



GameStar 05/2008

Viel passiert

GameStar.de!

Unsere Webseite GameStar.de ist eines der größten Spiele-Portale der Welt – und seit Mitte März komplett erneuert. Der Funktionsumfang ist gigantisch angewachsen,

das Design auf dem neuesten Stand. Mehr zum Thema lesen Sie auf Seite 10. Selbst ausprobieren? www.gamestar.de!



GameStar-WoW!

Die zweite Ausgabe unserer komplett neu aufgesetzten Sonderheftreihe zu World of Warcraft ist am Kiosk! Im neuen WoW-Magazin gibt's alle Fakten zu Wrath of the Lich King, und wir stellen Ihnen alle neuen Gebiete, Instanzen und Änderungen vor, die mit Patch 2.4 auf Abenteuer warten. Ab dem 28.3.2008 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.



Weltpremiere: Sims 3

Auch wenn **World of Warcraft**, **Counterstrike** oder **Battlefield** das nicht gerne hören: Die populärste Spieleserie der Welt heißt **Die Sims**. Allein in Deutschland wartet über eine Million Spieler sehnsüchtig auf den dritten Teil. Unser Redakteur Daniel Matschijewsky ist nach San Francisco geflogen, um sich vor Ort bei EA alle Neuerungen zeigen und erklären zu lassen – wir berichten exklusiv. Zurück in Deutschland plünderte Daniel das GameStar-Archiv für sein Historien-Video zur Geschichte der Sims; am Ende stand ein ganzer Regalmeter leer (S. 22, DVD).

Von Verbotten und Verboten

Für Spieler waren die zurückliegende Wochen die ereignisreichsten seit langem.

- 20. Februar: Das Amtsgericht München lässt das Spiel **Condemned** beschlagnahmen. Die ganze Geschichte und ihre Konsequenzen: S. 152.
- 24. Februar: Electronic Arts will Take 2 übernehmen. Was bedeutet das für die **GTA**-Serie? Die Hintergründe lesen Sie auf S. 150.
- 25. Februar: Im Ringen um die Zukunft der Games Convention fällt die Entscheidung, die Messe zieht ab 2009 nach Köln. Warum das nicht ohne Risiko ist, kommentieren wir auf den Seiten 6 und 7.
- 5. März: Die Spieleforscher der Welt versammeln sich in Köln, um zu diskutieren, was die Wissenschaft inzwischen weiß. Wir waren dabei (S. 144).

Alte Bekannte

Langjährige GameStar-Leser dürfen sich in dieser Ausgabe über ein Wiedersehen mit zwei alten Bekannten freuen. **Martin Deppe** (oben) gehörte zum Gründungsteam von GameStar und war bis 2002 stellvertretender Chefredakteur. Heute arbeitet Martin als Spiele-Producer und freier Journalist. **Die Siedler**-Serie kennt er wie seine Westentasche, für uns hat er das Addon **Reich des Ostens** getestet (Seite 94).

Auch **Roland Austinat** ist Spieleredakteur-Urgestein. GameStar-Veteranen haben ihn zwischen 2004 und 2006 als US-Korrespondenten kennengelernt. Roland lebt in San Francisco und hat für uns die skurrile Mini-Messe »EIEIO« des Publishers Gamecock besucht. Und sich von der Partystimmung anstecken lassen: »Nur 2,5 Stunden Schlaf – ich hätte vielleicht nicht bis zur letzten Band bleiben sollen!« Seine Previews zu **Dungeon Hero** und **Velvet Assassin** kamen trotzdem pünktlich (S. 54, 59).



Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



22 Titel Die Sims 3

DVD
- Historien-Video

Ein komplett neues Sims-Spiel! Doch was kann man am erfolgreichsten Spiel aller Zeiten eigentlich verändern? Und was sollte man verändern? Wir haben Electronic Arts besucht und berichten ebenso exklusiv wie ausführlich von Die Sims 3.



Titel

36 Starcraft 2 Die ganze (Spiele-)Welt schaut nach Kalifornien, denn dort entsteht derzeit Starcraft 2. Wir schauen nicht, wir spielen – auch die bisher geheimen Zerg!

Titelstory

Die Sims 3

Mega-Preview	22	Die neuen Sims	28
Die Sims-Chronik	24	Zu Besuch bei EA	29
Grenzenlose Sims-Freiheit	26	Entwickler-Check	29
		Hätten Sie's gewusst?	30
		Die Zeit rennt	32
		KI-Baukästen	33

Aktuell

News	6
GameStar.de: Die neue Seite!	10
GameStar Liga	14
Termin-Update + Warteliste	16

Previews

Kurzreviews

Chronicles of Spellborn	18
Witches	18
Damnation	18
Windchaser	19
Project Origin	20
Salvation	20
Highlander	20
Goin' Downtown	21
Lego Indiana Jones	21
Red Faction: Guerilla	21

Previews

Starcraft 2	36
Prototype	44
Mirror's Edge	50
Dungeon Hero	54
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	56
Velvet Assassin	59
Legendary	60
Worldshift	62
The Abbey	64

Tests

Das GameStar-Team	68
Der Spiele-Wertungskasten	70

DVD-Highlights



Nibiru ist ein hoch spannendes Adventure der Black Mirror-Entwickler. Im Mittelpunkt der packenden Story steht das Projekt Nibiru – eine Geheimwaffe der Nazis? Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Archäologiestudenten Martin Holan und sollen das dunkle Geheimnis lüften.

Beta-Client Worldshift

Exklusiv bei uns gibt's den Client für die offene Beta zum Strategie-Rollenspiel-Mix Worldshift. Das Programm setzt eine kostenlose Anmeldung bei File Planet voraus.

DVD-XL-Highlights



Mit unserer Vollversion Dungeon Lords erleben Sie ein umfangreiches Rollenspiel mit actionreichen Kämpfen. Sie erstellen Ihren Charakter aus vier Klassen und dürfen in vier Magieschulen über 100 Zaubersprüche lernen. Zudem müssen Sie fiese Monster besiegen und Fallen gespickte Verliese meistern.

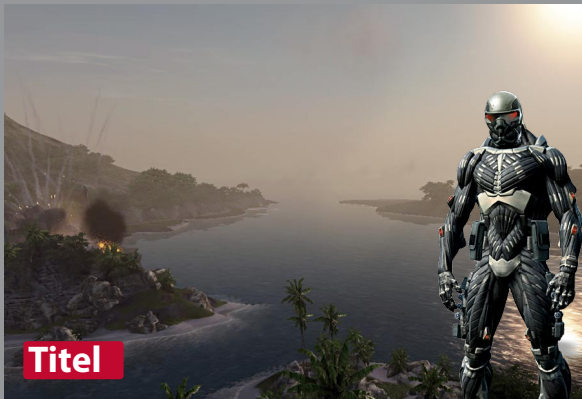
Special C&C 3

C&C satt! Auf unserer DVD finden Sie die Vollversion C&C: Der Tiberumkonflikt, vier Mods und sechs Map-Pakete für C&C 3 sowie über 160 Minuten Video-Material.



Titel

82 C&C 3: Kanes Rache Der Glatzkopf ist zurück. Gut so, denn sonst wäre uns eines der besten Strategie-Addons durch die Lappen gegangen.



Titel

134 Crysis-PC für 500 Euro Wir verraten Ihnen, wie Sie Crysis auf günstiger Hardware flüssig spielen.



Titel

72 Assassin's Creed Endlich ist die PC-Version fertig. Im ausführlichen Test erfahren Sie alles über Ubisofts gelungenes Meuchel-Abenteuer. Eine der vielen Fragen: Auf welchen Rechnern läuft Assassin's Creed flüssig?

Action

Action-Hitliste	71
Assassin's Creed	72
Silent Hunter 4: U-Boat Missions	80
Die Geheimnisse der Spiderwicks	80
Meteor Blade	80
Achtung Vooorfahrt!	80

Strategie

Strategie-Hitliste	81
Command & Conquer 3: Kanes Rache	82
Sins of a Solar Empire	87
Hired Guns: The Jagged Edge	88
Fate of Hellas	92
Crazy Machines 2: Zurück in die Werkstatt	93
Die Siedler 6: Reich des Ostens	94
13th Century	96
Ports of Call Deluxe 2008	96
Seven Kingdoms: Conquest	97
The Golden Horde	98
Lost Empire: Immortals	98

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	107
Treasure Island	108
Lost	110
So Blonde	112
Two Worlds 1.7 (Kontrollbesuch)	114
Sam & Max: Chariots of the Dogs	117

Sport

Sport-Hitliste	121
RTL Racing Team Manager	122
18 Wheels of Steel: Long Haul	124

Service

Überblick: Preise & Patches	126
Überblick: Budget-Spiele	128
Überblick: Aktuelle Mods	130
So geht's: Crysis-PC für 500 Euro	134

Magazin

Leserbriefe	138
Fehler!	139
GameStar Interaktiv: »GameStar: Das Spiel«	140
Verlosung	142
Report: Der Stand der Spiele-Forschung	144
Report: Jobs in der Spielebranche	148
Report: Wer bekommt GTA?	150
Report: Abschussliste Index?	152
Hall of Fame: Starcraft	154

Hardware

Hardware

Hardware-News	158
Hardware-Referenzklassen	159

Schwerpunkt

Mäuse für Sieger	160
12 Mäuse bis 50 Euro im Test	162

Tools

AnyTV Free	170
------------	-----

Test des Monats

Geforce 9800 GX2 vs. Radeon HD 3870 X2	166
--	-----

Einzeltests

Lenkrad: Fanatec Porsche 911 Turbo	168
Notebook: Asus M51SN-AS029C	170
Headset: Razer Piranha	170
Grafikkarte: MSI RX3870 OC	171
Grafikkarte: Geforce 9600 GT OC	171
28-Zoll-TFT: Viewsonic VX2835WM	171

Service

TECHtelmechtel	172
Einkaufsführer	174

Rubriken




Editorial	3
Die Vorletzte	177
Impressum / Vorschau	178

Spiele in dieser Ausgabe

13th Century	Test	96	Penumbra:	
18 Wheels of Steel: Long Haul	Test	124	Black Pleague	Patch
A Vampire Story	Preview	64	Ports of Call	
Achtung Vooorfahrt!	Test	80	Deluxe 2008	Test
Assassin's Creed	Test	72	Project Origin	Preview
Audiosurf	News	7	Prototype	Preview
Bioshock 2	News	9	Red Faction: Guerilla	Preview
Chronicles of Spellborn	Preview	18	RTL Racing Team Manager	Test
Command & Conquer 3: Kanes Rache	Test	82	Salvation	Preview
Command & Conquer 3: Tower Defense	Mod	130	Sam & Max: Chariots of the Dogs	Test
Crazy Machines 2: Zurück in die Werkstatt	Test	93	Seven Kingdoms: Conquest	Test
Damnation	Preview	18	Silent Hunter 4: U-Boat Missions	Test
Dawn of War	Budget	128	Sins of a Solar Empire	Test
Die Geheimnisse der Spiderwicks	Test	80	So Blonde	Test
Die Siedler 6: Reich des Ostens	Test	94	Starcraft 2	Preview
Die Sims 3	Preview	22	Starcraft	Klassiker
Dungeon Hero	Preview	54	Stranger	Patch
Edna bricht aus	News	9	Stronghold Crusader	
Fantasy Wars	Patch	127	Extreme	News
Fate of Hellas	Test	92	Sudden Strike 3	Patch
Frontlines: Fuel of War	Patch	127	SunAge	Patch
Goin' Downtown	Preview	21	Team Fortress 2	Patch
Gothic 3	Patch	127	The Abbey	Preview
Gothic 3: Questpaket	Mod	130	The Golden Horde	Test
Half-Life 2: Zombie Panic	Mod	131	Tomb Raider Anniversary	Budget
Highlander	Preview	20	Treasure Island	Test
Hired Guns: The Jagged Edge	Test	88	Two Worlds 1.7 (Kontrollbesuch)	Test
Imperium Romanum	Patch	127	Universe at War	Patch
Legendary	Preview	60	Unreal Tournament 3	Patch
Lego Indiana Jones	Preview	21	Velvet Assassin	Preview
Loki	Patch	127	Windchaser	Preview
Lost	Test	110	Witches	Preview
Lost Empire: Immortals	Test	98	World in Conflict	Patch
Meteor Blade	Test	80	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Preview
Mirror's Edge	Preview	50	Worldshift	Preview

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!


GameStar



Top-Thema

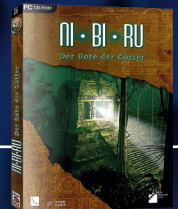
Assassin's Creed

15 Minuten Fakten zu Ubisoft's Actionspiel-Hoffnung! Warum die orientalische Meuchelmörderei auf dem PC besser ist als auf Konsolen.




Vollversion Nibiru

Wandeln Sie im Archäologie-Adventure auf den Spuren von Indiana Jones und retten Sie die Welt vor den dunklen Plänen der Nazis.



Spiel-Addon Two Worlds: Tainted Blood

35 neue Quests in unerforschten Spielregionen Antaloors.



05/2008

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

05/2008

DVD-Inhalt 05/2008

Daten, Programme	Videos
VOLLVERSION Nibiru + Handbuch (dt.) + Komplettlösung Two Worlds: Tainted Blood (Addon)	PREVIEWS Panzers: Cold War Rainbow Six: Vegas 2 (auf DVD 16/18) Turok
DEMOS RTL Racing Team Manager Sam & Max: Night of the Raving Dead Treasure Island Dream Pinball	SPECIAL GameStar Rückblick 05/98 Historienvideo: Die Sims Game Developers Conference Mod-Special (auf DVD 16/18)
MODS & EXTRAS Questpaket für Gothic 3 And Yet it Moves, Freeware-Spiel Battle Wesnoth, Freeware-Spiel GameStar DVD-Inlays	TESTS Assassin's Creed (Topspiel) Die Siedler 6: Reich des Ostens Lost Sins of a Solar Empire So Blonde Test-Check Treasure Island
DESKTOP-MOTIVE Bildschirmhintergründe beliebter Spiele	TRAILER Iron Man Speed Racer Battlefield Heroes (Spiele trailer)
PROGRAMME Adobe Reader V8.1.2 Directory Opus V9.1.0.1 (dt., Testversion) DirectX 9.0c (dt., März 2008) Evil Player V1.22 (int.) Filezilla V3.0.4.1 (int.) GameStar DataStar (von DVD) GameStar DataStar (von Festplatte) My Gamers Cam Opera V9.25 (int.)	FUN Die Redaktion Folge 36: SimStar Die Redaktion Folge 36: Outtakes
PATCHES Frontlines: Fuel of war V1.0.1 (dt.) Frontlines: Fuel of war (Hotfix, int.) Penumbra: Im Halbschatten V1.01 (int.) Sunage V1.08 (int.) Unreal Tournament 3 V1.2 (int.) World in Conflict V1.007 (dt. Cut-Version)	

GameStar

Vollversion: Nibiru

05/2008

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

Top-Thema



COMMAND & CONQUER

SPECIAL

inkl. Vollversion
Command & Conquer:
Der Tiberiumkonflikt

Frischer Nachschub für den Echtzeitstrategie-Giganten: Vier Mods und sechs Mappacks sorgen für Abwechslung. Zudem gibt's über 160 Minuten Videos (teilweise englisch) mit den spannendsten Multiplayer-Duellen der Weltklasse-Spieler. Sehen Sie die geheimen Tricks der Profis.

Vollversion Dungeon Lords

Klassisches 3D-Rollenspiel mit flotten Kämpfen und flexibler Charakter-Entwicklung.



Beta-Client Worldshift 1,1 GByte!

Testen Sie schon jetzt den hitverdächtigen Mix aus Command & Conquer und World of Warcraft!



05/2008

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

DVD

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

05/2008

DVD-XL-Inhalt 05/2008

VOLLVERSIONEN	PROGRAMME	TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA
Dungeon Lords +Handbuch Worldshift (Beta-Client)	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 V2.0.0.12 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 Virtual Clone Drive VLC Media Player V0.8.6e Winamp Lite V5.52 XnView & NConvert V1.92 XP-Antispy 3.96-8
DEMO Spaceforce Captains	C&C 3: SPECIAL Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt, Vollversion C&C Retarded, Mod für C&C 3 Tiberium Wars Advanced, Mod für C&C 3 Tiberium Wars Enhanced, Mod für C&C 3 Tower Defense, Mod für C&C 3	
SPIELE-TRAILER Age of Conan C&C 3: Kanes Rache Epic Unit Trailer C&C 3: Kanes Rache Scrin Trailer Far Cry 2 Geheimakte 2 Legendary: The Box Lost Sam & Max: Chariots of the Dog Tabula Rasa	6 Command & Conquer 3 Mappacks 3 Folgen Battlecast Primetime, Videos 5 Folgen Command School, Videos	
PATCHES Crysis V1.2 (int.) Fantasy Wars Patch #1 (int.) Stranger V1.2 (int.)		3 Folgen Battlecast Primetime u. a. mit Kane-Darsteller Joe Kucan.

GameStar

Vollversion: Dungeon Lords

05/2008

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

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

Gewährleistungshinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810880, 70522 Stuttgart, Service-Telefon: 071 177252-275.

Die Games Convention zieht um

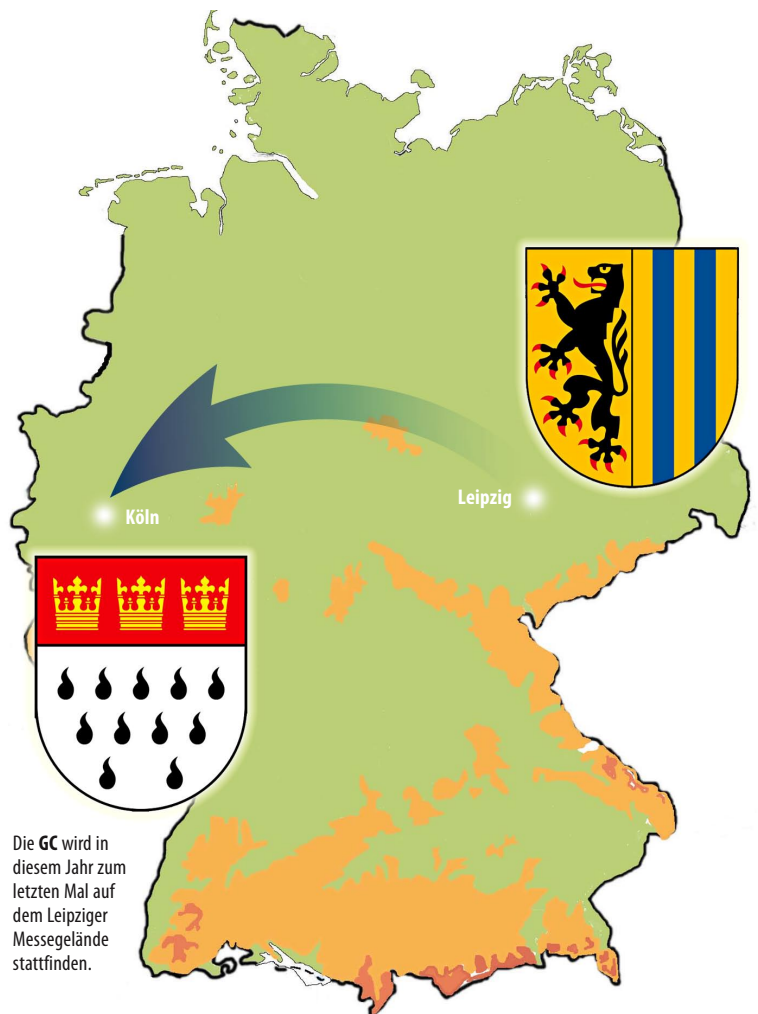
gamestar.de
- Aktuelle News
als RSS-Feed
► Quicklink: C2

2009 zieht die Games Convention nach Köln und bekommt einen neuen Namen. In Branchenkreisen ist man darüber geteilter Meinung.

DVD
- GameStar-
RSS-Reader

Die Games Convention, die weltweit wichtigste Messe für Computerspiele, wird 2009 von Leipzig nach Köln übersiedeln. Wie der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) Ende Februar bekannt gab, will man die GAMEScom, so der neue Name der Messe, mit modernisiertem Konzept jährlich im September ausrichten. Als Hauptgründe für den Umzug in die Domstadt wurden die bessere Verkehrsanbindung und Hotel-Infrastruktur genannt. Zwar zeigte man sich mit dem bisherigen Erfolg der Games Convention in Leipzig zufrieden, sah aber das zukünftige Wachstum und damit den Verbleib in Deutschland gefährdet – im letz-

ten Jahr ist die Besucherzahl um nur ein Prozent auf 185.000 gestiegen. »Die Entscheidung für Köln ist eine Entscheidung für Deutschland und nicht gegen Leipzig«, kommentierte BIU-Geschäftsführer Olaf Wolters die Abstimmung der Mitgliedsunternehmen. »Nur wenn wir eine internationale Wachstumsperspektive eröffnen, werden wir die europäische Leitmesse mittelfristig in Deutschland halten können.« Stephan Reichart, Geschäftsführer des Bundesverbandes der Spieleentwickler (G.A.M.E.), ist geknickt: »Es ist kein Geheimnis: G.A.M.E. wäre gerne auch nach 2008 in Leipzig geblieben.« Weiter philosophiert er: »Das Schlimmste, was uns als Standort Deutschland passieren kann, ist, dass wir englische Verhältnisse bekommen – das heißt, nicht mehr eine große Messe veranstalten, sondern mehrere klei-



Die GC wird in diesem Jahr zum letzten Mal auf dem Leipziger Messegelände stattfinden.

ne, denn dann versinken wir in der internationalen Bedeutungslosigkeit.« Dieser Einwand kommt nicht ganz unbegründet, immerhin be ruft sich die Messe Leipzig auf das Recht, eine eigene Veranstaltung

rund um Computerspiele ins Leben rufen zu können – und die Rechte am Namen Games Convention bleiben auch in Leipzig. Konkrete Pläne hierfür wurden allerdings nicht genannt. **DM**

EA vs. Take 2

gamestar.de
- weitere Infos
► Quicklink: 4682

Der Branchenriese EA will den Konkurrenten Take 2 schlucken. Und sich GTA einverleiben.

Von wegen »das Feld für Firmenzukäufe sei weitgehend abgegrast«. Obwohl John Riccitiello Ende November noch anderer Meinung war, hat der EA-Chef nun ernsthaftes Interesse an Take 2 angemeldet – der kürzliche Zusammenschluss von Activision und Vivendi brachte den bisher unangefochtenen Klassenprimus plötzlich auf den zweiten Rang und da-

mit in Zugzwang. Für satte zwei Milliarden Dollar (rund 1,35 Mrd. Euro) will der Branchenriese den Konkurrenten Take 2 nun übernehmen. Ende Februar erteilte Strauss Zelnick, Chef bei Take 2, Electronic Arts allerdings eine herbe Abfuhr. »EAs ungebetenes Angebot ist hochgradig opportunistisch und versucht, von der bevorstehenden Veröffentlichung von GTA 4 zu profitieren«, so Strauss. EAs Interesse an Take 2 hat neben starken Marken wie **GTA, Bioshock** und **Mafia** jedoch noch einen weiteren Grund: Durch die Übernahme könnte sich Electronic Arts mit 2K Sports einen der größten Konkurrenten in der Sport-Sparte vom Hals schaffen. Einen umfassenden Report zum Kampf zwischen EA und Take 2 finden Sie im Magazin-Teil ab Seite 150. **DM**



Günstige Razer-Maus

Trotz High-End-Sensor soll Razers Einsteigermaus Salmosa weniger als 30 Euro kosten.

Razers auf der Cebit angekündigte **Salmosa** verwendet den gleichen optischen Sensor wie die **Diamondback 3G** (Test auf Seite 162). Der Sensor arbeitet hochpräzise und gehört zum Besten, was momentan zu haben ist. Trotzdem soll die **Salmosa** bei der Markteinführung im Sommer 2008 weniger als 30 Euro kosten. Dafür müssen Sie auf Daumen- und Sondertasten verzichten, so dass nur die beiden Feuertasten sowie das Mause rad bleiben. An der Mausunterseite befinden sich zwei Schalter, um die Auflösung von 1.800 auf 800 dpi zu senken, und die Abfragefrequenz der USB-Verbindung zwischen 125 und 1.000 Hertz zu variieren. **FK**



gamestar.de
- weitere Infos
► Quicklink: 4687

gamestar.de
- weitere Infos
► Quicklink: 4679

Iron Lore macht dicht

Der Titan Quest-Entwickler ist pleite und schließt seine Pforten.

Ende Februar hat das Entwicklerstudio Iron Lore, bekannt für das gelungene Action-Rollenspiel **Titan Quest** und die beiden **Dawn of War**-Addons **Dark Crusade** und **Soulstorm**, überraschend seine Schließung bekannt gegeben. Laut einer Meldung auf der offiziellen Webseite haben »mehrere unglückliche Ereignisse« dazu geführt, dass derzeit keine Finanzierung für das nächste Projekt vorliege. Aus diesem Grund sahen sich die Firmenchefs gezwungen, die Handbremse zu ziehen und sämtliche Studioaktivitäten einzustellen. Ob die nun arbeitslosen Angestellten möglicherweise bei anderen Entwicklern unterkommen, ist bislang noch nicht bekannt. **DM**



Das Action-Rollenspiel **Titan Quest** war die letzte Eigenentwicklung von Iron Lore.



gamestar.de
- weitere Infos
► Quicklink: 4686

Neuer Eee-PC von Asus

Nach dem Erfolg des ersten Eee-PCs stellt Asus ein neues Modell mit größerem Display sowie optionalem Windows XP vor.

Zwar ersetzt der nur 920 Gramm leichte Winzling keinen Spiele-PC, als mobiles Zweitgerät zum Surfen und Schreiben von E-Mails

eignet er sich aber gut. Fast 700.00 Mal hat sich der 300 Euro günstige **Eee-PC 4G** von Asus bereits verkauft. Mitte des Jahres plant Asus mit dem **Eee-PC 900** ein Nachfolgemodell mit größerem 8,9- statt 7,1-Zoll-Display und 1024x600 statt 800x480 Pixeln Auflösung. Den Arbeitsspeicher verdoppelt Asus auf 1,0 GByte RAM und die Flash-Speicherfestplatte wächst von 4,0 auf 8,0 GByte. Als Betriebssystem können Sie entweder Windows XP oder Xandros Linux wählen. Der **Eee-PC 900** soll 400 Euro kosten. **FK**

Audiosurf

DVD
- Test-Check

Machen Sie aus Ihrer Musik eine Rennstrecke.

Spiele, in denen Sie Ihre MP3s integrieren dürfen, gibt es seit Langem. Der bei der Online-Plattform Steam für etwa zehn Euro erhältliche Titel **Audiosurf** geht noch einen Schritt weiter: Das Programm erzeugt aus auf der Festplatte gespeicherten Audio-Dateien grafisch abstrakte Rennstrecken, auf denen Sie mit der Tastatur und Maus bunte Blöcke in der richtigen Reihenfolge einsammeln müssen – quasi wie **Guitar Hero**, nur als simples Action-Rennspiel. Die Anordnung der Klötze passt sich dabei dem Rhythmus des von Ihnen gewählten Liedes an. Für die passende Motivation sorgen zahlreiche Belohnungs- und Tabellenfunktionen. So werden Sie beispielsweise per E-Mail informiert, wenn jemand in Ihrem Lieblingslied mehr Punkte gesammelt hat als Sie. **PD**



Wir müssen im Takt der Musik **farbige Klötze** einsammeln.

»Wir haben
einfach zu viel
bei diesem Spiel
gewollt.«

Flagship-Chef Bill Roper über die Fehler in seinem Projekt Hellgate: London.



Leser-Charts März

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

Quelle: GameStar-Mitmacharten 04/2008



Ver-Messen

Natürlich ist das nicht fair. Dass die Games Convention heute die wohl wichtigste Spielemesse der Welt ist, verdankt sie in vielerlei Hinsicht dem Standort Leipzig: Dem Messteam, das das Konzept groß gemacht hat. Der Stadt, die es nach Kräften unterstützt. Nun frisst der Erfolg seine Väter, die Messe zieht 2009 nach Köln. Der deutsche Spiele-Branchenverband BIU will es so; Leipzig ist zu klein geworden, zu provinziell.

Man mag das moralisch schade finden, aber das wäre naiv, denn um Moral geht es nicht – es geht um die Interessen der Spielehersteller. Nicht um die Interessen von Leipzig. Und auch nicht um die der Spieler. Die neue Messe soll in erster Linie eine Fachmesse werden, so wird gemunkelt. Sprich: Publikum ist eher nebensächlich. Und wenn, dann bitte Familien, Gelegenheitspieler, die TV-taugliche Masse; nicht die verrückten Hardcore-Fans. Der BIU wäre gut beraten, aus dem Schicksal der E3 zu lernen: das einstige Glanzlicht wurde zur kompakten Fachmesse umgebaut und verlor jede Bedeutung.

Der Umzug ist nicht ohne Risiko. Die neue Kölner Messe wird GamesCom heißen, denn die Namensrechte an der Games Convention liegen bei der Leipziger Messe. Die könnte mit dem zugkräftigen Titel (und ihrer Erfahrung) neue Kooperationen knüpfen; etwa mit dem britischen Verband ELSPA, der seit langem nach einem Ersatz für die einst wichtige ECTS in London sucht, oder mit Paris, das sich als Spielmetropole etablieren will. Gegen diese Großstädte wäre es dann womöglich Köln, das provinziell wirkt.

Christian Schmidt,
leitender Redakteur
christian@gamestar.de



Dreckiges Grün

Nachhaltiger Umweltschutz ist gut und richtig. Aber in der PC-Industrie liegen Welten zwischen Realität und Anspruch. Auf der Cebit 2008 hieß das Motto »Grüne IT«. Das treibt solche Blüten, dass viele Hersteller hastig ihre Pressemitteilungen grün einfärben. In der Realität wurde aber kaum etwas getan – Grafikkarten und Prozessoren allein fressen zusammen immer noch locker 200 Watt oder mehr.

Die Herstellung von PC-Komponenten ist auch nach der EG-Richtlinie RoHS von 2003, die den Einsatz von Giftstoffen wie Blei oder Cadmium begrenzt oder ganz verbietet, kein sauberes Geschäft. Zwar sind Anbieter und Kommunen verpflichtet, Elektronikschrott zurückzunehmen, die Entsorgung wird aber nur schlecht kontrolliert. Laut Umweltschutzorganisationen wie BAN gehen viele defekte Altrechner als angebliche Entwicklungshilfe in Dritte-Welt-Länder. Dort wird der Giftmüll von Tagelöhnern oder sogar Kindern ohne Ausbildung oder Schutzkleidung zerlegt. Oder das Zeug wurde ins Meer gekippt.

Auf der Cebit-Konferenz zum Thema stand das nicht auf dem Programm. In diesem Zusammenhang sagte der Technologieführer von Fujitsu-Siemens gegenüber der dpa treffend: »Den derzeit grünstmöglichen Computer herzustellen, wäre sehr, sehr teuer«. Ein Interesse an Preissteigerungen haben jedoch weder Hersteller noch Kunden. Echte Grüne IT liegt wohl noch in weiter Ferne.

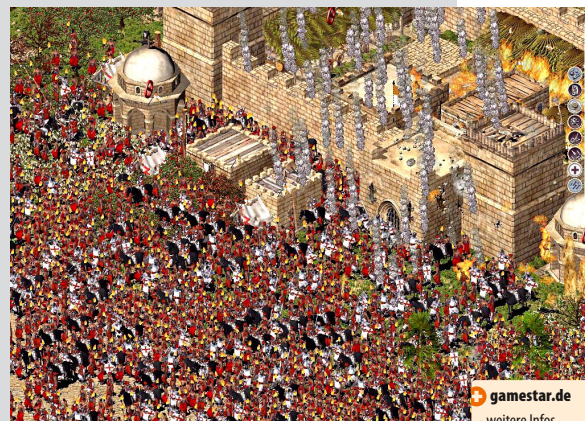
Daniel Visarius, leitender Hardware-Redakteur
daniel@gamestar.de

Stronghold Crusader Extreme

Burgenbau für die ganz Harten unter den Profis.

Stronghold ist nicht totzukriegen. Im Mai kommt mit **Stronghold Crusader Extreme** der dritte allein lauffähige Ableger zur erfolgreichen Burgensimulation. Bereits 2002 hatte der Entwickler Firefly (**Dungeon Hero**, Preview auf Seite 54) das Spiel mit **Stronghold Crusader** neu aufgelegt. Die **Extreme**-Variante macht ihrem Namen alle Ehre: Beinharte Fans bekommen eine neue Kampagne mit 20 Missionen im Schwierigkeitsgrad »Veteran«. Die Programmierer versprechen Schlachten mit über 10.000 Einheiten auf dem Bildschirm und eine neue taktische Hilfsleiste, mit der Sie kombinierte Befehle geben dürfen. Wie das im Detail funktioniert, verrät Firefly-Gründer Simon Bradbury in einem Making-of-Video auf Gamestar.de – folgen Sie einfach dem angegebenen Quicklink.

DM



gamestar.de
- weitere Infos
► Quicklink: 4674

Schon mal **10.000 Einheiten** auf einem (2D-)Haufen gesehen?

Verkaufs-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Call of Duty 4	
2	NEU	Die Sims 2: Freizeit-Spaß	
3	NEU	Frontlines	
4	NEU	Dawn of War: Soulstorm	
5	(3)	Counterstrike Source	
6	NEU	Perry Rhodan	
7	(2)	Crysis	
8	(4)	Fußball Manager 08	
9	(6)	WoW: Burning Crusade	
10	(9)	World of Warcraft (Battlechest)	
11	(5)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
12	(11)	World of Warcraft	
13	(8)	The Witcher	
14	(10)	Die Siedler 6	
15	(12)	Hellgate: London	
16	NEU	Flight Simulator X	
17	(13)	Unreal Tournament 3	
18	NEU	Imperium Romanum	
19	NEU	Counterstrike Anthology	
20	(20)	BF 2 (Complete Collection)	

04/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

PC Games Alliance

Namhafte Software- und Hardware-Hersteller gründen Konsortium zur Stärkung des PCs.

gamestar.de
- weitere Infos
► Quicklink: 4678

Auf der Games Developers Conference in San Francisco Ende Februar ist die Gründung der sogenannten PC Games Alliance (kurz PCGA) bekannt gegeben worden. Die Gruppe besteht aus Hardware-Firmen wie Intel, AMD, Alienware und Nvidia sowie diversen Spieleherstellern wie Activision, Epic Games und Microsoft. Ziel sei es, den PC als Spieleplattform attraktiver zu gestalten. Zu diesem Zweck wolle man gemeinsam unter anderem an gängigen Kopierschutz-Problemen arbeiten, die Systemvoraussetzungen von Spielen optimieren und neuen Entwicklerteams ein Forum zum Erfahrungsaustausch anbieten. »Wir glauben, dass wir gemeinsam stärker sind, als wenn jede Firma für sich arbeiten würde«, sagt PCGA-Präsident Randy Stute (Intel). »Games for Windows«-Direktor Kevin Unangst pflichtet dem bei: »Dieser Zusammenschluss ist ein großer Schritt für unsere Industrie und die PC-Spieler.«

DM

Spiele mit der Kraft der Gedanken

gamestar.de
- weitere Infos
► Quicklink: 4685

OCZ misst Gehirnaktivität und Muskelbewegungen, um die Maus in Rente zu schicken.

Der bisher für schnelle Speichermodule bekannte Hersteller OCZ hat auf der Cebit ein neuartiges Eingabegerät gezeigt. Der **Neural Impulse Acuator** misst über ein Stirnband die elektrische Aktivität des Gehirns und die Bewegung der Stirn- und Augenmuskeln. Bei einem Probespiel in **Unreal Tournament 3** brauchten wir nur wenig Eingewöhnungszeit.

Die Impulse wie Schießen oder Vorwärtslaufen setzt eine konfigurierbare Windows-Software in Tastatur- und Mauskommandos um. Der **Neural Impulse Acuator** soll schnellere Reaktionen ermöglichen und auch körperlich benachteiligten Menschen von Nutzen sein. Bereits in einigen Wochen will OCZ die Gedankensteuerung zu einem Preis von rund 170 Euro in die Läden stellen.



DV

OCZ verspricht **kürzere Reaktionszeiten** als bei Maus und Tastatur.



Sieht aus wie handgemalt. Und ist es auch: das Adventure **Edna bricht aus**.

Edna bricht aus

Daedalic bringt skurriles 2D-Adventure.

Edna ist sauer. Irgendjemand hat die junge Dame in eine Gummizelle gesperrt, und keiner will ihr sagen, warum. Zusammen mit ihrem redseligen Plüschhasen Harvey plant Edna deshalb die Flucht. Genre-typisch sammeln und kombinieren Sie Gegenstände, lösen Rätsel, erkunden über 120 Schauplätze und führen Dialoge. Letztere sollen durch abgedrehte Charaktere und viel Wortwitz an die alten LucasArts-Adventures erinnern. **Edna bricht aus** stammt vom Diplom-Ingenieur Jan Müller-Michaelis, der das Spiel mit einigen Kommilitonen während seiner Studienzeit programmiert hat. Im Mai soll der Titel bei Daedalic erscheinen. **DM**

»Interessieren Sie sich für die Retro-Beiträge im GameStar-Heft und auf den DVDs?«

Ja, gerne mehr davon: **46%**

Ja, der Umfang ist momentan genau richtig: **39%**

Nein, verschwendeter Platz: **7%**

Nein, aber ich kann damit leben: **8%**

Ergebnis: GameStar-Leser interessieren sich für die Spiele-Historie! Die überwältigende Mehrheit liest Berichte über Retro-Spiele und freut sich über Historien-Videos. Für fast die Hälfte dürfte GameStar sogar noch tiefer in die »Wie war's früher?«-Materie eintauchen.

Quelle: Mitmachkarten 04/2008

News-Ticker

- **Call of Duty:** Der Publisher-Activision denkt über ein Online-Rollenspiel im Call of Duty-Szenario nach. Details liegen noch nicht vor.
- **Koch Media:** Auch der deutsche Hersteller versucht sich an einem noch namenlosen Online-Rollenspiel. Verantwortlich sind Team Vienna und Cliffhanger Productions.
- **Xbox 360:** Mitte März hat Microsoft die Preise aller Xbox-360-Versionen um 80 Euro gesenkt. So kostet etwa die Xbox Arcade (ohne Festplatte) künftig 199 Euro, die ausstattungsstarke Elite-Variante 369 Euro.
- **PhysX:** Nach der Übernahme von Ageia hat Nvidia die Entwicklung neuer PhysX-Beschleuniger gestoppt. Das Wissen soll stattdessen in einen PhysX-Treiber für Geforce-Karten fließen.
- **Bioshock:** Mitte März hat 2K Games Bioshock 2 angekündigt. Die Handlung soll vor der des ersten Teils angesiedelt sein. Der momentane Termin liegt auf Oktober 2009. Entwickelt wird das Spiel vom neu gegründeten 2K-Studio Marin.
- **Internet Explorer 8:** Microsoft hat eine erste Beta-Version seines kommenden Internet-Browsers fertig gestellt. Den Download des kostenlosen Pakets für XP und Vista finden Sie unter ► www.gamestar.de Quicklink: 4681.

Ben X

Preisgekrönter belgischer Film über Computerspiel-Sucht.

Spiel-Film mal anders. **Ben X** handelt von dem leicht autistischen Ben, der dem Online-Rollenspiel **Archlord** verfallen ist. Während er sich in der virtuellen Welt des Codemasters-Titels wie ein Held fühlt, wird er im wahren Leben von seinen Mitschülern gehänselt und von schlimmen Sorgen geplagt. Der junge Mann fasst einen Plan: mit allem Schluss zu machen. Endgültig! **Ben X** stammt vom belgischen Regie-Debütanten Nic



Für Online-Spieler **Ben** verschwimmt die Grenze zwischen Spiel und Realität.

Balthazar, der sein eigenes Jugendbuch **Nichts war alles, was er sagte** verfilmt und diverse Szenen direkt in **Archlord** gedreht hat. Auf dem Filmfestival in Montreal wurde **Ben X** in drei Kategorien ausgezeichnet, unter anderem für den besten Film. In Deutschland startet das Drama am 8. Mai. Mehr zu **Ben X** lesen Sie in Kürze auf Gamestar.de. **DM**

GameStar.de Die neue Seite!

Deutschlands meinungsführende PC-Spiele-Webseite wandelt sich von der reinen News-Maschine zum interaktiven Mitmach-Portal für alle Spieler.

Lange Monate hat unser Online-Team im Verborgenen gewerkelt, seit Mitte März ist es soweit: Unsere runderneuerte Webseite GameStar.de ist endlich im Netz. Wir haben nicht einfach die alte Seite aufgebohrt, wir haben getan, was man gemeinhin nur alle zehn Jahre macht – unsere Präsenz im Internet von Grund auf neu gebaut. Dabei waren uns vor allem zwei Dinge wichtig: erstens die Fülle an Informationen (über 60.000 Artikel) besser zu strukturi-

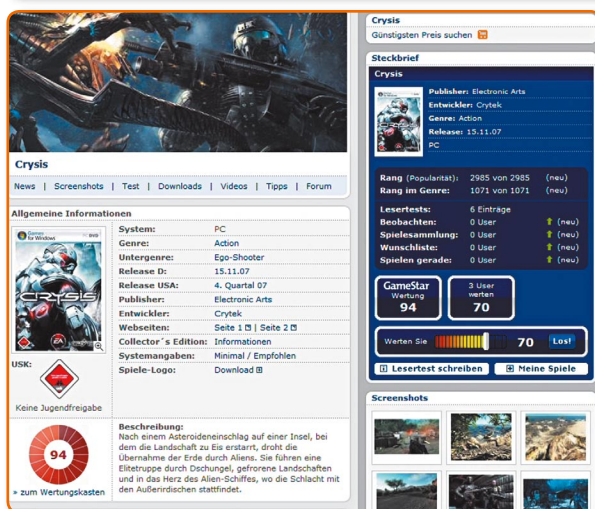
erieren, sodass Sie wesentlich mehr Möglichkeiten bekommen, sich alles nach Ihren Wünschen anzeigen zu lassen – komfortabler als zuvor. Und zweitens, die Seite für Sie zu öffnen: Sie können jeden einzelnen Beitrag kommentieren, eigene Tests, Tipps, Videos einstellen, sich in Clubs organisieren, Umfragen starten, Freunde in Ihr Netzwerk aufnehmen und vieles mehr.

Die wichtigsten Neuerungen stellen wir Ihnen auf den nächs-

ten Seiten vor, aber Papier ist bekanntlich nicht interaktiv – wir können in diesem Heft gerade mal einen kleinen Vorgeschmack geben. Besuchen Sie uns im Web, klicken Sie sich durch, sagen Sie uns, was Ihnen gefällt! Und, noch wichtiger, was Ihnen nicht gefällt, denn eine moderne Webseite ist niemals ganz fertig. Wir werden, angefeuert von Ihren Anmerkungen und Wünschen, in den nächsten Monaten noch vieles optimieren. Und alle Testläufe, al-

le Planung, alle guten Absichten können niemals alle Fehler abfangen, die bei einem Projekt dieser Größenordnung zwangsläufig entstehen; bitte sehen Sie uns nach, wenn am Anfang manches unruhig laufen sollte. Übrigens: Alle GameStar-Redakteure haben selbstverständlich ihre persönlichen Seiten auf GameStar.de eingerichtet und sind für Sie zu erreichen – schauen Sie rein, machen Sie mit, und entdecken Sie das neue GameStar.de! **GUN CS**


NEU Die mächtigste Spiele-Datenbank



Crysis
News | Screenshots | Test | Downloads | Videos | Tipps | Forum

Allgemeine Informationen

System: PC
Genre: Action
Untergenre: Ego-Shooter
Release D: 15.11.07
Release USA: 4. Quartal 07
Publisher: Electronic Arts
Entwickler: Crytek
Webseiten: Seite 1 | Seite 2
Collector's Edition: Informationen
Systemangaben: Minimal / Empfohlen
Spiele-Logo: Download

USK:  Keine Jugendfreigabe

94
zum Wertungskasten

Steckbrief

Crysis
Publisher: Electronic Arts
Entwickler: Crytek
Genre: Action
Release: 15.11.07
PC

Rang (Populartät): 2955 von 2985 (neu)
Rang im Genre: 1071 von 1071 (neu)
Lesertests: 6 Einträge
Beobachtet: 0 User
Spielesammlung: 0 User
Wunschliste: 0 User
Spielen gerade: 0 User

GameStar Wertung: 94
3 User bewerten
70
Lesertest schreiben | Meine Spiele

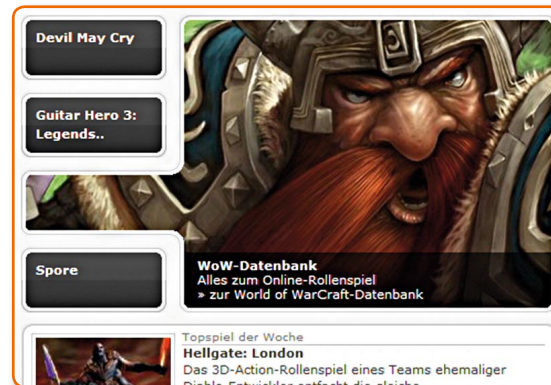
Screenshots

Beschreibung:
Nach einem Asteroideneinschlag auf einer Insel, bei dem die Landschaft zu Eis erstarrt, droht die Übernahme der Erde durch Aliens. Sie führen eine Elitegruppe durch Dschungel, gefrorene Landschaften und in das Herz des Alien-Schiffes, wo die Schlacht mit den Außerirdischen stattfindet.

GameStar.de hatte schon immer eine Spiele-Datenbank, den so genannten DataStar. Der verhält sich allerdings zu unserer neuen Datenbank wie ein Tretroller zu einem Porsche Cayenne. Zu jedem Spiel haben wir alle Fakten, Bilder, Videos, News, Artikel, Marktpreise, Lesertests, Tipps, Patches, Wertungen, Foreumseinträge und vieles mehr übersichtlich gesammelt. Und dann ist da noch der interaktive Wertungskasten, der Ihnen erlaubt, die GameStar-Wertung nach Ihren Vorgaben neu zu gewichten. Und der umfassende Vergleichsmöglichkeiten bereitstellt: Sie wollen detailliert wissen, welches Rollenspiel die niedrigsten Hardware-Anforderungen, welcher Shooter die meisten Punkte im Bereich »Atmosphäre« und welches Sportspiel die beste Grafik hat? Bitteschön – wir geben Ihnen alle Informationen, die Sie wollen.

NEU Zeitgemäßes Design

Heller, aufgeräumter Look. Integrierte Tabs und Channels. Flash-Videostreams direkt im Browser. Ladezeitenoptimierung mit Ajax. Google-Maps-Mashup für die LAN-Party-Karte. Okay, all das muss Ihnen nichts sagen, wichtig ist: So wie GameStar.de müssen moderne Webseiten aussehen.



Devil May Cry

Guitar Hero 3: Legends..

Spore

WoW-Datenbank
Alles zum Online-Rollenspiel
zur World of Warcraft-Datenbank

Topspiel der Woche
Hellgate: London
Das 3D-Action-Rollenspiel eines Teams ehemaliger Diablo-Entwickler entfacht die gleiche

NEU Punktgenaue Suche

GameStar-Suche

Call of Duty 4

» Spielesuche » Erweiterte Suche

Gefundene Spiele 4 Treffer in der Datenbank

Call of Duty 4: Modern Warfare (PC)
Modern Warfare ist Programm: Call of Duty 4 versetzt Spieler in die Jetzt-Zeit und lässt Sie mit modernem Kriegsgerät in den ...

Release: 08.11.07
Keywords: Call of Duty, Modern Warfare, Infinity Ward, FPS, Ego-Shooter, Cod 4, Naher Osten, Russland, Spezialeinheiten, Terroristen, Multiplayer, Hubschrauber, Krieg

Weitere Spiele: Call of Duty 2, Call of Duty: United Offensive, Call of Duty
» mehr Spiele suchen

Schluss damit, sich durch kryptische Suchergebnisse zu quälen: Wir leiten Sie direkt zum Spiel, der Hardware oder dem Artikel, den Sie suchen. Mit den erweiterten Suchfiltern grenzen Sie Ihre Wahl auf Wunsch auch punktgenau ein – bis hinunter zu GameStar-Wertungsbereichen.

NEU Alles dreht sich um Sie

Forum | User | Clubs | Blogs | E-Mail | Bundesliga-Tippspiel

User Suche | Top-User | User Online | User-Galerien | Userfragen | Awards

Sie sind hier: Community - User - [GS-t]Christian Merkel

Mittwoch, 12.03.2008

Über mich
Hallo! Ich bin als Online-Redakteur für GameStar.de tätig. Wenn ihr Lust habt, hinterlasst eine Nachricht auf meinem Gästebuch. Viel Spaß! » mehr

Hobbies
» mehr

Plattformen
PC, Xbox 360 » mehr

Postfach (letzter Login: 10.03.2008)
Nachrichten neu: 0 (0)
Alerts neu: 160 (160)
Spiele-Updates neu: 0
Freunde online: 2 (4)
Clubmitglieder online: 3 (4)
Gästebuch neu: 0 (4)

[GS-t]Christian Merkel
Master of Disaster
Level: 11 | online (+)
Ruf: ★★★★★ Club: Halo 3

Mein Profil | Blog | Galerie | Gästebuch | Meine Spiele | Spiele-Updates | Aktivitäten | Linkliste | Kontrollzentrum

Letzte Tipps
Kategorie: Kurztipp
Spiel: Crysis
Kampftipp
10.03.2008

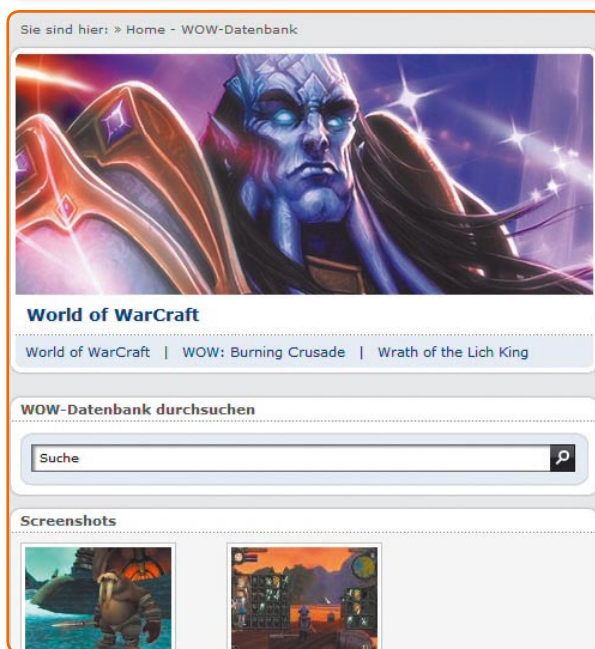
Letzte Besucher
Rene Heuser... Michael Ob... Textuser... Dr. Zoidba...

» mehr Tipps

Im Mittelpunkt unserer neuen Webseite stehen die Spieler – also Sie. Denn bei GameStar.de dürfen Sie jetzt aktiv mitmachen, sich mit Freunden vernetzen und Ihre persönliche Seite einrichten. Mehr Details dazu lesen Sie auf der folgenden Seite.

NEU Mehr Hardware, mehr E-Sport, mehr WoW

Sie sind hier: » Home - WoW-Datenbank



World of Warcraft

World of Warcraft | WoW: Burning Crusade | Wrath of the Lich King

WoW-Datenbank durchsuchen

Suche

Screenshots

Zu den beliebtesten Themen unserer Leser haben wir eigene Sub-Seiten aufgebaut. Unter worldofwarcraft.GameStar.de finden Sie unsere brandneue, riesige WoW-Datenbank. Unter hardware.GameStar.de haben wir unsere Berichterstattung ausgebaut über all das, was in Ihrem PC steckt. Und auf esports.GameStar.de widmen wir uns verstärkt den elektronischen Sportarten.

NEU Verbessertes Forum

Forum | User | Clubs | Blogs | E-Mail | Bundesliga-Tippspiel

Kommeter-Forum | Spieleforum | Small Talk | Kommentar-Forum

Sie sind hier: Community - Forum - Allgemeines - Nach Installation - Test: Frontlines: Fuel of War

Test: Frontlines: Fuel of War

Themen-Optionen: | Thema durchsuchen: | | |

Rene Heuser
Administrator
Nachdem ich den ersten Teil des Artikels, den ich auf der Seite und Multiplayer-Shooter: Kann Frontlines an die Spitze von Battlefield 2 angeschlossen

Sethrim
587

0 Freund hinzufügen
0 Private Nachrichten

Das GameStar-Forum ist eines der größten Spieleforen der Welt. Jetzt wird es nochmals aufgewertet. Bei jedem Eintrag erscheint Ihre erweiterte Visitenkarte samt Avatar-Bild, Sie dürfen eigene Signaturbilder einbinden, und über die integrierte Kontroll-Leiste stehen Sie in Kontakt mit Freunden.

NEU Mehr Premium-Boni

Fast alle Funktionen von GameStar.de sind kostenlos. Kunden mit einem Premium-Abonnement oder dem neuen Angebot »GameStar Plus« haben darüber hinaus einen Schwung zusätzlicher Rechte. Neben den bekannten Exklusivleistungen wie High-Speed-Downloads und komplettem Heftarchiv bekommen Sie zum Beispiel weitaus größere Freiheit bei der Gestaltung Ihrer persönlichen Seite, dürfen Kästen nach Belieben anordnen und Ihr Avatar-Bild selbst hochladen. Und die Privilegien wachsen: Weitere Premium-Elemente sind bereits in Arbeit.



Premium

GameStar
4 VOLLSTÄNDIGEN
DAS SCHWARZE ALB
DRAKENSAN
674

WORLD OF WARCRAFT
NEUE
5
NEUE
NEUE
NEUE

NEU

Das hier ist die persönliche Webseite unseres Online-Redakteurs Rene Heuser. So eine Seite können Sie auch haben. Sich darauf vorstellen. Mit Freunden vernetzen. Eigene Blogs, Listen, Galerien anlegen. An der Spiele-Datenbank mitarbeiten und dafür Punkte sammeln. Hier laufen alle Fäden von GameStar.de für Sie zusammen, hier richten Sie sich nach Ihrem Geschmack ein! Ihre Schaltzentrale auf GameStar.de wird so zur Ihrer unverwechselbaren Visitenkarte als Spieler.

► Selbst gestalten

Wie Ihre persönliche Visitenkarte aussieht, bestimmen Sie selbst: Vom Startbild bis zum Avatar lassen sich zahlreiche Elemente anpassen. Ihr zwei Lieblingskästen klicken Sie direkt in den Seitenkopf ein.

► Ihr eigenes Blog

Ihr eigenes Blog ist bei GameStar.de gleich mit dabei: Mit ein paar Mausklicks teilen Sie Ihre Meinungen und Erlebnisse der Spielergemeinde mit.

► **Freunde**

Auf GameStar.de finden sich Spieler und knüpfen Freundschaften. Hier sehen Sie sofort, wenn Ihre Freunde neue Blogeinträge verfasst haben.

► Clubs

Gründen Sie Gemeinschaften mit anderen Spielern, schreiben Sie eigene Club-News und Artikel! Wenn sich Ihr Club um ein bestimmtes Spiel dreht, taucht er auf der Übersichtsseite dieses Titels auf. Große Clubs bekommen ihr eigenes Forum.

► Aktuelle Nachrichten

Alle Neuigkeiten sollen direkt auf Ihrer Seite zusammenlaufen? Mit dem RSS-Feld holen Sie sich beliebige Schlagzeilen nach Hause.

► Besucher

Wer hat Ihre Seite zuletzt angesehen? Wir sagen es Ihnen. Schauen Sie doch im Gegenzug mal bei den Besuchern vorbei! Und hinterlassen Sie dabei gleich einen Kommentar in deren Gästebuch.

Halo 3 Christian Merkel | 10 Laps
GS Nachrichten | 0 Alerts (100) | 3 Freunde (2)

GameStar

[Archiv](#) | [Bilder](#) | [Downloads](#) | [Tipps](#) | [Preisvergleich](#)
 [» Heft-Quicklink](#)

Forum
User
Clubs
Blogs
E-Mail
Bundesliga-Tippspiel

Top-Listen
Aktivitäten
Galerien
Links

Sie sind hier: » Community - User » GS [Rene Heuser]

Dienstag, 11.03.2008

GS | Rene Heuser

Ruf: 13 online (+)

Redakteur

Ruf: ★★★★★

Mein Profil | Blog | Galerie | Gästebuch | Meine Spiele | Spiele-Updates | Aktivitäten | Linkliste |

Letzte Besucher

Christian ...	Testuser	Michael Ob...	JWE

Über mich (nicht öffentlich)

Hobbies (nicht öffentlich)

Plattformen (nicht öffentlich)

Kontakt

Nachrichte senden

ICQ

[alle Kontaktadressen](#)

[Freund hinzufügen](#)

[In Club einladen](#)

[Gästebuch anzeigen](#)

GS | Rene Heusers Blog

Angriff der «Killer-Hasen«
Donnerstag, 06.03.2008 | 14:40

0 Kommentare | 0 Trackbacks

Vier Jahre nach dem Start der TV-Serie bringt Ubisoft das offizielle Action-Adventure. Ist das nur eine weitere lieblose Lizenz-Verunstaltung? Der Design-Hackern nach zu urteilen: Ja! Gerade wenn's so richtig spannend wird, bami – ist der Spaß zu Ende, und man muss zwangsläufig auf die Fortsetzung warten... » mehr

Angriff der «Killer-Hasen» [0] 06.03.2008

Tipp [3] 05.03.2008

[» mehr Blogeinträge](#)

Steckbrief

GS | Rene Heuser online

Ruf: ★★★★★

Club: Halo 3

Strategie, Shooter, Multiplayer, Mass Effect, Call of Duty

13

Rang (Level):	3	(+)
Rang (Beachte):	1	(+1)
Bestwert:	211	(+99)
Freunde:	8	(+)
Spielesammlung:	11	(+1)
angemeldet seit:	30.03.2004	
auktast online:	19.03.2008	
	13:32	

Punkte: 1000 | Rang:

[F] Freund
[C] Club

[G] Gästebuch
[K] Kontakt

Freunde

GS-J-Christian Merkel

Michael Obermeier

Frank Maier

srubner

dboxi

[» mehr Freunde von Rene Heuser](#)

Blogeintrag von Freunden

Blog-Tutorial
Donnerstag, 06.03.2008 | 14:40

Hierzlich Willkommen zum neuen Blog in der GameStar.de-Community! Sagen Sie anderen Users, was Sie bewegt und erleben. Jeder User kann mitmachen: Um eigene Beiträge anzulegen, müssen Sie nur registriert und eingeloggt sein. Wenn Sie nun diesen Beitrag anzeigen oder über die Usernavigation auf den Punkt... » mehr

GS | Rene Heusers Awards

[» alle Awards](#)

GS | Rene Heusers Tipps

- 0 Lösungen
- 0 Faqs
- 0 Kurztipps
- 0 Easterggs
- 0 Cheats
- 0 Bugreports

[» mehr Tipps](#) | [» mehr Bugreports](#)

GS | Rene Heusers Clubs

Club

GS

Halo 3 Beschreibung: Dieser Fanclub widmet sich ausschließlich Bungies Ausnahme-Shooter Halo. Wer Mitglied werden möchte, muss sich einfach bei einem der Mitglieder melden und erhält das Beitrittspasswort.

Mitglieder: 4

Letzter Beitrag: 09.03.2008, 19:02

[» mehr Clubs](#)

Host Wanted | Spielesammlung

1. Unreal	
2. 4x4 Evo 2	
3. Age of Empires	
4. Call of Duty 4	
5. Alan Wake	
6. Mercenaries 2: World in Flames	

RSS Feed

Mass Effect Saves Humanity - for What?
11.03.2008
"It was Earthrise over the moon. Blue, green and white, clear against the spire of the Milky Way. Breath-taking. Seeing the Earth from the moon in *Mass Effect Programming as War*.
"It's not hanging a urnal and calling it art." Flores says. "More like painting the urnal and still pissing in it everyday". ... His future projects include an MMOG
[» mehr RSS-Feeds](#) bearbeiten

letzte Besucher

GS-J-Christian Merkel	Textuser	Heute, 12:04	Michael Obermeier	Gestern, 13:12
			JWE	Gestern, 13:12
			Jo-Ge	09.03.2008

Neuer Gästecheintrag

[» Absenden](#)
[» Vorschau](#)
[» Zurücksetzen](#)

[0/1000]

Gästebuch von GS [Rene Heuser] [11]

#8 **Textuser** 18.02.2008, 18:41
asdfsdf as dfasd fasd fasdasdasdas dhasd asdf asdf asdf asdf asdf

[» Beitrag melden](#)

#7 **Textuser** 18.02.2008, 17:52
Viel Spaß schon im Partikel "zu" das Problem des Talkshow-Absende und das Drama der Kirche. Die da oben - wenn Reich zu gering werden

[» Beitrag melden](#)

Seite 1 2 weiter »

GS | Rene Heusers Spiele

[» alle Spiele von GS \[Rene Heuser\] \(22\)](#)

GS | Rene Heusers Leserteasts

NHL 07
Tipp: Wenn Sie einen längeren Text schreiben, empfehlen wir Ihnen, dessen vorher in einem Word-Editor anzulegen und abzu... » mehr
10.03.2008

[» mehr Leserteasts](#)

Meine Top 5

Die besten Spiele 2007

1. Call of Duty 4 Strategie Action
2. World in Conflict Strategie
3. Command & Conquer... Strategie
4. Team Fortress 2 Action
5. Portal Action

[» mehr Empfehlungen](#)

GS | Rene Heusers Linksammlung

<http://www.vbox.com/>
... EVILAXIS.BIGBEN A GERMAN XBOX ...

<http://www.faz.net/>
Aktuelle Nachrichten - bild.de

<http://www.amazon.de/>
Amazon.de: Günstige Preise bei ...

<http://www.gamestar.de/>
Aktuelle News und one click ahead

<http://www.gmx.net/de/>
GMX - E-Mail, FreeMail, Themen...

<http://www.google.de/>

► **Alles vernetzt!**

Ihre GameStar.de-Identität bleibt nicht auf einen geschlossenen Bereich beschränkt, sondern zieht sich durch die gesamte Webseite. Zum Beispiel das Forum: Hier taucht Ihre Visitenkarte bei jedem Beitrag auf. Und wo immer Sie Spuren hinterlassen, können sich Neugierige sofort zu Ihrer persönlichen Seite durchklicken. Besuchen Sie uns, machen Sie mit: www.gamestar.de.

Forum	Letzter Beitrag	Themen	Beiträge
 <div style="float: right; text-align: right;"> Allgemeines Small Talk, Medien, Sport und mehr... </div>			
Smalltalk Deutschland's größtes Spiele-Forum: Plaudern Sie mit anderen Leuten über Gott und den Teufel.	GNSP-Bach von JWE	Heute 12:44	79.655 3.967.710
Nach Emotionen Spiele mit Gewissheiten sind wieder in der Diskussion. Was bewegt Sie nach dem Anschlag in Norheim-Westfalen?	Test: Frontlines: Fuel of War von Karle Heuser	Gestern 14:12	468 13.188
Medien-Forum PC-Spieler tragen keine Scheuklappen: Bücher, TV und Musik sind auch spannend.	endend von TestUser	Gestern 14:12	11.827 385.560
Sportforum Plaudern Sie über ihre Lieblingsportarten und aktuelle Sportereignisse.	Serie A grölle... von	31.05.2007 23:08	1.082 140.877

► Rang und Ruf

GameStar.de führt automatisch Buch über Ihre Aktivitäten und belohnt Sie, wann immer Sie anderen Nutzern helfen. Für jeden Forumsbeitrag, jeden User-Test, jeden beigesteuerten Tipp und vieles mehr sammeln Sie Punkte und steigen – wie im Rollenspiel – im Rang auf. Zudem dürfen Sie andere User bewerten und sammeln selbst Ansehen.

► Awards

Wer besondere Ziele erfüllt, bekommt Auszeichnungen in mehreren Stufen – etwa für 1.000 Forumskommentare oder zehn verfasste Lesertests.

► Ihre Spiele

Ihre eigene Spielesammlung (und heißersehnte Favoriten) binden Sie kinderleicht in GameStar.de ein, indem Sie die passenden Titel mit wenigen Klicks aus unserer umfassenden Datenbank herausuchen.

► Listen und Galerien

Spaß mit Spielen: Sie dürfen auf Ihrer Seite beliebige Listen anlegen. Etwa einen Geburtstagswunschzettel. Oder Ihre Auswahl der miesesten Spiele aller Zeiten. Und das Ganze gleich noch mit eigenen Galerien bebildern. Oder mit Fotos Ihrer Katze.

► **Link-Sammlung**

Welche Seiten besuchen Sie sonst noch gern? Schicken Sie Besucher mit Ihrer selbst zusammengestellten Link-Sammlung auf die Reise.



Powered by:


PC POWER & COOLING
 PART OF THE OCZ TECHNOLOGY GROUP

Hochspannung und qualmende Reifen bei der Fanatec Live for Speed Premier League: Schon bei der Qualifikation gingen die Fahrer bis an ihr Limit.

Die Fanatec **Live for Speed** Premier League hat ihre 30 Elite-Fahrer gefunden: In einer dramatischen Qualifikationsphase konnten sie sich ihren Platz für die Königsklasse der GameStar Liga sichern. In der ersten Qualifikationsgruppe GT-A lieferten sich die beiden **LFS**-Fahrer Hendrik von Eye und Johannes Scheuerle einen erbitterten Kampf um den ersten Platz. Zum Schluss konnte sich von Eye den Sieg sichern. In der GT-B ging es nicht weniger spannend zur Sache: Mit Nils Naujoks hat einer der weltweit besten **Live for Speed**-Piloten den ersten Platz belegt. Die Teilnehmer begegneten sich auf Augenhöhe – der Sechzehntplatzierte verfehlte den Einzug in die Königsklasse nur um knappe 20 Punkte.



Bei den ersten Rennen von **Live for Speed** qualifizierten sich 30 internationale Fahrer für die Premier League.

Das große Geld in der GSL

In den GameStar Premier-Ligen geht kein Spieler oder Team leer aus. Alle Teilnehmer erhalten Antritts- und Matchgelder, die sich insgesamt auf mehrere tausend Euro belaufen. Über 30.000 Euro an Sach- und Geldpreisen werden an die Teilnehmer ausgeschüttet. Als einzige Liga weltweit zahlt die

GameStar Liga Preisgelder und Sachprämien im Wert von über 8.000 Euro an die Spieler der **Guild Wars**-Liga. Aber nicht nur Fans des Online-Rollenspiels kommen in der neuen GSL auf ihre Kosten. Auch Liebhaber des Shooter-Genres dürfen sich freuen, dass ihre Zunft mit dem neuen Vorzeigespiel **Unreal Tournament 3** nicht zu kurz kommt. Auch hier wird es, neben zahlreichen Hardware-Produkten

des Liga-Sponsors Foxconn, wieder ordentlich Bares geben – neben der Siegerprämie in Höhe von 1.500 Euro und 1.250 Euro in Sachpreisen für den ersten Platz werden noch 3.000 Euro in Geld- und Sachgewinnen an die Plätze zwei bis vier verteilt.

Matches live mitverfolgen!

Was darf nach Shooter und Racing in einer E-Sport Liga nicht fehlen? Richtig: Basis bauen, Einheiten produzieren, das komplette Gebiet für sich beanspruchen – die Strategie! Das populäre Genre wird in der GameStar Liga vertreten durch den Blizzard-Klassiker **Starcraft: Brood War**. In der vierten Premier League werden insgesamt 8.150 Euro verteilt. Diese verteilen sich folgendermaßen: 1.500 Euro gibt's für den ersten Platz; 1.000 Euro für den zweiten, 500 Euro für den dritten und 250 Euro für den vierten.

Durch die Antritts- und Matchgelder wird sichergestellt, dass

die Spiele auch zum angekündigten Zeitpunkt stattfinden – denn Game-TV überträgt die spannenden Matches live. Der genaue Programmplan ist im Internet unter www.game-tv.com abrufbar. Wir wünschen allen Teams und Spielern viel Erfolg – und den Zuschauern gute Unterhaltung!

Stefan Eichner



Das nach wie vor ungeschlagene **Starcraft: Brood War** ist das Strategie-Highlight der GSL.

Prämien

Liga	Gesamtprämien
Live for Speed	4500 Euro
Unreal Tournament 3	9150 Euro
Starcraft: Brood War	8150 Euro
Guild Wars	8150 Euro
ET: Quake Wars	1175 Euro
TO: Crossfire	1175 Euro



Termin-Update

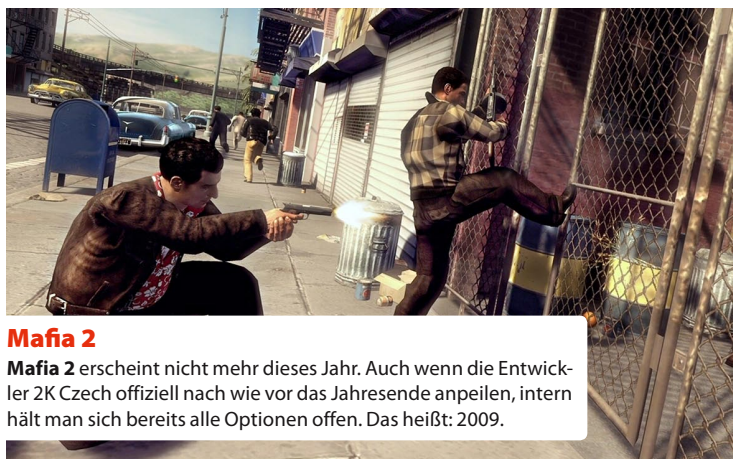
Im Termin-Update erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben.

Das kommt im April

Spiel	Publisher	Datum
Assassin's Creed	Ubisoft	11.04.2008
Chronicles of Spellborn	Frogster	30.04.2008
Die Sims: Küchen- und Bad-Accessoires	Electronic Arts	17.04.2008
DSF Basketballmanager 2008	TGC	24.04.2008
Europa Universalis: Rome	Paradox	18.04.2008
Goin' Downtown	TGC	April 2008
Half-Life 2 Episode Pack	Electronic Arts	10.04.2008
Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft	Ende April 08
Trackmania United Forever	Nadeo	April 2008
Uefa Euro 2008	Electronic Arts	17.04.2008
Worldshift	RTL Interactive	17.04.2008

Far Cry 2

Wie eindrucksvoll **Far Cry 2** aussieht, beweisen aktuelle Bilder wie dieses hier. Kurioses Technik-Detail: Der Shooter wird laut Ubisoft PCs mit bis zu acht Prozessorkernen unterstützen.



Mafia 2

Mafia 2 erscheint nicht mehr dieses Jahr. Auch wenn die Entwickler 2K Czech offiziell nach wie vor das Jahresende anpeilen, intern hält man sich bereits alle Optionen offen. Das heißt: 2009.

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
	A Vampire 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
	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
	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
	Dead Space	Horror-Actionspiel	EA Redwood Shores	02/08, 04/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	–	4. Quartal 2008
NEU	Die Sims 3	Aufbauspiel	Maxis	05/08	–	Februar 2009
	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	01/07	–	2. Quartal 2008
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
UPDATE	Dungeon Hero	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	–	1. Quartal 2009
	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	–	–	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	–	Passabel	April 2008
	GTA 4	Actionspiel	Rockstar	03/08, 04/08	Ausgezeichnet	2008
NEU	Highlander	Actionspiel	Widescreen Games	–	–	4. Quartal 2008
	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	–	2008
	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07, 02/08, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2008
UPDATE	Legendary	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07, 05/08	Sehr gut	3. Quartal 2008
UPDATE	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07	–	2009
UPDATE	Mass Effect	Rollenspiel	Bioware	04/08	Sehr gut	8. Mai 2008
	Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic	10/07	Gut	2008



Mass Effect

Dass die PC-Version des hochkarätigen Rollenspiels **Mass Effect** im Mai kommt, war schon bekannt. Inzwischen steht auch der genaue Tag fest: Die Sci-Fi-Reise beginnt am Donnerstag, den 8. Mai.



Panzers: Cold War

Das Echtzeit-Strategiespiel **Panzers: Cold War** sollte am 27. März erscheinen. Doch der Termin ist geplatzt, ein neuer Tag unsicher: Laut 10tacle könnte aus April auch der Mai werden.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Grand Theft Auto 4	↑	2
2	Far Cry 2	↑	4
3	Starcraft 2	↑	5
4	Spore	↑	12
5	Das Schwarze Auge: Drakensang	↓	3
6	Mafia 2	↑	8
7	Stalker: Clear Sky	↑	10
8	Sacred 2	↑	11
9	Warhammer Online	↓	7
10	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	↓	6
11	Duke Nukem Forever	↑	15
12	Mass Effect	↑	–
13	Left 4 Dead	↑	23
14	Diablo 3	↓	13
15	Fallout 3	↑	–
16	Empire: Total War	↑	22
17	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	↑	–
18	Alan Wake	↓	14
19	Guild Wars 2	↑	–
20	Tiberium	↑	–
21	Operation Flashpoint 2	↓	20
22	Gothic 4	↑	24
23	Dragon Age	↓	16
24	Age of Conan	↓	17
25	Tomb Raider: Underworld	↓	18

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 04/08

UPDATE	Mirror's Edge	Actionspiel	Digital Illusions	05/08	–	4. Quartal 2008
	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	2. Quartal 2008
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	–	2008
UPDATE	Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08	–	4. Quartal 2008
UPDATE	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07, 05/08	–	4. Quartal 2008
	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	–	Ende April 2008
NEU	Red Faction: Guerilla	Actionspiel	Volition	–	–	1. Quartal 2009
	Rise of the Argonauts	Action-Rollenspiel	Liquid Entertainment	01/08	–	3. Quartal 2008
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07, 11/07	Sehr gut	September 2008
NEU	Salvation	Ego-Shooter	Black Wing	–	–	2. Quartal 2009
	Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	09/07	–	4. Quartal 2008
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	–	2008
	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
UPDATE	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07, 05/08	Sehr gut	1. Quartal 2009
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	–	–	4. Quartal 2008
UPDATE	The Abbey	Adventure	Alcachofa Soft	05/08	–	Mai 2008
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08	–	2. Quartal 2008
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	–	2008
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	–	Passabel	2. Quartal 2008
	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2009
	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
	Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Spark Unlimited	–	–	14. März 2008
UPDATE	Turok	Ego-Shooter	Propaganda Games	02/08	Sehr gut	2. Quartal 2008
	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	–	3. Quartal 2008
UPDATE	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	–	August 2008
UPDATE	Warhammer: MoC: Battle March	Echtzeit-Strategie-Addon	Black Hole	–	Gut	16. Mai 2008
UPDATE	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07	Ausgezeichnet	2. Quartal 2008
	War Leaders	Strategiespiel	Enigma	03/08	Gut	28. März 2008
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	–	Passabel	3. Quartal 2008
NEU	Windchaser	Echtzeit-Taktik	Chimera	–	Gut	9. Mai 2008
NEU	Witches	Actionspiel	Revivtronic	–	–	2008
	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07	–	2008
UPDATE	Worldshift	Echtzeit-Strategie	Black Sea	10/07, 02/08, 05/08	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.

Passabel: Wirklich schlechte Spiele werden Sie in unserem Preview-Teil kaum finden – denn an die verschwinden wir keinen Seitenplatz. Ab und zu entdecken wir jedoch ungeschliffene Perlen mit zahlreichen Macken, die zu Geheimtipps werden könnten, wenn die Entwickler noch viel Arbeit hineinstecken.

Die **Kämpfe** des Online-Rollenspiels aus Den Haag laufen dynamisch ab. Sie müssen aktiv zielen, zuschlagen und ausweichen.



Chronicles of Spellborn

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2. Quartal 2008** ► Hersteller **Spellborn NV / Frogster**
► Status **zu 80% fertig** ► [gamestar.de Quicklink 2755](#) ► Potenzial –

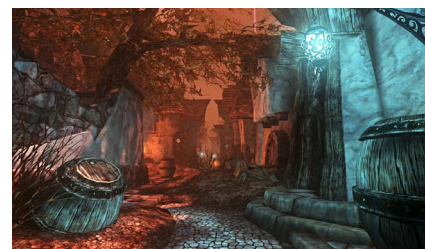
Was kommt aus Holland? Käse, Tulpen, Holzschuhe und dynamische Kämpfe mit einem komplexen Fertigkeitensystem.

Etwa ein Jahr ist es nun her, dass wir **Chronicles of Spellborn** selbst spielen konnten. Das

war während einer Präsentation bei den Entwicklern in Den Haag. Kurz darauf sollte eigentlich der Beta-Test starten. Doch dann die bittere Nachricht: Der Netcode musste komplett neu geschrieben werden. Mittlerweile haben die Niederländer das geschafft,

der Start des Online-Rollenspiels ist in greifbare Nähe gerückt.

Chronicles of Spellborn setzt zunächst auf bekannte Mechanismen des Genres: Sie leveln einen Charakter hoch, indem Sie Monster verkloppen. Besonders jedoch: Statt nur Fertigkeitstasten



Chronicles of Spellborn nutzt die Unreal Engine 2.5.

zu drücken, müssen Sie aktiv zielen, zuschlagen und ausweichen. Zudem will spezielles Können eingesetzt werden. Auch das erfordert kein stumpfes Klicken, denn die Fertigkeiten lagern auf rotierenden Skilldecks. In der Praxis sieht das so aus: Sie aktivieren Fertigkeit 1 des ersten Decks, darauf dreht sich die Skillleiste zum zweiten Deck, wo Sie Fertigkeit 2 wählen müssen. Im nächsten Deck dann Fertigkeit 3 und so weiter. Das klingt nicht nur komplex, das ist es auch. Ob **Chronicles of Spellborn** mit diesem Konzept und den Spieler-gegen-Spieler-Arenen gegen bekannte Genrekönige bestehen kann, bleibt abzuwarten. Im zweiten Quartal des Jahres wissen wir mehr, dann soll das Spiel erscheinen. **PET**

Damnation

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Blue Omega Ent. / Codemasters** ► Status **zu 60% fertig**
► [gamestar.de Quicklink 4709](#) ► Potenzial –



Durch geschickte **Sprünge** können Sie aus Kämpfen fliehen.

Codemasters kündigt einen Action-Geschicklichkeits-Mix an, der in ganz neue Höhen vordringen will – und das im wahrsten Sinne des Wortes.

