen. Zu diesem Zeitpunkt gab es weder einen Publisher noch Investoren, das Geld war entsprechend knapp. Also zog das Team in den Keller von Tyler Thompson, einem der technischen Direktoren. Für ein ganzes Jahr blieb das Untergeschoss der Hauptsitz der Firma. Die Enge dort unten war laut Max nicht der einzige Grund, sich größere Räume zu suchen: »Tylers Frau wurde irgendwann sehr ungehalten – spätestens, als wir ihre Küche zum Arbeiten benutzten.«

Auf eigenen Beinen stehen

Alle, die an dem neuen Projekt mitarbeiteten, waren eine großzügige Basis an Software und Lizenzen gewohnt. Weil die dem klammen jungen Unternehmen fehlte, war das Team anfangs zu vielen Einschränkungen gezwungen. Dazu kam, dass alle geschäftlichen Belange auf den Schultern der Entwickler lagen – sie mussten also selbst losziehen und sich um Verträge und Finanzen kümmern. Bei der Suche nach einem Publisher entstand auch der Firmenname, Flagship Studios. Denn einige der Unternehmen, bei denen Roper und seine Leute anfragten, fanden das Spiel so erfolgversprechend, dass sie es zum Flaggschiff (englisch: flagship) ihrer Produktlinie machen wollten. Und da laut Max »alle guten Firmennamen seit ewiger Zeit vergeben sind«, entschlossen sie sich, den Ausdruck einfach zu übernehmen. Übrigens waren auch deutlich



Ursprünglich sollte man fast nur aus der Ego-Perspektive spielen, aber Testspielern gefiel die externe Ansicht.



Die Hellgate-Entwickler haben mit großer Anstrengung versucht, echte Schauplätze ins Spiel einfließen zu lassen: hier **Stonehenge** im Original, als Artwork und in der endgültigen Spielversion.

exotischere Namen wie »Surprise Truck« oder »Live Nude Games« im Gespräch.

Die Publisher-Suche verlief trotz positiver Rückmeldungen schleppend, denn vor allem große Softwarehäuser waren aufgrund des neuartigen Konzepts skeptisch. Trotz der Schwierigkeiten hatte das Team schon nach drei Wochen ein erstes spielbares Konstrukt auf die Beine gestellt. In das Drahtgittermodell fügten sie mit der Zeus-Rifle die erste Waffe und mit dem Reaver das erste Monster ein.

Schwieriger Zufall

Eines der Grundkonzepte von **Hellgate: London** sollten zufällig generierte Areale sein, denn die, so war das Team überzeugt, würden den Wiederspielwert ihres Programms deutlich erhöhen. »Die meisten Leute haben gar nicht bemerkt, dass wir schon in Diablo 2 zufällig generierte Levels benutzt haben«, erzählt Max Schaefer. »Das Ganze in einer 3D-Welt umzusetzen war deutlich schwieriger.« Die Konsequenz: Einer der Kritikpunkte am fertigen Spiel ist, dass viele Gegenden ähnlich aussehen. Max bittet jedoch darum, **Hellgate: London** nicht mit Spielen zu vergleichen, die ein lineares Leveldesign haben: »Man kann ein Gebiet mit zufällig positionierten Gegnern und Gegenständen natürlich nicht so ausgefeilt und ausgereift planen wie eines, in dem immer alles den gleichen Platz hat. Dafür spielt man Half-Life 2 auch nur ein- oder zweimal.«

Abonnenten abfischen

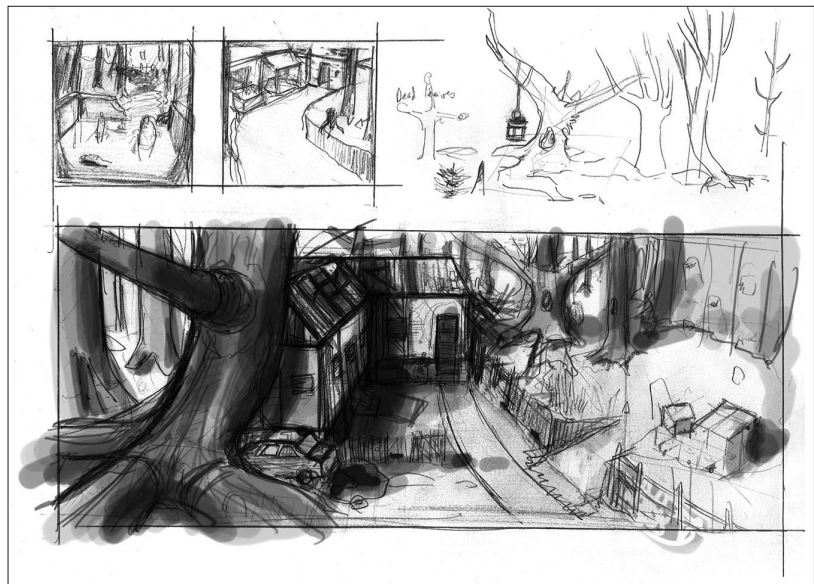
In bewährter **Diablo**-Tradition wollte Flagship Studios den **Hellgate**-Spielern auch online spannende Unterhaltung bieten. Dazu gehört eine Internet-Plattform wie das Battlenet mit aufwändiger, teurer und komplexer Infrastruktur. Um diese Aufgabe zu stemmen, gründete das Studio in Kooperation mit dem asiatischen Publisher HanbitSoft die Firma Ping o.

Nun gab es zum Projektbeginn im Wesentlichen nur zwei gängige Online-Modelle: Auf der einen Seite konnten Spieler ohne Zusatzkosten im Internet spielen, wie es in **Diablo 2** der Fall ist – mussten dann aber auf Neuerungen verzichten, die über die Fehlerbeseitigung hinausgingen. Wenn sie auf der anderen Seite monatliche Gebühren bezahlten, bekamen sie wie in **World of Warcraft** regelmäßig frische Inhalte, was aber wiederum Gelegen-

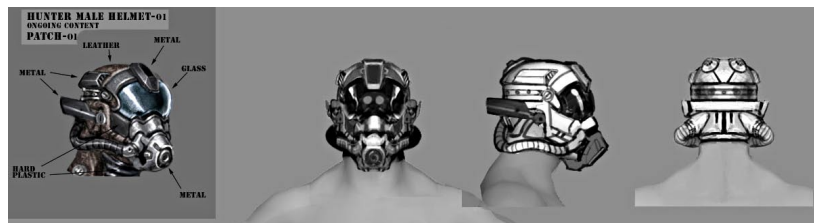
heitsspieler abschreckte. **Guild Wars** durchbrach zwar schon 2005 dieses Kostenschema, was aber nur möglich war, weil es die finanzstarke Mutterfirma NCsoft hinter sich hat. Die Flagships, denen die Ressourcen fehlten, um alles kostenlos zu ermöglichen, entschieden sich für den Spagat: Ein Spiel, das jeder Käufer kostenlos im Internet spielen kann, das jedoch zusätzliche Inhalte bietet, wenn der Kunde bereit ist, monatliche Gebühren zu bezahlen. Als das Spiel erschien, wurde das Angebot von vielen Kunden kritisiert; vor allem deshalb, weil sich die nützlichen Zusatzelemente für Abonnenten in Grenzen hielten. Max Schaefer zuckt die Schultern: »Sobald du den Leuten Geld abnehmen willst, werden sie schreiben. Da ist es egal, was du machst.« Mit der Stonehenge-Region ist im Januar das erste große Update für **Hellgate** erschienen.

Was kommen sollte

Ursprünglich sollte der Spieler fast ausschließlich in der Ego-Perspektive spielen und nur im Nahkampf in die dritte Person wechseln. Diese Idee verwarf das Team, als viele Besucher der E3 im Jahr 2005 ihren Helden lieber über die Schulter beobachteten. Ein Auktionshaus und das Postsystem fielen wohl Windows Vista und DirectX 10 zum Opfer, weil das Umsatteln auf die neuen Technologien viel Zeit kostete. Beides soll in Patches nachgereicht werden. Die Flagship Studios sind dennoch stolz darauf, dass sie ihr Produkt verkaufsfertig bekommen haben, ohne die Geldgeber ein einziges mal um Nachzahlungen gebeten zu haben. Weil die Firma immer noch zu komplett in der Hand ihrer Gründer ist, gehört Flagship zu den wenigen unabhängigen US-Studios – und zu denen, die Spieler gut im Auge behalten sollten. **PD**



Das Konzept zeigt, wie sich eine zufällig positionierte Hütte in einen Wald einfügen kann.



In der Konzeptionsphase planten die Designer sogar, aus welchen **Materialien** die Gegenstände bestehen sollen.



HALL OF FAME

Populous

Peter Molyneuxs Erstlingswerk begründete ein bis heute ziemlich exklusives Genre: die Göttersimulation.

Man könnte sagen, dass Peter Molyneuxs Leben von Furchen bestimmt wird. Genauer gesagt: vom Wunsch, Furchen zu ziehen. In **Black & White** (2001) ließ der britische Designer seine Spieler die Landschaft durchkneten; in **Dungeon Keeper** (1997) trieb man Stollen durchs Gestein; in **Magic Carpet** (1994) warfen Erdbeben und Vulkane das Terrain auf wie einen Teigfladen. Vorgezeichnet war die Lust an der Bodenmalträtierung seit 1989. Da erschien Molyneuxs Erstlingswerk: das Götterspiel **Populous**. Darin machen Spieler praktisch nichts anderes, als die Erdkrume nach ihrem Willen zu formen. Bauland fürs eigene Volk planieren, Krater ins Reich des Feindes stechen – selten war das Rezept für einen Megahit so simpel gestrickt.

Schürfen & Schauen

Populous erschien 1989 praktisch zeitgleich mit **Sim City**; es war das Schlüsseljahr der »indirekten« Spiele. Denn in beiden genre-definierenden Klassikern geht's zum großen Teil um scheinbar Banales: Beobachten und Beeinflussen. In **Sim City** errichten Sie Ihre Siedlung nicht selbst, sondern weisen Baugebiete aus; dort wachsen dann Häuser aus dem Boden. In

Populous wiederum haben Sie kaum direkte Macht über Ihr Volk, über das Sie als Gott wachen; die blauen Pixelmännchen wandern frei über die isometrische Weltkarte. Auf Gedeih und Verderb ausgeliefert ist Ihnen nur die Landschaft – und damit indirekt alles Leben darauf. Wenn Ihr Volk siedeln soll, ebnen Sie Flächen für Häuser ein. Marodierende Feindritter versenken Sie in Wasserlöchern. Fläzt der Anführer im Burghaus, verwandelt ein flugs eingestanzter Hügelzacken das Gemäuer in eine Holzhütte – und der Faulenzer steht im Freien. Mit groben Verhaltensbefehlen beeinflussen Sie zudem der Menschlein Trachten: Kämpfe! Siedelt! Sammelt euch! Die Sahnestücke der welterschütternden Göttermacht sind fünf Katastrophen, mit denen Sie das Feindesland zerklüften. Denn die Gegner auszulöschen ist das Ziel jeder einzelnen der 500 Karten. Ob Sie die roten Siedlungen mit Erdbeben umpflügen, menschenluckende Sümpfe streuen oder einen Vulkan auftürmen können, hängt von der Größe Ihrer eigenen Anhänger-schar ab. Nur die richtige Balance aus Siedlungspflege und Aggression führt zum Erfolg, zumal der gegnerische Gott regelmäßig Ihren Teil der Welt verwüstet.

Fortsetzen & Scheitern

In der Einfachheit seines Spielprinzips liegt der Charme von **Populous**. Dass sich darin durchaus taktische Tiefe verbirgt, merken die Spieler in der zunehmend gnadenlosen Kampagne schnell, vor allem aber im Duell mit einem anderen Menschen. Denn **Populous** lässt sich über ein serielles Kabel gegeneinander spielen, sogar plattformübergreifend. PC-Besitzer können so gegen Amiga-Eigner antreten – eine Kuriosität.

Populous wurde ein Sensationserfolg, der mehrere Ableger hervorbrachte. Noch 1989 erschien mit **Promised Lands**, was man zu jener Zeit eine »Datendiskette« nannte: eine Erweiterung für das Hauptspiel mit fünf Grafiksets und 500 generischen Welten – dreiste Geldmelkerei, trotzdem einhellig bejubelt. Im Jahr darauf legte Bullfrog den glücklosen, überkomplexen Ableger **Power-monger** nach, der das **Populous**-Prinzip in ein Kriegsszenario und Polygongrafik übertrug. Der echte Nachfolger, **Populous 2**, erschien 1991; außer besserer Präsentation und einer Handvoll neuer Katastrophen brachte das in der griechischen Antike angesiedelte Programm kaum Änderungen. Erst sieben Jahre später startete Bullfrog einen neuen Anlauf. **Populous: The Beginning** war ein originelles, dem Urvater treues



Wir setzen in der Wüstenwelt einen **Vulkanberg** ins Gegnerlager.



Ritter suchen eigenständig nach Feinden und äschen Häuser ein.



Die Erweiterung **Promised Lands** bringt neue Landschaften.

Deswegen legendär

- Erste Göttersimulation
- Nur indirekte Beeinflussung der Menschen
- Taktische Umgestaltung des Terrains
- Isometrische Landschaftsansicht
- Erdbeben, Vulkane und andere Katastrophen

3D-Spiel; in der Zeit des Echtzeit-Booms ging das anachronistisch wirkende Programm unter. Die modernen Fortsetzungen der **Populous**-Idee kamen erst mit den beiden **Black & White**-Spielen. Sie sind bis heute die letzten ernstzunehmenden Götterspiele geblieben. Peter Molyneux hat sich zuletzt von den Landschaften abgewandt, aber von Furchen mag er trotzdem nicht lassen. Seine **Fable**-Spiele simulieren den Lebensweg eines Rollenspielhelden bis ins Greisenalter – Wellen und Falten werfen 19 Jahre nach **Populous** nun neben Ländern eben auch Gesichter. **CS**

Welche **Gebäude** Ihr Volk errichtet, hängt vom verfügbaren Bauraum ab. Deshalb ebnen Sie als Gott das Land ein.

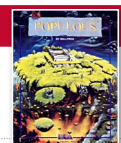


POPULOUS

STRATEGIESPIEL

PUBLISHER Bullfrog
ENTWICKLER Electronic Arts
QUELLE Ebay
SPRACHE Englisch

ORIGINALRELEASE 1989
CA. PREIS 20 Euro
USK nicht geprüft



HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S

Original: 386er, 4,0 MB RAM; mit DosBox: 1,0 GHz, 512 MB RAM
Zum Spielen unter Windows XP und Vista brauchen Sie DosBox in der aktuellen Version 0.72 (► www.gamestar.de, Quicklink: G30).

FAZIT Simple Eleganz: die erste Göttersimulation.

**Daniel Visarius**

schimpft über SLI/Crossfire, weil beide immer noch ein manuelles Umschalten zwischen 3D-Modus und Zweischirm-Betrieb verlangen.

**Florian Klein**

beschallt seine Nachbarn jetzt mit Teufels 5.1-System Concept F. Kommt gut, findet er. Kommentar der Nachbarn demnächst an dieser Stelle.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Meine optimale Grafikkarte..... 154

Vergleichstest:
10 Grafikkarten
bis 200 Euro..... 156

Vergleichstest:
10 Grafikkarten
von 200 bis 400 Euro 162

Windows Vista

Service Pack 1 im Härtetest... 168

Tool des Monats

Gamepads konfigurieren
mit Xpadder..... 170

Tests

19-Zoll-TFT: Benq X900..... 170

Fertig-PC: Acer M5630 170

2.1-Lautsprecher:
Razer Mako..... 171

5.1-Lautsprecher:
Logitech G51..... 171

Maus: Speedlink Styx 171

Service

Techtelmechtel..... 172

Einkaufsführer..... 174

Hardware & News

Preiswert Spielen

Bergeweise Grafikkarten und das erste große Vista-Update.

Selten hatten Grafikkarten ein so gutes Preis-Leistungs-Verhältnis wie derzeit. Der harte Konkurrenzkampf zwischen AMD und Nvidia drückt die Preis beinahe wöchentlich – eine GeForce 8800 GT kostet mittlerweile nur noch 200 Euro, kaum eine Platine auf dem Markt übersteigt die 400-Euro-Marke. Wir nutzen die Gelegenheit, um in unserem großen Schwerpunkt **Meine optimale Grafikkarte** die besten Platinen von 50 bis 400 Euro durch unseren Benchmark-Parcours zu scheuchen. Mit dabei ist auch die erste GeForce 9: Nvidias neues Mittelklasse-Modell **GeForce 9600 GT** kostet mit 512 MByte Videospeicher nur 150 Euro und überholt AMDs Radeon HD 3850 (170 Euro) problemlos. Insgesamt testen wir 20 Grafikkarten – je zehn bis 200 Euro und zehn von 200 bis 400 Euro.

Alle Grafikkarten im Test unterstützen DirectX 10, die Rade-

ons auch DirectX 10.1. Dieses Update ist Teil der ersten großen Patch-Sammlung für **Windows Vista**, dem **Service Pack 1**. Daniel hat das 434 MByte große Paket im Alltag getestet und gibt seine Erfahrungen ab Seite 168 wieder. Fazit: Windows Vista wird schneller und stabiler. Umsteigen müssen Sie aber weiterhin nicht, denn Windows XP geht in Spielen immer noch fixer zu Werke. **DV**



20 Grafikkarten aus dieser Phalanx fanden ihren Weg in unseren **Schwerpunkt**.



Cebit 2008

Vom 4. bis 9. März herrscht in Hannover wieder Ausnahmezustand – die weltweit wichtigste IT-Messe Cebit öffnet ihre Pforten. GameStar ist mit drei Redakteuren vor Ort.

Trotz starker Konkurrenz durch die IFA in Berlin und die Games Convention in Leipzig ist die Cebit weiterhin die mit Abstand wichtigste IT-Messe. Die Messeleitung erwartet in diesem Jahr mindestens 5.500 Aussteller aus 75 Ländern, davon gut 150 aus dem diesjährigen Partnerland Frankreich. Im letzten Jahr kamen über 6.000 Aussteller aus 77 Ländern

und fast eine halbe Millionen Besucher auf das Messegelände in Hannover. Schwerpunkt der diesjährigen Cebit soll »Green IT« werden – also Strom sparende, umweltfreundliche Produkte und Software-Lösungen. Ein weiteres Augenmerk liegt auf der Jobvermittlung.

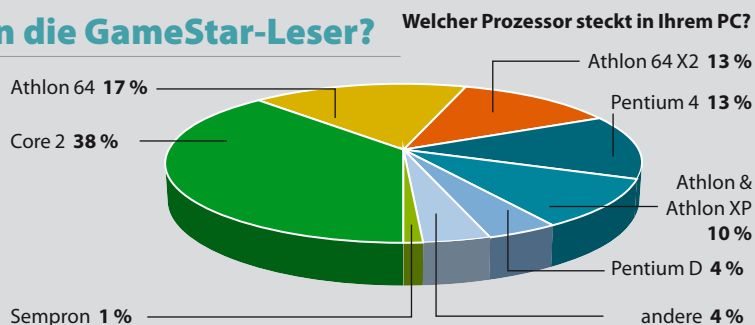
GameStar ist dieses Jahr mit drei Redakteuren von Mittwoch bis Freitag auf der Messe. Wir recherchieren die spannendsten Neuheiten, diskutieren neueste Trends mit Entwicklern und sprechen mit den Hardware-Herstellern. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 4602

Welche Prozessoren haben die GameStar-Leser?

Intel und AMD liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen um die Spielergunst.

Knapp 41 Prozent unserer Leser geben einem AMD-Prozessor ein Zuhause, 38 Prozent setzen auf Intels Core-2-Chips. Dabei werkelt gerade einmal in 13 Prozent aller AMD-PCs ein Zweikernprozessor. Von den Besitzern eines Intel-Prozessors haben fast Dreiviertel eine Dual- oder Quad-Core-CPU.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Athlon XP/2000+	Athlon 64/3500+	Core 2 Duo Q6600
Arbeitsspeicher	512 MByte	1,0 GByte	2,0 GByte
Grafikkarte	Radeon X800 Pro	Geforce 7800 GT	Geforce 8800 GTS 512

Spiele-Details

Call of Duty 4	ruckelt extrem stark	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, maximale Details
Crysis	ruckelt unspielbar	1024x768, mittlere Details	1280x1024, hohe Details
Blacksite	ruckelt extrem stark	1024x768, dynamische Beleuchtung: aus	1680x1050, dyn. Beleuchtung: an, 2x AF
Juiced 2	läuft nicht, erfordert Shader-3.0-Karte	1024x768, mittlere Qualität	1680x1050, hohe Qualität, AA-Stufe 1
Universe at War	ruckelt extrem stark	1280x1024, maximale Details	1680x1050, maximale Details, AA-Stufe 3

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 6	6600 GT k.A. 6800 Ultra k.A.		
Radeon X100	X700 Pro k.A. X850 XT k.A.		
Geforce 7	7600 GS k.A. 7600 GT 70 € 7800 GT k.A. 7950 GT k.A. 7900 GTX k.A. 7950 GX2 k.A.		
Radeon X1000	X1650 Pro 50 € X1800 GT k.A. X1950 Pro 120 € X1900 XT k.A. X1950 XT 200 €		
Geforce 8	8500 GT 70 € 8600 GT 100 € 8600 GTS 120 €	8800 GTS 320 250 € 9600 GT 160 € 8800 GT 512 200 €	8800 GTS 512 250 € 8800 GTX 350 € 8800 Ultra 500 €
Radeon HD	2400 XT 50 € 2600 Pro 70 € 2600 XT 80 € 2900 GT 140 €	3850 160 € 2900 XT 330 € 3870 220 € HD 3870 X2 380 €	
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon XP	2000+ k.A. 2600+ k.A. 3200+ k.A.		
Pentium 4 / D	P4 / 2,6 GHz k.A. P4 / 3,2 GHz 85 € PD / 915 75 €	PD / 950 k.A. PD / 965 XE k.A.	
Athlon 64	3200+ 45 € 3500+ 50 €	4000+ 60 € FX-57 k.A.	
Athlon 64 X2	3600+ 45 €	4000+ 60 € 4600+ 80 € 5200+ 110 € 6000+ 145 €	6400+ 160 €
Phenom		X4 9500 170 €	X4 9600 220 € X4 9900 k.A.
Core 2		E4300 100 € E6300 150 €	E6600 200 € Q6600 230 € QX9650 900 € QX9770 1.400 €

Spiele-PCs

Die **GameStar-Referenzklassen** geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die **Spiele-Details** verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

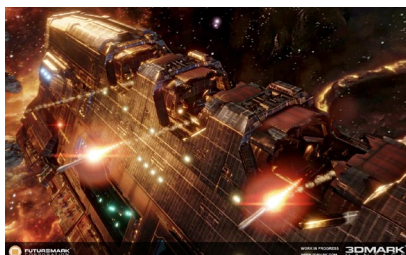
Der **Grafikkarten-Prozessor-Index** ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Neuer 3DMark im Anmarsch

Die Systemvoraussetzungen und das Bezahlmodell des neuen 3DMark Vantage dürfte Spieler verärgern – kostenlos ist nur noch ein einziger Durchlauf.

Anfang Februar veröffentlichte Futuremark erste Bilder vom Nachfolger des 3DMark06. Angeblich kostete die Entwicklung des **3DMark Vantage** etwa drei Millionen Euro. Das riesige Budget soll durch Bezahldienste wieder eingeholt werden, beispielsweise läuft die kostenlose Variante nur ein einziges Mal. Wer sein System öfter testen will, muss das Programm für fünf Euro kaufen. Vollen Zugriff auf die Grafikeinstellungen bekommen Sie hingegen erst in der »Advanced«-Version – der Preis für diese Version steht bislang noch nicht fest. Wer Windows XP einsetzt oder eine Grafikkarte ohne DirectX-10-Unterstützung sein Eigen nennt, wird **Vantage** ohnehin nicht nutzen können. Abseits von reinen Benchmarks möchte Futuremark künftig auch Spiele entwickeln. Über Titel und Genre des Erstlings hüllt sich Futuremark noch in Schweigen. **HW**

►Quicklink: 4599



Auf den **ersten Screenshots** erinnert der 3DMark Vantage stark an das Weltraumspiel X3 Reunion.



Komfortabler, schicker, flexibler: der **Bios-Nachfolger EFI** auf P35 NeoF von MSI.

Seit den uralten 386er-PCs hat sich am Mainboards-Bios grundsätzlich nichts geändert. Gegen Ende des letzten Jahrtausends begann Intel, den Nachfolgestandard EFI zu entwickeln. Der ermöglicht zum Beispiel höhere Auflösungen und die Bedienung per Maus. Als einer der ersten Hardware-Hersteller will MSI den Bios-Nachfolger auf mindestens einer Variante des rund 90 Euro teuren Core-2-Mainboards **P35 Neo3-F EFI** einsetzen – aber nur in China. **DV**

►www.gamestar.de Quicklink: 4601

Bios-Nachfolger EFI startet

Als eines der ersten Mainboards überhaupt nutzt MSIs P35 Neo3 mit Intels P35-Chipsatz den Bios-Nachfolger EFI.