Altair hat es in **Assassin's Creed** vorgemacht, und das Akrobatik-Spektakel **Mirror's Edge** schreibt es sich ganz groß auf die Mütze: Diese Titel wollen verändern, wie Spieler sich durch Level bewegen. Mit **Damnation** sollen nun Geschicklichkeitseinslagen mit schnellen Schusswech-

seln kombiniert werden. Die Besonderheit: Die Karten sollen sich nicht nur über viele Quadratkilometer erstrecken, sondern auch in Sachen Höhe neue Maßstäbe setzen. Das erlaubt den Spielern, in den Gefechten halsbrecherische Manöver zu vollführen. So soll es etwa möglich sein, mit Motorrädern auf eine Klippe loszurasen, im letzten Moment abzuspringen und an einem baumelnden Seil über den Abgrund zu schwingen. Die so genannte »Spirit Vision« macht Feinde durch Wände sichtbar und eignet sich daher gut für Überraschungsangriffe. Werden die eingehaltenen Ankündigungen, dürfte **Damnation** besonders im Mehrspielermodus für interessante Kämpfe sorgen. Für die Kampagne verspricht der Entwickler eine komplexe Geschichte um den Guerilla-Kämpfer Rourke und seine im Krieg ver-schollene Freundin. **YCH**

Witches

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2008**
► Hersteller **Revivtronic** ► Status **zu 70% fertig**
► [gamestar.de Quicklink 4708](#) ► Potenzial –

Vielen gelten Hexen als die Bösen. In **Witches** kämpfen sie jedoch für die gute Seite – sexy.

Die Welt wird von einer dunklen Macht beherrscht, die die Menschheit versklavt hat. In der Rolle von Gwen, einer gutaussehenden jungen Hexe, sollen Sie im Actionspiel **Witches** diese grausame Herrschaft beenden. Dabei greifen Sie auf ein ansehnliches Arsenal tödlicher Waffen und Zauber zurück – die Schutzfunktion der sexy Mini-Rüstungen ist dagegen eher fraglich. Sie passen aber zum Motto: Heißblütige Mädchen gegen satanische Monster. Kein Wunder, die Zielgruppe des Actionspiels sind Männer im Alter von 18 bis 35 Jahren. Mit Ihrer hübschen Hexerin schleichen Sie im Mittelalter-Szenario durch dunkle Gemäuer oder prügeln sich mit riesigen Gegnern, wobei Sie alles, was Sie

sehen, auch benutzen können – sogar die abgetrennten Körperteile Ihrer Gegner. Im Laufe der Geschichte befreien Sie immer mehr Gefangene, die Ihnen dann zur Seite stehen. Ob Sie als Kommandantin fürsorglich sind oder Ihre Gefährten für Ihre eigenen Ziele opfern, liegt bei Ihnen – Sie bestimmen, welches Ende das Spiel nehmen soll. Zwei Spielmodi, vier große Gebiete, insgesamt 80 Szenarien und mehrere mögliche Enden sollen für die nötige Abwechslung sorgen. **PD**



Hexen sind in **Witches** allesamt jung und gutaussehend.



Die **Spähtürme** erhöhen den Aktionsradius der Windchaser. Aber nur, wenn wir den Turm zuvor eingenommen haben.

Windchaser

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **9. Mai 2008**
 ► Hersteller **Chimera Entertainment / Dtp** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 4702** ► Potenzial **Gut**

gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: 4695

Wenn aus einem ambitionierten Studentenprojekt Ernst wird, dann kann schon mal ein Geheimtipp dabei herauskommen.

Der junge Ioan hat sein Ziel fest vor Augen: Er will Mitglied einer Gilde werden und an Bord eines mächtigen Luftschiffs als Abenteurer leben. Im Taktikspiel **Windchaser** verfolgen Sie seinen Werdegang und stoßen ganz nebenbei auf die Überreste einer untergegangenen Zivilisation. Die Handlung wird in den insgesamt 15 Szenarien durch zahlreiche Skriptsequenzen fortgeführt, zwischen den Missionen spricht ein mysteriöser Erzähler zu Ihnen. **Windchaser** verwischt gekonnt die Grenzen zwischen Rollenspiel und Strategie und ermutigt zu Experimenten. So bedeutet der Tod Ihrer Party nur selten das Spielende, stattdessen trotten Ihre Mannen zum flie-

genden Hauptquartier, der Windchaser, zurück. Dann haben Sie Gelegenheit, Ihre Gruppen (bis zu vier Fünfer-Trupps gleichzeitig) neu aufzustellen und auf den Gegner abzustimmen. Wichtig dabei: Sowohl Ihre Einheiten wie auch die Feinde kämpfen in einem der Stile Chaos, Konzentration oder Disziplin. Sehen Sie chaotische Gegner vor sich, tauschen Sie etwa den Anführer Ihres Trupps gegen einen disziplinierten Kämpfer und teilen so besser aus. Während der Gefechte setzen Sie die Spezialfähigkeiten Ihrer Helden und rekrutierbarer Söldner ein – auch Combos sind möglich, wenn sich die Stile ergänzen. Die Windchaser selbst greift nicht in die Kämpfe ein, dient aber unter anderem als Lazarett und Schatzkiste. Der originelle Genre-Mix macht bis auf die angestaubte Grafik einen guten Eindruck – ein Fest für Tüftler wird er allemal. **YCH**



Caine: Das war ein Wächter, eine alte Kriegsmaschine aus der Zeit vor dem Weltenbrand. Normalerweise findet man die nicht so nahe an der Zivilisation.

Die Geschichte wird durch solche gut vertonten **Zwischensequenzen** in Spielgrafik erzählt.



Intelligente Gegner, dramatische inszenierte Schießereien – dieses Mal auch in U-Bahn-Stationen.

Project Origin

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Monolith / Warner Bros. Interactive** ► Status **zu 65% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 4715](#) ► Potenzial –

Mehr Horror, mehr Abwechslung, mehr Waffen, mehr Brutalität: Die Grusel-Experten von Monolith haben neue Fakten zum F.E.A.R.-Vorgänger verraten.

Moment mal: Vorgänger? Nun ja, schließlich hat Vivendi Universal schon den **F.E.A.R.**-Nachfolger angekündigt. Der wird – wenig überraschend – **F.E.A.R. 2** heißen, irgendwann im Jahr 2009 erscheinen und von Day One entwickelt. Die Schöpfer des Originals, Monolith, besitzen zwar nicht mehr die Namensrechte, wollen ihrem Baby aber trotzdem treu bleiben und erzählen mit **Project Origin** deshalb die Vorgeschichte. So weit, so verwirrend. Dafür soll beim Spielgefühl vieles beim Alten bleiben. Erneut wechseln sich leise Gruselsequenzen mit fieser Schockeffekten und brachialen Ballereien ab – alles aber noch mal eine ganze Ecke intensiver. So können dieses Mal nicht nur die Gegner Objekte umwerfen und als

Deckung missbrauchen, sondern auch der Spieler. Im Gegenzug sollen Ihre (schon in **F.E.A.R.** äußerst cleveren) Feinde dank überarbeiteter KI noch mal erheblich schlauer agieren und zum Beispiel Granaten zurückwerfen. Dieses Mal kämpfen Sie nicht nur gegen Soldaten, sondern auch gegen flinke, gollumähnliche Monster und sogar gegen Kampfroboter. Für die passende Verteidigung bekommen Sie rund 15 Waffen – ein Großteil davon ist neu und ziemlich brachial. Mit dem Lasergewehr können Sie zum Beispiel Gegner entweder (wie in **Dead Space**) in zwei Hälften zerteilen oder alternativ auch in Brand stecken. Die Entwickler planen mindestens zwölf Missionen, die ebenfalls erheblich abwechslungsreicher werden sollen als noch in **F.E.A.R.**. Fahrzeuge wird's zwar keine geben, aber dafür ballern Sie jetzt nicht mehr nur in kargen Fabrikfluren, sondern auch in U-Bahn-Schächten und auf den Straßen einer Stadt. **HK**



Größere Gegnervielfalt: Diese **Roboter** sind langsam, aber brandgefährlich.

Highlander

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Widescreen Games / Eidos** ► Status **zu 50% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 4716](#) ► Potenzial –

»Es kann nur einen geben!«, hat es im **Highlander**-Film immerzu geheißen. Tatsächlich gab es aber vier Fortsetzungen, drei Fernsehserien und Ende des Jahres nun auch wieder mal ein Spiel.

Im Actionspiel **Highlander** steuern Sie den unsterblichen Schotten Owen MacLeod, der in New York lebt. Dort stellt ihm ein weiterer Unsterblicher nach, der es auf Owens Kopf abgesehen

hat. Um sich gegen seinen Widersacher durchzusetzen, begibt sich Owen auf die Suche nach drei Fragmenten eines magischen Artefaktes. Dazu reist er in Rückblicken in drei Epochen seiner zweitausendjährigen Vergangenheit zurück: ins Antike Rom, ins altertümliche Schottland und in das mittelalterliche Japan. Dort kämpft er in dramatischen Schwertduellen gegen zeitgenössische Schurken. **FAB**



Owen MacLeod (links) trägt entgegen der Familientradition kein Samuraischwert.

Salvation

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Black Wing** ► Status **zu 30% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 4714](#) ► Potenzial –

Die Ukraine entwickelt sich offenbar zum Shooter-Land: erst Stalker, nun Salvation.

Man sollte in gar keinen Fall mit göttlichen Kräften herumspielen. Und mit teuflischen schon zweimal nicht. Im Science-Fiction-Shooter **Salvation** macht die alles beherrschende Weltregierung gleich beides und stürzt die Menschheit dadurch ins Chaos und in eine totalitäre Weltordnung. Sie schlüpfen in die Rolle mehrerer bunt zusammengewürfelter Widerstandskämpfer, die das groteske Regime stürzen sollen. In 14 linearen Missionen kämpfen Sie etwa als Meuchelmörderin oder Schmuggler mit Psi-Fähigkeiten und dicken Knarren gegen die Handlanger der Regierung. Dabei sollen sich knackige Ballereien und spannende Schleicheinlagen abwechseln. Laut des noch unbekannten ukra-

inischen Entwicklers Black Wing ist ein Multiplayer-Teil für bis zu 32 Mitspieler geplant. Ob Sie die Story-Kampagne auch kooperativ meistern dürfen, wollte das Team bislang aber nicht verraten. In **Salvation** arbeitet übrigens die aktuellste Version der Source-Engine (**Half-Life 2**). Ob die zum geplanten Erscheinen des Shooters im Herbst 2009 noch jemand hinter dem Ofen hervorlockt, darf indes bezweifelt werden. **DM**

► [gamestar.de](#)
 - Screenshot-Galerie
 ► Quicklink: 4713



Schleichen oder ballern? Hier ist wohl Letzteres angesagt.

Goin' Downtown

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **April 2008**
 ► Hersteller **Silver Style / The Games Company** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink 4550 ► Potenzial **Passabel**

Sieht aus wie ein Cartoon, ist aber ein 3D-Adventure: Wir haben im neuen Spiel der Simon-Macher probegegrast.

Ein Mann bringt eine Prostituierte mit in seine Wohnung. Kurz darauf springt die Dame aus dem Fenster. Peinlich? Dabei war der Mann doch eingeschlafen. Noch peinlicher? Zumindest merkwürdig, findet Jake McCorty. Der Polizist hat die Prostituierte

Rose bewusstlos auf der Straße gefunden und aus reiner Hilfsbereitschaft bei sich ausruhen lassen. Dabei ist er eingenickt. Und stellt nach dem Aufwachen fest, dass Rose zerschmettert auf dem Asphalt vor seinem Wohnsilo liegt. Ist sie wirklich gesprungen? Was geht hier vor? An sich ein klarer Auftrag für einen Polizisten wie Jake – wenn's nicht das Jahr 2072 wäre, wo der korrupte Staat keinerlei Interesse an verbalen Dirnen hat. So ermittelt Jake im Adventure **Goin' Downtown** also auf eigene Rechnung.

Wir haben eine Vorabversion des neuen Spiels von Silver Style (**Simon the Sorcerer 4**) angespielt – und sind ernüchtert. Zwar wirkt der originelle Grafikstil mit seiner Comic-Optik stimmig, und das erwachsene Flair mit derb fluchenden Charakteren ist eine angenehme Abwechslung zum üblichen Adventure-Kuschelkurs.



Jake und seine Kollegin Isabel treten beim **Polizeichef** an.



Jake lädt die Prostituierte **Rose** in seine Wohnung ein. Kurz darauf ist sie tot.

Aber die Spiellogik ließ noch viel zu wünschen übrig: Hinweise auf die nächsten Handlungen fehlen oder sind irreführend, Jakes Motivation bleibt über weite Strecken unklar, und viele der Dialoge schwanken zwischen »aufgesetzt« und »bemüht witzig«. Sympathie für den abgehalfterten Cop wollte bei uns nicht recht aufkommen, was auch daran liegen mag,

dass er jede zweite unserer Aktionen mit »Schwachsinn!« kommentiert. Silver Style arbeitet an den Problemen. Gut möglich, dass auch die Synchronisation noch viel herausreißt: Die Entwickler sitzen derzeit unter anderem mit den deutschen Stimmen von Will Smith, Nicole Kidman, George Clooney, Antonio Banderas und Jennifer Lopez im Studio. **CS**

Lego Indiana Jones

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Traveller's Tales / LucasArts** ► Status **zu 70% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink 4717 ► Potenzial –



Auch in **Lego Indiana Jones** kommt der goldene **Götze** vor.

Indy und der Klotz des Todes.

Klingt skurril, hat sich aber als gute Mischung bewährt: Lego und LucasArts. Schon 2005 erschien mit **Lego Star Wars** ein so launiges wie augenzwinkerndes Hüpfspiel, in dem Sie die Abenteuer der jüngsten Filme nacherleben konnten. 2006 folgte der zweite Teil. Beide Titel waren recht erfolgreich. Kein Wunder also, dass im zweiten Quartal des

Jahres mit **Lego Indiana Jones** ein weiteres Klötzchenspiel erscheinen soll – passend zum Kinostart des vierten Films im Mai. In **Lego Indiana Jones** geht es um die drei ersten Abenteuer des Archäologen. Wie in den **Star Wars**-Spielen ziehen Sie auch als Indy nicht alleine los. Bekannte Figuren aus den Filmen begleiten Sie, hüpfen mit Ihnen über Abgründe und flüchten mit Ihnen vor riesigen rollenden Kugeln aus Bauklötzen. Wenn Sie alleine spielen, werden die Begleiter von der KI gesteuert, lassen sich aber von Ihnen übernehmen, um etwa gezielt einen Tormechanismus auszulösen. Mehr Spaß wird's aber wieder machen, die Abenteuer im Koop-Modus mit einem menschlichen Mitspieler zu bestehen. Übrigens: An **Lego Batman** arbeitet Traveller's Tales parallel auch noch. **PET**

Red Faction Guerilla

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Volition / THQ** ► Status **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink 4712 ► Potenzial –

Nach dem mittelmäßigen Red Faction 2 will Volition diesmal endlich einen Meilenstein schaffen – und dabei ein paar Marssteine durcheinanderwirbeln.

Werfen Sie einem beliebigen Shooter-Fan den Titel **Red Faction** an den Kopf, und er wird Ihnen wie aus der Pistole geschossen antworten: »Zerstörbare Umgebung!« Das brachte dem Spiel damals nicht nur das Ansehen der Community ein, sondern auch einen Platz auf dem Index. Denn die Sprengsätze zum Tunnelgraben haften auch an den menschlichen Gegnern. **Red Faction: Guerilla** soll 50 Jahre nach den Ereignissen in **Red Faction** spielen, doch eins hat sich nicht geändert: Auf dem Mars lässt sich immer noch alles zerstören. Sie spielen einen Wider-

standskämpfer, der sich auf dem roten Planeten mit der faschistischen Obrigkeit herumschlägt. Doch anders als in den Vorgängern steuern Sie den Helden nicht mehr aus der Ego-Ansicht, sondern aus der Verfolgerperspektive – durch eine offene Welt. Sonderlich zimperlich wird es dabei nicht zugehen: Volition, die Macher des Spiels, haben zwischenzeitlich **Saints Row** entwickelt. Das landete auch auf dem Index. **FAB**



Wie **Rainbow Six: Vegas** bietet **Guerilla** ein **Deckungssystem**.

Die Sims 3

Sie lieben, sie leiden, sie leben. Muss man am erfolgreichsten Spiel aller Zeiten überhaupt etwas verändern? Und ob! Die Lebenssimulation erfährt eine komplette Runderneuerung, bleibt im Kern aber das altbewährte Spiel. Wir haben als einziges deutsches Spielmagazin Electronic Arts besucht und einen ersten, mehr als ausführlichen Blick auf die dritte Runde der Sims werfen können.

Inhalt

Mega-Preview	22
Hab' ich selbst gemacht!...	23
Die Sims-Chronik	24
Grenzenlose Sims-Freiheit...	26
Die neuen Sims	28
Entwickler-Check	29
Zu Besuch bei EA	29
Hätten Sie's gewusst?	30
Die Zeit rennt	32
KI-Baukästen	33





Maxis hat das vier Jahre alte Grafikgerüst des Vorgängers in Rente geschickt und eine neue Engine entwickelt. Das sieht man vor allem an den detaillierteren Sims und Gebäuden. (1600x1200)

Boobasnot«, quäkt eine niedliche Stimme aus den Lautsprechern. »Versuch, es etwas frecher klingen zu lassen«, fordert der Dialogregisseur ins Mikrofon. In der Aufnahmekammer nebenan steht die 35-jährige Synchronsprecherin Nicki Rapp; ein Grinsen macht sich auf ihrem Gesicht breit. Auf den Monitoren zählt ein Countdown zügig gegen Null. Dann erscheint ein Sim-Kind, das sich schelmisch um-

schaut und anschließend eine Tonne umtritt, »Ja tajatjatja!« Nicki hat sichtlich Spaß an ihrem Job. Sie gehört zu einem Team aus zwölf Akteuren, die den Sims ihre Stimmen leihen. Nicki macht das bereits seit mehr als fünf Jahren, zwei **Sims**-Spielen und unzähligen Addons. Das merkt man – für jede Einstellung brabbelt sie einen neuen Satz auf Simlisch ins Mikrofon: »Deepwa spanewash!« Schließlich nickt der Regisseur

zufrieden. »Kommen wir zur nächsten Szene. Sind ja nur noch ein paar Tausend.« Viel Aufwand für ein Spiel. Dabei zählen die Sprachaufnahmen noch zu den einfachsten Aufgaben, die der Entwickler Maxis (**Spore**) für **Die Sims 3** zu bewältigen hat.

Erinnern und schwelgen

Sims-Kenner können getrost zum nächsten Absatz springen. Für alle anderen gibt's hier eine kurze Zusammenfassung: **Die Sims** ist ein Aufbauspiel, genauer gesagt eine Lebenssimulation, in der Sie sich um einen oder mehrere virtuelle Menschen, sogenannte Sims kümmern. Vergleichbar mit einer aufwändigeren Variante eines Tamagotchis begleiten Sie die Sims vom Säuglingsalter (erst seit **Die Sims 2**) bis in den dritten Frühling und spielen auf spezielle Ereignisse wie eine Hochzeit oder den eigenen Nachwuchs hin. Dabei steuern Sie Ihren Sim indirekt mit der Maus und müssen zum Beispiel Grundbedürfnisse wie Hunger und Hygiene stillen, in dem Sie dem Sim Frühstück servieren

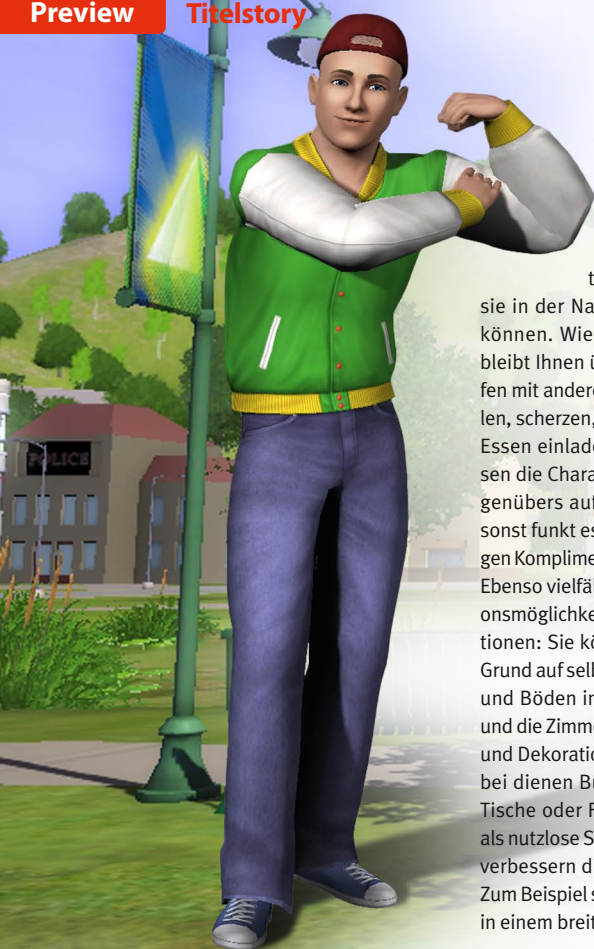
Hab' ich selbst gemacht!

Mit Hilfe des neuen Oberflächen-Editors können Sie **jedes Element eines Möbelstücks** individuell einfärben oder mit einer speziellen Textur bekleben. So gestalten Sie mit wenigen Mausklicks besonders skurrile Designer-Objekte.



Bilder vom Hersteller

Die Bilder stammen vom Publisher Electronic Arts. Da die Benutzeroberfläche noch in Arbeit ist, hat Maxis das Interface ausgeduldet. Kein Wunder, denn momentan prangen noch Platzhalter und unpassende Texte in den Schaltflächen. Wie genau sich das neue Sims steuert, erfahren Sie dennoch auf den folgenden Seiten.



oder ihn unter die Dusche stellen.

Eine geregelte Arbeit ist für die Sims ebenso wichtig wie Freunde, die

sie in der Nachbarschaft finden können. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen überlassen. Sie dürfen mit anderen Sims reden, spielen, scherzen, flirten oder sie zum Essen einladen. Allerdings müssen die Charakterwerte Ihres Gegenübers auf Ihren Sim passen, sonst funkt es auch nach unzähligen Komplimenten und Flirts nicht. Ebenso vielfältig wie die Interaktionsmöglichkeiten sind die Bauoptionen: Sie können ein Haus von Grund auf selbst errichten, Wände und Böden individuell gestalten und die Zimmer mit Möbelstücken und Dekorationen vollstellen. Dabei dienen Bücherregale, Sofas, Tische oder Fernsehgeräte nicht als nutzlose Staubfänger, sondern verbessern die Werte Ihrer Sims. Zum Beispiel schläft Ihr Schützling in einem breiten Himmelbett bes-

ser als auf einer harten 80-Zentimeter-Matratze. Und wer im Kochbuch schmökert und neue Rezepte erlernt, steigert seine Fertigkeiten in der Küche und am Herd.

Beobachten und erkunden

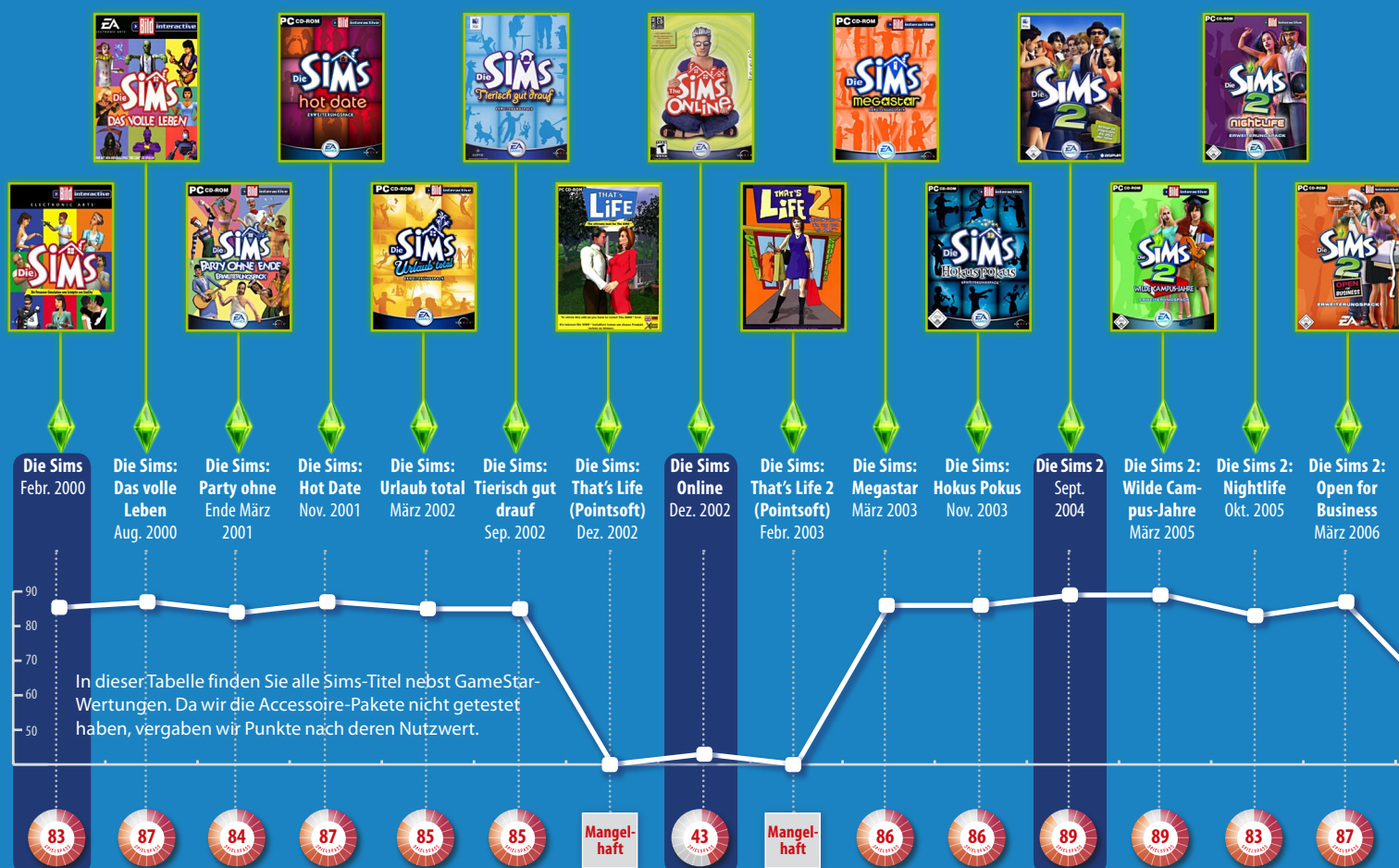
Doch zurück zum mittlerweile dritten Teil der **Sims**-Serie. Bei unserem Besuch der Entwickler in Electronic Arts' Hauptquartier fallen wir gleich mit der Tür ins Haus: »Was ist der größte Unterschied zwischen Die Sims 3 und seinem Vorgänger?« wollen wir von Rod Humble, dem Chef des **Sims**-Labors, wissen. »Ganz einfach«, antwortet der Branchenguru, der seit 1990 an über 200 Titeln wie **Everquest** und **Star Wars Galaxies** mitgewirkt hat. »Es ist mehr Spiel drin!« Eine kryptische Antwort, die Ben Bell, ausführender Produzent von **Die Sims 3**, mit einer Präsentation im firmeneigenen Kino aufklärt. Wir sehen eine **Sims**-typische Nachbarschaft: rechtwinklige Straßen, idyllische

Häuser, spazierende Bürger, einen Marktplatz. »Das kennen wir doch schon«, platzt es aus uns heraus, als Ben plötzlich mit dem Mausekran aus mehreren hundert Metern Höhe stufenlos bis zu einem der vielen Gebäude heranzoomt und einen der Sims markiert. Dann neigt er die Kamera, dreht sie, springt von einem Haus zum nächsten – alles ohne Ladezeiten. Die in **Die Sims 2** nervenden und vom Rest der Welt abgeschnittenen Mini-Gebiete gehören der Vergangenheit an. Stattdessen dürfen Sie die komplette Stadt nun frei erkunden. Wir danken im Stillen den Design-Göttern, denn die Wartezeiten beim Wechseln der Areale gehörten zu den nervigsten Atmosphärekillern in den **Sims**-Spielen.

Forschen und wundern

Dass die Welt in **Die Sims 3** so offen ist, bringt einen enormen Vorteil: Zum ersten Mal kann Maxis die Städte adäquat mit Leben fül-

Die Sims-Historie in GameStar-Wertungen





Die Sims können nun deutlich mehr gemeinsam tun, etwa sich die Arbeit beim Kochen aufteilen.



Auch in Die Sims 3 bleiben die Städte dörflich und überschaubar, können dafür aber nun frei von Ihnen erkundet werden. (1920x1080)

len. Auf den Straßen flanieren die Sims an Boutiquen und Cafés vorbei, gehen gemeinsam im Park spazieren oder treffen sich an Kreuzungen für einen kurzen Tratsch. Mit dem Gewusel eines **Sim City Societies** kann der dritte **Sims**-Teil zwar nach wie vor nicht mithalten, trotzdem fühlen sich die Ortschaften bereits jetzt viel lebendiger an. Da Sie auf jedes beliebige Gebäude zugreifen können, dürfen Sie Ihren Schützling künftig zum Beispiel auch bei der

Arbeit beobachten oder im Sportverein. Vorbei also die Zeit, als der eigene Sim vom Kollegen abgeholt wurde, aus der Nachbarschaft fuhr und das Programm bis zum Feierabend auf Zeitraffer schaltete (was ungeduldige Spieler natürlich nach wie vor tun dürfen).

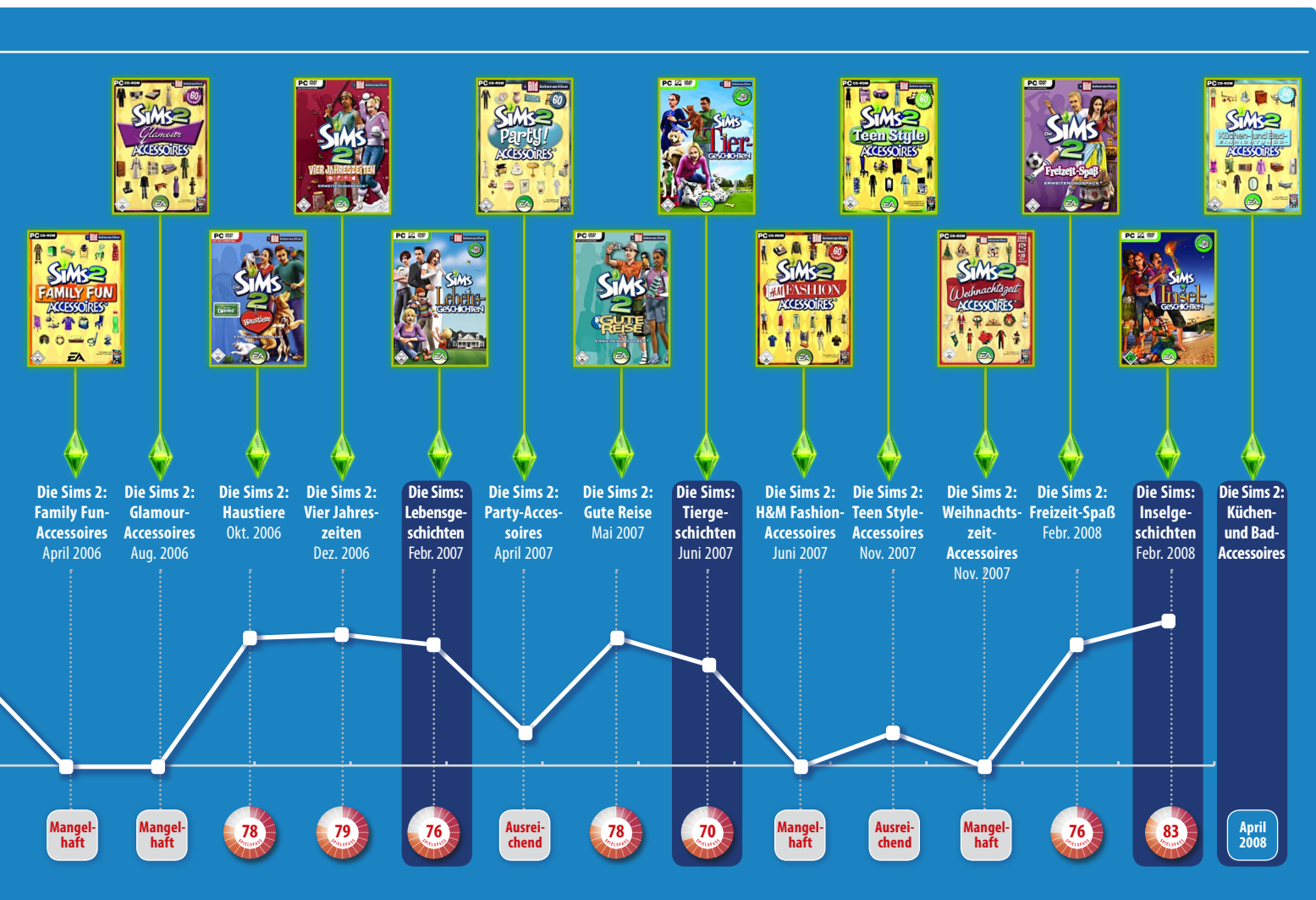
Netter Nebeneffekt der »grenzenlosen« Stadt: Geradezu beiläufig wird der eigene Forscherdrang geweckt. Ben Bell demonstriert uns das, latscht mit seinem Sim kurzerhand zu einem wild-

fremden Haus und klingelt. Eine Weile lang passiert nichts. Doch gerade, als sich Ben dem Nachbargebäude zuwenden will, schlüpft ein maskierter Sim behende aus dem Fenster und flitzt mit einem geklauten Stuhl (!) die Straße entlang. In **Die Sims 2** wäre uns der Dieb wegen der knappen Levelbegrenzung innerhalb weniger Augenblicke entwischt. Jetzt können wir ihn theoretisch durch die ganze Stadt hetzen und ihm seine Beute wieder abjagen.

Und vielleicht entwickelt sich ja ein heißer Flirt mit dem rechtmäßigen Besitzer des geklauten Möbelstücks – oder der Besitzerin.

Erschaffen und einkleiden

Eine ganze Stadt mit Unmengen vor sich hin wuselnder Sims ist ja schön und gut; noch mehr Spaß macht es aber, seinen Schützling von Grund auf selbst zu erschaffen. Zu diesem Zweck hat Maxis den Charaktereditor für Teil 3 er-





Verwinkelte Straßen und eine dichte Vegetation lassen die **Nachbarschaften** organischer wirken. Das quadratische Sims-tytische Layout bleibt allerdings bestehen.

neut stark erweitert. Bleibt nur die Frage, was man überhaupt noch erweitern kann – immerhin bietet bereits **Die Sims 2** eine Menge Schieberegler, mit denen Sie die Augen, Haare, Wangen, Ohren, das Kinn, die Nase oder den Bartwuchs Ihres Sims anpassen können. Ben Bell grinst breit und startet den Gestaltungseditor. Der erinnert optisch stark an den des Vorgängers, bietet aber zusätzliche Optionen. So haben die Designer erstmals dunkelhäutige und asiatisch aussehende Sims eingebaut. Zwar konnte man schon in **Die Sims 2** zum Beispiel farbige Figuren erstellen, wirklich echt sah das aber nie aus. Beispielweise fehlte es dem Editor an den typischen Gesichts-

zügen asiatischer oder schwarzafrikanischer Menschen. Zusätzlich dürfen Sie nun auch das Gewicht Ihres Schützlings genauer bestimmen, Liebessessen, -farbe und -musik definieren, weiblichen Figuren einen Schwangerschaftsbauch verpassen, Sims besonders muskulös oder drahtig formen und einzelne Haarsträhnen individuell einfärben. Ben, ein (wie er offen zugibt) völlig unmodischer Mensch, treibt das Ganze auf die Spitze und spendiert einem jugendlichen Spargelanzan in Rollkragenpullover und Jeans kurzerhand einen grün-schwarz-rosafarbenen Irokesenschnitt – alles in weniger als einer Minute und mit nur einer Handvoll Mausclicks.

Formen und gestalten

Das Äußere steht, nun geht's ans Eingemachte – im wahrsten Sinne des Wortes. Maxis hat das aus den ersten beiden **Sims**-Teilen bekannte Charaktersystem über den Haufen geworfen und von Grund auf neu entwickelt. Bislang definierten fünf Eigenschaften aus fünf Paaren wie faul/aktiv, schüchtern/extrovertiert oder schlampig/ordentlich das Wesen der Sims. Jetzt stehen satte 80 Charakteristika zur Auswahl. Die Palette reicht von kauzig, draufgängerisch, mutig, kleptomatisch über adrett, träumerisch und paranoid bis hin zu weinerlich, sen-

sibel und feige. Maximal fünf dieser Eigenschaften dürfen Sie anhand einer bislang noch unübersichtlichen, weil sehr langen Liste in Ihren Schützling »verbauen«. Soll es ein pflegeleichter Sim sein, aktivieren Sie nur einen Charakterwert und machen aus ihm zum Beispiel einen Perfektionisten. Möchten Sie es hingegen etwas anspruchsvoller, greifen Sie zu mehr Wesenszügen und erschaffen einen chauvinistischen, tollpatschigen Langfinger mit Hang zu schlechter Laune und Streitgesprächen – ein Fest für **Sims**-Profis. Natürlich lassen sich die Charakterzüge nicht



Grenzenlose Sims-Freiheit

Die Sims 2



Die Sims 2: Die Nachbarschaften sind in kleine Areale eingeteilt. Wenige Meter neben dem Haus endet das begehbare Grundstück in einer scheinbar endlosen Wiese – von einer lebendigen Stadt keine Spur.

Die Sims 3



Die Sims 3: Alle Nachbarschaften grenzen aneinander und können frei erkundet werden. Zudem dürfen Sie jederzeit vom eigenen Haus direkt auf andere Gebäude zugreifen – ohne die nervigen Ladezeiten des Vorgängers.





Amanda hat den Charakterwert »Grüner Daumen« und ist deshalb besonders gut im Gärtnern – ihr Partner offenbar nicht.

willkürlich kombinieren; einen gleichermaßen mutigen wie feigen Sim dürfen Sie logischerweise nicht erstellen. Auch auf eher extreme Eigenschaften wie Abhängigkeiten (etwa von Alkohol) oder Fetische verzichten die Entwickler. »Die Sims soll ja ein kindertaugliches Spiel bleiben«, erklärt Rod Humble diese Entscheidung.

Lieben und hassen

Mit dem überarbeiteten Charaktersystem erhält ein neues Spiel-

element Einzug in das **Sims**-Universum: die Laune Ihres Schützlings. Bisher definieren nur Grundbedürfnisse wie Hunger, Harnrang, Hygiene oder Energie die Stimmung der Sims, sichtbar am Diamanten, der über der Figur schwebt. Färbt sich dieser gelb oder gar rot, geht es dem Sim nicht besonders gut – Ihr Eingreifen ist gefragt. Die Grundbedürfnisse gibt es in **Die Sims 3** zwar auch noch, sie tragen aber nur noch einen Teil zum allgemeinen Gemütszustand des Sims bei. Stattdessen hängt es nun weitgehend davon ab, wie Sie mit den im Editor definierten Charakterwerten umgehen. So wird etwa dem introvertierten, schüchternen Bub

wohl selbst die wildeste Studentenparty keinen Spaß machen. Und ein Sim mit der Eigenschaft »Grüner Daumen« bekommt in einer vegetationslosen Wohnung schnell Depressionen, auch wenn Sie ihm einen riesigen Plasma-Fernseher ins Wohnzimmer stellen. Darf er hingegen im Garten Tomaten anpflanzen, wird er sich freuen. Wir finden das super, denn endlich bedeutet teuer nicht mehr automatisch Lebensqualität – bisher konnte man jeden Sim einfach durch Luxus glücklichmachen. So schlägt Maxis gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen wirken die ohnehin schon sehr glaubwürdigen Sims noch einen Tick lebendiger. Zum anderen bekommen Könner eine zusätzliche Herausforderung.

Besonders Letzteres dürfte viele Fans freuen, immerhin fielen die meisten **Sims 2**-Addons (bis auf **Wilde Campus-Jahre** oder **Open for Business**) hauptsächlich durch ihren niedrigen Anspruch auf.

Tapezieren und streichen

So, der Sim ist geboren, jetzt braucht er ein Dach über dem Kopf. Wie gewohnt dürfen Sie sich entweder in einem bereits vorgefertigten Haus einquartieren oder die eigenen vier Wände selbst hochziehen. Steht die Bude, geht es an die Inneneinrichtung. In **Die Sims 2** sind dem Spieler besonders

Die neuen Sims

Die Sims werden von Grund auf überarbeitet und bekommen zusätzliche Polygone spendiert. Resultat: Ihre Schützlinge lassen sich nun deutlich individueller gestalten als im Vorgänger. Erstmals sind auch farbige und asiatisch aussehende Sims dabei.



Maxis hat das **Stadtzentrum** mit viel Leben gefüllt. In der Bücherei scheint es gerade ein gutes Schnäppchen zu geben.



Zu Besuch bei EA



Eine halbe Autostunde südlich von San Francisco steht Electronic Arts' **firmeneigener Campus**.



Die riesige **Kantine** bietet Nahrung in allen Farben und Formen für die etwa 1.500 Mitarbeiter an.



Am **Meeting-Point** gibt es sogar ein Starbucks-Café.



Das kostenlose **Fitness-Center** hat rund um die Uhr und sieben Tage in der Woche geöffnet.



Die **Basketball-Halle** dient nicht nur zum Spielen, sondern auch für große Presseveranstaltungen.



Im **Laden** können Besucher allerhand Werbeartikel und besonders günstig EA-Spiele kaufen.

hier die Hände gebunden, wenn er also umfassend kreativ tätig werden möchte. Zwar gibt es Unmengen an Tischen, Sofas, Schränken, Lampen, Pflanzen, Elektrogeräten und Deko-Gegenständen, jedoch steht für jedes Teil nur eine Handvoll vorgefertigter Farbmuster zur Auswahl – wem der grüne, braune, hellblaue

oder dunkelblaue TV-Sessel nicht gefällt, muss trotzdem damit leben. Auch bei den Tapeten, Teppichen und anderen Bodenbelägen wie Fliesen oder Parkett ist das Arsenal schnell erschöpft. Will man seine Wohnung wirklich individuell gestalten, muss man Fan-Webseiten nach bereits erstellten Möbeln oder Texturpake-

ten abgrasen, die offiziellen Accessoire-Pakete von Electronic Arts kaufen oder mit Bildbearbeitungsprogrammen außerhalb des Spiels tätig werden. Dessen ist sich Maxis bewusst, weshalb das Team für **Die Sims 3** einen mächtigen Gestaltungseditor direkt ins Spiel einbaut, mit dem Sie aller-

hand Schabernack treiben dürfen. Ein Klick auf das Objekt genügt, und schon öffnet sich ein Bearbeitungsfenster, in dem Sie auf der linken Seite das Möbelsstück in einer 3D-Ansicht sehen und rechts dessen Eigenschaften in Echtzeit verändern können. So

Entwickler-Check



Maxis wurde 1987 von Will Wright und Jeff Braun gegründet. Als erste Amtshandlung portierte das

Studio Wrights **Sim City** vom Commodore 64 auf den PC sowie auf diverse andere Heimcomputer und Konsolen. In der ersten Hälfte der 90er-Jahre brachte Maxis weitere Sim-Spiele auf den Markt, unter anderem die Evolutionssimulation **Sim Earth** (1990), den Ameisensimulator **Sim Ant** (1991) und den Bauernhof-Baukasten **Sim Farm** (1993). Vier Jahre später wurde Maxis von Electronic Arts gekauft. Im Jahr 2000 folgte **Die Sims**, die bislang erfolgreichste Marke der Firma. Maxis' Hauptstudio befindet sich im kalifornischen Walnut Creek.

Bisherige Spiele (Auszug): Sim City, Sim Earth, Sim Ant, Die Sims, Full Tilt Pinball
Derzeit in Arbeit: Die Sims 3, Spore

Ihren Sim dürfen Sie künftig auch **bei der Arbeit beobachten** – oder wie bisher den Zeitraffermodus bis zum Feierabend aktivieren.



Hätten Sie's gewusst?

- ▶ Bislang sind 39 Sims-Spiele erschienen, Konsolen- und Handy-Ableger inklusive.
- ▶ Electronic Arts hat mittlerweile über 98 Millionen Sims-Exemplare verkauft.
- ▶ Der Anteil weiblicher Sims-Spieler wird auf etwa 60 Prozent geschätzt.
- ▶ Die Handy-Variante von Die Sims 2 wurde im ersten halben Jahr nach Erscheinen über eine Million Mal heruntergeladen.
- ▶ Die Sims 2 bescherte Electronic Arts den erfolgreichsten Verkaufsstart der Firmengeschichte: Eine Million Exemplare gingen in den ersten zehn Tagen allein in den USA über die Ladentheke.
- ▶ Die Sims 2 wurde in 22 Sprachen übersetzt.
- ▶ Auf YouTube finden sich über 100.000 von Fans erstellte Sims-Filmchen, die insgesamt etwa 200 Millionen Mal angeschaut wurden.
- ▶ Satte 200.000 Sprachschnipsel und über 700 Songs auf Simlisch stecken in Die Sims 2 inklusive aller Addons. In Die Sims 2 sollte es ursprünglich Wettereffekte wie Regen geben.
- ▶ Die Sims Online hat sich in den USA nur 80.000 Mal verkauft. In andere Sprachen wurde das Spiel nicht übersetzt.
- ▶ Der Entwickler 3D Realms hat ein Texturpaket veröffentlicht, das den Duke in das erste Sims-Spiel einbaut.
- ▶ Vom ersten Die Sims gibt es insgesamt fünf Spezialeditionen: Deluxe, Super Deluxe, Super Deluxe XL, Mega Deluxe und Complete Collection. Letztere enthält als einzige Packung alle sieben Addons, ist aber nie in Deutschland erschienen.



Na, aufgefallen? Möbel lassen sich nun auch im **Winkel von 45 Grad** anordnen. Das erlaubt zusätzliche Gestaltungsmöglichkeiten in der eigenen Wohnung.

manipulieren Sie etwa die Grundfarbe oder kleben neue Texturen auf die Oberfläche. Der Clou: Jedes Element am Gegenstand lässt sich einzeln markieren und bearbeiten. So designen Sie in kurzer Zeit etwa einen rot lackierten Stuhl mit blassblauem Blümchenbezug. Wenige Mausklicks später, und derselbe Hocker besteht aus Buchenholz und schwarzem Leder. Hobby-Innenarchitekten dürfen Möbel übrigens nun auch im Winkel von 45 Grad anordnen, was die Wohnungen ein ganzes Stück organischer wirken lässt. Ob bastelfreudige Fans ihre Objekte aus **Die Sims 2** ins neue Spiel importieren können, steht

noch nicht fest. Wir halten das aber für sehr unwahrscheinlich, da der Detailgrad der Objekte und Häuser im Vergleich zum Vorgänger zugenommen hat und bereits erstellte Gegenstände für den neuen Sims-Gestaltungseditor komplett überarbeitet werden müssten.

Drehen und wenden

So viele neue Elemente, das vorhin angesprochene Laune-System, ein Objekteditor – verliert man da in Sachen Bedienung nicht langsam den Überblick? »Im Gegenteil«, beschwichtigt Ben Bell. »Wir haben das bisherige Interface stark entschlackt.« Und tatsächlich: Wo sich im Vorgänger die Kamera- und Spieloptionen

ihren Platz mit der Tageszeit, dem Kontostand, den Ängsten und Wünschen sowie dem momentanen Einfluss des Sims und dessen Gemüt teilen mussten, finden Sie im nun deutlich aufgeräumten unteren Teil der Benutzeroberfläche nur noch den Launewert, die Grundbedürfnisse sowie das Portrait Ihres Schützlings. Alle anderen Funktionen werden sinnvoll ausgegliedert. Beispielsweise bekam die Spielsteuerung ein eigenes Element am oberen rechten Bildschirmrand spendiert. Und wenn der Sim Hunger hat oder auf die Toilette muss, weisen aufploppende Symbole über der Benutzeroberfläche darauf hin. Dann genügt ein Klick, und Ihr Schützling behebt selbstständig das »Problem«. Auch das Baumenü erfährt eine General-



Schockschwerenot! Ob's am Horrorfilm oder den **kreischenden Mädels** liegt, dass der junge Mann in der Mitte ebenfalls erschrickt?



Beziehungschaos gehört zu Die Sims seit jeher dazu. Bei den beiden dürfte die Hochzeit und der erste Nachwuchs allerdings nicht mehr lange auf sich warten lassen.

In der **Abenddämmerung** schmeckt das Essen beim lokalen Italiener gleich doppelt so gut – ideal, um seine Herzallerliebste beim Candlelight-Dinner zu verführen.

überholung: Rubriken wie Sitzmöbel, Elektrogeräte und Pflanzen sind strukturierter und logischer aufgeteilt – Unterbereiche wie Betten und Sofas lassen sich so deutlich schneller finden. Wir rufen ein lautes »Endlich«, denn wie oft hat man sich durch die unnötig verschachtelten Menüs gewühlt, nur

um ein Geschenk für die geplante Geburtstagsparty zu kaufen?

Erlauben und verbieten

Auch sonst hat sich Maxis dem Bedienkomfort verschrieben. Wir erinnern uns: Wenn ein Sim zum Beispiel ein Buch las, tat er das stets so lange, bis man ihm die Lektüre sprichwörtlich aus der Hand gerissen hat oder ein Bedürfnis wie Hygiene gestillt werden musste. In **Die Sims 3** dürfen Sie die Dauer solcher Freizeitbeschäftigungen nun selbst bestimmen. Zu diesem Zweck haben die Entwickler das Symbol der momentan ausgeführten Aktivität (das nach wie vor im linken oberen Bildschirmfeld hängt) um einen Schieberegler erweitert, mit dem Sie stufenlos festlegen, wie lange Ihr Sim schläft, Computer

spielt, Zeitung liest oder auf dem Sofa faulenz. Theoretisch lassen sich so ganze Aktionsreihen punktgenau planen und auf den üblichen Tagesablauf abstimmen. Ob das in der Praxis funktioniert, muss sich erst noch zeigen. Ebenfalls neu und praktisch: Wenn Sie eine Zeit lang mit einem fremden Sim sprechen, blendet

das Spiel am unteren Bildschirmrand nach und nach dessen Charaktereigenschaften ein – man lernt ihn quasi besser kennen. Dadurch weiß Ihr Schützling, welche Gesprächsthemen er am Besten wählen sollte – vorbei also die Zeit, als Beziehungswerte ungewollt in den Keller gingen, weil sich Ihr Sim über Sumo-Ringer

Die Zeit rennt

Der abrupte Nachteinbruch aus Die Sims 2 gehört der Vergangenheit an. Im dritten Teil herrscht ein dynamischer **Tag-Nacht-Wechsel**, der die Nachbarschaften morgens und abends in stimmungsvolles Dämmerlicht taucht. Das bietet viele Optionen, sowohl in Diebes- wie in Liebesdingen...





unterhalten wollte. Ebenfalls lange von den Fans gefordert: Wenn ein Sim weite Strecken (etwa vom Schlafzimmer im zweiten Stock zum Briefkasten vor der Haustür) hinter sich bringen muss, rennt er künftig automatisch zum Ziel.

Denken und lenken

Ob all die neuen Verhaltensmuster (Laune, Charakterwerte etc.) nachvollziehbar ineinander greifen, hängt größtenteils von der künstlichen Intelligenz der Sims ab. Die macht zwar in Teil 2 bereits eine ziemlich gute Figur, nervt aber immer wieder mit Aussetzern. Beispielsweise wollen sich Sims wegen kleiner Hindernisse manchmal nicht vom Fleck rühren und schimpfen stattdessen stinkwütend den Himmel, also in Richtung Spieler. Oder ist Ihnen aufgefallen, dass es anderen Sims schnurzwumpe ist, wenn Ihr Schützling die Haustüre in Unterwäsche öffnet oder sie in fremden Betten schlafen? Um solche Atmosphärenkiller zu vermeiden, haben die Entwickler das KI-System für **Die Sims 3** mit Hilfe kleiner Prototyp-Programme (siehe Kasten »KI-Baukästen«) komplett runderneuert und zahlreiche Verhaltens- und Wegfindungsroutinen neu geschrieben. Beispielsweise gehen sich auf der Straße entgegenkom-

mende Sims künftig realistisch aus dem Weg, und wenn Sie ein Gespräch führen, halten Unbeteiligte respektvoll Abstand. Andererseits mischt sich ein Sim gern mal ein, wenn er bemerkt, dass das derzeitige Tratschthema zu seinen Vorlieben passt.

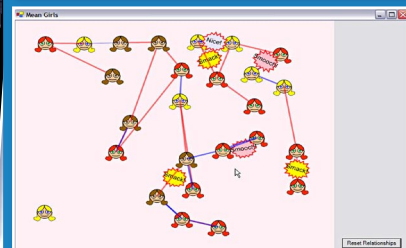
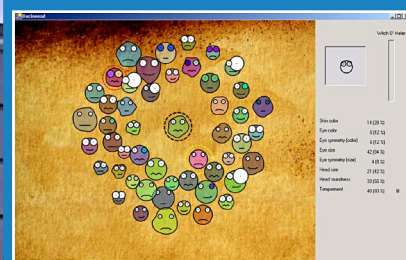
Übernehmen und verbessern

Wo wir vorhin von detailreicheren Objekten und Häusern gesprochen haben: Was tut sich eigentlich bei der Technik? Die gute Nachricht: Maxis schickt das fast vier Jahre alte Grafikgerüst des Vorgängers endlich in den wohlverdienten Ruhezustand. Schluss also mit der geringen Weitsicht, der spärlichen Vegetation und den teils schwammigen Texturen. Die neue Engine ist zwar noch nicht fertig gestellt, beeindruckt aber schon jetzt durch zahlreiche Detailverbesserungen: Beispielsweise bekamen die Sims zusätzliche Polygone spendiert – das merkt man vor allem an den Klammern und Gesichtern. Vom Detailgrad eines **Crysis** oder **Call of Duty 4** sind die Figuren allerdings dennoch weit entfernt. »Diese Entscheidung haben wir bewusst getroffen«, erklärt Rod Humble. »Wir wollen den typisch kindlichen Charme erhalten, weshalb

wir den Wirklichkeitsanspruch aktueller Spiele absichtlich ignorieren.« Dass der typische **Sims**-Spieler in der Regel keinen High-End-Rechner zuhause hat, ist ein weiteres Argument für den zurückgenommenen Grafikstil. Das heißt jedoch nicht, dass Sie ganz auf Realismus und optische Spielereien verzichten müssen. So gibt's in **Die Sims 3** beispielsweise einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel nebst auf- und untergehender Sonne – Schluss also mit der **Sims 2**-Nacht, die sprichwörtlich in Sekundenschnelle herein-

KI-Baukästen

In **Die Sims 3** soll sich vor allem die künstliche Intelligenz deutlich realistischer verhalten als bisher von der Serie gewohnt. Zu diesem Zweck haben die Entwickler kleine, grafisch rudimentäre **Test-Programme** entwickelt, mit denen sie die Sims-KI für alle Herausforderungen des Alltags trainieren. So wird ständig daran gefeilt, wie die Sims aufeinander reagieren oder bestimmte Standardmanöver möglichst effizient selbst ausführen.



bricht. Was sagt eigentlich Nicky dazu? »Fluten kup derrow!« Stimmt, wir finden das auch Spitze und sind bereits auf den Frühling 2009 gespannt. **DM**

Die Sims 3

► **Angeschaut** ► **Genre** Aufbauspiel ► **Termin** Februar 2009
► **Hersteller** Maxis / Electronic Arts ► **Status** zu 60% fertig

Daniel Matschijewsky: Evolution statt Revolution? In jedem Fall, denn Die Sims funktionieren seit Jahren blendend und haben eine riesige Fangemeinde, die auf Verbesserungen wartet. Maxis tut deshalb gut daran, die Lebenssimulation im Kern unangetastet zu lassen, dafür aber an den vielen, von der Community formulierten Kritikpunkten zu feilen und Bestehendes sinnvoll zu verbessern. Mir hat vor allem der Objekteditor gefallen. Endlich muss ich nicht mehr Fan-Seiten abgrasen, um neue Möbel zu finden. Technisch hätte jedoch durchaus mehr drin sein können. Wobei Die Sims nie für High-Tech-Freaks gedacht waren, sondern ihre große Fan-Gemeinde mit spielerischen Mitteln erobert haben. Und da sehe ich Die Sims 3 auf dem besten Weg.



danielm@gamstar.de

Starcraft 2

Das beliebteste Völkertrio der Echtzeit-Historie ist wieder vereint, denn nach den Protoss und den Terranern hat Blizzard nun auch die Zerg in **Starcraft 2** eingebaut. Wir haben die Entwickler besucht und schon jetzt äußerst unterhaltsame Mehrspieler-Schlachten mit allen drei Fraktionen geschlagen.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4028
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4183

im Heft
- Hall of Fame:
Starcraft

Wir sind der Schwarm«, haucht die verzerrte Frauenstimme; und das reicht schon, um den Insassen des Kinos als zugleich Ehrfurcht, Freude und Entsetzen ins Gesicht zu hexen. Ehrfurcht, weil sich das Kino nicht irgendwo befindet, sondern im neu erbauten, luxuriösen Blizzard-Firmensitz in Irvine, Kalifornien.

Freude, weil auch die Stimme nicht irgendwem gehört, sondern einer alten Bekannten: Sarah Kerrigan, der Ex-Geheimagentin und Alien-Königin aus dem ersten **Starcraft**. Sie vertont ein Filmchen, mit dem Blizzard den im Saal versammelten Journalisten die dritte **Starcraft 2**-Partei enthüllt: die Zerg samt ihrer fri-

schen Einheiten und Fähigkeiten. Doch Moment, warum sind die Zuschauer entsetzt? Weil sich jeder **Starcraft**-Fan an das Gefühl der Machtlosigkeit erinnert. An die lähmende Ohnmacht angesichts einer Horde Zerglinge, die schon kurz nach Partiebegründung die eigene Basis plättet. Und jeder im Publikum weiß, dass ihm dieses Schicksal nun erneut droht. Denn nach dem Einführungsfilm lädt Blizzard die Journalisten erstmals zu Mehrspieler-Matches mit allen drei Fraktionen: Protoss, Terranern und Zerg. Auch wir sind mit dabei, vorneweg unser wichtigstes Fazit: **Starcraft 2** ist zwar noch längst nicht perfekt ausbalanciert, spielt sich aber schon jetzt vielseitiger, intelligenter, kurzum: spaßiger als manch fertiger Titel. Dazu tragen auch die Zerg maßgeblich bei, deren neue Truppen noch mehr Vielfalt in den futuristischen Völkerreigen bringen.

Es lebe die Königin

Auch in **Starcraft 2** trägt »der Schwarm« seinen Namen zu Recht, die Zerg überrennen ihre Rivalen wieder am liebsten mit Massen billiger Einheiten. Vorher müssen wir erstmal unseren Stützpunkt aufbauen. Wie gehabt beginnen wir jede Partie mit sechs Drohnen und einer Brutstätte, dem Hauptquartier der Zerg. Letzteres spuckt Larven aus, aus denen wir dann alle anderen Truppentypen züchten. Unsere Arbeiter sammeln wie im Vorgänger Kristalle und Vespinn-Gas, außerdem dürfen sie zu Gebäuden mutieren. Das klappt nur auf dem »Kriecher« genannten Schleimteppich, der sich um das Hauptgebäude ausbreitet – und nun viel organischer wirkt als zuvor. So errichten wir einen Spawning Pool. Dieser schleimige Springbrunnen schaltet zwei Einheiten frei: die altbekannten Zerglinge sowie die neue Königin.



Die Protoss blockieren die Zerg mit **Immortals**, deren dicker Schild die Ultraliskens-Hiebe abhält.

Wichtige Zerg-Einheiten



Zergling: das Rückgrat der Alien-Armee, schnell und billig.



Baneling: Kamikaze-Variante des Zerglings, später eher nutzlos.



Königin: errichtet Abwehrtürme, kann nur einmal gebaut werden.



Hydralisk: gegen Luft- und Bodenziele effektiver Stachelspucker.



Lurker: Hydralisken-Upgrade, kann nur eingegraben angreifen.



Mit **Marines 1**, **Belagerungspanzern 2** und **Marauder-Infanteristen 3** bedrängen die Terraner einen Stützpunkt der Zerg. Die schleimigen Außerirdischen verteidigen sich mit den altbekannten **Hydralisken 4**, **Mutaliskanen 5** und **Ultraliskanen 6** – sowie mit der neuen **Königin 7**. Der unbewaffnete **Overlord 8** versucht, zu flüchten.

Letztere schlüpft direkt aus der Brutstätte (also aus keiner Larve) und hat mit ihrem Pendant aus dem ersten **Starcraft** nur den Namen gemeinsam. Denn sie dient nun als mächtige Mischung aus Baumeister und Spezialeinheit, von der wir stets nur ein Exemplar besitzen dürfen. Das ist aber auch nötig, denn die Königin errichtet gleich drei wichtige Konstruktionen – darunter den Creeper-Tumor. Dieser Fleischbatzen mit Glubschauge vergrößert den Kriecher-Bodenbelag und erweitert

so unseren Bauradius. Außerdem pflanzt die Königin Swarm Clutches, billige Abwehrtürme, die auf Flieger sowie Bodentruppen feuern. Einzelnen sind die Spuckknollen zwar zu schwach und verwundbar, in der Masse sprengen sie aber selbst dick gepanzerte Brummer wie die terranischen Schlachtkreuzer fix auf den Boden der Tatsachen zurück – insbesondere in Verbindung mit dem dritten Königinnen-Werk, dem Shrieker. Dieser Sensorturm deckt getarnte Feinde auf, außer-

dem erhöht er die Reichweite der Swarm Clutches beträchtlich. Denn der Einflussbereich eines Shriekers definiert zugleich die Reichweite der Abwehrbauten, so lange sie sich auch selbst innerhalb dieses Radius' befinden. Daher platzieren wir einige Sensortürme vor unserer Basis und erst dahinter massig Swarm Clutches. So muss der Feind zuerst die zähen Shrieker angreifen, während ihn die verletzlichen Spucktürme (dank der erhöhten Reichweite) aus sicherer Distanz erledigen.

Die Königin hat noch weitere Vorzüge. Mit ihrem Regenerationstalent kann sie notfalls Zerg-Gebäude heilen, etwa einen bedrängten Shrieker. Dies kostet jedoch Energiepunkte, die sich langsam aufladen. Überdies dürfen wir die Ober-Zergin zweimal aufwerten. Dabei wird sie nicht nur größer, sondern lernt auch neue Fertigkeiten. Beim ersten Mal etwa die Begabung Swarm Infestation, mit der sie ein beliebiges Bauwerk kurzfristig in einen Abwehrturm verwandelt – nützlich, wenn



Corruptor: »überredet« feindliche Flieger zum Seitenwechsel.



Ultralisk: extrem dick gepanzert, langsamer Nahkampfkoloss.



Mutalisk: Standard-Flieger, dessen Geschosse mehrfach abprallen.



Overlord: erhöht Bevölkerungspunkte, kann Kriecher auswürgen.



Infestor: versucht feindliche Gebäude und verbreitet Krankheiten.



Eine gewaltige Zerg-Armee versammelt sich vor dem Angriff. Als Transportmittel dienen die Nydus-Würmer **1**, die sich unentdeckt zum Zielort durchbuddeln. Am Zielort verwandeln sie sich dann in einen Nydus-Kanal **2**, der die Truppen ausspuckt.

Feinde in eine unbewachte Basissecke vordringen. Zudem kann sich die aufgerüstete Königin zu jedem Gebäude durchbuddeln, sprich teleportieren. So erreicht sie im Nu ferne Außenposten. Das zweite Upgrade bringt ein Talent, mit dem die Königin einen Abschnitt des Kriecher-Teppichs in eine giftgrüne Brodelsuppe verwandelt, um Feinde zu schädigen. Nachteile hat die Alien-Mama allerdings auch, denn im offenen Kampf zieht sie schnell den Kürzeren. Wenn wir die Königin verlieren, können wir eine frische züchten, doch der müssen wir alle Upgrades erneut spendieren. Löblich: Über ein Symbol am Bildschirmrand wählen wir die Anführerin direkt an – etwa, um sie aus brenzligen Situationen zu retten.

Es würgt der Overlord

Doch genug vom Adel und zurück zum Fußvolk: dem Zergling. Oder doch nicht? Denn wie gehabt entschlüpfen zwar jedem Larven-Ei zwei der billigen Klauenbiester, sodass wir rasch eine große Truppe züchten können. Das klappt aber nur, wenn wir genügend Bevölkerungspunkte haben. Die erhöhen wir wie im ersten **Starcraft** durch den Bau von Overlords, lahmten Schwebepummeln. Allerdings dienen die nun nicht mehr als Truppentransporter, die Zerg überwinden Langstrecken anderweitig – dazu gleich mehr. Statt dessen kaufen wir in der Evolutionskammer Spezialfähigkeiten für die Overlords: Per Schleim-Talent verkleben und deaktivieren die fliegenden Farmen neutrale

Bauten, die vom Feind erobert wurden – etwa Beobachtungsposten, die den Kriegsnebel enttönen. Zudem dürfen die Schwebekriecher-Schleim auswürgen, damit unter ihnen eine Pfütze der Nährmasse glibbert. Die bleibt so lange bestehen, wie der Overlord stillsteht. Währenddessen können wir dort Gebäude errichten. So ziehen wir fix Außenposten hoch: Der Overlord würgt, die Königin pflanzt einen Creeper Tumor drunter. Letzterer erweitert den Schleim dann von selbst, der Overlord kann sich zurückziehen, und wir pflanzen weitere Bauten.

Jeden einzelnen Overlord dürfen wir zudem zum Overseer aufwerten. Dann verliert er zwar seine Schleimtalente, stöbert aber unsichtbare Feinde auf – denn

auch diese wichtige Fähigkeit hat der Overlord seit dem ersten **Starcraft** verlernt. Überdies steigt die Sichtweite des Overseers, je länger das Vielaugen-Flieger stillsteht.

Schnell, schnell!

Nun aber zum Zergling: Der flinke Krabblar eignet sich wieder ideal für Massenangriffe zu Partiebegrinn (»Rushes«). Wenn wir in der Evolutionskammer das Eingraben-Upgrade kaufen, darf er sich (wie alle anderen Zerg-Bodentruppen) einbuddeln und so vor dem Feind verstecken. Neu ist, dass wir den Zergling zur Selbstmord-Einheit ummodellieren können. Hierzu bauen wir ein Nest, dann dürfen wir jedes Klauenbiest in einen Baneling verwandeln. Diese Kamikaze-Made rollt auf Gegner zu und explodiert, was anfangs schwere Schäden anrichten kann. Später im Spiel wird der Baneling eher nutzlos, weil er gegen Fernkämpfer kein Licht sieht.

Der neue große Bruder des Zerglings ist der Roach, für den wir eine Roach Den errichten. Zwar ist die Attacke dieses Käfers recht schwach, dafür regeneriert er seine Lebensenergie extrem schnell. Zum Beginn eines Matches gibt es daher keine Einheit, die einen Roach alleine erledigen könnte – er heilt sich zu rasant. Erst eine Gruppe von Protoss-Berserkern oder terranischen Marines kann die Bestie durch konzentriertes Dauerfeuer ausschalten. Deshalb stürmen wir anfangs oft mit kleinen Roach-Trupps den Feind, um dessen Arbeiter auszuschalten. Falls ein Käfer verwundet wird, graben wir ihn einfach kurz ein, damit er sich unbehelligt heilen kann. Gegen die Großheere später im Spiel hat der Roach zwar keine Chance, doch stört er den Gegner schon früh beim Aufbau und schwächt ihn so massiv.



Wie im Vorgänger zerlegen große Gruppen von **Hydralisken** zuverlässig Boden- sowie Lufteinheiten.



Roaches und Zerglinge greifen an, die Menschen brutzeln sie mit ihren **Jackal-Motorrädern**.

Kurzinterviews



Dustin Browder,
Lead Designer

GameStar ❖ Ihr habt bestimmt massig Ideen für neue Einheiten. Wie entscheidet ihr, welche ins Spiel kommen?

❖ **Browder** Stimmt, wir haben massig Ideen, darunter massig schlechte. Wir versuchen daher, die Einheiten so verständlich wie möglich zu gestalten, zu komplizierte Konzepte lehnen wir ab. Die Belagerungspanzer sind ein gutes Beispiel: Jeder kapiert sofort, dass sie weit schießen, im Nahkampf aber untergehen – perfekt.

❖ **Mit den Nydus-Kanälen der Zerg und dem Teleport-Talent der Protoss gibt's gleich zwei neue, schnelle**



Chris Sigaty,
Producer

GameStar ❖ Welche Grundidee steckt hinter den »neuen« Zerg?

❖ **Sigaty** Nun, auf dem Papier passen die Zerg eigentlich gar nicht ins Starcraft-Universum: Sie spielen sich viel umständlicher als die Terraner oder die Protoss. Trotzdem – oder gerade deshalb – machen sie Spaß! Daher wollten wir Grundkonzepte wie den Kriecher-Teppich und die Larven



Samwise Didier,
Art Director

❖ **Es gibt böse Zungen, die behaupten, ihr hättet für Starcraft einfach den Grafikstil des Warhammer-40k-Universums kopiert ...**

❖ Das mag stimmen, ich kenne mich mit Tabletop-Spielen nicht so gut aus. Aber ein Space Marine sieht nun mal wie ein Space Marine aus. Für unsere Marines haben wir aber einen eigenen Stil erschaffen – sie wirken wie Mischlinge aus Bürgerkriegs-Südstaatlern, Bikern und Cowboys. Das macht die Starcraft-Serie unverwechselbar.

❖ **Wie entwerft ihr neue Einheiten?**

❖ Zum Projektstart denken wir uns einfach coole Truppentypen aus,

Transportwege. Wollt ihr so das hohe Spieltempo noch weiter steigern?

❖ Ich weiß nicht, ob das eine bewusste Entscheidung war, aber darauf läuft's hinaus. Im Grunde wollten wir den Parteien nur grundverschiedene Transportmittel geben, im ersten Starcraft ähnelten sich die Shuttles der Terraner und der Protoss zu sehr.

❖ **Die Zerg haben die Königin, die Protoss das Mutterschiff. Wo ist die einzigartige Einheit der Terraner?**

❖ Gibt's nicht. Wir wissen nicht mal, ob wir das Mutterschiff als Supereinheit behalten. Und wenn wir jedem Volk einen einmaligen Truppentyp gäben, würden sich alle gleich spielen. Wir wollen die Unterschiede zwischen den Parteien doch verstärken!

❖ **Was ist deine Lieblings-Einheit?**

❖ Der Baneling! Ich sprengte meine Gegner einfach liebend gerne weg.

behalten. Dann überlegten wir uns Neuerungen, etwa die Königin und den Nydus-Wurm. Die sollten spannende Taktiken ermöglichen, aber dennoch zu den Zerg passen. Dies ist unser Kernziel für alle drei Völker: Sie sollen sich vertraut anfühlen und sich zugleich noch stärker unterscheiden.

❖ **Gibt es eine geplante Zerg-Einheit, die ihr verworfen habt?**

❖ In einer frühen Version gab's einen Zerg-Koloss namens Megalisk, der noch mächtiger was als der Ultralisk. Diese Supereinheit hätte aber nicht zu den Aliens gepasst – schließlich sollen sie auf Truppenmassen setzen.

danach kommen die Kollegen mit exakten Vorgaben zu uns. Zum Beispiel: »Wir brauchen eine Einheit, die weit feuert und Umgebungsschaden anrichtet.« Die entwerfen wir dann und ändern sie so lange, bis sie den Designern gefällt. Oft gehen wir auch mit Entwürfen zu den Programmierern und fragen: »Hey, wie wär's damit?«

❖ **Die Einheitenmodelle sind recht polygonarm. Ist es da nicht schwierig, detaillierte Truppen zu gestalten?**

❖ Im Gegenteil, in Starcraft 2 arbeiten wir mit viel mehr Polygonen als in Warcraft 3. Jetzt können wir uns austoben!

❖ **Was wäre deine Wunsch-Einheit?**

❖ Ich will, dass sich alle terranischen Gebäude in Roboter verwandeln können. Und ich wünsche mir zweiköpfige, fliegende Ultralisk, die Feuer spucken. Aber beides wird wohl nix.



Mit **Corruptors** versuchen die Zerg feindliche Flieger, die Schlachtkreuzer haben keine Chance.

Spucken und schlucken

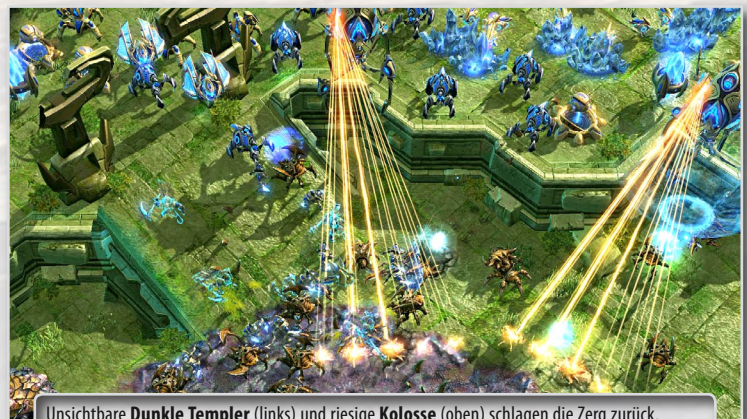
Um an fortschrittliche Einheiten zu kommen, rüsten wir die Brutstätte wie gehabt in zwei Stufen auf. Nach dem ersten Upgrade errichten wir einen Hydralisk-Bau, damit wir – wer hätte das geahnt? – Hydralisk anwerben können. Die aufrecht kriechenden Panzerschlangen dienen in erster Linie als Luftabwehr, setzen mit ihren Spuckstacheln aber auch Bodentruppen schwer zu. Falls wir den Hydralisk-Bau zum Deep Warren aufwerten, können wir die Hydralisk in die aus dem **Starcraft-Addon Brood War** bekannten Lurker verwandeln. Die müssen sich vor dem Angriff einbuddeln, zerfetzen Landeinheiten dann aber mit ihrer Spießattacke.

Das dritte Brutstätten-Upgrade schaltet die Ultralisk-Höhle frei, nach deren Bau wir die Ultralisk anwerben dürfen. Diese langsamen Panzerkolosse schlucken noch mehr Schaden als im Vorgänger und erledigen Space Marines oft schon mit einem Klauenhieb. Bei Angriffen gegen Ende der Partie schicken wir stets einige Ultralisk voraus, damit sie das Feindfeuer auf sich ziehen. Außerdem dürfen sich die Riesen nun eingraben, sodass wir mit ihnen Hinterhalte legen können.

Krank machen

Damit wären die regulären Bodentruppen abgehackt, doch die Zerg besitzen noch zwei wichtige Spezialeinheiten: den Infestor und den Nydus-Wurm, beide dürfen wir nach dem Bau eines Nydus-Kanals anwerben. Der Infestor ersetzt den Vergifter aus dem Vorgänger und erbt zwei von dessen Fähigkeiten: Mit dem Dunklen Schwarm hüllt er Verbündete in Wolken, um sie vor Beschuss zu schützen. Und falls wir ihm ein Upgrade spendieren, darf er Gegner mit einer übertragbaren Seuche infizieren, die jedem Opfer binnen zehn Sekunden 95 Prozent seiner Lebenspunkte entzieht. Das funktioniert auch mehrmals hintereinander – wenn wie einen Trupp zweimal anstecken, stirbt er sofort. Blizzard will das Talent daher noch abschwächen.

Die wichtigste Fähigkeit des Infestors heißt aber – Überraschung! – Infestation; damit verseucht er kurzfristig ein beliebiges Feindgebäude. Dann schlängeln sich Tentakel durchs Dach und infizierte Gegner strömen heraus. Terranische Bauwerke etwa spucken entstellte Marines aus, die sofort mit ihren Maschinengewehren auf Feindesjagd gehen. Der Clou: Der Infestor



Unsichtbare **Dunkle Templer** (links) und riesige **Kolosse** (oben) schlagen die Zerg zurück.



Die Zerg im Bruderkrieg: Oben reißen Kamikaze-**Banelinge** die gegnerischen Abwehrtürme mit ins Verderben, unten stürzen sich **Zerglinge** auf Brutstätte und Arbeitsdrohnen des Gegners.



Der **Infestor** (unten links) versucht terranische Gebäude mit einer braunen Schleimfontäne. Danach strömen mehrere Sekunden lang **infinzierte Marines** aus den betroffenen Bauten.

darf seine Gaben auch einsetzen, wenn er sich im Boden eingegraben hat. Überdies kann er sich sogar unterirdisch fortbewegen. Wenn der Feind keine Abwehrtürme hat, die unsichtbare Einheiten aufstöbern, buddeln wir uns mit einer Infestor-Gruppe in seine Basis – und infizieren drauflos.

Da ist der Wurm drunter

Der Nydus-Wurm ist die neue Transport-Einheit der Zerg, und zwar eine ausgesprochen mächtige! Unterirdisch – also unentdeckt – überwindet der Stachel-

wurm Abgründe und erreicht so alle Orte der Karte. Am Ziel »entpackt« sich der Wurm zum oberirdischen Nydus-Kanal. Moment: Nydus-Kanal? Ist das nicht ein Gebäude? Doch, und es spielt eine große Rolle: Jeder Kanal, egal ob Basis-Bauwerk oder Wurmfortsatz, kann fast beliebig viele Bodentruppen aufnehmen. Die verschwinden von der Karte und landen in einem gemeinsamen Pool. An jedem Nydus-Kanal dürfen wir auf dieses Armee-Sammelbecken zugreifen, um einzelne Einheiten zu entladen – oder alle auf einmal. Die Truppen krabbeln dann aus dem gewünschten Bauwerk. Das dauert aber lange, die Einheiten tröpfeln erst nach und nach aus dem Kanal. Für Überraschungsangriffe mit großen Armeen müssen wir daher zwei bis drei Nydus-Würmer einsetzen, um das Ausladen zu beschleunigen. Dennoch können wir auf diese Weise im Wurmumdrehen ein ganzes Heer verlegen – klasse!

Seuche von oben

Die Luftwaffe der Zerg kann über den Nydus-Kniff natürlich nur schleimig lächeln, Flieger kommen schließlich überall hin. Wenn wir einen Schössling errichten, dürfen wir die aus dem Vorgänger bekannten Mutalisk ausbilden, deren Geschosse von einem Ziel zum nächsten weiter springen – nützlich gegen Gruppen kleiner Einheiten. Zudem können wir die Mutalisk in Swarm Guardians verwandeln, nachdem wir den Schössling zum Großen Schössling aufgerüstet haben. Die Swarm Guardians ähneln den mächtigen Wächtern aus dem ersten **Starcraft**: Sie haben keine Chance gegen Flieger, knipsen Bodenziele aber aus großer Entfernung aus. Neu ist, dass die trä-

gen Flugmonster bei jedem Treffen kleine Bodeneinheiten produzieren, die Swarms. Die leben nur wenige Sekunden lang und tragen fast keinen Beschuss, treten bei größeren Guardian-Gruppen aber in Massen auf. So eignen sich die Winzlinge, um bei einer Offensive das Feuer von wichtigeren Einheiten abzulenken.

Die letzte und gemeinste Einheit der Zerg-Luftwaffe ist der Corruptor. Dieser Tentakelflieger richtet keinen allzu großen Schaden an, kann feindliche Flugzeuge aber durch kontinuierlichen Beschuss versuchen. Dann wird der Gegner kurzfristig bewegungsunfähig – und greift so lange seine Verbündeten an! Mit dem Corruptor wenden wir also die Flotte unseres Rivalen gegen ihn. Besonders beim Mutterschiff der Protoss ist das ein Vergnügen – ein englischer Kollege flucht lautstark, als wir ihn zwingen, seinen eigenen Dickpott abzuschießen.

Schnelle Zerg

Trotz der teils gravierenden Änderungen spielen sich die Zerg angenehm vertraut: Kein anderes Volk kann so schnell so gewaltige Truppenmassen ausheben; zum Partiebeginn stehen mit Zerglin-

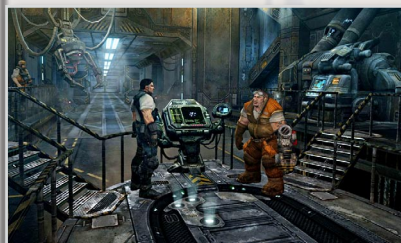
gen, Banelingen und Roaches sogar drei Einheiten für flotte Überraschungsangriffe zur Verfügung. Dafür müssen die Aliens viel Geld für Upgrades ausgeben: Anders als bei Terranern und Protoss werfen wir keine kompletten Waffengattungen auf, sondern jeden Truppentyp einzeln. Natürlich ist die Balance noch windschief, diese Einheit zu schwach, jene Spezialfähigkeit zu mächtig. Doch **Starcraft 2** befindet sich noch immer in der Alpha-Phase, der ausführliche Betatest beginnt erst in einigen Monaten. Der Lead Designer Dustin Browder führt aus: »Noch ist nix fertig. Wir sind offen für neue Ideen und werfen doofe Einheiten auch wieder raus.«

Teure Protoss

Dass Browder dies ernst meint, sehen wir an den Terranern und den Protoss, deren Arsenal sich seit unserem Anspiel-Besuch im Juli 2007 erneut geändert haben. Den Soul Hunter sowie den Räuber der Protoss etwa hat Blizzard gestrichen, und stattdessen den Nullifier eingefügt. Die rochen-ähnliche Roboterdrohne hält Bodeneinheiten mit unpassierbaren Kraftfeldern auf oder hebt eine Einheit mittels Anti-Grav-Talent

Die Kampagne

Blizzard hat bereits angekündigt, dass Sie in der Kampagne von **Starcraft 2** die jeweils nächste Mission auf einer Sternenkarte wählen. Dabei soll es auch optionale Aufträge geben, die Sie auslassen dürfen. Zwischen den Einsätzen des terranischen Feldzugs besuchen Sie ausgesuchte Räume der Hyperion, des Flaggsschiffs von Jim Raynor – den ehemaligen Marshall dürften Fans noch aus dem ersten Teil kennen. Diese Intermezzi inszeniert **Starcraft 2** mit einer aufpolierten Version der Spiel-Engine.



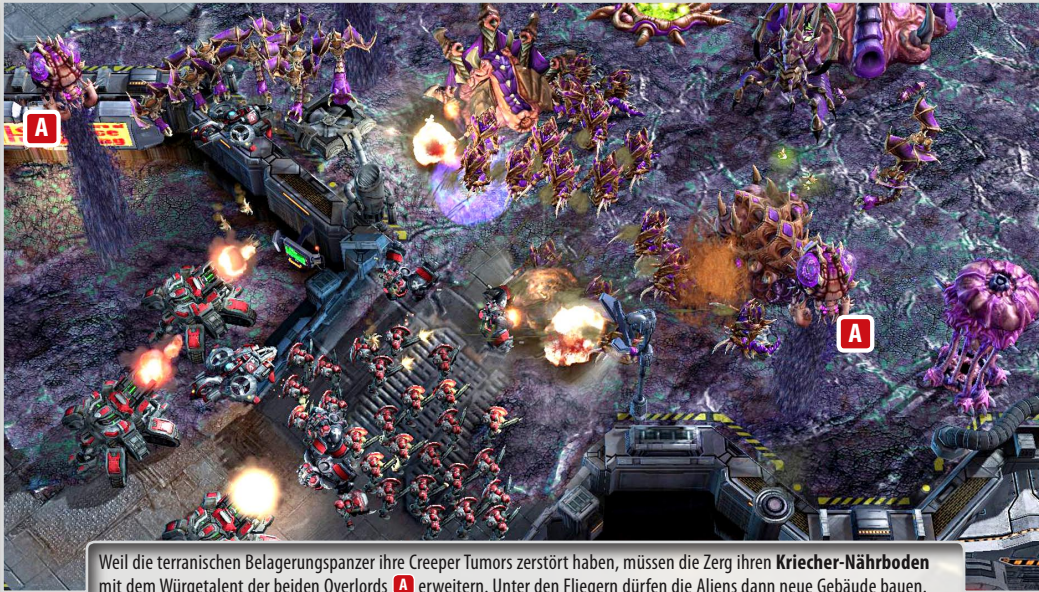
Zwischen den Missionen führen Sie manchmal **Dialoge**.



Jim Raynor ist seit dem ersten Starcraft sichtlich gealtert.



Mit einer Berserker-Horde greifen die Protoss einen Stützpunkt der Menschen an; rechts oben zerblitzen die neuen **Nullifier-Drohnen** des hochmütigen Kriegervolks einen Rakettenturm.



Weil die terranischen Belagerungspanzer ihre Creeper Tumors zerstört haben, müssen die Zerg ihren **Kriecher-Nährboden** mit dem Würgetal der beiden Overlords **A** erweitern. Unter den Fliegern dürfen die Aliens dann neue Gebäude bauen.

an, um sie einige Sekunden lang aus dem Spiel zu nehmen. Auch das Mutterschiff hat sich grundlegend verändert. So kaufen wir für den Dickpott keine Upgrades mehr, stattdessen verfügt er vom Stapellauf an über alle Fähigkeiten: der Planetenknacker zerstrahlt Bodenziele, die Zeitbombe verlangsamt Feinde, der Vortex-Strudel schädigt alle Boden- und Luftziele im Umkreis (zerstört sie aber nicht mehr sofort). Der Einsatz der Talente kostet nun mehr Energie – die das Mutterschiff neuerdings von Verbündeten absaugen kann, etwa von Templern.

Auch die Protoss ähneln ihren Ahnen aus dem ersten **Starcraft**: Sie müssen anfangs eine zähe und teure Aufbau- sowie Upgradephase überstehen, verfügen später in der Partie aber über mächtige Einheiten wie Trägerschiffe und Archone. Die spannendste Protoss-Neuerung ist der Teleport: Neu gebaute Einheiten lassen sich direkt im Energiefeld eines Pylons oder eines Phase

Prisms absetzen. So können die Krieger flexibel auf Angriffe reagieren und Feinde überraschen.

Vielseitige Menschen

Die Terraner hat Blizzard ebenfalls verändert. Der Viper-Panzer wurde vom Jackal-Motorrad ersetzt, das mittels Flammenstrahl mehrere Gegner gleichzeitig versengt. Ebenfalls neu sind der Marauder, der Nomad und das Medivac Dropship. Der Marauder ist ein zäher Fußsoldat, dessen Granaten Gegner verlangsamen – sodass die Feinde länger dem Feuer der Belagerungspanzer ausgesetzt sind. Der Nomad-Flieger errichtet MG-Geschütztürme sowie unsichtbare Spinnenminen-Generatoren. Beide kosten keine Rohstoffe, sondern lediglich Energiepunkte, die sich mit der Zeit wieder aufladen. Und das Medivac Dropship ist Sanitäter und Shuttle in Personalunion: Es heilt nahe Fußsoldaten und befördert Bodentruppen. Der bereits bekannte Thor-Mech wiederum

dient nun nicht mehr als Artillerie, sondern als Luftabwehr, aus den Rohren auf seinem Rücken verschießt er zielsuchende Raketen.

Und Sie ahnen es wahrscheinlich schon: Auch die Terraner ähneln ihren Pendants aus dem ersten **Starcraft**, wirken nun aber noch vielseitiger als zuvor. Das verdanken sie ihren multitaskierten Einheiten wie dem Medivac Dropship und dem Viking, der sich vom Raketenflieger zum MG-Mech verwandeln kann.

Wählen und schieben

Auch das Interface hat sich seit unserem letzten Besuch verändert. So haben sich die Entwickler nun darauf festgelegt, dass wir wirklich beliebig viele Einheiten auswählen dürfen. Das ist komfortabel, aber auch teils unübersichtlich, denn in die Symbolleiste am unteren Bildschirmrand passen nur Zustandsanzeigen für 36 Einheiten. Wer eine größere Streitmacht anwählt, muss zwischen mehreren Karteireitern hin-

und herschalten. Auch die Wegfindungs-KI lahmt noch: Panzer fahren umständlich umeinander herum, Zergling-Gruppen schieben einzelne Ultralisks vor sich her. Und nach wie vor können wir in Fabriken nur fünf Einheiten auf einmal in Auftrag geben. Immerhin lassen sich nun einige wichtige Funktionen automatisieren: Terranische Arbeiter etwa reparieren von selbst beschädigte Vehikel und Gebäude, Protoss-Träger füllen ihr Abfangjäger-Arsenal selbstständig wieder auf.

Froher Ausblick

Neben den neuen Einheiten und dem überarbeiteten Interface plant Blizzard auch Neuerungen für die Kampagne (siehe Kasten »Die Kampagne« links) und die Mehrspieler-Plattform Battlenet. Letztere sind aber noch nicht spruchreif. Aus eigener Erfahrung können wir bislang nur die Multiplayer-Gefechte im lokalen Netzwerk beurteilen. Und die machen tatsächlich bereits mehr Spaß als in vielen bereits erschienenen Spielen. Denn erneut spielt sich jedes Volk anders; abermals erlauben die zahlreichen originellen Einheiten und Spezialtalente eine Vielzahl interessanter Taktiken. Dass Blizzard die Völkerbalance richtig austariert, glauben wir fest – schließlich lassen sich die Entwickler dafür viel Zeit. Und auch technisch macht **Starcraft 2** keine ganz schlechte Figur. Zwar bestehen Einheiten und Gebäude nur aus wenigen Polygonen, doch zahllose Details, flüssige Animationen und bunte Effekte lassen eine hochmoderne 3D-Engine nicht vermissen. Mit **Starcraft 2** erwartet uns also zumindest ein exzellentes Mehrspieler-Programm – entscheiden Sie selbst, ob Sie darauf mit Ehrfurcht, Freude oder Entsetzen reagieren. **GR**



Die kantigen **Thor-Kampfläufer** der Terraner dienen nicht mehr als Artillerie, sondern wehren nun Boden- und Luftziele ab. Gegen die **Zerg-Ultralisks** sehen sie allerdings alt aus.

Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Blizzard / Vivendi** ► Status **zu 60% fertig**

Michael Graf: Die größte Kritik an Starcraft 2 ist zugleich das größte Lob: Es spielt sich exakt wie der Vorgänger – nur eben in 3D und mit neuen Einheiten. So fehlen zwar bahnbrechende Neuerungen, dafür glänzt die Echtzeit-Völkerschlacht abermals mit herrlich unterschiedlichen Fraktionen. Aber trotzdem bleibe ich vorerst beim »Sehr gut« – denn Kampagne und KI kann ich noch nicht einschätzen.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut

Prototype

Eine freie Welt wie in GTA und derbes Monstergemetzel wie in Aliens versus Predator – Actionfans: Augen auf! USK: Augen zu!

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4148
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4421

Exklusiv auf gamestar.de
- Prototype-Video
ab dem 26. März

Geraten junge Männer in die Pubertät, verändern sich ihre Körper und ihre Gesichter und sie beschleicht das Gefühl, die ganze Welt habe sich gegen sie verschworen. Wäre der New Yorker Alex Mercer nicht schon aus dem Pickelalter raus, könnte man fast meinen, er sei schon wieder in der Reifephase. Da wäre Alex'

Körper: Der wird plötzlich furchtbar stark. Alex' Gesicht: nimmt auf einmal das Aussehen anderer Menschen an. Alex' Umwelt: will ihn entweder auffressen oder erschießen. Denn ein mysteriöser Virus hat sich in New York ausgebreitet und seine Einwohner zu brutalen Zombies mutieren lassen. Das wiederum ruft die Black

Watch auf den Plan, eine Spezialeinheit des Militärs, die sich auf biologische Kampfstoffe und deren Eindämmung spezialisiert hat – und darunter fällt nun auch Alex. Den hat der Virus zu einem Gestaltwandler mit übernatürlichen Fähigkeiten gemacht. Alex versteht von alldem zunächst nicht viel, denn er hat sein Ge-

dächtnis verloren. Im Actionspiel **Prototype** von Vivendi helfen Sie ihm, seiner Vergangenheit auf die Spur zu kommen, seine neuen Fähigkeiten zu erforschen und das Rätsel der Epidemie zu lösen.

Straßen erkunden

Alex muss nicht nur seinen Körper, sondern auch New York er-



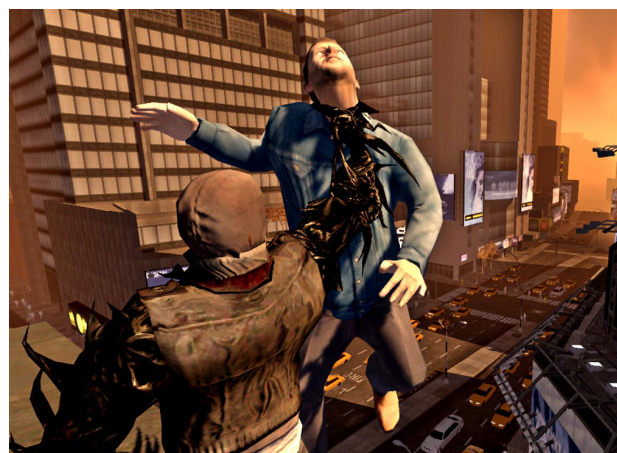
»Wieviele Messer halte ich hoch?« Der **Soldat** hat gleich nichts mehr zu lachen.



Wie Spider-Man klettert der agile Alex Mercer kurzerhand auf die realistisch nachgebaute **Manhattan Bridge**.



Ein blutiges Scharmützel mit der Black Watch. Der flüchtende Cowboy links im Bild ist ein **Kommandant**.



Um einen Gegner zu **assimilieren**, saugt Alex ihn durch seine Krallenhand auf.



kunden: **Prototype** bietet wie die **GTA**-Reihe eine offene Spielwelt, in der Sie sich frei bewegen können. Die Entwickler haben keine Fantasiestadt, sondern das tatsächliche Manhattan nachgebaut. Wer schon mal in der Metropole war, wird die eine oder andere Sehenswürdigkeit wie Times Square oder Manhattan Bridge

wiedererkennen. Wie Liberty City aus **GTA 4** wirkt auch das New York aus **Prototype** sehr lebendig: Viele Autos fahren in den Straßen, und die Bürgersteige sind bevölkert von Passanten – oder Zombies. Denn seit dem Ausbruch der bizarren Epidemie ist die Stadt in mehrere Zonen eingeteilt: Uninfizierte Viertel, Gebiete unter militärischer Kontrolle und die von der Seuche befallenen Regionen. Hier herrscht das Chaos: brennende Autos, zersplitterte Schaufensterscheiben, und überall breitet sich ein widerwärtiges, rotes Moos aus. In diesen Straßen wandeln grotesk mutierte New Yorker herum. Am häufigsten treten horrorfilmtypische Zombies auf. Die schlurfen nur tumb auf Alex zu und lassen sich geduldig niederprügeln, stellen in großen Gruppen aber eine ernstzunehmende Gefahr dar. Sie können unseren Helden zu Boden reißen oder ihn durch ihre schiere Masse am Vorankommen hindern. Im Laufe des Spiels werden die Untoten allmählich stärker, schneller und tragen mitunter sogar Hieb Waffen bei sich.

Schläge austeilen

Zum Glück ist Alex alles andere als wehrlos: Auf Wunsch verformt er seine Hände zu monströsen Krallen, mit denen er seine Gegner in Stücke reißt, außerdem hat ihm der Virus übermenschliche Kräfte beschert. Alex kann wie Spider-Man an Häusern hinaufklettern, beachtliche Distanzen im Sprung überwinden, Autos herumwerfen und zusätzlich besonders effektive Spezialmanöver ausführen. Drei davon lassen sich gleichzeitig aktivieren, jeweils eines aus den Kategorien Angriff, Verteidigung und Wahrnehmung. Ein Beispiel: Alex ist in einen Kampf gegen Zombies verwickelt, während ihn Soldaten mit Granatfeuer eindecken. Also aktivieren Sie aus der Verteidigungs-Kategorie zunächst die Steinhaut, damit Ihr Held weniger Schaden nimmt. Gegen die Zombiehorden ist die Angriffsfähigkeit »Whip Fist«, also Peitschenfaust, besonders praktisch. Dabei streckt sich Alex' Unterarm auf beachtliche Länge und bildet so ein rasiermesserscharfes Kabel, mit dem er ganze Gegnergruppen

einen Kopf kürzer macht oder in der Mitte auseinander schneidet. Und damit Alex seine Feinde im Rauch der Explosionen auch findet, verstärkt er seine Wahrnehmung mit Infrarotsicht. Die ist auch nachts sinnvoll, denn **Prototype** wird einen Tageszeitenwechsel haben. Momentan ist zum Beispiel geplant, in der Dunkelheit spezielle Gegner auf den Spieler loszulassen.

Jäger jagen

Weitaus gefährlicher als die normal Infizierten sind die kolosalen und doch flinken »Hunter« (Jäger), die in den für das New Yorker Stadtbild so typischen Wassertürmen hausen. Kommt Alex einem solchen Bau zu nahe, stürmt sein Bewohner raus und jagt Alex quer durch die Stadt – mit ein bisschen Pech in die Arme eines zweiten Hunters. Und eines dritten und eines vierten. Die Jäger gibt es in verschiedenen Mutationsstufen. Auf der niedrigsten stehen die »Brawler«, also Prügler, darüber folgen gefährliche Spezialversionen, die besondere Fähigkeiten besitzen. Beim



In Großoffensiven hetzt die Black Watch Panzer und **Hubschrauber** auf die Mutanten – inklusive Alex. So kommt es oft zu Dreiecksgefechten (alle Bilder im Artikel stammen von Playstation 3 und Xbox 360).



Mit der **Ground Spike**-Attacke speien Sie ganze Gegnergruppen oder sogar Autos auf, müssen dafür jedoch eine Zeitlang stillstehen.



Als **Gestaltwandler** morpht Alex seine Arme in Sekundenschnelle in gefährliche Klingen oder weitreichende, messerscharfe Peitschen.

»Ground Spike« (Bodenstachel) jagen die Biester eine Faust in den Boden, woraufhin wenige Meter weiter meterhohe Stalagmiten aus der Erde schießen, die Passanten, Autos und achtlose Computerspiele-Helden gnadenlos durchbohren. Außerdem soll es in **Prototype** fünf Bosskämpfe gegen besonders starke Mutanten geben. Das Gute daran: Alex kann die Fähigkeiten seiner Gegner assimilieren und fortan selbst nutzen. Dazu saugt er seine Feinde mit Hilfe seiner klingenbewehrten Hand in sich auf. Eine recht blutige Angelegenheit – wie vieles in **Prototype**.

Identitäten klauen

Assimiliert Alex friedfertige Passanten, nimmt er deren unauffällige Gestalt an. Praktisch, denn in den neutralen und vom Militär besetzten Vierteln der Stadt geht die Black Watch auf die Jagd nach Infizierten. Erspähen fliegende Drohnen Alex doch einmal, sen-

den sie eine Warnung an die Soldatenposten in der Nähe. Als Spieler haben Sie allerdings ein paar Sekunden Zeit, das Fluggerät vorher zu zerstören. Falls Ihnen das gelingt, bleiben Sie unbehelligt. Falls nicht, rückt die Black Watch an. Ein Fahndungslevel ähnlich wie in **GTA** zeigt dabei an, mit welchem Elan Ihnen das Militär nachstellt – nur mit ein paar Elitesoldaten oder mit Panzern und Kampfhubschraubern? Hauptaufgabe der Black Watch ist jedoch, die Ausbreitung der Seuche zu verhindern, und so kämpfen die Soldaten unabhängig von den Aktionen des Spielers mal hier, mal dort gegen Mutanten. Ständig stolpern Sie daher in packende Gefechte: Schreiende Soldaten schießen mit Gewehren und Panzerfäusten auf immer neue Ekelvieher, während die dicken Hunter Panzer zu Klump hauen oder auf Helikopter springen. Obendrein laufen kreischende Fußgänger umher, die

diesem Chaos entkommen wollen. Und Sie sind mittendrin!

Videos rauben

Wenn es der Black Watch gelingt, die Mutanten zurückzuschlagen, errichtet sie eine Basis. Die bildet nun das Zentrum des Viertels und wird entsprechend gesichert. Die Lager gibt es in mehreren Ausbaustufen: In der geringsten sind

sie kaum mehr als ein Haus mit ein paar patrouillierenden Soldaten drum herum, in der härtesten Ausprägung ist so eine Basis eine nahezu uneinnehmbare Festung. Komplette mit Hubschrauberlandeplatz und Raketentürmen auf dem Dach. Gewinnt hingegen der infizierte Mob, bildet sich im Viertel ein »Hive«, eine Art Bienenstock für Zombies: ein mit rotem Moos und allerhand organischen Widerwärtigkeiten überzogenes Gebäude, das sich ebenfalls weiterentwickelt – echt fies.

Apropos fies: Alex steht sowohl auf dem Speiseplan der Mutanten als auch auf der Fahndungsliste der Black Watch und damit mitten zwischen den Fronten. Trotzdem muss er zwischenzeitlich für eine der beiden Seiten Partei ergreifen. Denn nach und kommt Alex seiner eigenen Vergangenheit und den Wurzeln der Infektion auf die Spur, indem er einzelne Informationsschnipsel findet – Filmchen, die Aspekte der Story erzählen. Die Schnipsel bilden zusammen das sogenannte »Netz der Intrigen«. Darin sind die einzelnen Clips mit vier oder fünf anderen Videos verbunden. Verrät uns zum Beispiel ein Wissenschaftler aus Basis A Details zur Story, legt er einen Knotenpunkt im Intrigenetz frei, das ihn zum Beispiel mit einem weiteren Wissenschaftler in Basis B verbindet. Suchen wir nun diesen zweiten Forscher auf, erschließt sich uns mehr von den Machenschaften in **Prototype**.

Assis milieren

Das Netz der Intrigen treibt Alex dazu, gelegentlich dem Militär oder den Mutanten unter die Arme zu greifen. Befindet sich etwa ein Informationsschnipsel im Kopf eines Black-Watch-Kom-



Der mysteriöse Virus verleiht Alex **Superkräfte** – er kann plötzlich meterhoch springen.



Dank der Physik- und Ragdoll-Engine wirbeln Fußgänger und Autos spektakulär herum. Besonders cool: Springt Alex auf Autos, werden die realistisch zerdellt und ihre Scheiben bersten.

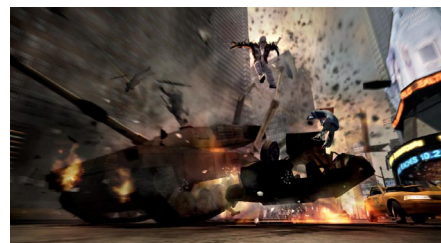
Panzerknacker



Die Black Watch schickt einen **Panzer** in die New Yorker Innenstadt, um der Mutantenbrut endlich Einhalt zu gebieten.



Von der Besatzung unbemerkt entert Alex Mercer das Vehikel und öffnet die Dachluke, um eine **Bombe** hineinzuworfen.



Ka-Bumm! Der Sprengsatz zerreit den Panzer – und einen geparkten Wagen sowie ein paar unschuldige **Passanten**.

mandanten, attackieren Sie dessen Bunker im Windschatten einer Hunter-Angriffstruppe und schnappen sich den Kerl. Aber es geht auch ohne Rabatz. Mercer erklimmt einen Wolkenkratzer, von dem aus lässt er sich auf das Dach der Basis fallen. Die einzige Wache dort erledigt er, bevor sie einen Funkspruch absetzen kann. Jetzt ein Blick in den Innenhof: Aha, neben etlichen Soldaten steht da ohne Rabatz. Mercer lässt sich an der Hauswand heruntergleiten. Zwischen zwei Kistenstapeln schleicht er sich an den Oberbefehlshaber heran und benutzt die »Stealth Consume«-Angriffe, um den Gegner lautlos und ohne Blutgespritzte zu assimilieren. Jetzt besitzt Alex nicht nur das Aussehen, sondern auch das Wissen des Anführers – und damit die Kommandocodes für die Soldatenbasis. Nicht nur die Mission ist erfüllt, Mercer kann in der Gestalt des Offiziers zudem Luftschläge anordnen!

Fußgänger vermöbeln

Für freigelegte Informationsschnipsel und andere erfüllte Auf-

träge bekommt Alex Erfahrungspunkte, die Sie in Upgrades oder neue Attacken investieren. Andere Fähigkeiten müssen Sie sich selbst erarbeiten: Erst wenn Alex zum Beispiel fünf Basen infiltriert und in jeder einen Piloten assimiliert hat, darf er selbst einen Kampfhubschrauber fliegen. Panzer fahren lernt Alex auf ähnliche Weise, die übrigen, zivilen Fahrzeuge in **Prototype** sind für Alex jedoch tabu. Das ist schon okay, denn Mercer treibt auch so genug Schindluder mit der Bevölkerung. Die New Yorker, die sich in den nicht infizierten Vierteln auf den Bürgersteigen tummeln, dienen Alex ähnlich wie in **Assassin's Creed** als Deckung – sie stehen potenziellen Angreifern im Weg und dienen mitunter als Absorptionsmaterial, damit sich Mercer vor seinen Häschern verstecken kann. Wer allerdings mitten auf dem Time Square anfängt, Leute unter großem Getöse durch seine Klaue in sein Körperinneres zu ziehen, der muss sich nicht wundern, wenn die Passanten schreiend davon laufen. Außerdem ist die New Yorker Polizei mit der

Black Watch im Bunde. Erblickt ein Cop einen Bürger, der an Häuserwänden herumläuft oder zehn Meter weit springt, ruft er ruckzuck die Soldaten hinzu.

Scheiben einschlagen

Das Physik- und Animationssystem von **Prototype** ist erstaunlich: Wenn Alex durch die Straßen von New York hetzt und springt, Monster zerreit oder Passanten würgt, sieht das ausgesprochen realistisch aus. Dabei bekommen wir ein echtes Gefühl für die Bewegungen und das Gewicht des

Helden. Springt der zum Beispiel aus großer Höhe auf ein Auto, entsteht im Wagen eine gehörige Delle, während die Scheiben explosionsartig nach außen bersten. Generell purzeln die Autos bei Explosionen herrlich über den Bildschirm. Die Texturen im Spiel, allen voran die Häuserfassaden, wirken jedoch noch zu steril, die Straßen zu grau, die Passanten zu gleich. Aber bis zur Veröffentlichung Ende des Jahres kann **Prototype** ja noch in die Pubertät kommen und sein Gesicht ein wenig verändern. **FAB**

Prototype

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Radical / Vivendi** ► Status **zu 70% fertig**

Fabian Siegmund: Die freie Welt: toll. Der coole Held: toll. Ballereien und Mutantenkräfte: toll. Das Einzige, was mir bei Prototype sauer aufstößt, ist der raue Umgang mit den Fußgängern. Wenn ich die zwangsweise ab und zu töten muss (und noch dazu sehr brutal), dann gefällt mir das nicht. Ich hoffe aber, dass ich das im fertigen Spiel vermeiden kann. Ansonsten macht Prototype einen »Haben muss«-Eindruck.



fabian@gamestar.de

Hübscher als Altair, aber mindestens genauso gefährlich: Die »Runnerin« Faith läuft, springt und turnt durch das neue Spiel der Battlefield-Macher.

Mirror's Edge



die Orientierung verlieren, haben sich die Entwickler von Dice (**Battlefield**-Serie) ein schlaues System ausgedacht: Wenn sich Faith einem benutzbaren Objekt (Rohr, Rampe, Gerüst, Kran, Seil, Rolltreppe etc.) nähert, wird es langsam rot eingefärbt. Dadurch können Sie sich schnell einen optimalen Pfad zurechtlegen und so möglichst ohne Geschwindigkeitsverlust über die Dächer turnen. Denn wie bei dem offensichtlichen Vorbild, der Sportart Parkour, ist in **Mirror's Edge** Geschwindigkeitsverlust extrem gefährlich. Die Hochhausschluchten gehen Hunderte Meter in die Tiefe.

Eine Frau kämpft wenig

Roter Pfad, Stress mit der Polizei, Akrobatik – wer auf so viele Dinge achten muss, hat keine Zeit für komplizierte Bedienung. Deshalb beschränkt sich Dice auf drei Tasten: Eine zum Springen und Klettern, eine zum Ducken und Sliiden, eine für die so genannte Reaction Time. Erstere drücken Sie, wenn sich Faith zum Beispiel an Rohren hochziehen soll oder von einer Rampe abspringen muss. Mit der Duck-Taste rutschen Sie wiederum unter einem niedrigen Hindernis durch oder federn bei Sprüngen die Landung ab. Wer das versäumt, riskiert Zeit- und Gesundheitsverlust! Und was macht die Reaction Time? Streichen Sie »Reaction« und ersetzen Sie's durch »Bullet«, dann wissen Sie Bescheid: Wie in **Max Payne** können Sie für kurze Zeit das Geschehen verlangsamen, um etwa einen Absprungpunkt genau zu erwischen oder gegnerischem Feuer auszuweichen. Apropos: Obwohl

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4700
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4701

Was hüpf von Haus zu Haus und bringt Päckchen? Nein, nicht der Osterhase, sondern die »Runnerin« Faith im Actionspiel **Mirror's Edge**. Sie hat nicht nur coolere Tattoos als das Langohr, sondern vor allem auch mit größeren Problemen zu kämpfen: Ihre fiktive Heimatstadt wirkt wunderbar aufgeräumt und sauber, doch unter der blitzblanken Oberfläche brodeln Unzufriedenheit und Revolution. Denn die Regierung hat die Stadt durch drakonische Gesetze zu einem Hort des Friedens und der Sicherheit gemacht – allerdings nur für die Bürger, die sich das auch leisten können. Der Rest der Bevölkerung ist an den Stadtrand gedrängt worden, wo sich eine verelendete Parallelgesellschaft ausbreitet. Hier kommt Faith ins Spiel: Da die Regierung sämtliche Kommunikationskanäle überwacht, werden geheime Botschaften von menschlichen Kurierern, so genannten Runnern, transportiert. Faith ist so ein Runner. Immer verfolgt von der Polizei springt und hechtet

sie über die Dächer der Stadt, um ihre heikle Post auszuliefern. Und damit wäre das Spielprinzip von **Mirror's Edge** auch gleich nahezu erschöpfend beschrieben.

Eine Frau sieht rot

Wer **Assassin's Creed** gespielt hat weiß, wie viel Spaß das Laufen, Springen und Klettern über Dä-

cher macht – und jetzt stellen Sie sich das alles in der Ego-Perspektive vor! Bei unserer Präsentation wirkte das alles gleichermaßen dynamisch wie intensiv. Geschmeidig animierte Arme und Beine sollen dafür sorgen, dass Sie tatsächlich eine Art von Körpergefühl entwickeln. Und damit Sie trotz der wilden Akrobatik nie



Faith mag keine Waffen, ihre Gegner erledigt sie bevorzugt im **Nahkampf**. Dafür sollen Sie maximal drei Tasten benötigen.



Retournbare Elemente wie diesen Kran zeigt das Spiel automatisch in einem leuchtenden Rot.



Schießereien einmal anders: im **freien Fall** und mit eng begrenzter Munition.

Faith von schwer bewaffneten Polizisten verfolgt wird, greift sie selber eher selten zur Knarre. Erst wenn sie einen Gegner per Faust oder Fußtritt zu Boden schickt, kann sie seine Pistole mopsen und damit auf ihre Feinde ballern. Allerdings büßt sie dann einen Großteil ihrer Beweglichkeit ein. Und sie kann nur so lange schießen, bis Magazin oder Trommel leer sind – ein Nachladen wird's ebenso wenig geben wie Munitionskisten. Die Magazinanzeige ist folgerichtig die einzige Bildschirmanzeige von **Mirror's Edge**. Die Akrobatik-Action kommt ansonsten völlig ohne Gesundheits- oder sonstige Einblendungen aus. Ein besonders logischer Level-Aufbau mit deutlich sicht-

baren Zielpunkten soll sogar eine Karte unnötig machen.

Eine Frau liebt's sauber

Die Optik von **Mirror's Edge** spiegelt die geschniegelte Utopia-Gesellschaft wieder: Alles wirkt wie aus dem Ei gepellt und sauber. Praktisch, so sehen wir in den gewienerten Hochhausfenstern regelmäßig Faiths hübsches Gesicht. Das alles wirkt zwar wahn-sinnig durchgestylt, könnte aber auf Dauer etwas eintönig werden. Noch wollen die Entwickler nicht verraten, ob Sie auch durch heruntergekommene Viertel turnen werden. Wir halten das zumindest für schwer umsetzbar, denn dann dürfte der Trick mit dem roten

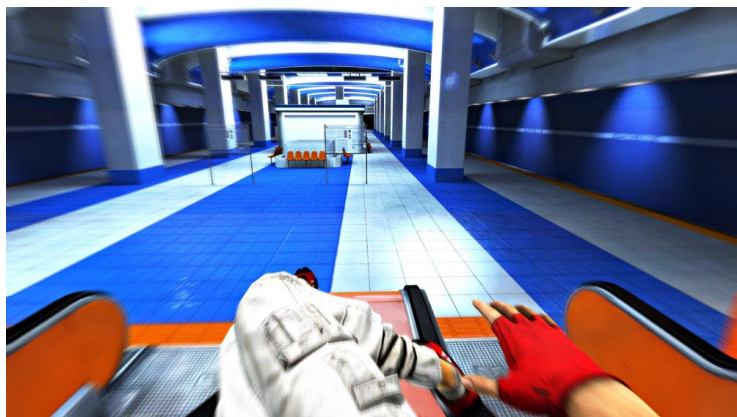


Für das nötige Fallgefühl verwendet Mirror's Edge starke **Verwischeffekte**.



Preview

Diese **Zwischensequenz** präsentiert Faith und die Spielwelt in ihrer ganzen sterilen Schönheit.



Kennen wir noch aus unserer Kindheit: den **klassischen Rolltreppen-Rutscher**.

Weg nicht mehr so gut funktionieren wie in den strahlend weißen Hochhaus-Schluchten.

Zumindest die Geschichte soll immerhin ein wenig dreckig und erwachsen werden. Aus den Details machen die Entwickler noch ein großes Geheimnis – allerdings verraten sie uns bereits, dass

Faith eine unfreiwillige Heldin ist, die um das Leben ihrer Familie kämpfen muss. In jedem Fall wird **Mirror's Edge** ein sehr story-lastiges Spiel und deshalb auch keinen Multiplayer-Modus haben. Aber der Osterhase arbeitet schließlich auch grundsätzlich allein. **Markus Schwerdtel** | **HK**

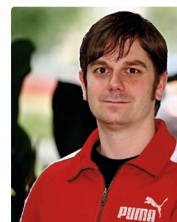


Sollte die **Hochhauslücke** doch mal zu groß sein, greift Faith einfach zum Seil.

Mirror's Edge

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status **zu 60% fertig**

Heiko Klinge: Endlich mal wieder ein vielversprechendes Jump & Run für den PC! Die Ego-Perspektive macht die akrobatischen Verfolgungsjagden zu einem noch intensiveren Erlebnis als in Assassin's Creed. Allerdings bleibt abzuwarten, ob das im Kern recht simple Weglauf-Prinzip auf Dauer nicht öde wird. Ich bin mir sicher, dass die Battlefield-Entwickler noch ein paar spielerische Überraschungen auf der Pfanne haben.



heiko@gamestar.de

Helden-Schlamassel: Statt die Schätze einer Koboldhorde zu stibitzen, müssen Sie den Burschen im Kampf beistehen.

Dungeon Hero

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4710
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3520

Dungeons voller Monster und Goldschätze sind eine sehr unrealistische Angelegenheit. Nicht, weil es sie nicht gibt – dieses kleine Detail lassen wir mal außen vor. Stattdessen fragt sich der britische Designer Simon Bradbury: »Warum wartet ein Kobold tagein, tagaus neben einer Schatztruhe voller Gold und kommt nicht auf die Idee, sich die Taschen damit vollzupacken und abzuhaufen? Warum gehen Goblins nie auf die Toilette?« Wichtige Fragen. Fragen, die Bradbury und sein Team von den Firefly Studios mit dem Action-Rollenspiel **Dungeon Hero** beantworten wollen. Anders als im ähnlich klingenden (ebenfalls britischen) **Dungeon Keeper** schweben Sie jedoch nicht als körperlose Hand strategisch planend über den Dingen. Im Action-Rollenspiel **Dungeon Hero** sind Sie mittendrin im Getümmel und helfen den guten Kobolden dabei, sich gegen angreifende Horden böser, rotäugiger Kobolde zu verteidigen.

Schimmel und Käse

Ein fensterloser Kellerraum mit einem Kamin, in dem auf einem LCD-Monitor ein Kaminfeuer lodert – der perfekte Ort für einen allerersten Blick auf **Dungeon Hero**, an dem Simon Bradbury und sein Studio Firefly seit 18 Mona-

ten arbeiten. Oberstes Ziel der Entwickler aus London: eine glaubwürdige, realistische Spielwelt zu erschaffen. »Bei uns gehen die Kobolde also auf die Toilette«, grinst Simon Bradbury. »Sie kratzen den Schimmel von den Felswänden, stellen daraus Käse her und verkaufen ihn dann auf dem Markt.« Wie kommt unser menschlicher Held ins Spiel? Er hört eines Tages von enormen Goldschätzen in diesem Kerker und macht sich auf, die einzusacken. Doch die Geschichte der unermesslichen Reichtümer war nur eine Finte der Kobolde. Denn die Wichtelwesen suchen einen starken Mann, der ihnen im Kampf gegen die verfeindete Rotaugen-Sippe hilft. Diese Rahmenhandlung erzählen die Designer mit Hilfe stimmungsvoll gezeichneter Cartoon-Zwischensequenzen.

Die Kobold-Siedlung, die uns Simon Bradbury stolz vorführt, strotzt nur so vor Leben. Ein Kobold schärft seine Waffen an einem Schleifstein, ein anderer liest ein Buch. In einer Art Feldlazarett sind Ärzte damit beschäftigt, den Verwundeten zu helfen, die von ihren Kameraden herbeigetragen werden – indem sie den armen Kerlen einfach die getroffenen Beine absägen. Wieder ein anderer hämmert auf einen Schmiedeamboss, während ein



Die Kobold-Schmiede unterstützen unseren Helden nach Kräften mit neuen **Waffen und Rüstungen**.



Von wegen klein und dumm: Dieser Kobold ist ein **famoser Musiker**, der wohltonende Weisen zupft.

musikalisch begabter Kobold in einer Ecke die Saiten einer Gitarre zupft. All das wird von entsprechenden Geräuschen und Klängen begleitet. Dabei bleiben die putzigen Burschen nicht stupide auf der Stelle stehen, sondern wandern umher, erledigen Besorgungen und unterhalten sich mit anderen Kobolden. »Was wir noch nicht festgelegt haben, ist ihre Stimmlage«, erklärt Simon Bradbury. »Sollen sie eher in einer tiefen Fantasy- oder in einer hohen Fantasy-Stimmlage sprechen? Wenn diese Entscheidung einmal steht, werdet ihr die Bewohner der Dungeons auch untereinander und mit euch reden hören.«

Rollenspiel light

Ohne Ausrüstung richtet der beste Held nichts gegen die Rotaugen-Kobolde aus. Die genaue Anzahl Ihrer Waffen steht jedoch noch nicht fest – wohl aber, dass sich die Knüppel, Schwerter & Co stark voneinander unterscheiden werden. »Bei uns richten schwere Waffen auch schweren Schaden an«, meint Simon Bradbury. Dafür sorgt neben den rollenspieltypischen Faust-, Fern- und Magie-Attacken ein besonders schlagkräftiger Nahkampf-Modus: Wenn Sie im Kampf genug Wut aufbauen, leiten Sie diese in Spezialangriffe, mit denen Sie wie Bud Spencer unter den Gegnern auf-



Dungeon Hero nutzt die **Vision-Engine** des deutschen Software-Entwicklers Tringy.



Was bisher geschah: Die (Vor-)Geschichte von Dungeon Hero wird in **Cartoons** erzählt.



Auf sie mit Gebrüll: Wer ein echter Held ist, nimmt es auch mit einem **halben Dutzend Kobolden** gleichzeitig auf. Die Bluteffekte dürften für den deutschen Markt wohl noch entschärft werden.

räumen – etwa mit einer Kopfnuss oder dem Wegstoßen eines Schergen. Es gibt zwar eine ausgefeilte Story, die teils vor Erscheinen von **Dungeon Hero** Stück für Stück im Internet veröffentlicht werden soll, doch ansonsten treten Rollenspiel-Elemente etwas in den Hintergrund: »Bei uns müsst ihr nicht ständig die Gegenstände in eurem Inventar sortieren«, sagt Simon Bradbury. »Wer einen Erfahrungslevel gewinnt, sucht sich neue Fertigkeiten aus, die ihm bei seinem Abenteuer helfen.« Über die Waffen besieger Rotaugen müssen Sie sich ebenfalls keine Gedanken machen – die sind in den Au-

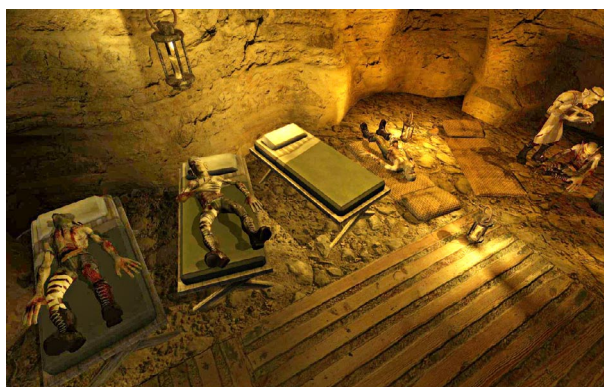
gen der Entwickler einfach zu wertlos, um eingesteckt zu werden. »Sonst würden eure Feinde schließlich nicht tot auf dem Boden liegen«, lacht Bradbury.

Kraftvoll zuhauen

Ein erster Blick auf den Fertigungsbaum ist überwältigend: Rund 300 Angriffsmöglichkeiten und Upgrades sind derzeit geplant. Schließlich soll es dem Wunsch der Entwickler nach ein Unterschied sein, ob Sie gegen zwei oder 20 Kobolde gleichzeitig kämpfen – mit dem Standardangriff haben Sie bei großen Gefechten keine Chance mehr. Im Kampf gegen einige Rotaugen-

Eindringlinge bleibt dann auch kein Auge trocken: Blut spritzt, Gliedmaßen fliegen. »Das werdet ihr so drastisch in Deutschland wohl nicht zu sehen bekommen«, gibt Simon Bradbury zu. Andererseits muss auch unser Held einstecken. Dabei spielt es eine Rolle, mit welchen Waffen die Feinde auf ihn losgehen: Trifft ihn ein Hieb mit einer stachelbesetzten Lanze ins Gesicht, schrumpft seine Lebensenergie deutlich stärker als bei einem Streitkolbenschlag vor den Schildarm. Etwas später im Spiel betritt unser Held eine Stadt, von der aus er im Kampf gegen die Rotaugen aufbricht und in die er immer wieder

zurückkehrt. Sie können dadurch das weitere Vorgehen selbst planen, wenngleich eingeschränkt: »Dungeon Hero ist ein klar lineares Spiel, trotz der eigenständig agierenden Kobolde«, so Simon Bradbury. Zum Abschluss unseres Ausflugs in die Unterwelt sollte unser Held eigentlich einen Abstecker auf ein großes Schlachtfeld machen, auf dem sich die guten gegen die bösen Kobolde in Schützengräben verteidigen. Doch wie es mit frühen Alpha-Versionen oft so ist: **Dungeon Hero** stürzte mehrfach an genau diesem Punkt ab. Wir müssen ungeduldig auf den nächsten Besuch bei Simon Bradbury warten. **RA**



Im Lazarett versuchen **Kobold-Doktoren**, verwundete Gefährten am Leben zu halten.

Dungeon Hero

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Firefly Studios / Gamecock** ► Status **zu 40% fertig**

Roland Austinat: Sehr spannend und sehr schick, was die Firefly Studios mit Dungeon Hero vorhaben. Ein so lebendiges Action-Rollenspiel habe ich bis jetzt noch nicht gesehen. Und trotz des prügelintensiven Geschehens fehlt die Prise englischer Humor nicht. Das zeigen auch Kleinigkeiten wie die Web-Adresse des Spiels, www.heroherohero.com – ein Video mit Ex-GameStar-Chefreporteur Gunnar Lott inklusive. Vormerken!



redaktion@gamestar.de



Der neue Patch ist endlich da und bringt neben einem komplett neuen Gebiet viele weitere Änderungen mit sich.

World of Warcraft Patch 2.4

Die Highlights

- Die 25er-Instanz »Sonnenbrunnenplateau« hat ihre Pforten geöffnet; auf dem Weg zu Kil'jaeden, gilt es 5 harte Gegner zu besiegen.
- Kael'thas verschanzt sich nach seiner Flucht aus der Festung der Stürme in der neuen 5er-Instanz Terrasse des Magisters.
- Es gibt eine Vielzahl neuer Rüstungsgegenstände für Heroic-Marken.
- Es wird einen legendären Bogen geben, der keine Pfeile mehr benötigt.
- Das überarbeitete Kampfflog ist übersichtlicher.
- Hexenmeister können Gruppenmitglieder jetzt in instanziierte Gebiete teleportieren.
- Die T4- bis T6-Tokens können fortan gegen Arena-Rüstungen eingetauscht werden.
- Die Zaubertempowerung reduziert nun auch den globalen Cooldown.
- Manaentziehende Effekte reduzieren sich jetzt durch den Abhärtungswert.
- Die Wirkung von Wasser in der Arena tritt erst nach einigen Sekunden ein.
- Epische Edelsteine können nun für jeweils 15 Abzeichen der Gerechtigkeit eingetauscht werden.

Nördlich von Sonnenwind ist die Insel der Sonnenbrunnen entstanden, auf der es viele neue, tägliche Quests sowie eine 5er-Instanz und eine Schlachtzuginstanz, das Sonnenbrunnenplateau, gibt. Daher erhalten Sie auch zahlreiche neue Gegenstände, und die älteren Instanzen werden einer größeren Anzahl von Spielern zugänglich gemacht. Für die zahlreichen PvP-Spieler hat sich auch wieder einiges getan, überdies wurde weiter an einer Ausbalancierung der Klassen gearbeitet. Wie sich das auf den Spielablauf auswirkt, wird sich wohl erst mit der Zeit zeigen.

Übersicht Schlachtzüge

Die größte Neuerung ist das Sonnenbrunnenplateau. Dort warten die Bosse Kalecgos, Brutallus, Fel'myst, die Eredar Zwillinge, M'uru und schließlich Kil'jaeden. Aber auch in den älteren Instanzen hat sich viel getan. Generell dropen nun alle Bosse deutlich mehr Gold und zusätzlich noch zwei Abzeichen der Gerechtigkeit. Außerdem gibt es nun je drei Set-Gegenstände anstatt zwei Teile. Diese können jetzt gegen Arena-Rüs-

tungen eingetauscht werden. So bekommen Sie für die Tier-4-Tokens nun das Saison-eins-Set. Das zweite Set erhalten Sie für Tier-5- und Tier-6-Tokens; eine Option für PvE-orientierte Spieler, die Lust auf Kämpfe in Schlachtfeldern oder Arena-Teams haben.

Zusätzlich ist nun der Weg zum Gipfel von Hyjal und in den Schwarzen Tempel für alle Spieler frei. Es ist nicht mehr nötig, die Zugangs-Quest abzuschließen. Spieler, die die Quest bereits vollendet haben, können sich als kleinen Ausgleich von nun an »Hand von A'dal« nennen, interessierte Spieler können diese Quest immer noch annehmen. Denn Lady Vashj und Prinz Kael'thas können Sie nun direkt bekämpfen, ohne die übrigen Bosse getötet zu haben. Es gibt einen Botschafter der Zeit in Shattrath, der Sie direkt in die Höhlen der Zeit teleportiert. Und endlich können sie Karazhan ohne Zugangs-Quest betreten. Dies wird viele Zweit-Charakter (Twinks) freuen, denen die Vor-Quest bisher zu umfangreich war.

Übersicht PvP

In Arenen sollten die Spiele nun schneller erstellt werden, und vor-

allem die langen Wartezeiten im 2 vs. 2-Modus sind deutlich reduziert. Außerdem wurde das Trinken in der Arena insoweit verändert, als die volle Mana-Regeneration erst nach fünf Sekunden einsetzt. Damit wird vor allem das Verhindern dieser Fähigkeit vereinfacht. Überdies können Sie endlich sofort auf ihre Ehrenpunkte zugreifen und müssen nicht auf das tägliche Update warten. Die PvP-Varianten des Falkenschreiters und des Elekk sind nun auch integriert und sind für jeweils 30 Schlachtfeld-Marken zu erwerben. Die neue Arena-Saison wird wohl bald beginnen, nachdem in letzter Zeit vermehrt Gegenstände in die Spieldaten integriert wurden.

Aber auch die Schlachtfelder wurden weiter angepasst. So erhöht sich in der Kriegshymnenschlucht nun der Schaden, den der Flaggenträger erhält, nach 10 Minuten um 50 Prozent und nach 15 Minuten sogar um 100 Prozent. Gleichzeitig wird die Flagge bereits nach 45 Sekunden auf der Karte sichtbar. Dadurch gehören stundenlange Kämpfe in der Schlucht wohl endgültig der Vergangenheit an. Und war es bisher





Kael'thas Sonnenwanderer, wartet nach seiner Flucht aus der Festung der Stürme in der »Terasse des Magisters« auf Sie.



Der Empfang auf der Insel Quel'Danas ist nicht gerade freundlich.

Vexallus ist der zweite Boss, den Sie in der neuen 5-Mann-Instanz auf Quel'Danas, »Terasse des Magisters«, erledigen müssen.

nur unter Zuhilfenahme von Ad-dons möglich, sich als Gruppe im Alteractal anzumelden, ist diese Funktion wieder implementiert. Hier erhalten die Kriegsmeister und Marschälle einen Stärkungsauber, der ihre Lebenspunkte und ihren Schaden um insgesamt 25 Prozent erhöht.

Berufe

Es gibt für jeden Beruf neue lohnenswerte Gegenstände. Die Schneider, Lederer und Schmiede bekommen jeweils einen herstellbaren Brustschutz und Handschuhe. Dabei haben die Rüstungsteile neben den üblichen

Klassenwerten jetzt Tempowerkung oder ignorieren Rüstungswerte und verleihen Ausdauer. Allerdings werden dafür sehr teure Reagenzien benötigt. So brauchen Sie beispielsweise für die neue Sonnenfeuerrobe jeweils zwölf Schattenstoff und Zauberstoff sowie zwei Urnether. Die Rüstungsteile selbst sind beim Aufheben zwar an Sie gebunden, dafür fällt aber diese Einschränkung nun für Urnether weg. So ist dieses Reagenz ab sofort auch für den Verkauf interessant. Die Rezepte selbst dropen aber jedoch nur in der neuen 25er-Instanz, dem Sonnenbrunnenplateau.

Auch für Ingenieure sind neue Rezepte implementiert. Mit deren Hilfe lassen sich ältere Ingenieursbrillen verbessern. Natürlich bekommen Sie von diesen auch weiterhin die Gaswolken in Nethersturm angezeigt. Außerdem sind die »Raketenstiefel Xtreme« nun auch in einer Light-Version erhältlich und können von Stoffklassen getragen werden. Verzauberer erfahren ein paar erfreuliche Aufwertungen. Sie können nun einen Kristall der Leere in drei große Prismasplitter verwandeln, da Kristalle der Leere inzwischen schon fast besser verfügbar sind als Prismasplitter. Für Juwelen-

schleifer gibt es im Sonnenbrunnenplateau zahlreiche neue Halsketten und Ring-Designs sowie neue Edelsteine. Die Ringe und Halsketten sind jeweils in einer Heilerausführung, einer Nahkämpferausführung und als Fernkämpfer-Paket vorhanden und haben alle eine Zaubertempo- oder Angriffstempo-Erhöhung.

Sonstiges

Zum einen wurde die **Manaregeneration** durch Willenskraft dadurch angehoben, dass die Intelligenz des Charakters den Wert erhöht. Hier werden vor allem Druiden, Priester und auch Magi-



Wichtige Klassenänderungen



► Druiden

»Wilder Kampf«-Druiden haben mit dem Talent Beschützerinstinkt jetzt eine verbesserte Heilleistung. Die Heilleistung wird um 50 / 100 Prozent der Beweglichkeit erhöht, und ähnlich wie die schnelle Erholung beim Schurken sind alle Heileffekte um 20 Prozent effektiver, solange der Druiden in Katzengestalt ist. Der Heilkoeffizient von »Blühendes Leben« wird dagegen leicht reduziert, mit der Einschränkung, dass die letzte Heilung dieses Zaubers nun auch von dem Talent »Machtvolle Verjüngung« betroffen ist. Zusätzlich profitieren Heildruiden besonders von der Veränderung der Manaregeneration mit Willenskraft. Hier steigert der Intelligenzwert die Manaregeneration außerhalb der 5-Sekunden-Regel enorm.



► Hexenmeister

Die größte Veränderung wird bei dem Zauber Aderlass auftreten. Die generierte Manamenge ist jetzt abhängig von dem maximal verfügbaren Mana und hat nur noch 3 Ränge. Der niedrigste Rang wandelt dabei fünf Prozent Gesundheit in den gleichen Anteil Mana um und steigt dann auf zwölf beziehungsweise 20 Prozent. Außerdem reduziert Glutsturm nun die Zauberzeit von Verbrennen in zwei Prozentschritten von 2 auf bis zu 10 Prozent. Eine weitere praktische Neuerung: Sie können jetzt andere Spieler in Instanzen hinein teleportieren.



► Jäger

Für Jäger bedeutet der Patch wenig Veränderungen. Das verbesserte Tierheilen erhöht nun Ihre Chance, einen Schwächungszauber zu entfernen, um 100 Prozent. Das kann Ihrem Jäger in Instanzen das Leben etwas vereinfachen. Außerdem haben Sie nun die Möglichkeit, ein Jägermal mit dem verbesserten Jägermal zu überschreiben.



► Krieger

Bei den Kriegern wird es eher »kosmetische« Veränderungen geben. So kann es nicht mehr passieren, dass Krieger durch ein Makro Wut verlieren, das in eine Haltung wechseln will, die bereits aktiv ist. Der Effekt von Schlaghagel wird nun auch korrekt erneuert, wenn nur noch eine Aufladung aktiv ist. Außerdem unterliegt die Fähigkeit Kniesehne jetzt auch der Regel nachlassender Wirkungskraft im PvP.



► Magier

Die Magier sind von zahlreichen kleineren Veränderungen ihrer Talente betroffen. Beispielsweise reduziert das verbesserte Blinzeln nicht mehr die Manakosten, sondern alle Angriffe haben eine 25-prozentige Chance, den Magier 4 Sekunden lang zu verfehlen. Gleichzeitig werden für alle Magier die Manakosten von Blinzeln, Verlangsamen und Zauberraub gesenkt. Der Effekt von den Eisigen Adern ist nicht mehr mit anderen Fähigkeiten wie Kampfrausch oder Seele der Macht stapelbar, was Auswirkungen auf PvP-Kämpfe haben wird. Die Arkane Seelenstärke wurde verbessert und erhöht den Rüstungswert nun um 100 Prozent des Intelligenzwertes. Und auch das Manaschild profitiert jetzt von 50 Prozent des Zauberschadens von Rüstungsteilen und absorbiert deutlich mehr Schaden.



► Paladine

Neben der Überarbeitung einiger Vergelter-Paladin-Gegenstände, die zu einem Schadensbonus führen sollen, einem Abhärtungsbonus für das PvP-Vergelter-Set und der Erhöhung des Effektes des heiligen Schocks und der Manakosten für diesen, sind Paladine von keinen großen Veränderungen durch den Patch betroffen.



► Priester

Die größte Veränderung trifft wohl das Talent Seele der Macht, das nun für 15 Sekunden die Zaubertempowerung um 20 Prozent erhöht und die Manakosten um 20 Prozent verringert und nicht mit ähnlichen Effekten stapelbar ist. Außerdem wurde die Schadensreduzierung von Fokussierter Wille auf 2 / 3 / 4 Prozent gesenkt. Der Zauber Manabrand zerstört neuerdings Mana. Außerdem profitiert der Priester auch von der Willenskraftregeneration.



► Schurken

Das Talent Verbessertes Meucheln wurde in Stichwunde umbenannt und erhöht nun die Chance auf einen kritischen Treffer bei der Fähigkeit Verstümmeln um 5 / 10 / 15 Prozent.



► Schamanen

Die Schamanen erleben in 2.4 die größten Veränderungen. Die Zauberzeit des Geisterwolfs wurde um eine Sekunde reduziert und ist mit dem Talent verbesserter Geisterwolf sofort wirksam. Die Wirkungsdauer von schamanistischer Wut wurde auf 15 Sekunden reduziert, kann aber nicht mehr gebannt werden, und die Manaregeneration wurde auf 30% verdoppelt. Das Talent Zähigkeit reduziert die Wirkungsdauer von bewegungseinschränkenden Effekten zusätzlich um maximal 50%. Auch Wiederherstellungsschamanen haben Verbesserungen bekommen. Das Geschick der Heilung vermindert nun die Chance, dass ihre Zauber um maximal 30% gebannt werden, und die Aufladungen des Erdschildes wurden auf sechs reduziert und gleichzeitig die Manakosten um 50% gesenkt. Außerdem wurde der Cooldown, der durch Stellen von Totems ausgelöst wird, auf eine Sekunde reduziert.

er eine Steigerung wahrnehmen, da ihre Rüstungen häufig sehr hohe Werte auf Willenskraft und Intelligenz haben. Die Erhöhung der Tempowerung wirkt sich nun auch auf den globalen Cooldown aus. Dieser Cooldown blockierte, mit wenigen Ausnahmen, alle Fähigkeiten, die innerhalb von 1,5

Sekunden gewirkt wurden. Fähigkeiten, die durch Talente verfügbar sind, müssen nun nicht mehr jedes Mal bei den Klassenlehrern neu erlernt werden. Wenn Spieler ihre Talente verwerfen, bleiben die gekauften Zauber erhalten und werden bei der Talentaktivierung wieder freigeschaltet. Zu-

dem ist es nun möglich, das Kampfflog zu filtern. So können alle Daten mit einem Mausklick angezeigt werden oder nur diejenigen, die direkt vom Spieler und auf den Spieler gewirkt wurden. Die **Shattrath Flaschen**, die es im Tausch für Male der Illidari gibt, sind auch in anderen Instanzen

als im Schlangenschrein, dem Berg Hyjal und dem Schwarzen Tempel nutzbar. Spieler müssen das Entnehmen von Abzeichen der Gerechtigkeit nicht mehr bestätigen, und jeder Spieler kann sich Gegnerbeute ansehen, auch wenn der Plündermeister-Modus aktiv ist. *Ben Zschernak / DS*



In Shattrath können Sie sich ein **kleines Modell** von Quel'Danas anschauen.

World of Warcraft – Version 2.4.0

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **Ende März 2008**
► Hersteller **Blizzard / Vivendi** ► Status **zu 98% fertig**

Dirk Steiger: Wer sich bereits auf den Test-Servern von WoW mit den Inhalten von Patch 2.4 beschäftigt hat, weiß, dass Blizzard den Fans hier vor dem Release des zweiten Addons noch einmal was richtig Gutes tut. Neue Tages-Quests und Server-Events auf der Insel von Quel'Danas geben einen ordentlichen Motivationsschub. Und der Kampf gegen Kil'Jaeden als Anführer der Brennenden Legion dürfte ein kleiner Vorgesmack auf die Begegnung mit dem Lich König sein. Exzellent!



dirk@gamestar.de

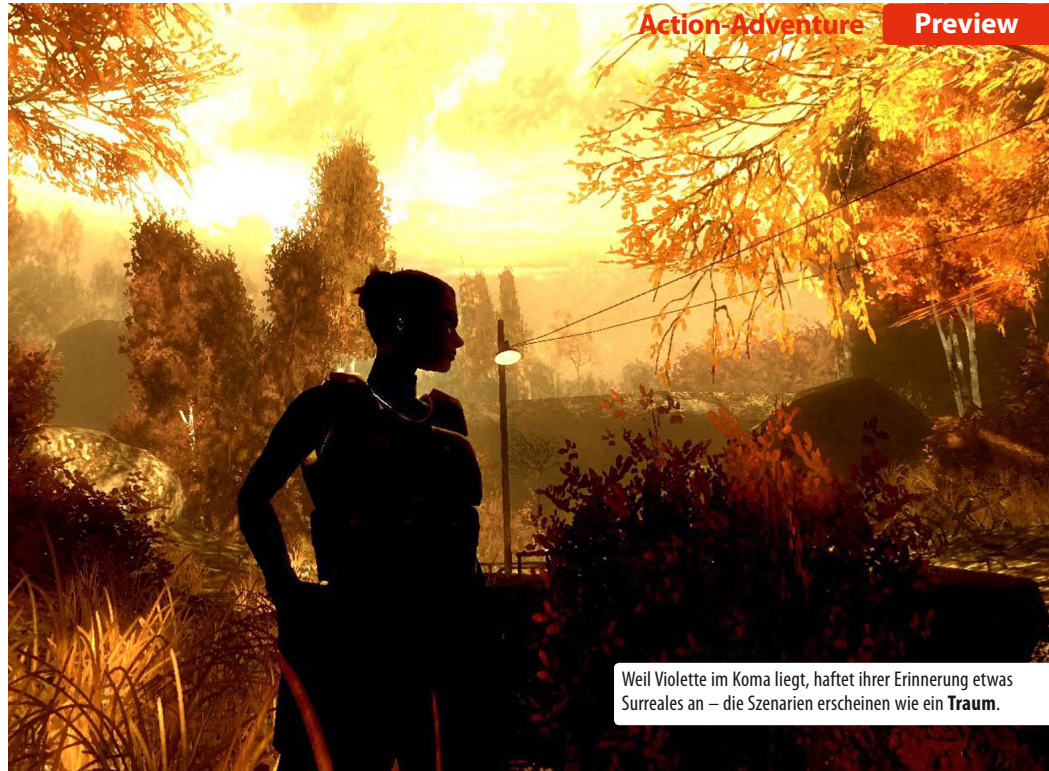
Potenzial Ausgezeichnet



Die Heldin Violette Summer sammelt auf ihrer zwölf Einsätze langen Europareise historisch akkurate **Waffen und Verkleidungen**.



Einige der historischen Schauplätze sind detailgetreu nachgebaut – hier zum Beispiel die Kathedrale **Notre Dame** in Paris.



Weil Violette im Koma liegt, haftet ihrer Erinnerung etwas Surreales an – die Szenarien erscheinen wie ein **Traum**.

Rosskur für ein deutsches Spiel: Aus Sabotage wird Velvet Assassin, aus der kantigen Heldin Violette eine Schönheit. Die immer noch heimlich Nazis meuchelt.

Velvet Assassin

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4705
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4706

Wieder der Zweite Weltkrieg? Wieder gegen die Nazis kämpfen? Ja, doch **Velvet Assassin** von den Hamburger Replay Studios ist kein weiterer 3D-Shooter, sondern ein Action-Adventure im **Splinter Cell**-Schleichstil. Das kommt Ihnen vage bekannt vor? Kann gut sein, denn das Spiel ist unter dem Namen Sabotage seit zwei Jahren in der Entwicklung. Die Hamburger haben sich in den letzten Monaten eingegraben und vieles umgebaut: den Namen (**Velvet Assassin**), die Heldin (fotogener, kurviger), die Grafik (Next-Gen-Effekte, zeitgemäße Physik). Gleich geblieben ist der Spielinhalt. Sie übernehmen die Rolle von Violette Summer, einer britischen Geheimagentin, die schwer verletzt in einem Armeekrankenhaus im Koma liegt. Wie sie dahin kam und welche Abenteuer Violette dabei meistern musste, erleben Sie in zahlreichen Rückblenden – zwölf Missionen, die Sie unter anderem nach Hamburg, Berlin, Frankreich und Polen führen. Der Clou – oder doch eher ein Marketing-Gag: Wenn Sie während des Spiels alle versteckten

Hinweise aufspüren, sollen Sie mit deren Hilfe in der Realität einen echten Haufen »Nazi-Gold« finden können, den der Publisher Gamecock angeblich irgendwo auf der Erde versteckt hat.

Gehe ins Gefängnis

In der Mission »The Third Man« muss Violette ins Gefängnis von Berlin-Plötzensee eindringen, um dort inhaftierten Alliierten Gift zuzuschustern, damit sich diese der Befragung durch die Nazi-Foltermeister entziehen können. »Keine Mission ist wie die andere«, erklärt der Creative Director Sascha Jungnickel, »sie unterscheiden sich durch ihr Szenario, die Stimmung und Details wie Lichteffekte voneinander.« Wir springen direkt ins Zuchthaus, das vom Stromnetz getrennt ist. Notstromgeneratoren beleuchten die kalten Gänge notdürftig – ideale Bedingungen für einen Schleicheinsatz. Wir schauen Violette aus der bewährten Schulterperspektive zu. Erstes Hindernis: Eine Wache, die wir mit einem Blick durchs Schlüsseloch einer Tür erspähen. Violette verschiebt eine

mobile Notbeleuchtungsanlage und damit deren Lichtkegel, der jetzt nicht mehr auf die Tür scheint und die Wache alarmieren könnte. Tür auf, anschleichen und den Schergen lautlos mit einer der rund 50 möglichen Tötungsvarianten ausschalten. Beim nächsten Mal hat die Agentin weniger Glück: Die Wachen lösen einen Alarm aus und nehmen sie unter Beschuss. Die Rettung ist ein Schuss Morphium, der die Umgebung einfriert und eine Art

Bullet-Time-Modus aktiviert, in dem Violette die Angreifer flugs ausschaltet. Schließlich am Ziel angekommen finden wir nur leere Zellen – die Gefangenen sind schon in Richtung Verhörraum unterwegs. Wie die Mission endet, will uns Jungnickel noch nicht verraten – wohl aber, dass Sie für unterwegs ausgeschaltete Gegner Talentpunkte erhalten, die Sie auf die Bereiche Stärke, Ausdauer, Morphium, Schleich- und Waffenfertigkeit verteilen dürfen. **RA**

Velvet Assassin

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **August 2008**
► Hersteller **Replay Studios / Gamecock** ► Status **zu 80% fertig**

Roland Austinat: Velvet Assassin punktet bei mir mit seiner Geschichte – und das trotz des abgegriffenen Weltkriegs-Szenarios. Schließlich stürme ich nicht schon wieder die Normandie oder kämpfe an obskuren amerikanischen Kriegsschauplätzen, sondern darf eine schleichende Frau spielen – ungewöhnlich! Gerne hätte ich allerdings etwas mehr vom Spiel gesehen oder selbst mal zu Tastatur und Maus gegriffen, um die Intelligenz der Wachen auf die Probe zu stellen. Optisch muss sich Velvet Assassin jedenfalls nicht hinter der Genre-Konkurrenz verstecken.



redaktion@gamestar.de



Legendary

Was wäre, wenn mächtige Kreaturen aus der Mythologie, die seit Jahrtausenden in einer Kiste gefangen waren, plötzlich freikämen? Die wären richtig sauer.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4066
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4707

Viele Exponate in Ausstellungen sind mit einem Hinweis versehen: »Nicht anfassen!« Charles Deckard ist das egal, denn er ist Kunstdieb. Als er jedoch eine antike Kiste befragt, die er im New Yorker Museum klauen will, wünscht er sich bald, er hätte sich an die Aufforderung gehalten. Die Box springt auf und entlässt pure magische Energie in die Welt, zusammen mit Horden mystischer Kreaturen: Greifen, Harpyien, Golems und dergleichen. Die machen sich sogleich daran, Menschen zu verspeisen und Großstädte zu verwüsten. »So ein Trottel«, werden Sie denken, »in dessen Haut möchte ich nicht stecken!« Tun Sie aber – im Ego-Shooter **Legendary**.

Finger verbrannt

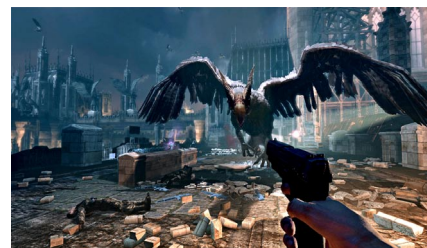
Deckards Hand wurde von der Kiste mit einem magischen Siegel

gebrandmarkt. Er ist nun der Einzige, der das Ding wieder schließen kann. Der geheime »Rat der 98« nimmt den Kunstdieb daher unter seine Fittiche und will ihm helfen, die Katastrophe rückgängig zu machen. Ihnen stellt sich jedoch eine zweite Geheimorganisation entgegen, der »Schwarze Rat«. In einem englischen Vorort kämpfen die Söldner beider Gruppen verbissen gegeneinander, und wir mischen dabei fleißig mit. Das fühlt sich zunächst wie ein Standard-Shooter an, bis plötzlich eine Gruppe Werwölfe ins Gefecht einsteigt. Die stürzen sich sowohl auf die Ordensbrüder als auch auf die Ratsmitglieder – in **Legendary** ergeben sich immer wieder aufregende Jeder-gegen-jeden-Situationen. Eines der schick animierten Biester klettert an einer Hauswand entlang auf uns zu. Wir ballern, was das Zeug

hält, dem Werwolf fliegen jede Menge Fleischfetzen vom Körper – **Legendary** nutzt aufwändige Schadenstexturen. Als wir nachladen, müssen wir verblüfft mit ansehen, wie sich die Wunden des Monsters langsam wieder schließen – cool! Um das Biest auszuschalten, trennen wir schließlich seinen Kopf vom Rumpf; eine ziemlich blutige Angelegenheit.

Kopf verloren

Durch das Brandmal in der Hand können wir nach dem Kampf die magische Energie der Monster aufsaugen und uns so heilen. Außerdem nutzen wir das Siegel, um Gegner per Telekinese umzuschubsen. Ansonsten muss sich Deckard aber ganz auf weltliche Waffen wie Maschinengewehre oder Schrotflinten verlassen. Craig Allen, Chef des Entwicklerstudios Spark Unlimited, erklärt: »Wir wollten ein Spiel schaffen, in dem der Mensch von heute gegen Kreaturen der Antike antritt – und



Schwärme von riesigen **Greifen** verwüsten ganz London.



Steinmauern? Für **Minotauren** sind die kein Hindernis.

sehen, wie der Kampf ausgeht.« Ein paar Werwölfe haben wir schon besiegt. Wie wir aber einen haushohen Bauschutt-Golem fertig machen können, das wird sich erst noch herausstellen. **FAB**



Die **Werwölfe** sind wahnsinnig flink und heilen sich solange selbst, bis man sie enthauptet.

Legendary

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2008**
► Hersteller **Spark Unlimited / Atari** ► Status zu **80% fertig**

Fabian Siegmund: Ich kämpfe in Ego-Shootern grundsätzlich lieber gegen Menschen als gegen Roboter, Aliens oder Monster. Aber die Mischung Söldner hier, Viecher da gefällt mir. Ich würde im Multiplayer-Modus auch gerne selbst als Werwolf antreten, das ist bislang aber nicht geplant. Stattdessen werden die Biester auch im Deathmatch Jagd auf Menschen machen – coole Idee!



fabian@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Wenn Kollegen zu Rivalen werden. Wir haben uns in die geschlossene Beta-Phase von Worldshift eingeklinkt und berichten direkt von dort, wie weit Koop- und Deathmatch-Modi schon gediehen sind.

Worldshift

DVD-XL
- Beta-Client

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4292
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4292

Mit meinen Truppen durchforste ich den dichten Dschungel. Meter für Meter tasten wir uns voran. Und trotzdem sind wir zu unvorsichtig; plötzlich laufe ich einem haushohen Kampfpläuer direkt vor seine Riesenstamper. Als der Koloss das Feuer eröffnet, schreie ich panisch um Hilfe. Da biegt Kollege Yassin um die Ecke, und mit geballter Kraft verarbeiten wir den Roboter zu Altmetall. Geschafft! Gemeinsam. Doch jetzt wird's Zeit, dem Kollegen mal im Deathmatch zu zeigen, wer der bessere Taktiker ist. Denn packende Koop-Missionen sind nicht das einzige, was der ambitionierte Strategie-Rollen-spiel-Mix **Worldshift** in Sachen Mehrspieler zu bieten hat.



Menü: Zwischen den Aufträgen verteilen wir Einheiten-Boni.



Solospiel: Die Missionen sind actiongeladen, nerven aber durch unnötige Längen.

Gemeinsam

Drei Fraktionen stehen zur Auswahl: Menschen, Mutanten und Aliens, jeweils mit vier Helden und vier herkömmlichen Einheiten. Yassin wählt die angriffsstarken Erdbewohner, ich kontere mit den eher auf Verteidigung ausgelegten Außerirdischen. In einem noch etwas fummeligen Menü legen wir fest, welche Einheiten wir aufs Schlachtfeld schicken – Basisbau gibt's keinen. Für Nachschub ist trotzdem gesorgt, wenn ich auf der Karte verteilte Xenolit-Kristalle erobere und ein Portal draufsetze. Dann kann ich meine Truppen auch vor Ort verstärken. Klar, dass Yassin dasselbe vorhat und alsbald einen meiner Kristalle angreift. Sein Problem, denn meine Portale lassen selbstständig Eier aus dem Boden sprießen, die gegnerische Truppen mit Gift beschießen. Trotzdem muss so ein frecher Vorstoß bestraft werden! Ich schicke meine Einheiten zu einen von Yassins Außenposten. Meine Helden legen sofort los: Der Unterdrücker fesselt Yassins nahkampfstarken Brutes in einem ebenso hübschen wie gefährlichen Dimensionstor, das Fußsol-



Deathmatch: Yassin will die Attacke mit einem Wirbelsturm vereiteln. Daniel hält mit Heilzaubern dagegen.



Koop: Yassin und Daniel legen sich mit einer Krabben-Königin an. Jetzt ist gemeinsames Taktieren gefragt.

daten festhält und gleichzeitig Lebenspunkte abzieht. Der Kollege kontert und startet einen gewaltigen Wirbelsturm, der gnadenlos durch meine Einheiten fegt. Doch zu spät: Yassins Portal zerbröseln unter meinem Beschuss.

Allein

Wo **Worldshift** online und im Netzwerk schon jetzt viel Spaß macht, fällt die Solo-Kampagne zum jetzigen Zeitpunkt vor allem durch Design-Schnitzer auf. Die Missionen ziehen sich durch unnötige Laufwege in die Länge, die

Speicherpunkte liegen zu weit auseinander, und überzogene Regenerationszeiten von Lebenspunkten und Mana bremsen die an sich temporeichen Schlachten immer wieder aus. Selbst wenn die Einzelspieler-Aufträge nur als Übung für Online-Gefechte gedacht sind, müssen die Entwickler hier noch eine Menge tun. Viel Zeit bleibt ihnen nicht mehr – **Worldshift** soll bereits Mitte April erscheinen. Genug Zeit für mich, Yassin noch mal herauszufordern. Sein Grummeln vorhin verriet die Lust auf eine Revange... **DM**

Worldshift

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **17. April 2008**
► Hersteller **Black Sea / RTL Games** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Worldshift entfaltet sein Potenzial im Mehrspielerteil. Wie stelle ich die Truppen zusammen? Wie setze ich die Talente ein? Die taktische Vielfalt sorgt schon jetzt für Spaß – ob ich nun kooperativ losziehe oder Yassin im Deathmatch platt mache. Aber, liebe Entwickler: Kümmert euch noch um die Fehler und Ungereimtheiten. Sonst verschenkt ihr die Chance auf ein tolles Spiel.



danielm@gamestar.de

Potenzial Gut

Ein Spiel wie ein Film – mit cineastischer Inszenierung will das Detektiv-Adventure Schwung ins Genre bringen.

The Abbey

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4711
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4476

Eine einsame Bergregion, zwei unscheinbare Mönche in langen Kutten und ein Mord im Kloster – das haben wir doch alles schon mal im Film gesehen. Auf den zweiten Blick wird allerdings klar: Hier hat der spanische Entwickler Alcachofa Soft (**Clever & Smart**, GS 01/05: 72 Punkte) eine eigene Geschichte geschrieben. Leonardo, Mönch und Protagonist im klassischen Point-&-Click-Adventure **The Abbey** ähnelt keineswegs Sean Connery, und auch sein ständiger Begleiter Bruno hat nur wenig mit Christian Slater



Dieser verrückte Gärtner spricht mit der Stimme von Joda.