Intel senkt im April die Preise

Schnäppchenjäger aufgepasst: Ende April werden Core-2-CPU's fast 50 Prozent billiger.

Vor allem die älteren 65-nm-Modelle will Intel Ende April deutlich im Preis senken (siehe

he Tabelle unten). Die aktuelleren 45-nm-Prozessoren mit Penryn-Kern bleiben hingegen gleich teuer. Zeitgleich soll der neue Core 2 Duo E8300 mit 2,83 GHz Takt für etwa 170 Dollar erscheinen. **HW**

CPU-Name	Taktfrequenz	Rechenkerne	aktueller Preis	neuer Preis
Core 2 Quad Q6700	2,66 GHz	4	500 Euro	250 Euro
Core 2 Quad Q6600	2,4 GHz	4	240 Euro	200 Euro
Core 2 Duo E4600	2,4 GHz	2	130 Euro	110 Euro



Meine optimale Grafikkarte

Mit einer Vielzahl unterschiedlicher Grafikkarten überfluten die Hersteller die Händlerregale – Orientierung fällt da schwer. Unser Test- und Übersichtsartikel führt Sie ohne Umwege zur für Sie perfekten Grafikkarte – gestaffelt nach Preisklassen.

Ein neuer Hauptprozessor hält auch nach zwei Jahren noch mit neuen Spielen Schritt. Bei Grafikkarten ist das anders: Wer möglichst immer mit maximalen Details spielen will, muss oft bereits nach einem Jahr nachrüsten, spätestens aber nach zweien. Das unübersichtliche Angebot erschwert die Kaufentscheidung: Aktuell verkaufen die Hersteller mehrere Hundert Grafikkarten mit zig verschiedenen Grafikpro-

zessoren. Um Ihnen den Weg durch das Chaos zu bahnen, testen wir insgesamt 25 Grafikkarten mit elf verschiedenen Grafikchips. Für jede Kategorie haben wir realistische Benchmark-Einstellungen ausgewählt. Die zwei Preisklassen »bis 200 Euro« und »bis 400 Euro« entsprechen denen in unserem Einkaufsführer am Ende jeder Ausgabe. Die jeweiligen Artikel haben wir darüber hinaus in sinnvolle Unterkategorien aufge-

teilt. Mangels interessanter Karten ab 400 Euro bleibt die High-End-Klasse in diesem Schwerpunkt außen vor – einzig die GeForce 8800 Ultra kostet momentan mehr als 400 Euro, wird aber nicht mehr hergestellt.

AMD geht in die Offensive

Ende letzten Jahres gelang es AMD nach langer Zeit wieder, Nvidias Dominanz zu brechen. Zwar bleiben Radeon HD 3870 und Radeon HD 3850 hinter der Leistung der einen Monat früher vorgestellten GeForce 8800 GT zurück, aber sie kosteten deutlich weniger und waren im Segment zwischen 150 und 200 Euro konkurrenzlos schnell und besser verfügbar als die bis vor kurzem mindestens 250 Euro teure 8800 GT.

Im Januar schob AMD dann seine erste richtige High-End-Grafikkarte seit der eher enttäuschenden Radeon HD 2900 XT nach. Die Radeon HD 3870 X2 basiert auf einem internen Crossfire-Verbund zweier Radeon HD 3870, fiel in unserem Test in der letzten Ausgabe jedoch durch. In der Theorie hätte diese 400-Euro-Platine eine GeForce 8800 Ultra problemlos schlagen müssen. Der von AMD zum Test freigegebene Treiber bremste die X2 allerdings aus: Statt Benchmark-Rekorden gab es beispielsweise in **Crysis** nur Leistung der 200-Euro-Klasse. Der Grund: Die Crossfire-Technik streikte und somit war nur einer der beiden Grafikchips tatsächlich im Dienst. Mittlerweile hat AMD nachgebessert, so dass wir diesen

Zu spät für diese Ausgabe:
Kein Hersteller konnte uns rechtzeitig die AGP-Version des Preis-Leistungs-Siegers Radeon HD 3850 schicken.





DVD
Video-Anleitung:
Grafikkarten
einfach einbauen

Schwerpunkt-Inhalt

10 Karten bis 200 Euro	156
10 Karten von 200 bis 400 Euro	162

Schwerpunkt nutzen, um die X2-Karten mit den neuen Treibern nochmals zu bewerten.

Pünktlich zu diesem Test konnten uns AMDs Partner auch die ersten Einstiegs- und Mittelklasse-Karten mit den Grafikchips RV620 beziehungsweise RV635 liefern. Die neuen Radeon HD 3450, HD 3470 und HD 3650 ersetzen die HD-2400- und HD-2600-Serien. Spieler können die knapp 50 Euro billigen HD-3400-Platinen getrost abhaken, wo hingegen die HD-3600-Modelle (100 Euro) Gelegenheitsspieler durchaus zufrieden stellen.

Nvidia wartet ab – halbwegs

Mit der GeForce 8800 hat Nvidia einen Dauerbrenner geschaffen, den es so nur alle paar Jahre gibt: Die GeForce 8800 GTX von 2006 ist auch heute noch eine der schnellsten Grafikkarten überhaupt. Entsprechend verzichtete Nvidia bisher auf komplette Neuentwicklungen und überarbeitete den dort eingesetzten Grafikprozessor für GeForce 8800 GT und der 8800 GTS 512 auf geringeren Strombedarf.

Im Preissegment unterhalb von 200 Euro fehlen Nvidia seit geraumer Zeit die Argumente: Die GeForce-8600-Karten rechnen deutlich langsamer als die Radeon HD 3850, mit der GeForce 8400 können ambitionierte Spieler genauso wenig anfangen wie mit AMDs Radeon HD 2400 und HD

3400. Zeit für eine (scheinbar) neue GeForce-Generation also: Als erster Vertreter der GeForce 9 geht die 150 Euro preiswerte GeForce 9600 GT gegen die Radeon HD 3850 an den Start. An Stelle eines gänzlich neuen Grafikchips nutzt die Karte jedoch einen leistungsreduzierten G92-Grafikchip der GeForce 8800 GT mit der internen Bezeichnung G94. Karten von Point of View und Zotac haben es in unseren Test geschafft.

Nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluss schaffte es das neue Flaggschiff GeForce 9800 GX2 mit zwei G92-Grafikprozessoren im SLI-Verbund und 1,0 GByte Videospeicher. Zum Preis von (wahrscheinlich) knapp 500 Euro soll diese Platine GeForce 8800 GTX und 8800 Ultra ablösen und AMDs Radeon HD 3870 X2 angreifen. Wir wagen eine Prognose: Die 9800 GX2 wird die HD 3870 X2 voraussichtlich klar schlagen – schließlich gleicht dieses Duell technisch dem zwischen zwei GeForce 8800 GTS 512 im SLI-Verbund gegen zwei Radeon HD 3870 im Crossfire-Doppelpack. Und das entscheidet das GeForce-Doppel für sich.

So testen wir

Mit einer 100-Euro-Grafikkarte können Sie in technisch anspruchsvollen Spielen wie **Crysis** keinen flüssigen Spielablauf in einer Auflösung von 1920x1200 mit maximalen Details erwarten. Dagegen langweilen sich 400-Euro-

Grafikkarten in kleinen Auflösungen wie 1280x1024. Unsere Benchmark-Einstellungen tragen dem Rechnung. Bis 200 Euro testen wir in der für 17- und 19-Zoll-TFTs typischen Auflösung von 1280x1024 – sowohl mit mittleren als auch hohen Details. Zusätzlich messen wir die 22-Zoll-Auflösung 1680x1050 mit hohen Details, weil Grafikkarten wie die Radeon HD 3850 (180 Euro) diese Einstellung durchaus flüssig beschleunigen. Oberhalb von 200 Euro müssen sich die Platinen ebenfalls in 1680x1050 (mit hohen Details) bewähren. Außerdem testen wir hier mit rechenintensiven Qualitätseinstellungen wie vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter sowie die 24-Zoll-Auflösung 1920 mal 1200 Bildpunkten mit hohen Details.

Crysis bringt jede aktuelle Hardware ans Limit und gehört damit zum Pflichtprogramm. **Unreal Tournament 3** läuft dagegen auch auf Mittelklasse-PCs außerordentlich gut. Zudem kommt das technische Grundgerüst Unreal Engine 3 in vielen anderen Titeln wie **Bioshock**, **Gears of War** oder **Frontlines: Fuel of War** zum Einsatz. Unsere **UT3**-Resultate lassen sich zwar nicht blind auf andere Spiele mit der gleichen Engine übertragen, die relativen Ab-

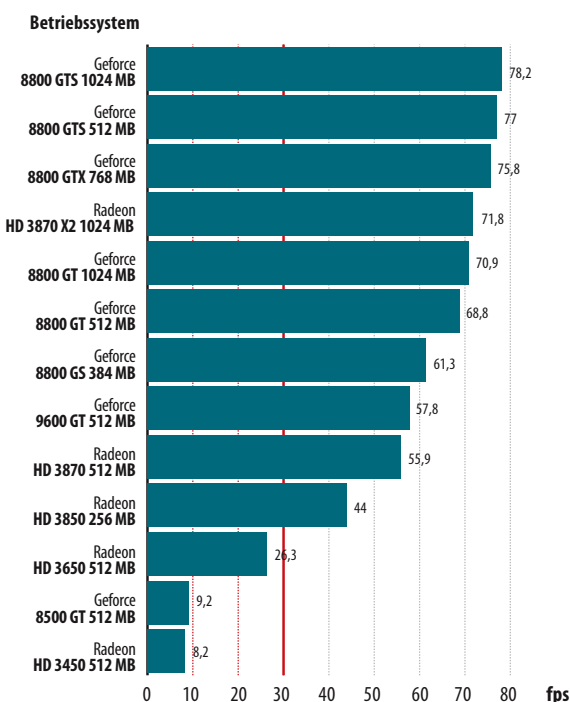
stände zwischen den Grafikkarten gelten aber meist auch hier. Als **Unreal Tournament 3** erschien, konnten weder GeForce- noch Radeon-Karten in diesem Spiel Kanten glätten. Nvidia liefert schnell einen angepassten Forceware-Treiber nach, AMD will das erst mit kommenden Radeon-Referenztreiber Catalyst 8.3 nachliefern. Aktuell ist die Version 8.1.

Epics Engine verwendet eine Deferred Rendering genannte Technik, um eine große Zahl an Lichtquellen ohne überbordenden Rechenaufwand darstellen zu können. Dieses Verfahren macht geglättete Polygonkanten unmöglich – jedenfalls ohne die nachgelieferten Treibertricks. Dritte Hürde im Testparcours ist **World in Conflict**. Das bisher vierte Spiel, **Company of Heroes**, ersetzen wir ab dieser Ausgabe durch das bei unseren Lesern sehr beliebte **Call of Duty 4**.

Unser Testsystem besteht aus dem Vierkernprozessor Core 2 Quad QX6850, 2,0 GByte Arbeitsspeicher und dem Asus-Mainboard **P5K Deluxe**. Da insbesondere die günstigen Karten unter Windows Vista und DirectX 10 extrem viel Leistung einbüßen, haben wir primär unter Windows XP und DirectX 9 getestet. Einzelne DirectX-10-Vergleiche zeigen die Performance-Unterschiede. **DV**

Leistungsindex

■ Crysis, Call of Duty 4, UT3, World in Conflict in der Summe, 1680 x 1050 Pixel



Grafikkarten bis 200 Euro

Markige Werbesprüche loben auch günstige Grafikkarten in den Himmel – in unserem Test müssen zehn Modelle ab 50 Euro beweisen, was sie wirklich können. Premiere feiert Nvidias 160 Euro preiswerte GeForce 9600 GT.

GeForce 9600 GT im Detail



Normalerweise leiten AMD und Nvidia ihre nächste Grafikkarten-Generation immer mit einer neuen High-End-Karte ein. Bei der GeForce 9 startet Nvidia die Wachablösung mit einer attraktiven Mittelklasse-Karte für 160 Euro – der brandneuen und schnellen **GeForce 9600 GT** mit 512 MByte Video-Speicher.

Im Vergleich zur GeForce 8800 GT schrumpft die **9600 GT** ein wenig in der Länge, zudem wurde die Shader-Anzahl von 112 auf 64 Recheneinheiten reduziert. Anders als bei vorhergehenden Mittelklasse-

Platinen von Nvidia ist die Speicher-Anbindung 256 statt 128 Bit breit – das bringt ordentlich Speicherdurchsatz und somit Tempo. Erfreulich: Der Energieverbrauch fällt von 110 Watt auf etwa 95 Watt.

In der Praxis überholt die **GeForce 9600 GT** die gesamte Konkurrenz bis 170 Euro – auch AMDs Radeon HD 3850. Wer in hohen Auflösungen und sehr hohen Details spielen möchte, ist mit einer GeForce 8800 GT (200 Euro) besser beraten. Die arbeitet etwa 20 Prozent schneller, kostet jedoch mit 40 Euro auch 20 Prozent mehr. Fazit: Die **9600 GT** ist schnell, leise, zukunftssicher und bietet ein überragendes Preis-Leistungs-Verhältnis. Eine AGP-Variante wird es jedoch nicht geben.

Name	Chipname	Shader	Chip-/Speicher-/Shadertakt	Preis
GeForce 9600 GT	G94	64	650 / 1.800 / 1.625 MHz	ca. 160 €
GeForce 8800 GT	G92	112	600 / 1.800 / 1.500 MHz	ca. 200 €
GeForce 8600 GT	G84	32	540 / 1.400 / 1.180 MHz	ca. 100 €

Spiele sollen in erster Linie Spaß machen! Der kommt aber nur dann auf, wenn das Geschehen auf dem Monitor nicht unspielbar vor sich hin ruckelt. In diesem Teil unseres Grafikkarten-Schwerpunktes prüfen wir Grafikkarten unter 200 Euro auf die Performance und das Preis-Leistungs-Verhältnis. Bereits Karten für unter 100 Euro wie die Radeon HD 3650 bringen **Call of Duty 4** in 1280x1024 und mittleren bis hohen Details flüssig auf den Bildschirm. Erst deutlich höhere Auflösungen oder Spiele wie **Crysis** überfordern sie. Wer knapp 50 Euro mehr investiert, findet in einer Radeon HD 3850 eine sehr leistungsfähige Karte, die auch **Crysis**, zumindest in mittleren Details, bis 1280x1024 gewachsen ist. Wer nochmal 20 bis 30 Euro drauflegt, wird mit in diesem Preissegment unschlagbarer Leistung belohnt. GeForce 8800 GT und GS und vor allem die brand-

neuen GeForce-9-Karten mit 9600-GT-Chip lassen den Mann im Nanosuit in hohen Details fast ruckelfrei über Ihren Monitor springen.

DirectX 10 unterstützen alle Karten, die Radeon-Modelle beherrschen sogar DirectX 10.1 – allerdings gibt es keine darauf optimierten Titel. Spielbare Bildwiederholraten in den DirectX-10-Spielen **Crysis** und **World in Conflict** bringen aber nur wenige Karten unter 200 Euro auf den Schirm.

Umfangreiche Ausstattung finden Sie nur selten im Karton. Den meisten Karten liegen lediglich die obligatorischen Kabel und ein DVI-Adapter bei, nur MSI macht bei der **RX3850 OC**-Edition eine Ausnahme und liefert das sehr gute **Colin McRae: Dirt** sowie eine Testversion von **Herr der Ringe Online** mit. Video-Fans mit einem HD- oder Blu-ray-Laufwerk freuen sich bei Radeon HD 3650, 3850 und GeForce 9600 GT über einen Adapter von DVI auf HDMI.

Bis 150 Euro

Wer selten oder hauptsächlich ältere Titel spielt, findet bereits für deutlich unter 100 Euro geeignete Grafikkarten. Radeon HD 3450 oder GeForce 8500 GT für knapp 50 Euro sind zwar mit aktuellen Spielen heillos überfordert, aber zumindest genügsamere Adventures oder Strategietitel bringen auch sie ruckelfrei auf den Bildschirm. Wer mit einer neuen Grafikkarte für **World of Warcraft** liebäugelt, sollte aber zu einer rund doppelt so teuren Radeon HD 3650 oder GeForce 8600 GT greifen. Vor allem in der anspruchsvollen Scherbenwelt oder bei großen Raids bricht die Leistung bei günstigeren Grafikkarten deutlich ein (siehe Grafik auf Seite 159). Für **Crysis** wiederum reicht eine solche Sparkarte keinesfalls aus, weniger hardware-hungrige Titel wie **Unreal Tournament 3** oder **Call of Duty 4** spielen Sie erst ab dem Leistungsniveau einer Radeon HD 3650 flüssig – wenn auch nur mit reduzierten Details.

Ab 150 Euro

Im Preisbereich zwischen 150 und 200 Euro bekommen Sie schon deutlich leistungsfähigere Grafikkarten. Wenn Sie Glück haben, können Sie bereits für weniger als 150 Euro eine Karte mit Radeon-HD-3850-Grafikchip ergattern, die nahezu alle aktuellen Spiele ruckelfrei bis zu einer Auflösung von 1280x1024 auf den Bildschirm bringt. Bislang stand die Radeon HD 3850 praktisch unbedrängt im Segment bis 200 Euro und heimste gute Preis-Leistungs-Noten ein, doch mit zwei neuen Modellen und einer massiven Preissenkung der GeForce 8800 GT stellt Nvidia die alte Ordnung auf den Kopf. Die eigentlich ausschließlich für PC-Hersteller bestimmte GeForce 8800 GS übertrifft als Asus **EN8800GS** mit guten Benchmark-Ergebnissen und verweist die Radeon-Konkur-

renz auf die Plätze. Gegen die deutlich stärkere und nur knapp 30 Euro teurere GeForce 8800 GT hat sie aber keine Chance.

Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns noch zwei Exemplare mit Nvidias neuem Mittelklasse-Hoffnungsträger GeForce 9600 GT. Zotac übertaktet seine **9600 GT Amp!** derart stark, das sie in unseren Benchmarks sowohl an einer HD 3850 als auch der **EN8800GS** vorbeizieht. Eindeutiger Leistungssieger bei den Grafikkarten bis 200 Euro ist trotzdem die ehemals 250 Euro teure GeForce 8800 GT: Sparkles **PX88GT512D3** liefert High-End-Leistung zum Sparkurs.

1. Platz Sparkle PX88GT512D3

Für 200 statt wie bisher 250 Euro mischt die GeForce 8800 GT von Sparkle die Konkurrenz auf.

Im November 2007 kamen die ersten Grafikkarten mit GeForce-8800-GT-Chip auf den Markt, damals noch zum Preis von rund 250 Euro. Die Nachfrage nach den vergleichsweise günstigen High-End-Karten überschritt das Angebot bei Weitem, und so mussten viele Käufer teils wochenlang warten, um ihre Wunschkarte endlich in Händen zu halten. Mittlerweile liegen genügend 8800 GT in den Regalen. Mitte Februar 2008 stürzten die Preise einiger 8800-GT-Platine auf teils unter 200 Euro ab – so auch der der Sparkle **PX88GT512D3**.

Im Referenzdesign mit leisem, weißem Kühler und Standardtaktungen überholt sie alle andern Karten bis 200 Euro spielend. Auch die neue, 40 Euro billigere GeForce 9600 GT ist ihr nicht gewachsen – die Leistungsunterschiede betragen im Schnitt 15 Prozent. Sogar das extrem anspruchsvolle **Crysis** läuft in 1680x1050 und hohen Details nahezu ruckelfrei auf der 8800 GT –

nur in den Eis-Levels müssen Sie nachträglich Hand an die Grafikeinstellungen legen. Bei allen anderen Titeln wie **Unreal Tournament 3**, **Call of Duty 4** oder **World in Conflict** können Sie die Regler ruhig auf »Hoch« lassen, sogar Kantenglättung packt die **PX88GT512D3** hier locker.

Bei der Ausstattung passt sich die 8800 GT dem restlichen Testfeld an: Außer Kabeln, Treiber-CD und DVI-Adapter bleibt der Karton leer. Spieler, denen es in erster Linie um die Leistung und einen leisen Betrieb geht, kann dies egal sein, denn in dieser Disziplin macht der **PX88GT512D3** keiner was vor - Testsieger bis 200 Euro!

2. Platz

Zotac GeForce 9600 GT AMP!

Zotacs übertaktete GeForce 9600 GT überflügelt fast die gesamte Konkurrenz und arbeitet dabei angenehm leise.

Wie üblich hebt Zotac bei seiner **AMP!**-Edition der GeForce 9600 GT die Taktfrequenzen des Grafikchips, des Speichers und der Shader-Einheiten von 650/1.800/1.625 MHz auf 725/2.000/1.750 MHz deutlich an – der Preis liegt mit 170 Euro aber zehn Euro über dem Normalniveau. In unseren Benchmarks macht sich die Übertaktung deutlich bemerkbar: Die Zotac-Karte überholt nicht nur die normal getaktete **9600 GT** von Point of View, sondern auch die schnelle **EN8800GS** von Asus. Nur dem Testsieger **PX88GT512D3** von Sparkle muss sie sich mit durchschnittlich zehn Prozent weniger Leistung geschlagen geben. Selbst in einer Auflösung von 1680x1050 und hohen Details spielen Sie bis auf **Crysis** alle Titel flüssig. Sogar für Bildverbesserungen wie Kantenglättung oder anisotrope Texturfilterung hat die **AMP!** oft genügend Reserven. In Cryteks Dschungel-Shooter müssen Sie aber zumindest in den Eis-Levels entweder die Details oder die Auflösung reduzieren.

AMDs Radeon HD 3850 kann in keinem Spiel der **9600 GT AMP!** etwas entgegensetzen, im Schnitt liegen die Karten von MSI und Club 3D über 20 Prozent hinter der **GeForce 9600 GT**. Selbst die Radeon HD 3870 von Sapphire (siehe Test auf Seite 167) für 230 Euro schlägt die **AMP!** nur knapp. Erst deutlich teurere Karten wie

eine GeForce 8800 GT oder eine Radeon HD 3870 X2 übertrumpfen die GeForce 9600 GT.

Auch abseits der reinen Spieleleistung macht die Zotac-Karte eine gute Figur. Dank des stets leisen Lüfters und des mitgelieferten HDMI-Adapters eignet sie sich auch für den Einsatz in Wohnzimmer-PCs. Nur auf eine gute Belüftung sollten Sie achten: Die GeForce **9600 GT AMP!** heizt ihre Umgebung unter Vollast stark auf. Der allgemeine Trend zu weniger Ausstattung bei günstigen Karten setzt sich auch bei Zotac fort. Neben den Standard-Beigaben wie Treiber-CD, Kabeln und DVI-Adapter finden sie in der Packung außer dem HDMI-Stecker nichts.

3. Platz

Point of View GeForce 9600 GT

Sehr gute Spieleleistung zu einem fairen Preis – die Point of View GeForce 9600 GT überzeugt in allen Bereichen.

Point of View setzt bei seiner 160 Euro preiswerten **GeForce 9600 GT** voll auf das Referenzdesign von Nvidia – weder an den Taktraten noch der Optik oder dem Lüfter wurde geschraubt. Unter dem Strich hält aber auch eine »normale« 9600 GT das Gros der Konkurrenz im Schach, so dass sie in allen Benchmarks an einer etwa gleich teuren Radeon HD 3850 vorbeizieht. An die Leistung der deutlich übertakteten **AMP!**-Variante von Zotac kommt die Point-of-View-Karte naturgemäß nicht heran. Ansonsten muss sich die Standard-9600-GT nur noch der seltenen GeForce 8800 GS geschlagen geben. Dennoch laufen **Unreal Tournament 3**, **World in Conflict** und **Call of Duty 4** selbst in hohen Details und einer Auflösung von 1680x1050 ruckelfrei. Wie alle Grafikkarten bis 200 Euro gerät jedoch auch die Point of View **9600 GT** bei **Crysis** in diesen Einstellungen ins Stottern.

Bei der Ausstattung sowie den Multimedia-Features liegen die beiden GeForce 9600 GT auf Augenhöhe, denn abgesehen von einem HDMI-Adapter gibt es keine Extras. Aufgrund des identischen Lüfters bleibt auch Point of Views **9600 GT** in jeder Situation leise. Durch den niedrigeren Takt heizt sie sich allerdings deutlich weniger auf.

Testsieger bis 200 Euro

Sparkle PX88GT512D3 200 Euro

► Bewertung Seite 160

Kurz vor Redaktionsschluss rutschten die Preise der GeForce 8800 GT mit 512 MByte in den Keller. Besonders die ohnehin günstige Sparkle PX88GT512D3 sank deutlich im Preis und unterschritt bei nahezu allen Internet-Versandhändlern die 200-Euro-Grenze. Soviel Leistung gab es noch nie fürs Geld – selbst die bärenstarke und übertaktete GeForce 9600 GT AMP! von Zotac hat da keine Chance. Hauptvorteil unseres Leistungssiegers: Mit 112 Shader-Einheiten hat sie 48 Rechenwerke

mehr als die 9600 GT (64 Shader). Selbst Crysis läuft bis auf wenige Ausnahmen in 1680x1050 mit hohen Details stets flüssig – nur die extrem anspruchsvollen Eis-Levels zwingen die Karte gelegentlich in die Knie. Der Lüfter dreht zudem auch unter Vollast sehr leise, die Ausstattung ist allerdings mager. Wenn Sie 200 Euro in der Tasche haben und maximale Spieleleistung suchen, gibt es nur eine Empfehlung: Zugreifen!

Fazit: Sehr schnelle und dabei leise GeForce 8800 GT mit 512 MByte, die sich auch in hohen Auflösungen bis 1680x1050 und mit Kantenglättung wohl fühlt – souveräner Leistungssieger bis 200 Euro!

PREIS/LEISTUNG
Gut

83

Preis-Leistungs-Sieger bis 200 Euro

Point of View GeForce 9600 GT 160 Euro

► Bewertung Seite 160

Das Debüt der GeForce 9600 GT fällt erstaunlich gut aus: In unserem Test stolperten wir in keinem Spiel über Treiberprobleme, die Karte glänzt durch die Bank mit guten Ergebnissen. Die nahezu gleich teure Konkurrenz Radeon HD 3850 hält die 9600 GT von Point of View jederzeit im Schach, nur dem übertakteten, aber teureren Zotac-Modell und der 40 Euro teureren 8800 GT von Sparkle muss sich unser Preis-Leistungs-Sieger geschlagen geben. Abgesehen von Crysis laufen alle unsere

getesteten Spiele in hohen Details und einer Auflösung von 1680x1050 ruckelfrei, in Unreal Tournament können Sie sogar bedenkenlos Kantenglättung aktivieren. Auch abseits der Spieleleistung macht die 160-Euro-GeForce eine tolle Figur: Dank flüsterleisem Kühler, HDCP-Unterstützung und HDMI-Adapter fühlt sich die Karte auch in Multimedia-PCs im Wohnzimmer wohl.

Fazit: Die GeForce 9600 GT liefert zum Preis von 160 Euro konkurrenzlos viel Spieleleistung und überholt den ehemaligen Platzhirsch, Radeon HD 3850. Preis-Leistungs-Sieger und Kaufempfehlung!

PREIS/LEISTUNG
Sehr gut

80

Preistipp bis 200 Euro

Sapphire Radeon HD 3650 90 Euro

► Bewertung Seite 160

Im Schnitt erreicht Sapphires Radeon HD 3650 in unseren Benchmarks 36,2 Bilder pro Sekunde – ein guter Wert für den niedrigen Preis von 90 Euro. Von der direkten Konkurrenz Asus EAH3650 Top kann sie sich dank des doppelten Grafikspeichers und des flacheren Lüfters leicht absetzen. Allerdings bringen hohe Einstellungen oder Auflösungen die Karte schnell an ihre Grenzen. In unserem Benchmark-Parcours lieferte Sie meist nur mit verringerten Grafikeinstellungen ruckelfreie Framraten. Anspruchs-

losere Spiele wie World of Warcraft oder UT3 laufen aber in maximalen Details. Neben der ordentlichen Spieleleistung überzeugt die HD 3650 durch Laufruhe und vor allem durch gute Multimedia-Features wie HDCP-Unterstützung, den mitgelieferten HDMI-Adapter sowie die aktuelle Version von PowerDVD – auch wenn die Software mit HD-DVDs oder Blu-ray-Scheiben nichts anfangen kann.

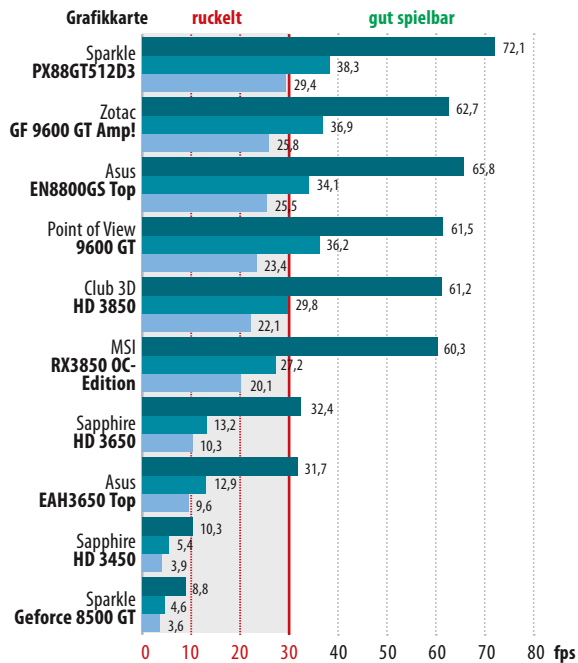
Fazit: Sparfüchse bekommen bei der Sapphire HD 3650 zum Preis von nur 90 Euro solide Spieleleistung und einen leisen Betrieb. Aktuelle Spiele bringt sie aber nicht immer ruckelfrei auf den Monitor.

PREIS/LEISTUNG
Gut

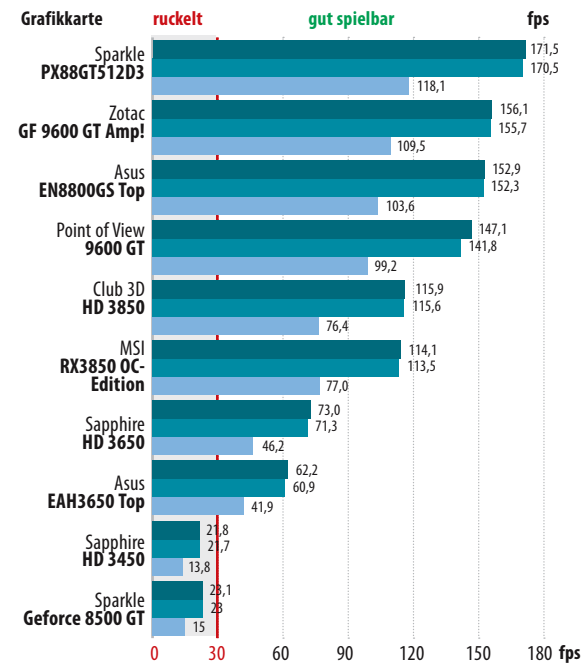
76

Crysis

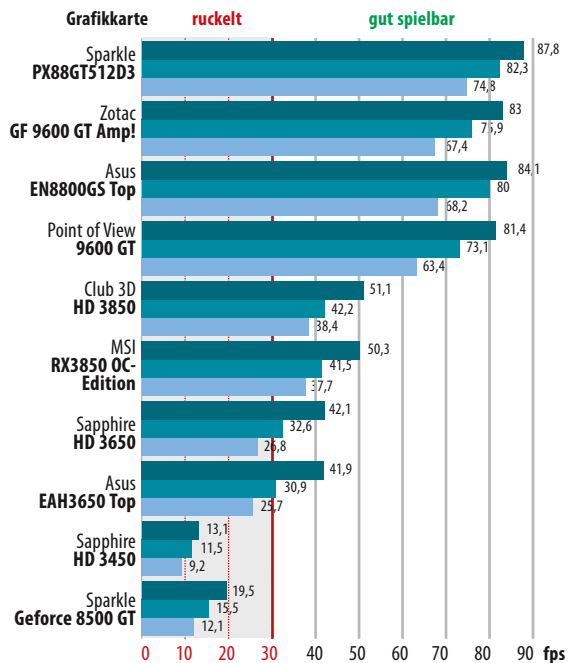
Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ 1280x1024, mittel
 ■ 1280x1024, hoch
 ■ 1680x1050, hoch
**Unreal Tournament 3**

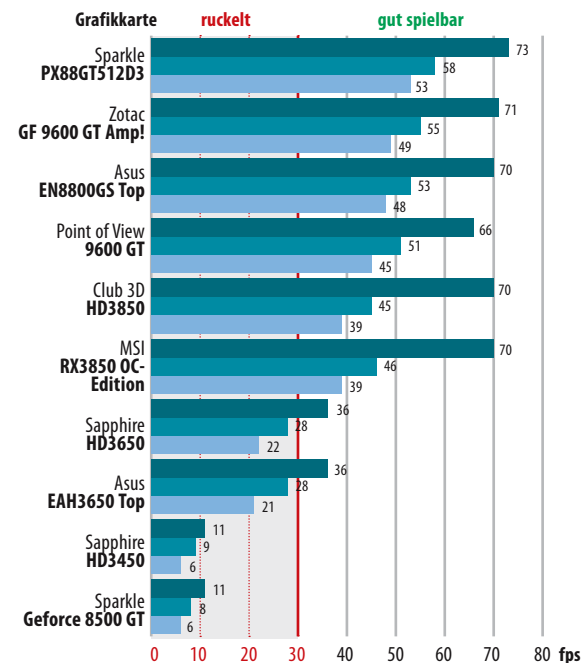
Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ 1280x1024, mittel
 ■ 1280x1024, hoch
 ■ 1680x1050, hoch
**Call of Duty 4**

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ 1280x1024, mittel
 ■ 1280x1024, hoch
 ■ 1680x1050, hoch
**World in Conflict**

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ 1280x1024, mittel
 ■ 1280x1024, hoch
 ■ 1680x1050, hoch


4. Platz MSI RX3850 OC-Edition

Trotz Übertaktung leistet MSIs RX3850 OC in Spielen kaum mehr als das Pendant von Club 3D.
Gegenüber einer normalen Rade-

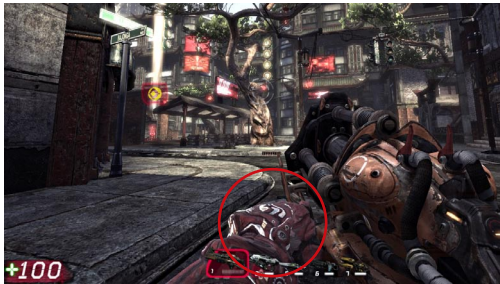
on HD 3850 erhöht MSI bei seiner **OC-Edition** den Chiptakt behutsam von 670 MHz um 20 MHz auf 690 MHz, der Speichertakt von 1.660 MHz bleibt unangetastet. Derart minimale Taktänderungen wirken sich kaum auf die Benchmarks aus: Im Schnitt bleibt die

Karte auf demselben Niveau wie die **CGAX-3856DD** von Club 3D mit Referenztakt.

Spiele mit moderaten Hardware-Anforderungen bringt die **RX3850 OC-Edition** wie auch die Karte von Club 3D selbst mit einer Auflösung von 1680x1050 ruckel-

frei auf den Bildschirm. Erst anspruchsvollere Titel wie **Crysis** oder **World in Conflict** überfordern die Karte in hohen Auflösungen. Der Standard-Lüfter von ATI bleibt auch unter Volllast angenehm zurückhaltend, obwohl er etwas lauter rauscht als die

Mittelklasse: Grafikdetails im Vergleich



Geforce 9600 GT: In Crysis spielen Sie in mittleren bis hohen Details flüssig, Unreal Tournament 3 läuft in maximalen Details ruckelfrei.

Radeon HD 3650: Crysis verliert in niedrigen Details viel Atmosphäre, UT3 sieht auch in mittleren Einstellungen noch gut aus – das Limit der HD 3650.

Spezialmodelle von Asus wie die **EN8800GS** oder **EAH3650 Top**. Platzprobleme im Gehäuse verursacht die MSI-Karte dank ihrer geringen Bauhöhe nicht.

Im Gegensatz zum Konkurrenzumfeld herrscht im Karton der **RX3850 OC** keine Leere – sowohl das tolle Rallye-Spiel **Colin McRae: Dirt** (Test in Ausgabe 07/2007, 90 Punkte) als auch eine zweiwöchige Testversion von **Herr der Ringe Online** liegen mit in der Verpackung. Zusätzlich spendiert MSI einen HDMI-Adapter.

5. Platz Asus EN8800 GS

Call of Duty 4 oder **Unreal Tournament 3** – die **EN8800GS** von Asus hat genügend Leistung für maximale Details.

Eigentlich sollte die Sparversion der 8800 GT nur in einigen Komplett-PCs großer Anbieter wie Dell arbeiten, aber eben nur »eigentlich«. Denn die gute Spieleleistung überzeugte Hersteller wie Asus, XFX oder auch Palit davon, die Karte im Einzelhandel anzubieten. Mit 170 Euro kostet die **EN8800GS** von Asus etwa 30 Euro weniger als eine Grafikkarte mit 8800-GT-Chip, dafür setzte Nvidia die GS auf Diät: weniger Megahertz, verringerter Speicher, schmalere Speicher-Interface und 96 statt 112 Shader-Einheiten. Zumindest die Taktfre-

quenzen hat Asus soweit angehoben, dass sie lediglich 50 MHz unter dem Standardtakt einer 8800 GTS liegen – an dem von 512 MByte auf 384 MByte verkleinerten Videospeicher ändert Asus nichts. Bis 1280x1024 macht sich der verringerte Speicher kaum bemerkbar, in höheren Auflösungen oder mit aktivierten Bildverbesserungen limitiert der Speicher aber zusehends – so fällt die durchschnittliche Bildwiederholrate in **Crysis** von gut spielbaren 34,1 fps in 1280x1024 auf leicht rucklige 25,5 fps in 1280x1050. **Call of Duty 4** oder **Unreal Tournament 3** spielen Sie in 1680x1050 und maximalen Details aber jederzeit ruckelfrei – nur die beiden Geforce-9600-GT-Modelle und die deutlich teurere **PX88GT512D3** von Sparkle können da mithalten.

Dabei bleibt der goldfarbene Kühler der **EN8800GS** erfreulich zurückhaltend. Selbst unter Vollast säuselt der Lüfter unhörbar vor sich hin, versperrt aufgrund seiner Größe aber einen eventuell vorhandenen PCI-Steckplatz.

An der Ausstattung spart Asus: Weder Spiele noch Software finden Sie im Karton – auch einen HDMI-Adapter suchen Sie vergeblich. Trotzdem überzeugt uns die Asus-Karte durch ihre hohe Performance – allerdings sind die gleich teure **Geforce 9600 GT Amp!** von Zotac und unser Testsieger Sparkle **PX88GT512D3** (ca. 200 Euro) noch schneller.

6. Platz Club 3D CGAX-3856DD

Warum was ändern, wenn alles stimmt: Diese Radeon HD 3850 setzt auf das Referenzdesign und überzeugt mit guter Leistung.

Nicht nur äußerlich gleichen sich die Karten von MSI und Club 3D wie ein Ozean dem anderen, auch bei der Leistung und der Ausstattung gibt es kaum Unterschiede. Beim Preis hingegen kann die Radeon HD 3850 mit dem Namen **CGAX-3856DD** punkten. Mit 140 Euro kostet die Club-3D-Karte im-

merhin 20 Euro weniger als die **RX3850** von MSI. In unseren Benchmarks liefern sich beide Karten ein Kopf-an-Kopf-Rennen, meist liegt der Unterschied nur im Bereich der Messungenauigkeiten (siehe Benchmarks).

Begeisterte Spieler mit schmalen Geldbeutel und einem Bildschirm mit maximal 1280 mal 1024 Bildpunkten finden in der **CGAX-3856DD** eine gute Alternative zu deutlich teureren Modellen. Weder **Unreal Tournament 3** mit der weit verbreiteten Unreal Engine 3 noch **Call of Duty 4** überfordern die Karte in maximalen Details. **UT3** läuft sogar noch in 1680x1050 mit ruckelfreien 76,4 Bildern pro Sekunde. Erst extrem fordernde Spiele wie **Crysis** oder das detailverliebte **World in Conflict** legen die Messlatte zu hoch – nur mit reduzierten Details laufen diese Spiele flüssig.

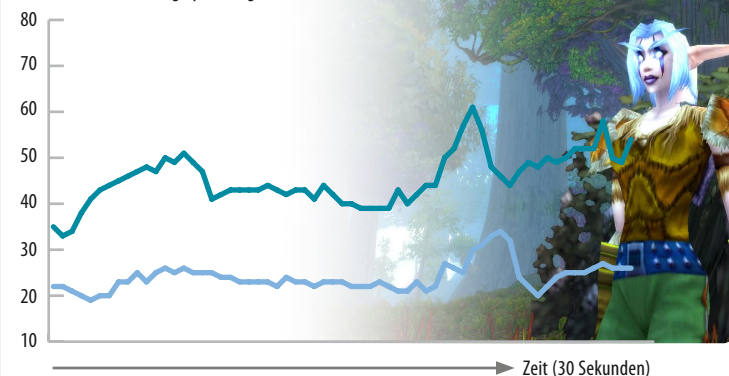
Im Gegensatz zu den Asus-Karten **EN8800GS** oder **EAH3650 Top** blockiert die **CGAX-3856DD** keinen PCI-Steckplatz unterhalb der Grafikkarte. Der Lüfter bleibt auch unter Volllast in Spielen angenehm ruhig. Neben dem HDMI-Adapter liegen nur die obligatorischen Video-Kabel nebst einer Treiber-CD und die veraltete Version 5 von **PowerDVD** (aktuell ist Version 7) im Karton.

Alles in allem finden Sparfüchse in der Club 3D **CGAX-3856DD** eine gute und ausreichend schnelle Grafikkarte. Mit der Power unseres bis zu doppelt so schnellen und gerade einmal 20 Euro teureren Preis-Leistungs-

World of Warcraft auf günstigen Karten

■ Radeon HD 3450 ■ Radeon HD 3650

»Server Aegwynn, Flug durch das Gebiet Nethersturm«



In maximalen Details und einer Auflösung von 1680x1050 läuft World of Warcraft auf einer Radeon HD 3650 für 90 Euro nahezu flüssig – die deutlich günstigere HD 3450 ist überfordert. In **Raids** oder großen **PvP-Schlachten** kommt auch die HD 3650 ans Limit – da hilft nur eine niedrigere Auflösung oder Detailstufe.

Siegers **Geforce 9600 GT** von Point of View kann die Radeon aber bei weitem nicht mithalten.

7. Platz Sapphire HD 3650

Ausreichend Leistung für gelegentlichen Spielen und gute Multimedia-Features für weniger als 100 Euro – reicht das für den Titel: Neuer Preishammer?

Der Nachfolger der erfolgreichen Radeon HD 2600 XT heißt HD 3650 – außer dem neuen Namen hat sich allerdings nicht viel geändert. Preis und Leistung der HD 3650 von Sapphire liegen auf dem Niveau einer Radeon 2600 XT. Im Vergleich zur Asus **EAH3650 Top** mit gleichem Chip trumpft die Sapphire-Karte mit doppeltem Grafikspeicher von 512 MByte auf. In Spielen wirkt sich das allerdings nur mäßig aus. Lediglich **Unreal Tournament 3** profitiert von dem größeren Speicher mit

einem Anstieg von bis zu elf Bildern pro Sekunde. In Auflösungen bis zu 1280x1024 Pixeln kann die **HD 3650** überzeugen. So läuft **Call of Duty 4** in hohen Details mit ruckelfreien 32,6 fps. Erst höhere Bildschirmeinstellungen oder anspruchsvollere Spiele wie **Crysis** überfordern die Sapphire-Karte – Bildverbesserungen wie Kantenglättung ebenso.

Mit 90 Euro kostet die **HD 3650** von Sapphire gerade einmal die Hälfte der Asus **EN8800GS**, liefert im Schnitt aber auch nur knapp 50 Prozent der Spieleleistung. Als Ausstattung legt Sapphire einen HDMI-Adapter nebst aktueller DVD-Software **PowerDVD 7** mit in den Karton. Allerdings unterstützt **PowerDVD** keine HD-DVD oder Blu-ray-Scheiben. Dank des kompakten Lüfters eignet sich die Karte auch für einen Einsatz in kleinen PC-Gehäusen, Asus **EAH3650 Top** belegt aufgrund des großen Lüfters den doppelten Platz.

8. Platz Asus EAH3650 Top

Günstige Grafikkarte mit genügend Leistung für mittlere Details bis 1280x1024.

Den direkten Vergleich mit Sapphires **HD3650** verliert die **EAH3650 Top** von Asus, denn der auf 256 MByte halbierte Speicher bremst die Karte aus. Zwar fällt der Unterschied in den meisten unserer Benchmarks gering aus, aber gerade in **Unreal Tournament 3** sinkt die Bildwiederholungsrate um bis zu 11 fps beziehungsweise 15 Prozent. Wie die Sapphire-Konkurrenz schlägt sich die **EAH3650 Top** in fast allen Benchmarks passabel, nur **Crysis** überfordert die 85-Euro-Karte komplett. Wenn Sie also in Auflösungen von maximal 1280x1024 spielen, liefert die Asus-Radeon genügend Rechenleistung, auch wenn Sie in aktuellen Spielen desöfteren die Details herunter-

schrauben müssen. Doch nicht nur bei der Spieleleistung zieht die **EAH3650 Top** im Vergleich der beiden Radeon HD 3650 den Kürzeren, auch bei der Ausstattung liegt die Sapphire-Karte mit der Vollversion von **PowerDVD 7** vorne. Asus dagegen verzichtet auf jegliche Software-Beigaben, so dass es abgesehen von den üblichen Kabeln und dem DVI- und HDMI-Adapter keinerlei Extras gibt. Die beigelegte Software »GamerOSD« kann in Zeiten von Youtube-Videos aber interessant sein. Mit ihr nehmen Sie ähnlich wie mit dem weit verbreiteten **Fraps**-Programm per Knopfdruck Videos von Ihren Lieblingsspielen auf – dabei geht die Leistung aber spürbar in den Keller. Der große, goldfarbene Zwei-Slot-Lüfter kühlt die Radeon ausreichend und leise. Trotzdem heizt sich die Rückseite der Karte stark auf. In engen Gehäusen empfehlen wir daher einen zusätzlichen Lüfter.

Testergebnisse



PX88GT512D3

Sparkle / 200 Euro

Geforce 8800 GT (G92) / 112
600 / 1.800 / 1.500 MHz
512 MByte GDDR3
256 Bit
10.0
PCIe 16x / 1x 6-Pin

Hersteller / Preis

Technische Angaben

Grafikchip
GPU/DDR-Takt
Video-RAM
RAM-Anbindung
DirectX-Version
Steckplatz

Bewertung

Spielleistung 40%

Pro & Kontra

Bildqualität 20%

Pro & Kontra

Technik 20%

Pro & Kontra

Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

Ausstattung 10%

Pro & Kontra

Fazit

Preis/Leistung

35/40
+ schnell bis 1680x1050
+ oft genug Leistung für AA/AF
+ schnellste Karte im Test

18/20
+ sehr gute Kantenglättung
+ perfektes AF
+ AA schlechter als Radeon

16/20
+ SLI
+ moderater Stromverbrauch

9/10
+ stets leise
+ nicht sehr heiß
+ belegt nur einen Slot

5/10
+ Adapter + HDCP
+ 512 MByte RAM + kein HDMI
+ keine Extras

Volle Spieleleistung zum Schleuderpreis – die erste 8800 GT unter 200 düpiert die Konkurrenz. Eindeutiger Leistungssieger!

Gut

83



9600 GT Amp!

Zotac / 170 Euro

Geforce 9600 GT (G94) / 64
725 / 2.000 / 1.750 MHz
512 MByte GDDR3
256 Bit
10.0
PCIe 16x / 1x 6-Pin

31/40
+ schnell bis 1680x1050
+ oft genug Leistung für AA/AF

18/20
+ sehr gute Kantenglättung
+ perfektes AF
+ AA schlechter als Radeon

17/20
+ SLI
+ niedriger Stromverbrauch

9/10
+ stets leise
+ nicht sehr heiß
+ belegt nur einen Slot

6/10
+ Adapter + HDCP
+ 512 MByte RAM + HDMI
+ keine Extras

Mit massiver Übertaktung setzt sich die AMP! von einer Standard-GT ab. Nur der 8800 GT von Sparkle muss sie sich geschlagen geben.

Sehr gut

81



Geforce 9600 GT

Point of View / 160 Euro

Geforce 9600 GT (G94) / 64
650 / 1.800 / 1.625 MHz
512 MByte GDDR3
256 Bit
10.0
PCIe 16x / 1x 6-Pin

30/40
+ schnell bis 1680x1050
+ oft genug Leistung für AA/AF

18/20
+ sehr gute Kantenglättung
+ perfektes AF
+ AA schlechter als Radeon

17/20
+ SLI
+ niedriger Stromverbrauch

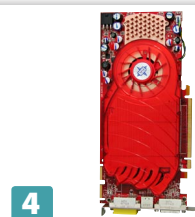
9/10
+ stets leise
+ nicht sehr heiß
+ belegt nur einen Slot

6/10
+ Adapter + HDCP
+ 512 MByte RAM + HDMI

Nur die AMP! und 8800 GT überholen diese 9600 GT. Bis 1680x1050 bringt sie die meisten Spiele ruckelfrei auf den Monitor.

Sehr gut

80



RX3850 OC Ed.

MSI / 160 Euro

Radeon HD 3850 (RV670) / 320
690 / 1.660 / 690 MHz
256 MByte GDDR3
256 Bit
10.1
PCIe 16x / 1x 6-Pin

28/40
+ schnell bis 1680x1050
+ zu wenig Leistung für AA/AF

19/20
+ fast perfekte Kantenglättung
+ fast perfektes AF
+ AF flimmert leicht

18/20
+ DirectX 10.1
+ Crossfire
+ niedriger Stromverbrauch

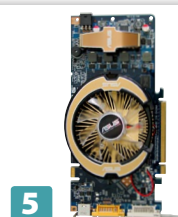
8/10
+ unter Windows und in Spielen leise
+ Bauhöhe nur 1 Slot
+ wird sehr heiß

6/10
+ Adapter + HDCP
+ HDMI + gute Vollversion
+ nur 256 MByte RAM

Einzigste Karte im Test mit einer Vollversion – daher beste Ausstattung. An die Spieleleistung einer 9600 GT kommt sie aber nicht heran.