Wir müssen in die obere Etage der Bibliothek gelangen.



In der Schreibstube führt Leonardo Ermittlungen durch.

gemein. Dennoch kann das Programm seine Verwandtschaft zum Roman (von Umberto Eco) und Kino-Hit **Der Name der Rose** nicht verleugnen. Hier wie da wird das Duo vom Abt des abgelegenen Klosters mit der Aufklärung eines tragischen Unfalls beauftragt – oder war es doch Mord?

Und Schnitt ...

Schnell stellt sich der Verdacht ein, dass besagter Unfall keiner war, und Leonardo beginnt seine Ermittlungen. Dazu durchstreift er mit Bruno das ummauerte Klosterareal und sammelt Beweise. Trotz der comic-haften Präsentation schlägt **The Abbey** eher ernste Töne an, nur ab und zu mischt sich ein wenig schwarzer Humor in die Gespräche. Apropos Gespräche: Zahlreiche große Namen leihen den Klosterbrüdern ihre Stimmen, darunter die deutschen Sprecher von Liam Neeson, Alan Rickman und sogar Joda aus **Star Wars**. Die größte Glanzleistung im Spiel vollführt jedoch die Kamera: Ob sich Leonardo im Gespräch befindet, die Umgebung nach Spuren untersucht oder schlicht und einfach in der Gegend herumläuft – das Spiel mit der Kamera sorgt für Leben in der Bergwelt des Klosters. So wechseln bei den zahlreichen Dialogen laufend die Kameraperspektiven, starre Einstellungen über die gesamte Gesprächslänge gibt es nicht. Auch Bewegungen werden dynamisch in Szene gesetzt: Die klostereigene Kirche sehen wir zunächst in der Totalen, geht Leonardo allerdings in Richtung Altar, zoomt die Sicht hinein, und wir dürfen die Szene aus der Nähe betrachten. Mehrere hundert Hintergründe kommen zum Einsatz, um stets interessante Blickwinkel präsentieren zu können.

Detektiv mit Kutte

Trotz aller technischen Spielereien bleibt **The Abbey** ein klas-



Auf den Gesichtern der schön gezeichneten Charaktere wird das Licht dynamisch berechnet.



Ungewöhnliche Kameraperspektiven machen die Szenarien deutlich interessanter.

sisches Adventure. Im Laufe der rund 20 Stunden Spielzeit sammelt Leonardo haufenweise Gegenstände, kombiniert diese miteinander und führt lange Gespräche mit den Mönchen. Das Kloster selbst darf er allerdings

nicht verlassen, die Handlung spielt sich in den heiligen Mauern ab. Dort erkunden Sie zwar relativ wenige Räume, in denen aber laut Aussage der Entwickler wechselnde Handlungsstränge für Abwechslung sorgen. **YCH**

The Abbey

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **Mai 2008**
► Hersteller **Alcachofa Soft / Crimson Cow** ► Status **zu 90% fertig**

Yassin Chakhchoukh: The Abbey scheint ein Adventure nach meinem Geschmack zu werden: klassische Point-&-Click-Steuerung in einem interessanten und etwas ernsteren Detektiv-Szenario. Dazu kommt die cineastische Umsetzung, die perfekt zu einer Krimigeschichte passt. Ich hoffe, dass auch die Rätseleinlagen stimmig sind und ich nicht haufenweise Kram in der Mönchskutte rum-schleppen muss. Bisher scheint es nämlich so, als ob die Rätselketten recht lang würden.



redaktion@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: Assassin's Creed, Mr. Robot

Zuletzt gesehen: »Rambo«. Argh.

Zuletzt gelesen: Travel Guide: Molvania

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Hätte noch sooooo viel besser sein können. ★★★★★

C&C 3: Kanes Rache: Kann der Glatzenmann endlich mal sterben? ★★

Treasure Island: Nett, aber zu kitschig. Ich bleibe beim Buch. ★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Assassin's Creed, WoW

Zuletzt gesehen: »Family Guy« (Season 1 / DVD)

Zuletzt gehört: Neubauten: »Alles wieder offen«

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Atemberaubend schön! Und allein dafür: ★★★★★

C&C 3: Kanes Rache: Coole Einheiten, laue Kampagne. ★★★

Treasure Island: Macht echt Freude, ist mir aber teils zu einfach. ★★★



Gunnar Lott

Director of Online gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Assassin's Creed, Puzzle Quest

Zuletzt gesehen: »Ratatouille« (auf DVD)

Zuletzt gehört: Bill Shatner: »Has Been«

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Coole Bewegungen, aber mäßiges Spiel. ★★★

C&C 3: Kanes Rache: Schön, fühlt sich aber retro an. ★★★

Treasure Island: Nett. Kann man spielen. Muss man aber nicht. ★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Kanes Rache, Burnout Paradise

Zuletzt gehört: Madsen: »Frieden im Krieg«

Zuletzt gelesen: 11 Freunde

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Das Klettergefühl entschädigt für das Ende. ★★★★★

C&C 3: Kanes Rache: Coole Einheiten entschädigen für das Ende. ★★★★★

Treasure Island: Muss nichts entschädigen, ist gut gelungen. ★★★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Assassin's Creed, Treasure Island

Zuletzt gesehen: »My Name is Earl« (UK-Import)

Zuletzt gelesen: Florian Illies: »Ortsgespräch«

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Ich liebe es trotz all seiner Schnitzer! ★★★★★

C&C 3: Kanes Rache: Scifi-Echtzeit, igit! ★

Treasure Island: Piraten nach meinem Geschmack. ★★★★★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Crisis, Starcraft 2

Zuletzt gesehen: den Zerg-Premierenfilm

Zuletzt gelesen: Jordan: »Crossroads of Twilight«

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Pah, sieht überall gleich aus. Unglaublich! ★★

C&C 3: Kanes Rache: Exzellent. Wir sehen uns im Online-Modus. ★★★★★

Treasure Island: Langweiliges Spiel zu langweiligem Buch. ★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Hired Guns

Zuletzt gesehen: »Heroes« (US-DVD)

Zuletzt gelesen: Pratchett: »The Light Fantastic«

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Kurz angespielt und wieder weggelegt. ★★★

C&C 3: Kanes Rache: Science-Fiction-Kram reizt mich nicht. ★★

Treasure Island: Nicht gespielt. -



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Mass Effect, Puzzle Quest

Zuletzt gesehen: »We own the Night« (im Flieger)

Zuletzt gelesen: unzählige HD-DVD-Angebote

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Was für ein Held! Was für eine Welt! ★★★★★

C&C 3: Kanes Rache: Hab' schon das Hauptprogramm weggelegt. ★★

Treasure Island: Schönes Adventure. Ist mir aber zu humorfrei. ★★★



Philipp Dubberke

Trainee philipp@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Gothic 3, Two Worlds

Zuletzt gesehen: »How I met your Mother« (DVD)

Zuletzt gelesen: Shadowrun-3.0-Grundregelwerk

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Eine riesige Spielwiese mit Waffen. Genial! ★★★★★

C&C 3: Kanes Rache: Das sind mal coole Zwischensequenzen! ★★

Treasure Island: Sieht schick aus – bin aber Adventure-Muffel. ★★



Yassin Chakhchoukh

Praktikant

Zuletzt gespielt: Windchaser

Zuletzt gesehen: »Sweeney Todd«

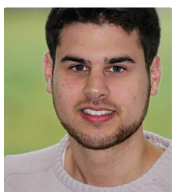
Zuletzt gehört: Johnny Depps zartes Stimmchen

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Das Klettern ist toll, der Rest eher öde. ★★★★★

C&C 3: Kanes Rache: Kane nervt, Josh Holloway muss wieder her! ★★

Treasure Island: Feine Piratengeschichte ohne Schnickschnack. ★★★



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Anno 1701, Pro Evo 2008

Zuletzt gesehen: »No Country for Old Men«

Zuletzt gelesen: C. Bukowski: Short Stories

Meine Meinung zu...

Assassin's Creed: Ich will Grand Theft Auto 4! ★★★★★

C&C 3: Kanes Rache: Für Fans empfehlenswert. ★★★★★

Treasure Island: 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)

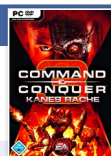
Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

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

C&C 3: KANES RACHE

STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER EA Los Angeles (Command & Conquer 3, GS 05/07: 89 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 27.3.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

Die Kampagne enttäuscht, dann greift die Multiplayer-Motivation.



GENRE STRATEGIE

realistisch — fiktiv
lokal — global
Aufbau — Kampf
Einheiten Individuen — Masse
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

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

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

TECHNIK

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

PROFITIERT VON EAX

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

KOPIERSCHUTZ Safedisk

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

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Ranglistenspiel (2)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Die neuen Einheiten und Karten bringen noch mehr taktische Vielfalt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele neue Spezialeffekte + wunderschöne Schlachtfelder + flüssig animierte Einheiten + detaillierte Infanterie	8 / 10
SOUND	+ gute Einheiten-Kommentare + professionelle Sprecher + stimmungsvolle neue Musikstücke + wuchtiger 6.1-Sound	10 / 10
BALANCE	+ anspruchsvolle Kampagne + drei Schwierigkeitsgrade + alle neuen Einheiten sinnvoll + einige unfaire Situationen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ jede der neun Fraktionen mit eigenem, stimmigen Stil + viele Anspielungen auf C&C-Historie + 30 Minuten neue Filmszenen	10 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Komfortfunktionen + übersichtliche Symbolleiste für Baubefehle + zahlreiche Tooltips + umständliche Reparaturen	9 / 10
UMFANG	+ sieben neue Fraktionen + 30 frische Einheiten + insgesamt 59 Multiplayer-Karten + kurze, lineare Kampagne	9 / 10
MISSIONSDESIGN	+ spannende, abwechslungsreiche Aufgaben + viele Überraschungen und Zwischensequenzen + teils sinnlose Sekundärziele	9 / 10
KI	+ aggressive Gegner + weniger Wegfindungsprobleme + halbwegs clevere Ernter + viele unfaire und unflexible Skripts	7 / 10
EINHEITEN	+ sämtliche neuen Einheiten sehen cool aus und machen Spaß + viele Kombinationsmöglichkeiten + raffinierte Spezialfähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ schön inszeniert + beantwortet offene Fragen ... + ... wirft dafür neue auf + nur Nod spielbar + enttäuschender Strategie-Modus	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Für Profis ein Muss, trotz schwacher Kampagne.



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, Strategie-spiele 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

will noch ein Assassin's Creed, aber bitte in super und nicht nur in Sehr gut.



Fabian Siegmund

denkt darüber nach, auch Spiele-Produzent zu werden. Bei dem Lächeln!

Action-Inhalt

Tests

Assassin's Creed	72
Silent Hunter 4: U-Boat Missions	80
Die Geheimnisse der Spiderwicks	80
Meteor Blade	80
Achtung Vooorfahrt	80

Action

Die eine – und 300 andere

Schöne Frauen mit Spielewissen: der Werbeträum jedes Publishers.

Wer **Assassin's Creed** startet, bekommt eine Texttafel zu lesen: Das Spiel wurde »von einem multikulturellen Team [...] erschaffen, entwickelt und produziert«. Ein fairer Hinweis. Nicht nur wegen dem Multikultur-Kram. Sondern weil das Team im monatlangen Presserummel komplett hinter einer Person verschwunden ist: Jade Raymond nämlich. Jade ist zwar »nur« die Produzentin des Programms – aber eine wortgewandte, hübsche Frau, die zudem Ahnung von Spielen hat. Sie ist damit der perfekte Werbeträger. Miss Raymond und **Assassin's Creed** sind durch zig Auftritte ein untrennbares Duo geworden. Dabei hat sie mit der Spielgestaltung

wenig zu tun. Dafür zeichnet Patrice Désilets verantwortlich, der Creative Directors. Er hat sich den Attentäter Altair ausgedacht und mit einem Team von 300 Leuten zum Leben erweckt. Darunter auch Jade Raymond, als eine von vielen. Aber eben die fotogenste – und damit steht sie dann doch wieder bestens für das prächtige **Assassin's Creed**.

PET



Patrice Désilets ist der kreative Kopf des Spiels.

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-M	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	
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	
12/06: Addon																
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	
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	
02/07: Kontrollbesuch																
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)	87	7	9	10	10	9	7	10	7	8	10	
5	Splinter Cell 3	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	87	7	10	10	9	10	9	7	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)	86	8	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**.

DVD

Top-Spiel-Videos
- So spielt es sich
- Die Nachforschungen
- Das Königreich
- Die Grafik

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3095
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4688

Win Vista 32 Bit
- läuft

Facts

- 9 Hauptaufträge
- 9 Nachforschungsmethoden
- 6 Schauplätze
- 4 Klingentypen
- sehr viele Türme

Nun ist Ubisofts Meuchelmörder-Mär endlich auch für den PC erhältlich.
Ein Hit? Die Offenbarung? Nein, aber toll ist es trotzdem.

Assassin's Creed



Hochmut kommt vor dem Fall. So steht es im Alten Testament, genauer im Buch der Sprüche. Dass der Meister-Assassine Altair (sprich: Alta-ir) als Heide vielleicht nicht viel vom Alten Testament weiß, nützt ihm nichts: Als Strafe für schlimme Überheblichkeit muss er sich von hohen Türmen in Strohhaufen stürzen.

Das klingt bescheuert, ist aber zumindest ein Teil der Wahrheit im Actionspiel **Assassin's Creed**.

Doch von vorne: Mittelalter, die Zeit des Dritten Kreuzzugs. Im Tempel Salomos in Jerusalem machen sich drei Mitglieder der Hachischin-Sekte auf den Weg, um vor dem Kreuzritter Robert de Sable einen mysteriösen Behälter zu bergen. Von Eitelkeit fehlgeleitet tötet der Meuchelmörder Altair dabei einen Unschuldigen und gefährdet das ganze Unternehmen. Am Ende gelangt zwar das Gewünschte in die Hände der Assassinen, aber der Preis ist hoch: Einer der

Männer verliert seinen rechten Arm, der zweite fällt in die Hände von de Sable. Und Altair? Dem erkennt sein erboster Meister Al Mualim zur Strafe für seine Fehltritte alle Ränge innerhalb der Gilde ab, er wird zum Novizen degradiert. Um seinen alten Status wiederzuerlangen, soll er demütig Doggendienst leisten und neun Kreuzzugs-Drahtzieher ausschalten. Die Reise Altairs führt nicht nur nach Jerusalem, Akkon und Damaskus, zum Tod zahlloser Sarazenen und über die Leichen vieler Kreuzzügler, sondern auch zu einer schrecklichen Erkenntnis – und einem der ärgerlichsten Spielenden der letzten Jahre.

Hightech-Assassine

Der Clou an **Assassin's Creed**: Sie lenken gar nicht wirklich den Assassinen Altair durchs Morgenland, sondern nur die Erinnerung an ihn. Die steckt im jungen Desmond Miles, genauer in seinen Genen. Desmond ist in einer undefinierten Zukunft Gefangener einer zwielichtigen Organisation, die ihn mittels einer Hightech-Maschine dazu bringt, die Geschichte seines Vorfahren nachzuerleben – wegen eben jenem



Der **zweithöchste Turm** im ganzen Spiel lässt Altair fast ans Blau des Himmels über Damaskus langen.

Artefakt, dessen Bergung Altair zum Spielstart vermasselt.

Die Sci-Fi-Grundlage schenkt dem Mittelalter-Helden und also auch Ihnen Möglichkeiten, von denen ein echter Assassine nur hätte träumen können. Denn allein durch das Erklettern von Minaretten und Kirchtürmen kann der Meuchelmörder Informationen über seine nahe Umgebung aufsaugen. Informationsquellen wie befreundete Assassinen und verdächtige Personen werden auf einer Karte angezeigt, ein Radar

führt Altair zum jeweiligen Ziel. Zudem füllt sich die Lebensenergie des Assassinen automatisch, wenn er einen Teilabschnitt gemeistert hat, oder wenn Sie ihn lange genug aus der Gefahrenzone bringen. Und besonders praktisch: Ist der Held einmal per Pferd durchs langweilig-leere Königreich nach Jerusalem, Damaskus und Akkon geritten, darf er in Folge von der Assassinen-Basis Masyaf aus direkt in die Städte teleportieren – im Spiel »Erinnerung vorspulen« genannt.



Nachdem Altair von einem Turm aus die Umgebung gescannt hat, dürfen Sie ihn mit einem spektakulären **Sprung** in die Tiefe schicken.



In den Kämpfen schwenkt die Kamera oft in eine dramatische **Nahansicht**, um die butterweichen Schwertstiche des Assassinen noch schöner in Szene zu setzen. (1900x1200, schwarze Balken abgeschnitten)

Wiederholungstäter

Der erste Auftrag führt Altair nach Damaskus, vor dessen Toren er einen Gelehrten vor ein paar streitsüchtigen Soldaten rettet. Aus Dankbarkeit schmuggeln ihn weitere weise Männer an den Wachen vorbei in die Stadt. Dort nimmt Altair Kontakt zum örtlichen Verbindungsmann auf, sammelt Informationen über seine Zielperson, erklettert Türme, um sich zu orientieren, stürzt sich in atemberaubenden Sequenzen von den Gebäuden in Heuhaufen, klagt zurück am Boden einen wichtigen Brief aus der Tasche eines Passanten, trifft einen Informanten, der ihm mehr über das Attentatopfer verrät, stellt schließlich den Bösewicht auf einem öffentlichen Platz in einem

dramatischen Kampf und rammt ihm seine Klinge in den Hals.

Das klingt spannend – und ist es auch. Ungefähr dreimal, nämlich das erste Mal in Damaskus, das erste Mal in Jerusalem, das erste Mal in Akkon. Dort machen Sie nämlich im Wesentlichen jeweils das Gleiche: siehe oben. Und dann nochmals bei den sechs weiteren Attentatszielen, in den gleichen Städten. So wird Altairs Einsatz schnell Routine. Vor jedem Attentat müssen Sie mindestens zwei von sechs Aufgaben in der Stadt erfüllen; weil es insgesamt nur neun Auftragsvarianten gibt, wiederholen sich die Ziele ständig. Sie können – wie schon erwähnt – Briefe stehlen oder Gespräche belauschen. Sie können Fanatikern so lange auf die Nase

hauen, bis die mit Auskunft rausrücken, oder unter Zeitdruck verstreute Flaggen aufsammeln. Sie können im Auftrag anderer Meuchelmörder meuchelmorden und sich so Infos verdienen. Ändert aber nichts, alle neun Hauptaufträge laufen immer nach dem gleichen Schema ab: in der Stadt ankommen, Türme erklimmen, Nachforschungen anstellen, Bösewicht stellen und töten. Zwischendurch darf Altair zwar noch Bürger retten, die ihm später Verfolger vom Hals halten, aber das trägt nur wenig zur Abwechslung bei. Dennoch: Trotz der immergleichen Spielmechanismen fesselt **Assassin's Creed** nachhaltig an den Monitor. Und das liegt an drei Faktoren: der Akrobatik, der Atmosphäre und der Handlung.

Es lebt!

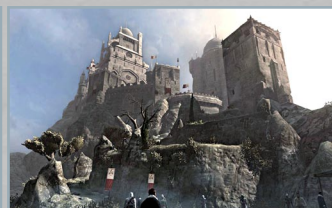
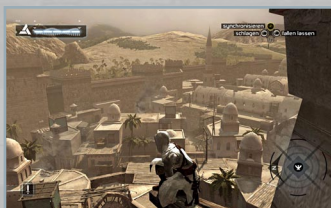
Daniel Matschijewsky:

Ungeahnt, wie eintönig Assassin's Creed eigentlich ist: Stadt erkunden, Türme besteigen, Aufträge erfüllen, Attentat ausführen – immer und immer wieder das Gleiche. Trotzdem sitze ich wie gebannt vor dem Monitor. Denn das Spiel entföhrt mich in eine Welt, so stimmig und lebendig, dass sich jedes andere aktuelle Actionspiel wie eine sterile, uninteressante Anhäufung von Bits und Bytes anfühlt. In Assassin's Creed klettere ich stundenlang über die Dächer Jerusalems – nur um des Kletterns willen. Und laufe durch die Städte, nur wegen der vielen Menschen dort. Ubisoft hat trotz aller Eintönigkeit im Spieldesign deshalb eine Sache wegweisend richtig gemacht: einer Spielwelt Leben einzuhauen.



danielm@gamestar.de

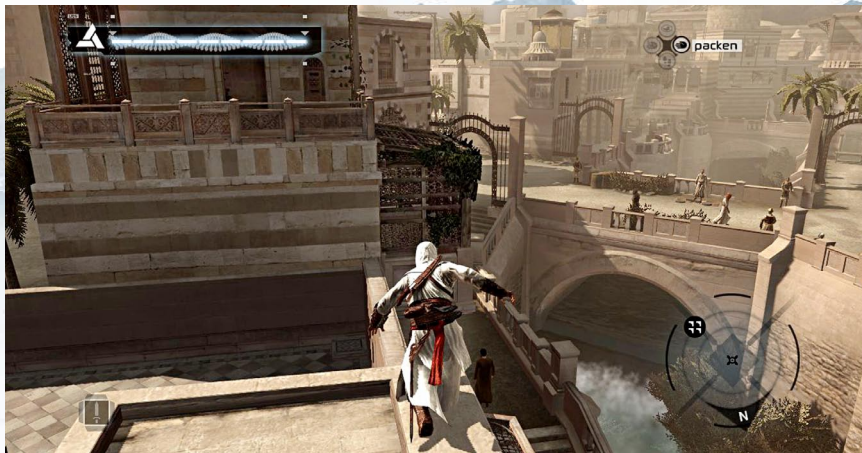
Die Schauplätze



Die vier Hauptschauplätze sind die drei Städte **Damaskus**, **Akkon**, **Jerusalem** und die Assassinen-Festung **Masyaf**. Die ist auch keine Erfindung, das Original findet sich im heutigen Syrien.



Kameraprobleme: Manchmal sehen Sie nur irgendwelche Kisten statt des Kampfes.



Der schnellste Weg zu Altairs jeweiligen Zielen führt nicht durch die Straßen der Städte, sondern über die **Dächer**.



Zu den ersten drei Aufträgen müssen Sie noch auf dem **Pferd** reiten. Der Weg führt durchs so genannte Königreich.



Im jungen **Desmond Miles** (links) stecken die Erinnerungen seines Vorfahren Altair.

Die Akrobatik

Wir wollen der Dame und dem Herrn nichts unterstellen, aber hätten Lara Croft und der Prinz von Persien einen Sohn, so wäre das wohl Altair. Der Assassine klettert in einer Art über die Dächer des Morgenlands, dass es einem ganz schummerig wird. Er überspringt breiteste Abgründe. Ist der Satz zu knapp, krallt er sich an Kanten. Überhänge an Türmen nimmt er in bester Freeclimber-Manier. Ein paar flinke Trippler eine Wand hinauf lassen

ihn unerreichbar scheinende Sims greifen. Auf dünnsten Balken steht er nicht nur sicher, sondern hüpfte gewandt von einem zum anderen. Und jedes noch so hohe Gebäude, jeden Kirchturm, jedes Dach kann er meistern. Dabei helfen ihm Vorsprünge, Gitter, dicke Steine, einfach das, was er greifen kann. Und der Mann kann nahezu alles greifen. Wird ein besonders halbschwerer Weg nach oben mit einem der für das Spiel typischen Panoramen und einem anschließenden Sprung in

die Tiefe belohnt, vergisst man vor Staunen für ein paar Sekunden sogar den Grund für die Kletterei. So große Bewegungsfreiheit gab es vor **Assassin's Creed** in noch keinem Spiel, und allein das Toben über die Dächer ist lange Faszinosum genug. Einziger Wermutstropfen bei der Sache: Viel zu selten müssen Sie den Weg nach oben ertüfeln, beispielsweise bei der Kathedrale zum Heiligen Kreuz in Akkon. Die meisten Türme sind dagegen schnell und einfach genommen.

Die Atmosphäre

In Jerusalem, Damaskus und Akkon schlendern Menschen durch die Gassen, tragen Krüge oder Holz, unterhalten sich, bieten an Marktständen Waren feil oder sitzen schlicht auf Bänken und lassen den lieben Gott einen guten Mann sein. An den Ecken stehen Patrouillen der Stadtwachen, die verdächtiges Verhalten beargwöhnen. Dazwischen zwielichtige Gestalten, Betrunkene, Bettelweiber. Kurz: In **Assassin's Creed** ist auf ein paar Quadratmetern

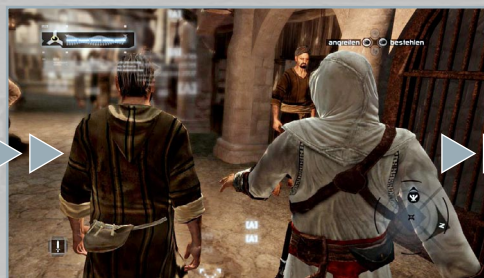
Der erste Auftrag



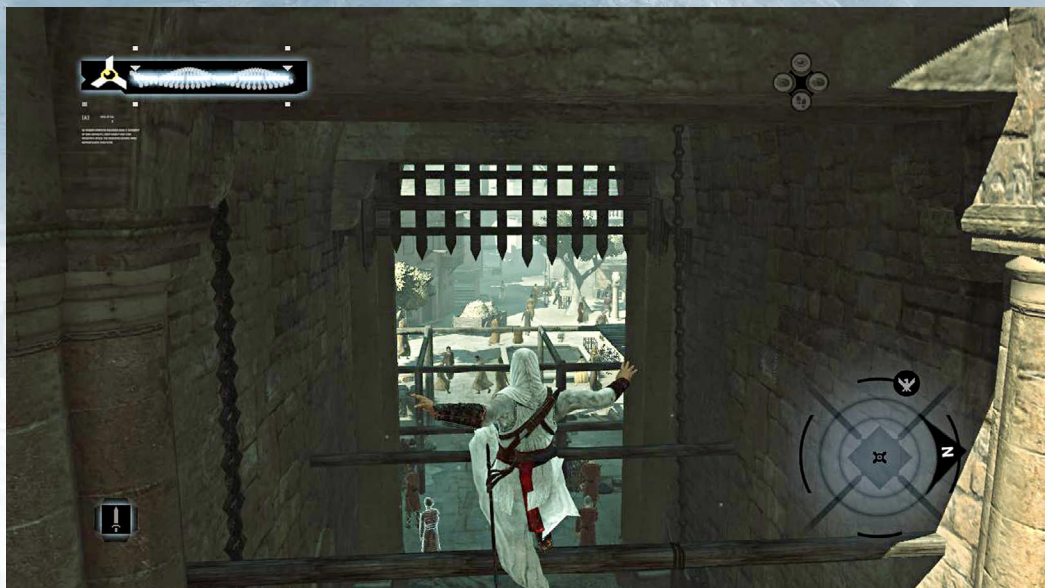
Der Assassinen-Meister **Al Mualim** beauftragt uns, nach Damaskus zu reisen, um dort einen Händler namens Tamir zu töten.



In Damaskus erklettern wir mit dem Helden einen der ersten **Türme** nah der Stadtmauer, um seine Nachforschungsziele zu finden.



Wir entscheiden uns zunächst, gleich in der Nähe einem Mann einen **Brief** mit Informationen über die Zielperson zu stehlen.



Um in die Städte zu gelangen, müssen Sie sich nicht zwingend als Gelehrter tarnen. Sie können auch auf einem **Gerüst** über die Köpfe der Wachen hüpfen.

mehr los als sonst in zwei Spielen. Zwar bilden die Gestalten meist nur eine tumbe Masse, die ihren Wegroutinen folgt, doch die Wirkung bleibt, das Morgenland wirkt ausgesprochen lebendig.

Noch lebendiger wird es, wenn Altair sich mit Soldaten auf offener Straße anlegt und Schwerter aufeinander klirren. Dann sammeln sich neugierige Passanten, um dem Schauspiel beizuwohnen. Hat der Held vorher in der Nähe einen Bürger gerettet, greifen dankbare Partisanen ein, schmeißen sich zwischen Altair und Angreifer, zerren den Soldaten an der Kleidung und ermöglichen so die Flucht. Apropos Flucht: Die Untertauch-Methoden reißen immer wieder aus der ansonsten stimmigen Welt raus. Denn Altair muss lediglich in einen Strohhaufen springen oder sich in einem der zahlreichen zeltartigen Dachaufbauten verbergen, um seine Verfolger abzuschütteln. Die schauen weder ins Stroh noch hinter Stoffketzen.

Die Handlung

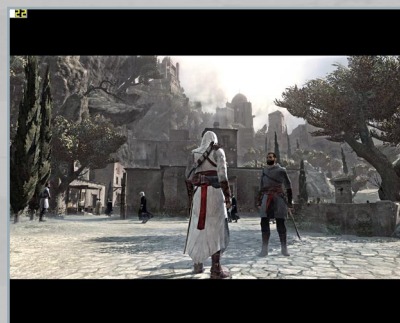
Zunächst ist alles glasklar: Die neun Menschen, die Altair töten soll, haben es nicht besser verdient. Alle profitieren vom Krieg, alle sind böse und verachtenswert. Da ist der Sklavenhändler, der in seinem Lagerhaus Bettler und Trunkenbolde gefangen hält, um sie der Armee zu verkaufen. Da ist der widerlich aufgedunsene Geschäftsmann, der die Heere beliefert. Oder der sadistische Arzt, der an Wehrlosen mit Drogen experimentiert, um sie zu willenlosen Marionetten für den Kampf zu machen. Sie alle müssen sterben! Müssen sie? Diese Frage stellt sich Altair immer häufiger. Denn kurz bevor seine Opfer in seinen Armen ihr Leben ausatmen, hat er die Gelegenheit, mit ihnen zu reden. Und in diesen stets kryptischen Gesprächen streuen alle neun vermeintlichen Bösewichter ernsthafte Zweifel an der Mission des Assassinen. Die weiß Al Mualim, Altairs Meister, in geschickten und oft philo-

sophischen Dialogen zwar meist zu zerschlagen – aber das seltsame Gefühl, dass hinter dem Assassinen-Motto »Nichts ist wahr, alles ist erlaubt« mehr als eine Phrase steckt, bleibt. Und animiert zum Weiterspielen. Nach diesem tollen Anfütern ist es umso ärgerlicher, dass das Ende des Spiels in die Kategorie »Hingeklatschter Cliffhanger« gehört.

Bewegungsfrust

Ubisoft hat die Gamepad-Konsolensteuerung in drei Varianten umgesetzt: Für Zwei-Tasten-Maus und Fünf-Tasten-Maus jeweils in Kombination mit der Tastatur sowie nur für Tastatur, also ganz ohne Maus. Genau wie in den Konsolenversionen unterscheidet das Spiel zwischen zwei Grundbewegungsarten: unauffällig und auffällig. Standardmäßig bewegt sich Altair im unauffälligen Modus, geht also normal durch die Straßen. Wollen Sie ihn extra-verhuscht machen, aktivieren Sie über die Leertaste eine Demuts-

Schwarze Balken

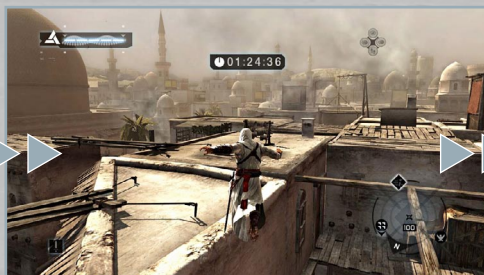


Wenn Sie Assassin's Creed in Standard-Auflösungen wie 1280x1024 (oben) spielen, nehmen unschöne **schwarze Balken** einen Großteil des Bilds in Beschlag. Einzige Auflösung ohne Balken: 1280x720 Bildpunkte.

Die Unterschiede zur Konsolenversion

Ubisoft hat die letzten Monate genutzt und einige sinnvolle Verbesserungen für die PC-Variante vorgenommen.

- Vier zusätzliche Nachforschungsarten gibt es in der PC-Version, also insgesamt neun: Taschendiebstahl, Befragung, Belauschen, Flaggenreiten, Attentat, Dachrennen, Eskorte, Heimliche Bogenschützen, Marktstandzerstörung. Die letzten vier sind neu.
- Altair darf nach dem dritten Attentat gleich vom Burgtor in Masyaf zu seinen neuen Zielen teleportieren und muss nicht bis zum Eingang des Königreichs reiten. Noch besser: Sie dürfen sich aussuchen, ob der Held im Umland der Städte oder gleich beim jeweiligen Kontaktmann auftaucht.
- Haben Sie eine Informanten-Herausforderung nicht geschafft, reicht es, den Auftraggeber abermals auszuwählen, um die Mission gleich zu starten. Den Monolog müssen Sie sich nicht erneut anhören.
- Die Kameraposition dürfen Sie in den Zwischensequenzen oft selbst justieren.
- Einziger Nachteil gegenüber der Xbox-360-Variante: Es fehlen die Achievements. So nützt Ihnen zum Beispiel das Einsammeln der überall in den Levels verstreuten Flaggen nichts, aber es macht für eine Weile auch ohne gesonderte Belohnung Spaß.



Danach gewinnen wir ein **Rennen** gegen die Zeit über die Dächer und erhalten als Belohnung mehr Infos von einem befreundeten Assassinen.



Unser **Kontaktmann** in Damaskus gibt uns grünes Licht fürs Attentat, nachdem wir ihm von unseren Nachforschungen erzählt haben.



Unser erstes **Opfer** ist am Boden, das Leben läuft aus ihm heraus. Zeit für ein paar letzte Worte mit dem vermeintlichen Bösewicht Tamir.

Drei Leser spielten in der Redaktion Assassin's Creed. Hier ihre Meinungen.

Atemberaubend

Das finde ich gut:

Wenn man Assassin's Creed startet, sticht einem sofort die tolle Grafik ins Auge. Verbunden mit der detaillierten Welt, die fast frei begehbar und voller authentischer Personen ist, entsteht eine atemberaubende Atmosphäre. Auch die Geschichte um den Muechelmörder ist sehr interessant und wirft viele Fragen auf, die man unbedingt schnellstens beantwortet haben möchte.

Das finde ich weniger gut: Die Steuerung (vor allem der Wechsel zwischen den Bewegungsarten) ist anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, stellt aber mit ein wenig Übung und Routine keinerlei Probleme mehr dar.



Devrim Günay,
17 Jahre, Schüler

Glaubhafte Welt

Das finde ich gut:

Die Atmosphäre zu Beginn des Spiels finde ich klasse. Die ersten Minuten sind noch stark skriptbasiert, die Städte setzen dann aber auf spielerische Freiheit. Es macht großen Spaß, über die Häuser der Stadt zu klettern, und die dynamische Bevölkerung verleiht dem Ganzen den glaubhaften Touch.

Das finde ich weniger gut: Ich habe ungefähr eine Stunde gebraucht, um Altair einigermaßen gut zu beherrschen. Infolgedessen empfand ich gerade die Kämpfe gegen mehrere Gegner am Anfang als etwas unübersichtlich. Das legte sich aber mit der Zeit.



Markus Frank,
22 Jahre, Student

Unverbrauchtes Setting

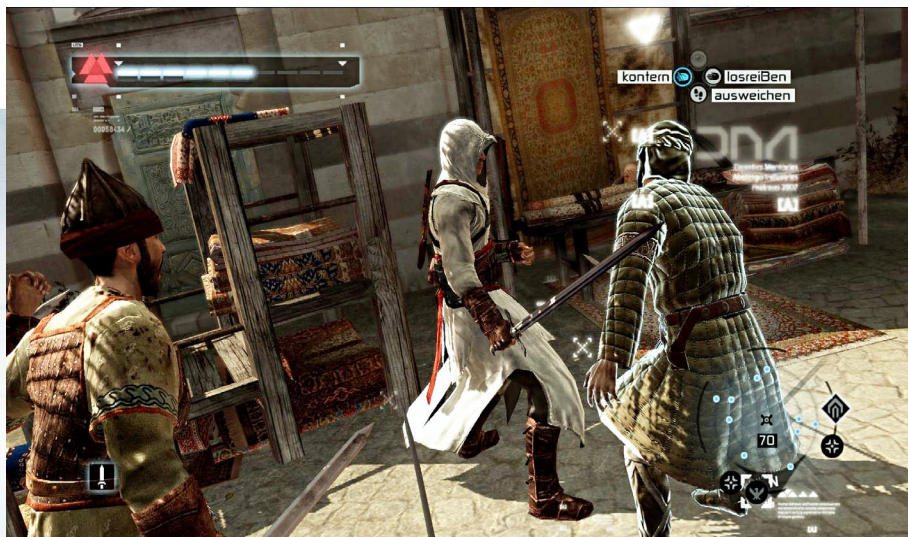
Das finde ich gut:

Assassin's Creed schafft es, mich mit seinem unverbrauchten Szenario und seiner schlichtweg genialen Grafik sofort in den Bann zu ziehen. Der Streifzug durch die Zeit des Dritten Kreuzzugs ist unglaublich detailliert. Die Steuerung ist zunächst doch ungewohnt, dann aber schnell eingängig und tritt in den Hintergrund, sodass man sich ganz auf Atmosphäre, Assassine und Aufträge konzentrieren kann.

Das finde ich weniger gut: Einzig die Sequenzen in der Gegenwart haben mich gestört – zu klinisch rein, zu kalt und zu technisch geht's da zu. Umso schlimmer, weil der Kontrast zum Rest des Spiels so enorm ist.



Christian Habersetzer,
34 Jahre,
Techn. Projektleiter



Mit einem Tastendruck wählen Sie einen Gegner an und zirkeln per Maus auf einen anderen. Der markierte Feind leuchtet sichtbar auf.

haltung. Der Held senkt den Kopf, faltet die Hände zum Beten, wirkt wie ein Mönch. So können Sie, selbst wenn Wachen Lunte gerochen haben, noch unbemerkt durch die Straßen kommen.

Den auffälligen Modus aktivieren Sie, indem Sie die zweite Maustaste gedrückt halten. Dann läuft der Assassine. Zusätzliche Leertaste bedeutet schnelles Sprinten und auf Dächern automatisches Springen. Doch Ubisoft hätte besser den auffälligen Modus als Standard gewählt, denn die Wachen lassen Altair sowieso die meiste Zeit unbehelligt zügig durch die Straßen traben. Wieso also dann langsam gehen? Zumal der Held nur im auffälligen Modus die effektiven Angriffssprünge ausführt und ahnungslosen Gegnern seine verborgene Klinge in die Rippen rammt.

Kampflost

Apropos Gegner: Immer wieder kommt es zu Auseinandersetzungen mit Wachen, Streit suchenden Tempelrittern oder eben den Attentatsopfern. Um dabei wehrhaft zu sein, müssen Sie die Gegner mit einem Tastendruck anwählen. Erst dann greift der Assassine gezielt an. Ein bisschen Fingerspitzengefühl benötigen Sie, um zwischen den Angreifern zu wechseln, denn das geht nur über die Mausbewegung. In den meisten Fällen genügt es, den Verteidigungsmodus (Maus 2) zu aktivieren und dann Angriffe zu kontern (Maus 1). Das Spiel räumt Ihnen aber auch einen eleganten und variantenreicheren Kampfstil ein, denn Altair steigt nach jedem erfolgreichen Attentat wieder im Rang und bekommt neue Waffen (Wurfmesser) und neue Angriffsarten wie extrastarke Schläge oder das Greifen sowie Schubsen von Gegnern spendiert. Es liegt also an Ihnen, ob Sie die Schwerteinsätze spannender und abwechslungsreicher gestalten – notwendig ist es nicht.

Ärgernis bei den Klopereien: Zuweilen zickt die Kamera und zeigt Ihnen lieber einen nahen Busch, eine Kiste oder einen Hinterkopf statt Altair und seinen Gegner.

Eingespernte Augenweide

Das Programm ist eine wahre Augenweide: Altair bewegt sich butterweich durchs Morgenland, das sich aus knackscharfen Texturen zusammensetzt. Abwechslung gibt's reichlich. Akkons Hafenbezirk mit seinen dicken Mauern etwa lädt zum Erkunden ein. Die Kraxeleinlage auf die Kathedrale in der Nähe ist nicht nur in Sachen »Abstand zum Boden« einer der Höhepunkte des Spiels, denn die Aussicht ist einfach umwerfend. Das einzige grafische Ärgernis sind die schwarzen Balken, die Ihnen das Morgenland unten wie oben einsperren, wenn Sie nicht in 1280x720 Bildpunkten spielen. Ubisoft wollte die Balken zwar bis zum Erscheinen des



Zu Beginn des Spiels wird Altair der Prozess gemacht. Meister Al Mualim nimmt dem ehemaligen Vorzeige-Assassinen alle Ränge.



Ahnungslose Gegner mit gezückter Klinge anzufallen macht allein wegen der **Animationen** großen Spaß.

Spiels entfernen, hat das aber offensichtlich nicht geschafft.

Zwar klingt **Assassin's Creed** sowohl auf Surround-Systemen wie auch aus Stereo-Boxen bestens, aber was Sie zu hören bekommen, ist nicht immer das Gelbe vom Ei. Genau wie beim Missionsdesign wiederholt sich das Spiel laufend. Stadtwachen halten Bürger mit den immergleichen Vorwürfen fest, Bettelweiber sagen immer ähnliche Sprüche auf, und den Dank der Geretteten können Sie bald auswendig mitsprechen. Immerhin haben die deutschen Sprecher einen weitgehend guten Job geleistet, nur selten erklingen unmotivierte oder flache Stimmen.

15 Stunden Illusion

Assassin's Creed ist nicht die Offenbarung, die es gerne gewesen wäre. Dafür verlässt sich das Programm zu sehr auf durchschaubare und ermüdende Wiederholungen. Aber es macht auch vieles richtig: Das Szenario ist herrlich frisch, die Bewegungsfreiheit noch lange konkurrenzlos, und die Dialoge sind so gut, dass so manches Rollenspiel-Schwergewicht der jüngsten Vergangenheit dagegen wie eine Aufführung der zweiten Klasse (Grundschule Hintertupfing) wirkt. Das reicht nicht zu höchsten Wertungsweihen. Aber es reicht, um für 15 bis 20 Stunden der Illusion Morgenland mit Spaß zu verfallen. **PET**

Doch kein Altair-Altar

Christian Schmidt: So – das ist also das Spiel, auf das wir so lange gewartet haben? Ein Ereignis: ja. Eine Augenweide: unbedingt. Ein großer Spaß? Naja. Als Kunstwerk ist **Assassin's Creed** von verblüffender Tiefe: Viele der Dialoge im Spiel entwickeln sich zu philosophischen Wortgefechten, die zum Nachdenken anregen. Wie das Mega-Team aus Montreal diesen Story-Koloss aber auf ein so spindeldürres Spielgerippe stellen konnte – das will mir nicht in den Kopf.



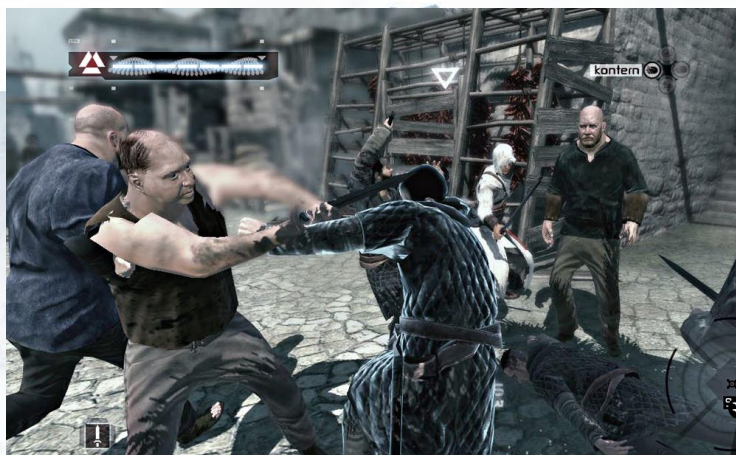
christian@gamestar.de

Ich wünsche mir ...

Petra Schmitz: Seit jeher finde ich alles im Spannungsfeld von Kreuzrittern und Assassinen unglaublich faszinierend. Mit welcher schöner Akribie und gleichzeitig künstlerischer Freiheit Ubisoft das Thema eingefangen hat, kann ich gar nicht genug bejubeln. Vor diesem Hintergrund sind die ständigen Wiederholungen im Spielmechanismus umso ärgerlicher. Variationen in den Missionen und Interaktion mit der Bevölkerung vermisse ich neben einem stärker gezeichneten Helden am schmerzlichsten in der mythischen Meuchelmörder-Mär. Zwar blitzt in den durchweg großartigen Dialogen immer mal wieder ein charismatischer Altair durch, doch im Großen und Ganzen bleibt er erschreckend farblos. Für den nächsten Teil wünsche ich mir innere Monologe und äußere Abwechslung.



petra@gamestar.de



Praktisch: Haben Sie Bürger gerettet, unterstützen die örtlichen **Partisanen** Sie bei Kämpfen.

ASSASSIN'S CREED

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Teenage Mutant Ninja Turtles, GS 06/07: 70 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
TERMIN (D) 11.4.2008
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.
CA. PREIS 45 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

Durch Wiederholungen ein stetes Auf und Ab der Motivation.



GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

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

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

HILFEN Texthilfen, Tutorial
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, Wiedereinstiegspunkte

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

TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Intel Pentium D 950 Athlon 64 X2/3800+ 1,0 GB RAM 6,7 GByte Festplatte	Core 2 Duo E 4300 Athlon 64 X2/4400+ 2,0 GB RAM 6,7 GByte Festplatte	Core 2 Duo E 6300 Athlon 64 X2/5000+ 2,0 GB RAM 6,7 GByte Festplatte Xbox-360-Gamepad

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

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

BEWERTUNG

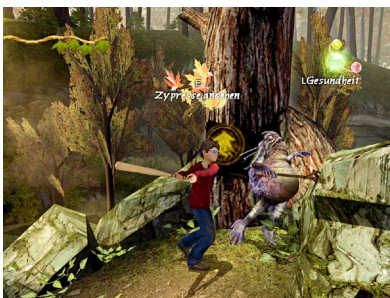
GRAFIK	+ großartige Animationen + realistische Figuren + detailreiche Levels + Gänsehaut-Panoramen - schwarze Balken	9 / 10
SOUND	+ gute Sprecher + gute Effekte + extrem stimmungsvolle Musik - wiederholte Sprachsamples - dünne Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ gutes Checkpoint-System + Kämpfe fair + komplexe Angriffe möglich, aber nicht nötig + Lebenspunkte füllen sich automatisch	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Orient-Stimmung + sehr belebte Städte + wenig Interaktion mit Bevölkerung - aufgesetzte Untertauch-Methoden	8 / 10
BEDIENUNG	+ durchdachte Maus-Tastatur-Steuerung + Xbox-360-Gamepad wird unterstützt - mühsames Beenden des Spiels - Kameraprobleme	8 / 10
UMFANG	+ neun Aufträge + optionale Nachforschungen + drei Städte + Flaggenjagd + Wiederholungen - Leere zwischen den Städten	7 / 10
LEVELDESIGN	+ echt wirkender Aufbau der Städte + überall grandiose Klettermöglichkeiten - Klettereinlagen zu einfach - viele Versatzstücke	9 / 10
KI	+ erklimmt Häuser + flüchtet bei Unterzahl + verfolgt konsequent - ist selten eine Bedrohung - zu lange in Alarmbereitschaft	9 / 10
WAFFEN	+ effektive Angriffsvarianten + Distanzattacken - Überraschungsattacken - auf Dauer kaum Abwechslung	8 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte um Lüge und Wahrheit + schöne Mythos-Erfindung + tief sinnige Dialoge - blasser Held - müdes Ende	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Sehr schönes Orient-Abenteuer mit Macken.

84

SPIELSPASS



Jared verprügelt Kobolde mit seinem Baseballschläger.

Die Geheimnisse der Spiderwicks

Die Geschwister Jared, Simon und Mallory entdecken im Spiel zum Film **Die Geheimnisse der Spiderwicks** eine Welt voller Trolle, Elfen und Wichtel. Sie helfen ihnen dabei, indem Sie einfache Rätsel lösen, simple Hüpf-Parcours absolvieren und Kobolde per Maus-klick verdreschen. Eine anspruchslose, aber mitunter niedliche Filmumsetzung. **FAB**

GEHEIMNISSE DER SPIDERWICKS

GENRE	Action-Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Stormfront / Vivendi		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		



Das ist kein Chat-Text – das ist die Story des Spiels.

Meteor Blade

Der Killer **Meteor Blade** hat eine Aufgabe: Er soll den einflussreichen Sun Yu Bo ermorden. Und dabei offenbar die Spieler langweilen. Mit hässlichen Waffen prügeln Sie sich durch eine triste Welt – stumpfes Mausgeklacke genügt zum Erfolg. Die kaum wahrnehmbare Geschichte wird beim Laden und im Chat-Text erzählt; dabei verlässt kein Wort Ihre Boxen. **PD**

METEOR BLADE

GENRE	Actionspiel	USK	ab 16 Jahren
HERSTELLER	Incagold / Purple Hills		
CA. PREIS	10 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Missachtete Ampeln bringen Ihnen eine Zeitstrafe ein.

Achtung Vooorfahrt!

Auf der Packung steht: »Rasanter Fahrspaß für alle ab 7 Jahren«. Das mit dem Alter kommt hin, rasante Fahrten dürfen Sie oder Ihre Kinder in **Achtung Vooorfahrt!** aber nicht erwarten. Alle Fahrzeuge, darunter Motorrad und Müllwagen, schieben sich behäbig durch die quietschbunte Welt. Die ungenaue Steuerung sorgt dabei für Frustmomente. **YCH**

ACHTUNG VOOORFAHRT!

GENRE	Geschwindigkeitsspiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Crenetic / Tivola		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,2 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		



Die Seeschlachten im Pazifik gehen weiter – mit unerwarteten Beteiligten.

Silent Hunter 4 U-Boat Missions

Ja, wer kennt sie nicht, die Abenteuer deutscher U-Bootfahrer im Indischen Ozean ... Was? Nie davon gehört?! Machen Sie sich nichts draus – wir auch nicht. Trotzdem rekrutiert Sie Ubisoft mit dem **Silent Hunter 4-Addon U-Boat Missions** für die deutsche Marine des Zweiten Weltkriegs. Die entsandte 1943 tatsächlich 41 U-Boote in den Indischen Ozean,

und Sie kommandieren nun eines davon – ein IX D2 oder ein XVIII. **U-Boat Missions** bietet außerdem zwei frische Spielelemente. Zum einen dürfen Sie nun Kriegshelden in Ihre Mannschaft aufnehmen. Die kosten einiges an Prestige-Punkten, haben aber je eine besondere Fähigkeit. Ein Waffenspezialist lässt etwa die Deckgeschütze schneller, präzi-



Deutsches U-Boot und japanisches Kriegsschiff friedlich vereint.

Junge, komm bald wieder

Fabian Siegmund: Einen deutschen U-Boot-Fahrer im Indischen Ozean zu spielen hat für mich den gleichen Reiz wie der eines australischen Zerstörerkapitäns im Atlantik: keinen sonderlich großen. Die Kriegshelden-Idee und die verbündeten Truppen finde ich aber cool, denn ich spiele Silent Hunter 4 ohnehin eher als Actiontitel. Da ist es mir egal, dass Super-Sonarmänner nicht sonderlich realistisch sind.



fabian@gamestar.de

ser und durchschlagsstärker feuern. Diese »Superkräfte« der Veteranen können Sie jedoch nur einmal im Laufe einiger Stunden aktivieren. Als zweite Neuerung dürfen Sie nun Truppen zur Unterstützung herbeirufen. Zunächst können Sie nur Aufklärungsfleger bestellen, die beim Aufspüren des Feindes helfen, später laufen für Sie sogar Kriegsschiffe aus. Durch die Unterstützung und die Kriegshelden kommt **Silent Hunter 4** ein wenig vom Realismus ab – das ist nicht jedermanns Sache.

SH 4: U-BOAT MISSIONS

GENRE	Simulations-Addon	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Ubisoft Rumänien / Ubisoft		
CA. PREIS	15 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut		



**Michael Graf**

freut sich, dass er in der Kampagne von Kanes Rache endlich mal wieder richtig schön böse sein darf. Nun überlegt er, ob er sich eine Glatze scheren soll.

**Gunnar Lott**

hat seine beiden Katzen in »Kerrigan« und »Tassadar« umgetauft. Warum, wissen wir auch nicht.

Strategie-Inhalt

Tests

Command & Conquer 3: Kanes Rache.....	82
Sins of a Solar Empire.....	87
Hired Guns: The Jagged Edge.....	88
Fate of Hellas.....	92
Crazy Machines: Zurück in die Werkstatt.....	93
Die Siedler 6: Reich des Ostens.....	94
Ports of Call Deluxe 2008.....	96
13th Century.....	96
Seven Kingdoms: Conquests.....	97
The Golden Horde.....	98
Lost Empire: Immortals.....	98

Strategie

Ruhig mal laut werden

Echtzeit-Strategiespiele per Sprache steuern – der letzte Schrei?

Ich zähle zu den Leuten, die ihre Echtzeit-Armee gerne anbrüllen. Wie schön, dass mir Ubisoft da entgegenkommt. Deren Konsolentitel **Endwar** darf ich nämlich mit Sprachbefehlen steuern. Wenn ich etwa »Gruppe 2, angreifen, Feind 4« ins Mikro krächze, zerlegt mein zweiter Verband die mit »4« markierten Gegner. Laut Bernd Fischer, Redakteur bei unserer Konsolen-Schwester Gamepro, funktioniert das bereits bestens. Klar, die Sprachlösung bei **Endwar** ist aus der Bedienungsnot geboren. Trotzdem wünsche ich mir die Stimmkommandos auch für PC-Spiele, als sinnvolle Ergänzung zur Mausclick-Steuerung. So könnte ich zum Beispiel mein Haupttheer

zum Frontalangriff rufen, während ich gleichzeitig per Maus meine Reservetruppen in die Feindflanke dirigiere – klasse. Die Entwickler verriet uns, dass **Endwar** auch für den PC erscheinen soll. Meinen Brülltrieb darf ich also wohl doch noch sinnvoll ausleben. **GR**



So könnten **Sprachbefehle** bei Command & Conquer 3 klingen.

GameStar-Strategie-Charts 05/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Storypositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	90	5	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	89	8	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Los Angeles	05/07 (89)	88	8	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	12/07: Addon
5	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
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 Los Angeles	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	Universe at War	Sega	Petroglyph	02/08	84	7	8	9	8	9	9	8	9	9	8	Version 1.2
10	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	83	6	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
11	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	83	7	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
12	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	03/07 (82)	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)	82	5	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	04/08	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**.



Der zornige Nod-Anführer lässt es richtig krachen und schickt Sie in eines der dicksten Addons der Strategiegeschichte. Umso mehr enttäuscht die dünne Kampagne.

Command & Conquer 3 Kanes Rache



Angriff einer Mech-Armee der Steel Talons. Im Behemoth sitzt gut geschützt ein Feldingenieur.

Rache kann man auf vielerlei Arten servieren. Zum Beispiel kalt, süß, als Blutwurst – oder aber à la Kane: als riesiges Addon mit neuen Fraktionen, Einheiten, Spezialfähigkeiten und Spielmodi.

Kanes Rache weckt entsprechend große Erwartungen. Schließlich gilt der Nod-Anführer als absoluter Experte auf dem Gebiet der gepflegten Revanche: zahllose Niederlagen gegen die Weltpolizei GDI (Global Defense Initiative), zahllose Verräter in den eigenen Reihen – zahllose Grün-

de, es allen mal so richtig heimzuzahlen. Die Chancen stehen überraschend gut, dass Kanes perfider Plan dieses Mal tatsächlich aufgeht. Denn der größtenwahn-sinnige Glatzkopf bekommt einen mächtigen Verbündeten: Sie!

Kanes Geschichte

Kanes Rachefeldzug umfasst 13 lineare Kampagnenmissionen, rund 30 Minuten neue Realfilmszenen und satte 18 Jahre. Denn die Geschichte des Addons knüpft zunächst nicht an das offene Ende des Hauptprogramms an, sondern dreht die Zeit zurück zu den Geschehnissen des zweiten **Command & Conquer, Tiberian Sun**. Im ersten Akt erfahren und erspielen Sie in insgesamt vier Missionen, wie Kane überlebt und sich

zurück an die Spitze von Nod kämpft. Der zweite Akt erzählt wiederum sieben Einsätze lang Parallelhandlungen zu den Schlachten von **Command & Conquer 3**: Wie gelingt es Nod, die Raumstation Philadelphia zu zerstören? Welcher Verrat ermöglicht den GDI-Angriff auf den Prime-Tempel? Und wer sind eigentlich Sie? Bleiben noch gerade mal zwei Missionen für den dritten Akt, um an das Finale des Hauptprogramms anzuknüpfen – viel zu wenig!

Die Vorteile der ungewöhnlichen Erzählstruktur: Einige der vielen Story-Lücken zwischen Teil 2 und 3 von **Command & Conquer** werden geschlossen, Serienvetranen freuen sich über die zahlreichen Anspielungen und Wiedersehen mit alten Bekannten.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4470
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3628

Win Vista 32 Bit
- läuft

! Wo ist das Video?

Die Testversion von Kanes Rache erreichte uns erst, als unsere DVD schon auf dem Weg ins Presswerk war. Michael Graf und Heiko Klinge trainieren jedoch schon fleißig für das Multiplayer-Duell in der nächsten Ausgabe.

! Facts

- 7 Fraktionen
- 27 Einheiten
- 3 Epische Einheiten
- 6 Gebäude
- 49 Upgrades und Fähigkeiten
- Kampagne mit 13 Missionen
- separater Strategie-Modus
- 34 Multiplayer-Karten

Neue Einheiten

Nod



Reckoner

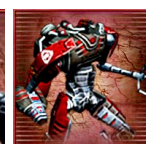


Specter

Schwarze Hand



Bekenner-Cabal



Läuterer



Doch die Nachteile überwiegen: Wer die Serie erst seit Teil 3 kennt, wird bei vielen Querverweisen auf dem Tiberium-Schlauch stehen. Die zwei Missionen des dritten Akts werfen zudem mehr Fragen auf, als sie beantworten, und münden in ein ebenso unverschämtes wie offenes Ende. Und, am schlimmsten: Sie befähigen ausschließlich Nod – wer nur die Kampagne spielt, wird deshalb einen Großteil der Addon-Neuerungen verpassen.

Kanes Missionen

Keine noch so enttäuschende Geschichte kann der Moral eines Nod-Feldherren etwas anhaben – zumindest, wenn sich die Missionen so dramatisch und abwechslungsreich spielen wie in **Kanes**

Rache. Das Addon toppt hier sogar noch das hohe Niveau des Hauptprogramms: Sie zerstören eine Forschungsanlage voll mit explosivem Flüssig-Tiberium, entführen einen GDI-Wissenschaftler oder infiltrieren die gewaltigen

Festungsanlagen rund um den Prime-Tempel. Ständige Skript-Überraschungen und eine ordentliche Portion Zeitdruck halten das Tempo enorm hoch und zwingen immer wieder zu strategischem Umdenken. So müssen Sie etwa

einen stark bewachten GDI-Konvoi abfangen, bevor dieser flüchten kann. Für einen geruchsaamen Basisbau bleibt da keine Zeit. Sobald Sie den LKW fahrunfähig schießen, verschanzt sich plötzlich der Feind. Guerilla-Methoden



Die **Reaper-17-Ernter** verfügen über einen zusätzlichen Schutzschild.



Die neuen **Mech-Walker** können wir mit Waffen-Gliedern aufrüsten.



Mantis

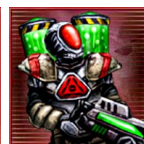
Kanes Jünger



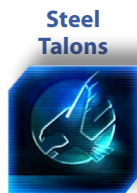
Die Erleuchteten



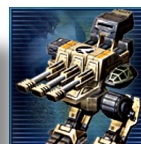
Die Erwachten



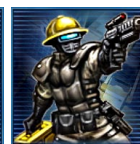
Tiberium-trooper



Steel Talons



Behemoth



Feldingenieur



Titan



Mobiler Reparaturtransporter

Die Globale Eroberung



Einen neue, besonders mächtige Spezialfähigkeit der Scrin: Der **Zorn des Overlords** holt einen gewaltigen Tiberium-Meteoriten vom Himmel.



Unfares **Skript**: Plötzlich erscheinende Hubschrauber beschießen ein wichtiges Transportflugzeug, unsere bodenlastige Armee muss tatenlos zusehen.

sind auf einmal nutzlos – jetzt müssen Belagerungstaktiken her. Immer wieder verwechseln die Missionen allerdings auch »über-raschend« mit »unfair«. Um etwa zum streng bewachten Labor des oben erwähnten GDI-Wissenschaftler vorzudringen, benötigen Sie vor allem Bodeneinheiten. Wer soll da voraussehen, dass der Kollege per Flugzeug abgeholt wird, auf das sich plötzlich aus dem Nichts erscheinende Hammerhead-Helikopter der GDI Steel Talons stürzen?



Schwerer Sammler



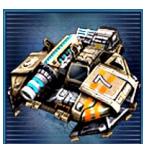
Wolverine



GDI



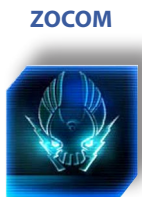
Hammer-head



Rüttler



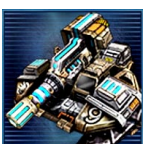
Schleuder



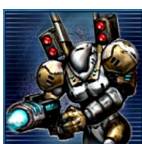
ZOCOM



ZOCOM-Orca



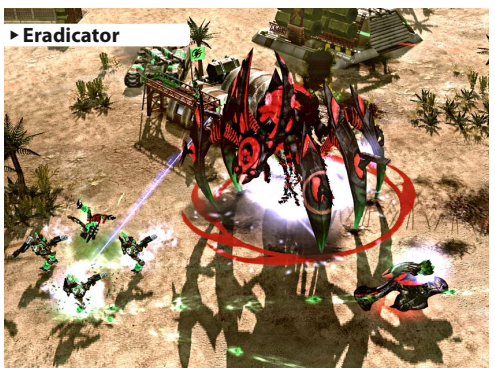
Zonen-rüttler



Zone Raider

Die Epischen Einheiten

► Eradicator



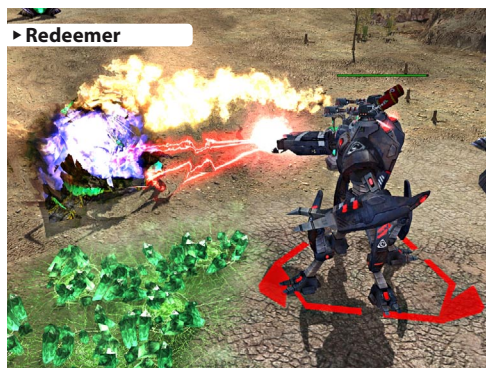
Eradicator Hexapod (Scrin): Diese Riesenspinne wandelt jede besiegte Feindeinheit in Rohstoffe um. (drei Plätze für Infanterie)

► MARV



MARV (GDI): Zerstört mit nur einem Schuss seiner Schallkanone ganze Gebäude und rodet feindliche Tiberiumfelder. (vier Plätze)

► Redeemer



Redeemer (Nod): Ein gigantischer Roboter, der Laserstrahlen verschießt und Feindeinheiten gegeneinander aufwiegelt. (zwei Plätze)

Kanes Gegenspieler

Eine Schande, dass Sie die Steel Talons in der Kampagne nur besiegen und nicht befehlen dürfen. Denn die neue GDI-Unterfraktion macht im Skirmish- und Multiplayer-Modus einen Heidenspaß, was vor allem an ihren coolen Mech-Einheiten wie dem Titan liegt, der den Predator-Panzer ersetzt. Dank des mobilen Reparaturtransporters (statt des BMPs) können Sie beschädigte Einheiten zudem blitzschnell instand setzen.

Demgegenüber fällt die zweite GDI-Unterfraktion ZOCOM ein wenig ab. Sie verfügt vor allem über eine starke Luftwaffe, weil sie sämtliche Flieger mit einer Keramikpanzerung verbessern kann. Ihre einzige bemerkenswerte Einheit ist der Zone Raider, der mit seinen Raketen im Gegensatz zum bekannten Zone Trooper auch feindlichen Fliegern gefährlich wird. Dank des Upgrades »Tiberiumfeld-Anzug« brauchen ZOCOM-Infanteristen zudem keine grünen Kristalle mehr zu fürchten. Im Spiel haben wir dies jedoch nur selten benötigt.

Kanes Untergebene

Auch bei den beiden Nod-Unterfraktionen haben sich die Entwickler richtig was einfallen lassen. Für Pyromanen führt kein Weg an der Schwarzen Hand vorbei. Deren Läufer (ersetzen den Avatar) setzen von Haus aus gewaltige

Flammenwerfer ein und beweisen eindrucksvoll, dass die Spezialeffekte von **Command & Conquer 3** immer noch zu den besten im Strategie-Genre gehören.

Mit Kanes Jüngern feiern die Cyborgs ein infanterielastiges Comeback – ihren letzten großen Auftritt hatten sie im **C&C 2-Addon Feuersturm**. Warum sie plötzlich wiederkommen? Das erklärt die Kampagne einigermaßen logisch, wenn auch etwas lückenhaft. Jedenfalls räumen sie mit ihren Erwachenden und Erleuchteten-Kriegern kräftig auf, zumal diese mit EMP-Granaten feindlichen Gebäuden und Fahrzeugen den Saft abdrehen können.

Kanes Außerirdische

Die Scrin-Unterfraktionen müssen sich einiges einfallen lassen, um bei dieser feindlichen Aufrüstung mithalten zu können. Die Reaper-17 setzen dabei vor allem auf einen verbesserten Tripod: den Reaper. Ihren schildgeschützten Ernter haben wir dagegen als eher sinnlos empfunden – wer seine Rohstoffsammler unbewacht lässt, hat eh verloren.

Ein spannender Fall für Profis ist die Unterfraktion Traveler-59. Ihre Kultisten setzen Gedankenkontrolle ein, um feindliche Einheiten zu übernehmen. Das so genannte Wunderkind (ersetzt den Mastermind) kann diese Fähigkeit sogar gebietsweise ein-

setzen und zudem noch Verbündete teleportieren. Mächtige Fähigkeiten, die dafür aber auch an-

gemessen viel Mikromanagement erfordern. Das gilt generell für die meisten neuen Einheiten.

Erst Nod, dann Netz

Michael Graf: Ja, die Kampagne ist zu kurz, zu lückenhaft und am Ende schon wieder zu offen. Doch als C&C-Eroberer der ersten Stunde freue ich mich einfach über das Wiedersehen mit vielen alten Bekannten und mit diesem uncharismatischen Glatzenpeer, dessen Name mir gerade nicht einfällt. Auch die Unterfraktionen finde ich super, weil sie interessante Einheiten bringen. So kann ich mich nach dem Kampagnen-Snack in nun noch vielfältigere Mehrspieler-Schlachten stürzen.



micha@gamestar.de

MULTIPLAYER

COMMAND & CONQUER 3: KANES RACHE

Sechs neue Fraktionen, 30 frische Einheiten, zwei Dutzend zusätzliche Schlachtfelder: Selten zuvor hat ein Addon die taktische Vielfalt eines Spiels so sehr ausgebaut. Neben der Quantität passt auch die Qualität. Jede Einheit ist sinnvoll, die Unterfraktionen unterscheiden sich grundlegend im Spielstil. Infanterie-Liebhaber wählen Kanes Jünger, Angriffs-Dampfwalzen die Steel Talons, Trickser die Traveler-59. Bei den Optionen bleibt alles beim spartanischen Alten: Nach wie vor können Sie weder eine befristete Friedenspflicht vereinbaren noch Superwaffen ausschalten.



MULTIPLAYER-BALANCE

Bei so vielen neuen Einheiten und Kombinationsmöglichkeiten entdecken C&C-Profis neue Balance-Lücken. Uns erscheinen etwa die epischen Einheiten zu stark und einige Upgrades wie die ZOCOM-Keramikpanzerung zu billig. Wie schon beim Hauptprogramm werden die Entwickler mit Patches nachbessern müssen.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Kanes Rache verbessert weder das veraltete Lobby-System noch die umständliche Partysuche. Nach mittlerweile neun Patches laufen die Partien aber immerhin größtenteils frei von Lags und absturzsicher.

PRO & CONTRA

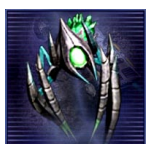
➔ erheblich mehr taktische Vielfalt als im Hauptprogramm ➔ 59 Schlachtfelder ➔ Rangsystem motiviert
➔ einige neue Balance-Lücken ➔ veraltetes Lobby-System ➔ zu wenig Regeloptionen

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut

Scrin



Mech-Walker

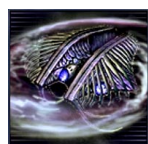


Ravager

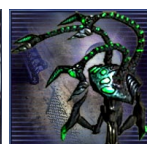
Reaper-17



Kristall-walker

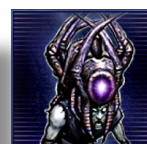


Panzer-sammler

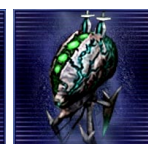


Reaper-Tripod

Traveler-59



Kultisten



Wunderkind

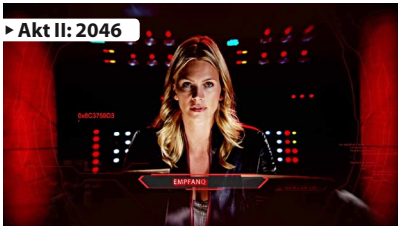
Die Kampagne

Akt I: 2034



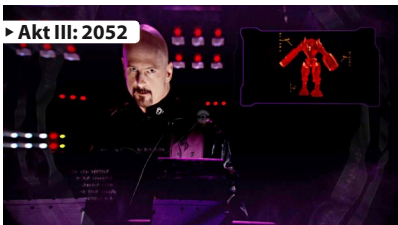
Sie verhelfen Kane zum Comeback und bekämpfen den abtrünnigen **Bruder Marcion** (Carl Lumbly, Alias).

Akt II: 2046



Mit Hilfe von **Alexia Kovacs** (Natasha Henstridge, Species) unterstützen Sie Kane im dritten Tiberiumkrieg.

Akt III: 2052



Der dritte Tiberiumkrieg ist beendet, **Kane** (Joe Kucan) hat erneut verloren. Oder doch nicht? Sie sind der Schlüssel!

Kanes Riesen

Trotz Titan, Läuterer und Wunderkind: Die unumschränkten Stars von **Kanes Rache** sind die drei riesigen Epischen Einheiten, die zu ihrer Herstellung jeweils ein spezielles Gebäude benötigen. Das dauert, und das kostet: mindestens 80 Sekunden und genau 8.000 Credits für den Bau von

Produktionsstätte und Einheit. Doch der Aufwand lohnt sich: MARV-Panzer (GDI), Redeemer-Roboter (Nod) und Eradicator-Riesenspinne (Scrin) sehen fantastisch aus, nehmen es im Alleingang mit einer halben Armee auf und haben zudem ein paar besonders fiese Tricks auf Lager. Der MARV rodert etwa in Windeseile ganze Tiberiumfelder und entzieht Ihrem Gegner so die Rohstoffgrundlage. Jede Epische Einheit dürfen Sie zudem permanent mit bis zu vier Fußtruppen aufrüsten und so auf deren Fähigkeiten zurückgreifen. Das ermöglicht zahlreiche spannende Kombinationen. Wer zum Beispiel ein Wunderkind in den Eradicator verfrachtet, kann die Riesenspinne fortan bei Gefahr einfach wegteleportieren. Auch wenn diese Kombinationen großen Spaß machen, erscheinen sie uns doch zu mächtig. Wie schon beim Hauptprogramm wird Electronic Arts deshalb bei der Balance nachbessern müssen.

Kanes Eroberungen

Neben den neuen Fraktionen und Einheiten liefert **Kanes Rache** auch einen frischen Spielmodus, die Globale Eroberung. Die Theorie klingt spannend: Rundenweise errichten Sie auf einer strategischen Weltkarte Stützpunkte, verschieben Armeen, erobern Städte und nutzen Spezialfähigkeiten wie die Ionenkanone. Prallen zwei Armeen aufeinander, wird das Ergebnis in einer Skirmish-Schlacht ausgefochten oder auf Wunsch auch berechnet.

Die Praxis enttäuscht jedoch auf ganzer Frontlinie – denn genau die vermissen wir auf der Strategiekarte. Es fehlen feste Regionen, Armeen können sich frei bewegen und durch diverse Transport- und Teleportfähigkeiten blitzschnell überallhin reisen. Die Folge: eine völlig zerfaserte Armeeverteilung, was Einsteiger überfordert und Profis nervt, weil sie überall mit Angriffen rechnen müssen. Hinzu kommen zahlreiche Balance-Mängel: Jede Stützpunkt-Reparatur kostet 5.000 Credits, egal ob nur ein Gebäude oder die halbe Basis zerstört ist. Und wer eine Epische Einheit gebaut hat, gewinnt nahezu jedes berechnete Gefecht. Die Welteroberung hatte sich Kane sicherlich spaßiger vorgestellt. Aber Rache kann eben manchmal auch bitter schmecken. **HK**

Ein Multitalent

Heiko Klinge: Das soll einer verstehen: Da entwerfen die Entwickler Dutzende unfassbar coole Einheiten, und lassen mich dann in der Kampagne nur einen Bruchteil davon spielen!



heiko@gamstar.de

Wegen der dramatischen Missionen macht Nods Rachefeldzug dennoch viel Spaß. Allerdings nur rund acht Stunden lang, von denen ausgerechnet die letzten 60 Sekunden erneut gnadenlos enttäuschen. Für Solo-Feldherren gibt's deshalb nur eine eingeschränkte Empfehlung. Multiplayer-Strategien kann das egal sein, denn in diesem Bereich macht Kanes Rache alles richtig: Die Einheiten und Unterfraktionen fügen sich nahtlos ins Spielgeschehen ein, in jeder Partie entdecke ich neue taktische Winkelzüge. So soll es sein!



Dieser **Tempel von Nod** ist nur eine Attrappe und provoziert den Gegner zu einem Großangriff.

C&C 3: KANES RACHE

STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER EA Los Angeles (Command & Conquer 3, GS 05/07: 89 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.3.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

Die Kampagne enttäuscht, dann greift die Multiplayer-Motivation.



GENRE STRATEGIE

SCENARIO realistisch — fiktiv
MASSSTAB lokal — global
SPIELSTIL Aufbau — Kampf
EINHEITEN Individuen — Masse
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
EINSTIEG	leicht — schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach — komplex	
SPIELTEMPO	langsam — schnell	
HILFEN	Tutorial für Strategiemodus, drei Schwierigkeitsgrade	
SPEICHERSYSTEM	Freies Speichern	

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3800+ AMD 2,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte

PROFITIEREN VON

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Safedisk
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Ranglistenspiel (2)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER	nein
FAZIT	Die neuen Einheiten und Karten bringen noch mehr taktische Vielfalt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele neue Spezialeffekte + wunderschöne Schlachtfelder + flüssig animierte Einheiten + detailarme Infanterie	8 / 10
SOUND	+ gute Einheiten-Kommentare + professionelle Sprecher + stimmungsvolle neue Musikstücke + wuchtiger 6.1-Sound	10 / 10
BALANCE	+ anspruchsvolle Kampagne + drei Schwierigkeitsgrade + alle neuen Einheiten sinnvoll + einige unfaire Situationen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ jede der neun Fraktionen mit eigenem, stimmigen Stil + viele Anspielungen auf C&C-Historie + 30 Minuten neue Filmszenen	10 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Komfortfunktionen + übersichtliche Symbolleiste für Baubefehle + zahlreiche Tooltips + umständliche Reparaturen	9 / 10
UMFANG	+ sieben neue Fraktionen + 30 frische Einheiten + insgesamt 59 Multiplayer-Karten + kurze, lineare Kampagne	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ spannende, abwechslungsreiche Aufgaben + viele Überraschungen und Zwischensequenzen + teils sinnlose Sekundärziele	9 / 10
KI	+ aggressive Gegner + weniger Wegfindungsprobleme + halbwegs clevere Ernter + viele unfaire und unflexible Skripts	7 / 10
EINHEITEN	+ sämtliche neuen Einheiten sehen cool aus und machen Spaß + viele Kombinationsmöglichkeiten + raffinierte Spezialfähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ schön inszeniert + beantwortet offene Fragen ... + ... wirft dafür neue auf + nur Nod spielbar + enttäuschender Strategie-Modus	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Für Profis ein Muss, trotz schwacher Kampagne.

85

SPIELSPASS

Sünden eines Solarimperiums? Wenn nur das Spiel so komplex wäre wie der Name.

Sins of a Solar Empire

DVD

- Video-Special

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 4650

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 4651

Win Vista 32 Bit

- läuft

Die eherne Regel der Weltall-Strategie lautet: Im Raum regiert man rundenweise. **Sins of a Solar Empire** bricht mit der Tradition; hier sausen Flotten in Echtzeit durch Wurmlöcher, schwirren Baudrohnen um Raumstations-Gerippe und sickert beständig Rohstoffnachschieb aufs Konto. Falls Ihnen als Genre-Veteran schon vom Mitlesen der Schweiß auf der Stirn steht, machen Sie sich mal keine Sorge: Hektik bricht nur selten aus. Im Gegenteil: Die Zeitraffer-Funktion wird bald Ihr bester Freund sein.