Befriedigend

79



EN8800GS Top

Asus / 170 Euro

Geforce 8800 GS (G92) / 96
600 / 1.800 / 1.700 MHz
384 MByte GDDR3
192 Bit
10.0
PCIe 16x / 1x 6-Pin

31/40
+ schnell bis 1680x1050
+ oft genug Leistung für AA/AF

18/20
+ sehr gute Kantenglättung
+ perfektes AF
+ AA schlechter als Radeon

17/20
+ SLI
+ moderater Stromverbrauch

8/10
+ stets leise
+ Karte bleibt kühl
+ belegt zwei Slots

4/10
+ Adapter + HDCP
+ nur 384 MByte RAM
+ keine Extras + kein HDMI

Schnelle Karte, die nur von Crysis überfordert wird. Bei der Ausstattung kann sie nicht mit den 9600-GT-Modellen mithalten.

Befriedigend

78

9. Platz Sapphire HD 3450

Zum Preis einer Tankfüllung liegt die Radeon HD 3450 von Sapphire im Laden – ein verlockendes Angebot?

Selbst Gelegenheitsspieler sollten um eine Grafikkarte mit ATIs Radeon HD 3450 einen Bogen machen, weil die Karte in jeder Situation eindeutig zu langsam rechnet. In maximalen Details ruckelt sogar das eher anspruchslose **World of Warcraft** mit knapp 24 fps vor sich hin, in großen Raids mit vielen Effekten bricht die Framerate dann endgültig auf unspielbare Werte ein. In der gängigen Auflösung von 1280x1024 laufen zudem weder **Unreal Tournament 3** (21,8 fps) noch **Call of Duty 4** (13,1 fps) mit mittleren Details flüssig, erst minimale Details helfen der Karte auf die Sprünge. Für einen Multimedia-PC im Wohnzimmer eignet

sich die passiv gekühlte und dadurch lautlose Karte aber allemal. Allerdings sollten Sie die **HD3450** ausschließlich in einem Gehäuse mit ausreichender Luftzufuhr einsetzen, da die Karte selbst bei offenem Gehäuse extrem heiß wird. Wer knapp bei Kasse ist und sich jetzt eine Grafikkarte kaufen möchte, sollte besser noch etwa 40 Euro sparen – eine Radeon HD 3650 leistet erheblich mehr.

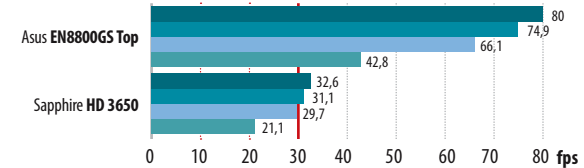
10. Platz Sparkle Geforce 8500 GT

Abgespeckt bis auf die Platine – die passiv gekühlte 8500 GT bringt kaum spielbare Framerates auf den Monitor.

Die **Geforce 8500 GT** von Sparkle kostet 35 Euro weniger als die **Sapphire HD 3650**, bringt im Schnitt aber nur 40 Prozent von deren Leistung. Die niedrige Shader-Anzahl gepaart mit langsa-

Lohnen sich Vierkern-Prozessoren?

■ QX6850 (4x 3,0 GHz) ■ QX6850 (2x 3,0 GHz)
■ QX6850 (1x 3,0 GHz) ■ Pentium 4 (1x 3,0 GHz)



Alle Benchmarks unter Windows XP mit Call of Duty 4 in einer Auflösung von 1280x1024 mit hohen Details. Für die Tests mit einem und zwei Kernen haben wir die übrigen Kerne bei einem Quad Core unter Windows deaktiviert.



men Taktraten und 256 MByte Video-Speicher drücken die Spieleleistung. Zwar hält die Sparkle-Karte die gleichteure Radeon 3450 von Sapphire in **Unreal Tournament 3** und **Call of Duty 4** im Schach, flüssig spielen können Sie mit den durchschnittlich 23,1 fps (1280x1024, mittlere Details) weder in Infinity Wards Shooter noch in der neuesten Auflage von **UT**. Ambitionierte Spieler, die aktu-

elle und zukünftige Titel nicht nur in minimalen Details und in niedriger Auflösung spielen wollen, sollten also auch die **8500 GT** im Regal stehen lassen. Am wohlsten fühlt sich die Sparkle-Karte in Büro- oder Multimedia-PCs. Dank der lüfterlosen Kühlung arbeitet die Karte stets lautlos und dabei auch noch deutlich kühler als die ebenfalls passiv gekühlte **Radeon HD 3450** von Sapphire. **HW**

6



CGAX-3856DD

Hersteller / Preis

Club 3D / 140 Euro

Technische Angaben

Grafikchip

Radeon HD 3850 (RV670) / 320

GPU/DDR-Takt

670 / 1.660 / 670 MHz

Video-RAM

256 MByte GDDR3

RAM-Anbindung

256 Bit

DirectX-Version

10.1

Steckplatz

PCIe 16x / 1x 6-Pin

Bewertung

Spieleleistung 40%

Pro & Kontra

- + schnell bis 1680x1050
- zu wenig Leistung für AA/AF

Bildqualität 20%

Pro & Kontra

- + fast perfekte Kantenglättung
- + fast perfektes AF
- AF flimmert leicht

Technik 20%

Pro & Kontra

- + DirectX 10.1
- + Crossfire
- + niedriger Stromverbrauch

Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

- + unter Windows und in Spielen leise
- + Bauhöhe nur 1 Slot
- wird sehr heiß

Ausstattung 10%

Pro & Kontra

- + Adapter + HDCP + HDMI
- nur 256 MByte RAM
- keine Extras

Fazit

Deutlich schneller als Radeon-HD-3650-Modelle, wird aber von der nur 20 Euro teureren Geforce 9600 GT von Point of View abgehängt.

Preis/Leistung

Befriedigend

77

7



Radeon HD 3650

Sapphire / 90 Euro

Radeon HD 3650 (RV635) / 120

795 / 1.800 / 795 MHz

512 MByte GDDR3

128 Bit

10.1

PCIe 16x / -

- + flott bis 1280x1024
- zu wenig Leistung für AA/AF

- + fast perfekte Kantenglättung
- + fast perfektes AF
- AF flimmert leicht

- + DirectX 10.1
- + Crossfire
- + niedriger Stromverbrauch

- + stets leise
- + nicht sehr heiß
- + belegt nur einen Slot

- + Adapter + HDCP
- + 512 MByte RAM
- + 3DMark 2006 / Power DVD + HDMI

Etwas schneller als Asus EAH3650 Top, aber günstiger und mit wesentlich besserer Ausstattung – unser Preistipp für Sparfüchse.

Gut

76

8



EAH3650 Top

Asus / 85 Euro

Radeon HD 3650 (RV635) / 120

795 / 1.800 / 795 MHz

256 MByte GDDR3

128 Bit

10.1

PCIe 16x / -

- + flott bis 1280x1024
- zu wenig Leistung für AA/AF

- + fast perfekte Kantenglättung
- + fast perfektes AF
- AF flimmert leicht

- + DirectX 10.1
- + Crossfire
- + niedriger Stromverbrauch

- + flüsterleise
- + wird sehr heiß
- belegt zwei Slots

- + Adapter + HDCP + HDMI
- keine Extras
- nur 256 MByte RAM

Leise und sparsame Karte mit meist ausreichender Leistung. Für knapp 50 Euro mehr gibt es aber deutlich schnellere HD-3850-Modelle.

Gut

72

9



Radeon HD 3450

Sapphire / 50 Euro

Radeon HD 3450 (RV620) / 40

600 / 1.000 / 600 MHz

512 MByte GDDR2

64 Bit

10.1

PCIe 16x / -

- + ausreichend Leistung für ältere Spiele
- mit aktuellen Titeln überfordert

- + fast perfekte Kantenglättung
- + fast perfektes AF
- AF flimmert leicht

- + DirectX 10.1
- + sehr niedriger Stromverbrauch
- + Crossfire

- + lautlos
- + passiv gekühlt
- wird extrem heiß

- + Adapter + HDCP
- + 512 MByte RAM
- keine Extras
- kein HDMI

Ausreichende Leistung für ältere Spiele, mit aktuellen Titeln aber heillos überfordert – gute Karte für Multimedia-PCs.

Ausreichend

65

10



Geforce 8500 GT

Sparkle / 55 Euro

Geforce 8500 GT (G86) / 16

460 / 600 / 920 MHz

512 MByte GDDR2

128 Bit

10.0

PCIe 16x / -

- + ausreichend Leistung für ältere Spiele
- mit aktuellen Titeln überfordert

- + sehr gute Kantenglättung
- + perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

- + SLI
- + sehr niedriger Stromverbrauch

- + lautlos
- + passiv gekühlt
- belegt zwei Slots
- wird sehr heiß

- + HDCP + 512 MByte RAM
- keine Extras
- keine Adapter
- kein HDMI

Aktuelle Spiele verlangen der 8500 GT deutlich zuviel ab. Dank passivem Lüfter aber gut für den Einsatz in Wohnzimmer-Rechnern.

Ausreichend

59

Grafikkarten von 200 - 400 Euro

Die Preise für Grafikkarten befinden sich im Tiefflug. Der Zeitpunkt zum Aufrüsten ist günstig – die 3D-Oberklasse beginnt derzeit bei 200 Euro.

Den geeigneten Zeitpunkt zum Hardware-Kauf gibt es theoretisch nie, denn drei Monate später ist die Wunschgrafikkarte meist deutlich günstiger zu haben oder es ist bereits ein schnelleres Nachfolgemodell zum annähernd gleichen Preis erhältlich.

Momentan ist aber auch unter diesem Aspekt ein guter Zeitpunkt, um sich eine neue Grafikkarte zuzulegen: Das gesamte Nvidia-Sortiment mit Ausnahme der überdimensionierten und Strom fressenden Geforce 8800 Ultra kostet derzeit weniger als 400 Euro. Wesentlich sparsamere und fast genauso schnelle High-End-Vertreter wie etwa die Ge-

force 8800 GTS und die 8800 GT bekommen Sie schon bei einem Budget von maximal 250 Euro. Das Gleiche gilt für AMDs Radeon-Familie: Die HD 3870 kostet unter 250 Euro, nur die X2-Radons mit zwei Grafikchips kratzen an der 400-Euro-Marke, ohne aber entsprechende Mehrleistung in Spielen zu bringen.

Und: In naher Zukunft ist keine neue Generation mit deutlich besserem Preis-Leistungs-Verhältnis in Sicht. Zwar veröffentlicht Nvidia demnächst die Dual-Geforce 9800 GX2 mit zwei G92-Chips. Dual-Karten sind aber nicht jedermanns Sache: Zum einen ist der Preis meist fast doppelt so hoch

wie der einer Einzelkarte, zum anderen nutzen neue Spiele häufig nur einen Grafikchip, bis ein angepasster Treiber erscheint – viele haben den Titel dann bereits durchgespielt. Im Test zeigt sich das etwa an den Treiberproblemen der Radeon HD 3870 X2.

Wir empfehlen Ihnen daher, zu einer 3D-Karte mit nur einem Grafikchip zu greifen. Das spart neben barem Geld häufig auch Nerven und Strom. Haben Sie empfindliche Ohren, kommen fast alle Kandidaten im Testfeld in Frage: Die Kühlsysteme sind durchweg leise und teils kaum hörbar.

200 bis 300 Euro

Im Preissegment zwischen 200 und 300 Euro tummeln sich sechs von zehn Grafikkarten dieses Vergleichstests. Hier finden Sie AMDs Radeon HD 3870 und Nvidias Geforce 8800 GT. Sogar eine der erst kürzlich neu eingeführten 8800-GTS-512-Platinen, die gegenüber der 8800 GT auf 16 zusätzliche Shader-Einheiten zurück greifen, rutschte in den letzten Tagen deutlich unter die 300-Euro-Marke: Zotacs **Geforce 8800 GTS** für 250 Euro. Obwohl wir diese Karte bereits in der Ausgabe 02/2008 getestet haben, nehmen wir sie wegen der starken Preis-senkung erneut unter die Lupe.

Alle Karten im Preissegment bieten genug Power, um in hohen Details und bis zu einer Auflösung von 1920 mal 1200 Pixeln meist flüssig zu spielen. Einziger **Crysis** bringt die Kandidaten mitunter an die Ruckelgrenze. Alle anderen Titel verschönern Sie dagegen problemlos mit Kanten-glättung sowie anisotroper Texturfilterung. Unterm Strich haben die Geforce-Platinen die Nase vorn – sie bieten im Schnitt mehr Leistung pro Euro als die Radeon-HD-3870-Konkurrenz.

300 bis 400 Euro

Wer 300 Euro oder mehr ausgeben will, hat es derzeit schwer, entsprechende Mehrleistung ge-

genüber den weit günstigeren Karten unterhalb von 300 Euro zu finden: Zwar rechnet Gainwards kräftig übertaktete **Geforce 8800 GTS GS GLH** (350 Euro) einen Tick schneller als die Standardversionen und auch die **Geforce 8800 GTX** (330 Euro) von XFX kann vor allem in hohen Auflösungen samt Bildverbesserungen Boden gut machen, den Aufpreis von 100 Euro rechtfertigt der relativ geringe Vorsprung aber nicht (siehe Benchmarks). Noch schlechter ist das Preis-Leistungs-Verhältnis bei den Dual-Radons von Asus und MSI – der weiterhin unausgereifte Treiber bremst die theoretisch schnellsten Platinen im Test gnadenlos aus. Während die Asus **EAH3870 X2** (380 Euro) mit dicker Ausstattung einige so verlorene Punkte wieder reinholt, fällt MSIs übertaktete **R3870X2-T2D-OC** (400 Euro) völlig auf die Nase.

1. Platz Gainward Bliss 8800 GTS GS GLH

Stark übertaktete Geforce 8800 GTS mit 1,0 GByte Videospeicher, flüsterleisem Kühlsystem sowie guter Vollversion.

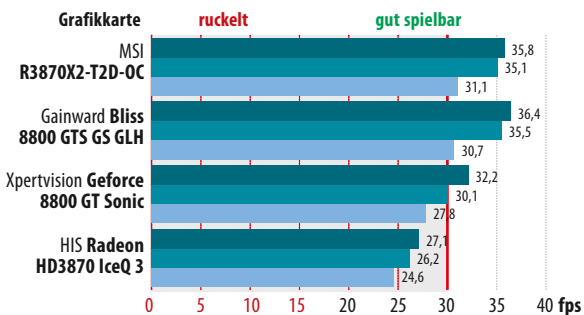
Die 350 Euro teure **Bliss 8800 GTS GS GLH** von Gainward weicht in mehreren Punkten von Nvidias Referenz-Design ab: Der Grafikchip taktet mit schnellen 730 statt 650 MHz, der Speicher mit 2.100 statt 1.940 MHz (DDR) und die 128 Shader-Einheiten mit 1.825 statt 1.625 MHz. Durch die relativ hohen Taktsteigerungen entsteht vor allem im 3D-Betrieb deutlich mehr Abwärme, die der von Gainward in Eigenregie entwickelte Zwei-Slot-Kühler aber stets flüsterleise bändigt. Im Gegensatz zu den Standardmodellen mit 512 MByte Speicher stehen der **8800 GTS GS GLH** dicke 1,0 GByte GDDR3-RAM zur Verfügung. Dazu gibt's eine DVD-Player-Software sowie die gute Vollversion **Tomb Raider: Anniversary** (GameStar-

Vista gegen XP

Crysis 1680x1050, hohe Details

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

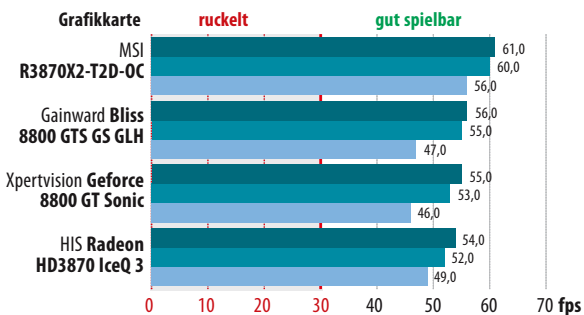
■ Windows XP (DX9) ■ Windows Vista (DX9) ■ Windows Vista (DX10)



World in Conflict 1680x1050, hohe Details

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

■ Windows XP (DX9) ■ Windows Vista (DX9) ■ Windows Vista (DX10)



Im **DirectX-9-Modus** spielen Sie mit Vista mittlerweile fast genau so schnell wie mit XP. Unter **DirectX 10** verlieren die Geforce-Karten spürbar Leistung, die Radons halten sich etwas besser.

Wertung: 84). Einen HD-Fernseher schließen Sie auf Wunsch über den analogen Komponentenausgang oder den beiliegenden DVI-HDMI-Adapter an. Die passenden Kabel fehlen jedoch wie bei allen Karten im Test.

In den Benchmarks setzt sich die **8800 GTS GS GLH** dank der starken Übertaktung in einigen Benchmarks an die Spitze: Bei **Crysis** etwa mit guten 36,4 fps (1680x1050, hohe Details). Auch in den restlichen Spielen platziert sich die Karte stets in der Spitzengruppe. Dabei bleibt meist genügend Luft für Bildverbesserungen wie Kantenglättung (AA) und anisotrope Texturfilterung (AF). Einziger **Crysis** ruckelt mit 23,3 Frames in 1680x1050 und 4xAA/8xAF, **Call of Duty 4** spielen Sie mit 57,8 fps in den gleichen Einstellungen aber flüssig. Der von 512 MByte auf 1,0 GByte verdoppelte Videospeicher bringt in Spielen keinen spürbaren Vorteil – auf Standardtakt heruntergeschraubt rechnet die **8800 GTS GS GLH** nur unwesentlich schneller als unser 8800-GTS-Referenzmodell mit 512 MByte RAM. Größter Kritikpunkt an der **8800 GTS GS GLH** ist damit nur der hohe Preis von 350 Euro – Zotacs minimal langsamere **8800 GTS 512 MB** gibt's bereits für 100 Euro weniger!

2. Platz Asus EN8800 GT 1G

Geforce 8800 GT mit 1,0 GByte Speicher und flüsterleisem Kühler, die dank dicker Ausstattung viele Plätze gut macht.

Obwohl die 280 Euro teure **Geforce EN8800 GT 1G** ab Werk nur mit den Standardtaktungen von 600/1.800 MHz für Grafik-Chip und Speicher arbeitet, ersetzt Asus den Referenzkühler von Nvidia mit einem kräftigeren Zwei-Slot-Modell, das spätere Übertaktungsmanöver erleichtern soll. Zusätzlich gibt's die sehr gute Vollversion von **Company of Heroes: Opposing Fronts** (GameStar-Wertung: 87) und das von Asus entwickelte Tool **GamerOSD**. Das beherrscht einige ungewöhnliche Features: So können Sie etwa das Bildschirmgeschehen als Video aufzeichnen, Monitoreinstellungen wie Helligkeit und Kontrast per Tastenkürzel ändern und pro Spiel abspeichern oder den Grafikchip während des

Spielens übertakten. Ebenso beherrscht das Tool transparente Fenster, in denen Sie während des Spielens entweder per Webcam chatten oder auch fernsehen können, sofern ein TV-Tuner im Rechner steckt.

In den Benchmarks liegt die **EN8800 GT 1G** aufgrund des Standardtaktes leicht hinter den übertakteten 8800-GT-Modellen mit 512 MByte RAM von BFG und Xpervision. In **Crysis** (1680x1050, hohe Details) etwa lautet das Ergebnis 30,2 zu 32,2 (Xpervision) beziehungsweise 33,1 fps (BFG). Die doppelte Speichermenge der Asus-Platine bringt dabei in keinem Benchmark messbare Vorteile. Allerdings ist der Rückstand vernachlässigbar klein, zumal sich die Asus-Karte dank der beiliegenden Tools mit wenigen Mausklicks übertakten lässt. Allerdings garantiert Asus keine erhöhten Taktraten. In unseren Tests lief die Karte mit zehn Prozent mehr Takt für Chip und Speicher aber problemlos stabil und erreichte in etwa die Leistung der Xpervision **8800 GT Sonic**.

Unterm Strich lohnt sich die 280 Euro teure **EN8800 GT 1G** daher vor allem für Spieler, die Wert auf 1,0 GByte Videospeicher legen oder Interesse an der beiliegenden Vollversion und dem ungewöhnlichen **GamerOSD**-Tool haben. Reine 3D-Leistung gibt's bei der Konkurrenz aber günstiger – etwa bei der **Geforce 8800 GTS** von Zotac mit 16 zusätzlichen Shader-Einheiten und höherem Takt für 250 Euro.

3. Platz Sonic Xpervision 8800 GT

Übertaktete Geforce 8800 GT mit verbesserter Stromversorgung und flüsterleisem Kühlsystem, aber Durchschnittsausstattung.

Eine Besonderheit der Xpervision **8800 GT Sonic** ist die dreiphasige Stromversorgung. Die soll die Karte stabiler mit Energie füttern als die sonst übliche zweiphasige Standardvariante und dadurch die Übertaktung der Platine erleichtern. Bereits ab Werk arbeitet die **8800 GT Sonic** mit erhöhten Frequenzen – 650 statt 600 MHz beim Grafikchip, 1.900 statt 1.800 MHz beim Speicher und 1.675 statt 1.625 MHz bei den Shader-Einheiten. Dank der Lamellenbauweise des Kühlers fä-

Testsieger bis 400 Euro

**Gainward
Bliss 8800 GTS GS GLH** 350 Euro

► Bewertung Seite 166

Bei der Geforce Bliss 8800 GTS GS GLH macht Gainward alles richtig: Dank kräftiger Übertaktung überflügelt der im 65-Nanometer hergestellte G92-Chip im Praxistest fast alle Konkurrenten. In den Benchmarks spielt die Platine leistungsmäßig stets ganz vorne mit, auch mit aktivierten Bildverbesserungen. Das eigens entwickelte Zwei-Slot-Kühlsystem arbeitet dabei flüsterleise und hält die Chip-temperatur durchweg in akzeptablen Grenzen. Auch die Ausstattung ist dank großzügigen

1,0 GByte Speicher, der guten Vollversion Tomb Raider: Anniversary sowie der DVD-Player-Software WinDVD besser als der Durchschnitt. Wer maximale 3D-Leistung gepaart mit vielen Extras will, kommt daher an Gainwards Bliss 8800 GTS GS GLH kaum vorbei. Ein Wehrmutstropfen ist aber der hohe Preis von 350 Euro.

Fazit Extrem schnelle und kräftig übertaktete Geforce 8800 GTS mit 1,0 GByte Speicher, umfangreicher Ausstattung sowie flüsterleisem Kühlsystem – unterm Strich daher klarer Leistungssieger!

PREIS/LEISTUNG
Ausreichend

88



Preis-Leistungs-Sieger bis 400 Euro

**Xpervision
Geforce 8800 GT Sonic** 230 Euro

► Bewertung Seite 166

Die pfeilschnelle Geforce 8800 GT Sonic von Xpervision überzeugt in unserem Benchmark-Parcours durchweg mit sehr hoher Spieleleistung auf 8800-GTS-Niveau. So spielen Sie alle aktuellen Titel bis auf die Grafikorgie Crysis auch in sehr hohen Auflösungen bis 1920 mal 1200 Bildpunkten flüssig, meist sogar mit aktivierten Bildverbesserungen. Neben der bereits werkseitig eingestellten moderaten Übertaktung erleichtern die dreiphasige Stromversorgung

sowie das kräftige, aber flüsterleise Kühlsystem eigene Leistungssteigerungen. Die Ausstattung beschränkt sich neben den üblichen Kabeln und Adaptern auf einen DVI-HDMI-Konverter, was bei dem günstigen Preis von 230 Euro aber in Ordnung geht. Wer viel pure 3D-Leistung ohne lärmenden Lüfter sucht, kann bedenkenlos zugreifen.

Fazit Sehr schnelle und flüsterleise Geforce 8800 GT mit genug Leistung bis hin zu Auflösungen von 1920x1200, teils sogar mit Bildverbesserungen. Für 230 Euro klare Kaufempfehlung!