Spielt sich selbst

Sins of the Solar Empire, als geheimer Hoffnungsträger fürs seit Jahren darbenende All-Aufbaugenre

gehandelt, entpuppt sich als schlankes Expansions-Abenteuer mit dem Schwerpunkt auf Flottenmanövern. Drei Völker sind vorgegeben, die wiederum mit einer Handvoll verschiedener Schiffstypen von Planet zu Planet reisen – eigene Rassen dürfen Sie nicht erstellen, keine eigenen Raumer entwerfen oder ausrüsten. Generell legt das Spiel Wert auf Zugänglichkeit, was in vieler Hinsicht bedeutet: alles auf Automatik. Neu entdeckte Technologien aus den umfassenden Forschungsbäumen sind sofort aktiv, Planeten klicken Sie durch vorgegebene Entwicklungsstufen, und in den Echtzeit-Schlachten kämpfen Ihre Raumflotten praktisch von allein, bis hinunter zum ei-

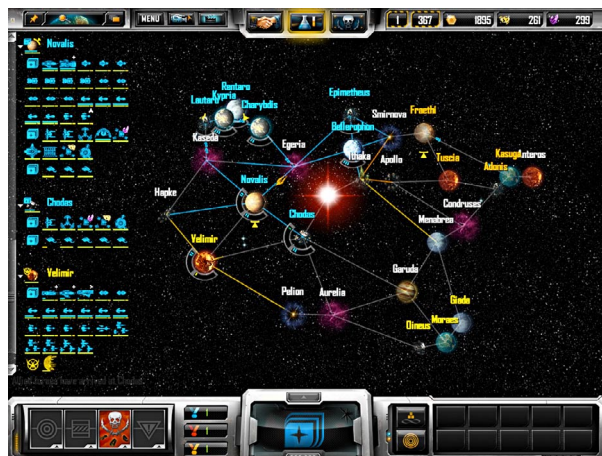
genständigen Einsatz von Spezialfähigkeiten. Was kein Nachteil ist, denn bei Dutzenden von Schiffen auf dem Schirm geht die Übersicht sofort verloren. Frickeliges Mikromanagement bleibt in **Sins of a Solar Empire** also weitgehend Nebensache, Ihre Aufgabe ist eher weitblickende Strategie: Flotten zusammenstellen, expandieren, Planeten sichern, Forschung vorantreiben. Das muss als Motivation genügen, denn das Spiel bietet weder eine Kampagne noch Missionen, die Feinde bleiben gesichtslos. Ein Schuss ins Bein ist die Diplomatie: Sie steigen nur dann im Ansehen anderer Völker, wenn Sie unter Zeitdruck Aufgaben wie »Zerstöre 10 Schiffe von Gegner X!« erfüllen. Was nett klingt, ist in der Praxis ebenso aufgesetzt wie nervtötend und führt in Nullkommanichts zum Dauerkrieg. **CS**



In den Raumschlachten kämpfen die Flotten selbstständig.



Das Forschungsmenü gliedert sich in mehrere Unterbereiche.



Über die praktische Symboltabelle links kontrollieren wir unsere Flotten und Planeten.

So lala Empire

Christian Schmidt: Gott sei Dank gibt's die Zeitbeschleunigung! Denn Echtzeit bedeutet in Sins of a Solar Empire nur gelegentlich spannenden Zeitdruck, meist aber öde Wartezeit. Das Spiel bleibt zu oberflächlich, sowohl beim viel zu simplen Planetenausbau als auch bei den hübsch inszenierten Zuck-Schlachten. Nach der Faszination der ersten Spielstunden stellt sich Ernüchterung ein: Alles wiederholt sich. So klicke ich bald nur noch meine Flotten über die Karte und jage hasenfüßige Computergegner. Die erhoffte Genre-Neubelebung ist Sins of a Solar Empire nicht gelungen.



christian@gamestar.de

SINS OF A SOLAR EMPIRE WELTRAUM-STRATEGIE

ENTWICKLER Ironclad Games (Sins of a Solar Empire ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Stardock
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG Download

TERMIN (D) 4.2.2008
CA. PREIS 45 \$ (ca. 30 €)
USK nicht geprüft

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 512 MB RAM (1,0 GB Vista) 1,5 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM (2,0 GB Vista) 1,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 1,0 GB RAM (2,0 GB Vista) 1,5 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 Aktivierung	
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Jeder gegen Jeden (10)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Locker-flotte Spiele, aber nur auf kleinen Karten. Ansonsten langgezogen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicker stufenloser Zoom + aus der Nahansicht effektreiche Kämpfe + größtenteils zweckmäßige Symbolgrafik	7 / 10
SOUND	+ ordentliche Musik- und Effektkulisse + nur wenige Texte vertont + Sprachketten wiederholen sich ständig	6 / 10
BALANCE	+ Gegner-Schwierigkeit gut anpassbar + Parteien ausgewogen + Flotten bewegen sich träge + Diplomatie-Zeitlimits oft unfair	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannendes Erforschen des Systems + große Schlachten mit vielen Schiffen + kaum Bindung zum eigenen Volk, kein roter Faden	6 / 10
BEDIENUNG	+ Zeitbeschleunigung + viele Automatikfunktionen für Schiffe + nützliche Übersichtsleiste ... + ... die sehr kleinteilig ausfällt	9 / 10
UMFANG	+ massenhaft Szenarien ... + ... die sich kaum unterscheiden + keine eigene Schiffsdesigns + keine eigenen Rassen	5 / 10
STARTPOSITIONEN	+ Startpunkt und nahe Planeten immer fair gewählt + manchmal ungleich über Systeme verteilte Fraktionen	9 / 10
KI	+ stellt große, ausgewogene Flotten zusammen + greift gezielt an + flieht ständig + verheizt unnötig Schiffe bei Kleinangriffen	7 / 10
EINHEITEN	+ klar unterschiedliche Schiffstypen + Großschiffe mit Erfahrung und Spezialfertigkeiten + leichte Unterschiede bei den drei Rassen	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ umfangreicher Forschungsbaum + zu ähnliche Planeten + generische Diplomatie-Aufträge + keine Kampagne	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT Auf Dauer eintönige Echtzeit-All-Eroberung.

69

SPIELSPASS

Mit seinem Untertitel **The Jagged Edge** klaut dieses Spiel frech bei **Jagged Alliance** – und bedient sich auch sonst fröhlich beim Genre-Urgestein.

Hired Guns

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4698
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4699

Win Vista 32 Bit
- läuft

Schießen, treffen, speichern. Schießen, treffen, speichern. Schießen, verfehlen, laden – und noch mal versuchen. Wenn Ihnen das bekannt vorkommt, haben Sie wohl ebenfalls Tage und Nächte mit Runden-Strategiespielen wie **UFO: Enemy Unknown** oder **Jagged Alliance 2** verbracht. Es gibt sogar viele Leute, die noch immer das neun Jahre alte **Jagged Alliance 2** spielen und seit dem auf einen Nachfolger hoffen. Bevor die in Freudentränen ausbrechen: Warnung! Noch hat das Warten kein Ende. **Hired Guns** ist nicht **Jagged Alliance 3**, sondern allenfalls ein grafisch stark aufgehübschtes **Jagged Alliance 2** – aber das muss ja nicht schlecht sein. Ganz im Gegenteil sogar.

Fotosafari

In **Hired Guns** lädt Sie ein zwielichtiger Geschäftsmann in sein

fiktives afrikanisches Heimatland Diamantküste ein, damit Sie dort seinen noch viel zwielichtigeren Bruder gewaltsam aus dem Amt des Präsidenten jagen. Zu Beginn des Spiels erwartet Sie das wohl mieseste Intro der letzten Jahre – sofort abbrechen, Sie brauchen die Zeit für später. Nachdem Sie eine neue Kampagne gestartet haben, finden Sie sich auf der strategischen Karte der Diamantküste wieder. Am oberen Rand markiert ein Polaroidfoto das erste Einsatzgebiet des Landes: die nördliche Straße. Bevor Sie sich die Region aus der Nähe anschauen, brauchen Sie jedoch ein paar Kämpfer. Ihren ersten Söldner erstellen Sie mit Hilfe eines Fragebogens, in dem Sie angeben, wer Ihr liebster Actionheld ist, wie Sie in einer misslichen Lage an Geld kommen könnten oder was Sie mit Ihrem

Sohn anstellen, wenn der Ihnen eröffnet, dass er Musiker werden will. Je nachdem, wie Sie antworten, erhält Ihr Alter Ego Boni auf seine fünf körperlichen Eigenschaften Beweglichkeit, Geschick, Stärke, Klugheit und Führungskraft sowie die Sonderfähigkeiten Genauigkeit, Mechaniker, Sprengmeister oder Sanitäter. Wenn also der Terminator Ihr Lieblings-Actionheld ist, Sie bei Geldknappheit eine Bank überfallen müssten und den musikbegeisterten Sohn ins Erziehungslager verbannen würden, wird Ihr Kämpfer wahrscheinlich eine körperlich eher starke, geistig eher schwache Führungsperson. Nach dem Fragebogen können Sie den Söldner (oder die Söldnerin) noch mit einem Punktesystem genau auf Ihre Vorlieben einstellen. Blöd nur, dass **Hired Guns** nicht verrät, welche Charakterwerte nun was

genau beeinflussen. Einige davon sind zum Glück selbsterklärend: Viele Punkte bei Genauigkeit ergeben etwa einen guten Schützen, starke Kämpfer können mehr Ausrüstung mitschleppen.

Touristennepp

Nun heuern Sie aus einer Gruppe von 30 Kämpfern Ihre ersten Angestellten an. Je mehr Erfahrung die Jungs und Mädels haben, desto mehr Geld fordern sie pro Tag. Außerdem sind die Söldner in einem sozialen Netzwerk verbunden: Der eine arbeitet nur für Sie, wenn Sie auch seine Schwester einstellen, der andere bleibt zuhause, solange sein Erzfeind auf Ihrer Gehaltsliste steht, und der Dritte akzeptiert nur einen Profi als Chef – und das sind Sie noch nicht. Also engagieren Sie zunächst ein oder zwei anspruchslosere Kollegen. Beim Anheuern



Unser Söldner hat seine **Granate** in eine Gegnergruppe geschleudert und schweren Schaden verursacht.



Die **Schlachtfelder** sind liebevoll gestaltet, doch da es keine Sichtlinien gibt, erkennen Sie nicht, welche Bereiche Deckung bieten und wo sich der Feind versteckt.



Merkwürdige **Wegfindung**: Söldner Sigi weigert sich, durch die geöffnete Tür zu laufen.



Kämpfen Sie in **Gebäuden**, blendet das Spiel automatisch die Dächer aus und erlaubt den Blick ins Innere.

können Sie gleich deren Lieblingsausrüstung mitbestellen: spezielle Waffen, Tarnwesten oder Helme. Das Arsenal von **Hired Guns** ist riesig. Die Knarren unterscheiden sich jeweils in Reichweite, Durchschlagskraft und Munitionsart. Für Ihren eigenen Söldner müssen Sie selbst einkaufen, allerdings ist der Waffenladen tückisch: Welche Gewehre und Munitionsarten verfügbar sind, wird in regelmäßigen Abständen vom Zufallsgenerator entschieden. So erstehen wir vor unserem ersten Einsatz eine schicke Maschinenpistole, nur um anschließend zu sehen, dass es für das Ding keine passenden Patronen gibt. Ärgerlich!

Sprachkurs

Nachdem wir unsere ersten drei Söldner ausgestattet haben, erkunden wir die nördliche Straße. Unser Auftraggeber hat uns per E-Mail mitgeteilt, dass wir dort ein Auto kaufen können, um den Rest des Landes zu erkunden. Also verlassen wir die Strategiekarte und betreten mit unseren Kämpfern das Schlachtfeld: eine malerische Dschungelpiste mit jeder Menge Grünzeug drumherum. Wir positionieren die Männer am Rand des Einsatzgebiets und klicken auf »Bereit«. Anschließend können wir unsere Helden per Mausklick in Echtzeit durch den Urwald zur Hütte des Autoverkäufers leiten. Als wir die Straße überqueren, ruft uns jedoch ein Regierungssoldat zu: »Halt! Stehenbleiben!« Eine Patrouille des Präsidenten hat uns überrascht. Nun haben wir ein paar Sekunden Zeit, einen unserer Männer für ein Gespräch zu den Soldaten zu schicken. Die Charakterwerte unseres Redeführers entscheiden dabei mitunter, welche Antwortmöglichkeiten uns zur Verfügung stehen. Ein starker Söldner etwa erzeugt mehr Respekt bei seinem Gegen-

über, ein cleverer Sprachkünstler hat mehr Verhandlungsgeschick. So die Theorie – tatsächliche Auswirkungen konnten wir in **Hired Guns** bislang nicht entdecken.

Kurtaxe

Der Regierungssoldat will Geld für einen Passierschein, doch wir zücken lieber die Waffen. Nun wechselt **Hired Guns** in den Rundenmodus, in dem beide Seiten abwechselnd ziehen. Jede Handlung unserer Männer kostet dabei ein paar ihrer begrenzten Aktionspunkte, sei es laufen, schießen oder in die Hocke gehen. Unser erster Kämpfer steht nach dem Gespräch direkt vor dem Regierungssoldaten, und weil er ohnehin keine Munition dabei hat, wählen wir einen Nahkampfangriff. Der kostet wenig Punkte,

hat bei starken Söldnern merkwürdigerweise aber oft eine höhere Schadenswirkung als eine Pistolenkugel. Batsch! Getroffen von einem Fausthieb stürzt unser Gegenüber zu Boden. **Hired Guns** benutzt ein Ragdoll-System, mit dem die Spielfiguren eindrucksvoll in der Gegend herumpruzeln. Den Regierungssoldaten hat es aus der Reichweite unseres Nahkämpfers geschleudert. Wir könnten nun nachsetzen, um noch einmal zu schlagen, doch dann wären die Aktionspunkte unseres Prüglers verbraucht, und er stünde seinen Kameraden in der Schusslinie. Wir befahlen dem Mann deshalb, sich hinzulegen. So ist er nicht nur aus dem Weg, sondern außerdem in der Gegenrunde für unsere Feinde schlecht zu sehen. Wie schlecht, das können wir je-

doch nur schätzen. Anders als etwa im **Jagged Alliance 2-Addon Unfinished Business** zeigt uns das Spiel nicht, welche Regionen im Umkreis Deckung bieten und welche nicht – sehr unpraktisch.

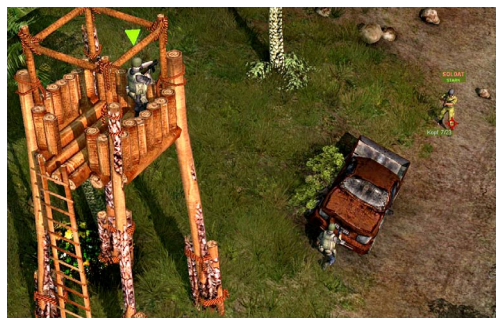
Verbaute Aussicht

Die fehlenden Sichtlinien bereiten uns ein weiteres Problem: Der liegende Regierungssoldat ist plötzlich für unseren zweiten Söldner unsichtbar. Eine nicht erkennbare Bodenwelle im Level scheint ihm Deckung zu geben. Das tritt in **Hired Guns** häufig auf. Mitunter stehen unsere Männer einen Meter vom Ziel entfernt und verkünden mürrisch: »Ich sehe nichts!«. Eine kleine Zahl am Porträt unserer Kämpfer zeigt zwar an, wie viele Gegner sie jeweils im Blick haben, die Anzeige geht im

Heimvorteil



Auf der **Strategiekarte** nähert sich ein Soldatentrupp (unten) 1 ausgerechnet der Region, in der sich unsere Söldner (Mitte) 2 gerade befinden.



Unser **Scharfschütze** überblickt große Teile der Karte und wartet auf die Regierungstruppen. Mit dem ersten Späher macht er kurzen Prozess.



Bevor die Angreifer auftauchen, dürfen wir unser Team innerhalb der markierten Zone auf die **Verteidigung** des Gebiets vorbereiten.



Ein Gruppe Angreifer ist in unseren **Hinterhalt** gelaufen. Aus dem Verborgenen werfen wir eine Granate und verwunden den Trupp schwer.



Gelegentlich treffen Sie **Zivilisten** (oben rechts). Pardon, Sie sollten sie ja gerade nicht treffen.

Eifer des Gefechts aber schnell unter. Das ist besonders ärgerlich, wenn wir bereits Aktionspunkte dafür verschwendet haben, dass sich unser Mann in Richtung des Feindes dreht und mit der Waffe anlegt. Beim Zielen können wir weitere Aktionspunkte auf die Genauigkeit verwenden und außerdem verschiedene Körperregionen des Gegners anvisieren. Der Rumpf ist beispielsweise am leichtesten zu treffen, könnte aber mit einer Schussweste geschützt sein. **Hired Guns** versäumt jedoch, uns mitzuteilen, wie hoch die Trefferchance für welche Zone bei welcher Zielart ist – ein schwerwiegender Fehler bei einem Runden-Strategiespiel. Wir können daher zunächst auch nicht einschätzen, ab welcher Kampfdistanz ein Schuss überhaupt sinnvoll ist. **Hired Guns** zwingt uns damit schnell den Speicher- und Lademarathon auf: Schießen, verfehlen, Spielstand laden. Schießen,



Vorsicht bei **Querschlägern**. Die können Verbündete verletzen.

treffen, speichern. Perfektionistische Rundenstrategen mögen zwar grundsätzlich nach diesem System vorgehen, doch bis wir in **Hired Guns** ein Gefühl für die Genauigkeit der Waffen und ihrer Schützen bekommen, haben wir gar keine andere Wahl.

Souvenirs

Haben wir alle Gegner besiegt oder zwei Runden lang keinen gesehen, schaltet **Hired Guns** zurück in den Echtzeit-Modus. Nun können wir Gespräche mit anderen Leuten in der Umgebung führen oder die besiegten Feinde nach Waffen durchsuchen. Praktisch: Das Spiel sammelt die herumliegende Ausrüstung automatisch für uns ein und packt sie in das Lager der Region. Wechseln wir nach dem Einsatz zurück in die Strategiekarte, können wir auf das Arsenal zugreifen und die Beute auf unsere Kämpfer verteilen. Unser Prügelsöldner bekommt jetzt erst einmal eine Uzi-Maschinenpistole – kaum benutzt, nur einmal fallen gelassen.

Rundreise

Mit jeder von uns besetzten Region der Diamantküste erschließen sich Nachbargebiete, die wir ebenfalls besuchen und erobern können. Jede Zone beschert uns Einkommen, mit dem wir unsere Söldner bezahlen oder neue anheuern. Die trainieren sich in den



Nach einem Gefecht geht's ans **Plündern**. Das Spiel nimmt Ihnen diese Arbeit aber auf Wunsch ab.

Kampfpausen gegenseitig. Ernennen Sie etwa Ihren Meisterschützen zum Ausbilder und alle anderen zu Schülern, steigert sich Stück für Stück deren Genauigkeit. Söldner mit hohem Mechaniker-Wert stellen wir als Waffenwart ab – sie halten die Knarren des Teams in Schuss. Die Sanitäter verarzten verwundete Kameraden. So hat jede Figur im Spiel ihren besonderen Wert und wächst uns mit der Zeit ans Herz.

Hired Guns hat seine Schwächen, übt aber einen ähnlich starken Reiz aus wie dereinst **UFO:**

Enemy Unknown oder **Jagged Alliance 2**. Den Reiz, das Land nach und nach unter Kontrolle zu bringen, die einzelnen Regionen auszubauen und Geld zu scheffeln. Den Reiz, neue Waffen zu finden und auszuprobieren. Den Reiz, die Soldaten auszustaffieren und ihre Werte zu steigern. Und natürlich den Reiz, jedes Gefecht möglichst geschickt und ohne Verluste zu überstehen. Entsprechend haben wir mit **Hired Guns** Nächte verbracht. Und zwar wie üblich: Schießen, treffen, speichern. Schießen, verfehlen, laden. **FAB**

HIRED GUNS

RUNDEN-STRATEGIE

ENTWICKLER: GFI (Cops 2170, GS 03/05: 55 Punkte)
 PUBLISHER: Peter Games
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 64 S. Handbuch

TERMIN (D): 20.3.2008
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ab 16 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,6 GB Festplatte	2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 2,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Starforce

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	BEWERTUNG
GRAFIK	7 / 10
SOUND	8 / 10
BALANCE	7 / 10
ATMOSPHÄRE	8 / 10
BEDIENUNG	6 / 10
UMFANG	9 / 10
MISSIONSDSIGN	8 / 10
KI	5 / 10
EINHEITEN	8 / 10
KAMPAGNE	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 100 Stunden

FAZIT Fesselnde Rundenstrategie mit Macken.

74 SPIELSPASS

Nicht ganz runde Strategie

Fabian Siegmund: Es ist selten, dass mich ein Singleplayer-Titel lange an den Rechner fesselt, aber **Hired Guns** hat es geschafft. Im Schnitt bis morgens um drei. Okay, ein Drittel der Zeit habe ich damit verbracht, Spielstände zu laden, ein weiteres Drittel damit, über Kastor, den Schieß-Legastheniker zu fluchen, aber das restliche Drittel war ausgesprochen spannend. Es dauert zwar sehr lange, bis man ein Gefühl für die Sichtbereiche und die Trefferchancen bekommt, aber dafür macht **Hired Guns** anschließend auch sehr lange Spaß.



fabian@gamestar.de



Frontalangriffe werden von der KI-Übermacht weggesteckt. Siegreiche Eroberer finden das Hintertürchen.

Was ein Addon werden sollte, kommt als eigenständiger Nachfolger zu Sparta: Ancient Wars in die Läden. Dabei hätte es selbst als Zusatz nur mäßig erfreut.

Fate of Hellas

+ gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4696
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4697

+ Win Vista 32 Bit
- läuft

Es mag mit dem Wechsel des Publishers zu tun haben, dass **Fate of Hellas** als eigenständiges Spiel erscheint: Der Vorgänger **Ancient Wars: Sparta** war bei Eidos im Programm, die ursprünglich als Addon geplante Griechen-Episode kommt nun über Jowood. Am Spielinhalt liegt's jedenfalls nicht. Denn **Fate of Hellas** ist **Sparta**. Spielerisch und grafisch. Aber das muss nichts Böses bedeuten: **Sparta** kam vor knapp einem Jahr in den Handel und lüftete den staubigen Strategie-Keller mit einigen neuen Ideen durch. Über einen Einheiten-Designer durften Sie individuelle Krieger zusammenstöpseln, mit eingesammelten Feindwaffen Produktionskosten sparen und dank Physik kleine Steinschlag-Fallen bauen. Die volle Spielwitzentfaltung des altgriechischen Echtzeit-Strategicals wurde aber von Designmacken und mieser KI verhindert. Nun gut, die hätte man mit dem Addon ja ausbügeln können.

Sind wir endlich da?

Dem ist aber nicht so. **Fate of Hellas**, in Russland bereits im Dezember erschienen, kämpft mit genau den Problemen, die schon **Sparta** das spielerische Gütesiegel gekostet haben. Auf der Haben-Seite steht bei dem Spiel sogar weniger als beim Vorgänger: Die zwei Kampagnen sind nur jeweils sieben Missionen lang. Und eine der beiden spielbaren Par-

teien sind die altbekannten Spartaner. Neu dazu kommen in **Fate of Hellas** die Makedonier unter Alexander dem Großen. Die sieben Missionen auf Seiten Spartas drehen sich um innergriechische Probleme und Ärger mit den nicht ablassen wollenden Persern. Alexander hingegen hat mit seinem Heer, das sich nur rudimentär von den Spartanern unterscheidet, größere Ziele. Mit ihm und seiner Armee ziehen Sie – komprimiert auf sieben Levels – von Griechenland über Persien und Ägypten bis zum Indus. Der war übrigens auch die Grenze, die Alexander vor knapp 2.500 Jahren erreichte – dann war sein Heer es leid, ihm weiter zu folgen.

Wo seid ihr denn?

Den Eindruck hat man als **Fate of Hellas**-Spieler auch oft: Dank miserabler Wegfindung weigern sich vor allem größere Einheiten, dahin zu wandern, wo der Mausclick sie schickt. Das ist nicht nur ärgerlich, sondern macht die 14 Missionen schwerer, als sie ohnehin schon sind. Nette Ideen auf den Karten und taktischer Tiefgang fesseln wild entschlossene Strategen zwar zusätzlich, wirklich gut – geschweige denn besser als **Sparta** – wird **Fate of Hellas** damit allerdings nicht. Vor allem, weil es technisch auf der schon 2007 nur »ordentlichen« Stufe stehen geblieben ist. *Knut Gollert / CS*



Hübsch anzuschauen, hässlich spielbar: Die gruselige Wegfindung der Schiffe ruiniert den Seekrieg.

Spartanisch

Knut Gollert: Nein, das kann ich den russischen Entwicklern und Jowood nicht als eigenständiges Spiel durchgehen lassen. **Sparta: Ancient Wars** mit 14 neuen Levels – das war's? Keine wirklich neuen Einheiten? Nicht mal im Multiplayer spielbare Makedonier? Und mit den gleichen spielerischen Problemen behaftet wie der Vorgänger? Das muss ein Witz sein. **Sparta**-Fans lassen sich das gefallen, alle anderen verweigern Alexander dem Großen die Gefolgschaft.



redaktion@gamestar.de

FATE OF HELLAS

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER World Forge (Sparta: Ancient Wars, GS 06/07: 72 Punkte)
PUBLISHER Jowood
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.3.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

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

PROFITIEREN VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ ProtectDVD
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 (8), Team Deathmatch (8)
SPIELTYPEN Netzwerk
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Wenige, alte Karten und nur die alten Fraktionen spielbar. Unnötiger Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne, lauschige Umgebungen + detaillierte Einheiten + nette Physikeffekte + manchmal breiige Texturen	7 / 10
SOUND	+ größtenteils gute Sprecher + ordentliche Kampfeffekte + auf Dauer eintöniger Soundtrack	7 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + trotzdem von Beginn an schwer + Wegfindungsprobleme + unverhältnismäßige Gegner-Übermacht	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schöne Karten mit vielen Details + stimmige Architektur + schwache Geschichte + zusammenhanglose Story bei den Spartanern	6 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs + einfache Maussteuerung ... + ... ohne Finessen + umständliche Kameraführung	7 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Missionen auf großen Karten + leider nur 14 Levels + durch langwieriges Ressourcen-Sammeln in die Länge gezogen	5 / 10
MISSIONSDESIGN	+ abwechslungsreiche Missionen + Haupt- und Nebenaufgaben + volle Einheitenvielfalt erst sehr spät + mitunter unfair schwierig	7 / 10
KI	+ schlimme Wegfindung, vor allem großer Einheiten + taktisch sinnfrei agierender Gegner + strunzdumme Arbeiter	4 / 10
EINHEITEN	+ komfortabler, taktischer Einheiten-Baukasten + einsammelbare Feindwaffen + kaum spürbare Unterschiede zwischen Truppentypen	7 / 10
KAMPAGNE	+ schlagkräftige, sich entwickelnde Helden + geschichtlich halbwegs korrekte Story + zu kurze Kampagnen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Zu klein, zu schwer: spartanischer Sparta-Nachfolger.

61

SPIELSPASS



Hier transportieren wir ein Stück Seife mit Hilfe eines **Traktorstrahls** in die Zielzone.

Es darf weitergetüftelt werden – nochmals kniffliger als im Hauptspiel.

Crazy Machines 2 Zurück in die Werkstatt

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4694

Win Vista 32 Bit
- läuft

Schieße das Stück Seife zu dem kleinen Ferkel, das sich in diesem Experiment versteckt hat. «Das ist kein Scherz, sondern eine Aufgabe in der **Crazy Machines 2-Erweiterung Zurück in die Werkstatt**. Die Mission trägt den Namen »Sauerei«, weil überall an den Wänden Schweinefußspuren zu finden sind. Diese Flecken sollen Ihnen die Positionierung der einzelnen Bauteile erleichtern – uns haben sie eher verwirrt. Trotz so kleiner Hilfen haben es die neuen Missionen für das clevere Maschinen-Knobelspiel von Anfang an in sich: Die Ergänzung richtet sich klar an Profis und unterhält diese auf Niveau des Hauptprogramms. Ein Anfänger ist mit den vielen Teilen jedoch hoffnungslos überfordert, vor allem weil die Kenntnis aller alten Mechanismen vorausgesetzt wird. Die zwölf neu

verfügbaren Gerätschaften werden nicht groß erklärt, aber ihre Funktionen lassen sich leicht erschließen. So dürfen Sie jetzt etwa kleine Pickup-Trucks über futuristische Kraftfeldbrücken lotsen, Hulapuppen mit Musik zum Tanzen bringen oder mit speziellen Kabeln Licht von einem Ort zum anderen leiten. Das passiert nicht im sterilen Labor, sondern Sie knobeln sich in 60 Levels unter anderem durch den Garten und das Badezimmer des Professors. Wie in **Crazy Machines 2** erklärt der zerstreute Wissenschaftler Ihnen vor jedem Experiment mit Sprachausgabe und Skizzen, was Sie zu tun haben. **PD**

CM 2: ZURÜCK IN DIE WERKSTATT

GENRE	Denkspiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Fakt Software / Pepper Games		
CA. PREIS	10 Euro		
ANSPRUCH	Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut		



Nur für Profis

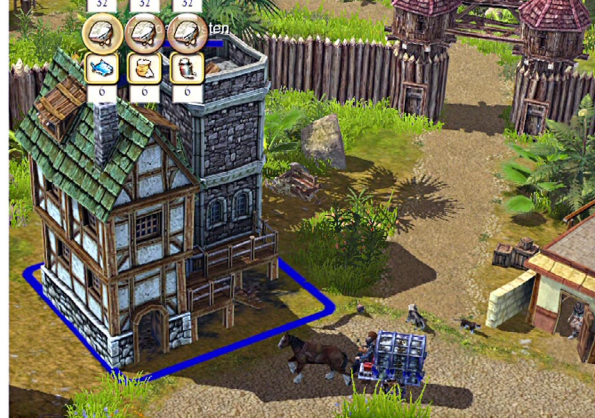
Philipp Dubberke: Zurück in die Werkstatt ist genau das Richtige, wenn Sie nach dem Hauptspiel weiterbasteln möchten. Ich habe dank Crazy Machines 2 eine gewisse Frustration entwickelt, die bei den komplexen Aufgaben der Erweiterung höchst hilfreich ist. Denn die Physik des Addons ist nicht hundertprozentig ausgefeilt – manchmal verändert etwa die Position völlig unbeteiligter Gegenstände die Abläufe von Explosionen. Da hilft nur: ausprobieren!



philipp@gamestar.de

Obligatorischer neuer Held (weiblich),
obligatorisches neues Terrain (indisch),
und sonst? Ein typisches Siedler-Addon.

Die Siedler 6 Reich des Ostens



Sobald wir einen **Handelsposten** errichtet haben, können wir automatisch Waren tauschen.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4659
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4198

Win Vista 32 Bit
- läuft

Morgens, halb zehn in Deutschland. Zeit für ein Frühstückchen. Keine Schokowaffel, sondern was Richtiges: Ein Wurstbrötchen wäre toll! Also reinarmschiert in den Laden nebenan. Doch die Fleisch- und Backwarenfachverkäuferin zuckt nur mit den Schultern: »Brötchen und Wurst sind fast alle. Da müssen Sie mir schon neun Bretter und zwölf Heilkräuter bringen, dann können Sie ein Brötchen haben. Und für die Wurst errichten Sie mir einen Handelsposten drüben an der Tankstelle. Aber vorher meine Milchkannen beschützen!«

Durch den Monsun

So eine Verkäuferin ist entweder Ver.di-Mitglied – oder **Siedler-Händlerin**. Denn im Addon **Reich des Ostens** zu **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** müssen Sie von Pontius nach Pilatus marschieren, um die Aufträge der neuen, acht Missionen langen Kampagne zu erfüllen. Da wird ein Nachbardorf ständig von grünewandeten Dschungelkriegern angegriffen und braucht dringend Holz, um seine Palisade zu sanieren. Ein anderer Nachbar hat einen ausgetrockneten Brunnen und eine erschöpfte Eisenmine, ein drit-

ter braucht Heilkräuter, um eine Medizin zu pflanzen, die wiederum ein viertes Dorf benötigt.

Und weil das alles ja noch einfach wäre, saufen die Dschungelszenarien regelmäßig in mächtigen Regenfällen ab. Dann pladdert es einen Monat lang kräftig vom Himmel, Fischfang und Ernte fallen aus. Noch schlimmer: Vormalig friedlich plätschernde Flüsse verwandeln sich in Wildwasserbahnen, ein Überqueren an den Furten ist unmöglich. Knifflig, wenn dadurch die Verbindung zur Jägerhütte oder dem nächsten Steinbruch blockiert ist.

Jippiiie!

Ein alter Bekannter ist wieder dabei: der Geologe. **Siedler-Veteranen** kennen den spitzhackenbewehrten Gelehrten aus den ersten Teilen der Serie. Damals suchte er noch ganze Bergketten nach Gold, Kohle, Erz, später gar Schwefel ab – um bei einem Fund sein legendäres »Jippiiie!« nebst Luftsprung hinzulegen. Heutzutage hat's der Geologe leichter, denn die Fundstellen sind schon vorgegeben; etwa ein völlig erschöpftes Steinvorkommen. Wenn wir dort unseren Helden hinschicken, kann der wiederum



Die feindlichen Dschungelkrieger rücken mit Wurfmaschinen, Rammen und einem **Belagerungsturm** vor. Allerdings zu nah an unsere Stadtmauer – unsere Verteidiger schießen alles zu Klump. (1280x960)



In der **Regenzeit** mutieren Flüssen zu reißenden Strömen - Überqueren und Angeln unmöglich!

den Geologen anfordern, der für einen Batzen Gold das Vorkommen wieder auf Vordermann bringt. Das liest sich nett, nervt aber: Warum muss immer erst der Held zum Zielort, wenn eh klar ist, dass wir dort einen Geologen brauchen?

Sayonara, Saraya!

Apropos Held: Weil Addons bekanntlich Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen für arbeitssuchende Recken sind, kriegen Sie auch mit **Reich des Ostens** einen neuen Helden zur Seite gestellt. Verzeihung, eine Heldin: Saraya nämlich, hauptberuflich Mogultochter. Die junge Frau hat einen guten Draht zur einheimischen Bevölkerung, die prompt regelmäßig kleine Goldlieferungen vorbeischickt. Neben diesem passiven Bonus bringt Saraya einen aktiven Vorteil: Wenn wir sie in einem befreundeten Dorf postieren, schickt dessen Lagerhaus auf Knopfdruck eine Ressourcenlieferung los. Welche Ware das ist, bleibt dem Zufall überlassen.

Brunnen vor dem Tore

Richtig neue Produktionsgebäude oder gar erweiterte Warenkettchen haben in **Siedler-Addons** traditionell Seltenheitswert; auch in **Reich des Ostens** herrscht in dieser Hinsicht Fehlanzeige. Zwar

gibt es jetzt Hauptgebäude und Stadtmauern im Fernost-Look, aber ansonsten nur einen Brunnen und Handelsposten. Ersterer funktioniert wie der alte Dorfbrunnen, aber darf nun eben auch außerhalb der Stadt angelegt werden. Da freuen sich Kuh-, Schaf- und Getreidefarm, uns lässt es hingegen ziemlich kalt. Interessanter ist der Handelsposten: Wenn uns ein Dorf freundschaftlich gesinnt ist, dürfen wir dort eine solche Tauschstation errichten (was natürlich wieder nur der Held vor Ort veranlassen kann). Sobald der Posten steht, können wir regelmäßige Lieferungen vereinbaren. Letztendlich ist der Handelsposten also nicht weiter als ein automatisierter Einzel-Handel – immerhin, den haben Spieler im Hauptprogramm noch schmerzlich vermisst. Apropos: Neue Truppentypen oder zumindest eine bessere Kampf-KI in den immer noch chaotischen Schlachten suchen Sie vergeblich.

Steinschlag-Anschlag

Der automatisierte Handel ist streckenweise bitter nötig, denn nach gelegentlichen Leerlaufphasen bricht im Addon immer wieder angenehme Hektik aus. Da sollen wir einen Karren mit einer wichtigen Nachricht eskortieren,



Weil die vierbeinigen Milchspender in Indien heilig sind, müssen wir die **bunte Kuh** eskortieren.

feindliche Wurfmaschinen abfangen, mit unserer Heldin einen Steinschlag auslösen, um eine Schlucht zu sperren – alles unter stetem Zeitdruck natürlich. So wenig echte Neuerungen es insgesamt gibt, so geschickt sind sie in den acht Kampagnenmissi-

onen eingesetzt: Wenn wir nach zig Tauschaktionen, Hilfeleistungen und Geologeneinsätzen endlich die lang ersehnte Ware bekommen, ist das viel befriedigender, als unser Wurstbrötchen einfach an der Ladentheke zu kaufen. **Martin Deppe** | **CS**

SIEDLER 6: REICH DES OSTENS

ADDON

ENTWICKLER Blue Byte (Siedler: Aufstieg eines Königreichs, GS 11/07: 80 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD

TERMIN (D) 27.3.2008
CA. PREIS 25 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	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 2,8 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 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 Tages TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (4)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Solider Aufbau-Wettlauf, aber nur fünf neue Karten; immer noch zu wenige Optionen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailreiche Spielwelt + gelungene Animationen - Monsunregen optisch armselig - verkümmerte Truppen und Tiere	9 / 10
SOUND	+ melodische, immer passende Musikstücke + exzellente Sprecher + atmosphärische Soundkulisse belebt die Welt	10 / 10
BALANCE	+ Monsun-Phasen sorgen für neue Herausforderungen + gute Karten - nach wie vor zuviel Leerlauf - neue Heldin mäßig nützlich	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Indien-Szenario ist hübsch und stimmig + buntes Treiben in den Siedlungen + Helden und andere Charaktere sympathisch umgesetzt	10 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Menüstrukturen + überladenes Interface benötigt Eingewöhnung - oft Tasten notwendig (z.B. Häuser drehen)	7 / 10
UMFANG	+ Kampagne mit 8 langen Missionen + freies Spiel mit 12 neuen Karten + neue Heldin - nur zwei neue Gebäude	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ deutlich komplexere Missionen als im Hauptspiel + teils unter Zeitdruck + häufiges Warten auf Rohstoffe	8 / 10
KI	+ agiert vernünftig, wo das vom Spiel vorgegeben ist ... - ... ansonsten aber schlecht - lässt Vorkommen ungenutzt	6 / 10
KAMPFSYSTEM	+ überschaubare Armeen - keine neuen Einheiten + keinerlei Verbesserung der mauen Schlachten	5 / 10
KAMPAGNE	+ stetig neue Herausforderungen + nette Geschichten ... - ... etwas konfus erzählt - nur ein Gegenspieler	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Solides Addon mit serientypischen Neuerungen.

79

SPIELPASS

Hör mal, wer da dämmert

Martin Deppe: Wenn Sie (wie ich) die Relativitätstheorie nicht so wirklich kapiert haben, dann hilft dieses Addon: Nach ungefähr einer Stunde habe ich begriffen, dass Zeit tatsächlich relativ ist. Relativ lang, wenn ich ewig auf eine dringende Steinlieferung warte. Relativ kurz, wenn die Steine eintrudeln und ich plötzlich gefühlte 17 Folgeaufgaben gleichzeitig lösen soll, mit Countdown. Nicht jedermanns Sache: Die Aufträge sind noch linearer als im Hauptprogramm – Sie bekommen genau vorgeschrieben, wann Sie was wie erledigen sollten.



redaktion@gamestar.de



Die groß angelegten Schlachten arten schnell in wildes Gerangel aus.

Mittelalter-Schlachten ohne Überraschungen – und ohne großen Spaß.

13th Century

Der ehrenwerte General Sunzi rät: »Wenn du enge Pässe vor deinem Feind besetzen kannst, dann lege dort starke Truppen in Garnison und warte das Kommen des Feindes ab.« Das sollten Sie beherzigen, wenn Sie sich an das Strategiespiel **13th Century** wagen. Die etwa 2.500 Jahre alten Weisheiten helfen Ihnen, wenn Sie eine der rund 30 großen Schlachten des Mittelalters schlagen. Auf Seiten der Engländer, Franzosen, Deutschen, Russen oder Mongolen lehren Sie etwa William Wallace das Fürchten und hetzen riesige Armeen aufeinander. Eine zusammenhängende Geschichte dürfen Sie allerdings nicht erwarten, die auf fünf Kampagnen verteilten Missionen sind ausnahmslos Einzelszenarien. Nur zu Beginn einer Schlacht teilt Ihnen ein Sprecher mit, warum Sie gleich die Felder mit Blut tränken werden – viel atmosphärischer wird

das Stückwerk dadurch allerdings auch nicht. In die Gefechte starten Sie mit einer vorgefertigten Armee und einigen Tipps in Textform. So gibt Ihnen das Programm etwa den Rat, die feindlichen Pikiniere mit Bogenschützen müde zu machen und ihnen im Anschluss mit der Kavallerie den Rest zu geben. Die Heere einfach aufeinander zu hetzen, klappt nämlich nie, meist müssen Sie mit einem Stoßtrupp in den Rücken des Feindes fallen. Trotz der taktischen Finessen langweilt **13th Century** recht schnell, denn die öden Szenarien bieten zu wenig Abwechslung. Skriptsequenzen oder zumindest abwechslungsreiche Missionsziele hätten hier Wunder gewirkt. **YCH**

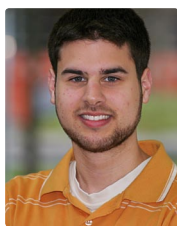
13TH CENTURY

GENRE	Strategiespiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Unicorn Games Studio / Atari		
CA. PREIS	50 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Wie Medieval, nur langweilig

Yassin Chakhchoukh: Wenn man aus dem großen Vorbild Medieval 2 den Strategiemodus, das Truppenmanagement und die Belagerungsschlachten abzieht, dann bekommt man in etwa 13th Century. Mir gefallen zwar die taktischen Möglichkeiten während der Gefechte, das atmosphärische Drumrum fehlt mir aber – genau wie abwechslungsreiche Szenarien und eine hübsche Grafik. Meine Motivation ist daher bereits nach ein, zwei Stunden weitgehend verpufft.



redaktion@gamestar.de



Von der Brücke aus lassen sich die Schiffe mangels Übersicht kaum steuern.

Eine Handelssimulation sticht in 3D-Ge-wässer – und läuft beinahe auf Grund.

Ports of Call 2008 Deluxe

Vor rund 20 Jahren erschien das erste **Ports of Call** für den Amiga, 2003 fügte eine erweiterte Version erste 3D-Elemente hinzu. In **Ports of Call 2008 Deluxe** durchfahren Ihre Schiffe die Meere der Welt nun komplett in 3D. Das Spielprinzip bleibt dabei allerdings dasselbe: Damals wie heute kaufen Spieler zu Beginn eine kleine Reederei, investieren ihr Startkapital in ein günstiges, weil altes und marodes Schiff und stehen in See. Die 3D-Schiffahrt hat gute Seiten, etwa wenn Sie den hübsch umgesetzten Hafen Sydneys bewundern dürfen. Die Kehrseite der 3D-Medaille ist aber, dass eben Sydney eine der wenigen positiven Ausnahmen bildet; selbst im riesigen Hamburger Hafen stehen nur ein paar Kräne in der ansonsten braunen Landschaft. Klar, ein

Ports of Call möchte kein grafisches Feuerwerk abbrennen, viel wichtiger sind schließlich die Manager-Aufgaben; Sie kaufen also Schiffe, beladen diese mit Fracht und schicken Sie in Richtung Zielhafen. Schade allerdings, dass gerade die wichtigen Menüs extrem langweilig und grau ausfallen. Sind Sie dann selbst auf der Brücke gefragt, manövrieren Sie Ihren Frachter mit Tastatur oder Gamepad von A nach B. Das ist zwar fordernd, auf Dauer aber langweilig. Die meiste Zeit verzichten Sie nämlich auf die 3D-Ansicht und orientieren sich rein an einer hässlichen 2D-Karte des Hafengebiets. **YCH**

PORTS OF CALL 2008 DELUXE

GENRE	Wirtschaftssimulation	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Astragon / Astragon		
CA. PREIS	25 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



Nicht hübsch, aber öde

Yassin Chakhchoukh: Die neue Optik des Klassikers wirkt aufgesetzt und nicht durchdacht. Die Hafen-Ein- und Ausfahrten profitieren von der dritten Dimension, allerdings hapert es gerade da. Denn das neue Ports of Call ist einfach nicht hübsch. Darüber hinaus werden mir oft Entscheidungen aufgezwungen, etwa wenn ich ewig lang durch ein gefährliches Riff manövrieren muss. Das streckt zwar die Spieldauer, zwingt mich aber in die oft langweiligen 3D-Passagen.



redaktion@gamestar.de

Seven Kingdoms: Conquest

Die Fortsetzung des Echtzeitstrategie-Klassikers erscheint mit zwei Jahren Verspätung – an der Grafik scheint man in all der Zeit nicht gearbeitet zu haben.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4477
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4653

Win Vista 32 Bit
- läuft

Dämonen sind toll! Doch die in **Seven Kingdoms: Conquest** ziehen vergewaltigend durchs Spiel. Und das ist nicht toll, sondern abstoßend. Die Dämonen sind also die böse Fraktion im **Seven Kingdoms 2**-Nachfolger; sie treten gegen die Menschen an. Jedoch ist Mensch nicht gleich Mensch und Dämon nicht gleich Dämon: In jeder der sieben Epochen unterteilen sich die Menschen in drei unterschiedliche Völker, die Dämonen in die Schergen gleich sieben verschiedener

Reiche. Die Fraktionen besitzen jeweils stimmig wirkende Einheiten und Gebäude – so haben die Dämonen des Eisreichs Krieger und Häuser ganz aus Eis.

Schattenseiten

Grafisch ist **Seven Kingdoms: Conquest** nicht auf dem neuesten Stand, die Optik bleibt altbacken. Auch die Kampagne, die Sie auf Seiten der Dämonen oder der Menschen spielen können, wirkt nicht viel frischer: Szenarien gewinnen Sie entweder, indem Sie alle Gegner vernichtet oder möglichst viele strategische Punkte erobern. Das ist spielerisch eintönig, und die Handlung wird lediglich als Text vor Auftragsbeginn angezeigt und vorgelesen – fesselnd geht anders. Den Schwierigkeitsgrad können Sie nicht bestimmen. Sie dürfen lediglich festlegen, ob die Karte gleich zu Beginn komplett aufgedeckt sein soll. Das erleichtert die jeweilige Aufgabe enorm, weil Sie sofort alle Truppenbewegungen des

Feindes bemerken. Anfänger haben es aber trotzdem nicht leicht, weil das Tutorial Sie zwingt, haarklein vorgegebene Spielzüge wiederzukäuen – andernfalls landen Sie prompt in einer Sackgasse. Motivierend ist das keineswegs, und hilfreich nur begrenzt.

Lichtblicke

Die Helden der einzelnen Fraktionen haben mächtige Spezialfähigkeiten zur Verfügung, und sowohl Gebäude als auch Einheiten lassen sich sinnvoll aufwerten.

Zusätzlich können Sie so genannte Dämonensteinzauber wirken, die Ihnen eine Vielzahl strategischer Möglichkeiten bieten. So können Sie mit ihrer Hilfe zum Beispiel mächtige Helden ohne vorherige Rekrutierungszeit plötzlich mitten auf dem Schlachtfeld erscheinen lassen – spaßig. Wie in den Vorgängern ist es möglich, zu spionieren, zu bestechen und Bündnisse mit neutralen Dörfern einzugehen. Allerdings war es für uns meistens einfacher, sie schlicht zu überrennen. PD



Ra ist ein **mächtiger Held** der Ägypter – seine Anwesenheit reicht aus, um die Kampfkraft unserer Truppen zu verbessern.



Unter **Schattenlord** vernichtet mit seinem Schattenschnitt ganze Regimenter.

Zu viele Fehler

Philipp Dubberke: Ich bin, auch wegen der Dämonen, mit großen Erwartungen an **Seven Kingdoms: Conquest** herangegangen. Über das grotesk hässliche Intro kann ich noch wegsehen, aber schlechte Wegfindung? Teilweise dämliche KI? Eine in Texten erzählte, kaum erkennbare Story? Das muss wirklich nicht sein. Auf der anderen Seite hatte ich Spaß mit den vielen taktischen Möglichkeiten, den abwechslungsreichen Einheiten und mächtigen Helden. Unterm Strich wirkt das Spiel unfertig – und das bei zwei Jahren Verspätung.



philipp@gamestar.de

7 KINGDOMS: CONQUEST

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Infinite Interactive, Enlight Software (Bad Day L.A., GS 10/06: 61 Punkte)
PUBLISHER Jowood
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 13.3.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEHD-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			
1,4 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte			2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte				2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte			
PROFITIERT VON —										<div><div></div> Geforce 6600 GT</div> <div><div></div> Geforce 7600 GT</div> <div><div></div> Geforce 7800 / 7900</div> <div><div></div> Geforce 8600 GT / GTS</div> <div><div></div> Geforce 8800 GT / GTS</div> <div><div></div> Radeon X800 / X850</div> <div><div></div> Radeon X1800 / X1900</div> <div><div></div> Radeon HD 2600 XT</div> <div><div></div> Radeon HD 2900 XT</div> <div><div></div> Radeon HD 3850 / 3870</div>
BILDFORMATE <div><div></div> 4:3</div> <div><div></div> 5:4</div> <div><div></div> 16:9</div> <div><div></div> 16:10</div>										
KOPISCHUTZ k. Angabe										
TUN <div><div></div> Stereo</div> <div><div></div> 4.0</div> <div><div></div> 5.1</div> <div><div></div> 6.1</div> <div><div></div> 7.1</div>										

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Vernichtung (6), Vorherrschaft (6), King of the Hill (6), Diablos Tod (6)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet, Direct IP
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Diablos Tod ist eine interessante Spielidee, ansonsten Standard.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Beleuchtung + kantige Einheiten + Texturen matschig - mäßige Effekte, die zum Teil das Gelände ignorieren	5 / 10
SOUND	+ ordentliches 5.1 + stimmiger Soundtrack ... - ... der stellenweise nervt - Einheiten geben nur Laute von sich	6 / 10
BALANCE	+ ausgewogene starke Fraktionen ... - ... die sich fast gleich spielen - nur ein Schwierigkeitsgrad	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Epochen schick umgesetzt + Dämonen sehr düster - unrealistische Größenverhältnisse - hässliches Intro	6 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Tastenkürzel + Pausefunktion lässt keine Eingaben zu - keine Anzeige der Gebäudestufe	6 / 10
UMFANG	+ Dämonen- und Menschenkampagne + Gefechtsmodus - in die Länge gezogen durch sich wiederholende Missionen	6 / 10
MISSIONSDESIGN	- nur drei Missionstypen - auf Dauer langweilen die Wiederholungen - keine Identifikationsfiguren	3 / 10
KI	+ Gegner greifen zügig an ... - ... ziehen sich aber trotz Übermacht zurück - Feinde bleiben in Fernkampfreichweite	5 / 10
EINHEITEN	+ coole Spezialfähigkeiten + Beförderungssystem + Helden - Gebäude unterscheiden sich in der Funktion, nicht aber in der Optik	7 / 10
KAMPAGNE	- Geschichte wird nur in Texten erzählt - stumpf aneinander-gereichte Gefechte - keine Zwischensequenzen	2 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Komplexer Strategie-Titel ohne Tiefgang.

52

SPIELSPASS



Die starken **Bambuskanonen** werfen Gegner zurück und sind gut für die Verteidigung.

Nach den Spartiaten kommen jetzt die Mongolen – mit denselben Schwächen.

The Golden Horde

Der mongolische Herrscher Batu Khan hat ein Problem: Er will in Russland einmarschieren, braucht aber jemanden für die Drecksarbeit – natürlich Sie. Im Echtzeit-Strategiespiel **The Golden Horde** benötigen aber auch die Kreuzritter und die Russen Ihre Führung. Obwohl die Schicksale aller Völker miteinander verwoben sind, bauen die drei Kampagnen nicht aufeinander auf. Wie im Quasi-Vorgänger **Ancient Wars: Sparta** fehlt daher eine epische Geschichte, die Handlung plätschert dahin. Auch Technik und Spielprinzip sind vom etwa ein Jahr alten Vorbild übernommen. Wie gewohnt sammeln Arbeiter Ressourcen (Holz, Metall, Waffen) und errichten Gebäude. Die Besonderheit betrifft hingegen die Kampfeinheiten: In **The Golden Horde** stellen Sie in einem einfachen Editor selbst Kämpfer zusammen, indem Sie Ihren Arbeitern ge-

fundene oder in der Schmiede produzierte Schilde und Waffen in die Hände drücken. Jede Armee passen Sie so an Ihre bevorzugte Spielweise an. Sie dürfen die Truppen sogar direkt auf dem Schlachtfeld umrüsten. Die Einheiten steigen mit der Zeit im Level auf, zwei Lieblingskämpfer dürfen Sie in die nächste Mission mitnehmen. Der größte Kritikpunkt des Vorgängers trifft auch auf **The Golden Horde** zu: die KI. So lassen sich etwa viele Gegnergruppen einfach zermürben, indem Sie immer wieder Blitzattacken starten und sofort wieder fliehen. Trotz allem sind die Missionen gut gelungen, optionale Ziele und einige Schleichpassagen bringen Abwechslung. **YCH**

THE GOLDEN HORDE

GENRE	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	World Forge / Jowood		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



Nicht Gold, aber Bronze

Yassin Chakhchoukh: Ich habe dem Khan nur zu gern meine Dienste erwiesen. Die Idee mit dem Einheiten-Editor war bereits im Vorgänger originell, die Grafik allerdings nicht. Kein Wunder also, dass der Mongolenfeldzug nun technisch veraltet daherkommt. Nur die netten Physikeffekte, etwa wenn ein Gebäude in sich zusammenfällt, können überzeugen. Auch ohne grafisches Feuerwerk bleibt immer noch ein gutes, wenn auch kein sehr gutes Strategiespiel.



redaktion@gamestar.de



Am Rand unseres Reichs sind unsere Schiffe auf eine **fremde Rasse** gestoßen.

Die Astronomie weiß: Das Weltall ist größtenteils öde. Dieses Spiel auch.

Lost Empire Immortals

Die Unsterblichen (»Immortals«) Enais und Bythos haben ihr riesiges Sternreich (»Empire«) im Götterkrieg verloren (»Lost«). Nun lassen sie sechs sterbliche Rassen Stellvertreterkriege führen. Sie schlüpfen im Runden-Strategiespiel **Lost Empire: Immortals** in die Rolle eines dieser Völker, die sich nur durch das Raumschiff-Design und drei Spezialtalente unterscheiden. Weil die Galaxien gigantisch groß sind, verbringen Sie die ersten Spielstunden ausschließlich mit Expansion; frisch besiedelten Systemen geben Sie eine Funktion vor (etwa Farmplanet oder Minenkolonie), um Mikromanagement müssen Sie sich nicht kümmern. Den Rohstofffluss in Ihrem Reich bestimmen Sie mit wenigen Schieberegeln und leiten so zum Beispiel Geld in die Forschung um. Dort entdecken Ihre Wissenschaftler unzählige Technologien. Mit erforschten Bauteilen stellen Sie

eigene Schiffsdesigns zusammen und führen Flotten in Schlachten, deren Ausgang der Computer berechnet. Auf Wunsch dürfen Sie sich den Gefechtsverlauf als schlichte 3D-Sequenz anschauen, eingreifen können Sie nicht. Ab und zu tauchen die Götter Enais oder Bythos auf und stellen unkreative Aufgaben wie »Vernichte Volk X«. Mit den anderen Rassen dürfen Sie recht komplexe diplomatische Verhandlungen führen, die an Unlogik krankt. Einen von uns vorgeschlagenen Handelsvertrag wollten die Kristallwesen zum Beispiel nur gegen Zahlung von 36.000 Mineralien akzeptieren. Wir boten 570. »Uns scheint 250 ein guter Preis zu sein«, antworteten sie. Wir schlugen ein. **CS**

LOST EMPIRE: IMMORTALS

GENRE	Rundenstrategie	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Pollux Gamelabs / Paradox		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



Schläfrig im Weltraum

Christian Schmidt: Ich spiele seit 15 Jahren Weltraumspiele, ich kenne das Genre. Bei **Lost Empire** komme ich auf keinen grünen Zweig: Selbst bei aggressivster Expansion treffe ich bald auf Feindflotten, die meine Schiffchen wie Weltraumschrott zerquetschen. Dem voran geht ereignislose All-Siedelei, die sich über wachsende Zahlen und Balken abspielt – dröger Genre-Standard. Forschung und Raumschiffbau machen Spaß, der Rest verkommt zu einschläfernder Klick-Routine.



christian@gamestar.de

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4395

Win Vista 32 Bit
- läuft

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4692
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4693

Win Vista 32 Bit
- läuft


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

Abenteuer Literatur

Literatur als PC-Adventure? Kann funktionieren!

Gelungene Literatur-Versoftungen sind selten. Doch die Entwickler von **Treasure Island** haben (fast) alles richtig gemacht: Den passenden Stoff gewählt (**Die Schatzinsel**) und sich relativ eng an die Vorlage gehalten (Handlung, Hauptfiguren). Sind dabei aber nicht zwanghaft werktreu geblieben, sondern haben dem anderen Medium entsprechend die Story modifiziert (neue Charaktere, Rätselsituationen). Hoffentlich macht das Schule. Dann könnten wir uns in **Moby Dick** auf die wahnsinnige Jagd nach dem weißen Wal begeben oder als Robinson Crusoe fernab aller aufgesetzten **Lost-Mysterien** oder **So Blonde**-Blödeleien mit unserem Kumpel Freitag

spannende Abenteuer erleben. Oder all die Sci-Fi-Romane von Philip K. Dick nachspielen, das wäre ein Fest! Und wenn ich schon mal träume, dann träume ich mir die abgedrehten Welten eines Robert A. Wilson in das Spannungsfeld zwischen Monitor, Maus und meiner Phantasie. Von welchen Welten Ihrer Lieblingsbücher träumen Sie? Schicken Sie mir Ihre Wünsche für Literatur-Versoftungen an michael@gamestar.de.



Ein Beispiel für ein »Werk«, das wir auf **keinen Fall** als Spiel sehen wollen ...

MT

Abenteuer-Inhalt

Tests

Treasure Island	108
Lost	110
So Blonde	112
Kontrollbesuch: Two Worlds 1.7	114
Sam & Max: Chariot of the Dogs	117

GameStar-Abenteuer-Charts 05/2008

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)	87	9	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	Two Worlds	Zuxxez	Reality Pump	07/07 (83)	85	8	8	7	8	9	10	9	10	6	10	08/07: Patch, 05/08: Addon
8	Vampire 2	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
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	04/08	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	04/08	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**.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4522
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4523

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der berühmte Roman »Die Schatzinsel« von Robert L. Stevenson fasziniert als spannender Piraten-Schmöker – und ab sofort auch als stimmiges und motivierendes Adventure.

Treasure Island

S tets ein kniffliges Unterfangen: berühmte Klassiker der Weltliteratur zu versofen. Jeder dürfte das Original zumindest in den Grundzügen kennen, die Frage »Wie geht's mit der Handlung weiter?« entfällt, und somit auch

ein nicht geringer Teil der Spiel-motivation. Dem Entwickler Radon Labs (arbeitet aktuell am Rollenspiel-Schwergewicht **Drakensang**) ist mit **Treasure Island** allerdings ein kleiner Geniestreich gelungen. Die Geschichte um den jungen Jim Hawkins, der zufällig an die Schatzkarte des legendären Piratenkapitäns Flint gerät, hält sich eng an die Romanvorlage von Robert Louis Stevenson und bleibt trotzdem durch minimale Abweichungen und schön in die Handlung gewobene Rätsel bis zum Schluss spannend.

Klassiker außen & innen

So klassisch die Vorlage, so klassisch auch das Design von **Treasure Island**. In typischer Point-and-click-Manier rätseln Sie mit Jim durch sechs Kapitel bis zu Kapitän Flints Schatz. Mal wollen

dabei gefundene Gegenstände kombiniert und am richtigen Ort zum Einsatz gebracht werden, mal gilt es, Dialoge korrekt zu führen, um ans Ziel zu gelangen. Schön an allen Aufgaben: Des Rätsels Lösung beziehungsweise die dafür nötigen Zutaten finden Sie immer in der unmittelbaren Nähe, langwierige Latschereien entfallen. So plumpst Jim etwa auf der Insel in eine Grube, findet dort aber mit dem Trageriemen einer alten Ledertasche und einem nahe baumelnden Ast gleich das passende Material, um sich wieder zu befreien.

Hübsch auch, dass das Spiel Sie zuweilen darauf hinweist, wenn Sie in einem Bereich nicht sorgfältig genug gesucht haben. Auf dem von den Piraten übernommenen Schiff Hispaniola etwa untersuchen Sie die Kabine von Doktor Livesey. Finden Sie

dort die Schnupftabakdose nicht und wollen ohne sie auf Deck verschwinden, hindert das Spiel Sie am Verlassen der Kajüte. Die Schnupftabakdose ist nämlich essentiell wichtig für die anschließende dramatische Szene, in der es um Jims Leben geht.

Passendes Pi-Raten

Radon Labs hat es geschafft, die Rätsel und kleinen Änderungen so in die Handlung einzubauen, dass sie niemals aufgesetzt wirken, sondern mit der Vorlage verschmelzen. Jim muss im Gasthaus seiner Eltern die junge Antoinette vor den Piraten retten, später in Bristol für zwei zusätzliche Crew-Mitglieder sorgen, auf dem Schiff die plötzlich verschwundene Karte wieder auftreiben und auf der Insel nicht nur den wahnsinnigen Einsiedler Ben Gunn mit heißersehntem Käse versorgen, um an Informationen und ein Boot zu kommen, sondern vorher noch mit einem Ablenkungstrick aus der von Piraten belagerten Blockhütte entkommen. Dabei verliert das Spiel niemals den roten Faden aus den Augen, der direkt zu Flints Schatz führt.

Meer Spaß!

Obwohl Schenkelklopfer im Roman fehlen, hat sich Radon Labs nicht gescheut, ein paar Gags und

Hohoho!

Petra Schmitz Robert L. Stevensons Piratengeschichte liebe ich seit jüngster Kindheit. Umso froher bin ich, dass Radon Labs es geschafft hat, nicht nur die Stimmung der Buchvorlage größtenteils einzufangen, sondern auch die Rätsel so einzubauen, als seien sie schon immer fester Bestandteil der Jagd auf Flints Gold gewesen. Und das richtige Quäntchen Humor würzt mir die Seeluft auf der Reise zur Schatzinsel zusätzlich. Kurz: **Treasure Island** ist eine wirklich gelungene Romanumsetzung.



petra@gamestar.de



Kurz vor knapp:
Dr. Livesey,
Captain Smollett
und Friedens-
richter Trelawney
retten **Jim** und
Antoinette.



Um aus der belagerten Blockhütte zu entkommen, muss Jim einen **Ablenkungskanonenschlag** basteln.

scurrile Gestalten ins Spiel einzubauen. So kommentiert Jim etwa den Fund eines Metallreifens mit »Ein Ring, sie zu knechten ...« Und der abergläubische Matrose George Mary, der jammernd durch Bristol rennt, brennt ein kleines Slapstick-Feuerwerk ab.

Auch viele der durchweg gelungenen und erstklassig vertonten Dialoge reizen zum Grinsen. Wenn Antoinette etwa an Bord der Hispaniola gesteht, sie sei gar nicht ganz hinauf in die Takelage geklettert, sondern habe das nur behauptet, um Jim Mut

für einen akrobatischen Angeberakt zuzusprechen, zaubert das ein Lächeln aufs Spielergesicht.

Sehr treffend eingefangen wurde die zwiespältige Figur des Schiffkochs Long John Silver, der genau wie im Original einerseits ein gieriger Pirat ist und vor mehreren Morden nicht zurückschreckt, andererseits aber auch Respekt vor der Entschlusskraft des jungen Jim Hawkins zeigt.

Grafisch fischt das Adventure zuweilen im Trüben, sind doch gerade die Animationen sehr hölzern geraten. Und den Schatten-

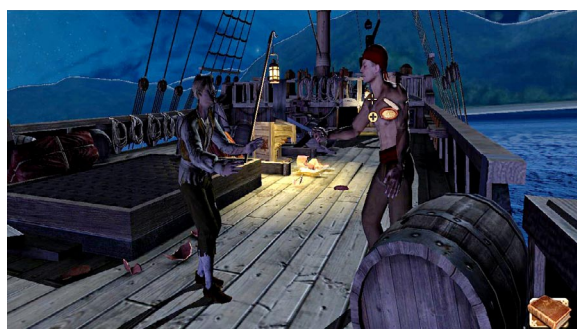


Radon Labs erfand mit **Antoinette** einen weiblichen Charakter. Jim ist in das Mädel verliebt.

wurf der Figuren hat man gleich ganz weggelassen. Trotzdem haben uns die Schauplätze durch ihren Detailreichtum gefallen. Die Spelunke in Bristol sieht aus, wie man sich eine Spelunke voll zwielichtiger Gestalten vorstellt, über die Straßen der Stadt wan-

ken Betrunkene, und an Deck der Hispaniola lagern Fässer, spannen sich Taue und stolzieren fiese Piraten. Das, die Geschichte und die stimmigen Rätsel machen **Treasure Island** zu dem, was es sein soll: ein gelungenes Piratenabenteuer! **PET**

Der Tod von Israel Hands



Im Original wird der Pirat **Israel Hands** von Jim erschossen, im Spiel pustet der Junge dem Widerling **Schnupftabak** ins Gesicht und lässt ihn so ins von Haien verseuchte Wasser fallen. Mit diesem Kniff sicherte Radon Labs die USK-Einstufung »ab 6 Jahren«.

TREASURE ISLAND

ADVENTURE

ENTWICKLER Radon Labs (Project Nomads, GS 11/02: 71 Punkte)
PUBLISHER HMH
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Euro-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 7.3.2008

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 HIGHEND-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,4 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,4 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 2,4 GB Festplatte

PROFIERT VON

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Sisyphus
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	+ schön gezeichnete Figuren + viele Details - Schatten fehlen - Animationen hölzern - schwarze Balken	6 / 10
SOUND	+ sehr gute deutsche Sprecher + stimmige Musik - wenige Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ reichlich Hinweise + hilfreiches Notizbuch - zuweilen sehr einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gut eingefangenes Piratenflair + Romanvorlage toll eingefangen + kribbelnde Abenteuer-Stimmung	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches Point-and-Click + Hotspot-Anzeige zuschaltbar - manchmal störrischer Held	8 / 10
UMFANG	+ sechs abwechslungsreiche Kapitel ... - ... mit wenig Rätseln - kurze Spielzeit	5 / 10
HANDLUNG	+ wie im Roman: spannende Schatzsuche + Abweichungen vom Original fügen sich schlüssig ein	10 / 10
RÄTSEL	+ stets nachvollziehbar + hübsche Abwechslung zwischen Kombinations- und Dialogrätseln - zuweilen zu einfach	7 / 10
DIALOGE	+ witzige Kommentare von Jim + optionale Gespräche vermitteln mehr Hintergrundgeschichte + Dialogrätsel	9 / 10
CHARAKTERE	+ Jim ist ein echter Sympathieträger + gut eingefangene Romanfiguren + Antoinette fügt sich gut in die Handlung ein	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Gelungenes Piraten-Abenteuer nah an der Vorlage

81

SPIELSPASS

Lost

Vier Jahre nach dem Start der TV-Serie kommt das Action-Adventure. Nur eine weitere öde Lizenz-Verwurstung? Den Design-Macken nach zu urteilen: Ja!

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4640
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4489

Win Vista 32 Bit
- läuft

Gerade wenn's so richtig spannend wird, bam! – ist der Spaß zu Ende, und man muss zwangsläufig auf die Fortsetzung warten. Während Unterbrecher der Handlung in Thriller-Serien wie **Lost** zum Konzept gehören, erreichen sie in **Lost: Via Domus**, dem offiziellen Spiel zum TV-Hit, genau das Gegenteil – Frust beim Spielen. Denn jedes Mal, wenn's gerade mal wieder so richtig spannend wird, nervt Ubisofts Action-Adventure mit einem Ladebalken. Dabei zählen die unfreiwilligen Pausen zwar zu den häufigsten, aber noch nicht mal zu den schlimmsten Übeln.

Abgestürzt

Die Handlung des Spiels setzt mit dem Beginn der ersten Staffel ein, also direkt nach dem Absturz des Oceanic-Flugs 815 auf einer mysteriösen Südseeinsel. Allerdings spielen Sie nicht eine der Serienfiguren wie Jack oder Kate, sondern schlüpfen in die Haut des für das **Lost**-Spiel erfundenen Foto-

graphen Elliot, der mit allen anderen auf dem Eiland abgestürzt ist. Schon die ersten Minuten ziehen Sie sehr gut ins Spiel: Sie wachen im Dschungel auf, stolpern durchs Dickicht und lassen sich von Walts Hund Vincent zur Unglücksstelle führen – spannend! Dann folgt die erste Ernüchterung: Die eigentlich akkurat nachgebaute Szenerie am Strand lässt das aus der Vorlage bekannte Chaos und Grauen schmerzlich vermissen. Vor Ort finden Sie statt panisch umherrennender Menschen nur Hurley, Jack, Claire und Locke, die zudem meist tatenlos im Sand hocken. Auch die unlogisch platzierten und als künstliche Levelbegrenzungen kratzen an der Atmosphäre. Apropos Atmosphäre: Zwarsprechen sämtlichen Charaktere mit ihren deutschen Synchronstimmen (Sie dürfen sogar jederzeit zur englischen oder drei weiteren Sprachversionen wechseln), allerdings sagen die Akteure ihre Texte derart lustlos auf, dass man meinen könnte,

man höre eine Supermarktdurchsage kurz vor Feierabend. Wenn Locke beispielsweise »Wir müssen alle um unser Überleben kämpfen« nuschelt, während hinter ihm das Flugzeugwrack qualmt, wirkt das schlicht lächerlich.

Aufgerappelt

Wir haben Sie im vorangegangenen Absatz bewusst mit unzähligen Namen aus der Serie überschüttet, denn das Spiel ist nur für Kenner der Vorlage geeignet – selbst **Lost**-Fans müssen die Folgen in- und auswendig kennen, um der Geschichte folgen zu können. Weder erklärt Ihnen das Programm etwas über die Hintergründe der Figuren, noch dringt besonders viel über das Geschehen der ersten drei Staffeln zu Elliot durch. Der hat sowieso eigene Probleme, denn durch den Absturz hat der Bursche sein Gedächtnis verloren. Das Problem dabei: Offenbar hat er während seines Urlaubs in Sydney ein für gewisse Leute unbequemes Foto

geschossen, und einer der Schurken ist mit Elliot auf der Insel abgestürzt. Die spannende Ausgangssituation verstärkt das Spiel mit **Lost**-typischen Rückblenden, in denen Sie ganz nach **Assassin's Creed**-Manier Elliots Vergangenheit erkunden, Hinweise sammeln und mit Personen sprechen. Um diese Erinnerungsabschnitte abzuschließen, gilt es jedoch, im richtigen Moment ein Foto zu schießen. Das ist leichter gesagt als getan, denn Sie müssen das Objektiv nicht nur ausrichten, sondern auch manuell scharfstellen und punktgenau zoomen, sonst quittiert Elliot das misslungene Bild mit »Das muss ich noch mal versuchen« – nervig!

Aufgezählt

Zwischen den Erinnerungsabschnitten erkunden Sie die hübsche und detaillierte, aber streng linear aufgebaute Insel. Dabei dürfen sich Fans über unzählige Originalschauplätze freuen. Beispielsweise suchen Sie im Cock-



Spannender Auftakt: In den ersten Minuten des Spiels erkunden Sie die akkurat nachgebaute **Absturzstelle**.



In den seltenen **Ballereien** fällt die dämliche Gegner-KI besonders auf. Ausweichen können die Burschen nicht.



Da es an Abwechslung fehlt, nerven die **Relais-Rätsel** mit der Zeit.



In den **Rückblenden** suchen Sie die Levels stets nach Hinweisen ab.



Im etwas leblosen **Camp der Gestrandeten** holen wir uns Aufträge und erfahren Stück für Stück mehr über Elliots Vergangenheit.

pit des Flugzeugs nach Elliots Kamera, stattdessen sich im gestrandeten Piratenschiff mit Dynamit aus, stromern durch das Camp der Überlebenden oder geben im Dharma-Bunker die unheilvolle Zahlenkombination in den Computer ein. Letzteres macht besonders Spaß, da Sie, bevor Sie Zugriff auf den Rechner haben, eine Reihe netter IQ-Tests meistern müssen. Welcher Buchstabe knüpft zum Beispiel an diese Letternfolge an: Y - X - C - V - ?

Allerdings ist den Designern nicht jedes Rätsel so gut gelungen. Viel Zeit werden Sie zum Beispiel an Schalttafeln verbringen, in die Sie unterschiedliche Sicherungen einbauen müssen, um eine bestimmte Strommenge durch die Kabel zu jagen. Die Knotelei macht anfangs noch viel Spaß, nervt mit der Zeit aber durch die mangelnde Abwechslung. Immerhin werden die Aufgaben zunehmend anspruchsvoller.

Aufgeregt

Die gelungene Atmosphäre und spannende Handlung zerstört das

Programm in regelmäßigen Abständen durch unnötige Design-Schnitzer. So bleibt Elliot immer wieder an kleinsten Hindernissen hängen oder dreht sich nach Dialogen plötzlich um 180 Grad – im dichten Dschungel der absolute Orientierungsskiller! Zudem dürfen Sie weder Zwischensequenzen abbrechen, noch frei speichern. Immerhin sind die Kontrollpunkte fair verteilt. Das größte Problem sind jedoch die zahlreichen, oft nicht vorhersehbaren Todesfallen. So stolpert Elliot in dunklen Höhlen gern mal in kleine Löcher oder jagt sich mit einer Sprengladung in die Luft, weil wir an einem Computer eine Zahl eingeben, die uns das Programm vorgeschlagen hat – man könnte meinen, die Entwickler haben ihr eigenes Spiel nicht gespielt.

Aufgedreht

Die größte Stärke des Spiels ist seine Technik. Die Grafikengine aus **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** erzeugt dicht bewachsene Dschungelareale, taucht diese in stimmungsvolles Licht und

lässt die Serienfiguren teils verblüffend echt aussehen. Die Töneffekte klingen gut ortbar aus den Surround-Lautsprechern, und Michael Giacchinis Originalmusik passt jederzeit hervorragend zum Geschehen. Die Steuerung geht sowohl mit einem Gamepad als

auch mit Maus und Tastatur sehr gut von der Hand, nur Elliots Inventar hätte etwas weniger fummelig ausfallen dürfen. Wenn Sie übrigens nicht auf des Rätsels Lösung mit der Buchstabenfolge gekommen sind: Werfen Sie mal einen Blick auf Ihre Tastatur. **DM**

Lost, äh... lustlos

Daniel Matschijewsky: Ich bin einer der größten Verehrer der TV-Serie. Doch selbst wenn ich die rosarote Fan-Brille aufsetze, werde ich mit dem Lost-Spiel nicht warm. Zu häufig verpasst mir das Programm eine virtuelle Ohrfeige – durch lieblose Missionen, ewig gleiche Rätsel und unnötige Design-Schnitzer. Klar freut es mich als Fan, die Serien-Schauplätze zu erkunden, mit meinen Lieblingsfiguren zu sprechen, die Handlung zu verfolgen. Aber selbst die beste Atmosphäre geht den Bach runter, wenn man an allen Ecken merkt, dass den Entwicklern die Begeisterung, das Herzblut gefehlt hat.



danielm@gamstar.de

LOST: VIA DOMUS

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (King Kong, GS 01/06: 81 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.2.2008
CA. PREIS 45 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	
2,4 GHz Intel XP 2200+ / AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3200+ / AMD 1,5 GB RAM 4,4 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6400+ / AMD 2,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte Gamepad	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	Surround-Sound, Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + teils detaillierte Figuren - ungelenke Animationen - manchmal schwammige Texturen	7 / 10
SOUND	+ sehr gute musikalische Untermalung + passende Soundeffekte + Originalsprecher ... - ... die ihre Texte lustlos sprechen	8 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + Rätsel-Niveau nimmt stetig zu + faire Speicherpunkte - teils unnachvollziehbare Tode	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Stimmung der Serie gut eingefangen + Originalschauplätze - unnötige Ladezeiten - Stolpersteine beim Spieldesign	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + nur wenige Tasten nötig - Kamera manchmal nicht optimal - Held bleibt oft hängen	8 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Extras (Artworks) - viel zu kurze Spielzeit - streng linear, kaum Wiederspielwert	5 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte um Elliot + Anspielungen auf die Serie - für Nichtkenner der Vorlage absolut ungeeignet	7 / 10
RÄTSEL	+ nette IQ-Aufgaben - Relais-Rätsel auf Dauer abwechslungsarm - lange Laufwege - nervige Foto-Aufträge	4 / 10
DIALOGUE	+ manchmal spannende Gespräche - keine Dialog-Alternativen - kaum Hinweise - teils unlogische Antworten	6 / 10
CHARAKTERE	+ fast alle Figuren der Serienvorlage vorhanden - auf Dauer unsympathischer Held	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Lizenzspiel mit vielen Macken. Nur für Fans!

67

SPIELPASS



DVD

- Video-Special

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 4448

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 4661

Win Vista 32 Bit

- läuft

So Blonde

Blond = blöd. Ohne Klischees wäre das Leben langweilig. Wie dieses Adventure, das sich der falschen Klischees bedient.

Was bieten sich da für hervorragende Möglichkeiten: immense Vielfalt an Dialogen! Unglaublich viel Raum für schmut-

zigen Witz und schmutzige Kommentare! Ein gigantisches Potenzial für hinreißend geschmacklosen Chauvinismus! Ja, all das könnte ein Spiel bieten, das erstens **So Blonde** heißt und zweitens eine äußerst gutaussehende Blondine in den Mittelpunkt des Geschehens rückt. Die Chance verstreicht ungenutzt: Das Adventure **So Blonde** ist brav. Richtig lieb. Genau wie die harmlose Hauptheldin mit dem bezeichnenden Namen Sunny.

Die 17-jährige plumpst – ungeschickt, ungeschickt – während einer Kreuzfahrt mitten in der Karibik vom Luxusdampfer. Mit nassen Haaren erwacht sie an einem traumhaften Strand, nur um festzustellen, dass der zu einer Insel ohne Hotel, Telefon und Designer-Shops gehört – für verwöhnte Großstadtgören also quasi die Hölle unter den Paradiesen.

Schwer von Begriff

Auf dem entlegenen Eiland ist die Zeit stehen geblieben: Piraten beherrschen das Bild, die Dublone ist Zahlungs- und Rum Hauptnahrungsmittel. Sunny versteht das nicht. Noch nach einem Drittel des Abenteuers wundert sie sich, dass ihre Kreditkarte nicht funktioniert und die Leute keinen elektrischen Strom haben. Doch darum geht es in **So Blonde** gar nicht. Worum es geht, wird das ganze Spiel lang nicht wirklich klar. Sunny ist weder versessen darauf, die Insel zu verlassen, noch den Oberbösewicht One-Eye zu erledigen. Sie sorgt sich stattdessen um die Einwohner, die sie glücklich zu machen versucht. Dabei gerät sie in diverse verzwickte Situationen – das war's aber auch. Einen Spannungsbogen gibt es genauso wenig wie eine nennenswerte Dramaturgie. Was den er-



Seltene Comicsequenzen erzählen die Handlung.

fahrenen Autor Steve Ince (**Baphomets Fluch**-Serie) geritten hat, eine so fade Geschichte zu schreiben, ist uns ein Rätsel.