PREIS/LEISTUNG
Gut

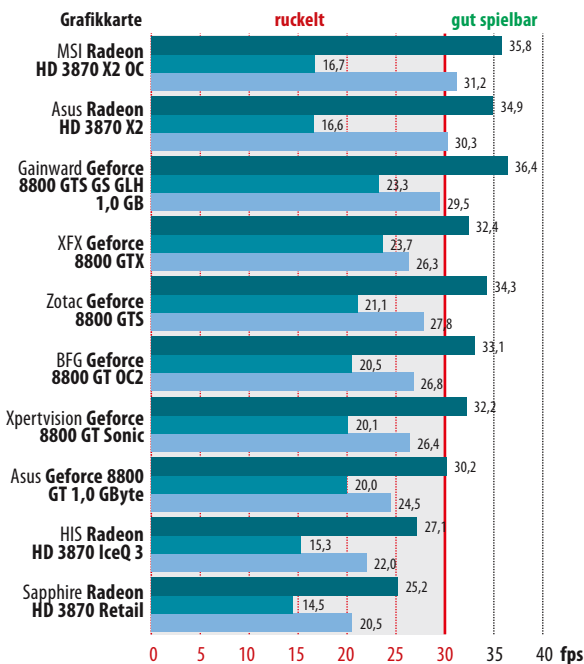
84



Asus legt seinen Grafikkarten das Tool **GamerOSD** bei. Damit können Sie Spielvideos aufzeichnen, den Grafikchip während des Spielens übertakten oder transparente Overlay-Fenster für eine TV-Karte einblenden.

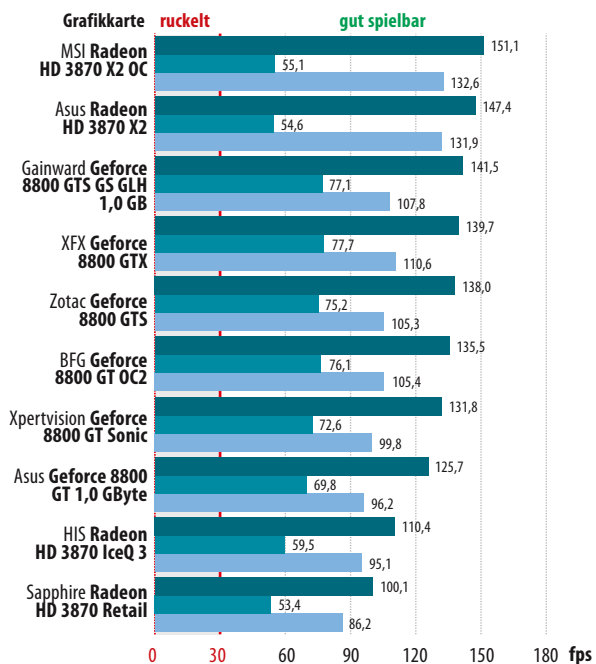
Crysis

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):
 ■ 1680x1050, hohe Details
 ■ 1680x1050, hohe Details, 4x AA / 8x AF
 ■ 1920x1200, hohe Details



Unreal Tournament 3

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):
 ■ 1680x1050, hohe Details
 ■ 1680x1050, hohe Details, 4x AA / 8x AF
 ■ 1920x1200, hohe Details



chelt der Rotor auch Luft über die mit passiven Kühlkörpern bestückten RAM-Bausteine. Angenehm für die Ohren: Selbst in einem schlecht belüfteten Gehäuse arbeitet die Platine mit dem werkseitig eingestellten Taktraten stets flüsterleise und stabil, ohne extrem heiß zu werden.

Die **8800 GT Sonic** bringt alle aktuellen Spiele flüssig auf den Monitor. Im sehr anspruchsvollen **World in Conflict**-Benchmark erreicht die Platine in 1680x1050 inklusive vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung sehr gute 39,0 fps. **Unreal Tournament 3** läuft mit 72,6 Frames in denselben Einstellungen noch wesentlich flotter. Einzig **Crysis** bringt mit nur 20,1 fps in 1680x1050 inklusive AA und AF die **8800 GT Sonic** ins Schwitzen, den anderen Testkandidaten ergeht es aber genauso. Ohne aktivierte Bildverbesserungen spielen Sie aber auch Cryteks Grafikorgie problemlos mit hohen Details. Wer selbst gerne übertak-

tet, ist mit Xpertvisions **GeForce 8800 GT Sonic** dank des kräftigen Kühlers und der stärkeren Stromversorgung gut beraten. Aber auch wer einfach nur spielen will, bekommt für günstige 230 Euro fast die Leistung einer GeForce 8800 GTS – unterm Strich verdienter Preis-Leistungs-Sieg!

4. Platz Zotac GeForce 8800 GTS

GeForce 8800 GTS für 250 Euro, die eine etwas flottere Alternative zu den übertakteten 8800-GT-Platinen bietet.

Die Zotac **GeForce 8800 GTS** mit 512 MByte RAM entspricht exakt Nvidias Referenzmodell: Weder übertaktet sie der Hersteller noch ersetzt er den Kühler mit einer Eigenentwicklung. Da der Lüfter aber stets leise arbeitet, ist das kein Nachteil. Im Vergleich zur stark übertakteten Gainward **8800 GTS GS GLH** für 350 Euro schlägt sich die 250 Euro günsti-

ge **8800 GTS** überraschend gut: Trotz niedrigerem Takt und halbem Speicherausbau ist der Rückstand mit 55,0 zu 56,0 Frames in **World in Conflict** (1680x1050, hohe Details) winzig. Auch mit Kantenglättung und anisotropem Texturfilter liegt sie in **Call of Duty 4** (1680x1050, 4xAA/8xAF) mit 56,4 zu 57,8 fps auf Augenhöhe mit der Gainward-Platine.

Bei der Ausstattung spart Zotac aber, so dass nur die üblichen Adapter und eine Treiber-CD in der Packung liegen. Fazit: Wer eine günstige und leistungsfähige Grafikkarte ohne viel Ausstattung sucht, macht mit der **8800 GTS** für 250 Euro alles richtig.

5. Platz XFX GeForce 8800 GTX

Die sehr schnelle GeForce 8800 GTX spielt ihre Stärken vor allem in hohen Auflösungen samt Bildverbesserungen aus.

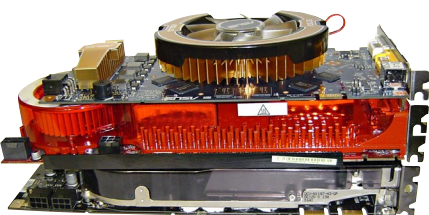
Bereits Ende 2006 erschienen die ersten GeForce-8800-GTX-Platinen und XFXs 330 Euro teure **GeForce 8800 GTX** entspricht genau dem damaligen Referenzdesign von Nvidia. Im Unterschied zu den momentan in der 8800 GT und 8800 GTS verwendeten G92-Chips mit 65-Nanometer-Strukturweite werkt in der **8800 GTX**

noch ein im 90 Nanometer-Prozess gefertigter G80-Chip. Der hat wie die G92-Nachfolger in den 8800-GTS-Karten (8800 GT: 112 Shader-Einheiten, taktet mit 575 MHz aber 75 MHz langsamer. Dafür ist das Speicher-Interface mit 384 Bit breiter ausgelegt als bei der G92-Generation mit 256 Bit. Der RAM-Ausbau beträgt standardmäßig 768 statt 512 MByte.

Wie die Benchmarks zeigen, profitiert die **8800 GTX** spürbar von dem höheren Datendurchsatz der 384-Bit-Schnittstelle – trotz niedrigerer Taktraten kann sie jederzeit mit der GeForce 8800 GTS auf G92-Basis mithalten. Aktivieren Sie Bildverbesserungen wie Kantenglättung, setzt sich die **8800 GTX** an die Spitze des Testfeldes und schlägt sogar die Dual-Karten mit zwei Radeon-HD-3870-Chips. Einzig die stark übertaktete Gainward **Bliss 8800 GTS GS GLH** kann dann noch folgen, kostet durch die üppigere Ausstattung aber auch 20 Euro mehr als die **8800 GTX**.

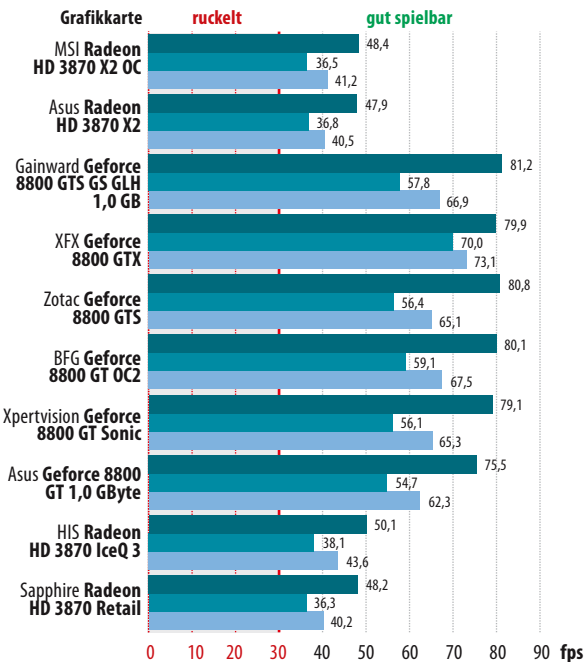
Die High-End-Leistung der XFX-Platine bezahlen Sie mit einem gegenüber den G92-Platinen deutlich höheren Stromverbrauch. Außerdem ist die **8800 GTX** so groß wie die Dual-Radeon-Karten von Asus und MSI und benötigt deshalb ein geräumiges

GeForce 8800 GTX (unten) und **Radeon HD 3870 X2** (Mitte) sind annähernd gleich groß und passen nicht in jedes Gehäuse. Eine **GeForce 8800 GT** (oben) ist deutlich kürzer und leichter.



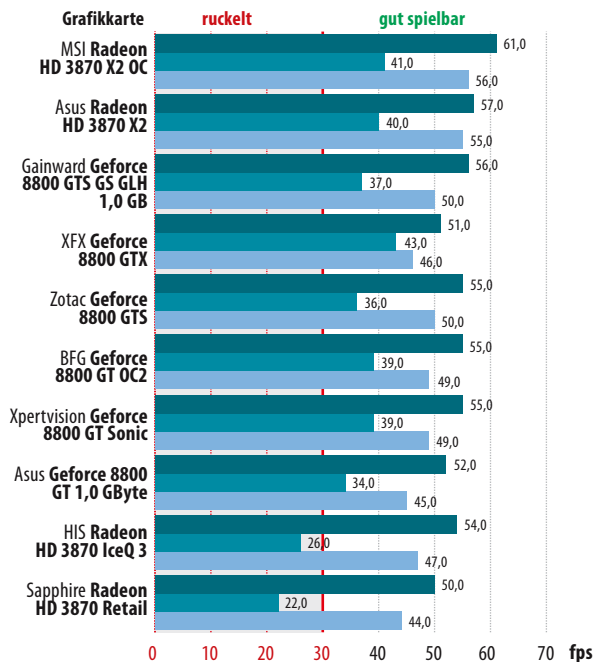
Call of Duty 4

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):
 ■ 1680x1050, hohe Details ■ 1680x1050, hohe Details, 4x AA / 8x AF ■ 1920x1200, hohe Details



World in Conflict

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):
 ■ 1680x1050, hohe Details ■ 1680x1050, hohe Details, 4x AA / 16x AF ■ 1920x1200, hohe Details



Gehäuse. Auch die Ausstattung lässt zu wünschen übrig – nur die üblichen Kabel und Adapter liegen im Karton. Da die 8800-GTX-Chips bereits seit einiger Zeit nicht mehr produziert werden, wird auch die 8800 GTX von XFX nicht mehr lange erhältlich sein – momentan gibt's die Karten aber noch in ausreichender Stückzahl für attraktive 330 Euro.

6. Platz

Asus Radeon EAH3870 X2

Dual-Radeon-HD-3870, die sich an AMDs Referenzdesign hält. Die Ausstattung ist dank Vollversion sowie Extra-Software gut.

Die Asus Radeon EAH3870 X2 setzt auf zwei RV670-Chips, die einzeln auch auf den getesteten Radeon-HD-3870-Karten von HIS und Sapphire zum Einsatz kommen. Beide Grafikprozessoren werkeln auf der Asus-Platine im Crossfire-Verbund und sollen so deutlich mehr Leistung erreichen als eine einzelne Radeon HD 3870. In unseren Benchmarks klappt das teils auch: In **Unreal Tournament 3** und **World in Conflict** muss sich die Asus-Platine sowohl in 1680x1050 als auch in 1920x1200 nur der übertakteten X2-Schwester-Platine von MSI geschlagen geben, verweist die Ge-

force-Konkurrenz aber auf die Plätze. Allerdings bremsen die von AMD mitgelieferte Beta-Treiber die Karte aus. Speziell in **Call of Duty 4** bricht die EAH3870 X2 unverhältnismäßig stark ein. Vor allem mit Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung erreicht die Platine gerade mal die Leistung der HD-3870-Karten mit nur einem RV670-Grafikchip – ein sicheres Zeichen dafür, dass bei aktivierten Bildverbesserungen der Crossfire-Modus streikt. Ein verbesserter Catalyst-Treiber soll allerdings kurz nach Erscheinen dieser Ausgabe bei AMD zum Download bereit stehen und die Performance-Probleme lösen – bis dahin gibt's aber spürbaren Punktabzug bei der Leistungsnote.

Die bessere Platzierung gegenüber der flatternden X2-Platine von MSI verdankt die Asus EAH3870 X2 ihrer guten Ausstattung. Die Zugaben sind identisch zu denen der Asus EN8800 GT 1G: Das sehr gute **Company of Heroes: Opposing Fronts** sowie das innovative Tool **GamerOSD**, das einige ungewöhnliche Funktionen bietet (siehe Test: Asus EN8800 GT 1G). Solange aber die Treiberprobleme bei aktivierten Bildverbesserungen nicht gelöst sind, ist die EAH3870 X2 trotz sehr guter Leistungen in einigen Spielen und Auflösungen mit einem Preis von 380 Euro deutlich zu teuer.

7. Platz

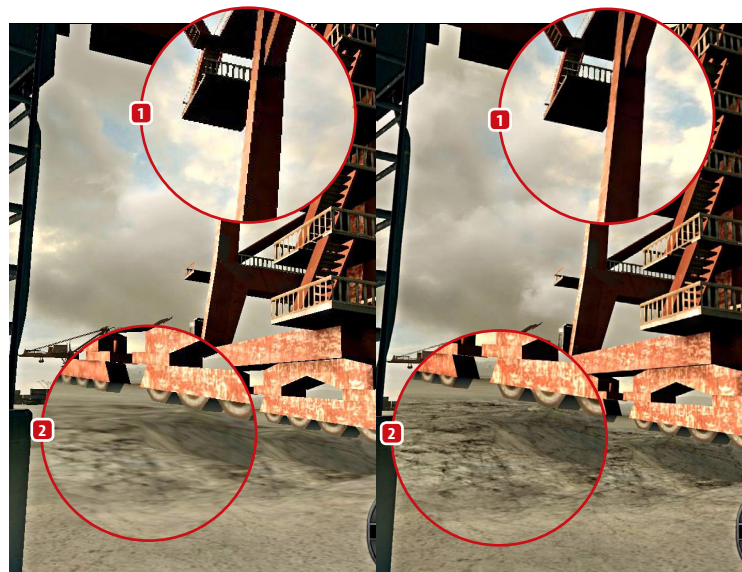
BFG 8800 GT OC2

Flache GeForce 8800 GT mit Minimalausstattung. Dank kräftiger Übertaktung fast so schnell wie eine GeForce 8800 GTS.

Anders als die übrigen 8800-GT-Platinen im Test setzt BFG bei seiner 235 Euro teuren **GeForce 8800 GT OC2** auf Nvidias Referenzlüfter. Trotzdem übertaktet BFG die Platine: Der Grafikchip arbeitet mit 675 statt 600 MHz,

Speicher und Shader rechnen jeweils 50 MHz schneller als es Nvidia vorgibt. Weitere Besonderheiten fehlen aber: Neben zwei DVI-VGA-Adaptern sowie einem für den Stromanschluss liegt nur eine HDTV-Kabelpeitsche bei.

Im Spieleinsatz erreicht die **8800 GT OC2** fast das Niveau einer GeForce 8800 GTS und hat häufig genug Leistungsreserven für Kantenglättung und Texturfilterung: **Call of Duty 4** spielen Sie mit durchschnittlich 59,1 Frames in 1680x1050 und hohen Details



1 Kantenglättung (AA, rechtes Bild) verhindert hässliche Pixeltreppen an schrägen Kanten im Spiel.
2 Anisotrope Texturfilterung (AF, rechtes Bild) lässt Texturen in der Ferne schärfer erscheinen.

8. Platz
HIS Radeon
HD 3870 IceQ 3

Bei der **Radeon HD 3870 IceQ** 3 ersetzt Hersteller HIS den Standardlüfter von AMD mit einem ei-

Dass Taktfrequenzen alleine nicht alles sind, zeigen die Benchmarks. Zwar kann sich die **HD 3870 IceQ 3** in **World of Conflict** (1680x1050, hohe Details) mit 54,0 zu 52,0 fps knapp vor die **Geforce 8800 GT 1G** von Asus setzen, in **Crysis** und **Unreal Tournament 3** verliert sie dagegen. Wie alle Radeons im Test hat sie in **Call of Duty 4** im Verhältnis zu den restlichen Spielen mit ungewöhnlich schlechter Performance

Fazit: Im Vergleich zu der teils spürbar schnelleren Xpertvision **Geforce 8800 GT Sonic** für 230 Euro ist die 10 Euro teurere **HD 3870 IceQ 3** im Schnitt zu langsam. Zumal beide Karten die gleiche Ausstattung haben – die einzige Besonderheit ist ein beiliegender DVI-HDMI-Adapter.

Dank zweier übertakteter Radeon-HD-3870-Chips teils schnellste Platine im Testfeld, aber Treiberprobleme drücken die Wertung.

Auf MSIs 400 Euro teurer **Radeon R3870X2-T2D-OC** werkeln zwei RV670-Chips im Crossfire-Modus. Allerdings steigert MSI den Takt des Duos gegenüber des

Anders als im Test des Referenzmodells in der letzten Ausgabe stand uns diesmal ein aktualisierter Beta-Treiber für die Doppel-Radeon zur Verfügung. Damit erringt die **R3870X2-T2D-OC** in einigen Spielen den Leistungssieg und schlägt somit auch die übertaktete **Geforce 8800 GTS GS GLH** von Gainward sowie die **8800 GTX** von XFX. In **Unreal Tournament 3** (1680x1050)

<div> </div> <div>1</div> <div>8800 GTS GS GLH</div> <div>Gainward / 350 Euro</div> <div> Geforce 8800 GTS (G92) / 128 730 / 2.100 / 1.825 MHz 1.024 MByte GDDR3 256 Bit 10.0 PCI Express / 1x 6-Pin </div> <div> <div>37/40</div> <div> + sehr schnell bis 1920x1200 + auch schnell mit 4xAA/8xAF - langsamer als 8800 GTS </div> </div> <div> <div>18/20</div> <div> + sehr gute Kantenglättung + perfektes AF - AA schlechter als Radeon </div> </div> <div> <div>16/20</div> <div> + SLI + moderater Stromverbrauch </div> </div> <div> <div>8/10</div> <div> + stets flüsterleise + wird nicht sehr heiß - belegt zwei Slots </div> </div> <div> <div>9/10</div> <div> + 1,0 GByte + HDCP + gutes Spiel + DVD-Player-Software + HDMI + Adapter </div> </div> <div> Extrem schnelle Geforce 8800 GTS mit starker Übertaktung, flüsterleisem Kühler und dicker Ausstattung – verdienter Testsieger! </div> <div> <div>Ausreichend</div> <div>88</div> </div>	<div> </div> <div>2</div> <div>EN8800 GT 1G</div> <div>Asus / 280 Euro</div> <div> Geforce 8800 GT (G92) / 112 600 / 1.800 / 1.500 MHz 1024 MByte GDDR3 256 Bit 10.0 PCI Express / 1x 6-Pin </div> <div> <div>35/40</div> <div> + schnell bis 1920x1200 + auch mit 4xAA/8xAF - langsamer als 8800 GTS </div> </div> <div> <div>18/20</div> <div> + sehr gute Kantenglättung + perfektes AF - AA schlechter als Radeon </div> </div> <div> <div>16/20</div> <div> + SLI + moderater Stromverbrauch </div> </div> <div> <div>8/10</div> <div> + stets leise + Karte bleibt relativ kühl - belegt zwei Slots </div> </div> <div> <div>9/10</div> <div> + 1,0 GByte + HDCP + sehr gutes Spiel + innovatives Tool + HDMI + Adapter </div> </div> <div> Schnelle Geforce 8800 GT mit 1,0 GByte Speicher, die vor allem mit viel Ausstattung inklusive sehr guter Vollversion Punkte holt. </div> <div> <div>Befriedigend</div> <div>86</div> </div>	<div> </div> <div>3</div> <div>8800 GT Sonic</div> <div>Xpertvision / 230 Euro</div> <div> Geforce 8800 GT (G92) / 112 650 / 1.900 / 1.625 MHz 512 MByte GDDR3 256 Bit 10.0 PCI Express / 1x 6-Pin </div> <div> <div>35/40</div> <div> + schnell bis 1920x1200 + auch mit 4xAA/8xAF + kaum langsamer als 8800 GTS </div> </div> <div> <div>18/20</div> <div> + sehr gute Kantenglättung + perfektes AF - AA schlechter als Radeon </div> </div> <div> <div>16/20</div> <div> + SLI + moderater Stromverbrauch </div> </div> <div> <div>9/10</div> <div> + stets flüsterleise + Karte bleibt relativ kühl - belegt zwei Slots </div> </div> <div> <div>6/10</div> <div> + 512 MByte + HDCP + HDMI + Adapter - sonst nichts </div> </div> <div> Für 230 Euro fast so schnell wie eine Geforce 8800 GTS und dabei flüsterleise – unterm Strich klarer Preis-Leistungs-Sieger! </div> <div> <div>Gut</div> <div>84</div> </div>	<div> </div> <div>4</div> <div>8800 GTS</div> <div>Zotac / 250 Euro</div> <div> Geforce 8800 GTS (G92) / 128 650 / 1.940 / 1.625 MHz 512 MByte GDDR3 256 Bit 10.0 PCI Express / 1x 6-Pin </div> <div> <div>36/40</div> <div> + sehr schnell bis 1920x1200 + auch mit 4xAA/8xAF </div> </div> <div> <div>18/20</div> <div> + sehr gute Kantenglättung + perfektes AF - AA schlechter als Radeon </div> </div> <div> <div>16/20</div> <div> + SLI + moderater Stromverbrauch </div> </div> <div> <div>9/10</div> <div> + stets flüsterleise + nicht sehr heiß - belegt zwei Slots </div> </div> <div> <div>5/10</div> <div> + 512 MByte + HDCP + Adapter - sonst nichts </div> </div> <div> Günstige Geforce 8800 GTS, die in Spielen minimal schneller als Xpertvisions 8800 GT Sonic rechnet, aber 20 Euro mehr kostet. </div> <div> <div>Gut</div> <div>84</div> </div>	<div> </div> <div>5</div> <div>8800 GTX</div> <div>XFX / 330 Euro</div> <div> Geforce 8800 GTX (G80) / 128 575 / 1.800 / 1.350 MHz 768 MByte GDDR3 384 Bit 10.0 PCI Express / 1x 6-Pin </div> <div> <div>37/40</div> <div> + sehr schnell bis 1920x1200 + schnellste Karte mit 4xAA/8xAF </div> </div> <div> <div>18/20</div> <div> + sehr gute Kantenglättung + perfektes AF - AA schlechter als Radeon </div> </div> <div> <div>15/20</div> <div> + SLI - hoher Stromverbrauch </div> </div> <div> <div>8/10</div> <div> + stets flüsterleise - wird sehr heiß - belegt zwei Slots </div> </div> <div> <div>6/10</div> <div> + 768 MByte + HDCP + Adapter - sonst nichts </div> </div> <div> Über ein Jahr alt, aber immer noch vorne dabei. Mit Bildverbesserungen sogar schnellste Karte und so eine Überlegung wert. </div> <div> <div>Ausreichend</div> <div>84</div> </div>
---	---	---	---	---

Zubehör wie ein **DVI-VGA-Adapter 1**, ein Adapter von **vier- auf sechspoligen Stromanschluss 2** sowie eine **HDTV-Kabelpeitsche 3** liegt allen Karten im Test bei.



etwa mit 151,1 zu 141,5 (Gainward) und 139,7 fps (XFX). In **Call of Duty 4** hat die **R3870X2-T2D-OC** aber ebenso massive Probleme wie die andere Doppel-Radeon im Test, die Asus **EAH3870 X2**. Durchschnittlich rechnet sie hier mit 48,4 fps in 1680x1050 nur etwas mehr als halb so schnell wie die Konkurrenten. Da die übrigen Radeon-Karten im Testfeld genauso unverhältnismäßig einbrechen, hat der Catalyst-Treiber von AMD wahrscheinlich noch Probleme mit diesem Titel – bei **Crysis**, **Unreal Tournament 3** und **World in Conflict** stimmt dagegen die Leistung. Mit aktivierter Kantenglätt-

ung und anisotroper Texturfilterung fällt die Performance dagegen in allen getesteten Spielen unverhältnismäßig stark ab: in **Unreal Tournament 3** etwa um fast zwei Drittel von 151,1 Frames (1680x1050) auf magere 55,1 fps (1680x1050, 4xAA/8xAF). Damit liegt die Leistung der Doppelkarte auf dem Niveau der HD-3870-Platinen mit einem RV670-Chip – offensichtlich funktioniert der Crossfire-Modus bei aktiven Bildverbesserungen nicht und die **R3870X2-T2D-OC** rechnet dann nur mit einem 3D-Chip.