Zu viel des Guten

Aber ein ausgewachsenes Abenteuer kann ja noch mit anderen Vorzügen punkten: Zum Beispiel mit vielen schicken Schauspielplätzen und kniffligen Aufgaben. Die vergessene Insel erforschen Sie mit

Karibik-Gähner

Knut Gollert: Aus diesem Spiel hätte ein Knaller werden können – das Zeug dazu hat die knackige Sunny jedenfalls. Doch die französischen Entwickler haben sich im Design vergriffen, Ex-Revolution-Schreiber Steve Ince in der Story. Es ermüdet ungemein, dass drei Viertel der Spielzeit für das Absuchen und Abklicken der Orte draufgehen. Das streckt nur künstlich die Spielzeit, denn erzählerisch ist die Blondinen-Story spindeldürr. Lediglich mit der hübschen Optik der Hintergründe und den gut gemachten Dialogen hält mich Sunny bei der Stange. Haha – na sehen Sie, da haben wir doch einen schlüpfrigen Kalauer! Wenn die nur auch im Spiel wären.



redaktion@gamestar.de

Minispiele: Eine Auswahl



Der heiße Fitness-Draht: Hier müssen Sie unter Zeitdruck das Labyrinth mit der Maus abfahren.



KariBeatMania: Sie müssen drei Tasten zur rechten Zeit drücken, damit der Sound stimmt.



Interaktives Brennholz-Häckseln mit dem hübsch pixeligen und nostalgisch-simplen **LCD-Spiel**.



Nur wer das klassische **Schieberätsel-Bild** richtig arrangiert, zieht den Eimer aus dem Brunnen.



Vor der Höhle des Löwen: Die Hintergründe sind hervorragend gezeichnet, die 3D-Charaktere dagegen etwas blass.



Die Hotspot-Anzeige in Aktion: Fast jedes Bild hat verwirrend viele anklickbare Stellen, die Sie allesamt abklicken müssen.



vertrauter Point-and-Klick-Steuerung. Dabei besucht Sunny unter anderem ein verschlafenes Piratennest, das obligatorische Urinwohner-Dorf und das Schiff einer arbeitslosen Seeräuberbande. Alle Orte sind hervorragend gezeichnet und stimmungsvoll in Szene gesetzt. Geht es jedoch an das Lösen von Rätseln, gerät Sunnys Odyssee ins Stocken. An einigen Stellen machen die Puzzles wirklich Freude, zumal die Aufgabenstellungen nie sonderlich schwer ausfallen. Allerdings fehlt es dem Spiel häufig an nachvollziehbarer Logik und vernünftigen Hinweisen auf die Lösungswege. Woher soll der Spieler wissen, dass er jemandem, der Papier und Stift wünscht, ein Elvis-Plakat bringen muss? Obwohl an diversen Orten gleichzeitig blattweise anklickbares Papier dekorativ vergammelt. Zudem müssen Sie viel Zeit dafür einplanen, die vollgestopften Orte gründlich zu untersuchen und mit den redseligen Bewohnern Gespräche zu führen.

Stimmige Stimmen

Ohne Wortwechsel läuft in **So Blonde** praktisch nichts; wie man

es Blondinen nachsagt, redet auch Sunny wie ein Wasserfall. Jeder Charakter, den Sie auf der Insel treffen, wird zugetextet. Überraschenderweise hat die 17-jährige aber einiges in der Birne, sodass Unterhaltungen informativ und manchmal sogar ganz lustig sind. Sunnys Schlagfertigkeit macht Spaß, wenn sie den Gesprächspartnern in Auswahl-dialogen Informationen aus der Nase zieht. Nicht ganz unschuldig am guten Eindruck sind die professionellen Sprecher. Sunny wird von der deutschen Hermine-Stimme aus den **Harry Potter**-Filmen gesprochen – die ist passend, wenn auch quietschig. Wer gut hinhört, der erkennt auch Doug und Carrie aus **King of Queens**.

Erfrischend und netterweise nicht zwingend zu lösen sind die zahlreichen Minispiele. Mal fordert Sie eine LCD-Daddelei, dann ein Geschicklichkeitsspiel à la »Heißer Draht« oder eine Action-Einlage beim Armdrücken. All das passt zwar nicht wirklich ins Spiel, lockert aber auf. Hübsch gelungen sind auch die zahllosen Anspielungen, die Sie auf der vergessenen Insel finden. Im Dschun-

gel gibt es zum Beispiel eine Metall-Luke, auf die die Ziffern 4, 8, 15, 16, 23 und 42 geschmiert sind – da mag wohl jemand **Lost**. In der Nähe des dunklen Unterschlupfs des Bösewicht One-Eye hängen Skelette, die andauern »Ni« rufen – Monty Python lässt grüßen. Und dass in der Bar ein

Gemälde des Piraten LeChuck mit flammendem Bart hängt, erinnert an Parallelen zur **Monkey Island**-Serie. Die Anspielung hätte sich das Spiel besser verkniffen: **So Blonde** wirkt zu keiner Zeit so frisch, spannend und charmant wie die alten Seeräuberien von LucasArts. **Knut Gollert / CS**

Klischeearme Karibik

Petra Schmitz: Was wir schon nach dem Spielen der Preview-Version wussten: So Blonde fehlt etwas, nämlich sinnvolle Hinweise auf so manche Rätsellösung. Dafür gibt es immerhin reichlich plapperige und oft sehr schöne und amüsante Dialoge. In denen vermisse ich im Gegensatz zum Kollegen Gollert nicht im Mindesten die schlüpfrigen Kalauer. Die gibt es, wenn auch selten. Und gerade das gefällt mir am Spiel – dass nämlich nicht jedes Klischee rund um gut gebaute Blondinen bis zum Letzten ausgereizt wird. Denn das wäre wirklich ermüdend!



petra@gamestar.de

SO BLONDE

ADVENTURE

ENTWICKLER Wizarbox (So Blonde ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Anaconda
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 14.3.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,6 GHz Intel XP 2000+ AMD	2,0 GHz Intel XP 2800+ AMD	2,8 GHz Intel A64 4000+ AMD	GeForce 6600 GT
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	GeForce 7600 GT
3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	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 KOPISCHUTZ ProtectDVD
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hervorragend gezeichnete 3D-Hintergründe + prima Charakterdesign - blasse 3D-Charaktere	7 / 10
SOUND	+ viele sehr gute Sprecher + unaufdringliche Karibik-Klänge ... - ... ohne Abwechslung	7 / 10
BALANCE	+ Hotspot-Anzeige - kein Aufgaben-Tagebuch - so gut wie keine Hinweise auf Rätsellösungen	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ kuschelige Karibik-Stimmung ... - ... die von der Story schlecht aufgefangen wird - zu brav und dadurch etwas fad	6 / 10
BEDIENUNG	+ eingängiges Point-and-Click + komfortabler Sprung zum Bildausgang - keine Direktreife auf der Karte	9 / 10
UMFANG	+ viele redselige Charaktere - künstlich in die Länge gezogen - nur eine Insel mit knapp 40 Schauplätzen	6 / 10
HANDLUNG	- lahme Geschichte ohne roten Faden - Blondinen-Klischees kaum ausgenutzt - zu viel Friede, Freude, Eierkuchen	5 / 10
CHARAKTERE	+ reichlich skurriles, gut gezeichnetes Inselvolk + knackige, schlagfertige Sunny ... - ... die kaum Sex-Appeal ausstrahlt	7 / 10
DIALOGE	+ viele, komplett vertonte Unterhaltungen + mitunter charmant witzig ... - ... manchmal aber auch flach und vorhersehbar	8 / 10
RÄTSEL	+ einige schöne Puzzles ... - ... werden von stumpfen Ausprobier-Rätseln erdrückt - nur nach Absuchen aller Hotspots lösbar	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Langgezogenes, allzu braves Blondinen-Lost.

63

SPIELSPASS

Two Worlds



Ein Addon inklusive Patch 1.7 beschert Besitzern von Two Worlds deutlich mehr Abwechslung. Die Entwickler haben sowohl am Multiplayermodus als auch am Hauptspiel gefeilt.

Wegen gewaltiger Monster wie diesem **Drachen** sollten Sie Level 20 überschritten haben, bevor Sie sich in die neuen Regionen wagen.

DVD
- Mini-Addon:
Tainted Blood

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3606
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3069

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die gute Nachricht: Es gibt etwas gratis! Der **Two Worlds**-Entwickler Reality Pump veröffentlicht fast ein Jahr nach Verkaufsstart des Titels das Mini-Addon **Tainted Blood**. Die noch bessere Nachricht: Sie finden die Erweiterung exklusiv auf unserer Heft-DVD. Den Ende letzten Jahres erschienenen Patch, der sich größtenteils dem Online-Part von **Two Worlds** widmet, nehmen wir in diesem Kontrollbesuch gleich auch noch unter die Lupe.

Mehr Aufgaben

Tainted Blood fügt insgesamt fünf neue Mehrspieler-Areale in **Two Worlds** ein. Die können Sie aber auch beruhigt alleine erkunden: Die Bereiche sind so ausge-

legt, dass sich der Schwierigkeitsgrad der Anzahl Ihrer Mitstreiter anpasst. Wichtig: Falls Sie ohne Hilfe losziehen wollen, sollten Sie Stufe 20 erreicht haben – eine Menge Heiltränke, eine dicke Rüstung und eine riesige Klinge oder eine Auswahl mächtiger Zauber (besser beides) sind auch nötig. Denn die Monster, auf die Sie treffen, haben es in sich. Spätestens die jeweiligen Endgegner lehren auch erfahrene Charaktere das Fürchten. Das zeigt, dass sich die Entwickler einige Gedanken zum Online-Teil gemacht haben. Denn ursprünglich gab es im Mehrspieler-Modus nur zufällige Aufgaben, in denen Sie entweder eine Horde Gegner töten oder bestimmte Gegenstände sammeln

mussten. Damit macht Reality Pump jetzt Schluss; in den neuen Arealen sind die Aufgaben verknüpft und erzählen dabei jeweils eine kurze Geschichte. Sprachausgabe für die neuen Texte gibt es allerdings nicht. Trotzdem ist es deutlich motivierender, auf ein bestimmtes Ziel hinzuarbeiten, als nur stumpf Erfahrung und Gegenstände zu sammeln.

Mehr Bösewichte

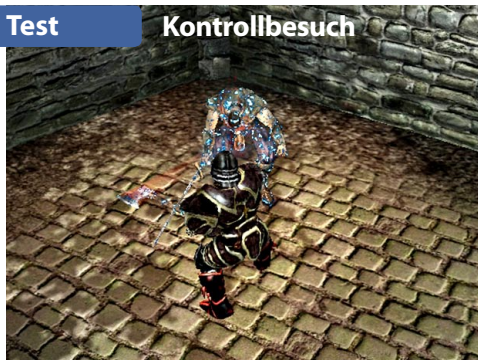
Nennen wir die Schurken, die Ihnen in **Tainted Blood** über den Weg laufen werden, beim Namen: Es lauern der grausame Nekromant Zaiks, der skrupellose Raubritter Rizmar Shern und gewaltige namenlose Drachen. In Gantora, dem ersten neuen Gebiet, bittet

Sie ein alter Mann um Ihre Hilfe. Ein Nekromant terrorisiert die Gegend, Sie sollen ihn ausschalten. Auf dem Weg zu ihm versperren Ihnen vier schwer bewachte Tore den Weg, deren jeweilige Wächter Sie vernichten müssen, um weiterzukommen. Hinter zwei der verschlossenen Portale befinden sich fairerweise kleine Städte, in denen Sie Ihre Beute verkaufen und sich neu ausrüsten können. Das letzte Tor wird von einer Unmenge kleinerer Drachen bewacht, und der Zauberer selbst umgibt sich mit einer Horde Golems, die im wahrsten Sinne der Worte harte Brocken sind.

Wenn Sie Zaiks besiegt haben, steht als nächstes Areal Anthor auf dem Programm. Dort treibt



Im Laufe einer der neuen Questreihen müssen Sie vier **schwerbewachte Tore** öffnen. Dann erst dürfen Sie dem von Golems umringten **Nekromanten Zaiks** gegenüberreten. Vorsicht: Seine Feuerbälle haben es in sich.



In den neuen Arenen können Sie Ihre Fähigkeiten überprüfen.



Der Raubritter Rizmar Shern ist gefährlicher, als er aussieht.



Wir sollen einen mystischen Steinkreis erforschen – er war von über 50 Gegnern bewacht, bevor wir mit unserer Axt gewütet haben.

der Raubritter Rizmar Shern sein Unwesen. Auch wenn der recht harmlos aussieht, ist er eine wirklich harte Nuss. Erstmals gibt es hier auch Pferde, die Ihnen mühsame Laufwege ersparen.

In Luctor, dem dritten Sektor, ist die Lage etwas komplizierter: Eine Grom-Sippe (Groms sind die Ork-Variante in **Two Worlds**) hat einen Steinkreis ausgegraben, der sich als mächtiges Artefakt eines dunklen Gottes entpuppt. Ihre Aufgabe ist es, mehr über den Kreis herauszufinden. Kein leichter Auftrag, da über 50 Groms das Heiligtum bewachen, die auch noch alle gleichzeitig angreifen. Während Sie den Spuren nachgehen, müssen Sie unter anderem auch eine Drachenschlund genannte Schlucht durchqueren – was da Schreckliches lauert, ist nicht schwer zu erraten.

Kommen wir zum Fragawald: Hier beginnt Ihr Abenteuer ganz unscheinbar. Sie sollen lediglich ein Holzfällerlager besuchen, in dem es seltsame Vorfälle gegeben hat. Im Laufe der Geschichte sammeln Sie immer mehr Informationen über eine rätselhafte Seuche, die Menschen dazu bringt, wie Wölfe zu heulen – klar, was es damit auf sich hat.

Um sich nach getaner Arbeit auszuruhen, können Sie die neue Stadt Tharnburg besuchen, die Sie wie ein normales Instanz-Gebiet betreten. Hier gibt es Händler und Lehrer aller Art, wie Sie es aus anderen Städten gewohnt sind. Um neuerlernte Fähigkeiten

jedoch auszuprobieren oder einfach zu prüfen, wie stark Ihr Avatar schon ist, können Sie jetzt die Arena aufsuchen, in der Ihnen unterschiedlich starke Computer-Krieger entgegentreten.

Mehr Spieler

Damit Sie die neuen Inhalte fehlerfrei genießen können, haben die Entwickler schon vor **Tainted Blood** mit dem Patch 1.6 an **Two Worlds** gefeilt. Im Multiplayer-Modus gibt es nun kaum noch störende Unterbrechungen durch Lags. Auch die Verbindung zu den geöffneten Partien funktionierte bei uns – im Gegensatz zu den früheren Versionen – immer reibungslos. Außerdem können Sie Ihren Mitstreitern keinen Schaden mehr zufügen. Das ist ein Segen für alle Nahkämpfer, weil diese oftmals von den Zaubern oder Pfeilen ihrer eigenen Kumpane ins Jenseits befördert wurden. Damit verschwindet auch der störende Fehler im Stufensystem, der Ihnen eine Menge Erfahrungspunkte bescherte, wenn Sie Ihre Mitspieler töteten – das führte dazu, dass einige Charaktere unglaublich schnell hohe Stufen erschummelten, indem sie sich vor einem Wiederbelebungsschrein immer wieder gegenseitig umbrachten. Wenn Sie in einer Gruppe losziehen, wird die Erfahrung nicht mehr gleichmäßig unter den Mitstreitern verteilt, sondern hängt davon ab, wie viel Schaden der jeweilige Spieler verursacht hat. All diese Verbesserungen be-

Endlich mehr Lust als Frust

Philipp Dubberke: Ich mag **Two Worlds**. Aber das war nicht immer so. Beim ersten Durchspielen, noch vor den Balance-Optimierungen, ging mir das Spiel gewaltig auf den Keks. Anfangs war es noch lustig, verdammt starke Gegenstände zu besitzen. Doch nachdem ich den vierten Drachen mit nur einer Pfeilsalve niedergestreckt hatte, war der Spaß dahin. Die Patches lösen diese Probleme. Ursprünglich hatte ich mich auch sehr gefreut, dass ein Solo-Rollenspiel als Bonus einen Mehrspielermodus mitbringt, jedoch wurden die zufälligen Aufgaben schnell langweilig. Dank **Tainted Blood** kann ich **Two Worlds** nun auch denen ans Herz legen, die einfach mal zwischendurch ein Rollenspiel ohne monatliche Gebühren online spielen wollen.



philipp@gamestar.de

lohen wir mit einer Aufwertung der Mehrspielernote von »Befriedigend« auf »Gut«. Zu einem »Sehr gut« hat es nicht gereicht, weil die alten Regionen immer noch aus wenig motivierenden Zufallsaufgaben bestehen.

Mehr Gleichgewicht

Reality Pump hat an der Balance gearbeitet und vor allem die höheren Stufenbereiche angepasst. Die Grenzen für maximalen Schaden und Rüstungswerte wurden nach oben erweitert, und hochstufige Gegner sind deutlich stärker geworden – so können Sie etwa die Angriffe eines Drachen nicht mehr unterbrechen. Um das Spiel ins Gleichgewicht zu bringen, dürfen Sie Gegenstände nicht mehr beliebig oft stapeln, und auch das Brauen von Tränken

unterliegt jetzt deutlich strengeren Regeln. Eine gute Nachricht für alle Pferdefreunde: Die Steuerung der Rösser wurde vollständig überarbeitet. Selbst Felsen und Geländekanten bringen Ihren Gaul jetzt nicht mehr zum Anhalten; wir sind im vollen Galopp durch einen Wald geprescht, ohne von einem Fehler gestoppt zu werden. Im Originaltest (GS 07/2007) kosteten vor allem die vielen kleinen Fehler **Two Worlds** Punkte in der Atmosphärewertung. Davon sind seit der damaligen Version die meisten getilgt; wir werten die Atmosphäre deshalb um einen Punkt auf. **PD**

TWO WORLDS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Reality Pump / Zuxeez
ERSCHIENEN	9.5.2007
ALTE WERTUNG	84 (GS 08/07)
NEUE WERTUNG	85 (GS 08/07)
MULTIPLAYER-NOTE	Befriedigend ▶ Gut
ATMOSPHÄRE	7 ▶ 8





Paradox: Durch eine Zeitreise treffen Sam und Max auf ihre Doppelgänger.

Finger weg von Zeitreisen!

Wobei, witzig sind sie schon ...

Sam & Max Chariots of the Dogs

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4647
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 2905

Win Vista 32 Bit
- läuft

Ein Ufo entführt Bosco, Sam und Max und verschleppt die drei ins All. An Bord befinden sich jedoch keine angriffslustigen Aliens, sondern ein skurriler Zeitreise-Fahrstuhl. Damit springen die beiden Polizisten in die 60er-Jahre und lösen prompt ein zeitliches Paradoxon aus. Denn als das Duo in der Vergangenheit einer Frau deren Nachwuchspläne ausredet, steht plötzlich Boscos Existenz auf dem Spiel – die Dame war seine zukünftige Mutter.

Um für die vierte **Sam & Max**-Episode **Chariots of the Dogs** nicht erneut altbekannte Orte zu recyceln, griffen die Entwickler zu einem witzigen Kniff und verteilten die komplette (nach wie vor sehr kompakte) Handlung auf mehrere Zeitepochen. So treffen Sie im Stinky's Diner der 80er-Jahre auf die jugendlichen Ausgaben von Sam und

Max oder durchforsten deren Büro im 22. Jahrhundert. Klar, dass zwischen den gewohnt großartigen (englischen) Dialogen jede Menge Zeitreisen-Witze fallen und Science-Fiction-Klassiker wie **Star Trek** oder **Terminator** ihr Fett weg bekommen. Fortgeschrittene Adventure-Spieler lösen die durchweg logischen Rätsel allerdings im Handumdrehen. Und selbst Max' Hinweise, deren Häufigkeit Sie wieder in fünf Stufen regulieren dürfen, sind lange nicht mehr so kryptisch wie bisher. Erst beim Finale rauchen auch bei Könnern die Köpfe. Trotzdem eine durchweg gelungene **Sam & Max**-Episode. **DM**

SAM & MAX: CHARIOTS O. T. DOGS

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



Zeitlos

Daniel Matschijewsky: Ich liebe Filme wie Zurück in die Zukunft und hatte allein schon deshalb sehr viel Spaß mit Chariots of the Dogs. Die unterschiedlichen Zeitreisen sind zudem nicht nur herrlich witzig, sondern lassen für einen Moment das Problem des Gebiet-Recyclings der bisherigen Episoden vergessen. Schade nur, dass mich die Rätsel kaum fordern und ich die coole Geschichte deshalb viel zu schnell durchgespielt habe. An der Balance muss Telltale weiter arbeiten.



danielm@gamestar.de



Heiko Klinge

weiß nach dem Racing-Manager-Debakel wieder, was er am Fussball Manager hat, und verzeiht jetzt sogar Wolfsburger Niederlagen.



Daniel Matschijewsky

vermisst in Die Sims 3 zwar Fußball und Autorennen, freut sich wegen der derzeitigen Sportflaute aber trotzdem drauf.

Sport

Schlampige Manager

Es gibt keine zweite Chance für den ersten Eindruck.

Ein kleiner Auszug aus der Änderungsliste für den jüngst angekündigten Patch zum **RTL Racing Team Manager**: Flaggen eingefügt, Unfälle implementiert, Wetteränderungen möglich. Der logische Umkehrschluss: All das fehlt in der Verkaufsversion! Entsprechend hart ist unser Urteil. Denn wir bewerten nun mal den Ist-Zustand, keine Besserungs-Beteuerungen. Es ist bereits das zweite Mal, dass ein Manager entscheidende Spielelemente verschlampt, um sie dann reumütig per Update nachzuliefern. Die Wertung für den **Handballmanager** von TGC haben wir im Rahmen unserer Patch-Tests mittlerweile um neun Punkte erhöht. Ähnliches

mag auch beim **Racing Team Manager** passieren. So oder so: Es ist zu spät! Wer einmal seine Kunden derart enttäuscht hat, wird das Vertrauen wohl nie vollständig zurückgewinnen können. Es wird Zeit, dass dies auch die Manager-Entwickler begreifen. **HK**



Doofe Idee: Erst helfen wollen, **wenns zu spät ist**.

Sport-Inhalt

Tests

RTL Racing Team Manager	122
18 Wheels of Steel: American Long Haul	124

GameStar-Sport-Charts 05/2008

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 Fun-Faktor statt KI
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	
4	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	85	5	10	8	9	10	10	7	9	7	10	
5	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07 (85)	84	8	8	10	7	9	8	7	9	8	10	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
8	Juiced 2	THQ	Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10	
9	Test Drive Unlimited	Atari	Eden Games	05/07 (83)	82	8	7	9	9	9	10	8	9	6	9	
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	
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.

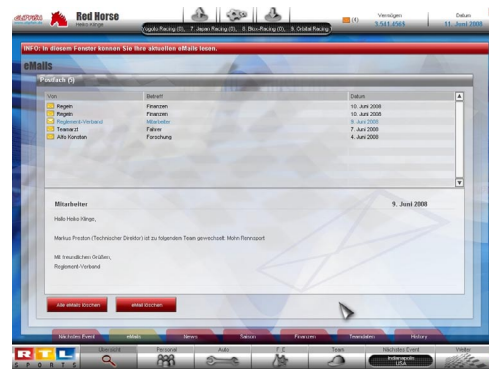
Abwertungen: Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.



Beim Fahrertraining gibt's nur vier verschiedene Übungseinheiten.



Keine Häuser, kein Tunnel, kein Meer: Das soll Monaco sein.



Leeres Postfach: Die Gedanken unserer Mitarbeiter spielen keine Rolle.

RTL Racing Team Manager

Bei einem erfolgreichen Formel-1-Team muss ein Rädchen ins andere greifen. Beim Formel-1-Manager von RTL greifen die Räder überall hin, nur nicht ineinander.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4656
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4657

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wir mögen den Mann, der da im Intro des **RTL Racing Team Managers** so lässig auf einem Reifenstapel hockt. Es ist Christian Danner, Ex-Rennfahrer und kompetenter Kommentator der Formel-1-Übertragungen von RTL. Er begrüßt uns freundlich und erzählt dann: »Zusammen mit den Teams von RTL Games und Comport Interactive habe ich viel Zeit damit verbracht, die Simulation so wirklichkeitsnah wie möglich zu gestalten und so Ihnen, der Fangemeinde, ein Maximum an Spielspaß zu bieten.« Das ist ein Wort! Wir starten motiviert in unsere erste Partie, müssen jedoch schon bald ernüchtert feststellen, dass unser Experte erheblich mehr verspricht, als er letztlich halten kann.

Aufgaben ohne Spielraum

Christian Danner beteuert im Intro: »Alle Facetten des modernen Rennsports werden im RTL Racing Team Manager beleuchtet.« Der erste Eindruck scheint ihm recht zu geben. In spröden, aber sauber strukturierten Menüs kümmern wir uns um die Zusammensetzung des Teams, das Training unserer Fahrer, Sponsoren-Verhandlungen, den Ausbau des Firmengeländes, Fan-Artikel, Entwicklung und Produktion unserer Autos sowie natürlich um die Strategien während des Rennens. Das Problem: Bei all diesen Aufgaben haben wir nur einen enttäuschend kleinen Handlungsspielraum. Zum Beispiel dürfen wir Sponsoren-Angebote entwe-

der annehmen oder ignorieren – spannende Verhandlungen sehen anders aus. Auf dem Firmengelände können wir gerade mal sechs Gebäude errichten. Und am schlimmsten: Die Fahrer haben nur lächerliche vier Charakterwerte (Startmanöver, Rennintelligenz, Regenfahrt und Fahrsicherheit), die wir trainieren können. Dazu klicken wir Woche für Woche die entsprechenden Übungseinheiten zusammen, über den Erfolg berichten dürre Zahlen.

Forschung ohne Verstand

Deutlich mehr Freiheit verspricht die Entwicklung und Produktion unserer Autos. Wir kaufen aerodynamische und mechanische Komponenten wie Frontflügel und

Lenksystem, können die Bauteile aber auch selbst erforschen und herstellen. Klingt spannend, der spielerische Anspruch geht jedoch gegen Null. So kostet der beste von 20 verfügbaren Motoren gerade mal rund zehn Prozent mehr als der schlechteste – für welches Modell werden wir uns wohl entscheiden? Eine Zustandsanzeige suggeriert uns dabei, dass wir die einzelnen Bauteile regelmäßig nachproduzieren und austauschen müssen. Aber warum sollten wir das tun, wenn ein Auto mit einem vollkommen abgenutzten Kühlsystem genauso schnell fährt wie eins mit einem nagelneuen?

Entlassungen ohne Konsequenzen

Christian Danner ermutigt uns: »Verhandeln Sie mit den Spitzenfahrern, und versuchen Sie, diese für sich zu gewinnen.« Versuchen, das klingt herausfordernd. Wir starten eine Partie mit dem schlechtesten Rennstall und schli-

Die traurigen Details eines Regenrennens in der Wüste: Auf der schematischen **Streckenkarte 1** verfolgen wir die Positionskämpfe. Die hässlichen **3D-Szenen 2** im Fenster haben so gut wie keine Aussagekraft. Die **Text-Kommentare 3** berichten ausschließlich über Positionswechsel, Boxenstopps und Fahrfehler. Im **Fahrerfenster 4** können wir den Einsatz erhöhen und die Boxenstrategie ändern.



Käfer im Tank

- In jeder Partie stürzte ab einem bestimmten Zeitpunkt das Spiel ab, sobald wir das Menü »Forschung/Mechanik« anklickten.
- Bei Rennen kam es häufig vor, dass die Auto-Quadrate aneinander hängen blieben. Die Beteiligten fuhren dann erheblich langsamer und überholten sich ständig gegenseitig.
- Bei der Motorforschung konnten wir trotz Dutzender Designer nie mehr als drei von fünf Sternen erreichen.
- Im Multiplayer-Modus erklärte das Programm unregelmäßig beiden Spielern, dass sie auf den jeweils anderen warten sollen. Die Partie ließ sich nicht fortführen.



Der **Autobaukasten**: Selbst mit abgenutzten Komponenten müssen wir keinen Unfall befürchten.

cken für die nächste Saison ein mittelmäßiges Angebot an einen WM-Favoriten – wir dürfen ohnehin nur Vertragsdauer und Gehalt festlegen. Unglaublich, aber wahr: Wenige Tage später haben wir die Zusage im Posteingang. Warum entscheidet sich ein Spitzenfahrer für einen Wechsel zu einem schlechteren Team, bei gleichen Konditionen? Was sagt sein aktueller Arbeitgeber dazu? Wie reagieren unsere Fahrer auf die neue Konkurrenz? Das Spiel schweigt sich beharrlich darüber aus. Unsere Mails berichten ausschließlich über Ergebnisse, Transfers und Finanzen. Es gibt weder Teamgespräche, noch Interaktion mit der Konkurrenz. Entsprechend haben wir stets das demotivierende Gefühl, nur mit Zahlen und nicht mit Menschen zu arbeiten.

Rennen ohne Realismus

Christian Danner versucht, uns zu beschwichtigen: »Das Wichtigste im Leben eines Teamchefs bleibt das Renngeschehen.« Okay, der Mann hat Recht – geben wir ihm noch eine Chance. Vor jeder Rennveranstaltung legen wir die Boxenstrategie sowie die Flügelein- stellung fest und kümmern uns um die Reifenwahl. Das war's – jedes **Need for Speed** liefert mehr Tuning-Optionen! Formel-1-Fans

stolpern zudem über viele ärgerliche Unstimmigkeiten. So können wir durchgehend mit weichen Reifen fahren (in der Formel 1 muss zumindest einmal pro Rennen der Gummi-Typ gewechselt werden). Und, schlimmer, die Benzinmenge im Tank hat keinerlei Auswirkung auf das Gewicht!

Während des Qualifyings geht das Glaubwürdigkeits-Debakel in die nächste Runde: Alle KI-Fahrer gehen gleichzeitig auf die Strecke und ignorieren die Boxengasse, Christian Danner und die Begleittexte berichten im Sekundentakt von Überholmanövern – die es im Qualifying eigentlich nicht gibt. Im Rennen selbst kommt dann doch noch ein wenig Spannung auf: Trotz der spartanischen Streckenkarte fiebern wir mit unseren Fahrerquadranten – eine clevere Boxenstrategie kann tatsächlich über Sieg oder Niederlage entscheiden. Aber auch hier entdecken wir in jedem Rennen neue Ungereimtheiten. Selbst mit gnadenlos abgenutzten Motoren erleben wir keinen einzigen Ausfall, in Monaco sehen wir in der optionalen und kargen 3D-Ansicht weder Gebäude noch den berühmten Tunnel, Flaggenregeln fehlen ebenso wie Durchfahrtsstrafen und Disqualifikationen. Und wie beim Rest des Spiels müssen wir fast vollständig ohne Analysen auskommen. We-

Totalschaden

Heiko Klinge: Nicht falsch verstehen: Auch ein einsteigerfreundlicher Manager kann viel Spaß machen. Aber je weniger Handlungsmöglichkeiten ich habe, desto mehr muss ich ihre Auswirkungen nachvollziehen können. Genau hier versagt der Racing Team Manager. Zu viel ist unglaubwürdig, unlogisch, unnötig oder gar fehlerhaft. Schade um das spannende Thema, aber mit dem echten Formel-1-Zirkus hat dieses Spiel ungefähr so viel zu tun wie Ralf Schumacher mit dem Weltmeistertitel.



heiko@gamestar.de



Auf dem **Firmengelände** dürfen Sie maximal sechs Gebäude errichten.

der die peinlichen 3D-Rennszenen noch der Kommentar von Christian Danner oder die Begleittexte erklären uns die Zeitabstände zur Konkurrenz – ein Boxenfunk oder gar Telemetriedaten fehlen. Herr Danner, den wir mittlerweile weitaus weniger mögen als am Anfang, hat

auch dazu den passenden Spruch parat: »Mit ein bisschen Glück stehen am Ende des Rennens Ihre beiden Fahrer ganz weit oben auf dem Siegerpodest.« Dummerweise wollten wir aber kein Glücksspiel, sondern einen gescheiterten Rennsport-Manager! **HK**

RTL RACING TEAM MANAGER

MANAGER

ENTWICKLER: Dextrax (Kino Mogul, GS 04/07: 44 Punkte)

PUBLISHER: RTL Games

SPRACHE: Deutsch

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 6.3.2008

CA. PREIS: 30 Euro

USK: ohne Altersb.

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHER-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD			2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD			
512 MB RAM			512 MB RAM			1,0 GB RAM			
380 MB Festplatte			380 MB Festplatte			380 MB Festplatte			

PROFIERT VON: –

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ: ProtectCD

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER): wie Solospiel (2)

SPIELTYPEN: DirectIP

DEDICATED SERVER: –

FAZIT: Weder Partieliste, noch Chat-Funktionen oder Zeitlimit. Vorsichtflücht.

SERVERSUCHE: –

MULTIPLAYER-SPASS: 2 Stunden

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung	Notiz
GRAFIK	4 / 10	+ klar strukturierte Menüs + weder Porträts noch Fotos von Fahrern - fürchterlich hässliche Rennszenen
SOUND	4 / 10	+ nette Kommentare von Christian Danner ... + ... die sich schnell wiederholen - dünner Motorensound - miese Musik
BALANCE	5 / 10	+ Teamwahl bestimmt Schwierigkeitsgrad - viel zu wenig Feedback - kaum Hilfstexte
ATMOSPHÄRE	3 / 10	- null Team-Dynamik - keine Lizenz - viele Regel-Unstimmigkeiten - ärgerliche Bugs
BEDIENUNG	7 / 10	+ viel Klartext, wenig Abkürzungen + logische Menüführung - Automatik arbeitet nur mäßig - viele Wartepausen
UMFANG	5 / 10	+ 18 Strecken + 20 Teams ... - ohne größere spielerische Unterschiede - unbrauchbarer Multiplayer-Modus
REALISMUS	4 / 10	+ stellenweise glaubwürdige Rennverläufe - keine Unfälle, Flaggen oder Strafen - absurdes Qualifying - viele Ungereimtheiten
KI	5 / 10	+ fährt mit unterschiedlichen Strategien - keine Interaktion im Managermodus - unerklärliche Leistungsschwankungen
MANAGEMENT	5 / 10	+ Fahrertraining, Forschung, Produktion und Tuning ... - aber alles nur mit wenigen Optionen - langweilige Verhandlungen
SPIELZÜGE	5 / 10	+ Austüfeln der Boxenstrategie - viel zu wenige Einflussmöglichkeiten auf die Rennfahrer - nur eine Tuning-Stellschraube

PREIS/LEISTUNG: Befriedigend SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

FAZIT: Beim Racing-Manager bleibt zu viel auf der Strecke.

47 SPIELSPASS



Mexikanische Gemütlichkeit: Wir befördern einen **Bagger** durch Chihuahua.

Der sechste Teil der Truck-Simulation
erweitert das Spielgebiet um Mexiko.

18 Wheels of Steel American Long Haul

Fünf Stunden: So viel Zeit benötigen Shooter-Experten, um **Call of Duty 4** durchzuspielen. Fünf Stunden: Das sind gerade mal zwei Langstreckenlieferungen im gigantischen Straßennetz der Truck-Simulation **18 Wheels of Steel: American Long Haul**. Sie befördern Baumaschinen von Miami nach El Paso oder Chemikalien von Toronto nach Monterrey – denn erstmals dürfen Sie neben Kanada und den USA auch Nord-Mexiko befahren. Das war's aber auch schon mit den Neuerungen. Die gleichen kargen Landschaften wie im Vorgänger **Haulin'**, der gleiche lizenzierte Fuhrpark, das gleiche realistische und damit gewöhnungsbedürftig träge Fahrverhalten. Immer noch fehlen motivierende Terminlieferungen, die Sie unter Zeitdruck setzen. Ein weiteres Mal wer-

den Sie schmerzlich ein Navigationssystem vermissen, sodass Sie ständig zwischen Cockpit und Straßenkarte wechseln müssen. Und nach wie vor spulen Sie stundenlang öde Auftragslieferungen ab, bevor Sie endlich das Kapital für ein eigenes Unternehmen beisammen haben. Erst dann nimmt **American Long Haul** deutlich an Fahrt auf: Sie kaufen neue Trucks und Tuningteile, stellen KI-Fahrer ein und verbessern mit erfolgreichen Lieferungen den Ruf Ihrer Firma. Echte Konkurrenz fehlt dabei allerdings, weshalb der Anspruch beim Wirtschaften ein wenig auf der Strecke bleibt. **HK**

DVD

- Test-Check

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 4645

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 4646

18 WOS: AMERICAN LONG HAUL

GENRE	Rennspiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	SCS / THQ		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut		



Wird langsam rostig

Heiko Klinge: Respekt, das sind schon fast EA-Sports-Verhältnisse: Kaum Verbesserungen, die gleiche Grafik, und das alles als neues Spiel verkauft. Sicher, Brummi-Fans bekommen erneut eine realistisch-gemütliche Simulation der Highway-Könige zum fairen Preis. Wer den Vorgänger **Haulin'** allerdings schon besitzt, kann **American Long Haul** ignorieren – zumal die Entwickler von SCS schon im Sommer 2008 mit dem **Euro Truck Simulator** nachlegen wollen und damit endlich auch die deutschen Straßen erschließen.



heiko@gamestar.de

Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 03/2008, 04/2008 und 05/2008

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU	1 C&C3: Kanes Rache	Strategie-Addon	EA Los Angeles / EA	05/08	85	16	v1.0	29,45 €	www.amazon.de
NEU	2 Assassin's Creed	Actionspiel	Ubisoft Montreal / Ubisoft	05/08	84	16	v1.0	43,95 €	www.amazon.de
	3 Silverfall: W. der Elemente	Rollenspiel	Monte Cristo / Flashpoint	04/08	84	16	v1.0	24,64 €	www.gamesolution.de
	4 Die Sims 2: Inselgeschichten	Aufbauspiel	Maxis / Electronic Arts	04/08	83	0	v1.0	28,45 €	www.amazon.de
UPDATE	5 Frontlines: Fuel of War	Ego-Shooter	Kaos / THQ	03/08	83	18	v1.01	43,64 €	www.atelco.de
UPDATE	6 Pirates of the Burning Sea	Online-Rollenspiel	Flying Lab / Deep Silver	04/08	82	12	v1.1.71.0	31,78 €	www.gamesolution.de
NEU	7 Treasure Island	Adventure	Radon Labs / HMH	05/08	81	6	v1.0	31,90 €	www.cyberport.de
	8 DoW Soulstorm	Strategie-Addon	Iron Lore / THQ	04/08	80	16	v1.0	22,95 €	www.amazon.de
NEU	9 Siedler 6: Reich des Ostens	Aufbauspiel-Addon	Blue Byte / Ubisoft	05/08	79	6	v1.0	21,24 €	www.primustronix.de
	10 Sam & Max: Moai better Blues	Adventure	Telltale Games / Gametap	03/08	79	–	v1.0	ca. 7€	www.gametap.com
NEU	11 Sam & Max Episode 4	Adventure	Telltale Games / Gametap	05/08	78	–	v1.0	ca. 7€	www.gametap.com
	12 Die Sims 2: Freizeitspaß	Aufbauspiel	Maxis / EA	04/08	76	0	v1.0	27,95 €	www.amazon.de
	13 Sam & Max Night o. t. r. Dead	Adventure	Telltale Games / Gametap	04/08	76	–	v1.0	ca. 7€	www.gametap.com
	14 Ski Challenge 08	Sportspiel	Greentube / Greentube	03/08	76	0	v1.0	kostenlos	www.skichallenge.orf.at
UPDATE	15 Penumbra: Black Plague	Adventure	Frictional / Paradox	04/08	75	16	v1.01	15,88 €	www.gamesolution.de
	16 Perry Rhodan	Adventure	3d-io / Koch	04/08	75	6	v1.0	31,78 €	www.gamesolution.de
NEU	17 Hired Guns: The Jagged Edge	Rundenstrategie	GFI / Peter Games	05/08	74	16	v1.0	32,08 €	www.mindfactory.de
	18 Savage 2	Online-Actionspiel	S2 Games	04/08	74	–	v1.33	ca. 20€	www.s2game.com
UPDATE	19 Imperium Romanum	Aufbauspiel	Haemimont / Kalypso	04/08	71	6	v#1	34,89 €	www.temeon.de
	20 Cleopatra	Adventure	Kheops / Rondomedia	04/08	70	12	v1.0	34,99 €	www.fairclick.de
NEU	21 Sins of a Solar Empire	Weltraum-Strategie	Ironclad / Stardock	05/08	69	–	v1.0	ca. 30€	www.sinsofsolaremire.com
	22 Sunrise the Game	Adventure	TML / Aerosoft	03/08	69	0	v1.0	31,95 €	www.amazon.de
NEU	23 The Golden Horde	Echtzeit-Strategie	World Forge / Jowood	05/08	68	12	v1.0	29,85 €	www.amazon.de
	24 PDC Championship Darts 08	Darts-Simulation	Oxygen Games / Dtp	03/08	68	0	v1.0	29,85 €	www.amazon.de
NEU	25 Lost	Action-Adventure	Ubisoft Montreal / Ubisoft	05/08	67	12	v1.0	44,95 €	www.amazon.de

Universe at War v1.2

DVD
- Universe at War
Patch 2

Highlights: Größeres Kamera-Sichtfeld, vier neue Schlachtfelder, Balancing-Optimierungen, mehr Leistung für Vista-Nutzer.

Was nützt die schönste Vogelperspektive in einem Echtzeit-Strategiespiel, wenn es sich beim Vogel um einen notorischen Tiefflieger handelt? In der Verkaufsversion von **Universe at War** ist die Schlachtfeld-Ansicht selbst in der minimalen Zoomstufe viel zu dicht am Geschehen, sodass Sie die Perspektive ständig nachjustieren müssen. Der zweite Patch macht endlich Schluss damit und erhöht die Kameraposition um satte 22 Prozent. Die Folge: eine bessere Schlachtfeldübersicht und deutlich weniger Scroll-Arbeit, was wir entsprechend mit einer Bedienungsaufwertung belohnen.

Die großzügige Blickfelderweiterung erhöht unter Windows XP ein wenig die Hardware-Anforderungen, bei minimaler Zoomstufe und maximalen Details läuft **Uni-**



Vergleich der Kamerahöhen: Die **minimale Zoomstufe** in der Verkaufsversion (links) und nach Installation von Patch 2 (rechts).

verse at War nun um rund zehn Prozent langsamer. Ganz anders schaut es bei Windows Vista aus: Das Spiel läuft hier nach dem Patch sogar um rund 20 Prozent flüssiger, weil die Entwickler die DirectX-10-Leistung massiv optimiert haben. Sämtliche Kampagnen- und Multiplayer-Schlachtfelder wurden zudem mit etwas feineren Texturen und einigen zusätzlichen Geländedetails aufgehübscht.

Neben den technischen Verbesserungen gibt's auch ein paar inhaltliche: Vier frische Karten erweitern das Schlachtfeld-Repertoire im Skirmish- und Multiplayer-Modus. Drei davon kennen Solo-Feldherren allerdings bereits aus der Kampagne, etwa die Invasion von Washington. Kom-

plett neu ist dagegen der Grand Canyon, in dessen weiten Schluchten sich bis zu acht Spieler duellieren dürfen. **HK**

UNIVERSE AT WAR V1.2

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER Petroglyph / Sega
PATCHGRÖSSE 30 MByte
ALTE WERTUNG **82** (GS 02/08)
NEUE WERTUNGEN
BALANCE 8 ▶ 9 (GS 03/08)
BEDienung 8 ▶ 9





Der neue **Cartoon-Shader** verpasst Gothic 3 ein Comic-Aussehen.

Gothic 3 v1.6

Highlights: Viele Kleinigkeiten verbessert, Cartoon-Optik eingefügt, Absturzursachen behoben.

Nach der Trennung von Piranha Bytes und Jowood war es fraglich, wie es mit dem Service rund um **Gothic 3** weitergehen würde. Ursprünglich hieß es, dass Piranha Bytes an einem Patch arbeite, der über ein GByte groß sei und das Kampfsystem grundlegend verändern solle. Doch dieses Projekt verschwand in der Versenkung. Stattdessen sprang die Fangemeinde ein und programmierte fünf Community-Patches, die weitere Verbesserungen für das von Fehlern geplagte Spiel bringen: Die Fans reparierten Dialoge oder fügten neue ein, korrigierten fehlerhafte Aufgaben, veränderten Gegenstände und passten Fähigkeiten an. Für das neueste Update erhielten die Fans nun offizielle Hilfe: Spellbound, die Macher des kommenden **Gothic 4**, haben am Patch 1.6 mitgearbeitet. Dabei sind 30 MByte mit einigen sinnvollen Veränderungen herausgekommen. Bei der Entwicklung herrschte Arbeitsteilung – die Community-Mitglieder kümmerten sich hauptsächlich um Spielinhalte, während die Profis am Quellcode arbeiteten und Speicher- und Leistungsprobleme angingen. Die neuen Entwickler haben die Speicherverwaltung umgekrempelt sowie drei Lecks gefunden und behoben. Das erhöht die Stabilität

des Spiels, führte aber auf unserem System nicht zu verkürzten Ladezeiten. Erfreulicherweise haben wir mit Version 1.6 kein einziges Mal den »Where is the Guru«-Fehler erlebt; auch Abstürze blieben aus. An der allgemeinen Leistung hat sich auf unserem Windows-XP-System nichts geändert, aber einige Spieler berichten, dass sie nach dem Patch eher Verschlechterungen als Verbesserungen erleben mussten. Die Spielwelt hingegen ist wieder etwas stimmiger geworden: So tragen etwa Sklavinnen keine Waffen und Schilde mehr, Gegner tauchen in jedem Fall wieder auf, nachdem sie eingefroren waren, und Truhen bleiben nicht mehr offen stehen, nachdem ein Charakter sie benutzt hat. Gute Nachrichten gibt es für alle Verwandlungsfreunde: Wenn Sie sich in ein Tier verzaubern, wird Ihr Erfahrungsniveau nun korrekt übernommen; Sie sind dadurch deutlich stärker. Außerdem wird die Erfahrung, die Sie in Tierform sammeln, nun auch korrekt gespeichert und bleibt nicht nach der Rückverwandlung verschwunden. Als kleinen Bonus haben die Programmierer noch einen neuen Grafikeffekt eingebaut, der dem Spiel auf Wunsch ein comicartiges Aussehen verleiht. **PD**

GOthic 3 V1.6

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Piranha Bytes / Jowood
PATCHGRÖSSE 29 MByte
TEST IN GS 11/06
KONTROLLBESUCH GS 03/07

Keine Wertungsänderung



Frontlines v1.01

Highlights: Multiplayer-Modus wird komfortabler, Hardware-Probleme behoben.

Zum Verkaufsstart haben die Kaos Studios mit dem Patch 1.01 mehrere kleine Mängel aus **Frontlines** entfernt: Im Multiplayer-Modus gibt es jetzt mehr Optionsmöglichkeiten, veraltete Server werden nicht mehr angezeigt,

und die Programmierer haben sowohl Absturzursachen als auch Grafikfehler ausgemerzt. **PD**

FRONTLINES: FUEL OF WAR V1.01

GENRE Taktik-Shooter
HERSTELLER Kaos Studios / THQ
PATCHGRÖSSE 14 MByte
TEST IN GS 03/08

Keine Wertungsänderung



Unreal Tournament 3 v1.01

Highlights: KI verbessert, Interface und Karten überarbeitet

Nach mehreren Testphasen ist der mit 234 MByte recht groß ausgefallene Patch für **Unreal Tournament 3** erschienen. Der Multiplayer-Shooter bekommt in der Version 1.2 einiges an Feinschliff: Die Entwickler Epic Games haben die Intelligenz der vom

Computer gesteuerten Mitspieler und Gegner, das Interface und einige Karten überarbeitet. **PD**

UNREAL TOURNAMENT 3 V1.2

GENRE Multiplayer-Shooter
HERSTELLER Epic Games / Midway
PATCHGRÖSSE 234 MByte
TEST IN GS 01/08

Keine Wertungsänderung



Patch-Ticker

- **World in Conflict:** Das neueste Software-Update hebt die Spielversion auf 1.007 und beseitigt unter anderem einen Fehler auf der Karte »do_Hometown«. Außerdem geht es mehreren kleineren Problemen im Mehrspieler-Part an den Kragen – falsche Anzeigen und Fehler in Clan-Spielen sind passé.
- **Sudden Strike 3:** Der Patch auf Version 1.31 behebt einige Fehler im Multiplayer-Modus, verbessert die künstliche Intelligenz und spendiert den Spielern eine neue Einzelspieler-Mission.
- **SunAge:** Der Flicker 1.08 fügt nicht nur einen Auto-Updater ins Echtzeit-Strategiespiel ein, sondern behebt auch einige kleinere Bugs und verbessert die Einheitenbalance.
- **Fifa 08:** Nach der letzten Wintertransferphase bringt das dritte Update alle Mannschaftskader auf den neuesten Stand.
- **Stranger:** Der Patch 1.2 bringt nicht nur die neue Multiplayer-Karte »Rivers of Kront« in den Strategie-Rollenspiel-Mix, sondern behebt auch noch einige Hardware-Probleme.
- **Imperium Romanum:** Die Simulation fordert bei manchen Spielern eine DVD, obwohl die schon im Laufwerk liegt – dieser Fehler gehört nach der Installation des ersten Patches der Vergangenheit an.
- **Fantasy Wars:** Das Strategiespiel hat schon einige Wochen auf dem Buckel. Erfreulich, dass der Entwickler mit dem ersten Patch noch ein paar Absturzursachen in Mehrspielerpartien entfernt.
- **Team Fortress 2:** Valve hat ein wenig an der Bedienung gefeilt, sodass sich SourceTV jetzt einfacher benutzen lässt. Außerdem haben die Entwickler eine Absturzursache behoben.
- **Penumbra: Black Plague:** Gleich zum Verkaufsstart wird das Horror-Adventure auf Version 1.01 gebracht. Jetzt können Sie sich gruseln, ohne dass Sie von Abstürzen geplagt werden. Wichtig: Der Patch ist nur für die CD-Version des Spiels gedacht – bei der Download-Version von Gamer's Gate funktioniert er nicht.
- **Loki:** Die Cyanide Studios bringen das Action-Rollenspiel auf Version 1.0.8.3. Damit beheben sie eine Absturzursache und fügen einen Cheatschutz ein, sodass schummelnde Spieler künftig aus der Rangliste ausgeschlossen werden.

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.
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.
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.
Combat Flight Simulator 3	Flugsimulation	74	12/02	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v3.1	Gute, aber alte Simulation. Zu teuer.
NEU Command & Conquer Saga	Echtzeit-Strategie	88	05/07	Electronic Arts	50 Euro	v1.09	Sammelbox der legendären Strategie-Serie.
Darkstar One	Weltraum-Action	85	07/06	Hammerpreis	10 Euro	v1.3	Umfangreiches Science-Fiction-Epos.
NEU Dawn of War: The Compl. Coll.	Echtzeit-Strategie	84	12/06	THQ	45 Euro	–	Das Bombast-Strategiespiel als Paket. (ab 21.3.)
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Taktik-Shooter	82	08/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.04	Im Anspruch schwankender Shooter. (ab 12.3.)
IL-2 Sturmovik 1946	Flugsimulation	70	02/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v4.09	Umfangreich, realistisch, extrem komplex.
Jade Empire	Rollenspiel	86	04/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Brillant erzähltes Asien-Rollenspiel.
NEU Medieval 2	Strategiespiel	89	12/06	Sega	20 Euro	v1.3	Hervorragender Runden-Echtzeit-Mix.
Prince of Persia Trilogie	Actionspiel	83	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	–	Alle drei Teile der guten Hüpfprinz-Serie.
Silent Hunter 4	Simulation	86	05/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.4	Spannendes Schiffeversenken im Pazifik.
Silverfall Gold	Action-Rollenspiel	82	–	Flashpoint	45 Euro	–	Origineller, aber sperriger Diablo-Klon samt Addon.
Spacebundle	Sammlung	64	–	CDV	30 Euro	–	Genesis Rising (gut) + Spaceforce: Rogue Univ. (mies).
Stalker	Ego-Shooter	89	04/08	THQ	25 Euro	v1.0005	Wunderbar stimmungsvoller Tschernobyl-Shooter.
Star Trek: Legacy	Actionspiel	62	02/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.2	Lieblose, fehlerhafte Enterprise-Action.
Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	81	03/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1.3280	Faszinierende XXL-Schlachten für Profis.
Titan Quest	Action-Rollenspiel	85	08/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.30r2	Motivierend-mythologischer Diablo-Klon.
NEU Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure	84	07/07	Eidos Premier Coll.	20 Euro	v1.0	Großartige Neuauflage des Action-Klassikers.
Virtua Tennis 3	Sportspiel	84	05/07	Sega	25 Euro	v1.01	Wunderschöner Tennisspaß.
Zoo Tycoon Complete	Aufbauspiel	69	–	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v2.0	Guter, technisch angestaubter Tierpark-Oldie.

Dawn of War The Complete Collection Tomb Raider Anniversary



Soulstorm: Die Adepta Sororitas setzen auf Feuer-Einheiten.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4630
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4631

Schwer vorzustellen, wie die Welt in rund 38.000 Jahren aussehen wird. Das **Warhammer**-Universum zeichnet allerdings ein düsteres Bild der fernen Zukunft: Als Kommandant bestimmen Sie das Schicksal der Space Marines – zumindest im Hauptspiel der Strategie-Reihe **Dawn of War**. Darin schicken Sie Ihre Einheiten gegen Orks, Eldar und Chaos Marines ins Feld. Die **Complete Collection** enthält aber

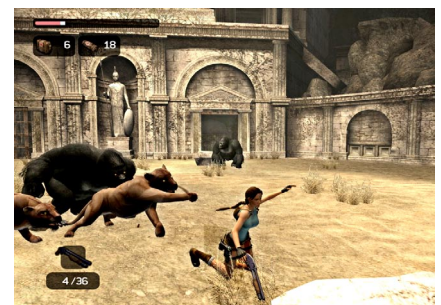
auch alle bisher veröffentlichten Addons. Neben **Winter Assault** und **Dark Crusade** also auch das soeben erschienene **Soulstorm** (Test in GS 04/08, 80 Punkte). Damit stehen insgesamt neun Völker des **Warhammer**-Universums für bombastische Schlachten bereit. Während die in **Winter Assault** noch durch eine Handlung zusammengehalten werden, wechseln sich in **Dark Crusade** und **Soulstorm** einzelne Echtzeit-Gefechte mit einem rundenbasierten Welteroberungs-Modus ab. Grafisch ist **Dawn of War** langsam überholt, die schicken Effekte können sich aber immer noch sehen lassen – so düster ist die Zukunft also doch nicht. **YCH**

DAWN OF WAR: COMPLETE COLL.

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER Iron Lore / THQ
VERSION v1.41
CA. PREIS 50 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Mehr als zehn Jahre nach ihrem ersten Grab-Ausflug durchlebt die bekannteste Spieleheldin der Geschichte ihr Ur-Abenteuer erneut – allerdings spielerisch stark modernisiert und in neuem Gewand. Als Basis für das Geburtstagsspiel **Tomb Raider Anniversary** dienen die Grafik und Steuerung aus **Legend**. Wie im Original von 1996 sucht Lara Croft ein außerirdisches Artefakt, das ihr bei der Suche nach ihrer Mutter helfen soll. Obwohl der Entwickler Crystal Dynamics sorgfältig mit der Vorlage umgeht, erlaubt er sich einige Neuerungen, die dem Spielablauf gut tun. So schwingt sich Lara etwa mit dem aus **Legend** bekannten magnetischen Greifhaken über Abgründe. Auch an die Levels selbst haben die Entwickler kräftig Hand angelegt, viele Räume sind nun komplexer und erfordern mehr Geschick. Sprungein-



Wie im Original muss Lara gegen wilde Tiere kämpfen.

lagen meistern Sie mit Frau Croft dank der gnädigeren Steuerung nun komfortabler. Kenner freuen sich über ein Wiedersehen mit dem 3D-Inventar, Vorkenntnisse aus dem Ur-**Tomb Raider** sind aber nicht zwingend nötig. **YCH**

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3635
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3869

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

GENRE Action-Adventure
HERSTELLER Crystal Dynamics / Eidos
VERSION v1.0
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9600
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



DVD
- Mod-Video

Überblick Aktuelle Mods

Gute Nachricht für alle Angriffsmuffel:
Hier dürfen Sie sich so richtig einigeln.

Command & Conquer 3 Tower Defense

DVD-XL
- Tower Defense v1
(C&C 3)

Vom Tower-Defense-Spielprinzip gibt es mittlerweile zig Ableger; die entsprechende Modifikation für **Warcraft 3** zog selbst eingefleischte Strategiefans in ihren Bann. Jetzt gibt es eine solche Mod auch für **Command and Conquer 3**. Sie starten mit etwas Geld, mit dem Sie sich Ihre ersten einfachen Verteidigungstürme kaufen. Sie haben 20 Sekunden Zeit, bis die ersten Infanteristen an Ihren Türmen vorbeimarschieren – mit dem Ziel, ans andere Ende der Karte zu gelangen. Die Truppen greifen Ihre Verteidigungsanlagen nicht an, aber jeder Gegner, der die Zielzone erreicht, kostet Sie eines Ihrer

30 Leben. Sind alle Leben verbraucht, ist das Spiel vorbei.

Taktische Verteidigung

Spätestens, wenn die ersten gepanzerten Fahrzeuge auftauchen, sind kleine MG-Türme nicht mehr effektiv genug. Entsprechend größere Anlagen bezahlen Sie mit dem Geld, das Sie für aufgehaltene Einheiten und erfolgreich gemeisterte Gegnerwellen bekommen. Hier kommt die Taktik ins Spiel: Jeder Gegnertyp ist anders gepanzert. Sie müssen mit Waffen kontern, die effektiv gegen entsprechende Panzerung sind. Zusätzlich können Sie noch Sende-



Die Schlachten sind trotz vieler Gegner immer noch **übersichtlich**.

masten errichten, die den Gegner verlangsamen oder Ihre Waffen verstärken. Nur mit einer passenden Kombination verschiedener Abwehrsysteme lassen sich die schier unendlichen Massen aufhalten. Wichtig: Um

die Mod aufzuspielen, müssen Sie Patch 1.09 installiert haben. **PD**

TOWER DEFENSE

TYP	Mod für Command & Conquer 3	GRÖSSE	1,0 MB
VERSION	Beta 1		
URL	www.thundermods.net	Quicklink:	4635
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Alles erledigt? Dank neuer Aufgaben und Gegenstände geht es noch weiter!

Gothic 3 Questpaket

DVD
- Questpaket v2.0
(Gothic 3)

Trotz widriger Umstände gibt es sehr viele Spieler, die **Gothic 3** auf mindestens einem Weg durchgespielt haben. Es hat schließlich auch schon gut ein-

einhalb Jahren auf dem Buckel. Damit Sie mit frischer Motivation nochmals losziehen können, haben sich Fans daran gemacht, die Spielwelt mit neuen Inhalten zu



Unsere frisch beschworene **Armee der Finsternis** setzt einem Ork gehörig zu.

füllen. Wenn Sie gerade erst anfangen, **Gothic 3** zu spielen, ist die Modifikation für Sie genauso interessant, weil sie das gesamte Hauptspiel erweitert – und Sie so wie ein neues Spiel beginnen müssen, um die Änderungen nutzen zu können. Das **Questpaket** ist eine Sammlung von 59 neuen Aufgaben in Myrtana, Nordmar und Varant, die insgesamt über 2.500 neue Dialogzeilen für 73 Charaktere und den Helden beinhalten. Allerdings gibt es (noch) keine Sprachausgabe, Sie müssen also unbedingt die Untertitel einschalten. Das Team sucht derzeit Sprecher. Wenn Sie immer schon einmal einer Computerspielfigur Ihre Stimme leihen wollten – hier ist die Chance. Melden sie sich einfach über **Quicklink: 4638** bei den Entwicklern.

Geheime Schätze

Nicht nur neuer Text hat seinen Weg in die Modifikation gefunden. Die Truppe hat auch einige neue Gegenstände ausgegr-

ben, die zwar schon ins Spiel eingebaut, aber nicht für Spieler verfügbar waren. Jetzt können Sie sich mit dem Ritterschild verteidigen, sich selbst mit der Krone Myrtanas schmücken oder mit dem finsternen Hörnerhelm Eindruck schinden. Vollständig neu sind hingegen einige Quest-Gegenstände, Waffen, Trophäen und auch Tränke. Außerdem ist jetzt der noch fehlende Druidenstein erreichbar, der Ihnen die Verwandlung in einen Waran ermöglicht, und der aus **Gothic 2** bekannte Zauber »Armee der Finsternis« sorgt wieder für Angst und Schrecken. Um die Übersicht über **Gothic 3**-Patches und -Modifikationen zu behalten, empfehlen wir ein Programm namens **Gothic 3 Community Updater** **Quicklink: 4639**. Das **Questpaket** arbeitet nur mit Spielversion 1.6. **PD**

QUESTPAKET

TYP	Quest-Mod für Gothic 3	GRÖSSE	3,0 MB
VERSION	2.0		
URL	keine eigene Website	Quicklink:	4636
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Untote schwanken durch die Gänge und stecken Normalsterbliche an: Redaktionsschluss bei GameStar? Fast.

Half-Life 2 Zombie Panic

Als wir begeistert und zombie-ähnlich aus der Präsentation des Koop-Shooters **Left 4 Dead** wanken, fällt uns spontan nur eine Kleinigkeit ein, die wir uns noch für das Spiel gewünscht hätten: einen Modus, in dem die Überlebenden, die getötet werden, als Zombies wiederauferstehen. So eine Mehrspieler-Variante gab es bereits in **Alien versus Predator 2** und machte dort einen Heidenspaß. In **Left 4 Dead** wird diese Spielart voraussichtlich fehlen, in **Zombie Panic** für **Half-Life 2** gibt's die aber schon heute. Die Mod funktioniert so: Zu Beginn einer Runde wählt einer der Spieler die Rolle des Oberzombies – oder wird gegebenenfalls per Zufallsgenerator dazu bestimmt. Dieser erste Untote tritt alleine gegen die menschlichen Spieler an, die mit je einer Taschenlampe, einer Pistole und einer Nahkampfwaffe (Baseballschläger, Kochtopf oder auch Computertastatur) durch die dunklen Gänge der bislang 13 Karten irren: verwüstete Innenstädte, einsame Landhäuser und dergleichen. Der erste Zombie versucht

nun, einen der Übelerbenden zu erlegen, indem er ihn mit seinen Pranken zusammenschlägt. Das ist anfangs gar nicht so leicht, denn clevere Überlebende laufen in Grüppchen herum und geben sich gegenseitig Deckung.

Schneeballsystem

Allerdings enthält jede Pistole zu Beginn nur sehr wenige Patronen, der Zombie hingegen kann immer wieder ins Spiel einsteigen. Und wie steter Tropfen den Stein höhlt, so erbeutet der Untote früher oder später seinen ersten Überlebenden. Der wechselt nun die Seite und wird als Zombie wiedergeboren. Jetzt gehen zwei Monster auf die Jagd, und die Seuche breitet sich aus. Apropos: Mit ein bisschen Glück kann eine Zombieattacke sein Opfer infizieren. Der Erkrankte mutiert dann nach einer Weile automatisch zum Menschenfresser – eine böse Überraschung für die Überlebenden. Die können sich zwar an Engstellen verschanzen, etwa auf dem Dach einer Tankstelle oder hinter dem Altar einer Kirche, doch da geht ihnen schnell die



Dank **Zombievision** erspähen die Untoten ihre rot leuchtenden Opfer auch im Dunkeln.



Auch das noch: Ein Überlebender hat **Feuer** gefangen, während er Zombies abwehrt.

Munition aus. Sie müssen also ständig in Bewegung bleiben, um bessere Waffen oder Erste-Hilfe-Päckchen zu suchen. Doch je mehr Ausrüstung die Überlebenden mit sich herumtragen, desto langsamer werden sie auch – leichte Beute für die Zombies, die sich zwar nur mit schnellem Schrittempo bewegen, aber auch für kurze Strecken einen mäßigen Sprint hinlegen können.

Mitfahrgesellschaft

Die Siegesbedingungen für die Zombies sind recht simpel: Erledigt alle Menschen. Die Überlebenden haben es da schwerer. Die müssen so lange Untote niederstrecken, bis deren Wiedereinstiegspunkte verbraucht sind. Das ist uns bei **Zombie Panic** allerdings nie geglückt: Entweder haben die Verdammten verdammt viele Leben, oder aber wir waren nicht gut genug. Mehr Glück hatten wir auf einer Karte, in der die Überlebenden ein konkretes Ziel vor Augen haben: die

Flucht mit einer U-Bahn. Dazu müssen die Menschen nacheinander mehrere Aufgaben erfüllen: in Abschnitt A ein Tor öffnen, in Abschnitt B einen Generator anschalten und so weiter, bis der Zug schließlich fahrbereit ist. Anschließend flüchten sich alle Überlebenden innerhalb eines Zeitlimits in die U-Bahn, um zu gewinnen. Hier wird **Zombie Panic** richtig spannend, auch wenn die Mod an einigen Stellen noch unfertig wirkt. Die Kollisionsabfrage bei den Nahkampfattacken ist ein wenig ungenau, und die Sprints der Zombies sind ziemlich lahm – wir hätten uns einen Sprungangriff wie in **Alien versus Predator 2** oder eben **Left 4 Dead** gewünscht. Bis das im Herbst erscheint, können Sie sich jedoch mit **Zombie Panic** jetzt schon in Stimmung bringen. **FAB**



Zu den beiden Menschen-Spielfiguren (Rocker und Polizist) gibt es passende **Zombiemodelle**.

ZOMBIE PANIC

TYP	Zombie-Mod für Half-Life 2		
VERSION	1.21b	GRÖSSE	770 MB
URL	www.zombiepanic.org		
DESIGN		Quicklink:	4629
UMFANG			
SPASS			

Einmal Dschungel und zurück für 500 Euro

Grafikqualität und Hardware-Hunger gehen oft Hand in Hand: Das wohl prominenteste Beispiel ist Crysis. Wir zeigen Ihnen, wie Sie den Action-Meilenstein auf aktueller Hardware für nur 500 Euro ruckelfrei spielen.



Der GameStar-500-Euro-Crysis-PC

Durch sorgfältige Auswahl der Komponenten stellen Sie ein schnelles und günstiges System auf die Beine.



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Duo E4500 Boxed	100 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P31 Neo-F	60 €
Arbeitsspeicher	
Corsair DDR2-800 2,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte PCI Express	
Point of View Geforce 9600GT	150 €
Soundkarte	
Onboard	0 €
Festplatte	
Seagate 7.200 250 GByte SATA	45 €
DVD-Brenner	
Sony AD7200A/S	35 €
Gehäuse	
Sharkoon Revenge Eco. inkl. 430 Watt	65 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	500 €

Prozessor: Günstig, aber gut – die 4000er-Serie der Core-2-Duo-Prozessoren bietet viel Leistung für wenig Geld, nur der kleinere Zwischenspeicher unterscheidet sie von den teureren Modellen mit gleicher Taktfrequenz. Mit 2,2 GHz taktet der E4500 etwas schneller als ein Core 2 Duo E6420 (2,13 GHz), kostet aber 50 Euro weniger.

Mainboard: Die passende Basis für den Core 2 Duo E4500 bietet das 60 Euro günstige Mainboard P31 Neo-F von MSI. Neben vier Speicherbänken bietet das Brett drei PCI- und einen PCI-Express-Steckplatz – genügend Platz für Erweiterungen, auch aktuelle Vierkernprozessoren sind kein Problem. Für den Klang sorgt ein Onboard-Chip.

Arbeitsspeicher: 2,0 GByte sind mittlerweile Standard, auch in günstigen Rechnern. Wir wählen preiswerte Module namhafter Hersteller, hier entscheiden wir uns für ein schnelles DDR2-800-Doppelpack von Corsair.

Grafikkarte: Für genügend Pixelleistung sorgt der Preis-Leistungs-Tipp aus unserem Grafikkarten-Schwerpunkt der letzten Ausgabe: die Geforce 9600GT von Point of View.

Soundkarte: Wegen des kleinen Budgets verzichten wir auf eine Soundkarte, die gesparten 30 Euro investieren wir in eine schnellere Grafikkarte – das bringt mehr Leistung.

Festplatte: Dank sinkender Speicherpreise müssen Sie auch in einem günstigen PC auf nichts verzichten, 250 GByte bieten selbst großen Spielesammlungen genügend Platz.

DVD-Brenner: Wem dennoch der Speicherplatz ausgeht, archiviert die Daten mit einem DVD-Brenner. Wir entscheiden uns wegen des niedrigen Preises, des hohen Schreib-Tempos und der guten Brennqualität für den Sony AD7200A/S.

Gehäuse und Netzteil: Mit schlichter Optik und einem 430 Watt starken Netzteil überzeugt uns das Sharkoon Revenge Eco. Wem das spartanische Design nicht gefällt, findet auch andere preiswerte Gehäuse mit Netzteil.

Crysis: Grafikeinstellungen optimieren

Grundlegende Einstellungen nehmen Sie im Spiel direkt vor, doch erst die Konfigurationsdateien erlauben eine optimale Anpassung.

Bildschirmauflösung

Bei vielen Spielern steht ein 17- oder 19-Zoll-Flachbildschirm auf dem Schreibtisch. Die Standard-Auflösung dieser Monitore beträgt 1280x1024, daher nutzen wir diese auch als Ausgangspunkt für unsere Tipps. Reduzieren Sie die Auflösung auf 1024x768 Pixel, läuft **Crysis** bis zu 25 Prozent schneller. Bei einigen TFT-Displays kann dies aber zu einem Verlust an Bildqualität führen.

Mit unserem 500-Euro-PC spielen Sie **Crysis** in hohen Details na-

hezu immer ruckelfrei – nur die Eislevels drücken die Leistung teils unter die 25-fps-Grenze. Trotz der 33,7 fps, den wir mit dem eingebauten Benchmark »Benchmark_GPU.bat« erreichen, stockte das Spiel in den Eislevels. Um auch diese Abschnitte problemlos spielen zu können, müssen Sie die Konfigurationsdateien des Spiels manipulieren. Unsere Tipps zeigen Ihnen, wo es sich lohnt, Hand anzulegen – immerhin können Sie in **Crysis** über 1.600 Details verändern!

Neue Datei erstellen

Damit Sie nicht alle Konfigurationsdateien einzeln durchgehen müssen, legen Sie eine neue Datei im Hauptverzeichnis des

Spiels an (zum Beispiel unter »E:\Crysis«) und nennen sie »autoexec.cfg«. Größter Vorteil dieser Methode: Sie verändern keine Spieldateien, bei Fehlern können Sie die erstellte »autoexec.cfg« also problemlos wieder löschen.

Grafikeinstellungen festlegen

Öffnen Sie nun die Datei »autoexec.cfg« mit dem Windows-Editor; Sie finden ihn im Startmenü unter »Start/Programme/Zubehör«.

Damit das Spiel mit hohen Grafikeinstellungen startet, fügen Sie folgende Zeile in die Datei ein: `sys_spec_Full=3`

Aber Achtung: Selbst wenn Sie nun im Spielmenü Optionen

verändern und speichern, nutzt **Crysis** bei jedem Spielstart immer die von Ihnen eingestellten Details in der »autoexec.cfg«.

Bewegungsunschärfe

Der übertriebene Einsatz von Bewegungsunschärfe zieht die Performance nach unten. Vor allem in Multiplayer-Schlachten stört er mehr, als er nutzt. Mit der Zeile `r_MotionBlur=0` verschwimmt das Umfeld bei schnellen Bewegungen nicht mehr, und **Crysis** läuft spürbar flotter.

`cl_hitblur=0`
`cl_hitshake=0`

Damit verhindern Sie, dass Ihr Sichtfeld bei Treffern schwankt

oder verschwimmt. Alle anderen Unschärfe-Effekte, wie beispielsweise bei schnellen Drehungen, bleiben erhalten.

Tiefenunschärfe

Unser Auge sieht nahe Objekte unscharf, wenn es sich auf weit entfernte Details konzentriert. Viele Spiele versuchen diesen Effekt nachzuahmen, meist mit wenig Erfolg. Auch **Crysis** simuliert Tiefenunschärfe, dabei verschwimmt beispielsweise beim



Schicke **Leuchteffekte** kosten Leistung – wir zeigen, wie Sie sie abschalten.

Zielen über Kimme und Korn die nahe Umgebung. Dies mag zwar realistisch sein, kann aber auch störend wirken. Wer diesen Effekt loswerden will, gibt folgende Zeile in die »autoexec.cfg« ein:

```
r_DepthOfField=0
```

Die Leistung erhöht sich dadurch nur während wilder Schießereien, bei denen Sie die Zielfunktion Ihres Gewehres nutzen.

Leuchteffekte

Sonnenlicht, das Palmblätter überstrahlt oder den Spieler bei plötzlichen Helligkeitswechseln blendet – alles das ist Werk von Lichteffekten, in **Crysis** »Glow« genannt. Die schicke Beleuchtung trägt viel zur dichten Atmosphäre des Spiels bei. Stört Sie der Blendeffekt, deaktivieren Sie ihn, indem Sie in die Datei folgende Zeile eingeben:

```
r_Glow=0
```

So läuft **Crysis** auf unserem System bis zu zwei fps schneller.

Plastischere Texturen

Detaillierte Boden- und Felsstrukturen erschafft das sogenannte Parallax Occlusion Mapping – mit dieser Technik wirken Oberflächen deutlich realistischer, da man auch kleine Unebenheiten und Schatten sieht. Normalerweise aktiviert **Crysis** diese Funktion erst auf maximalen Details unter Windows Vista. Um auch unter Windows XP oder mit verringerten Details in den Genuss der realistischen Oberflächen zu kommen, ergänzen Sie die Konfigurationsdatei um die Zeile:

```
r_UsePOM=1
```

Zwar bremsen die schickeren Oberflächen Ihr System leicht aus, dafür wirkt die Landschaft in **Crysis** deutlich realistischer.



Parallax Occlusion Mapping lässt Texturen deutlich echter aussehen (links aktiviert).

Fehlerquellen ausschließen

Zwar entdeckt **Crysis** meist automatisch, ob sich mehrere Grafikkarten in Ihrem System befinden, das funktioniert laut einigen Spielern aber nicht immer einwandfrei. Da wir kein Multi-GPU-System einsetzen und um eine Fehldiagnose auszuschließen, ergänzen Sie die »autoexec.cfg« um folgende Zeile:

```
r_MultiGPU=0
```

Windows für Spiele optimieren

Wer von Anfang an kleine Tricks für Windows beachtet, wird mit einem flotten und weniger anfälligen Betriebssystem belohnt.

Aktuelle Treiber

Warum? Neue Treiber merzen Fehlern aus und verhelfen dem System oft zu mehr Stabilität und Leistung. Neben der Grafikkarte sollten Sie auch die Treiber für Chipsatz und (falls vorhanden) Soundkarte aktualisieren.

Wie? Viele Hardware-Hersteller legen ihren Produkten Programme bei, die auf Wunsch selbstständig die Treiber aktualisieren. Haben Sie diese Hilfestellung nicht, sorgt ein Besuch der Webseite des Herstellers für Abhilfe, hier finden Sie immer die neuesten Treiberversionen.

Überflüssige Programme entfernen

Warum? Deinstallieren Sie ungenutzte Programme. Das spart nicht nur Festplattenplatz, sondern das Betriebssystem wird

auch nicht mehr durch eventuell laufende Hintergrunddienste unnötig ausgebremst.

Wie? Windows XP listet alle installierten Programme unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software« auf (Vista führt die Liste unter »Start/Systemsteuerung/Programme und Funktionen«). Entfernen Sie nun alle Programme, die Sie nicht mehr benötigen; Windows-Patches und Treiber sollten Sie unangetastet lassen. Zusätzlich Speicherplatz räumt das Windows-Tool »Clean Manager« frei. Sie starten es über »Start/Ausführen« mit dem Befehl »cleanmgr.exe«. Im folgenden Fenster wählen Sie nun die Festplatte aus und setzen überall dort einen Haken, wo Sie Speicherplatz freigeben wollen. Unter »Weitere Optionen« können Sie alte Wiederherstellungspunkte des Betriebssystems gefahrlos löschen.

Festplatte defragmentieren

Warum? Festplatten, die schon lange im Dienst sind, fragmentieren mit der Zeit. Das bedeutet, dass zusammengehörige Datenblöcke nicht mehr unmittelbar nebeneinander gespeichert sind. Dadurch muss der Lesekopf der Festplatte erst mühsam alle benötigten Daten finden und zusammensetzen – das kostet Zeit. Um diese aufwendige Suche zu

minimieren, sollten Sie öfter Ordnung in das Datenchaos bringen.

Wie? Sie finden das Windows-eigene Tool bei Windows XP unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Verwaltung/Computerverwaltung/Defragmentierung«. Nutzen Sie Vista, geben Sie einfach »defrag« in die Suchleiste des Startmenüs ein. Aber Achtung: Je nach Größe der Festplatte kann das Neuordnen der Daten mehrere Stunden dauern.

Indizierung abschalten

Warum? Windows überwacht das Dateisystem, um Daten schneller zu finden. Wenn Sie nur selten die Suchfunktion nutzen, sollten Sie diese Indizierung abschalten.

Wie? Öffnen Sie den Arbeitsplatz, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das jeweilige Laufwerk. Im folgenden Menü drücken Sie auf »Eigenschaften« und entfernen im Karteireiter »Allgemein« den Haken bei »Laufwerk für schnelle Dateisuche indizieren«.