Unterm Strich bleibt damit vorerst ein zwiespältiger Eindruck: Auf der einen Seite kann die

R3870X2-T2D-OC die Geforce-Konkurrenz knapp schlagen, auf der anderen Seite kämpft sie noch mit massiven Treiberproblemen. Zudem ist der geringe Leistungsunterschied gegenüber deutlich günstigeren Geforce-Karten wie der Zotac **8800 GTS** für 250 Euro den Aufpreis von 150 Euro auf keinen Fall wert.

10. Platz Sapphire Radeon HD 3870

Die an AMDs Referenzdesign angelehnte Radeon HD 3870 ist trotz ordentlicher Spieleleistung das Schlusslicht im Test.

Als die Geforce 8800 GT bei Erscheinen noch 250 Euro kostete und nur schlecht verfügbar war, bot sich in den HD-3870-Karten eine zumindest annähernd so schnelle und breit verfügbare Alternative. Momentan hat Saphires **Radeon HD 3870** aber das Problem, dass eine Geforce 8800

GT ohne besondere Ausstattungsmerkmale mittlerweile für weniger als 200 Euro zu haben ist (siehe Test Grafikkarten bis 200 Euro in dieser Ausgabe). Die **HD 3870** kostet aber immer noch 230 Euro – dafür gibt's bereits die im Schnitt deutlich schnellere **Geforce 8800 GT Sonic** von Xpertvision mit noch leiserem Lüfter und identischer Ausstattung.

In unseren Benchmarks unterliegt die Sapphire-Platine der 8800-GT-Konkurrenz meist deutlich: In **Unreal Tournament 3** (1680x1050) etwa mit 100,1 (HD 3870) zu 131,8 fps (Xpertvision **8800 GT Sonic**) – das sind fast 30 Prozent Rückstand. Trotzdem bleibt genug Kraft, um alle getesteten Titel auch in hohen Auflösungen und Details zu spielen. Einzig **Crysis** ruckelt selbst in 1680 mal 1050 Pixel und hohen Details mit durchschnittlich 25,2 Frames regelmäßig. Fazit: Flotte und leise Radeon, die im Konkurrenzvergleich aber zu teuer ist. **FK**

	6	7	8	9	10
Hersteller / Preis	Asus / 380 Euro	BFG / 235 Euro	HIS / 240 Euro	MSI / 400 Euro	Sapphire / 230 Euro
Technische Angaben					
Grafikchip	Radeon HD 3870 X2 (2x RV670) / 320	Geforce 8800 GT (G92) / 112	Radeon HD 3870 (RV670) / 320	Radeon HD 3870 X2 (2x RV670) / 320	Radeon HD 3870 (RV670) / 320
GPU/DDR-Takt	825 / 1.800 / 825 MHz	675 / 1.950 / 1.675 MHz	850 / 2.380 / 850 MHz	860 / 1.800 / 860 MHz	775 / 2.250 / 775 MHz
Video-RAM	2x 512 MByte GDDR3	512 MByte GDDR3	512 MByte GDDR4	2x 512 MByte GDDR3	512 MByte GDDR4
RAM-Anbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
DirectX-Version	10.1	10.0	10.1	10.1	10.1
Steckplatz	PCI Express / 1x 6-Pin, 1x 8-Pin	PCI Express / 1x 6-Pin	PCI Express / 1x 6-Pin	PCI Express / 1x 6-Pin, 1x 8-Pin	PCI Express / 1x 6-Pin
Bewertung					
Spielleistung 40%	34/40	36/40	33/40	35/40	32/40
Pro & Kontra	+ meist sehr schnell bis 1920x1200 - starker Einbruch in Call of Duty 4 - Treiberprobleme mit AA/AF	+ schnell bis 1920x1200 + auch mit 4xAA/8xAF + kaum langsamer als 8800 GTS	+ schnell bis 1920x1200 + meist auch mit 4xAA/8xAF - starker Einbruch in Call of Duty 4	+ meist sehr schnell bis 1920x1200 - starker Einbruch in Call of Duty 4 - Treiberprobleme mit AA/AF	+ schnell bis 1920x1200 + meist auch mit 4xAA/8xAF - starker Einbruch in Call of Duty 4
Bildqualität 20%	19/20	18/20	19/20	19/20	19/20
Pro & Kontra	+ fast perfekte Kantenglättung + fast perfektes AF - AF flimmert leicht	+ sehr gute Kantenglättung + perfektes AF - AA schlechter als Radeon	+ fast perfekte Kantenglättung + fast perfektes AF - AF flimmert leicht	+ fast perfekte Kantenglättung + fast perfektes AF - AF flimmert leicht	+ fast perfekte Kantenglättung + fast perfektes AF - AF flimmert leicht
Technik 20%	15/20	16/20	17/20	15/20	17/20
Pro & Kontra	+ DirectX 10.1 + Crossfire - hoher Stromverbrauch	+ SLI + moderater Stromverbrauch	+ DirectX 10.1 + Crossfire + niedriger Stromverbrauch	+ DirectX 10.1 + Crossfire - hoher Stromverbrauch	+ DirectX 10.1 + Crossfire + niedriger Stromverbrauch
Kühlsystem 10%	7/10	8/10	8/10	7/10	8/10
Pro & Kontra	+ meist leise - in Spielen teils leicht hörbar - wird sehr heiß - belegt zwei Slots	+ meist leise + belegt nur einen Slot - wird sehr heiß in Spielen	+ stets leise + nicht sehr heiß - belegt zwei Slots	+ meist leise - in Spielen teils leicht hörbar - wird sehr heiß - belegt zwei Slots	+ stets leise + nicht sehr heiß - belegt zwei Slots
Ausstattung 10%	9/10	5/10	6/10	7/10	6/10
Pro & Kontra	+ 2x 512 MByte + HDCP + sehr gutes Spiel + innovatives Tool + HDMI + Adapter	+ 512 MByte + HDCP + Adapter - sonst nichts	+ 512 MByte + HDCP + HDMI + Adapter - sonst nichts	+ 2x 512 MByte + HDCP + HDMI + Adapter - sonst nichts	+ 512 MByte + HDCP + HDMI + Adapter - sonst nichts
Fazit	Trotz Treiberproblemen meist sehr schnelle Zwei-Chip-Radeon, die dank umfangreicher Ausstattung einige Plätze gut macht.	Sehr flotte Geforce 8800 GT, deren Kühlsystem durch die Übertaktung aber am Limit arbeitet. Zudem fehlt ein HDMI-Adapter.	Schnelle Radeon, die meist mit der 8800 GT mithalten kann, in Call of Duty 4 und aktivierten Bildverbesserungen aber zurückfällt.	Potenziell sehr schnelle Dual-Radeon. Der unausgereifte Treiber und die größere Ausstattung verhindern eine bessere Platzierung.	Wie die anderen Radeons im Test leidet auch Saphires HD 3870 unter dem fehlerhaften Treiber und verliert so kräftig Punkte.
Preis/Leistung	Mangelhaft	Befriedigend	Befriedigend	Mangelhaft	Befriedigend
	84	83	83	83	82

Windows Vista Service Pack 1

Große Firmen setzen ein neues Windows selten vor der ersten großen Patch-Sammlung ein, dem Service Pack 1. Das ist jetzt fertig – was haben Spieler vom polierten Vista?

Als Windows Vista im Januar 2007 erschien, hatte Microsoft die neue Oberfläche auf Hochglanz poliert. Unter der Haube klemmte es allerdings heftig: Spiele liefen langsamer als unter XP, das Kopieren von Dateien auf USB-Speichermedien oder Netzlaufwerke dauerte ewig und so richtig rund fühlte sich das Ganze sowieso nicht an. Über die Monate haben zig Patches und Treiber-Updates das System verbessert. Beim Kopieren auf externe Speicher trödelte Vista aber wie gehabt. Jetzt hat Microsoft mit dem Service Pack 1 die erste große Patch-Sammlung fertig gestellt.

Vista bleibt Vista

Anders als das Service Pack 2 für Windows XP macht das Service Pack 1 aus Vista kein neues Betriebssystem. Für den durchschnittlichen Windows-Nutzer gibt es ohnehin wenig direkt Greifbares. Keine offensichtlichen Änderungen an der Oberfläche,

keine neuen Programme, keine neues Media Center. Dennoch ist das Service Pack 1 mehr als eine reine Politur: Volle 479 Patches stopfen unter anderem diverse Sicherheitslöcher und verbessern Leistung, Zuverlässigkeit sowie Stabilität. Die Wirkung spüren wir direkt nach der ersten Anmeldung mit installiertem Service Pack: Das System reagiert schneller auf Eingaben, Fenster öffnen sich flotter und Vista kopiert oder entpackt meist deutlich fixer als zuvor – aber immer noch langsamer als XP (siehe Benchmarks). Außerdem stellt das Service Pack Windows Vista wieder auf die gleiche, weiter fortgeschrittene Codebasis mit dem Windows Server 2008 – beide Betriebssysteme wurden ursprünglich gemeinsam entwickelt.

Neues DirectX

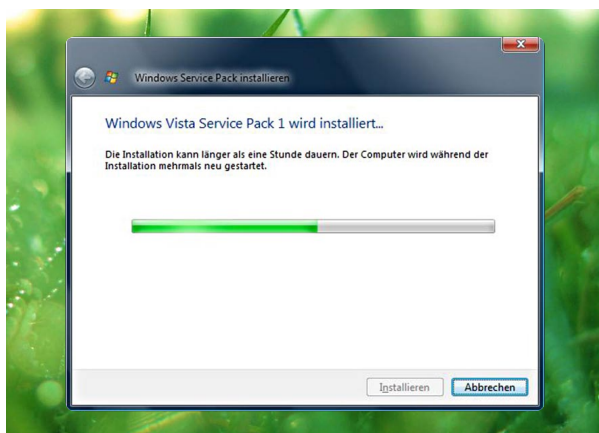
Die für Spieler relevanteste Neuerung des Service Pack 1 ist die Unterstützung von DirectX 10.1. Das

Update erweitert die Möglichkeiten der Entwickler bei der Shader-Programmierung, vereinheitlicht die Kantenglättungsmodi auf Grafikkarten verschiedener Hersteller und macht einige unter DirectX 10.0 noch optionale Funktionen zur Pflicht. Passende Hardware ist in Form von AMDs Radeon-HD-3000-Serie seit Ende 2007 erhältlich. Erste darauf optimierte Spiele erwarten wir allerdings nicht vor Ablauf dieses Jahres. Viele Studios sind noch damit beschäftigt, DirectX 10.0 richtig kennenzulernen. Spieler brauchen sich ohnehin keine Sorgen zu machen, dass ihre DirectX-10-Grafikkarten schnell zum alten Eisen gehören. Schon aus Eigeninteresse werden Spieleentwickler DirectX 10.0 auf lange Sicht unterstützen – schließlich haben AMD und Nvidia mittlerweile Millionen solcher Grafikkarten verkauft. Die optischen Unterschiede zwischen 10.0 und 10.1 dürften sich ohnehin in Grenzen halten. Technisch

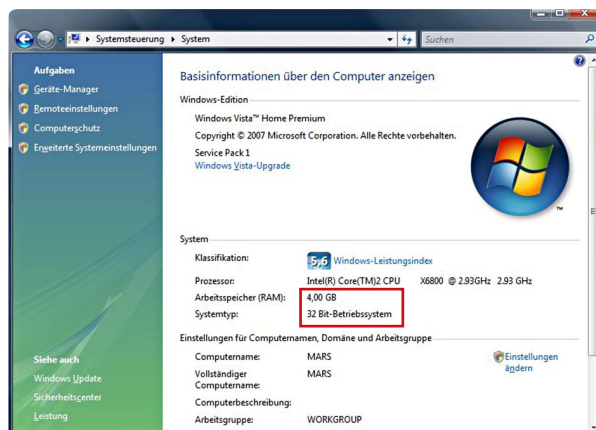
ist dieser Versionswechsel wesentlich unbedeutender als der von DirectX 9 auf 10.

Kleinstverbesserungen

Neben DirectX 10.1 gibt es nur wenige echte Neuerungen im Service Pack 1. Eine Klage von Google hat Microsoft dazu gezwungen, die Desktop-Suche so umzuprogrammieren, dass auch Drittanbieter eigene Lösungen entwickeln und integrieren können. Auf die Kritik von Herstellern von Virenskannern und anderer Sicherheits-Software an der 64-Bit-Version von Vista antwortet Microsoft mit einer speziellen Schnittstelle. Damit können Hersteller wie Symantec oder McAfee besser auf den Kern des Betriebssystems zugreifen und für die gleiche Sicherheit gegen Viren und Würmer wie beim 32-Bit-Vista sorgen. Die BitLocker-Festplattenverschlüsselung funktioniert jetzt auch auf anderen Partitionen als die der Windows-Installation, die



Fast **500 Einzel-Patches** installiert das Service Pack 1 für Windows Vista innerhalb von einer guten halben Stunde – ältere Rechner brauchen allerdings länger.



Ab Service Pack 1 zeigt Vista in den Systemeigenschaften nicht mehr den tatsächlich nutzbaren **Arbeitsspeicher**, sondern den physikalisch vorhandenen.

zu defragmentierenden Partitionen lassen sich nun frei wählen. Die Aktualisierungsroutine »Automatisches Updates« erlaubt erstmals, bestimmte Patches ohne Neustart einzuspielen.

Ab Service Pack 1 unterstützt Windows Vista zudem ExFAT, eine überarbeitete Version des FAT-Dateisystems mit Unterstützung für längere Dateinamen. FAT wird heutzutage hauptsächlich auf USB-Speichermedien oder Flash-Karten eingesetzt.

Ein bisschen weniger nervig

Traditionell kämpft Microsoft mit immer neuen Kopierschutzverfahren gegen illegale Windows-Versionen. Seit XP muss Windows nach der Installation direkt bei Microsoft über das Internet oder per Telefon aktiviert, also freigeschaltet werden. Die Legalität einer Vista-Kopie kontrolliert der Konzern zusätzlich mit dem »Windows Genuine Advantage«-Verfahren (WGA) zum Beispiel beim Installieren von Patches.

Auf Druck von Firmenkunden hat Microsoft die Folgen von fehlgeschlagenen Aktivierungen oder WGA-Echtheitsprüfungen mit dem Service Pack 1 etwas entschärft. Wird Vista nicht innerhalb von 30 Tagen über das Internet oder per Telefon aktiviert, wechselt das System in einen »Modus reduzierter Funktionalität«. Hier lässt sich der Internet Explorer nur eine Stunde nutzen, bevor Vista den Benutzer automatisch abmeldet. Ähnlich lästig ist der so genannte Nicht-Original-Status, in den Vista geht, falls trotz erfolgreicher Aktivierung die WGA-Prüfung eines Systems fehlschlägt. In dieser Situation schaltet Vista unter anderem die Aero-Oberfläche ab und beschränkt die automatischen Updates auf Sicherheitsflicken. Beide Gängelmodi bergen insbesondere für Firmen die Gefahr, dass bei einem Cracker-Angriff auf die Aktivierungs-Server die Vista-Installation auf Tausenden von Rechnern als illegal markiert werden oder sich gar nicht mehr nutzen lassen. So geschah im August 2007: Da hatte WGA weltweit 12.000 legale Installationen vorübergehend als »unecht« gebrandmarkt.

Der Service Pack 1 ersetzt diese beiden eingeschränkten Betriebsarten durch einen neuen Nervmodus, bei dem Nutzer einer

verdächtigen Vista-Installation vor der Anmeldung 15 Sekunden lang einen Hinweisdiallog und dann stündlich weitere Hinweise sowie selbstständig wechselnde einfarbige Hintergründe ertragen müssen. Ferner will Microsoft zwei Löcher im Kopierschutz gestopft haben. Beiträge in einschlägigen Foren widersprechen dem teilweise.

Wege zum Service Pack

Die fertige Version des Service Pack 1 ist kompatibel zu allen Vista-Varianten und wiegt 434 MByte. Zuerst erhalten die großen PC-Hersteller das Datenpaket – getrennt in 32-Bit- und 64-Bit-Versionen. Aktuelle Vista-DVDs fertigt Microsoft bereits mit integriertem Service Pack. Ab Mitte März soll das Paket dann zum öffentlichen Download bereit stehen. Wegen noch bestehender Treiberprobleme mit seltener Hardware will Microsoft die Patch-Sammlung aber erst einen Monat später als automatisches Update verteilen. Voraussetzung ist in diesem Fall aber ein aktuelles Patch-Niveau. Bei einem frisch aufgespielten Vista müssen Sie also zuerst rund 100 MByte herunterladen und installieren, dafür ist das Service Pack 1 mit rund 60 MByte dann aber vergleichsweise kompakt.

Die Installation des Service Packs dauerte trotz dreier erforderlicher Neustarts auf unserem Testrechner mit Core 2 Quad X6800 und 2,0 GByte RAM nur 32 Minuten. Auf langsameren PCs müssen Sie allerdings deutlich mehr Zeit einkalkulieren.

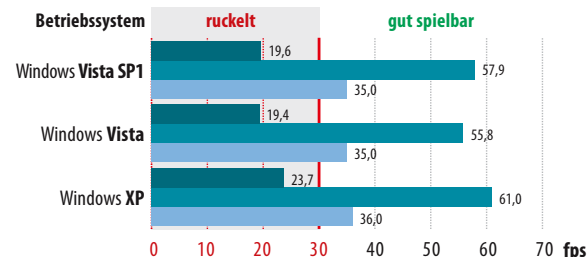
Vista wird erwachsen

Unterm Strich fehlen für Spieler auch mit Service Pack 1 eindeutige Anreize für einen Umstieg von XP auf Vista: DirectX 10 bringt nicht immer die versprochenen optischen Vorteile, in Spielen liegt die Performance weiter unter XP-Niveau (siehe Benchmarks) und überragende neue Funktionen gibt es auch nicht. Zwar ist das System grundsätzlich sicherer programmiert als XP und auch die anfangs maue Treiberunterstützung durch die Hardware-Hersteller hat sich deutlich gebessert. Ob das genügend motiviert, Vista als Einzellizenz zu erwerben, muss jeder für sich selbst entscheiden. Langfristig führt kein Weg an Windows Vista vorbei – in spätestens zwei Jahren

Spiele

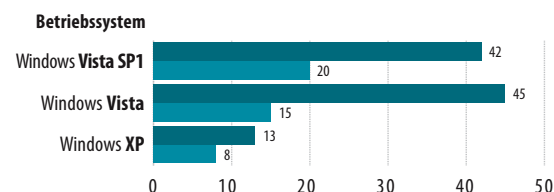
Durchschnittliche Bilder pro Sekunde (fps):

■ Crysis (1680x1050) ■ Company of Heroes (1680x1050) ■ World in Conflict (1680x1050)



Starten und Herunterfahren

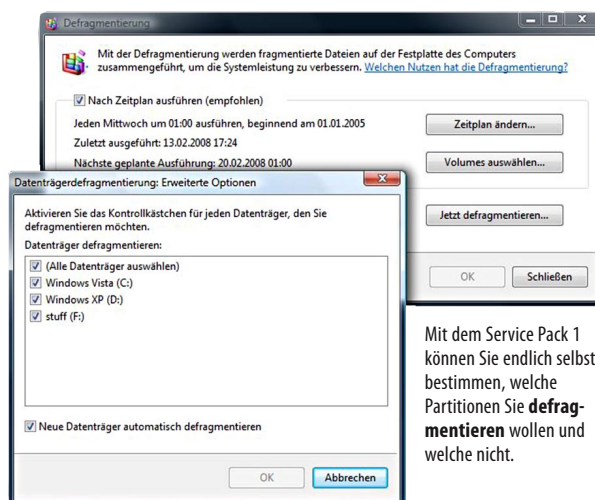
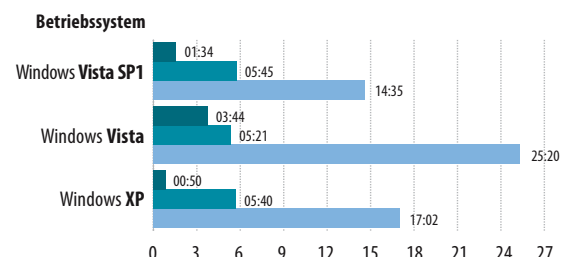
Dauer in Sekunden (kürzer ist besser): ■ Start ■ Herunterfahren



Daten

Dauer in Minuten (kürzer ist besser):

■ 500 MByte ZIP entpacken ■ 1,0 GByte auf USB-Stick kopieren (große Dateien)
■ 1,0 GByte auf USB-Stick kopieren (kleine Dateien)

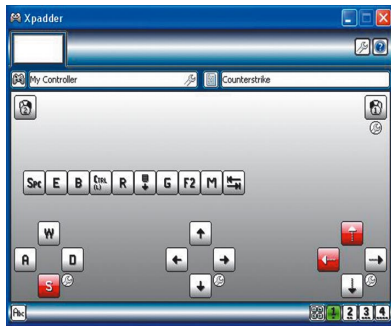


Mit dem Service Pack 1 können Sie endlich selbst bestimmen, welche Partitionen Sie defragmentieren wollen und welche nicht.

dürften vermehrt Spiele auf den Markt kommen, die nur unter Vista optimal oder überhaupt laufen. Wer schon Windows Vista nutzt, dem empfehlen wir die Installati-

on des Service Pack 1 unbedingt, auch wenn ein spürbarer Leistungsgewinn in Spielen ausbleibt. Erwachsener wird Vista mit dem Service Pack 1 aber allemal. **DV**

Tool des Monats Xpadder



DVD
- Xpadder

Win Vista 32 Bit
- läuft

Damit Spiele das Logo »Games for Windows« erhalten, müssen sie den **Xbox 360 Controller** von Microsoft unterstützen – aber eben nur dieses Pad. Besitzer anderer Controller, zum Beispiel von Herstellern wie Logitech, Thrustmaster oder Saitek schauen in die Röhre. Mit dem kostenlosen Tool **Xpadder** können Sie viele Spiele auf Ihr jeweiliges Pad abstimmen, auch wenn das vom Entwickler gar nicht unterstützt wird. Ob **Bioshock**, **Call of Duty 4** oder **Stalker** – mit unserem Tool des Monats **Xpadder** steuern Sie alle Helden bequem per Analog-Stick. Doch nicht nur Spiele können Sie auf Ihr Pad trimmen, sondern auch Programme wie das **Windows Media Center** oder **Winamp**.

Um der Software den Umgang mit Ihrem Controller beizubringen, klicken Sie nach der Installation im Hauptfenster auf das kleine Controller-Symbol links oben in der Ecke und wählen dann »New«. Im nächsten Dialogfenster drücken Sie nacheinander alle Knöpfe und Sticks – so weiß **Xpadder**, welche Bedienelemente Ihr Gamepad besitzt. Um nun Programme oder Spiele auf das Pad abzustimmen, klicken Sie in der rechten oberen Ecke auf »New« und geben das Spielprofil an. Sogar die Sensibilität der Analogsticks oder deren »tote Zonen« können Sie mit **Xpadder** komfortabel einrichten. Tipp: Wenn Spiele die analogen Schultertasten nicht erkennen, schalten Sie diese im Menü »Trigger« in den digitalen Modus. Wer keine Lust auf das Einrichten der Software hat, kann sich unter www.gamestar.de Quicklink: 4567 viele vorgefertigte Profile kostenlos herunterladen. **HW**
► gamestar.de-Quicklink: 4566

Xpadder

Ca. Preis kostenlos Entwickler Mr. Xpadder

TECHNISCHE ANGABEN

Version 2008.01 Größe 460 KByte
Lizenz Freeware Sprachen Englisch

PRO & CONTRA

- einfach zu bedienen • unterstützt auch Shooter
- funktioniert mit jedem Gamepad
- nur auf englisch

Fazit Geniales, kleines Tool, mit dem Gamepad-Virtuosen alle Windows-Spiele und -Programme auf ihre Controller abstimmen können – Englisch sollten sie aber können.

EINSCHÄTZUNG Sehr gut

19-Zoll-TFT BenQ



Mit dem 19-Zoll-TFT **X900** erfüllt BenQ die Grundanforderungen von Spielern. Der Monitor schaltet mit 5 Millisekunden schnell genug für jedes Action-Spiel, und das entspiegelte Display eignet sich auch für helle Räume. Um die Spielambitionen zu unterstreichen, gibt es zwei voreingestellte Display-Profile für Action- und Rennspiele. Bei beiden leidet die Bildqualität aber deutlich. So wirken Schriften längst nicht mehr so scharf wie in der Standard-Einstellung, feine Linien pixeln deutlich auf und die Helligkeit wird reduziert. Die native Display-Auflösung von 1280x1024 strapaziert Mittelklasse-Grafikkarten nicht all zu stark, aktuelle Modelle wie eine Radeon HD 3850 oder eine GeForce 8600 liefern hier meist genügend Leistung.

Im Karton des **X900** liegt nur ein VGA-Kabel, eine DVI-Strippe suchen Sie vergebens. Auch bei der übrigen Ausstattung spart BenQ: HDMI gibt es genauso wenig wie einen integrierten USB-Verteiler oder einen Kopfhöreranschluss. Alles in allem bietet der **X900** viel zu wenig für die veranschlagten 250 Euro, obwohl die Bildqualität im Standard-Modus überzeugen kann. Denn für etwa 30 Euro weniger bekommen Sie den guten 22-Zoll-Monitor Samsung **226BW!** **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4562

X900

Ca. Preis 250 Euro Hersteller BenQ

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 19 Zoll Angeg. Reaktionszeit 5 ms
Helligkeit 300 cd/m² Native Auflösung 1280x1024
Kontrast 800:1 Max. Blickwinkel 160/160°

BEWERTUNG

- | | | |
|------------------------|--|--------------|
| Spielerleistung | • voll spieletauglich • befriedigende Interpolation bis 1024x768 | 34/40 |
| Bildqualität | • gute Helligkeitsverteilung • scharf ... • ... je nach Profil | 15/20 |
| Technik | • spiegelt nicht • gute Verarbeitung • Netztrennungstaste | 16/20 |
| Ausstattung | • DVI • kein DVI-Kabel • kein HDMI • keine Extras | 5/10 |
| Bedienung | • übersichtliches deutsches Menü • fummelige Bedienung | 7/10 |

Fazit Guter Spielmonitor mit magerer Ausstattung und keinerlei Extras. Für das gleiche Geld bekommen Sie den brillanten 22-Zöller Samsung 226BW!

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

77

Komplett-PC Acer



Für 1.000 Euro steht der PC **Aspire M5630** von Acer in den Einzelhandelsketten Euro-nics, Electronic Partner oder MediMaxx. Mit einem Vierkernprozessor Core 2 Quad Q6600, 2,0 GByte RAM und einer GeForce 8800 GTS mit 320 MByte Videospeicher verspricht der PC genügend Leistung für moderne Spiele. Mit **Unreal Tournament 3** hat der **M5630** keine Probleme – die Frameraten liegen mit 101,9 (1280x1024) und 76,9 fps (1680x1050) bei maximalen Details immer im ruckelfreien Bereich. Der begrenzte Videospeicher von 320 MByte lässt ein flüssiges Spielen von **Crysis** in hohen Details aber nicht zu, so dass der Dschungel-Shooter nur in mittleren Details jederzeit optimal läuft.

In dem kleinen Gehäuse herrscht Hitze und Enge. Dadurch müssen die Lüfter der Grafikkarte und des Prozessors unter Volllast aufdrehen – nichts für Spieler mit empfindlichen Ohren. Auch das DVD-Laufwerk macht sich deutlich bemerkbar. Mit 2,0 GByte RAM ist der **M5630** gut ausgestattet, zukünftiges Aufrüsten fällt aber unnötig kompliziert aus, da beide Speicherbänke belegt sind. Neben dem Rechner liegen im Karton noch die Vollversion **Flightsimulator X**, eine Standard-Tastatur sowie die sehr gute Spielerm Maus **Sidewinder** von Microsoft (86 Punkte, 12/2007). **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 4563

Aspire M5630

Ca. Preis 1.000 Euro Hersteller Acer

TECHNISCHE ANGABEN

CPU C2Q Q6600 Mainboard Acer EG31M (Intel P35)
Festplatte 500 GByte 3D-Karte GF 8800 GTS (320 MB)
RAM 2,0 GB DDR2 Laufwerke Liteon 8x DVD±R DL

BEWERTUNG

- | | | |
|------------------------|--|--------------|
| Spielerleistung | • gute Spieleleistung ... • ... nicht immer schnell genug für AA / AF | 32/40 |
| Ausstattung | • Sidewinder-Maus • Windows Vista • keine richtige Soundkarte | 14/20 |
| Technik | • leicht zu bedienen • DirectX-10-kompatibel • nicht komplett schraubenlos | 17/20 |
| Lautstärke | • deutlich hörbar unter Volllast • DVD-Laufwerk hörbar | 4/10 |
| Aufrüstbarkeit | • 2 PCI-Slots frei • enges Gehäuse • beide RAM-Bänke belegt | 7/10 |

Fazit Flotter, aber deutlich zu lauter Spiel-PC mit wenig Platz für späteres Aufrüsten. Die Ausstattung ist ordentlich, auch wenn eine richtige Spiele-Soundkarte fehlt.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

74

2.1-Lautsprecher Razer



Auf den ersten Blick überraschen bei Razers 400 Euro teuren Mako-Lautsprechern die eigenwilligen Satelliten mit ihrer nach unten gerichteten Klangöffnung. Bauartbedingt treffen die Schallwellen zuerst auf die Schreibtischoberfläche und breiten sich nach der Reflexion gleichmäßig in alle Richtungen aus. Daher müssen Sie die Lautsprecher nicht auf Ihre Sitzposition ausrichten, sondern bekommen rundum den identischen Klang. Die Kabelfernbedienung, an die Sie auch Kopfhörer oder MP3-Player anschließen können, arbeitet berührungsempfindlich, reagiert teilweise aber etwas träge und verschmiert aufgrund der schwarzen Lackierung schnell.

Im Spieletest donnern Kanonen und Einschläge wuchtig und verzerrungsfrei aus dem **Mako**. Bei Musik brilliert das System mit sehr hoher Auflösung auf allen Frequenzen und knochentrockenen Bässen. Den direkten Vergleich mit unserer 2.1-Referenz, dem **Motiv 2** von Teufel für 280 Euro, verliert das **Mako** wegen des geringeren Tieftonvolumens. Fazit: Wer bereit ist, für das schicke Design des **Mako** den hohen Preis von 400 Euro zu bezahlen, bekommt ein sehr gut klingendes 2.1-System – mehr Klangqualität für über 100 Euro weniger gibt's allerdings beim Teufel **Motiv 2**. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4573

5.1-Lautsprecher Logitech



Für 140 Euro bietet Logitechs 5.1-System **G51** einen soliden Subwoofer und vier Zweiwegesatelliten sowie eine sehr gute Kabelfernbedienung. Neben einem Ein- und Ausschalter sowie einer Lautstärkeregelung für alle Kanäle finden Sie dort Anschlüsse für ein Headset inklusive Mikrofonstummelschaltung. An der Fernbedienung regeln Sie auch die Upmix-Funktion, die Stereoquellen für alle fünf Boxen aufbereitet. Optisch passen Sie das **G51** Ihren Wünschen an, indem Sie ausgedruckte Motive unter die durchsichtige Plastikabdeckung der Satelliten stecken – ein Tool zum Erstellen der Verzierungen liegt bei.

In Spielen beeindruckt das **G51** durch krachende Explosionen und klare Raumklingauflösung. Das weite Abstrahlungsfeld der Satelliten lässt dabei Freiräume bei der Aufstellung, ohne dass es zu Klangverfälschungen kommt. Im direkten Vergleich zum 20 Euro teureren Konkurrenten **Concept E Magnum PE** (160 Euro) von Teufel zieht das **G51** klanglich trotzdem den Kürzeren: Der Subwoofer erreicht nicht annähernd die abgründigen Bässe des Teufel-Pendants, auch Mitten und Höhen klingen unausgewogener. Wer für mehr Klangqualität auf etwas Ausstattung verzichten kann, greift zum Teufel-System. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4379

Maus Speedlink



Laut einer griechischen Sage badete der Held Achilles im Wasser des Flusses Styx, was ihn unverwundbar machte – ein klarer Wettbewerbsvorteil. Den will Speedlink auch dem Käufer der **Styx**-Maus bieten: mit exaktem Laser, Mehrfachschuss und Makrofunktionen. Per Schalter können Sie die Anzahl der Mausklicks pro Tastendruck einstellen – in Schritten von einem einzelnen bis hin zu vier Klicks. Je nach Einstellung verändert sich dabei die Farbe des Mausekners. Den Untergrund tastet die **Styx** mit bis zu 2.200 dpi ab. Da sie aber mit maximaler Abtastrate sehr empfindlich reagiert, können Sie den Laser auf 1.600 oder 800 dpi drosseln.

Probleme machen die beiden Daumentasten, die sich nicht frei belegen ließen. Nur umständlich über die Makrofunktionen im mitgelieferten Treiber konnten wir die Tastenbelegung unseren Wünschen anpassen. Bei der Mausunterlage ist die **Styx** nicht wählerisch: Auf allen unseren Testpads reagierte sie jederzeit präzise, selbst auf Glas. Die Rasterung des Mausekners fällt deutlich zu schwach aus, so dass Sie in hitzigen Gefechten das ein oder andere Mal zu weit scrollen. Für 30 Euro liegt die Speedlink-Maus im Laden – ein fairer Preis, auch wenn ausschließlich Rechtshänder die Form der Maus bequem finden. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 1342

Mako

Ca. Preis 400 Euro

Hersteller Razer

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 25 Hz - 20 kHz Endstufen 3
Sinus-Leistung 300 Watt Decoder –
Fernbedienung Kabelfernbed. Extras Headset-Anschl.

BEWERTUNG

Klang Spiele	sehr gute Dynamik Stereobild druckvoller Bass	35/40
Klang Musik	präziser Bass sehr gute Auflösung ausgewogenes Klangbild	18/20
Pegel- festigkeit	sehr pegelfest auch bei hohen Lautstärken	18/20
Technik	sehr gut verarbeitet 300 Watt Sinus viel Freiraum bei Aufstellung	8/10
Ausstat- tung	Fernbedienung Kopfhörerausgang keine Standardboxenkabel	8/10

Fazit Sehr gut klingendes 2.1-System mit schickem Design, aber gewöhnungsbedürftiger Kabelfernbedienung. Zum Preis von 400 Euro im Konkurrenzvergleich zu teuer.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

87

G51

Ca. Preis 140 Euro

Hersteller Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 36 Hz - 20 kHz Endstufen 6
Sinus-Leistung 155 Watt Decoder –
Fernbedienung Kabelfernbed. Extras Headsetanschl.

BEWERTUNG

Klang Spiele	gute Räumlichkeit klare Auflösung starker Bass	30/40
Klang Musik	akzeptabler Bass gute Dynamik schwache Mitten	15/20
Pegel- festigkeit	gute Pegelfestigkeit Lautstärke reicht für mittlere Räume	16/20
Technik	gut verarbeitet 155 Watt Sinus feste Verkabelung	7/10
Ausstat- tung	Fernbedienung Headset-Anschluss Upmix Stereoingang	9/10

Fazit Dick ausgestattet und schreibstischtaugliches 5.1-System. Für 20 Euro Aufpreis klingt Teufels Concept E Magnum PE deutlich besser, belegt aber mehr Platz.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

77

Styx

Ca. Preis 30 Euro

Hersteller Speedlink

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung Kabel Anschluss USB
Abtastung Laser (2.200 dpi) Tasten 6+1
Pixel keine Angabe Mausekner 2-Wege

BEWERTUNG

Präzision	gute Präzision sehr schnell schwach gerastertes Mausekner	35/40
Technik	variable Abtastrate Tastenbelegung umständlich Treiber	16/20
Ausstat- tung	7 Tasten festes Gewicht kein interner Speicher	15/20
Ergonomie	guter Halt sehr groß nur für Rechtshänder	7/10
Ver- arbeitung	präzise Tasten geringe Spaltmaße gleitet leicht ungleichmäßig	6/10

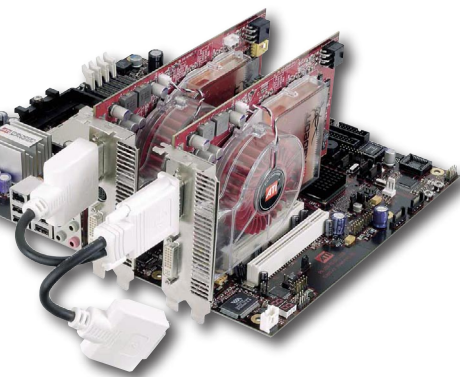
Fazit Spieler-Maus mit sinnvollen Extras – beispielsweise die variablen Feuer-Modi. Der Treiber hat allerdings noch Schwächen, die Tastenbelegung ist umständlich.

PREIS/LEISTUNG Gut

79

TECHtelmechtel

Zwei Radeon-Karten im Crossfire-Betrieb / PCI Express 2.0 / Radeon X2900 XT übertakten / Defekte Festplatte / Datei-Vorschau bringt Rechner zum Absturz



Ältere Radeon-Modelle benötigen für einen Crossfire-Betrieb noch eine Master-Karte – die aktuelle HD-Serie nicht mehr.

DVD
- Microsoft
DirectX 9

DVD-XL
- Nvidia Geforce-
Referenztreiber
- AMD Radeon-
Referenztreiber

gamestar.de
- Fachbegriffe ein-
fach erklärt
► Quicklink: L8

Crossfire installieren

Ich möchte meine Radeon X1950 Pro mit einer weiteren Karte des gleichen Modells verstärken. Muss ich dabei etwas beachten, etwa spezielle Treiber?

Johannes Schmid

Ihr System muss einige Voraussetzungen erfüllen, damit Sie zwei Radeon-Karten im Crossfire-Modus betreiben können. Zum einen brauchen Sie mehr als einen PCI-Express-Steckplatz. Die meisten aktuellen Mainboards haben zwar zwei PCIe-Slots, einige Varianten verfügen aber nur über einen. Zudem muss Ihr Mainboard zwingend mit einem Intel- oder AMD-Chipsatz ausgerüstet sein – Systempla-

tinien mit Chipsätzen von Nvidia unterstützen Crossfire nicht.

Eine der zwei Radeon-Karten muss im Fall der älteren X-Reihe (zu der auch Ihre X1950 Pro gehört) zudem eine »Crossfire Edition« sein. Diese Karten kosten meist ein wenig mehr als die normalen Modelle. Neuere Radeons wie eine HD 3850 brauchen diese »Master«-Karten nicht mehr. Ein weiterer Stolperstein ist der hohe Stromverbrauch. Bereits eine einzelne Radeon X1950 Pro zieht über 100 Watt aus dem Netzteil – für zwei Grafikkarten empfehlen wir daher ein Netzteil mit etwa 500 Watt Leistung. Spezielle Treiber brauchen Sie für den Betrieb nicht.

Dateiansicht

Jedesmal wenn ich meinen Video-Ordner öffne, springt die Prozessorauslastung auf 100 Prozent und Windows reagiert nur noch extrem träge oder stürzt ab. Wie kann ich das wieder ändern?

Steffen Maier

Die Vorschau-Ansicht Ihres Windows-Explorers ist Schuld an der Misere. Windows versucht die Videos in einer Miniaturansicht darzustellen. Ist die Filmdatei defekt, kann der Rechner durch diese Komfortfunktion abstürzen. Am einfachsten umgehen Sie das Problem, indem Sie die Datei-ansicht im Explorer ändern. Klicken Sie dazu auf »Ansicht« und wählen »Liste« oder »Details« aus. Danach wechseln Sie in das Menü »Extras/Ordneroptionen/Ansicht« und klicken auf »Für alle übernehmen«. Aber Achtung: Auch Bilddateien werden nun nicht mehr in einer Vorschauansicht präsentiert.

PCI Express 2.0

Mein aktueller Rechner verfügt laut Hersteller nur über eine PCI-Express-Schnittstelle vom

Typ 1.1. Kann ich dennoch einen neuen Radeon HD 3850 einsetzen, obwohl diese PCI-Express 2.0 unterstützt?

D. Backes

Kurze Antwort: Ja. PCI Express 2.0 ist wabwärtskompatibel zur älteren Version, das heißt jede aktuelle Grafikkarte passt auch in Mainboards mit PCI-Express-1.0-Steckplatz. Zwar wurde die Datenübertragungsrate von acht auf 16 Gigabyte pro Sekunde verdoppelt und Grafikkarten können nun bis zu 300 Watt aus dem Netzteil ziehen – relevante Leistungssteigerungen spüren Spieler aber nicht. Die neue Schnittstelle finden Sie zudem erst auf den aktuellen und recht teuren Mainboards mit Intels X38-Chipsatz oder den AMD-Chipsätzen 770, 790FX und 790X.

Rechner stürzt ab

In unregelmäßigen Abständen stürzt mein PC ab, egal ob ich spiele, im Internet surfe oder arbeite. Kurz vor dem »Blue-screen« höre ich ein leises Klicken aus dem Inneren. Klaus Schupe

Ein PC-Absturz kann viele Ursachen haben. Wenn Sie ein leises Klicken hören, könnte die Festplatte das Problem verursachen – vielleicht steht das Laufwerk kurz vor einem Defekt. Daher sollten Sie möglichst schnell Ihre Daten auf eine externe Festplatte sichern: Entweder kopieren Sie alle Daten von Hand oder überlassen die Arbeit speziellen Tools wie Partition Magic.

Radeon X2900 XT übertakten

Obwohl meine Radeon X2900 XT in aktuellen Spielen meist genügend Leistung liefert, würde ich dennoch gerne den ein oder anderen Frame mehr aus der Karte kitzeln. Der ATI-Treiber sperrt

aber den Zugriff auf das Übertakten-Menü. Stefan Moss

ATIs ehemaliges Topmodell X2900 XT zieht enorm viel Saft aus dem Netzteil, daher hat die Platine zwei Stromanschlüsse – einen sechspoligen und einen achtpoligen. Die meisten Netzteile haben aber nur die weit verbreiteten Sechspin-Stromstecker, die im Standardbetrieb auch ausreichen, um die Karte mit Strom zu versorgen. Um die Overdrive-Übertaktungsfunktion im Catalyst-Treiber zu aktivieren, müssen Sie die Karte zwangsläufig über einen sechspoligen und einen achtpoligen Stecker mit Energie versorgen. Wenn Ihr Netzteil über keinen zusätzlichen Stromstecker mit acht Pins verfügt, weichen Sie am besten auf ein separates Übertaktungsprogramm wie den Rivatuner aus. HW



Um eine Radeon X2900 XT per Overdrive übertakten zu können, muss Ihr Netzteil einen sechs- und einen achtpoligen Stromanschluss bieten.

So erreichen Sie GameStar

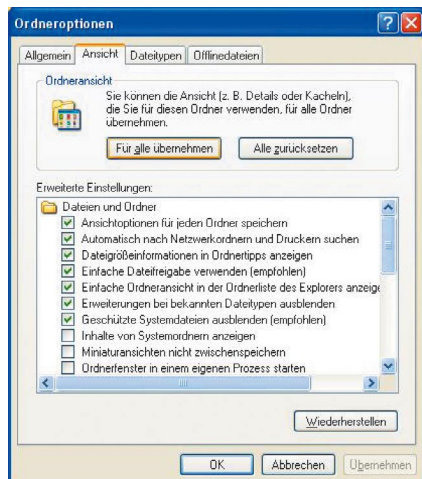
► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► 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

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.



Die Dateivorschau kann den Rechner zum Absturz bringen. In den Windows-Ordneroptionen lässt sich das verhindern.

Einkaufsführer

04/2008

Gleich sechs neue Grafikkarten steigen in die Bestenlisten bis 200 Euro und bis 400 Euro neu ein. Im Zuge unseres Schwerpunktes haben wir zudem die Wertung älterer Karten angepasst. Preissenkungen bei den Grafikkarten führten außerdem zu einer Modernisierung unserer Selbstbau-PCs.

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 775	
Core 2 Duo E4500 Boxed	110 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P31 Neo-F	60 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte PCI Express	
Sapphire Radeon HD 3650 / 512 MB	100 €
Soundkarte	
Creative Audigy SE OEM	20 €
Festplatte	
Seagate 7200.10 160 GByte SATA	45 €
DVD-Brenner	
Sony AD7200A/S	35 €
Gehäuse	
Sharkoon Revenge Eco. inkl. 430 Watt	70 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	485 €
Schnellere Grafikkarte	+60 €
Point of View GF 9600 GT / 512 MB	160 €
Günstigere Soundkarte	-20 €
Onboard-Sound auf Mainboard	0 €

Fazit Spieletauglicher PC mit ausgereiften Komponenten und schnellem Prozessor. Dank ausreichender Leistung mittelfristig ein flotter Spielerechner.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q6600 Boxed	220 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Foxconn P35AX-S	80 €
Arbeitsspeicher	
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit	100 €
Grafikkarte PCI Express	
Zotac GeForce 8800 GTS / 512 MB	250 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Gamer	70 €
Festplatte	
Western Digital Caviar SE16 500 GByte	85 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B	50 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	100 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	955 €
Günstigere Grafikkarte	-50 €
Sparkle GeForce 8800 GT / 512 MB	200 €
Günstigere Festplatte	-40 €
Seagate 7200.10 160 GByte SATA	45 €

Fazit Sehr schneller Spielerechner mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Core 2 Quad Q6600 und GeForce 8800 GTS 512 MB (DirectX 10).

Preis/Leistung Sehr gut



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q6600 Boxed	220 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS 9700 LED	50 €
Mainboard PCI Express	
MSI P35 Neo2-FIR	100 €
Arbeitsspeicher	
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit	100 €
Grafikkarte PCI Express	
MSI NX8800 Ultra / 768 MB	500 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Gamer	70 €
Festplatte	
2x Western Digital SE16 500 GB	170 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B	50 €
Gehäuse	
Lian Li PC7B Plus II inkl. Corsair 550VX	155 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	1.415 €
Günstigere Grafikkarte	-250 €
Zotac GeForce 8800 GTS / 512 MB	250 €
Günstigeres RAM	-55 €
MDT DDR2-800 2,0 GByte Kit	45 €

Fazit Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und zwei Grafikkarten für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sparkle PX88GT512D3** **NEU**
► 83 ► 200 € ► 04/08 ► -
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10 / GeForce 8800 GT / 512 MB
- Zotac GeForce 9600 GT Amp!** **NEU**
► 81 ► 170 € ► 04/08 ► -
schnell, leise, übertaktet, DirectX 10 / GeForce 9600 GT / 512 MByte
- Point of View GF 9600 GT** **NEU PREISTIPP**
► 80 ► 160 € ► 04/08 ► -
kaum langsamer als 9600GT Amp!, leise, DX 10 / GF 9600 GT / 512 MB
- HIS Rad. HD 3850 IceQ3 TurboX** **UPDATE**
► 80 ► 200 € ► 03/08 ► -
schnell, leise, übertaktet, DX 10.1 / Radeon HD 3850 / 512 MByte
- MSI RX3850 OC Edition** **NEU**
► 79 ► 160 € ► 04/08 ► (01805) 251 521
langsamer als HIS IceQ, DirectX 10.1 / Rad. HD 3850 / 256 MB

PCIe AB 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Gainward 8800 GTS GS GLH 1024 MB** **NEU**
► 88 ► 350 € ► 04/08 ► (089) 898 990
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10 / GeForce 8800 GTS / 1,0 GB
- MSI NX8800 GTS OC-Edition** **UPDATE**
► 87 ► 290 € ► 02/08 ► (01805) 251 521
sehr schnell, leise, DirectX 10 / GeForce 8800 GTS / 512 MByte
- Asus GeForce 8800 GT 1024 MB** **NEU**
► 86 ► 280 € ► 04/08 ► (02102) 959 90
sehr schnell, leise, gute Ausstattung, DX 10 / GeForce 8800 GT / 1,0 GB
- Gigabyte NX88T512H-B** **PREISTIPP**
► 85 ► 230 € ► 01/08 ► (01803) 428 468
sehr schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GT / 512 MByte
- Zotac GeForce 8800 GTS** **UPDATE**
► 85 ► 250 € ► 02/08 ► -
sehr schnell, DX 10 / GeForce 8800 GT / 512 MByte

PCIe AB 400 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- MSI NX8800 Ultra** **UPDATE**
► 87 ► 500 € ► 09/07 ► (01805) 251 521
extrem schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 Ultra / 768 MByte
- EVGA 8800 Ultra Superclocked** **UPDATE**
► 84 ► 700 € ► 07/07 ► (089) 189 049 11
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 Ultra / 768 MByte
- MSI NX8800GTX** **PREISTIPP**
► 82 ► 400 € ► 01/07 ► (01805) 251 521
sehr schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GTX / 768 MByte
- EVGA GeForce 8800 GTX KO ACS3** **UPDATE**
► 82 ► 500 € ► 04/07 ► (089) 189 049 11
sehr schnell, übertaktet, DirectX 10 / GeForce 8800 GTX / 768 MByte
- Asus 8800 GTX Aqatank** **UPDATE**
► 82 ► 640 € ► 07/07 ► (02102) 959 90
sehr schnell, übertaktet, DirectX 10 / GeForce 8800 GTX / 768 MByte

AGP



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sapphire HD 2600 XT** **PREISTIPP**
► 70 ► 80 € ► 01/08 ► (01805) 727 744 73
schnell und sehr leise / Radeon HD 2600 XT / 256 MByte
- Gecube Radeon X1950 XT** **UPDATE**
► 67 ► 160 € ► 05/07 ► -
schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB
- Gainward Bliss 7800GS+ 512MB** **UPDATE**
► 62 ► 230 € ► 01/07 ► (089) 898 990
sehr schnell, leise / GeForce 7900 GT / 512 MByte
- Gecube Radeon X1950 Pro** **UPDATE**
► 61 ► 120 € ► 01/07 ► -
sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MByte
- EVGA GeForce 7800 GS CO Superd.** **UPDATE**
► 56 ► 120 € ► 04/06 ► (089) 189 049 11
sehr schnell, Shader 3.0 / GeForce 7800 GS / 256 MByte