Auslagerungsdatei verschieben

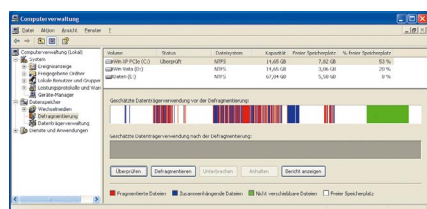
Warum? Geht dem Betriebssystem der Arbeitsspeicher aus, verschiebt es häufig gebrauchte Daten in die Auslagerungsdatei. Normalerweise verwaltet Windows die Größe der Datei automatisch. Das bremsst die Leistung, daher sollten Sie einen fixen Wert

setzen. Werkeln in Ihrem PC mehrere Festplatten, sollten Sie zudem die Auslagerungsdatei auf eine Platte verschieben, die nicht das Betriebssystem beherbergt.

Wie? Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsplatz und dann auf »Eigenschaften«. Im Reiter »Erweitert« klicken Sie im Menüpunkt »Systemleistung« auf »Einstellungen« und dann auf »Erweitert«. Per Mausklick auf »Ändern« öffnet sich ein neues Fenster. Dort können Sie für jedes Laufwerk und jede Partition eine Auslagerungsdatei anlegen. Setzen Sie nun bei Ihrem Systemlaufwerk die Größe auf 0, und legen Sie auf der zweiten Festplatte die Größe auf das anderthalbfache Ihres Arbeitsspeichers fest (haben Sie also 2,0 GByte RAM, geben Sie als Anfangs- und Maximalgröße 3072 an).

Fazit

Mit unserer sorgfältig ausgesuchten 500-Euro-Hardware, einer geschickten **Crysis**-Konfiguration und Windows-Optimierungen läuft der Edel-Shooter auch mit hohen Details fast immer ruckelfrei. Unter Windows XP steigerten wir die Leistung von durchschnittlich 33,1 auf 37,2 Bilder pro Sekunde – ein Plus von zehn Prozent. Im DirectX-10-Modus unter Vista erzielten wir statt 29 fps vor den Modifikationen immerhin 32,9 fps. **HW**



Sieht das Diagramm des Windows-Defragmentierungstools bei Ihnen so aus, sollten Sie das Programm loslegen lassen.

Leserbriefe

Erotik raus

Danke an die Leser!

❖ Ich möchte mich herzlich bei euren engagierten Lesern bedanken, die gemeinsam mit euch die Erotikwerbung aus GameStar verbannen konnten! Sie war in eurem Magazin, das vermutlich einen großen Anteil jugendlicher Leser hat, völlig fehlplatziert und störte offensichtlich auch genügend erwachsene Leser. Ihr habt hier außerdem ein sehr schönes Beispiel geliefert, dass Kunden sehr wohl Macht besitzen und etwas verändern können, wenn sie nur oft und laut genug Protest einlegen. *Benjamin Stiefelmaier*

Lobenswerte Haltung

❖ Als freier Redakteur eines Online-Magazins weiß ich, dass die gedruckten Medien in letzter Zeit zunehmend unter Kostendruck geraten. Gerade aus diesem Grund finde ich eure überdachte Haltung zur Erotikwerbung umso lobenswerter. Dafür bin ich auch bereit, 31 Cent mehr im Monat zu bezahlen, und freue mich schon auf die nächste Ausgabe! *Daniel Frick (Schweiz)*

Qualität entscheidet

❖ Die Preiserhöhung ist meiner Meinung nach kein Grund, den



Virtual Battlespace: »Warum wurde die Simulation nur am Rande erwähnt?«

Kopf in den Sand zu stecken. Solange die Qualität der Zeitschrift und der Kontakt zu den Lesern stimmen, bin ich gerne bereit, mehr Geld zu bezahlen. Und ihr habt mit der Abschaffung der umstrittenen Erotikwerbung erst kürzlich wieder bewiesen, was euch die Meinung und Kritik der Lesergemeinschaft wert sind. *Thomas Schirmer*

Die Reise mit den Söhnen

Diskussion mit den Eltern

❖ Der Artikel »Die Reise mit den Söhnen« in Ausgabe 03/08 von Matthias Horx hat mich beeindruckt. Ich habe meine Eltern diesen Artikel lesen lassen. Sie denken auch, dass ich viel zu viel World of Warcraft spiele, und sie glauben, dass man dadurch keine Freunde mehr hat und dass durch das Spiel alles schlechter wird. Nachdem sie den Artikel gelesen hatten, haben wir darüber diskutiert, und am Ende war WoW für meine Eltern gar nicht mehr so schrecklich. Sie sehen mir mittlerweile gerne mal beim Spielen zu und finden es lustig, dass mein Tauren-Druide sich in seine ganzen Gestalten verwandeln kann. Vielen Dank, dass ihr diesen Artikel abgedruckt habt, und ein großes Lob an euer tolles Magazin. *Benedikt Krebs (13)*

❖ Gern geschehen! Wir wünschen uns, dass quer durch alle

Gesellschaftsschichten viel mehr über Computerspiele gesprochen, diskutiert und auch gestritten wird. Diskussionen anzustoßen und aufzuklären ist unsere Aufgabe – umso schöner, wenn das zu solchen Ergebnissen führt! *Michael Trier*

Krieg spielen

Nicht angemessen gewürdigt

❖ Ich musste mich beim Durchlesen eures Reports »Krieg spielen« doch sehr wundern, dass die Simulationen Virtual Battlespace (VBS) und VBS 2 nur am Rande erwähnt wurden, obwohl sie zu den wichtigsten Trainings-Simulationen des US-Militärs, der neuseeländischen, britischen und auch der kanadischen Streitkräfte gehören. *Till Breuer*

❖ In unserem Report ging es um Spiele, die jedermann im Laden



kaufen kann, und die auch vom Militär (teils in angepasster Form) verwendet werden. Dass viele Armeen darüber hinaus für sie produzierte, hochspezielle und nicht frei verkäufliche Trainingssoftware wie Virtual Battlespace benutzen, hat mit unserem Thema nur am Rande zu tun. Wir erwähnten Virtual Battlespace, weil es auf der Technologie des Spiels Operation Flashpoint basiert. *Rene Heuser*

Prügelspiele

Auch für den PC?

❖ Ich finde es sehr schade, dass es für den PC so gut wie keine Beat'em-ups gibt, da offenbar kein Entwickler glaubt, dass sich das lohnen könnte. Ich wollte euch deshalb fragen: Was kann man dafür tun, dass Serientitel wie Soul Calibur oder Tekken für den PC umgesetzt werden? *Johannes Sautter*

❖ Prügelspiele sind auf dem PC ein totes Genre, und selbst auf den Konsolen gelten Soul Calibur & Co längst nicht mehr als große Zugpferde. Immerhin: Es gibt eine kleine Hoffnung für Beat'em-up-Fans. Bei Capcom entsteht derzeit Street Fighter 4, die Fortsetzung der bekanntesten (und für viele besten) Prügelserie. Cap-



Möglicherweise erscheint das Prügelspiel **Street Fighter 4** von Capcom auch für den PC.



GameStar 4/08: »Ihr habt ein sehr schönes Beispiel geliefert, dass Kunden sehr wohl Macht besitzen und etwas verändern können.«



Mafia: »Wenn ich fassungslos vor dem Rechner sitze, dann hat das Spiel etwas Besonderes geschafft.«

com hat in letzter Zeit zahlreiche seiner Konsolenspiele für den PC umgesetzt, etwa Resident Evil 4, Devil May Cry oder Lost Planet. Eine PC-Konvertierung von Street Fighter 4 ist bislang nicht dementiert.

Christian Schmidt

Bitte aufhören!

Die schlimmsten Enden

❖ Mit eurem Artikel »Bitte aufhören!« habt ihr einen Punkt angesprochen, der mich persönlich sehr bewegt. Auch wenn ich über schwache Anfänge noch locker hinwegsehen kann, regen mich schlechte Enden maßlos auf. Wo zu investiere ich 20 Stunden meiner kostbaren Zeit in ein Spiel, das mir mit jeder Stunde wegen seiner Welt, seinen Charakteren usw. immer mehr ans Herz wächst, nur um dann entweder ein sehr kryptisches Ende oder einen »Kauf das Addon!«-Abschluss zu

erleben? Die schlimmste Art von Enden habt ihr in eurem Artikel noch vergessen: Die Enden von Spielen, die als Trilogie ausgelegt sind, aber nie eine werden, da das Spiel von den meisten Leuten unterschätzt wird. Ich nenne einfach mal Beyond Good and Evil und XIII. Beide Enden schreien nach einer Fortsetzung, die ja auch geplant war, die aber nie erschienen ist, da kaum jemand die Genialität des Spiels erkannte.

Michael Gößwein

Mafia war überwältigend

❖ Ein Ende habe ich in eurem Report schmerzlich vermisst, nämlich das von Mafia. Als der Protagonist Tommy am Schluss die Quittung für sein Leben als Mafioso bekommt, für ein Leben, dem er sich am Anfang des Spiels verweigerte, war ich in meinen Reaktionen unschlüssig. Wie soll ich nur damit zurechtkommen, dass

der Mann, den ich durch die Höhen und Tiefen der Mafia gesteuert habe, erschossen wird? Der Mann, mit dem ich mich im Spielverlauf immer mehr identifizieren musste? Wenn ich so fassungslos vor dem Rechner sitze, dann hat das Spiel etwas Besonderes geschafft: Es hat mich in seinen Bann gezogen. Nicht allein die Grafik des Spiels war ausschlaggebend, sondern eine Geschichte, die mich und viele andere Spieler auch von Anfang bis Ende absolut überwältigt hat.

Sebastian Drehmel

Ohrfeige für Ursula

Sind wir so beschränkt?

❖ Ich bin genauso froh wie Gunnar, dass Ursula von der Leyens neuer Entwurf des Jugendschutzgesetzes erst einmal von den Ausschüssen des Bundesrats gestoppt wurde. Ich halte es für völlig inakzeptabel, dass der Staat



Spore: »Wirtschaftssimulationen und gewaltfreie Spielkonzepte sind im PC-Bereich zu Randprodukten verkommen.«

Fehler!

Das Orkantief Emma hat Ende Februar in Deutschland Millionenschäden angerichtet. Eine der direkten Sturmfolgen: Fehler in dieser GameStar-Ausgabe! Wir bitten um verständnisvolle Hinweise an brief@gamestar.de. Die untenstehenden Fehler stammen dagegen aus der vergangenen GameStar; Ursache war hier das Hochwasser in Peru.

Test: Imperium Romanum

Katastrophal: Das schwäbische Tief »Daniel« wütet im Strategie-Teil, hinterlässt eine Spur des Chaos' im Test zu Imperium Romanum. GameStar-Genießer Alexander Regner meldet, der »liebe Herr Matschijewsky« (A. Regner) behaupte im Artikel, die Stadt Pompeji sei im Jahr 79 v. Chr. vom Vesuv zerstört worden. »Das war allerdings glatte 158 Jahre später, nämlich 79 n. Chr.« Kennt Daniel etwa den Unterschied zwischen »v« und »n« nicht? »v« steht natürlich für »valsch«, »n« dagegen für »nicht valsch« – das hätte man als Hobbyrömer durchaus wissen können, wenn man nicht seit Neuestem, für die Ewigkeit konserviert, unter mehreren Tonnen Asche (GameStar-Raucher) liegen würde.

Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro

Desaströs: Orkanhese »Hendrik« bricht über den Hardware-Teil herein, legt zahlreiche Regeln der Logik lahm und macht viele Menschen wo nicht obdach-, so zumindest ratlos. Im Grafikkarten-Vergleich schreibt Herr Weins im Kasten zu World of Warcraft, »die deutlich günstigere Radeon HD 3450« sei im Vergleich mit einer HD 3650 »überfordert« – im zugehörigen Leistungsdiagramm liegt die Karte aber über der Konkurrentin, wie unser aufmerksamer Leser Mario Maul meldet. Schuld ist ein Farbendreher bei der Beschriftung. Ihm eine Rechenschwäche zu unterstellen, sei dagegen »einfach nur valsch«, trompetet Technik-Guru Weins noch im hastigen Kofferpacken; in den Schweißperlen auf seiner Stirn spiegelt sich indessen bereits der herantrampelnde Mathematik-Mob.

Hardware: Einkaufsführer

Unglücklich: Die Verwirrfront »Daniel« erschüttert weite Teile des Hardware-Teils, vor allem im Einkaufsführer herrschen dramatische Zustände. In der Zusammenfassung der 1.500-Euro-PCs fabuliert Daniel Visarius von »optimaler Spieleleistung dank zweier Grafikkarten«. Christian Hintze wundert sich: In der Liste darüber steht nur eine. Die zweite fehlt schlicht in der Aufzählung, obwohl der Gesamtpreis stimmt. Das sei »ein ganz normaler Vorgang«, wiegelt der Hardware-Impressario ab. Er zum Beispiel bestelle bei McDonalds immer zwei Cheeseburger, bekomme aber nur einen, »aber zum doppelten Preis, fair ist fair.« Gut gebrüllt, Löwe! Da kann auch Hendrik Weins keinen Fehler erkennen, Daniel Matschijewsky hält zustimmend die zum V gespreizten Finger hoch: »vabelhaft«.

volljährige Bürger darin bevormunden möchte, was sie am Computer spielen dürfen.

Allerdings habe ich auch den Eindruck bekommen, dass ein paar von den konservativen Damen und Herren gar nicht sooo Unrecht haben. Wenn man sich die Liste der Erscheinungstermine in eurer aktuellen Ausgabe anschaut, kann man die Spiele, in denen es nicht darum geht, irgendwas kaputtzumachen oder irgendwelche Gegner zu killen, locker an zwei Händen abzählen, wenn nicht gar an nur einer Hand. Da frage ich mich doch: Wieso sind PC-Spieler bloß so fasziniert

von Gewalt und Zerstörung? Sind wir wirklich geistig so schrecklich beschränkt!? Wirtschaftssimulationen und sonstige gewaltfreie Spielkonzepte sind im PC-Bereich (abgesehen von wenigen Renn- und Sportspielen) eher zu Randprodukten verkommen. Gewaltfreie Spiele-Spaß wird fast komplett den Konsolen überlassen, allen voran der Nintendo Wii. Traurig finde ich das. Da freu ich mich doch schon riesig über ein innovatives Spiel wie Spore, indem man zumindest streckenweise auch mal ohne Kämpfe vorankommen kann.

Benjamin Wagener

Physikberechnung

Nicht mit der Grafikkarte!

Ich habe den Kommentar von Florian Klein zur Übernahme von Ageia durch Nvidia gelesen und bin nahezu einer Meinung mit ihm. Allerdings ist es mir nicht egal, ob meine Grafikkarte oder mein Prozessor die Physik berechnet. Es ist Unsinn, die ohnehin extrem beanspruchte Grafikkarte noch zusätzlich zu belasten, indem man sie zur Physikberechnung zweckentfremdet. Die Grafikkarte ist die mit Abstand teuerste Komponente im PC, sie altert am schnellsten und ist

meist voll ausgelastet. Der Prozessor hingegen hat mit aktuell bis zu vier Kernen Leistungsreserven en masse.

Es ist nicht gerade konsumentenfreundlich, wenn ein normaler Gelegenheitszocker mit seinem Media-Markt-PC vom Spielen abgehalten wird, weil sein PC trotz ordentlichem Prozessor vor sich hinstottert. Das wird durch die zusätzliche Belastung der Grafikkarte nicht besser werden. Ich bitte Nvidia inständig, sich mit Intel oder AMD kurzzuschließen und die Grafikkarte bei der Berechnung der Physik außen vor zu lassen. Ansonsten dürfte die Gemein-

GAMESTAR INTERAKTIV

»GameStar: Das Spiel«

Es scheint, als ob GameStar-Redakteure auch als Spielehelden eine passable Figur machen – zumindest glauben das viele talentierte Künstler, die uns seit der letzten Ausgabe eifrig ihre Cover-

Entwürfe für ein GameStar-Spiel geschickt haben. Die gelungensten Einsendungen präsentieren wir Ihnen hier und belohnen sie mit einem Preis. Vielen Dank an alle Teilnehmer!

YCH



- 1 »S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of GameStar« Florian Schneider
- 2 »Dani & Chris: Dead Reds« Viktor van Wetten
- 3 »GameStarMan« Simon Retzmann
- 4 »SpeedStar« Marcel Plaga
- 5 »Grand Theft Auto: GameStar« Tobias Alef
- 6 »GameStar-Tycoon« Christoph Peters



Die nächste Aufgabe

Bald ist es soweit: Die »GameStars 2007« werden verliehen, unsere Leser küren wieder ihr Spiel des Jahres! Zwar haben wir bereits schicke Trophäen, aber wir sind neugierig auf Ihre Vision: Wie stellen Sie sich einen Spiele-Award vor? Ob als Medaille, Pokal oder Urkunde – basteln oder malen Sie drauflos! Rechts sehen Sie übrigens den gut gemeinten, aber einstimmig abgelehnten Entwurf unseres Praktikanten Yassin.

Einsendeschluss ist der 14. April.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningar-Straße 26
80807 München



Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Spiele-Award«

de der Spieler noch weiter aufge-
spaltet werden. *Felix Keller*

Die Bedenken, dass zusätz-
liche Physikberechnungen durch
die Grafikkarte die 3D-Leistung
einschränken könnten, teilen wir.
Aber: Grafikchips eignen sich auf-
grund ihrer massiv parallelen Ar-
chitektur prinzipiell wesentlich
besser für die Berechnung der
Spielephysik als selbst moderne
Vierkern-CPUs. Daher könnte ei-
ne günstige oder selbst eine ver-
altete Zweitgrafikkarte im Rech-
ner der Physik in Spielen eventu-
ell mehr nutzen als ein topaktu-
eller Prozessor. Allerdings steht
das alles noch in den Sternen –
uns ist vor allem wichtig, dass
sich die Konkurrenten auf einen
gemeinsamen Standard einigen.

Florian Klein

Die Redaktion Camelle of Duty

Watte rausgelacht

Ich habe mich nach der neuen
»Die Redaktion«-Folge »Camelle
of Duty« halb schlapp gelacht.
Eine sehr gelungene Folge, echt
superwitzig! Kurz davor hatte ich
eine Operation beim Zahnarzt,
wo mir ein Zahn gezogen wurde.
Beim Videogucken danach verlor
ich vor Lachen das Watteteil, das
ich eigentlich bei geschlossenen
Mund eine Stunde auf der Wunde
hätte behalten sollen. Aber keine
Sorge, alles okay, sie heilt trotz-
dem gut.

Maik Laves

Bedrückender Humor

Seit vielen Jahren lese ich nun
eure Zeitschrift, und auch diese
Ausgabe konntet ihr das gewohnt



Camelle of Duty: »Die Szene aus dem Kamelle-Bomber ging für meinen Geschmack zu weit.«

hohe Niveau halten. Doch das ak-
tuelle Redaktionsvideo hat mich
negativ überrascht. Es ist eine
schwierige Sache, einen Mittel-
weg zwischen Humor und Dis-
tanz zu bestimmten Themen zu
finden. Aber die Szene aus dem
»Kamellebomber« ging für mei-
nen Geschmack zu weit. Schon
im Originalspiel Call of Duty 4
war diese Szene sehr umstritten.
Wenn ich als Erwachsener (bin
20) schon »bedrückt« über die
Darstellung bin, was denken
dann die Eltern Minderjähriger
darüber?

Christian Stake

GameStar hilft beim Studium

Note 1,3 dank euch!

Ich wollte mich bei euch für
den tollen Artikel »Invasion der

Marken« in der GameStar-Ausga-
be 02/07 bedanken. Ich weiß,
das ist jetzt schon etwas spät,
aber das kommt daher, dass ich
im Januar dieses Jahres eine
Klausur im Fach Medien-Ma-
nagement geschrieben habe. In
dieser Klausur wurde das Thema
»Werbung in Spielen« behandelt,
das ich leider nicht vorbereitet
hatte, da man ja schließlich vor-
her nicht jedes Thema lernen
konnte. Aber: Ich habe trotzdem
die Note 1,3 bekommen. Und
zwar, weil ich mich an euren Arti-
kel erinnert und dementspre-
chend auf die Fragen der Klausur
geantwortet habe. Und wie man
gesehen hat, hat es was genützt.
Ein weiterer Beweis, das Game-
Star nicht nur für das Hobby Com-
puter gut ist, sondern auch für
das Studium ...!

Arno Höfer

Mann, Frau, Fabian

Primitiv, aber glücklich

Fabian sagt in den Historien-
Videos immer, dass er nicht ge-
ne eine Frau spielt. Ich spiele
auch nicht gerne Frauen. Woran
das bei mir liegt? Keine Ahnung.
Männer sind primitiv, aber glück-
lich. Aber eine interessante Fra-
ge stellt sich: Würde Fabian Crysis
oder Call of Duty 4 zocken, wenn
man im Spiel eine Frau wäre?

Florian Ellendorff

Aber dann wäre es doch kein
Crysis oder Call of Duty 4 mehr!
Trotzdem: Bei Ego-Shootern kann
ich den erzwungenen Geschlech-
tertausch gerade noch so ertragen
– da muss ich mir ja nicht ständig
selbst auf den Hintern gucken.

Fabian Siegmund

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief,
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brieft@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen
Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben,
benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechte« 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 (Standardgebüh-
ren), 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.

Invasion der Marken: »GameStar ist nicht nur für das Hobby Computer gut!«

Mitmachen und Gewinnen

Ab 27. März im Kino Hayden Christensen, bekannt als Jung-Jedi Anakin Skywalker aus den **Star Wars**-Episoden **Angriff der Klonkrieger** und **Die Rache der Sith**, springt endlich zurück auf die große Leinwand. Und zwar am 27. März 2008, an dem sein neuer Film **Jumper** ins Kino kommt. Im Science-Fiction-Thriller verkörpert Christensen den jungen David Rice, der zufällig entdeckt, dass er ein »Jumper« ist. Das heißt, dass er sich binnen Sekunden an jeden Ort der Erde teleportieren kann, etwa nach Rom ins Kolosseum. Oder in einen Tresor, um ein paar Millionen Dollar abzustauben. Eines Tages trifft David allerdings auf die »Paladine«, eine Geheimorganisation, die Jumper erbarmungslos jagt. Gemeinsam mit seinem Mitstreiter Griffin (Jamie Bell) bekämpft David deren Anführer Roland (Samuel L. Jackson) – und merkt rasch, dass er die Schlüsselrolle im uralten Krieg zwischen Jumpern und Paladinen spielt. Inszeniert wurde das Teleport-Spektakel vom erfahrenen Regisseur Doug Limon (**Die Bourne Identität**), weitere Infos zum Film finden Sie unter www.jumper.kinowelt.de.

Auch wenn Sie kein JUMPER sind, können Sie sich mit der Teilnahme an unserem Gewinnspiel selbst in phantastische Gaming-Welten teleportieren: GameStar und MSI verlosen zum Start von JUMPER ein **MSI GX610 Extreme** mit einem leistungsstarken AMD Turion 64 X2 Prozessor, AMD ATI Radeon HD 2600M DirectX-10 fähige Grafik, Hauptspeicher satt und einer fetten Platte mit weit mehr als 100 GByte. Damit sausen selbst aktuelle Spiele-Hits ruckelfrei über das entspiegelte 15,4-Zoll-Display. Weitere Infos zum GX610 Extreme und anderen Produkten gibt es unter www.msi-technology.de. Wert: rund **1.600 Euro**.



So machen Sie mit

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 29. April 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MyGamersCam Kennen Sie das: Da erleben Sie die schönsten Spielszenen – und nachher glaubt's Ihnen keiner? Das muss nicht sein, dank **MyGamersCam**. Mit dem leistungsfähigen Programm zeichnen Sie schnell und einfach Spielvideos mit bis zu 1600x1200 Bildpunkten auf, um sie Freunden vorzuführen oder ins Internet zu stellen. Den Mitschnitt steuern Sie über Hotkeys sowie die komfortable Benutzeroberfläche direkt im Spiel. Danach dürfen Sie Ihren Film in mehreren Formaten speichern und sogar mit einem individuellen Wasserzeichen versehen. Wir verlosen **40 Mal** die Vollversion von **MyGamersCam**. Wer das vielseitige Programm erstmal in aller Ruhe ausprobieren möchte, findet zudem eine kostenlose Testfassung im Datenteil unserer Heft-DVD. Weitere Infos zu **MyGamersCam** gibt's unter www.mygamerscam.com. Wert: rund **800 Euro**.



simyo Falls Sie beim mobilen Telefonieren sparen möchten – und wer will das nicht? – haben wir eine gute Nachricht: Der Mobilfunk-Discounter simyo (www.simyo.de) hat den Einstiegspreis seiner Starter-Sets auf 9,90 Euro gesenkt. Wer jetzt wechselt, hat die Wahl zwischen dem günstigen simyo Einheitstarif (nur 9 Cent pro Minute und SMS, rund um die Uhr und in alle deutschen Netze) sowie der simyo Flat, mit der Sie für 15 Euro 30 Tage lang unbegrenzt ins deutsche Festnetz und mit anderen simyo-Nutzern telefonieren. Damit Sie dafür auch gleich das ideale Handy haben, vergeben wir gemeinsam mit simyo und Nokia einmal das **Nokia N81 8 GB**. Das edle Multimedia-Telefon bietet 8,0 GByte Speicherplatz für Fotos, Videos, Spiele und Musik; Letztere spielt es in exzellenter Qualität ab. Wert: rund **500 Euro**.

simyo



Gewinner 03/2008

► H. Birnstiel, Helmstedt • H. Boß, Oberursel-Stierstadt • D. Gohlke, Mannheim • D. Kecker, Leverkusen • L. Klingmann, Wacken • M. Koch, Mistelbach • M. Lull, Übach-Palenberg • F. Mark, München • S. Niggemann, Heiden • T. Nökel, Kiel • S. Pabel, Graben • D. Radulovic, Düsseldorf • L. Schultz, Engelskirchen • W. Schütte, Celle • V. Weinmann, Bruchsal • M. Wellner, Hamburg • A. Winter, Hille • W. Witt, Delmenhorst • J. Woko, Berlin

Gewinner der Abo-Verlosung 05/2008

► D. Thom, Hamburg • G. Strakerjahn, Minden • U. Obitz, Biedenkopf • S. Neiß, Potsdam • J. Gries, Bad Brückenau

Result: No Water
No Food => Failed State
Enough Failed States => No Global Economy

2ND INTERNATIONAL
COMPUTER GAME
CONFERENCE COLOGNE
5.-7.3.2008

Stand der Spieleforschung

Anfang März versammelten sich in Köln einige der angesehensten Spieleforscher der Welt, um ihre Erkenntnisse vorzustellen. Von negativen Effekten ist kaum noch die Rede, die Wissenschaft hat längst das Potenzial von Spielen entdeckt.

gamestar.de
- offizielle Webseite
► Quicklink: 4691

Mit viel Tamtam und großem Publikum hält sie Einzug in die Aula der Kölner Fachhochschule: die Normalität. Unten auf der Bühne wird sie beschworen. Oben hinter den Sitzreihen lässt sie sich beobachten: Ein einzelnes Kamerateam hat sich nach Köln bemüht, um den Auftakt zur Versammlung internationaler Spieleforscher mitzuschneiden. Vor zwei Jahren, als der Kongress namens **Clash of Realities** Premiere feierte, hatten sich die Kamera- und Tonleute dicht an dicht in den Saal gedrückt. Aber damals waren Spiele ja auch nicht normal. Zwei Jahre später, nach Emsdetten und erneuter «Killerspiele»-Debatte, sind sie es. Sagt die Moderatorin Conny Czymoch. Sagt der FH-Rektor Joachim Metzner. Sagt Thomas Zeitner von Electronic Arts. Ein Zuhörer faltet seinen Programmbogen zu einem Origami-Vogel. Dann steht plötzlich Peter Klöppel auf der Bühne, der Nachrichtenmann von RTL, man sieht noch mal rüber zum Kamerateam: Ah ja, natürlich. »Werden Games zur Konkurrenz für das Fernsehen?«, fragt Conny Czymoch. »Spiele sind bereits Konkurrenz für das Fernsehen«, antwortet Klöppel. Willkommen in der Normalität! Beinahe dankbar applaudiert das Publikum, als die Konferenz nach den Eröffnungsstunden angestrengter

Zustandsbeschreibungen zu ihrem eigentlichen Zweck findet: drei Tage lang darüber zu sprechen, was die Wissenschaft inzwischen über Computerspiele weiß.

Über Geld

Den ersten **Clash of Realities** hatten 2006 das Institut für Medienforschung der FH Köln und die deutsche Niederlassung des Unterhaltungskonzerns Electronic Arts gemeinsam aus der Taufe gehoben. Auch dieses Jahr haben sich die ungewöhnlichen Partner wieder die Aufgaben geteilt: Die Hochschule kümmert sich um den Inhalt, Electronic Arts ums organisatorische Drumherum, etwa die diesmal deutlich textilbedeckteren Hostessen; die kurzberockten Mädchen des letzten Kongresses hatten bei einigen Teilnehmern für Irritation gesorgt. Vor allem aber habe EA, dessen brandneues Deutschland-Hauptquartier keine zehn Gehminuten vom Institutsgebäude entfernt liegt, eine »großzügige Sponsoring-Summe« zugeschossen, sagt der Kongressdirektor Winfried Kaminski. Auf die Wahl der Referenten nehme die Firma aber keinen Einfluss (siehe Interview auf Seite 145).

Professor Kaminski und seine Mitarbeiter haben für die 14 Vorträge der drei Kongress-

tage ein hochkarätig besetztes, gut gemischtes Referentenfeld eingeladen, welches hochaktuelle Einblicke in seine Forschungsergebnisse gab – die Bandbreite reichte von klassischen Schwerpunkten wie Gewaltwirkungsstudien und Suchtproblematik bis hin zu sehr speziellen Themen wie Cheating oder dem Jugendschutz in Österreich. Allerdings fiel auf, dass im breiten Spektrum der Fachgebiete die Wirtschaftswissenschaften weitgehend fehlten, wie der Medienökonom Jörg Müller-Lietzkow in seinem Abschlussvortrag zu Recht anmerkte – dabei hatte noch am Eröffnungstag kaum ein Redner vergessen, die Bedeutung von Spielen als Wirtschaftsfaktor hervorzuheben.

Über Gefühle

Quasi das Star-Duo des dreitägigen Kongresses waren der Däne Jesper Juul (Massachusetts Institute of Technology) und der Amerikaner James Paul Gee (Arizona State University), die (genauso wie ihre Kollegin Elisabeth Hayes) nebenbei ein altes Klischee bestätigten: Referenten aus den USA können flott und launig vortragen, Deutsche eher nicht. Zudem glänzten beide mit einem erfrischenden Detailwissen quer durch die Geschichte der Spiele, das man bei hiesigen Forschern oft vermisst. Ihre lebendig vorgetragenen Thesen waren ebenso sinnvoll wie unspektakulär. Juul brach eine Lanze für Spiele als »emotionalstes aller Medien« und räumte mit dem Missverständnis auf, dass am Computer nur kühles Problemlösen gefragt sei. »Man fragt mich immer wieder, ob ein Computerspiel Menschen zum Weinen bringen kann. Die meisten denken da an eine ergreifende Handlung. Dabei weinen in diesem Moment mit Sicherheit Hunderte von Leuten: Weil sie in Counterstrike verloren haben, weil ihr Diablo-Hardcore-Charakter gestorben ist, weil sie aus der Gilde geworfen wurden. Das sind echte, reale Emotionen, im Gegensatz zu den Mitgeföhls-Tränen, die Filme auslösen.« Dass Menschen ihr eigenes Handeln emotional bewerten, ist keine atemberaubende Erkenntnis. In einem geschickten Perspektivwechsel dreht Juul jedoch die Fragestellung um: »Eigentlich sollten wir nicht die Menschen untersuchen, die Spiele spielen – sondern die, die sie nicht spielen.« Ausgerechnet die mit Spielen verbundenen Emotionen seien es nämlich, die viele Leute abschreckten: Mama und Papa wagen sich auch deshalb nicht an das Spiel des Sohns, weil sie Angst haben, es nicht zu verstehen oder ständig zu verlieren. Kinder, die von ihren Vätern in Jugendjahren beim Tennis abgezogen werden, dürften das Gefühl kennen.



Gut gefüllt: Ein paar Hundert **Forschende, Studenten und Journalisten** trafen sich an den drei Kongresstagen.



Der Mediziner Bert te Wildt sprach über Spiele und Abhängigkeit.

Über das Lernen

James Paul Gee nahm in seiner Rede am zweiten Kongresstag das Erziehungssystem aufs Korn und erhob Computerspiele zum Modell für komplexes Lernen – allem voran **Portal**, dem Gee einen guten Teil seines hochgradig unterhaltsamen, wenn auch oft überspitzten Vortrags widmete. Die Portal-kanone bringe Spieler dazu, ihre Umwelt auf andere Weise anzusehen und völlig neue Problemlösungen zu entdecken; diese Fertigkeit zum analytischen Denken schule kein Medium so gut wie das Computerspiel, erläuterte Gee im Plauderton, immer wieder ergänzt durch Anekdoten: »Ich habe die Polizeisimulation SWAT 4 gespielt und daraus gelernt, wie man ungesehen in Gebäude gelangt – was ziemlich nützlich ist, wenn man an einer Universität arbeitet.« Übergreifendes Eindringen und -fühlen, von Gee »Empathie für komplexe Systeme« genannt, ist für den US-Professor die Kernkompetenz des 21. Jahrhunderts, und Spiele ihr ideales Trainingswerkzeug.

Über Abhängigkeit

Wo vor zwei Jahren noch die Frage nach der Wirkung von medialer Gewalt im Zentrum der Aufmerksamkeit stand, war es diesmal das zweite große Öffentlichkeitsthema: die Suchtgefahr. Schon am Auftakttag hatte der Kongressleiter Prof. Winfried Kaminski beklagt, dass »der Begriff der Sucht inzwischen inflationär« gebraucht werde. Entsprechend sprach der medienbekannte Mediziner Dr. Bert te Wildt von der Uniklinik Hannover in seinem vorsichtig abwägendem Vortrag auch nur von »Abhängigkeit« und »Impulskontrollstörung«. Generell lautet seine These: Spielsucht ist kein eigenständiges Krankheitsbild, sondern ein Symptom für tieferliegende psychische Störungen. Seine Studien weisen denn auch darauf hin, was diese Störung in der Regel sein dürfte: eine Depression. 22 von 30 untersuchten Spieleabhängigen zeigten teils starke depressive Züge. »Der typische Besucher meiner Mediensprechstunde ist ein junger Mann, der auf dem Weg in ein unabhängiges Erwachsensein ein Stückweit gescheitert ist«, beschreibt te Wildt. »Viele ziehen sich gekränkt aus der realen Welt in die virtuelle zurück.«

Dieses Verhalten hält te Wildt für durchaus bemerkenswert. Denn es sei nicht nur als Symptom zu verstehen, sondern zugleich als Lösungsversuch. Durch das Abtauchen in die virtuelle Welt stabilisieren sich Depressive selbst und nehmen Kontakt zu anderen Menschen auf, anstatt sich dem Krankheitsbild entsprechend abzuschotten.

Interview

mit Winfried Kaminski



Winfried Kaminski ist Professor für Kulturpädagogik und Direktor des Instituts für Medienforschung an der Fachhochschule Köln. Er ist Mitinitiator der Tagung »Clash of Realities« und verantwortlich für die inhaltliche Ausgestaltung sowie die Auswahl der Redner.

»Wir sollten demütiger sein«

GameStar ➤ Professor Kaminski, Sie veranstalten »Clash of Realities« gemeinsam mit Electronic Arts. Welchen Einfluss hat EA?

➤ **Kaminski** Electronic Arts ermöglicht es uns durch eine großzügige Sponsoring-Summe, für ein halbes Jahr einen wissenschaftlichen Mitarbeiter einzustellen, um die Tagung vorzubereiten und als Buch zu dokumentieren. In die Wahl der Themen und der Referenten mischt sich EA nicht ein. Die Entwicklung des Programms war schon abgeschlossen, bevor wir überhaupt ins Gespräch mit EA über eine neuerliche Förderung eingestiegen sind.

➤ Was hat EA davon?

➤ EA möchte, dass Computerspiele öffentlich diskutiert werden. Und sie wollen erfahren, was bei Spielen eventuell als Problemelement gesehen wird.

➤ Beim ersten Clash of Realities war der Tenor vieler Vorträge: »Genaueres weiß man nicht«. Was hat die Forschung in den vergangenen zwei Jahren dazugelernt?

➤ Wir haben herausgearbeitet, wie sehr Computerspiele auf die vorangegangene Medienentwicklung aufsetzen. Max Payne zum Beispiel hat vielfältige Referenzen: auf den Detektivroman, den Film Noir, auf Comics ...

➤ Wozu soll das gut sein?

➤ Es hilft, öffentlich zu sagen: Leute, macht euch selbst nicht bange! Ihr habt es hier mit etwas zu tun, das auf dem aufgebaut, was ihr schon kennt.

➤ Was kann die Computerspieleforschung bewirken?

➤ Wissenschaftliche Erkenntnisse lassen sich nie 1:1 in politisches Handeln umsetzen. Aber man kann zumindest politische Entscheidungen vor dem Hintergrund von guter Sachkenntnis treffen.

➤ Und für Spielefirmen?

➤ Wir können und wollen Spieleherstellern nicht vorschreiben, wie sie ihre Spiele besser machen oder besser verkaufen können. Das ist nicht unsere Aufgabe. Wir können ihnen aber sagen: So wird über eure Spiele diskutiert. Es ist dann deren Entscheidung, ob es sie gleichgültig lässt oder nicht.

➤ Gibt es nicht Wichtigeres, als Spiele zu untersuchen?

➤ Ich weise gern darauf hin, dass die PISA-Gewinner Finnland, Korea und Japan Länder mit einer hohen Spiel- und Computerkultur sind. Da fragt man sich: Gibt es da einen Zusammenhang? Ich halte das für eine hochgradig relevante Frage.

➤ Muss man selbst spielen, um Spiele verstehen zu können?

➤ Ich bin ein auschlechter Spieler. Bei mir ist bei Shootern meistens schon beim Anschalten Schluss. Aber man sollte zumindest die Lust haben, sich spielerisch zu beschäftigen. Ich wäre ja wahnsinnig, wenn ich behaupten würde, dass ich mich aus dem Stand in die Gedankenwelt eines 14jährigen versetzen könnte. Ich muss mich da auf Gespräche, Lektüren und Eindrücke verlassen.

➤ Spieler beklagen, dass die Öffentlichkeit Urteile fällt, ohne den Gegenstand zu kennen. Ist der Vorwurf legitim?

➤ Ja. Wir sollten generell etwas demütiger sein und nicht immer mit einer Negativ-Erwartung an neue Themen herangehen. Es ist manchmal hilfreich, die eigenen Vorurteile zu hinterfragen.

➤ Hat die »Killerspiele«-Debatte der letzten Jahre eher genutzt oder geschadet?

➤ Sie hat verhindert, dass wir in eine detailliertere Fachdiskussion hineinkommen. Man wurde da immer mit einer etwas hochgezogenen Augenbraue angeschaut: »Mit was für blutrünstigen Sachen beschäftigen sich Sie da?«

➤ Die Debatte hat auch gezeigt, dass sich Medien und Öffentlichkeit auf der Suche nach Antworten an die Wissenschaft wenden. Warum dominieren harsche Kritiker wie Christian Pfeiffer das Feld und nicht Sie und Ihre Kollegen?

➤ Herr Pfeiffer liefert mit Begriffen wie »Medienverwahrlosung« sehr medientaugliche Schlagzeilen. Sobald man als Forscher weiter ausholen möchte zu einem »Ja, aber ...«, stellt man fest: Das ist nicht griffig genug. Inzwischen beobachte ich aber, dass sich in der Öffentlichkeit die Erkenntnis durchsetzt, dass diese schnellen, kurzschlüssigen Antworten so nicht funktionieren.

➤ Ist das Interesse an Computerspielen abgeflaut?

➤ Nein, das würde ich nicht sagen. Aber es gibt eine größere Gelassenheit im Umgang mit dem Thema. Nehmen Sie den Vorschlag des Kulturrats letztes Jahr, Spiele als Kulturgut anzuerkennen. Das wäre ein halbes Jahr vorher gar nicht denkbar gewesen. Außerdem hat ein Ereignis den Kritikern richtig Wind aus den Segeln genommen, und das ist Nintendos Wii. Damit sind Computerspiele tatsächlich in der Familie angekommen.

Was passiert, wenn man Abhängigen mit dieser Art von psychischem Problem den Computer wegnimmt, beschreibt te Wildt anschaulich am Beispiel eines 19jährigen aus seiner Praxis, der plötzlich aggressive Ausfälle hatte. »Er wurde ruhelos und impulsiv, fing ständig Streit mit den Freunden an und stieß dadurch natürlich auf Ablehnung. Das kippte schnell

um in eine depressive-suizidale Stimmung.« Der junge Mann dachte an Selbstmord. »Den Computer einfach abzuschaffen, scheint nicht die Lösung zu sein«, folgert der Mediziner: »Ich empfehle das nicht.« Stattdessen gehörten Abhängige in psychologische Betreuung, um die zugrundeliegende Störung zu identifizieren und zu behandeln.

Auch wenn te Wildt die Ergebnisse verschiedener Studien anzweifelt, nach denen bis zu 9,3% aller Internet- oder Spielernutzer als süchtig einzustufen seien («Wenn man das hochrechnet – kann das überhaupt sein?»), häufen sich seiner Erfahrung nach dennoch vor allem die Problem im Umgang mit Online-Rollenspielen. »Wenn fünf Leute in meine Sprechstunde kommen, kann ich inzwischen bei vier sagen: Die spielen World of Warcraft. Das ist enorm, und wächst immer mehr.«

Über das Cheaten

Eines der originellsten Themen der Tagung behandelte Julian Kücklich, der seiner Analyse über das Cheaten in Spielen eine provokante These voranstellte: »Das Brechen von Regeln ist wichtiger als die Regeln selbst.« Denn durch kreativen Betrug sprengen Spieler das Korsett des Programms und erweitern es schöpferisch. Der Rocket Jump, mit dem sich Shooter-Spieler seit **Quake** auf Explosionen durchs Level katapultieren, ist das klassische Beispiel, ein anderes der »Vote«-Befehl aus **Counterstrike**, den aus der Partie ausgeschiedene Spieler clever zweckentfremden, um Botschaften an noch aktive Kollegen zu senden. Dass Kücklichs Vortrag gerade mal an der Oberfläche der Materie kratzte, zeigte die schiere Zahl der Wortmeldungen aus dem Publikum. Kücklich, der als Zuhörer in anderen

Vorträgen als kluger Frager aufgefallen war, wurde nun selbst mit Ergänzungen überhäuft. Daraus entspann sich die lebhafteste Diskussion des Kongresses, die die Grenzen des Seminarraums locker übersprang. Vieles blieb offen: von der Überlegung, dass mündige Spieler das Spielerlebnis ihren Bedürfnissen anpassen, über die wirtschaftliche Dimension in E-Sport-Ligen bis hin zur Frage nach den ethischen Konsequenzen des Cheatens. Denn bei aller Kreativität ist es unter Spielern eine Frage der Ehre, Cheats eben nicht zu benutzen, selbst wenn sie leicht verfügbar sind. Man darf auf weitere Studien gespannt sein.

Über die Sims

Auch andere Vorträge brachten bedenkenwerte Erkenntnisse, selbst wenn man sie manchmal aus breit ausgewälzter Theorie herausfiltern musste. Der Wiener Pädagoge Konstantin Mitgutsch überraschte im Vortrag über österreichischen Jugendschutz beispielsweise mit der These, es gebe »entwicklungspsychologisch gesehen keinen Grund, warum ein Mensch mit 14 Jahren nicht bereits vollständig entwickelt sein sollte«. Die Professorin Maria von Salisch untersucht in einer Langzeitstudie, wie gewalthaltige Spiele Kinder beeinflussen. Das vorläufige Ergebnis bestätigt: Nicht die Spiele machen Kinder aggressiv, sondern aggressive Kinder bevorzu-



Der Amerikaner **John Paul Gee** feierte Portal als großartiges Lernspiel.

gen brutale Spiele. Claus Pias, Philosophieprofessor in Wien, schnitt das wissenschaftliche Potenzial von Online-Spielen an, um etwa in **World of Warcraft** eine Epidemie zu simulieren und das Verhalten der Spieler zu beobachten. Jörg Müller-Lietzkow prognostizierte in seinen fünf Tendenzen für die Zukunft der Spieleindustrie unter anderen eine stark steigende Anzahl ideenarmer »Klone, Serien und Lizenzen – mehr vom Gleichen.« Und natürlich gab's auch wieder von dem Spiel zu berichten, das die Forschung mit Abstand am meisten fasziniert: von **Die Sims**. Elizabeth Hayes von der Arizona State University begeistert Unterschichts-Mädchen für Computertechnologie, indem sie sie in **Die Sims** und **Teen Second Life** eigene Klamotten und Häuser erstellen lässt. »Junge Frauen, die mit Computern nichts am Hut haben, sind auf einmal hochgradig motiviert und lernwillig«, staunt Hayes.

Übereinkunft

Die meisten der Kongressteilnehmer kennen diese Verwunderung; sie haben selbst erfahren, wie mächtig die Faszinationskraft von Computerspielen sein kann. Vielleicht ist das der Grund dafür, dass in der durch die Bank wohlwollenden Diskussion über Computerspiele wie gewohnt ein gemeinsamer Feind ausgemacht wird: das deutsche Schulsystem. Ahnungslosigkeit der Eltern, fehlende Informationsangebote, keine Medienerziehung in den Schulen – es sind vor allem die anwesenden Pädagogen, die angesichts solcher Versäumnisse immer wieder die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Es wäre nun an ihnen, eine neue Art der Kooperation mit der Industrie auf die Beine zu stellen und gemeinsam Spiele zu erschaffen, die das ungeheure Lernpotenzial von Spielen sinnvoll nutzen. Spiele wie **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** oder **Wii Fit** gehen die ersten Schritte in diese Richtung. Wie lange mag es dauern, bis sie in den Schulen ankommen?

Nicht umsonst fährt Thomas Krüger von der Bundeszentrale für politische Bildung seinen enthusiastischen Vorrednern am Eröffnungstag in die Parade: »Eine Normalität im Umgang mit Computerspielen scheint mir noch lange nicht erreicht zu sein.« Und an den EA-Chef gewandt: »Da werden Sie noch lange dran zu knabbern haben, Herr Zeitner.«

CS

Interview

mit Thomas Zeitner



Thomas Zeitner ist seit knapp zwei Jahren Deutschland-Geschäftsführer von Electronic Arts. Als Vorstandssprecher des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) vertritt er zudem die Interessen der deutschen Spielehersteller. Zeitner ist Vater eines Sohns im Grundschulalter.

»Wir lernen viel«

GameStar ... Herr Zeitner, viele Wissenschaftler gehen kritisch mit Spielen ins Gericht und untersuchen Gewalt- und Suchtpotenziale. Was hat Electronic Arts davon, solche Forschung zu unterstützen?

... **Zeitner** Wir wollen uns unserer gesellschaftlichen Verantwortung stellen und Impulse geben. Vor zwei Jahren passten die Worte »Wissenschaft« und »Computerspiele« nicht recht zusammen. Das hat sich sehr gewandelt, nicht zuletzt dank Clash of Realities.

... Was kann ein Unternehmen wie Electronic Arts aus der Forschung mitnehmen?

... Viel! Von den Naturwissenschaften lernen wir zum Beispiel Nützliches für unsere Autorennspiele, von den So-

zialwissenschaften mehr über die Interaktion mit Communities und Clans oder das Verhalten in Rollenspielen.

... Geforscht wird seit Jahrzehnten. Man hat nicht den Eindruck, dass das die Spiele sonderlich verändert hätte.

... Schauen Sie sich doch an, wie der Markt in die Breite gewachsen ist! Vor zwei Jahren hätte jeder den Kopf geschüttelt, wenn man ihm gesagt hätte, dass mal ein Mathematikspiel sensationell erfolgreich sein würde. Nun ist das mit Programmen wie »Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging« Realität.

... Das nicht von Electronic Arts stammt.

... Wenn es gelingt, mit solchen Spielen ein positives

Image für Spiele zu generieren, dann ist uns das auch recht, wenn da Nintendo draufsteht.

... Computerspiele bemühen sich seit langem um gesellschaftliche Anerkennung. Wann werden wir regelmäßige Rezensionen im Feuilleton der FAZ lesen?

... Soweit sind wir ja fast schon. Aber was in Feuilletons besprochen wird, sind vor allem künstlerische Themen. Der künstlerische Anteil ist bei Computerspielen noch nicht so hoch wie in anderen Medien.

... Vor allem hat kaum ein Computerspiel eine Botschaft. Woran liegt's?

... Das würde ich so nicht sagen. Es geht in Spielen darum, schneller und besser zu sein als andere. »Werde Europameister mit Fifa Euro 2008!« – ist das etwa keine Botschaft?

... Was ist die Botschaft von Die Sims?

... Hm. »Lerne sozialverträglichen Umgang mit Familien.«

... Nicht gerade etwas, das man auf die Packung schreibt.

... Da steht ja schon »Lebe das Leben deiner Sims«. Das schlägt in die gleiche Kerbe.

Jobs in der Spielebranche

Ein Blick hinter die Kulissen: In einer großen Serie beleuchtet GameStar, welche Berufe die Spiele-Industrie bietet, und was muss man dafür können muss.

Jobs in der Spielebranche

Ausgabe	Thema
GS 05/08	Überblick
GS 06/08	Game Designer / Producer
GS 07/08	Programmer Interface Designer
GS 08/08	Level Designer Graphics Designer
GS 09/08	Modeller / Animator
GS 10/08	Writer / Localization Manager
GS 11/08	Sound Designer / Composer
GS 12/08	QA Manager, Tester Community Manager
GS 01/09	Product Manager PR Manager
GS 02/09	Der Weg in die Branche

Wie Brot entsteht, wissen Sie relativ genau: Getreide wird vom Bauern angebaut, der Müller mahlt das Korn zu Mehl, der Bäcker macht daraus die schmackhaften Unterlagen für Wurst, Marmelade oder Käse, die Sie regelmäßig verzehren. Spiele kommen Ihnen als GameStar-Leser ebenso regelmäßig unter. Doch obwohl Ihr Verhältnis zu Roggenschnitten wohl eher neutral, zu Spielen vielleicht aber sogar schon leidenschaftlich ist, haben Sie wahrscheinlich weniger Einblick in den Entstehungsprozess für die Grundlage einer Ihrer liebsten Freizeitbeschäftigungen als ins Brotbacken. Woran liegt's? Logisch, der Prozess der Spieleherstellung ist der ungleich komplexere und vielfältigere von beiden. Deutlich mehr Menschen mit unterschiedlichsten Talenten und Aufgabenfeldern sind an einem Spiel

beteiligt. Diese Menschen und Ihre spannenden Berufe möchten wir Ihnen in den kommenden Monaten in der Neuauflage unserer Serie »Jobs in der Spielebranche« im Detail näherbringen.

Von eins auf 300

Tetris (1985) wurde von Alexey Pajitnov in seiner Freizeit erdacht, von ihm allein umgesetzt und diente zunächst nur der Bepaßung von Freunden und Kollegen. Zwanzig Jahre später: Über 300 Menschen arbeiten fast vier Jahre lang an der Herstellung des Actionspiels **Assassin's Creed**, das sich allein auf Konsolen (Xbox 360 und Playstation 3) bisher schon weit über fünf Millionen Mal verkauft hat.

Die Zeiten haben sich geändert. Entsprechend das Programmieren von Spielen in den Pionierzeiten tatsächlich in etwa unserer romantisch verklärten Vorstellung von leidenschaftlichen Tüftlern, die abgeschottet von der echten eine virtuelle Welt erdachten, so fügt heutzutage eine ganze Industrie gewaltige Spielprojekte aus hochspezialisierten Einzelteilen zusammen. Produktionen dauern oft mehrere Jahre und schlagen teilweise mit zweistelligen Millionenbeträgen zu Buche.

Größer, komplexer

Je mehr Spiele in Umfang, Aussehen und Komplexität wuchsen, desto größer wurden auch die Teams, die an ihnen arbeiten. Gab es früher nur den Grafiker, der in Personalunion für Modelle, Texturen, Animationen und Landschaften zuständig war, suchen Entwickler heute gezielt nach »Model Artists«, »Texture Artists«, »Animators« und »Environment Designers«. Schrieb früher ein einzelner Mensch an der Story des Spiels, wird heute oft ein ganzer Stab von Autoren für Quests, Skriptsequenzen oder Dialoge angeheuert. Gleiches gilt für die Seite des



Publishers. In Zeiten des World Wide Webs und der professionellen Berichterstattung über Spiele reicht es nicht, die Finanzen der Produktion zu überwachen und das Spiel am Ende in einer hübschen Verpackung in den Laden zu stellen. PR Manager etwa werden gebraucht, um die Presse mit Informationen oder Bildmaterial zu versorgen. Community-Manager kümmern sich gezielt um die Fans und beantworten Fragen in Foren. Die Veröffentlichung in über einem Dutzend Sprachen verlangt nach einer ganzen Schar von Leuten, die sich um die Lokalisierung sorgen. Und parallel zur Komplexität moderner Spiele ist die Qualitätssicherung zu einem gigantischen Aufgabenfeld angewachsen. Immerhin soll im Idealfall (tritt viel zu selten ein) jedes Spiel auf den unterschiedlichsten Rechnerkonfigurationen einwandfrei laufen.

Geld bringt's zusammen

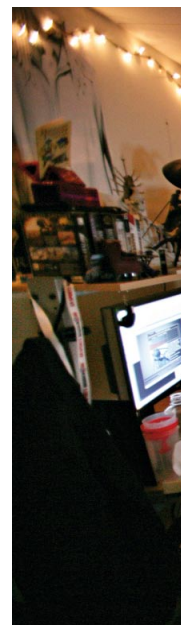
In den Siebzigern und frühen Achtzigern, also in den Pioniertagen der ersten Heimkonsolen plus Simpelspielen (in technischer Hinsicht) wie **Pong** und Textadventures sind die Programme zunächst in Eigenverantwortung bei den Entwicklern entstanden. Erst nach der Fertigstellung wurden die Spiele dem Publisher zu Vertriebszwecken überantwortet. Inzwischen arbeiten Entwickler und Publisher in der Regel spätestens ab der Prototyp-Phase Hand in Hand, oft schon wesentlich früher während der reinen Konzeptionierung. Das hat einen einfachen Grund: der schnöde Mammon. Kaum eines der unabhängigen Studios hat ausreichende Geldreserven, um die Finanzierung eines Programms über Jahre stemmen zu können. Deswegen sucht man sich einen Publisher, der nicht nur nach Fertigstellung des Spiels (ähnlich einem Buchverlag) den Vertrieb übernimmt, sondern während des Entstehungsprozesses als Geldgeber dient und das Wachstum des Programms überwacht.

Das erste Mal, dass die Berufsbezeichnung »Game Producer« auf Publisher-Seite erschien, war übrigens schon 1982 – mit Gründung von Electronic Arts durch Trip Hawkins. Hawkins hatte sich das Konzept bei der Musikindustrie abgeschaut, genauer bei seinem Freund Jerry Moss, dem Mitbegründer von A&M Records. Die ersten Producer bei Electronic Arts wurden dann auch von A&M-Musikproduzenten geschult. Hawkins sah den Producer damals schon als das, was er heute noch ist: die Schnittstelle zwischen Entwickler und Publisher und somit eine der wichtigsten Berufe in der gesamten Spieleindustrie.

Insider-Spieler

Was die Spieleherstellung noch vom Brotbacken unterscheidet: Wenn Sie eine Semmel verputzt haben, erscheinen keine Credits, in denen alle die an der Brötchenproduktion beteiligten Personen aufgelistet werden. Oder anders ausgedrückt: Ruhm und Ehre haftet dem Bäckerhandwerk nicht an. Den größeren Reiz bietet die Spiele-Entwicklung. Wenn es Ihr Traum sein sollte, einmal im Abspann eines Titels namentlich erwähnt zu werden, dann werden Ihnen die kommenden Folgen unserer Artikelserie eine Orientierung bieten. Und selbst wenn Sie »nur« Spieler bleiben wollen, so werden Sie während des Lesens unserer Artikelserie jemand werden, der eine seiner liebsten Freizeitbeschäftigungen mit reichlich Hintergrundwissen genießt.

PET



Entwickler und Publisher – eine Übersicht

Die Größen und Aufgabenbereiche von Entwickler- und Publisher-Teams unterscheiden sich von Firma zu Firma, von Projekt zu Projekt. Unten finden Sie eine stark vereinfachte Darstellung, in der wir uns auf die jeweils wichtigsten und spannendsten Positionen konzentrieren.

ENTWICKLER

Game Designer: Entwickelt und verfolgt das grundlegende Spielkonzept

Programmer: Schreibt in einer Programmiersprache (zumeist C++) den für die Abläufe des Spiels nötigen Code

Level Designer: Entwirft die Architektur der Levels in Hinsicht auf logischen Aufbau, Spielbarkeit und Genre

Graphics Designer: Entwirft auf Basis des festgelegten Stils die Optik des Spiels

Modeller: Baut 3D-Objekte in Programmen wie 3D Studio Max oder Maya

Animator: Legt die Animationen der Spielobjekte fest, oft mit Motion Capturing

Interface Designer: Entwickelt die Benutzeroberfläche und die Spielsteuerung

Sound Designer: Erstellt die Geräusche (etwa Waffensounds) des Spiels

Composer: Komponiert die Musik, ist oft Freiberufler und wird engagiert

Writer: Schreibt die Story des Spiels (oft identisch mit dem Game Designer)

PUBLISHER

Product Manager: Erarbeitung der USPs (Unique Selling Propositions, dt.: Verkaufsargumente), Produktvermarktung

Producer: Schnittstelle zwischen Publisher und Entwicklerteam, verwaltet das Entwicklungsbudget, überwacht den Fortschritt der Entwicklung (Milestones)

PR Manager: Versorgt Fach- und Publikumspresse mit Material (etwa Screenshots) organisiert Entwicklerbesuche

Localization Manager: Plant Lokalisierungen, sucht mit Entwickler die Sprecher aus, bucht diese und Aufnahmestudios

QA Manager: Für die Qualitätssicherung verantwortlich, koordiniert etwa Tests auf unterschiedlichen Systemen

Community Manager: Versorgt Fans und Fansites mit Material, beantwortet Fragen in Foren, organisiert Fantreffen

Tester: Spielt das Programm, um mögliche Fehler zu dokumentieren



Die **Interface-Designer** der Kaos Studios (Frontlines).



Hier das QA-Büro von **Creative Assembly** (Total War).



Morgendliches Meeting bei **Radical Entertainment** (Prototype).

Wer kriegt GTA?

Nach der Fusion von Activision und Vivendi steht ein neuer Firmenzusammenschluss in Aussicht: **Electronic Arts will Take 2 kaufen.** Der Deal scheppert und ächzt; während Take 2 um mehr Geld pokert, sorgen sich Spieler um das Schicksal der GTA-Serie.

Der Schlagabtausch beginnt ausgesprochen höflich. »Lieber Strauss«, schreibt der eine, »es muss sich großartig anfühlen, einen so wichtigen Titel wie Grand Theft Auto 4 veröffentlichungsfertig zu haben.« »Lieber John«, antwortet der andere, »ich möchte mich für die Freundlichkeit bedanken. Ich freue mich darauf, Sie näher kennen zu lernen.« Der Rest des E-Mail-Verkehrs wird schnell eisig. »Es ist nicht im Interesse Ihrer Aktionäre, diesen Deal zu verschleppen. [...] Ihrer Firma droht signifikanter Wertverlust«, mahnt John Riccitiello. »Ich sage es nochmals in den klarestmöglichen Worten: Jetzt ist nicht die Zeit für Verkaufsverhandlungen«, schnappt Strauss Zelnick zurück. Riccitiello droht: »Wenn Sie Unwillens sind, auf dieser Basis weiterzusprechen, werden wir andere Wege finden, die Aktionäre zu überzeugen, darunter die Öffentlichmachung dieses Briefverkehrs.« Am 24. Februar stellt seine Firma eine der E-Mails ins Internet, Strauss Zelnick kontert mit einer Pressemitteilung in Großbuchstaben: »TAKE 2 LEHNT ELECTRONIC ARTS' ÜBERNAHMEANGEBOT AB«. Der Schritt an die Öffentlichkeit ist nicht das letzte Wort, sondern im Gegenteil der Beginn der heißen Phase im Bieterkampf um einen angeschlagenen Publisher mit einem begehrten Schatz namens **Grand Theft Auto**.

EA muss nach oben

Der Übernahmever Versuch ist die Antwort Electronic Arts' auf die im Dezember 2007 verkün-

dete Fusion des Publishers Activision und der Spielepartei von Vivendi zum neuen Koloss Activision Blizzard (siehe GS 02/08). Der überraschende Deal wirft den bisherigen Branchenprimus Electronic Arts auf Platz 2 zurück. Der muss nun seinerseits wachsen, um wieder an die Spitze zu rücken.

Als erstes Opfer hat sich EA-Geschäftsführer John Riccitiello die US-Firma Take 2 Interactive ausgeguckt. Die bruske Abfuhr durch deren Vorstandsvorsitzenden Strauss Zelnick sorgt nun für Tumult in der Branche. Dass dem EA-Boss kein leiser Coup à la Activision Blizzard gelungen ist, liegt an einer doppelten Fehleinschätzung. Denn weder ist Take 2 ein leichter Gegner, noch hat Riccitiello einen guten Zeitpunkt für eine feindliche Übernahme gewählt.

Take 2 geht nach oben

Die börsennotierte Take 2 (Index: TTWO) wird derzeit gesteuert von einer Interessensgruppe aus Investmentfonds, darunter mehrere der in Deutschland als »Heuschrecken« geschmähten Hedge-Fonds. Deren Ziel ist es durchaus, die Firma zu verkaufen. Aber zu einem möglichst hohen Preis. Den sieht das Management um Strauss Zelnick noch längst nicht erreicht. Electronic Arts bot zuletzt 26 Dollar pro Aktie, rund 50% über dem damaligen Börsenkurs. Die öffentliche Abfuhr hat den Aktienpreis aus dem Stand von 17 auf knapp 27 Dollar katapultiert und das EA-Angebot effektiv ausgehebelt.

Die Aktienkäufer spekulieren darauf, dass EA nun nachlegen wird. Zelnick & Co wiederum hoffen auf einen Bieterkrieg. Schon vor Electronic Arts hatte der Medienkonzern Viacom (MTV) Interesse an Take 2 gezeigt, auch Gerüchte um einen Einstieg von Robert Murdochs News Corp. gingen um. Traditionell treiben Konkurrenzgebote Aktienkurse bis weit über das Niveau hinaus, das bei stillen Einigungen zu erzielen wäre. Schon jetzt ist bei Analysten umstritten, ob Take 2 überhaupt die jetzigen 27 Dollar wert ist, geschweige denn mehr. Die Mahner verweisen auf das durchwachsene Portfolio des Publishers, langjährige Strukturprobleme und Verluste. Optimisten halten dagegen Kurse im 30-Dollar-Bereich für realistisch. Ihre Hoffnung knüpft sich an ein einzelnes Datum: den 29. April. Dann erscheint **Grand Theft Auto 4**.

GTA ist ganz oben

Die **GTA**-Serie ist für Take 2 eine goldene Gans. Seit **Grand Theft Auto 3** (2001) hat die Serie weltweit mehr als 65 Millionen Einheiten verkauft. Allein der letzte große Teil, **San Andreas**, steuerte 20 Millionen Stück bei. Damit gehört die **GTA**-Reihe neben **Halo** und **Warcraft** zu den erfolgreichsten westlichen Spielmarken. Die Strahlkraft von **Grand Theft Auto** ist für Take 2 süß und bitter zugleich. Denn die Firma hat es in den sieben Jahren seit **GTA 3** nicht geschafft, der Supermarke große Namen zur Seite zu stellen, die als ähnlich belastbare Standbeine durch die Zeiten zwischen zwei **GTA**-Spielen tragen könnten. Während etwa Ubisoft (**Splinter Cell**, **Rainbow Six**, **Ghost Recon**) oder Activision (**Guitar Hero**, **Call of Duty**) konsequent starke Serien auf- und ausbauen, streute Take 2 mit Titeln wie **Prey**, **CivCity: Rom** oder **The Darkness** vor allem Eintagsfliegen. Auch das boomende und äußerst lukrative Geschäft mit simplen Zwischendurch-Spielen (»Casual Games«) hat Take 2 verschlafen. Erst seit September letzten Jahres kümmert sich die neugegründete Marke zK Play um derartige Kleintitel.

Unruhige Zeiten

Die amerikanische Firma trudelt seit Jahren durch schwierige Zeiten; ein Großteil des Ärgers ist hausgemacht. Auf den monatelangen Medienrummel um versteckte Sexszenen in **GTA San Andreas** (freigeschaltet durch die sogenannte »Hot Coffee Mod«) folgten 2005 und 2006 mehrere Klagen, die Take 2 bislang mehr als zwei Millionen Dollar gekostet haben dürf-



Nach jahrelangen Verlusten will Take 2 in Kürze wieder schwarze Zahlen schreiben – dank **Grand Theft Auto 4**.



ten. Mit Spielen wie **Prey**, **Sid Meier's Railroads**, **Stronghold Legends** und **Bully (Canis Canem Edit)** drückten bis 2006 eine Serie kommerzieller Flops auf das Geschäftsergebnis. Take 2 verlor an der Börse zwischenzeitlich mehr als zwei Drittel ihres Werts. Vor knapp einem Jahr stürzten die Aktieneigentümer das Management um den Geschäftsführer Paul Eibler, nachdem Take 2 vier Quartale in Folge Verluste erwirtschaftete. Zu Eiblers zweifelhaften Höhepunkten gehört, 2005 von der Finanzseite MarketWatch zum »Schlechtesten Geschäftsführer des Jahres« gewählt worden zu sein. Eine der ersten Amtshandlungen des neu installierten Take-2-Chefs und früheren Bertelsmann-Managers Strauss Zelnick waren großflächige Entlassungen; allein in der deutschen Niederlassung musste rund die Hälfte des Personals gehen.

Verkauf ist sicher

Die EA-Offerte platzt in einer Phase der Konsolidierung. Inzwischen hat Take 2 wieder Rückenwind. **Bioshock** war ein lukrativer Überraschungshit, und mit **Grand Theft Auto 4** steht Ende April ein garantierter Megaseller an, der weltweit dreistellige Millionenbeträge umsetzen wird. Entsprechend selbstbewusst konnte Take 2 das EA-Angebot ausschlagen. Allerdings: Der Führungsriege geht es nicht um die Unabhängigkeit der Firma. Sondern darum, bei einem Verkauf möglichst viel Profit für die Aktionäre herauszuholen. Und wohl auch für sich selbst: Das Management-Team hat sich direkt im Anschluss an das vertrauliche EA-An-

gebot 600.000 Aktien überschreiben lassen, die im Fall einer Firmenübernahme sofort zu Geld gemacht werden dürfen. Nach derzeitigem Börsenstand ist das Paket 16 Millionen Dollar wert. Auch das spricht eine deutliche Sprache: Take 2 wird in jedem Fall verkauft. Offen ist nur, an wen. Wenn Electronic Arts sein Angebot erhöht, hat die Firma nach wie vor beste Chancen.

Zwang zur Größe

Selbst wenn Take 2 für John Riccitiello unattraktiv geworden sein sollte – was unwahrscheinlich ist –, wird er schnell den nächsten Übernahmekandidaten präsentieren. Denn Electronic Arts muss wachsen. »Die Videospiele-Branche bleibt ein attraktives, florierendes Geschäft, aber die Risiken eskalieren. Der

Zwang zur Größe wird immer deutlicher«, analysiert Riccitiello in einer der E-Mails an Strauss Zelnick. Was als Warnung an den Konkurrenten gedacht war, kann genauso gut als Motiv für Riccitiellos Getriebenheit gelesen werden. Die Nummer 2 der Branche will und kann Electronic Arts nicht lange bleiben, wenn es nicht auf Dauer riskieren möchte, selbst zum Übernahmeopfer zu werden.

So zeigt die Episode vor allem eines: Die Konsolidierung des Spielmarkts wird rapide weitergehen. Unter den internationalen Publishern ist nur noch eine Handvoll Firmen von Bedeutung übrig; Atari, THQ oder die Eidos-Mutterfirma SCI dürften auf Dauer kaum allein überleben, ohne sich stark zu vergrößern. Selbst Ubisoft, derzeit die Nummer 4 der weltgrößten reinen Spielepublisher, ist immer wieder als Übernahmekandidat im Gespräch – vor allem im Zusammenhang mit Electronic Arts, die bereits seit geraumer Zeit 15 Prozent der Aktienanteile am französischen Konkurrenten halten. Gleichzeitig dünnt der Bestand namhafter unabhängiger Entwickler weiter aus. Take 2 hat gerade Illusion Softworks (**Mafia 2**) gekauft, Ende Februar löste sich Iron Lore (**Titan Quest**) aus Finanznot auf.

Ruf und Respekt

Der Übernahmever such von Electronic Arts fördert indes auch ein interessantes Stimmungsbild zutage: Der Milliarden-Dollar-Koloss Take 2 gilt vielen Spielern als sympathisch-ungebügelter Außenseiter, als eine Art Jesse James der Spielebranche und Hort mu-

Electronic Arts

Gegründet: 1982

Hauptsitz: Redwood City, USA

Mitarbeiter: rund 9.000

Umsatz: 3,1 Milliarden Dollar (Fiskaljahr 2007)

Gewinn: 76 Millionen Dollar (Fiskaljahr 2007)

Labels: EA Games, EA Sports, EA Casual Entertainment, The Sims

Studios: Bioware, Black Box, Criterion, Digital Illusions, EA Canada, EA Los Angeles, EA Montreal, Maxis, Mythic, Pandemic, Phenomic u.v.m.

Wichtige Marken: Battlefield, Burnout, Command & Conquer, Die Simpsons, Die Sims, Fifa, Harry Potter, Madden NFL, Medal of Honor, NBA, Need for Speed, NHL, Tiger Woods



Take 2

Gegründet: 1993

Hauptsitz: New York City, USA

Mitarbeiter: rund 2.000

Umsatz: 982 Millionen Dollar (Fiskaljahr 2007)

Verlust: 138 Millionen Dollar (Fiskaljahr 2007)

Labels: Rockstar Games, 2K Games, 2K Sports, 2K Play

Studios: 2K Boston (früher Irrational Games), 2K Czech (früher Illusion Softworks), Firaxis, Rockstar Games, Venom Games

Wichtige Marken: Bioshock, Civilization, Grand Theft Auto, Mafia, Max Payne, Midnight Club, NBA 2K, NHL 2K



tiger Kreativität. Dass die Take-2-Tochter Rockstar mit den krachig-brutalen **Grand Theft Auto**-Spielen und der hochgradig umstrittenen Mördersimulation **Manhunt** massive gesellschaftliche Kritik einsteckt, ohne sich sonderlich darum zu scheren, verschafft ihr bei einem guten Teil der Spieler eher Respekt als Ablehnung und gilt als Ausweis für kreativen Ungehorsam. Electronic Arts wird dagegen von vielen als glatter, fantasieloser Gigant wahrgenommen, der die Kreativität dem Massenmarkt opfert. »Kann sich jemand vorstellen, was mit GTA passiert, sobald die politische korrekte Einstufungspolizei von EA es in die Hände bekommt!«, gruselt sich ein Kommentator im Internet; »Ich hoffe, Take 2 hält durch!«, bangt ein anderer. Für Electronic Arts entwickelt sich der scheppernde Take-2-Einstieg so zum Imagerisiko.

Für die Belegschaft von Take 2 mag solcher Zuspruch eine kleine Genugtuung sein. Denn auch ihr graut vor Electronic Arts. Während ein branchenfremder Konzern wie Viacom wohl die interne Infrastruktur weitgehend intakt lassen würde, dürfte ein Publisher wie Electronic Arts kaum ein Interesse daran haben, mehrere Vertriebs-, Marketing- oder Presseabteilungen parallel zu führen. Für einen guten Teil des Kernstabs der weltweit 2.000 Take-2-Mitarbeiter hieße das: Lebwohl.

CS

Abschussliste Index?

Das Amtsgericht München hat das Spiel **Condemned** beschlagnahmen lassen – und sich damit über die staatlichen Jugendschützer der BPjM hinweggesetzt. Steht uns eine Welle von Spielverboten bevor?



Häufige Fragen

Was bedeutet Indizierung?

Indizierung entspricht einer verschärften Altersfreigabe ab 18 Jahren. Indizierte Medien dürfen nicht öffentlich beworben und nur »unter der Ladentheke« an Erwachsene verkauft werden.

Was bedeutet Beschlagnahme?

Unter Beschlagnahme versteht man die zwangsweise Sicherstellung eines Gegenstandes, den sein Besitzer nicht freiwillig herausgibt oder der die Allgemeinheit gefährden kann. Ein beschlagnahmtes Computerspiel gilt als verboten.

Mache ich mich strafbar, wenn ich ein beschlagnahmtes Computerspiel besitze?

Nein. Sie dürfen es nur nicht verbreiten, also nicht verkaufen, zum Download anbieten oder dergleichen – auch nicht an Erwachsene.

Das englische Wort »condemned« bedeutet »verdammte« oder »verurteilt«. Wie passend. Denn Ende Februar 2008 erließ das Amtsgericht München genau dieses Schicksal: Das PC-Titel **Condemned** genau dieses Schicksal: Das Amtsgericht München ordnete die bundesweite Beschlagnahme des Spiels an. **Condemned** sei als gewaltverherrlichendes Medium im Sinne des § 131 Strafbuch (StGB) einzustufen und damit sozialgefährlich. Entsprechend darf das Spiel nun nicht mehr verkauft werden, auch nicht an Erwachsene. Es gilt damit als verboten, genau wie etwa Hitlers Hellschrift **Mein Kampf**. Während indizierte Medien ein karges Leben unter der Ladentheke fristen dürfen, entspricht die Beschlagnahme einem vertrieblischen Todesurteil. Derartige Entscheidungen sind bei Computerspie-

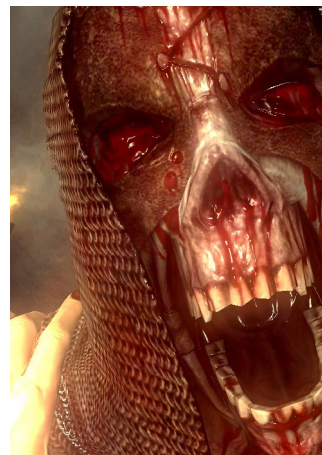
len recht selten, aber nichts Neues. So wurden zum Beispiel bereits Mitte der Neunziger die ersten drei Teile der **Mortal Kombat**-Reihe beschlagnahmt, 2004 der Playstation-2-Titel **Manhunt** oder im Juni 2007 das Zombiespiel **Dead Rising** für die Xbox 360. Und **Condemned** ist bei Jugendschützern nicht unbekannt: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) verbannte den Titel bereits im April 2006 auf den Index. Das Besondere an der Beschlagnahme von **Condemned** ist jedoch, dass es nach Einschätzung der BPjM nicht gegen § 131 StGB verstieß. Die Bundesprüfstelle unterscheidet nämlich bei Computerspielen, ob sie »nur« jugendgefährdend sind – dann landen sie auf Index-Liste A – oder ob sie darüber hinaus sogar gegen Gesetze



Auch in **Condemned 2** können Sie Gegner mit Alltagsgegenständen verprügeln. Dem Vorgänger bescherte das nun eine Beschlagnahme.



The Club vermischt Rennspiel mit simpler Moorhuhn-Ballerei auf Menschen. Ein Indizierungs- oder gar Beschlagnahme-Kandidat?



verstoßen könnten, etwa gegen das Verbot von Gewaltverherrlichung oder Pornographie. Solche Spiele werden in Liste B geführt, was als klarer Hinweis an die Staatsanwaltschaften zu werten ist: Diese Spiele gehören beschlagnahmt. **Condemned** nahm die BPjM jedoch in Liste A auf – jugendgefährdend, aber vermutlich nicht gewaltverherrlichend. Das Amtsgericht München sah das anders. Eine neue Marschrichtung in der Rechtsprechung?

Menschenverachtend

§ 131 StGB stellt die Verbreitung von Medien unter Strafe, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen verherrlichen oder verharmlosen. Nach Einschätzung der BPjM war das bei **Condemned** nicht gegeben. Doch die BPjM ist eine Jugendschutzbehörde, kein Gerichtshof. »Wir können nur einschätzen, ob § 131 StGB vorliegt oder nicht. Die tatsächliche Bewertung ist Sache der Gerichte«, sagt Petra Meier, stellvertretende Vorsitzende der BPjM. Robert Grain, Richter am Amtsgericht München, beurteilt **Condemned** in seinem Beschlagnahmebeschluss entsprechend anders: »Dem Spiel wohnt eine äußerst menschenverachtende Grundhaltung inne. Das eigene Überleben steht im Vordergrund, nichts anderes ist von Wert. Somit gilt es, jeden, der sich in den Weg stellt, zu töten.« Das ist ein Vorwurf, den sich fast alle Ego-Shooter gefallen lassen müssen – insbesondere die, die auf Index-Liste A stehen. Droht denen nun ebenfalls die Beschlagnahme? Nicht zwangsläufig, sagt Grain: »Gewaltverherrlichung ist immer ein Zusammenspiel mehrerer Faktoren und lässt sich nicht zwingend an einem einzelnen Punkt festmachen.« Ego-Shooter stehen für ihn also nicht unter Generalverdacht.

Die Gewaltakte in **Condemned** sind jedoch nach Ansicht von Grain besonders grausam. Als Beispiel nennt er das Manöver, in dem der Held des Spiels Gegnern das Genick bricht. Allerdings versteht das StGB unter »grausam« normalerweise, dass der Täter seinem Opfer

besondere Qualen zufügt. Ein gebrochenes Genick klingt da makabererweise harmloser, als etwa an Piranhas verfüttert, in einem Ofen verbrannt oder mit einer Bohrmaschine gefoltert zu werden – alles Elemente aus dem Actionspiel **The Punisher** (2005), das die BPjM entsprechend auf die Liste B gesetzt hat. Dort steht es noch immer – bislang hat sich keine Staatsanwaltschaft um den Fall gekümmert. Unter der Hand klagen Mitarbeiter der BPjM deshalb, die Gerichte sollten doch erst einmal die schwerwiegenden Fälle der Liste B abarbeiten, bevor Sie sich mit der weit weniger dringlichen Liste A auseinandersetzen.