Monitore

17-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC Multisync 70GX2
 ► 90 ► 280 € ► 08/06 ► (089) 996 990
 voll spielefähig, brillante Farben, 4 USB-Ports, DVI

2 NEC Multisync LCD1770NX
 ► 88 ► 220 € ► 03/05 ► (089) 996 990
 voll spielefähig, höhenverstellbar

3 Hyundai Q70U **PREISTIPP**
 ► 86 ► 200 € ► 08/06 ► (06146) 90 40
 voll spielefähig, höhenverstellbar, gute Interpolation

4 Samsung Syncmaster 730BF
 ► 86 ► 210 € ► 08/06 ► (01805) 121 213
 voll spielefähig, kräftige Farben

5 Viewsonic VG730M **UPDATE**
 ► 82 ► 200 € ► 05/07 ► (02154) 918 80
 voll spielefähig, gute Interpolation, höhenverstellbar

19-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC Multisync 90GX2
 ► 91 ► 320 € ► 02/06 ► (089) 996 990
 extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

2 Asus PG191
 ► 90 ► 260 € ► 10/06 ► (02102) 959 90
 extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer

3 Benq FP93GX+ **PREISTIPP**
 ► 84 ► 210 € ► 08/07 ► (0800) 114 65 88
 extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

4 Viewsonic VX922
 ► 83 ► 260 € ► 08/06 ► (02154) 918 80
 voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

5 Benq X900 **NEU**
 ► 77 ► 250 € ► 04/08 ► (0800) 114 65 88
 voll spielefähig, DVI, ordentliche Verarbeitung

TFTs 20 – 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 20WGX2 Pro
 ► 91 ► 450 € ► 10/07 ► (089) 996 990
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf, brillante Farben / 20 Zoll

2 HP W2207H **UPDATE**
 ► 89 ► 290 € ► 03/08 ► —
 voll spielefähig, tolle Farben, sehr scharf, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

3 Samsung Syncmaster 226BW **PREISTIPP**
 ► 88 ► 260 € ► 09/07 ► (01805) 121 213
 voll spielefähig, sehr gute Bildqualität, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

4 Samsung 225BW
 ► 85 ► 270 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll

5 Acer X222W
 ► 83 ► 220 € ► 09/07 ► (0800) 244 49 99
 voll spielefähig, brillante Farben, spiegelt, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

TFTs > 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo HD2441W
 ► 91 ► 1.260 € ► 01/08 ► (02153) 733 400
 voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

2 Dell Ultrasharp 2407WFP **UPDATE**
 ► 87 ► 700 € ► 04/07 ► (0800) 686 33 55
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

3 Dell Ultrasharp 3007WFP **UPDATE**
 ► 85 ► 1.300 € ► 05/06 ► (0800) 686 33 55
 spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP, tolle Farben / 30 Zoll

4 LG L245WP **PREISTIPP**
 ► 84 ► 580 € ► 09/07 ► (01805) 471 784
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

5 Viewsonic VX2435WM
 ► 84 ► 640 € ► 09/07 ► (02154) 918 80
 spielefähig, viele Schnittstellen, 16:10-Breitbild, Full HD / 24 Zoll

Mainboards

SOCKEL 775
BIS 100 €
PENTIUM / CELERON / CORE 2

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI P35 Neo2-FIR
 ► 91 ► 100 € ► 03/08 ► (01805) 251 512
 Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

2 Gigabyte EP35-DS3
 ► 88 ► 100 € ► 03/08 ► (01803) 428 468
 Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

3 Asus P5K Pro
 ► 85 ► 100 € ► 03/08 ► (02102) 959 90
 Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

4 Foxconn P35 AX-S **PREISTIPP**
 ► 83 ► 80 € ► 03/08 ► (040) 471 103 691
 nur zwei RAM-Slots / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

5 Abit IP35 **UPDATE**
 ► 83 ► 90 € ► 03/08 ► (0031) 773 204 428
 nur DDR2-800 / kein Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

SOCKEL 775
AB 100 €
PENTIUM / CELERON / CORE 2

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 EVGA nForce 680i SLI A1
 ► 95 ► 190 € ► 06/07 ► (089) 189 049 11
 Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Nforce 680i / PCI Express

2 Asus Commando **PREISTIPP**
 ► 93 ► 130 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
 Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel P965 / PCI Express

3 Asus P5W DH Deluxe **UPDATE**
 ► 91 ► 130 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
 lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express

4 MSI P6N SLI Premium
 ► 89 ► 130 € ► 06/07 ► (01805) 251 512
 sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Nforce 650i SLI / PCI Express

5 MSI P35 Platinum **UPDATE**
 ► 89 ► 130 € ► 08/07 ► (01805) 251 512
 Crossfire / Penryn-fähig / PCI Express

SOCKEL AM2
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless
 ► 90 ► 120 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
 sehr gut ausgestattet, schnell / Nforce 590 SLI / PCI Express

2 Gigabyte 790FX-DQ6
 ► 90 ► 200 € ► 01/08 ► (01803) 428 468
 sehr schnell, vier Grafikkarten-Slots / 790FX / PCI Express 2.0

3 Foxconn C51XEM2AA **PREISTIPP**
 ► 88 ► 80 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
 sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 590 SLI / PCI Express

4 MSI K9N SLI-2F
 ► 78 ► 70 € ► 09/06 ► (01805) 251 512
 lautlos, umfangreiches BIOS / Nforce 570 SLI / PCI Express

5 Abit KN9 SLI
 ► 78 ► 100 € ► 09/06 ► (0031) 773 204 428
 lautlos, Übertakter-Board / Nforce 570 SLI / PCI Express

SOCKEL 939
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 1XX

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.
 ► 86 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849
 extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

2 MSI K8N Diamond Plus
 ► 85 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512
 sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI / PCI Express

3 Asus A8R32-MVP Deluxe
 ► 84 ► 160 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
 sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200 / PCI Express

4 Asus A8N-SLI Premium **PREISTIPP**
 ► 83 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
 sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

5 Asus A8N-SLI Deluxe
 ► 76 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90
 extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI / PCI Express

Sound

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Soundblaster X-Fi Elite Pro
 ► 91 ► 240 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
 perfekter EAX-Klang, dicke Ausstattung, aber teils Probleme unter Vista

2 Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty
 ► 86 ► 120 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00
 sehr guter Klang, satter Bass, teils Raumklang-Probleme unter Vista

3 Soundblaster Audigy 4 Pro
 ► 86 ► 250 € ► 03/05 ► (0035) 143 800 00
 umfangreiche Ausstattung, nur EAX 4.0, aber teils Probleme unter Vista

4 Soundblaster X-Fi Xtreme Music **PREISTIPP**
 ► 84 ► 60 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
 perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

5 Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer
 ► 83 ► 70 € ► 02/07 ► (0035) 143 800 00
 perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Concept F
 ► 93 ► 230 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
 bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

2 Teufel CEM Power Edition **PREISTIPP**
 ► 91 ► 160 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00
 exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

3 Teufel Concept G THX 7.1
 ► 90 ► 250 € ► 01/05 ► (030) 300 93 00
 exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

4 Creative Gigaworks S750
 ► 87 ► 370 € ► SH01/04* ► (0035) 143 800 00
 Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

5 Creative Gigaworks G500 THX
 ► 85 ► 240 € ► 02/06 ► (0035) 143 800 00
 guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

2.1-BOXEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Motiv 2
 ► 95 ► 280 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
 bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, druckvoller Bass, Fernbedienung

2 Teufel Concept C
 ► 87 ► 120 € ► 09/06 ► (030) 300 93 00
 sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass

3 Razer Mako **NEU**
 ► 87 ► 400 € ► 04/08 ► (01805) 125 133
 sehr guter Klang, druckvoller Bass, pegelfest

4 Creative Labs I-Trigue L-3600
 ► 83 ► 110 € ► — ► (0035) 143 800 00
 Spitzen-Sound in ansprechendem Design

5 Logitech Z-3 **PREISTIPP**
 ► 77 ► 60 € ► — ► (069) 920 321 65
 sehr guter Klang, gute Verarbeitung

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sennheiser PC 350 **UPDATE**
 ► 91 ► 150 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96
 bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

2 Beyerdynamic MMX 300
 ► 91 ► 300 € ► 01/08 ► —
 extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte

3 Sennheiser PC 165/166 USB
 ► 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 UPDATE

►96 ►70 € ►12/07 ►(01805) 125 133
optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

2 Logitech G9 UPDATE

►94 ►70 € ►12/07 ►(069) 920 321 65
extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für Rechtshänder

3 Logitech G5, zweite Edition UPDATE

►93 ►50 € ►06/07 ►(069) 920 321 65
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

4 Logitech MX518 PREISTIPP

►92 ►40 € ►05/05 ►(069) 920 321 65
sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtaste

5 Razer Copperhead

►92 ►70 € ►02/07 ►(01805) 125 133
hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G15, zweite Edition

►80 ►70 € ►12/07 ►(069) 920 321 65
präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

2 Logitech DiNovo Edge

►79 ►160 € ►06/07 ►(069) 920 321 65
edle Design-Tastatur mit praktischen Extras

3 Logitech G11 PREISTIPP

►78 ►50 € ►02/07 ►(069) 920 321 65
präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display

4 Microsoft Reclusa

►76 ►50 € ►08/07 ►(0800) 181 29 68
sehr guter Tastenanschlag, beleuchtet, wenige Extra-Tasten

5 Enermax Aurora UPDATE

►70 ►60 € ►02/07 ►(0800) 363 76 29
präzise Notebook-Tastatur aus Aluminium ohne Extras



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G25

►89 ►220 € ►12/06 ►(069) 920 321 65
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

2 Logitech Momo Racing FF

►80 ►120 € ►02/05 ►(069) 920 321 65
gutes Force Feedback, tolle Pedale

3 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

►77 ►110 € ►03/06 ►(09123) 965 80
sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

4 Thrustmaster F1 Force Feedback

►77 ►160 € ►01/03 ►(09123) 965 80
exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik

5 Speedlink 4in1 Leather FF Wheel PREISTIPP

►72 ►60 € ►02/05 ►(01805) 125 133
sehr stabil, sehr gute Pedale



MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Gamers Wear Slickride

►87 ►20 € ►06/06 ►(0821) 907 96 14
extrem präzise, sehr guter Halt, Kunststoff-Pad

2 Compad Speedpad PREISTIPP

►86 ►15 € ►02/03 ►(0761) 585 36 67
kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

3 Ratpadz Ratpad G5

►86 ►20 € ►08/06 ►(0521) 875 10 13
gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

4 Razer Exactmat

►86 ►30 € ►11/04 ►(01805) 125 133
zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

5 Kryptec X-Board V2 UPDATE

►85 ►15 € ►03/05 ►(02275) 915 930
stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Big Ben Wireless Gamepad PREISTIPP

►80 ►30 € ►12/07 ►(02271) 498 590
präzise Analogsticks, kabellos, gummiert, aber störanfälliger Sender

2 Microsoft Xbox 360 Wireless UPDATE

►79 ►40 € ►04/07 ►(0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

3 Microsoft Xbox 360 Controller

►78 ►30 € ►02/07 ►(0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

4 Logitech Cordless Rumblepad 2

►77 ►35 € ►03/06 ►(069) 920 321 65
präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

5 Thrustmaster Wireless Dual

►76 ►40 € ►03/06 ►(09123) 965 80
präzise, Force Feedback, Funkübertragung



JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Saitek X52 Pro UPDATE

►90 ►160 € ►02/07 ►(089) 546 757 0
sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

2 Logitech Freedom 2.4

►84 ►50 € ►02/07 ►(069) 920 321 65
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

3 Thrustmaster Flightstick X

►73 ►25 € ►02/08 ►(09123) 965 80
solider Joystick für unkomplizierten Flugpaß, viele Knöpfe

4 Hama Outlandish PREISTIPP

►70 ►20 € ►02/07 ►(09091) 50 20
präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

5 Logitech Attack 3

►68 ►20 € ►02/07 ►(069) 920 321 65
präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder



Spiele-Notebooks

BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI GX600-7525VHP Extreme

►80 ►1.200 € ►02/08 ►(01805) 251 521
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

2 Asus G15

►80 ►1.400 € ►08/07 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Asus G1

►76 ►1.200 € ►06/07 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo T7200 / GeForce Go 7700 / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

4 Acer Aspire 5920G

►74 ►1.000 € ►09/07 ►(0800) 224 49 99
Core 2 Duo T7300 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

5 One Notebook C6420 PREISTIPP

►69 ►900 € ►08/07 ►(04465) 94 40
Core 2 Duo T7100 / GeForce 8600M GT / 1,0 GB RAM / 15,4 Zoll



AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Alienware Area-51 m 9750

►86 ►2.700 € ►10/07 ►(0800) 100 20 79
Core 2 Duo T7400 / Zx GeForce 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

2 Cybersystem SR17

►85 ►3.000 € ►Online ►Quicklink: 4455
Core 2 Extreme X7900 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

3 Dell XPS M1730 PREISTIPP

►84 ►2.200 € ►01/08 ►(01805) 224 465
Core 2 Duo T7500 / Zx GeForce 8700M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

4 Dell XPS M1710

►84 ►2.200 € ►08/07 ►(01805) 224 465
Core 2 Duo T7600 / GeForce Go 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

5 Toshiba Satellite X200-21P

►84 ►2.500 € ►03/08 ►—
Core 2 Duo T7700 / Zx GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll



Kühler

PROZESSOREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Zalman CNPS 9700 LED

►90 ►50 € ►06/07 ►(01805) 905 071
leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

2 Scythe Ninja PREISTIPP

►86 ►40 € ►12/06 ►(040) 711 890 36
leise, gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 815 g

3 Thermalright SI-128 + Papst 4412

►79 ►65 € ►12/06 ►(04392) 916 10
Lüfter: Papst 4412 F/2GLL / Sockel 939, AM2, 775 / 510 g

4 Asus Silent Square Pro

►78 ►40 € ►06/07 ►(02102) 959 90
leise, solide Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 820 g

5 Coolermaster Hyper UC

►77 ►30 € ►12/06 ►(0821) 588 640
laut bei Vollast / Sockel 939, AM2, 775 / 578 g



GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Zalman VF900-Cu LED

►90 ►30 € ►10/06 ►(01805) 905 071
sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

2 Arctic Cooling Accelero X2 PREISTIPP

►84 ►15 € ►10/06 ►—
hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte

3 Silenx Ixtrema GPU-Cooler Cu

►81 ►25 € ►10/06 ►(0043) 189 022 19
gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

4 Titan Eagle TTC-CSC82TB

►75 ►30 € ►10/06 ►(02433) 940 180
gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler

5 Thermalright V1-Ultra

►63 ►30 € ►10/06 ►(04392) 916 10
solide Kühlleistung, fummelige Montage



Laufwerke

DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 LG GGW-H10N

►84 ►400 € ►09/07 ►(01805) 47 37 84
brennt CDs, DVDs und Blu-rays, liest zudem noch HD DVDs

2 Plextor PX-716SA

►83 ►110 € ►07/05 ►(032) 272 555 22
sehr guter und schneller DVD-Brenner mit Serial-ATA-Anschluss

3 TDK 1616N

►82 ►120 € ►11/04 ►(0800) 181 05 85
schneller Dual-Layer-Brenner, schickes Design

4 TRAXDATA ND-3500A

►80 ►90 € ►11/04 ►(02162) 951 661
flotter Dual-Layer-Brenner

5 Toshiba SD-5472 PREISTIPP

►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 PREISTIPP

►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

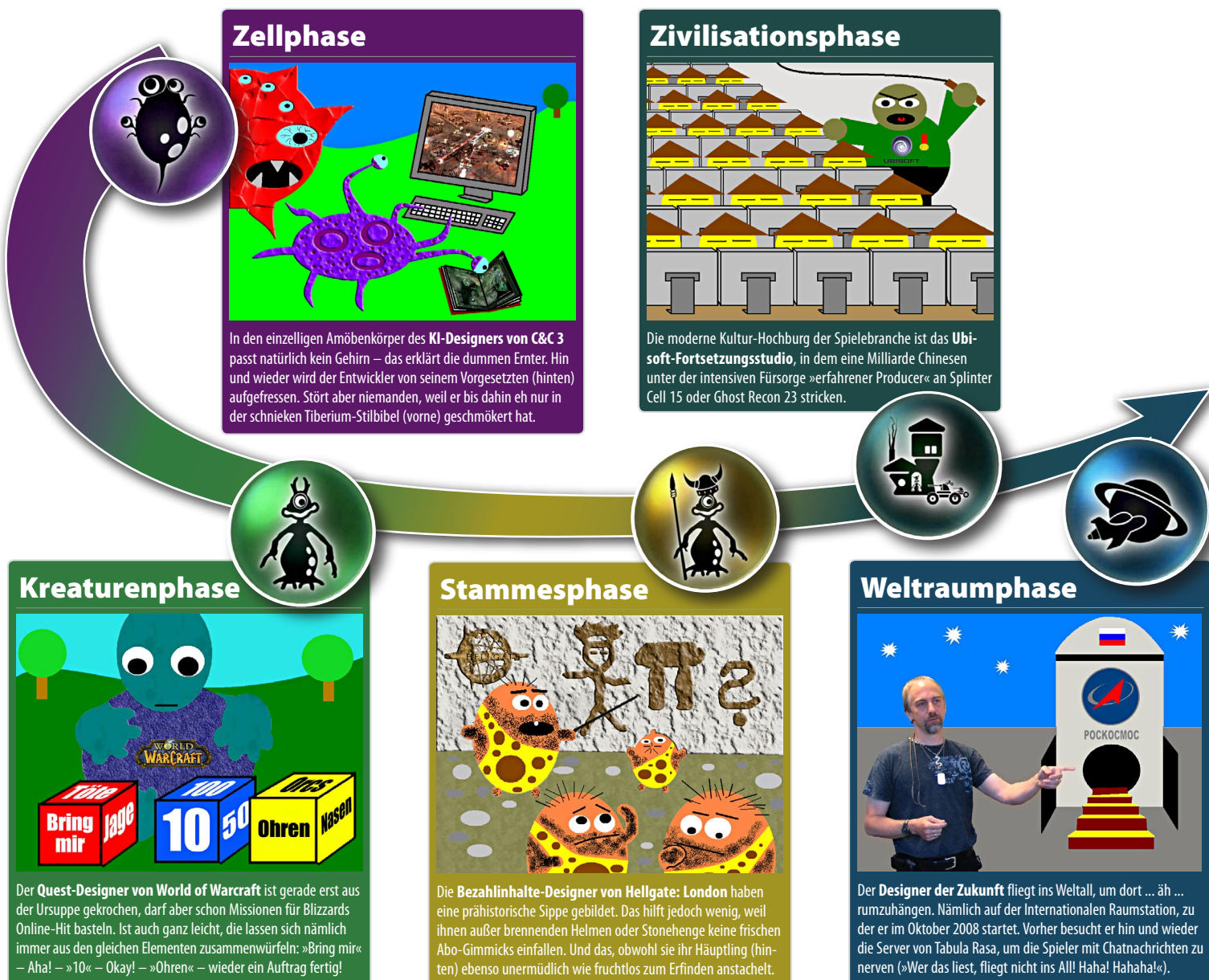
5 MSI MS-8216

►83 ►25 € ►— ►(069) 408 931 91
hohe Lesegeschwindigkeit



Viva la Evolution!

Spore simuliert die Evolution einer Lebensform in fünf Phasen. Das kommt nicht von ungefähr, denn Spieledesigner durchlaufen dieselben Entwicklungsstufen.



Gamestar-Fotoroman Folge 104: UNGEZIEFER





Am
**Kiosk erscheint
GameStar 05/2008
am 26. März!**
Vorab-Infos: www.gamestar.de

**Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!**
www.gamestar.de/abo

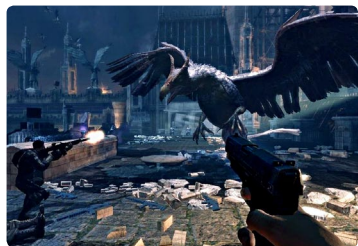
Preview: Starcraft 2

Irvine in Kalifornien funktioniert derzeit wie ein Magnet. Angezogen werden Spieleredakteure, denn dort entsteht bei Blizzard gerade der Echtzeit-Strategietitel **Starcraft 2**. Wir lassen uns nur zu gerne wieder locken, denn bei unserem Besuch dürfen wir angeblich nicht nur Terraner und Protoss anspielen, sondern wohl endlich auch die insektenartigen und schleimigen Zerg. Wir sind gespannt und berichten ausführlich!



Test: C&C 3: Kanes Rache

Zwei neue Unterfraktionen für jede Seite und ein neuer Kampagnen-Modus – das sollen die wichtigsten Zutaten des Addons zu **Command & Conquer 3** werden. Wir verraten Ihnen, ob Nod, GDI und Scrin von Beginn an ausbalanciert sind.



Preview: Legendary: The Box

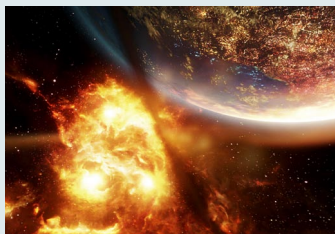
Wir wagen es zwar nicht, die Büchse der Pandora zu öffnen, aber wir schauen uns an, was passiert, wenn es jemand tut: Der mit Fabelwesen vollgepfropfte Ego-Shooter **Legendary: The Box** entsteht bei Spark Unlimited und wird von der Unreal-Engine befeuert.

Preview: Sacred 2

Ausgerechnet in San Francisco schauen wir uns die neueste Version des deutschen Action-Rollenspiels **Sacred 2** an, anlässlich der Games Developers Conference. Wir sind gespannt, ob Ascaron die schöne Landschaft von **Sacred 2** nun mit Inhalt gefüllt hat.

Geforce 9800 GX2

Im nächsten Monat bringt Nvidia mit der Geforce 9800 GX2 die erste neue High-End-Grafikkarte seit geraumer Zeit. Das riesige Modell vereint als SLI-Gespann zwei Geforce 8800 GTS auf einer Platine. Was das 250-Watt-Ungeheuer in Spielen leistet, lesen Sie in unserem Test.



Report: Datenschutz für Spieler

Heißes Thema: die seit dem ersten Januar in Kraft getretene **Vorratsdatenspeicherung**. Wie sicher sind Sie im Netz, wo lauern die Gefahren? Wie lange und sicher werden Angaben für Online-Rollenspiele gehortet? Wir forschen nach und sagen Ihnen, wie privat Ihre Personaldaten bleiben.



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 André Horn
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.
Vorstand York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur Michael Trier (verantwortlich)
Leitende Redakteure Christian Schmidt, Daniel Visarius
Redaktion Yassin Chakhchoukh (Praktikum), Franz Philipp Dubberke (Trainee), Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins

Director of Online and New Business Gunnar Lott
Online Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Martin Le (Praktikum), Christian Merkel, Michael Obermeier (Trainee)
DVD-Produktion Rainer Bachmaier (Diplomant), Alexander Beck, David Bhulapatna (Ltd.), Christoph Klapetek, Patrick Maier (Trainee), Sascha Mutschler, William Patin, Toni Schwaiger (Ltd.)
Ressortleitung Layout und Grafik Sigrun Rüb
Layout und Grafik Roland Wolf
Special Projects Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor (Trainee)
Redaktionsassistent Isa Stamp, Anita Thiel, Annie Weißenberger
Freie Mitarbeiter Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, André Linken, Georg Wieselsberger, Knut Gollert, Utz Wasner

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 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Anschrift wie Redaktion
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland Josef Kreitmair (-243)
Assistentin Melanie Stahl (-738)
B2B/Kundenmanagement Stefan Rörig (Ltd.) (-722), Manuela Eue (-156)
Vertriebsmarketing Matthias Weber (Ltd.) (-154), Claudia Völk (-218), Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)
Vertrieb Handelsauflage MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113
E-Mail: mzv@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage (IVW Q IV/2007): 201.847 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 1/2008) 26.185.899 Page Impressions
5.259.870 Visits

ACTA AWA 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.

Anzeigen Anschrift der Redaktion
Stellv. Anzeigenleitung (verantwortlich) Klaus Maurer (-673)
Anzeigenverkaufsleitung Online/Crossmedia Carsten Rauh (-671)
Key Account Manager/Markenartikel Online Vasili Tsialis (-321)
Mediaberatung Christoph Knittel (-629)
Teamassistentin Anzeigen/Marketing Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672
Digitale Anzeigenannahme Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Anzeigenpreise Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1.10.2007.
HypoVereinsbank, BLZ 700 202 70, Konto-Nr. 51 44 30 20
Zahlungsmöglichkeiten Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 59 95 65 800
München

Produktion, Rechtliches Erfüllungsort, Gerichtsstand
Produktionsleitung Heinz Zimmermann
Druck und Beilagen Ooswald GmbH & Co, Megapac
IDG Entertainment Media GmbH

© Copyright H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
Layout-Entwurf H2DESIGN.de

Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer HefedVDs 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.