Auslöser des **Condemned**-Verfahrens war aber nicht etwa die Anzeige eines besorgten Familienvaters oder gar die Jagd auf gewaltverherrlichende Spiele, womöglich getrieben vom bayerischen Ministerpräsidenten Beckstein, dem »Killerspiele« zuwider sind. Stattdessen demonstriert der Fall, wie langsam die Mühlen der deutschen Justiz beizeiten mahlen: Der Titel habe halt auf einer dieser Listen der BPjM gestanden, sagt uns ein Mitarbeiter der Staatsanwaltschaft München. Es habe jedoch eine Weile gedauert, bis das an die zuständigen Stellen durchgedrungen sei. Außerdem hätte man zuvor nicht die technischen Möglichkeiten gehabt, **Condemned** zu begutachten – es fehlte wohl ein spieletauglicher PC. Einen tieferen Grund, ausgerechnet für dieses Spiel eine Beschlagnahme zu beantragen, habe es nicht gegeben. Der Staatsanwaltschaft scheint der Unterschied zwischen den Listen A und B entgangen zu sein.

Verharmlosend

So landete der Fall schließlich vor Richter Grain. Und der sah bei **Condemned** nicht den Grad des verursachten Schmerzes, sondern die Motivation des Helden als entscheidend an: »Die ›Finishing Moves‹ sind völlig sinnlos. Es wäre ebenso gewaltverherrlichend, wenn ich in einem Spiel auf eine Leiche eintreten könnte – auch wenn das Opfer in diesem Fall ja keine Schmerzen mehr empfindet.« Zudem

sei Gewalt das einzige Mittel zur Konfliktlösung in **Condemned**: »Eine Alternative zur Tötung des Gegners, etwa Ausweichen, List oder taktisches Verhalten, wird durch das Spiel faktisch nicht zugelassen.« Um solchen Vorwürfen zu entgehen, werden Spiele regelmäßig für den deutschen Markt umprogrammiert; der Held der deutschen Version des in der Originalfassung indizierten Shooters **El Matador** trägt zum Beispiel eine Betäubungspistole mit unendlich viel Munition bei sich. Eine für Grain taugliche Lösung? »Das lässt sich so pauschal nicht sagen,« so der Richter, »denn die Gewaltverherrlichung hängt vom Gesamtbild ab.« Zur Verharmlosung der Brutalität trägt nach Grains Ansicht auch bei, dass die in **Condemned** vorrangig verwendeten Waffen Gegenstände des täglichen Lebens sind: Rohre, Bretter oder Knüppel. Auf die könne ein potentieller Nachahmer leicht zugreifen.

Beschlagnahmt

Apropos Nachahmer: Gerichte sind nicht voneinander abhängig, eine Welle von Spielverboten muss also nicht zwangsläufig folgen. Dazu Grain: »Die Beschlagnahme von **Condemned** ist mein Beschluss. Es gibt noch viele Richter in Deutschland, und die können den Fall anders sehen.« So bleibt auch der BPjM ihre Einschätzung des § 131 StGB ungenommen, auch wenn die Beschlagnahme von **Condemned** Einfluss auf die zukünftige Einschätzung haben dürfte. »Für unsere Listeneinteilung ist es maßgeblich, wie die Gerichte den § 131 StGB letztlich anwenden«, erklärt Petra Meier. Entsprechend wurde **Condemned** mittlerweile auf Liste B der jugendgefährdenden Medien umgetragen. Und was bedeutet das Urteil für die Spieleproduzenten? Fabian Döhla von Sega, dem Publisher von **Condemned**, scherzt: »Ich glaube, der Betäubungspistole steht ein großer Aufschwung in deutschen Ego-Shootern bevor.« Richter Grain hält kühl dagegen: »Wenn Sie das Betäubungsmittel durch das Auge des Opfers einbringen, dann macht das die Sache auch nicht besser.«

FAB



Obwohl das Horror-Actionspiel **Jericho** ausgesprochen blutig ist, stuft es die BPjM vor Kurzem als nicht indizierungswürdig ein.



Die USK verweigerte **Rainbow Six: Vegas 2** zunächst eine Kennzeichnung. Vermutlich, weil es den Spieler für Kopfschüsse belohnt.



Call of Duty 4 bietet im Mehrspielermodus ein ähnliches Belohnungssystem wie **Rainbow Six: Vegas 2**, erhielt aber dennoch ein USK-Siegel.

HALL OF FAME

Starcraft

Auch in der Echtzeit-Strategie sind aller guten Dinge drei – nämlich drei grundverschiedene Völker, die Starcraft zum Meisterwerk machen.

im Heft
- Preview:
Starcraft 2

Orcs im Weltraum. So kanzelt die Spielepresse **Starcraft** ab, als der Entwickler Blizzard seinen Echtzeit-Titel erstmals vorstellt. Heute gilt **Starcraft** hingegen als Klassiker, als Meilenstein des Strategiegenres. Wie erklärt sich da der verächtliche Ersteinruck? Ganz einfach: Auf der E3-Messe 1996 zeigt der Producer Bill Roper eine frühe **Starcraft**-Version, die noch wie Blizzards letzter Echtzeit-Streich **Warcraft 2** aussieht – von der bunten Comic-

Grafik bis zum baugleichen Interface. Nur bekriegen sich diesmal eben keine Orcs, Oger und Elfen, sondern Raumjäger und Panzer. Logisch, schließlich spielt **Starcraft** nicht in einer Fantasy-Welt, sondern im All. Dies veranlasst die Journalisten zur Spöttelei und Blizzard zum Kurswechsel: Die Kalifornier modeln den **Starcraft**-Prototyp um und präsentieren Anfang 1997 eine Neufassung, die **Warcraft 2** weit weniger ähnelt – auch wenn sie nach wie vor auf dessen Grafikgerüst basiert.

Überdies konzentrieren sich die Designer bereits in diesem Frühstadium auf das, was **Starcraft** später auszeichnen wird: die perfekte Balance der drei Völker. Und so rasant wie die Qualität des Spiels steigt auch die Vorfreude der Fans. Im November 1997 formiert sich in Blizzards Internetforum die Gruppe »Operation CWAL«, kurz für »Can't Wait Any Longer« – zu deutsch: »Wir können nicht mehr warten.« Die Spieler fordern die Herausgabe der Beta-Version von **Starcraft**, weil die ihrer Meinung nach schon fertig und spaßig genug wirkt. Doch Blizzard bleibt standfest, feilt weiter an der Balance und veröffentlicht den Titel erst am 1. April 1998. Als Dankeschön an die hartnäckigen Fans verewigen die Entwickler immerhin den Namen der »Operation CWAL« als Cheatcode, mit dem man Bauaufträge beschleunigt. Damit sind die Ungeduldigen versöhnt, und auch der Rest der Spielerschaft stimmt Jubelarien an. Denn die »Orcs im Weltraum« haben sich tatsächlich zum Echtzeit-Hit gemauert.

Staubige Spannung

Klar, grafisch wirkt **Starcraft** bereits 1998 angestaubt, denn den verpixelten Truppen und detail-



Die **terransische Luftwaffe** attackiert eine Schleimbasis der Zerg. Mit dabei: ein Forschungsschiff (Mitte), das wie viele Einheiten über nützliche Spezialattacken verfügt. Unter anderem kann es Feinde verstrahlen.

armen Landschaften sieht man ihr **Warcraft 2**-Erbe allzu deutlich an. Doch spielerisch ist das Programm über alle Zweifel erhaben. Denn es bietet die drei unterschiedlichsten Parteien der Echtzeit-Geschichte, bei denen sich Blizzard offensichtlich vom **Warhammer 40.000**-Universum in-

spirieren ließ: Die hochmütigen Protoss ähneln den **Warhammer**-Eldar, die insektoiden Zerg den Tyraniden. Und die Terraner gleichen den Space Marines des Vorbilds wie ein Zerg-Ei dem anderen. Die Völker unterscheiden sich allerdings nicht nur optisch, sondern führen auch individuelle



Im Addon **Brood War** befehlen Sie häufig gemischten Heere mit Einheiten mehrerer Völker. Hier etwa arbeitet die Zerg-Kriegerkönigin Kerrigan mit den Protoss zusammen.



Im Kampagnenverlauf kämpfen Sie auch in **Innenräumen**.



Die **Zwischenfilme** haben oft nichts mit der Story zu tun.

Deswegen legendär

- Drei grundverschiedene Fraktionen
- Schon zu Beginn fein ausbalanciert
- Unzählige taktische Möglichkeiten
- Wegweisender Mehrspieler-Modus
- Packende Kampagnen, klasse Story
- »Wir brauchen mehr Overlords«



Truppenmassen der Zerg überrennen einen Stützpunkt der Protoss. Die kontern mit Trägerschiffen, die Mini-Abfangjäger aussenden.

Einheiten ins Feld, die vielfältige Taktiken ermöglichen. Jede Partei spielt sich dabei anders: Die flexiblen Terraner erfordern viel Mikromanagement. Die mächtigen Protoss-Truppen entpuppen sich als träge und teuer. Und die Zerg? Sind schnell und billig, jedoch nur in Massen effektiv. Doch trotz der krassen Gegensätze stimmt die Balance, schon zum Verkaufsstart ist keine Fraktion übermächtig und jede Einheit nützlich. Daher entfalten insbesondere Gefechte zwischen menschlichen Spielern viel taktischen Tiefgang, **Starcraft** avanciert zum beliebten Multiplayer-Titel. Auch, weil Online-Partien über die komfortable Battle.net-Plattform laufen, die Blizzard Anfang 1997 fürs Action-Rollenspiel **Diablo** eingeführt hat.

Auch die Solokampagne erweist sich als reizvoll, denn sie erzählt eine spannende Handlung, in deren Verlauf Sie jeweils zehn packende Missionen lang eine

der drei Fraktionen anführen. Unvergessen bleibt etwa der neunte Terraner-Einsatz, in dem der fachsistoide Rebellenführer Mengsk seine Agentin Kerrigan den Zerg zum Fraß vorwirft – obwohl Sie mit ihr zuvor die Protoss besiegt haben! Doch keine Sorge: Im Zerg-Feldzug befehlen Sie Kerrigan erneut. Mit dem kleinen Unterschied, dass sie sich inzwischen in einen außerirdischen Racheengel verwandelt hat. Ebenfalls erwähnenswert: Der funktionsgewaltige Editor, mit dem die Fans eigene Solo- sowie Mehrspieler-Karten basteln können.

Kulturelle Patches

Auch wenn man **Starcraft** die unzeitgemäße Grafik, die mäßige Gegner-KI und einige Bedienungs-mängel vorwerfen kann: Das Blizzard-Werk ist wegweisend. Und eines der ersten Programme, die in einem Staat zum Kulturgut werden, so wie Fußball oder Kino – in Südkorea nämlich. Dort übertragen Fernsehsender Live-Partien, Turniersieger werden von Fanhor-

den umjubelt. Blizzard selbst reicht am 18. Dezember 1998 die erstklassige Erweiterung **Brood War** nach, die neue Einheiten bringt und die Story weiterspinn. Auch danach bleiben die Entwickler ihrem Meisterwerk vorbildlich treu, indem sie selbst heute noch Patches stricken. Die Flicker feilen unter anderem an der sowie so schon guten Völkerbalance; das jüngste Update auf die Version 1.15.2 datiert vom 17. Januar 2008 und entfernt sogar die CD-Abfrage beim Spielstart.

Und natürlich werfelt Blizzard derzeit an **Starcraft 2**, das die Tugenden des Vorgängers erben und noch ausbauen soll. Einige Fans kritisieren zwar den Mangel an echten Neuerungen; unter anderem wird es kein viertes spielbares Volk geben. Den ersten Erfolg hat Blizzard dennoch bereits verbucht: Bei der Erstankündigung im südkoreanischen Seoul wurde **Starcraft 2** mit tosendem Applaus gefeiert. Über »Orcs im Weltraum« witzelt heute garantiert niemand mehr.

STARCRAFT

STRATEGIESPIEL

PUBLISHER Blizzard
ENTWICKLER Blizzard
QUELLE noch im Handel
SPRACHE Deutsch

ORIGINALRELEASE 1. April 1998
CA. PREIS 10 Euro
USK ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM Pentium 90, 16 MB RAM
SO LÄUFTS In der aktuellen Version 1.15.2 läuft Starcraft problemlos unter Windows XP und Windows Vista.



FAZIT Echtzeit-Meilenstein mit drei grundverschiedenen Parteien.

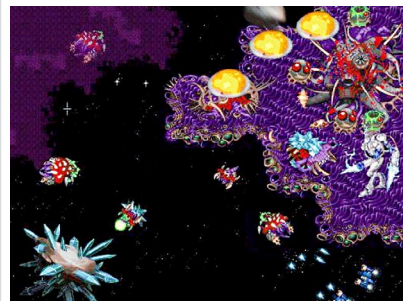


In dieser spannenden Solomission beschützt die terranische Armee einen abgestürzten Raumkreuzer vor den Zerg.

Weltraum-Evolution

Mit den Arbeiten an **Starcraft** begann Blizzard bereits im Jahr 1995. Wir geben einen Überblick über die wichtigsten Etappen.

Frühe Alpha-Version (1996)



Aufgrund der quietschbunten Farben erinnert der **erste Prototyp** an Blizzards letztes Echtzeit-Werk Warcraft 2. Die Entwickler beschließen, Starcraft zu überarbeiten.

Alpha-Version (Anfang 1997)



Die **überarbeitete Fassung** wirkt optisch eigenständiger – aber keinesfalls schön: Statt überbunter Comic-Farben dominieren hier nüchtern-biedere Braun- und Grautöne.

Frühe Beta-Version (Mitte 1997)



Im internen **Beta-Test** entwerfen die Entwickler die Einheiten und das Interface, außerdem feilen sie bereits fleißig an der Balance der drei grundverschiedenen Parteien.

Beta-Version (Ende 1997, Anfang 1998)



In der knapp halbjährigen **finalen Testphase** perfektioniert Blizzard die Balance, ändert aber fast nichts mehr an der Grafik – viele Fans glauben, Starcraft sei schon fertig.

**Daniel Visarius**

hofft, dass AMD mit den für das zweite Halbjahr geplanten 45-nm-Phe-noms Intel wieder richtig Paroli bieten kann.

**Hendrik Weins**

hat erneut mit World of Warcraft angefangen und braucht für die vielen Bedienelemente einen episch-großen Monitor.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Mäuse für Sieger..... 160
12 Mäuse
bis 50 Euro im Test..... 162

Test des Monats

Grafikkarte:
Geforce 9800 GX2 166

Tool des Monats

Kostenlos fernsehen
mit AnyTV 170

Tests

Lenkrad:
Fanatec Porsche 911 Turbo ... 168

Headset:

Razer Piranha..... 170
15-Zoll-Notebook:

Asus M51SN 170

Grafikkarte:

BFG Geforce 9600 GT OC..... 171

Grafikkarte:

MSI RX3870 OC 171

28-Zoll-TFT:

Viewsonic VX2835WM..... 171

Service

Techtelmechtel..... 172

Einkaufsführer..... 174

Hardware & News

Cebit 2008

Wo Einsen und Nullen zu Milliarden werden.

Seit beinahe drei Jahrzehnten ist die Cebit das wichtigste Trendbarometer der IT-Branche. Nach Jahren des Besucherrückgangs stieg die Besucherzahl 2008 um gut drei Prozent von 480.000 (2007) auf 495.000. Die Ausstellungsfläche aber sank um 10 Prozent auf 240.000 Quadratmeter. Wir waren mit drei Redakteuren vor Ort, um die neuesten Hardware-Trends aufzuspüren. Das Ergebnis finden Sie an dieser Stelle und in den Szene-News. Es gab viele interessante oder skurrile Neuheiten wie einen 8.000-Euro-Rechner von Asus oder Razers neue Salmosa-Maus. Leicht enttäuscht waren wir insgesamt aber doch, weil die ganz großen Überraschungen fehlten. Und vieles war bereits im Vorfeld der Messe bekannt. Das große Leitthema der Cebit war »Green IT«, (siehe Kolumne in den Szene-News).

Jenseits der Messe haben wir uns für den Hardware-Schwer-

punkt **Günstige Mäuse für Sieger** gleich zwölf Spielermäuse unter 50 Euro vorgeknöpft: Je nach Anspruch bekommen Sie bereits für 20 Euro voll spieletaugliches Präzisionswerkzeug, umfangreiche Ausstattung kostet Aufpreis. Kurz vor knapp erreichte uns dann noch Nvidias neues Grafikkarten-Flaggschiff **Geforce 9800 GX2** mit zwei Grafikprozessoren und 1,0 GByte Videospeicher. **DV**



Asus zeigt wie viele andere Hersteller auf der Cebit in Hannover **reichlich Neuheiten im Spielbereich**.

Neue Core-2-Prozessoren weiter knapp



Intel kommt mit der Herstellung der 45-nm-Pennryns der Nachfrage nicht hinterher.

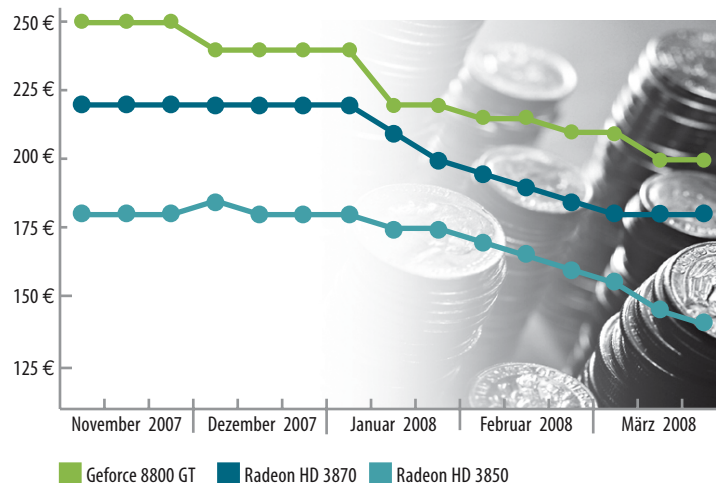
Schon vor geraumer Zeit hat Intel die Fertigung seiner Core-2-Prozessoren auf die Strom sparenden 45-nm-Strukturen umgestellt und dem entsprechenden Pennryn-Kern einige Leistungsoptimierungen verpasst. Aber weder die Dual-Core- noch die Quad-Core-Modelle der 8000- beziehungsweise 9000-Serie sind flächendeckend erhältlich. Laut Intel läuft die Fertigung gut, nur würden derzeit die Fertig-PC-Hersteller alle verfügbaren Prozessoren wegsaugen. Spätestens im April oder Mai sollen dann auch Selbstbauer ohne Probleme zugreifen können.

► www.gamestar.de Quicklink: 4465

Grafikkarten-Preiskampf

Gut vier Monate sind Nvidias Geforce 8800 GT und AMDs Radeon HD 3870 sowie HD 3850 nun auf dem Markt. Die Preise sind seitdem tief in den Keller gefallen.

Beim ersten Test in Ausgabe 01/08 lieferten sowohl Geforce 8800 GT als auch Radeon HD 3870 und HD 3850 massig Spieleleistung für ihr Geld. Und jetzt hat der harte Preiskampf die Anschaffung noch mal deutlich verbilligt. Ein weiterer Nachlass dürfte in den nächsten Wochen kaum noch drin sein – wer aufrüsten möchte, sollte jetzt zuschlagen!



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

Assassin's Creed	läuft nicht, erfordert Shader-3.0-Karte	ruckelt unspielbar	1680x1050, maximale Details
Call of Duty 4	ruckelt extrem stark	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, maximale Details
Crysis	ruckelt unspielbar	1024x768, mittlere Details	1280x1024, hohe Details
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 & 9	8500 GT 70 € 8600 GT 100 € 8600 GTS 120 €	8800 GTS 320 250 € 9600 GT 160 € 8800 GT 512 200 €	8800 GTS 250 € 8800 GTX 350 € 9800 GX2 550 €
Radeon HD	2400 XT 50 € 2600 Pro 70 € 2600 XT 80 € 2900 GT 140 €	3850 150 € 2900 XT 330 € 3870 190 €	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.



Die voluminöse Geforce 9800 GX2 nutzt zwei G92-Chips (Test in diesem Heft).

Geforce 9800

Nvidia taktet die Geforce 8800 schneller und nennt sie ab sofort Geforce 9800.

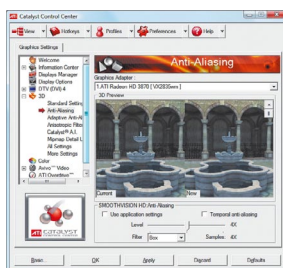
Nvidia will bis Mai all seine Oberklasse-Modelle der Geforce-8800-Serie durch Geforce-9-Varianten ablösen. Um die in den letzten Monaten entstandene Verwirrung komplett zu machen, basieren die neuen Geforce 9800 GT, 9800 GTS und 9800 GTX auf dem G92-Grafikprozessor von 8800 GT und 8800 GTS 512. Einziger Unterschied sind höhere Taktfrequenzen und Varianten mit bis zu 2,0 GByte Speicher. Die 9800 GTX unterstützt zudem dreifaches SLI und soll 400 Euro kosten, die 9800 GTS 300 Euro.

► www.gamestar.de Quicklink: 4677

AMD bohrt Radeon-Treiber auf

Der Catalyst 8.3 verbessert Spieleleistung, erweitert Crossfire und unterstützt Kantenglättung in Spielen mit der Unreal Engine 3.

Grafikkarten stehen und fallen mit der Qualität des Treibers. Der Catalyst 8.3 macht AMDs Radeon-Karten nun noch stärker. So sollen die neuen Dateien die meisten Radeons in Crysis um bis zu 15 Prozent beschleunigen. Einige Monate später als Nvidia unterstützt AMD jetzt auch Kantenglättung in Titeln mit der Unreal Engine 3. Das funktioniert aber nur im DirectX-9-Modus und noch nicht in **Rainbow Six: Vegas**. Crossfire unterstützt ab sofort bis zu vier Grafikchips, egal in welcher HD-3800-Kombination und bis zu 42fache Kantenglättung. Besitzer von zwei Monitoren müssen künftig nicht mehr zwischen Crossfire oder Zwei-Schirm-Betrieb hin- und herschalten. Die Interpolation auf Breitbild-Flachbildschirmen berücksichtigt auf Wunsch das Seitenverhältnis. Den Catalyst 8.3 finden Sie für Windows XP und Vista auf unserer DVD und unter dem angegebenen Quicklink.



Radeon-Besitzer sollten den **neuen Referenztreiber** unbedingt installieren.

► gamestar.de Quicklink: 4672

DirectX 10 für Windows XP?

Neuer Anlauf: Russische Entwickler wollen DirectX 10 für Windows XP umsetzen.

Microsoft liefert DirectX 10 exklusiv mit Windows Vista aus. Vor geraumer Zeit hatte das so genannte Alky Projekt versucht, DirectX 10 auf das bei Spielern immer noch äußerst beliebte Windows XP zu portieren. Im Januar 2008 gaben die Entwickler allerdings bekannt, ihre Arbeit mangels Erfolg aufzugeben. Nun hat das russische Programmiererteam Long Way eine erste Version ihrer Umsetzung veröffentlicht, die jedoch erst mal nicht funktioniert. In den einschlägigen Foren berichten viele Nutzer zudem von PC-Abstürzen. Das Paket sollten Sie daher höchstens Risikofreudige anfasen, alle anderen sollten es auf keinen Fall installieren. Wir bezweifeln ohnehin, dass DirectX 10 für Windows XP ohne Microsofts Hilfe in halbwegs absehbarer Zeit möglich ist – und die wird es nicht geben, schließlich will man Vista verkaufen.

DV



Mäuse für Sieger

Nach dem Schraubenzieher ist die Maus das wichtigste PC-Werkzeug. Bei gleichem Können der Spieler entscheiden Handling und Präzision über Sieg oder Niederlage.

Am Stanford Research Institute war Douglas Engelbart Anfang der 60er-Jahre auf der Suche nach einem neuartigen Zeigergerät für Computer. Nach zahlreichen Experimenten entwickelte er 1963 zusammen mit Bill English die erste Maus. Zwei im rech-

ten Winkel zueinander positionierte Rädchen ermittelten damals die Position auf dem Bildschirm. 1972 ersetzte Bill English die Rädchen durch eine Kugel, als er für die Firma Xerox im Palo Alto Research Center arbeitete. Hier entstanden mit dem Alto und dem

Star auch die ersten Computer mit grafischer Oberfläche, Fenstern und Maus, lange bevor Apple und Microsoft nachzogen.

Gut muss nicht teuer sein

Mittlerweile verkaufen Hersteller wie Logitech, Microsoft, Razer, Saitek oder Raptor-Gaming Mäuse in allen nur denkbaren Varianten – mit oder ohne Kabel, Infrarot oder Laser, bodenständig oder vollgestopft mit Extras. Die Preise reichen von 5 Euro bis 100 Euro, die Qualitätsspanne ist genauso breit. Nur: Teurer ist auch bei Mäusen nicht zwangsläufig besser. Zwischen den Klassenbesten liegen in den Regalen von Media Markt & Co. reichlich Gurken in fast jeder Preisklasse.

Zwölfkampf

In diesem Schwerpunkt testen wir zwölf Mäuse bis 50 Euro. Alle prüfen wir im Alltagsbetrieb unter Windows und in stundenlangen Spielsessions mit den schnellen Shootern **Quake 4** und **Unreal**

Tournament 3 sowie dem klicklastigen Echtzeitstrategie-Titel **Company of Heroes**. Die Genauigkeit kontrollieren wir anschließend noch einmal mit Windows Paint: In einer neuen Datei wählen wir einen dünnen Strich als Werkzeug. Dann bewegen wir die Maus schnell hin und her (simuliert hastige Drehungen um die eigene Achse) und ziehen Kreise. Selbst minimale Abweichungen von der eingeschlagenen Richtung oder Aussetter entlarven wir mit diesem Test sofort.

Ausschlaggebend für eine hohe Wertung sind abseits der Präzision auch die Verarbeitung (klappert nichts?) und das Handling (liegt die Maus auch auf Dauer gut in der Hand?). Ein komfortabler und ressourcenschonender Treiber bringt zusätzliche Punkte. Alle alten Mauswertungen haben wir zudem auf den Stand dieses Schwerpunkts gebracht.

Dauerbrenner

Mit im Testfeld sind auch allein-gesessene Dauerbrenner wie Lo-



Besonders in **schnellen Shootern** wie UT 3 entscheidet die präzisere Maus über Leben und Tod.



gitechs **MX518** aus dem Jahr 2005 oder Microsoft **IntelliMouse Optical 1.1** von 2001. Wie andere Mäuse im Testfeld tasten auch diese Veteranen den Untergrund mit einem Infrarot-Sensor ab. Bei preisgünstigen Mäusen arbeitet der oft exakter als seine neueren Laser-Pendants. In unserem Beispiel versagt die **Penalizer Pro** von Hama in Spielen komplett – deren Laser kann schnellen Bewegungen nicht folgen und verschluckt ganze Manöver. Viele Laser stolpern in der Vergangenheit zudem auf bestimmten Materialien – einige auf Glas, andere auf Metall oder manchen Kunststoffen. Deshalb schieben wir alle zwölf Nagetiere über zehn Maus-pads und weisen auf etwaige Kompatibilitätsfallen hin.

Wenn Geld keine Rolle spielt

Mäuse, die als »speziell für Spieler entwickelt« vermarktet werden, kosten oft deutlich über 50 Euro. Ein klarer Vorteil in Spielen bleibt gegenüber günstigeren Modellen aber aus. Handling, Präzision und individuelle Vorlieben sind weit wichtiger als teure Ex-

tras wie ein flexibles Gewicht, dpi-Umschaltung oder Profil-Verwaltung. Aus diesem Grund empfehlen wir vor dem Kauf möglichst ein »Probefühlen« beim Händler.

Die High-End-Mäuse Razer **Lachesis** und Logitech **G9** haben wir bereits in der Ausgabe 12/2007 getestet. Mit der Rekordwertung von 96 Punkten führt die **Lachesis** unsere Maus-Rangliste im Einkaufsführer weiter souverän an, die **G9** folgt mit 94 Punkten auf Platz 2. In diesem Test lassen wir beide außen vor, weil sie unsere Preisgrenze von 50 Euro deutlich übersteigen.

Lachesis und **G9** sind die Ferraris unter den Mäusen – wer sie will, muss unverhältnismäßig viele Euros drauflegen. Trotz pixelgenauer Präzision, perfekter Verarbeitung und umfangreicher Ausstattung rechtfertigen sie kaum die hohe Investition von 70 Euro, denn vergleichbare Qualitäten bekommen Sie durchaus auch für 30 Euro weniger.

DV

Teure Maus-Referenz: Razers Lachesis liegt mit einem Preis von 70 Euro jenseits unseres Preislimits für diesen Maus-Vergleichstest.



Treiber-Tricks

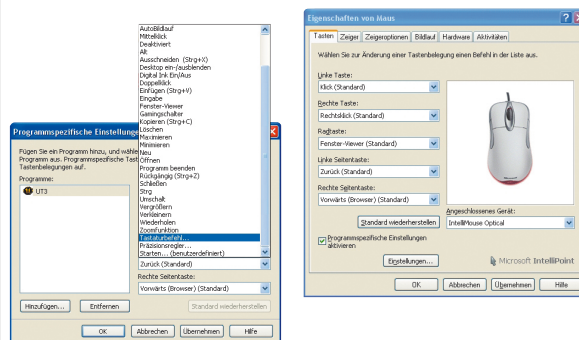
Logitech Setpoint

- Über den Reiter mit dem Turm-Symbol erreichen Sie die spielerlevanten Optionen. Nach einem Klick auf die Schaltfläche »Erweiterte Spieleinstellungen« können Sie die dpi-Umschaltung und die USB-Abtastrate ändern.
- Auf seiner Internetseite unter www.gamestar.de Quicklink: 4637 stellt Logitech diverse Minianwendungen für die Seitenleiste von Windows Vista zum Download bereit. Besonders witzig finden wir den »Wörter pro Minute«-Tacho.



Microsoft Intellipoint

- Microsoft versteckt die Option zum Belegen der Maustasten mit Tastaturfunktionen gut. In den langen Pull-Down-Menüs der jeweiligen Buttons finden Sie die in vielen Spielen wichtige Funktion als drittlezten Eintrag in der Liste.
- Diese Einstellungen können Sie für jedes Spiel individuell konfigurieren, indem Sie die »Programmspezifischen Einstellungen aktivieren« und dann über »Hinzufügen« die EXE-Dateien Ihres Spiels auswählen.



Razer-Treiber

- Der Razer-Treiber ist bei der von uns getesteten **Diamondback 3G** übersichtlich und selbsterklärend. Andere Razer-Mäuse bieten hier überladene Menüs.
- Bei der **Lachesis** erlaubt der Treiber außer Änderungen an der Tastenbelegung und der Geschwindigkeit auch die Empfindlichkeit der Bewegungsachsen getrennt zu regeln.



Kabelmaus Logitech



Bei Markteinführung der zweiten Auflage von Logitechs **G5**-Lasermouse vor knapp einem Jahr kostete der Präzisionsnager noch 75 Euro, heute erhalten Sie das ehemalige Topmodell bereits für 50 Euro. Dafür gibt's eine sehr ergonomisch geformte Rechtshändermaus mit fünf präzisen Tasten, Vier-Wege-Rad sowie zwei Schaltern zum Regeln der Auflösung des 2.000-dpi-Lasers. Im Treiber können Sie dazu fünf individuelle dpi-Stufen definieren und zudem alle sieben Buttons frei belegen, Makros beherrscht die **G5** aber nicht. Die Verarbeitung ist extrem solide und hochwertig, das Gewicht lässt sich dank beiliegender Metallteilen an die eigenen Bedürfnisse anpassen.

Im Spieletest kann die **G5** nicht ganz mit Razers **Diamondback 3G** mithalten, allerdings arbeitet sie trotzdem sehr präzise und stellt auch anspruchsvolle Vielspieler voll zufrieden. Sowohl rasante 180-Grad-Drehungen als auch pixelgenaue Zielmanöver setzt der **G5**-Sensor präzise um, jedoch nicht bis zu den extremen Geschwindigkeiten des Razer-Konkurrenten. Zudem hat er Probleme mit Aussetzern und Ungenauigkeiten auf Glas sowie auf dem MTW-Pad. Fazit: extrem solides und zuverlässiges Präzisionswerkzeug, das dank dicker Ausstattung sowie toller Verarbeitung den Testsieg erringt!

►gamestar.de-Quicklink: 4662

Kabelmaus Logitech



Das für Rechtshänder sehr angenehme geformte Gehäuse der **MX518** verwendet Logitech auch beim Nachfolger **G5, zweite Edition** (siehe Test). Dabei setzt die 40 Euro teure **MX518** aber auf optische Abtastung mit 1.800 dpi. Und die **MX518** hat einen Taster mehr als der Nachfolger, allerdings ist dieser schwer erreichbar hoch auf dem Mäusrücken positioniert. Gleiches gilt für den vor dem Mäusrad liegenden Button zur Reduzierung der Sensoraufklärung – in Spielen bedienen Sie keine der beiden Tasten ohne Verrenkungen. Ärgerlich, da Sie den Buttons per Treiber beliebige Funktionen zuweisen können. Das Manko machen die sehr gut positionierten und exakt arbeitenden restlichen Tasten aber locker wett.

In Sachen Präzision steht die **MX518** der **G5** in nichts nach: Egal ob in sehr schnellen Shootern oder klickintensiven Strategietiteln, stets setzt der Sensor die Steuerbefehle exakt und ohne Aussetzer um. Selbst Unterlagen, die dem **G5**-Laser Probleme bereiten, schluckt die **MX518** ohne Murren und Funktionsstörungen. Einzig die glatte Mausoberfläche, die bei schwitzenden Händen schnell klebrig wird, sowie die fehlenden Gewichte sind Nachteile gegenüber der **G5**. Fazit: hochpräzise Maus mit toller Ergonomie und Verarbeitung.

►gamestar.de-Quicklink: 4663

Kabelmaus Razer



Mit einem Preis von 50 Euro kratzt Razers **Diamondback 3G** haarscharf an unserer Preisgrenze für diesen Schwerpunkt, ist aber die präziseste Maus im Testfeld. Selbst dem 4.000-dpi-Laser-Sensor unserer Referenzmaus, der neueren und teureren Razer **Lachesis** (70 Euro, Test in GameStar 12/2007, S. 164), steht das optische 1.800-dpi-Pendant der **Diamondback 3G** in nichts nach. Auch extrem schnelle und ruckhafte Steuerbewegungen kommen exakt in Spielen an – egal ob auf Glas-, Metall-, oder Kunststoffunterlagen. Aufgrund des geringen Gewichts und der großen Gleitfüße flitzt die **Diamondback 3G** dabei geschmeidig übers Pad, bei hoher Empfindlichkeit reagiert sie aber sehr nervös. Zwar können Sie die Empfindlichkeit jederzeit ohne Öffnen des Treibers ändern, dazu müssen Sie aber die vordere, rechte Außentaste drücken und gleichzeitig am Mäusrad drehen – viel zu kompliziert in Spielen. Die Feuertasten schalten knackig und sehr präzise, die schwer erreich- und unterscheidbaren Seitentasten sind aber die größte Schwäche der **Diamondback 3G**. Sonst gibt's nichts auszusetzen: Die Verarbeitung ist gut, die Ergonomie der gummierten Griffschalen ebenfalls. Auch Linkshänder können bedenkenlos zugreifen.

►gamestar.de-Quicklink: 4107

G5, zweite Edition

Ca. Preis 50 Euro

Hersteller Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	7
Abtastung	Laser (2.000 dpi)	Mäusrad	4-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl, Gewichte

BEWERTUNG

Präzision	hohe Präzision auch bei schnellen Manövern	37/40
Technik	justierbare dpi-Wahl Tasten frei belegbar nicht alle Pads präzise	17/20
Ausstattung	7 Tasten 4-Wege-Rad Gewichte keine Makros	18/20
Ergonomie	sehr angenehme Form nur für Rechtshänder	8/10
Verarbeitung	perfekt verarbeitet Rad taste schwergängig	9/10

Fazit Dank hoher Präzision, fast perfekter Verarbeitung und dicker Ausstattung bietet Logitechs zweite Edition der G5 am meisten Maus für 50 Euro – verdienter Testsieger!

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

89

MX518

Ca. Preis 40 Euro

Hersteller Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	8
Abtastung	optisch (1.800 dpi)	Mäusrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl

BEWERTUNG

Präzision	hohe Präzision auch bei schnellen Manövern	37/40
Technik	justierbare dpi-Wahl Tasten frei belegbar auf allen Pads präzise	18/20
Ausstattung	8 Tasten langes Kabel festes Gewicht	16/20
Ergonomie	sehr angenehme Form nur für Rechtshänder	8/10
Verarbeitung	sehr gut verarbeitet nicht perfekt	8/10

Fazit Wer auf die Gewichts Anpassung sowie das 4-Wege-Mäusrad der G5 verzichten kann, spielt mit der MX518 genauso zuverlässig sowie präzise und spart 10 Euro.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

87

Diamondback 3G

Ca. Preis 50 Euro

Hersteller Razer

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	7
Abtastung	optisch (1.800 dpi)	Mäusrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	Geschw. justierbar

BEWERTUNG

Präzision	maximale Präzision auch bei extremen Manövern	40/40
Technik	auf allen Pads präzise Tasten frei belegbar Empfindlichkeitswahl	16/20
Ausstattung	7 Tasten langes Kabel festes Gewicht	15/20
Ergonomie	sehr angenehme Form auch für Linkshänder Daumentasten	8/10
Verarbeitung	präzise Tasten sehr gut verarbeitet nicht perfekt	8/10

Fazit Die Diamondback 3G überzeugt mit dem präzisesten Sensor im Test. Die magere Ausstattung und die ungünstig positionierten Daumentasten kosten aber Punkte.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

87

Kabelmaus Cyber Snipa



Die 40 Euro teure Cyber Snipa **Stinger** bietet die beste Ausstattung im Test: Es liegen Gewichte bei, die Auflösung lässt sich von 400 bis 3.200 dpi in feinen Schritten anpassen und Sie können wie bei der **G5** die USB-Abfragefrequenz auf bis zu 1.000 Abfragen pro Sekunde anheben, womit die Maus flüssiger reagieren soll. Zudem beherrscht die **Stinger** Makros, also eine Abfolge von Tastaturkommandos, die bis zu 200 aufeinander folgende Eingaben inklusive Verzögerung beinhalten. Jedes Makro weisen Sie einer der sechs programmierbaren Tasten zu. Per Modusschalter wechseln Sie zwischen drei Belegungsprofilen aller Tasten, sodass insgesamt 18 verschiedene Makros möglich sind. Da die **Stinger** einen internen Speicher besitzt, funktioniert das unabhängig vom PC.

Auch in Spielen überzeugt die **Stinger**: Sie setzt alle Kommandos präzise und zuverlässig um, nur unrealistisch schnelle Schlenker produzieren leichte Abweichungen. Der Sensor zeigt zudem die laser-typische Schwäche auf Glas-Pads. Die Tasten schalten sehr präzise und die Verarbeitung sowie Ergonomie bewegen sich auf gehobenem Niveau. Fazit: Wer ausgefeilte Makro- und Tuningmöglichkeiten gepaart mit einem präzisen Sensor sucht, darf bedenkenlos zuschlagen.

►gamestar.de-Quicklink: 4664

Kabelmaus Steel Series



Mit einem Preis von 40 Euro tritt die **Ikari Optical** von Steel Series gegen Logitechs gleich teure **MX518** an. Der optische Sensor löst maximal mit 1.600 dpi auf, per Knopf hinter dem gut gerasterten Mausehrad wählen Sie bei Bedarf eine niedrigere dpi-Stufe mit 400 oder 800 dpi aus. Im Gegensatz zur **MX518** bringt die **Ikari Optical** keinen eigenen Treiber mit, sodass Sie keine der fünf Tasten frei belegen können. Die Verarbeitung der Maus und das lange Kabel sind solide und stabil. Die griffige Gummibeschichtung der seitlichen Handauflagen verhindert ungewolltes Abrutschen, die glatte Oberseite wird bei schwitzenden Fingern aber schnell klebrig.

Im Spielevergleich mit der **MX518** schlägt sich die **Ikari Optical** durchweg gut: Der Sensor macht auch abrupte Schlenker und Ausweichmanöver klaglos mit und arbeitet auf den getesteten Unterlagen stets zuverlässig. Im Vergleich gleitet die **MX518** aber, trotz ihrer kleineren Füßchen, etwas leichtgängiger über das Pad. Die langgezogene, flache Form mit den beidseitigen Handauflagen der **Ikari Optical** ist zudem Geschmacksache, wir fanden sie im Test jedoch angenehm. Wer bis zu 40 Euro ausgeben will, sollte auf jeden Fall **Ikari Optical** und **MX518** vergleichen.

►gamestar.de-Quicklink: 4665

Kabelmaus Zykon



Für 30 Euro bietet die Zykon **M1 Gamer** einen optischen Sensor, der sich in vier Stufen von 400 bis 1.600 dpi regeln lässt. Die Umschaltung erfolgt per Druck auf die vordere Daumentaste und gleichzeitiges Drehen des Mauserades. Dank der guten Positionierung des Buttons gelingt das selbst in hektischen Spielen relativ problemlos. Alle fünf Taster können Sie zudem frei belegen, auf Wunsch auch mit Tastatur-Makros, die maximal fünf Kommandos beinhalten.

Der optische Sensor der **M1 Gamer** überzeugt in Spielen auf ganzer Linie und lässt die meisten Laser-Varianten im Test locker hinter sich. Sowohl sehr schnelle Drehungen und Zielmanöver in Shootern als auch die mit vielen Klicks durchsetzte Präzisionsarbeit in **Company of Heroes** erledigt die **M1** klaglos und zuverlässig, selbst auf glatten Glas- und Metallpads. Die Buttons schalten präzise und mit angenehmem Druckpunkt. Die Verarbeitung stimmt und das verwendete Material fühlt sich gut, wenn auch nicht besonders hochwertig an. Unter Strich ist die **M1 Gamer** uneingeschränkt spieletauglich. Die langgestreckte Form liegt aber nicht jedem, und vor allem Spieler mit großen Händen sollten die Passform vor einem Kauf selbst anprobieren.

►gamestar.de-Quicklink: 4633

Stinger

Ca. Preis 40 Euro Hersteller Cyber Snipa

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	7
Abtastung	Laser (3.200 dpi)	Mausehrad	4-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl, Gewichte

BEWERTUNG

Präzision	gute Präzision auch bei schnellen Manövern	35/40
Technik	justierbare dpi-Wahl + Tasten frei belegbar - zickt auf Glas-Pads	17/20
Ausstattung	7 Tasten + 4-Wege-Rad + LED Gewichte + Makros	19/20
Ergonomie	angenehme Form - nur für Rechtshänder	7/10
Verarbeitung	insgesamt gut verarbeitet	7/10

Fazit Dank Makrofunktion, internem Speicher sowie Gewichten sehr anpassungsfähige Maus für 40 Euro. Gepaart mit der hohen Präzision ein echte MX518-Alternative.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

85

Ikari Optical

Ca. Preis 40 Euro Hersteller Steel Series

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	6
Abtastung	optisch (1.600 dpi)	Mausehrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	-

BEWERTUNG

Präzision	gute Präzision auch bei schnellen Manövern	36/40
Technik	dpi-Wahl auf allen Pads präzise	16/20
Ausstattung	6 Tasten + langes Kabel + LED festes Gewicht	15/20
Ergonomie	sehr angenehme Form - nur für Rechtshänder	8/10
Verarbeitung	insgesamt gut verarbeitet	7/10

Fazit Sehr präzise optische Maus mit gewöhnungsbedürftiger Form. Testen Sie vor einem Kauf auch Logitechs gleich teure, aber besser ausgestattete MX518 an.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

82

M1 Gamer Mouse

Ca. Preis 30 Euro Hersteller Zykon

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	5
Abtastung	optisch (1.600 dpi)	Mausehrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl

BEWERTUNG

Präzision	gute Präzision auch bei schnellen Manövern	35/40
Technik	dpi-Wahl + Tasten frei belegbar auf allen Pads präzise	18/20
Ausstattung	5 Tasten + langes Kabel Makros + festes Gewicht	13/20
Ergonomie	angenehme Form auch für Linkshänder	7/10
Verarbeitung	insgesamt gut verarbeitet	7/10

Fazit Zykons M1 bietet hohe Präzision, gute Verarbeitung und eine Makro-Funktion. Wenn die Form liegt, der bekommt für 30 Euro eine voll spieletaughes Präzisionswerkzeug.

PREIS/LEISTUNG Gut

80

Kabelmaus Microsoft



Mit mageren 400 dpi nimmt sich die Auflösung des optischen Sensors der **IntelliMouse Optical 1.1** im Vergleich zu den restlichen Kandidaten lächerlich gering aus. Im Spieleinsatz kann die Microsoft-Maus aber durchaus mithalten: Sowohl schnelle Drehungen und Zielmanöver als auch minimale Kurskorrekturen gelingen in der Praxis problemlos und exakt. Und unrealistisch schnelle Bewegungen offenbaren im Test mit Windows Paint keine Aussetzer oder Verfälschungen.

Neben der guten Präzision bietet die **IntelliMouse Optical 1.1** insgesamt fünf frei belegbare Tasten mit ordentlichem, wenn auch nicht knackigem Druckpunkt. Das Mause rad ist zwar zu schwach gerastert, nach etwas Eingewöhnungszeit gelingen Waffenwechsel aber zuverlässig. Die Form eignet sich sowohl für Rechts- als auch Linkshänder, einzig die jeweils dem Daumen gegenüber liegende Seitentaste ist schwer zu benutzen. Unterm Strich eine präzise und solide Maus mit wenig Schnickschnack – für 20 Euro klarer Preis-Leistungs-Sieger! Tipp: Kaufen Sie die **IntelliMouse Optical 1.1** am besten als Bulk-Version ohne Zubehör, die Retail-Version bringt, neben dem unnötigen Handbuch, nur eine Treiber-CD mit, kostet aber fünf bis zehn Euro mehr.

►gamestar.de-Quicklink: 4666

Kabelmaus Revoltec



Für 20 Euro bietet Revoltecs **Light Mouse Precision 2** einen Laser-Sensor mit 1.600 dpi Auflösung, die Sie bei Bedarf auf 800 dpi senken können. Die restliche Ausstattung beschränkt sich auf das Minimum: zwei relativ schwergängige Feuer- sowie Daumentasten und ein klickbares Mause rad. Zudem ist das Kabel mit nur 1,5 Metern Länge arg kurz. Die Verarbeitung geht insgesamt in Ordnung, kein Teil klappert oder wackelt stark, allerdings ist der Tastenhub zu lang. Die symmetrische Form schmiegt sich angenehm in rechte wie linke Hände und belastet das Handgelenk nicht.

Im Spieletest überzeugt der Laser-Sensor der Revoltec-Maus aber nur bedingt: Mit normaler Bewegungsgeschwindigkeit arbeitet er meist präzise, bewegen Sie die Maus aber raumgreifender und schneller, stören teils Aussetzer und Ungenauigkeiten. Ebenso verweigert der Laser-Sensor auf Glas-Pads die Zusammenarbeit, auf allen anderen Unterlagen arbeitet er aber mit den genannten Einschränkungen zuverlässig. Wer nicht mit allzu schnellen Mausbewegungen spielt, sollte mit der **Light Mouse Precision 2** daher gut zu recht kommen. Wer mehr Wert auf Präzision legt, greift besser zu Microsofts ebenso günstiger **IntelliMouse Optical 1.1** für 20 Euro.

►gamestar.de-Quicklink: 4667

Kabelmaus Sharkoon



Mit einem Preis von 18 Euro ist Sharkoons **Premium Laser Mouse** das günstigste Laser-Modell im Testfeld. Allerdings bietet der Sensor in der Praxis keine Vorteile gegenüber optischen Vertretern wie etwa Microsofts **IntelliMouse Optical 1.1**. Im Gegenteil: In Spielen setzt die **Premium Laser Mouse** Mausbewegungen nur bis zu einer bestimmten Geschwindigkeit zuverlässig um. Schnelle Schlenker und ruckhafte 180-Grad-Drehungen produzieren dagegen bisweilen Aussetzer, vor allem wenn Sie mit niedriger Mausgeschwindigkeit spielen. Mit hoher Empfindlichkeit und sparsameren Bewegungen klappt es etwas besser. Für die Präzisionsprobleme in Extremsituationen gibt's aber Punktabzug.

Neben den fünf Standardtasten mit ordentlichem Hub geht auch das sauber gerasterte Mause rad in Ordnung. Der Office-Button zwischen den zu weit vorne liegenden Daumentasten startet die gängigsten Office-Anwendungen, lässt sich aber nur bedingt mit Tastaturkommandos belegen und ist daher in Spielen nutzlos. Die Form geht für Rechtshänder in Ordnung, möglicherweise stört aber der hohe Mause rücken. Angesichts des günstigen Preises von 18 Euro ist an der soliden Verarbeitung nichts auszusetzen.

►gamestar.de-Quicklink: 4668

IntelliMouse Optical 1.1

Ca. Preis 20 Euro Hersteller Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	5
Abtastung	optisch (400 dpi)	Mause rad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	–

BEWERTUNG

Präzision	<ul style="list-style-type: none"> präzise auch bei schnellen Bewegungen 	32/40
Technik	<ul style="list-style-type: none"> Tasten frei belegbar auf allen Pads präzise keine dpi-Wahl 	16/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> 5 Tasten langes Kabel festes Gewicht 	13/20
Ergonomie	<ul style="list-style-type: none"> angenehme Form auch für Linkshänder 	7/10
Verarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> solide verarbeitet Mause rad schwach gerastert 	6/10

Fazit Trotz nur 400 dpi Auflösung reagiert die IntelliMouse Optical 1.1 stets präzise und zuverlässig – wer möglichst günstig stressfrei spielen will, darf für 20 Euro zuschlagen.

PREIS/LEISTUNG Gut

74

Light Mouse Precision 2

Ca. Preis 20 Euro Hersteller Revoltec

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	6
Abtastung	Laser (1.600 dpi)	Mause rad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	Office-Funktion

BEWERTUNG

Präzision	<ul style="list-style-type: none"> meist präzise unpräzise bei schnellen Bewegungen 	20/40
Technik	<ul style="list-style-type: none"> dpi-Wahl 1 Taste frei belegbar nicht auf Glas-Pads 	16/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> 5 Tasten kurzes Kabel festes Gewicht 	12/20
Ergonomie	<ul style="list-style-type: none"> angenehme Form nur für Rechtshänder 	7/10
Verarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> ordentlich verarbeitet Tasten teils schwergängig 	5/10

Fazit In langsamen Spielen recht präzise Maus mit angenehmer Form. Bei schnellen Bewegungen reagiert der Sensor aber unpräzise und die Tasten sind teils zu schwergängig.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

60

Premium Laser Mouse

Ca. Preis 18 Euro Hersteller Sharkoon

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	6
Abtastung	Laser (1.600 dpi)	Mause rad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	Office-Funktion

BEWERTUNG

Präzision	<ul style="list-style-type: none"> meist präzise Aussetzer bei schnelleren Bewegungen 	20/40
Technik	<ul style="list-style-type: none"> funktioniert mit vielen Pads nicht auf Glas keine dpi-Wahl 	14/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> 6 Tasten langes Kabel festes Gewicht 	14/20
Ergonomie	<ul style="list-style-type: none"> ergonomische Form hoher Rücken nur für Rechtshänder 	5/10
Verarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> ordentlich verarbeitet Mause rad schwammig 	5/10

Fazit Für langsamere Titel geeignete Laser-Maus mit Office-Schnellstartfunktionen. Form und Verarbeitung gehen in Ordnung, kleine Hände stören sich aber am hohen Mause rücken.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

58

Kabelmaus Typhoon



Für den günstigen Preis von 20 Euro bietet die Typhoon **Sure Shot** eine der umfangreichsten Ausstattungen im Testfeld: Der Laser-Sensor ist per Tastendruck auf 800, 1.600 oder 2.200 dpi einstellbar, wobei eine LED die gewählte Auflösung offenbart. Dazu gibt's eine regelbare Autofeuer-Funktion, die bei Bedarf pro Druck auf die Feuertaste bis zu viermal auslöst. Drei der fünf Standardtasten können Sie im Treiber frei belegen. Die Verarbeitung ist überraschend solide, allerdings stören uns die etwas zu schwergängigen Feuertasten ohne exakt spürbaren Druckpunkt.

So gut das Preis-Ausstattungs-Verhältnis der **Sure Shot**-Maus ist, so wenig beeindruckend sind die Spieleleistungen des Sensors. In **Unreal Tournament 3** führen bereits etwas schnellere Drehungen zu spürbaren Aussetzern und Abweichungen. Auch den Spielfluss im Echtzeit-Strategie-Titel **Company of Heroes** beeinträchtigt die häufig unpräzise Reaktion der Maus. Vor allem in der höchsten dpi-Einstellung treten diese Probleme auf. In der mittleren Stufe verringern sie sich zwar spürbar, trotzdem versagt die **Sure Shot** bei der Präzision letztlich. Fazit: gute Ausstattung sowie Verarbeitung für 20 Euro, aber zu unpräzise für eine Kaufempfehlung.

►gamestar.de-Quicklink: 4669

Kabelmaus Raptor-Gaming



Für 20 Euro verkauft Raptor-Gaming die **LM1** mit einem optischen Sensor, fünf Standardtasten sowie zwei Schaltern auf dem Mausrücken zur Wahl zwischen 800 und 1.600 dpi Auflösung. Die Form der Maus ist gelungen und ermüdet rechte Hände nicht. Zudem verhindert die griffig gummierte Oberfläche zuverlässig das Abrutschen schwitzender Finger und sie fühlt sich angenehm an. Die Feuertasten schalten präzise, aber mit minimal zu hohem Hub, die billig wirkenden Daumentasten klappern dagegen. Im Treiber können Sie die fünf Standardtasten mit Windows-Funktionen belegen, eine freie Zuweisung beliebiger Tastaturkommandos ist aber nicht möglich.

Solange Sie nicht mit schnellen Mausbewegungen spielen, setzt die **LM1** Steuerkommandos insgesamt präzise und zuverlässig um. Wenn Sie den Nager allerdings raumgreifend übers Pad jagen, quittiert die **LM1** ab einer mittelhohen Bewegungsgeschwindigkeit den Dienst und leidet unter heftigen Aussetzern, die den Spielfluss enorm stören. Daher sollten Sie nur zur **LM1** greifen, wenn Sie ausschließlich mit hoher Mausempfindlichkeit und Zeigergeschwindigkeit spielen – alle anderen lassen trotz des günstigen Preises von 20 Euro lieber die Finger weg.

►gamestar.de-Quicklink: 4670

Kabelmaus Hama



Auf den ersten Blick fällt die Ausstattung der Hama **Penalizer Pro** für 25 Euro umfangreich aus: Neben den fünf Standardtasten inklusive Mausrad können Sie die Auflösung des Lasers per extra Button auf dem Mausrücken in drei Stufen zwischen 800 und 2.400 dpi regeln. Farbige LEDs zeigen dabei die gewählte Empfindlichkeit an. Nur die Kabellänge ist mit 1,30 Metern sehr kurz geraten, immerhin ist die Strippe recht stabil. Einen Treiber liefert Hama nicht mit, sodass individuelle Tastenbelegungen mit der **Penalizer Pro** nicht möglich sind.

Trotz der guten technischen Daten des Laser-Sensors versagt er im Spieletest kläglich. Ist die Präzision bei langsamen Schwenks noch in Ordnung, verhindern bei schnelleren Manövern regelmäßige Aussetzer und Verfallungen der Handbewegungen jeden Spielspaß. Zudem reagiert der Sensor teils noch zehn Zentimeter über dem Pad – falls Sie die Maus umsetzen müssen, dreht sich die Spielfigur unvorhersehbar mit, außer Sie heben die **Penalizer Pro** unpraktisch weit hoch. Unterm Strich greifen Sie daher lieber zu einer Maus mit weniger technischem Blendwerk, dafür aber mit wesentlich höherer Präzision und Spielbarkeit wie der Zykon **M1** oder Microsofts **Intellimouse Optical 1.1** zum ähnlichen Preis. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4671

Sure Shot Laser

Ca. Preis 20 Euro Hersteller Typhoon

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	7
Abtastung	Laser (2.200 dpi)	Mausrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl, Autofeuer

BEWERTUNG

Präzision	langsam ok oft Aussetzer bei schnelleren Bewegungen	15/40
Technik	dpi-Wahl 3 Tasten frei belegbar nicht mit allen Pads präzise	17/20
Ausstattung	7 Tasten LEDs kurzes Kabel festes Gewicht	14/20
Ergonomie	angenehme Form nur für Rechtshänder	7/10
Verarbeitung	ordentlich verarbeitet Mausrad schwammig	5/10

Fazit Gut ausgestattete Maus für 20 Euro. Der unzuverlässige und unpräzise Sensor hat aber Probleme auf vielen Unterlagen und verhindert so eine bessere Wertung.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

58

LM1

Ca. Preis 20 Euro Hersteller Raptor Gaming

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	7
Abtastung	optisch (1.600 dpi)	Mausrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl, Skates

BEWERTUNG

Präzision	langsam ok oft Aussetzer bei schnelleren Bewegungen	15/40
Technik	dpi-Wahl Tasten nicht belegbar nicht mit allen Pads präzise	12/20
Ausstattung	7 Tasten langes Kabel Extra-Mausfüßchen festes Gewicht	17/20
Ergonomie	angenehme Form nur für Rechtshänder	7/10
Verarbeitung	ordentlich verarbeitet Daumentasten klappern	5/10

Fazit Sehr günstiger Nager, der aufgrund des unzuverlässigen Sensors bereits ab mittelhohen Geschwindigkeiten den Dienst versagt. Form und Ausstattung sind aber gut.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

56

Penalizer Pro

Ca. Preis 25 Euro Hersteller Hama

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	6
Abtastung	Laser (2.400 dpi)	Mausrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl

BEWERTUNG

Präzision	langsam meist ok sonst unpräzise regelmäßige Aussetzer	12/40
Technik	dpi-Wahl Tasten nicht belegbar Abstandsprobleme	10/20
Ausstattung	5 Tasten LEDs kurzes Kabel festes Gewicht	12/20
Ergonomie	angenehme Form nur für Rechtshänder	7/10
Verarbeitung	ordentlich verarbeitet Mausrad schwammig	5/10

Fazit Die Penalizer Pro zickt bei hohen Geschwindigkeiten, zudem erschwert die extreme Abstreichweite das Umsetzen auf dem Pad. Spieleuntauglich!

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

46

Geforce 9800 GX2 gegen Radeon HD 3870 X2

Nvidias Doppel-Geforce 9800 GX2 will AMDs Doppel-Radeon HD 3870 X2 in die Schranken weisen – wir lassen die beiden 3D-Boliden gegeneinander antreten.

Mit der Radeon HD 3870 X2 griff AMD den Erzkonkurrenten Nvidia erstmals seit Einführung der Geforce-8-Serie wieder im High-End-Segment an. Resultat: Dank zwei RV670-Chips konnte die X2-Radeon in einigen Benchmarks tatsächlich Nvidias bis dato schnellster 3D-Karte, der Geforce 8800 Ultra, davonziehen. In vielen Spielen scheiterte die an sich leistungsfähige Radeon-X2-Platine aber noch am unfertigen Treiber und war häufig nicht schneller als eine einzelne Radeon HD 3870. Die Performance-Probleme soll der kürzlich erschienene Catalyst-8.3-Treiber lösen.

Trotz der Probleme der X2-Radeon bringt Nvidia mit der Ge-

force 9800 GX2 nun ebenfalls eine Karte mit zwei Grafikchips, um die AMD-Konkurrenz wiederum zu überholen. Während AMDs Partner die Doppel-Radeon bereits ab 370 Euro verkaufen, soll die GX2-Geforce mit einem Preis von etwa 530 Euro deutlich mehr kosten – ob sie auch entsprechend mehr leistet, lesen Sie im Abschnitt »Benchmarks«.

Monsterkarte

Für die Geforce 9800 GX2 verwendet Nvidia zwei intern per SLI verbundene G92-Grafikchips mit je 128 Shader-Einheiten, wie sie einzeln auch auf den aktuellen 8800-GTS-Modellen zum Einsatz kommen. Allerdings takteten die Chips

auf der GX2 mit 600 statt 650 MHz und die Shader mit 1.500 statt 1.650 MHz langsamer. Die Arbeitsgeschwindigkeit der zweimal 512 MByte RAM der GX2 steigt dagegen minimal von 1.940 auf 2.000 MHz (DDR), die Verbindung zum Speicher bleibt 256 Bit breit.

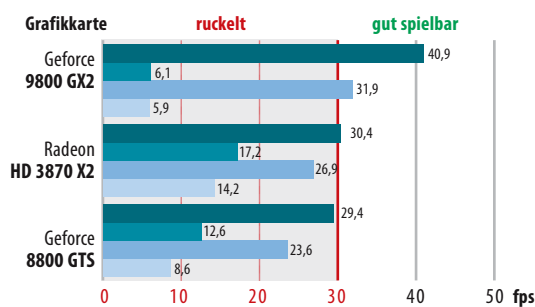
Obwohl die Doppel-Geforce mit ihrem Metallkleid wie eine massive Einzelkarte wirkt, befinden sich in ihrem Inneren zwei Platinen in Sandwich-Bauweise – je eine pro Grafikchip und 512 MByte RAM. Dazwischen steckt das Kühlsystem, dass den Doppelpack selbst unter Last stets flüsterleise kühlt, dabei aber sehr heiß wird. Die nötige Energie bezieht die 9800 GX2 wie die HD

3870 X2 über zwei Stromanschlüsse, einen sechspoligen und einen achtpoligen. Im Gegensatz zur Radeon, die Sie auch mit zwei sechspoligen Anschlüssen betreiben können, verlangt die GX2 allerdings zwingend einen achtpoligen Stecker. Wenn Ihr Netzteil keinen entsprechenden Anschluss besitzt, ist das aber kein Problem, da entsprechende Adapter jeder GX2 beiliegen sollten. Monitore schließen Sie an zwei DVI- oder einem HDMI-Port an. Der HDCP-Kopierschutz von HD-Filmen wird unterstützt. Wem eine einzelne GX2 nicht genug ist, kann diese laut Nvidia mit einer zweiten koppeln und so im Quad-SLI-Modus mit vier Grafikchips

Crysis DirectX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

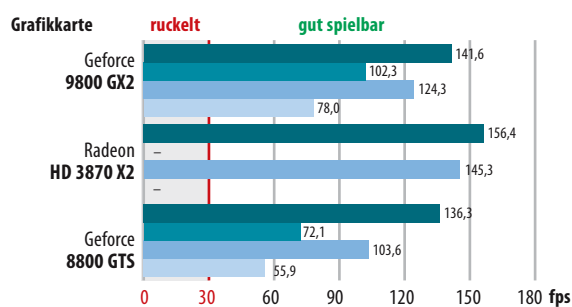
1680x1050 1680x1050 4xAA / 8xAF 1920x1200 1920x1200 4xAA / 8xAF



Unreal Tournament 3

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

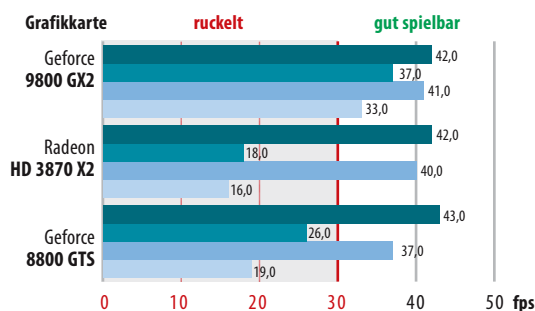
1680x1050 1680x1050 4xAA / 8xAF 1920x1200 1920x1200 4xAA / 8xAF



World in Conflict DirectX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

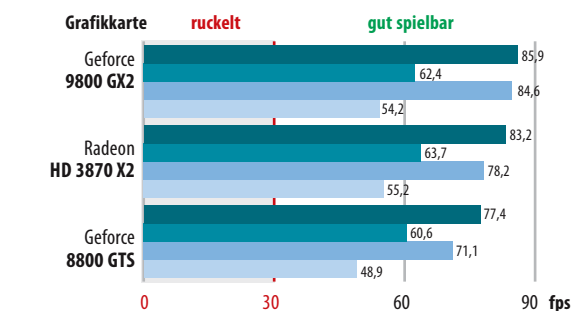
1680x1050 1680x1050 4xAA / 16xAF 1920x1200 1920x1200 4xAA / 16xAF



Call of Duty 4

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

1680x1050 1680x1050 4xAA / 8xAF 1920x1200 1920x1200 4xAA / 8xAF



spielen. Mangels einer zusätzlichen **GX2**-Platine konnten wir diesen Modus nicht testen. Zudem unterstützt die Doppel-Geforce »Hybrid-Power«: Ein geeignetes Nforce-7-Mainboard mit integrierter Grafik vorausgesetzt, können Sie die stromfressende Platine im Desktop-Betrieb einfach abschalten und die sparsame Onboard-Grafik übernehmen lassen. In Spielen startet der Chipsatz dann automatisch die **GX2**, und Sie haben wieder volle 3D-Leistung zur Verfügung.

Doppelte Zicken

Von Systemen mit zwei Grafikkarten erwartet man zu Recht einen flüssigeren Spielablauf. Allerdings übersehen viele Titel anfangs einen eventuell vorhandenen zweiten Grafikchip, so dass teure SLI- oder Crossfire-Konfigurationen oft so lange brach liegen, bis AMD und Nvidia einen optimierten Treiber nach schieben. Seit Kurzem stört ein neues Ärgernis die Besitzer von Multi-GPU-Systemen: die so genannten Mikroruckler. Dieses Phänomen tritt auf, weil die einzelnen Grafikchips die Einzelbilder in der Regel nacheinander an den Monitor liefern, aber nicht in gleich großen, sondern in zeitlich unterschiedlichen Abständen. Bei hohen Bildwiederholraten jenseits der 60 fps spielt das keine Rolle. Wenn Sie aber zum Beispiel **Crysis** in sehr hohen Einstellungen und Auflösungen mit vielfacher Kantenglättung spielen, erreichen selbst Systeme mit zwei oder mehr Grafikchips nur knapp 30 fps. In diesem Fall nimmt das menschliche Auge die wenige Millisekunden langen Mikroruckler störend wahr. Im Vergleich dazu spielt es sich auf einer einzelnen Grafikkarte, die in niedrigeren Einstellungen rund 30 fps auf den Schirm bringt, subjektiv flüssiger.

Lieber Einzel als Doppel!

Florian Klein: Mehr Grafikleistung ist immer gut – außer sie liegt brach und verbraucht zusätzlichen Strom. Und genau das ist mit einer Doppelkarte in der Spielpraxis häufig der Fall. Mich ärgert das ständige Treibergezecke, egal ob bei Geforce oder Radeon. Bis nämlich SLI oder Crossfire endlich mit meinem neuesten Lieblingsspiel funktionieren, hab ich den Titel meist schon lange durchgespielt – auf dem Leistungsniveau einer deutlich günstigeren Ein-Chip-Karte. Daher spare ich mir den saftigen Aufpreis der Dual-Karten und investiere lieber regelmäßig in eine schnelle Grafikplatine mit nur einem Grafikprozessor.



florian@gamestar.de

AMD und Nvidia wissen um das Problem, haben bislang aber noch keine Lösung parat. Derzeit ist offen, ob sich die Mikroruckler ohne weiteres über den Treiber beseitigen lassen oder zwingend ein Windows-Patch fällig wird.

Benchmarks

Unter idealen Bedingungen versprechen Dual-Karten bis zu 80 Prozent mehr Leistung gegenüber einer Einzelkarte mit gleicher Technik. Dieser theoretische Optimalfall tritt, wenn überhaupt, aber nur in sehr hohen Auflösungen wie 2560 mal 1600 Pixeln inklusive extrem anspruchsvollen Bildqualitätseinstellungen wie achtfacher Kantenglättung (AA) und 16facher anisotroper Texturfilterung (AF) ein.

In der Praxis enttäuschen die Doppelkarten allerdings: In 1680x1050 ohne Bildverbesserungen spielen Sie mit einer Geforce 8800 GTS für 250 Euro praktisch genauso schnell wie mit den wesentlich teureren Dual-Monstern. Einzig in **Crysis** kann sich die **9800 GX2** mit 40,9 zu 29,4 fps (1680x1050) deutlich von der 8800 GTS absetzen, während die **HD 3870 X2** mit 30,4 auf dem Niveau der Ein-Chip-Geforce liegt. Aktivieren Sie allerdings vierfache Kantenglättung (4xAA) und achtfach anisotrope Texturfilterung (8xAF), bricht die Doppel-Geforce auf nur etwa sechs fps

ein – offensichtlich macht die frühe Treiber-Version das Hardware-Potenzial zunichte. Das Treiber-Problem ereilt in **Unreal Tournament 3** auch die **X2**-Radeon: Ohne Bildverbesserungen schlägt sie mit dem neuen und stark verbesserten Catalyst-Treiber 8.3 sogar die wesentlich teurere **9800 GX2**, dafür ließ sich die Kantenglättung nicht aktivieren – obwohl das in einem früheren Beta-Treiber bereits funktionierte. In **World in Conflict** zickt der Catalyst-Treiber für Windows Vista bei aktiven Bildverbesserungen ebenfalls, und die **HD 3870 X2** liefert mit 16,0 zu 33,0 fps in 1920x1200 nur etwa die Hälfte der Leistung der **9800 GX2**, obwohl beide Karten ohne Bildverbesserungen etwa gleich auf liegen. Unter Windows XP bricht die **X2** lange nicht so stark ein.

Spürbar wird das Potenzial der Dual-Geforce in **World in Conflict** (1920x1200, 4xAA/16xAF), wo sie mit 33,0 zu 19,0 fps deutlich schneller rechnet als die 8800 GTS. Auch 31,9 fps in **Crysis** (1920x1200) gegenüber stockenden 23,6 fps bei der GTS spüren Sie beim Spielen auf jeden Fall.

Fazit

Unterm Strich bleibt bei der **Geforce 9800 GX2** ein zwiespältiges Gefühl. Auf der einen Seite hat das in der Karte vereinte SLI-Gespann viel Potenzial und nervt trotz der teils enormen Hitzeentwicklung nie mit einem lauten Lüftergeräusch. Auf der anderen Seite plagen die **9800 GX2** ebenso wie die **HD 3870 X2** (noch) erhebliche Treibermängel. Häufig spielen Sie mit einer Ein-Chip-Grafikkarte wie der Geforce 8800

GTS nicht nur genauso schnell, sondern auch wesentlich günstiger und problemloser. Vor allem aktivierte Bildverbesserungen bringen **X2**-Radeon und **GX2**-Geforce noch häufig aus dem Tritt – obwohl die Doppelpacks genau in diesen Einstellungen ihre wahre Leistung zeigen könnten. Im Vergleich zur Geforce 8800 GTS für 250 Euro lohnen sich daher derzeit weder Radeon **HD 3870 X2** (370 Euro) noch Geforce **9800 GX2** (530 Euro). Besonders die **9800 GX2** muss noch einiges an Spieleleistung draufpacken, um den enormen Preisaufschlag zu rechtfertigen.

FK HW DV

Geforce 9800 GX2

Ca. Preis 530 Euro Hersteller Nvidia

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	2x G92	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	600/2.000 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	1024 MByte	Steckplat	PCIe 16x

BEWERTUNG

Spielleistung	sehr schnell bis 1920x1200 + auch mit Kantenglättung + unausgereifter Treiber verschenkt viel Leistung	35/40
Bildqualität	sehr gute Kantenglättung + perfektes AF + AA schlechter als Radeon	18/20
Technik	SLI + kann mit Onboard-Grafik Energie sparen + hoher Stromverbrauch	15/20
Kühlsystem	stets flüsterleise + belegt zwei Slots + wird sehr heiß	8/10
Ausstattung	HDMI mit HDCP + 1024 MByte Speicher + aber nur 512 MByte pro Chip	5/10

Fazit Potenziell schnellste 3D-Karte dank zwei Grafik-Chips. Der unausgereifte Testtreiber verschenkt aber viel Leistung, so dass die 9800 GX2 für 530 Euro aktuell deutlich zu teuer ist.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

81



Fanatec Porsche 911 Turbo

Mit dem 300 Euro teuren Edel-Lenkrad Porsche 911 Turbo will Fanatec das G25 von Logitech überholen. Ob die Pole-Position wechselt, klärt unser Test.

Schon beim Auspacken des **Porsche 911 Turbo**-Lenkrads bemerken Rennspieler die Liebe von Hersteller Fanatec zum Detail. Die Pappdeckel verkünden nacheinander »Hol tief Luft«, »Entspann Dich« und »GO GO GO!«.

Müssten Sie bei einem echten Porsche selbst eine Fußablage extra bezahlen, liegt im Karton des **911**-Lenkrads alles, was engagierte Rennspieler brauchen: Pedalerie, Sechs-Gang-H-Schaltung, sequentielle Schaltung, »Lap-Wings« für das stabile Balancieren des Lenkrads auf den Oberschenkeln und ein 1 GByte großer USB-Speicher-Stick mit dort abgelegten Treibern.

In der Box

Vor dem ersten Sieg steht wie bei einem Rennwagen die richtige Abstimmung. Beim **Porsche 911 Turbo** ist die jedoch unnötig kompliziert. So müssen Sie drei Pedale auf einmal bedienen und zusätzlich die Taste am USB-Empfänger drücken, um das Lenkrad in den PC-Modus zu bringen (das **911** unterstützt auch die Playstation 3). Sind die Hürden genommen, lässt sich das per Schraubklemme befestigte Lenkrad aber

jederzeit mit wenig Aufwand auf- und wieder abbauen – die batteriebetriebene Pedal-Einheit schieben Sie einfach beiseite. Ohnehin verzichtet der Hersteller weitgehend auf störende Kabel. Das Lenkrad nimmt per USB-Stick drahtlosen Kontakt zum PC auf, und auch die Pedalerie kommt ohne Strippen aus – beides vollkommen verzögerungsfrei. Über einen Tuning-Knopf am Lenkrad konfigurieren Sie maximalen Lenkeinschlag und Force-Feedback-Stärke sowie Vibrationen, die Sie dann in bis zu fünf Profilen speichern können.

Auf der Strecke

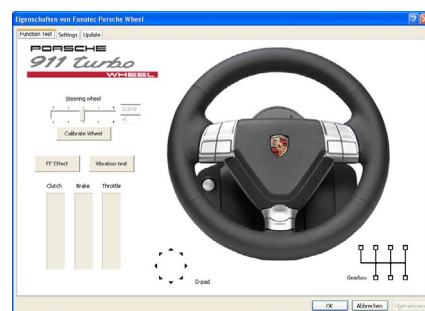
Im Praxiseinsatz macht das Porsche-Lenkrad vom Start weg einen hervorragenden Eindruck. Das Volant im Zuffenhausener Design hat einen ungewöhnlich großen Durchmesser von 30 Zentimetern, zehn Tasten und liegt dank griffigem Lederbezug sehr gut in den Händen. In **GTR 2** spüren wir jede Unebenheit und zirkeln Rennwagen selbst ohne Fahrhilfen absolut präzise über die Strecken. Schneiden wir scharfe Kurven und geraten wir dabei auf losen Untergrund wie Schotter oder strei-

fen die Curbs, bringen die drei Rüttel-Motoren dies stets kräftig und realitätsgetreu rüber. Der stärkste übernimmt die Force-Feedback-Effekte, zwei kleinere simulieren das Vibrieren des Motors. Trotzdem fühlen wir die Fliehkräfte in Kurven oder bei schnellen Lastwechseln kaum. Unsere bisherige Lenkrad-Referenz Logitech **G25** (Test in 12/2006, 90 Punkte) simuliert aufkommende Fliehkräfte hingegen hervorragend, sodass geübte Fahrer leichter erkennen können, wann das Fahrzeug auszubrechen droht. Allerdings verlangt das **G25** dem Fahrer weit mehr Kraft ab als das **911**, das Sie problemlos mit einer Hand bedienen. Sämtliche Bewegungen und sogar die Force-Feedback-Geräusche brummen nur leicht, beim **G25** sind die Motoren meist deutlich hörbar.

Trotz der Plastik-Optik überzeugt uns die rutschfeste Pedaleinheit des **911 Turbo** in jeder Situation. Gas, Bremse und Kupplung haben realistische Widerstände, das Kupplungspedal sogar einen Schleifpunkt – genial! Auch die Schaltwippen am Lenkrad arbeiten perfekt. Mangels solider Befestigung wackeln aber sowohl die sequentielle als auch die konventionelle 6-Gang-Schaltung bei hektischen Schaltmanövern stark. Bei beiden rasten die Gänge optimal ein, was die Handschaltung allerdings mit einem lauten Krachen begleitet.

Start-Ziel-Sieg

Wer knapp 300 Euro übrig hat und mit Hingabe über virtuelle Strecken heizt, macht mit dem Lenkrad **Porsche 911 Turbo** von Fanatec alles richtig. Die hervorragende Präzision, das riesige Ausstattungspaket und der leise Betrieb begeistern Rennfahrer – neue Hardware-Referenz bei Len-



Sämtliche Einstellungen regeln Sie im sehr guten **Treiber** – Windows Vista 64-Bit unterstützt er aber nicht.

krädern! Die grundsätzlich beeindruckenden Force-Feedback-Effekte schwächen lediglich bei der Fliehkraft-Simulation. Die Verarbeitung ist dem hohen Preis von 300 Euro aber nicht angemessen: nachlässig geschnittene Kanten, wacklige Tasten, viel Plastik. Das macht das rund 80 Euro günstigere **G25** besser (220 Euro). **HW**

► **GameStar.de Quicklink:** 4607

My friends all drive Porsche

Hendrik Weins: In simulationslastigen Rennspielen fühle ich mich hinter dem 911-Turbo-Lenkrad wie in einem echten Porsche. Alle wichtigen Bedienelemente arbeiten präzise, und das Force Feedback packt ordentlich zu. Für Arcade-Rennspiele wie Need for Speed finde ich das 300 Euro teure Volant aber überdimensioniert. Ob GTR2-Dauerspieler ein eventuell vorhandenes G25 in Rente schicken, sollten Sie am besten bei einem Probispiel vor Ort heraus finden – wenn es möglich wäre. Denn Fanatec vertreibt das 911 Turbo derzeit ausschließlich über seinen eigenen Online-Shop.



hendrik@gamestar.de

Porsche 911 Turbo

Ca. Preis 300 Euro Hersteller Fanatec

TECHNISCHE ANGABEN

Tasten	10	Force-Feedback	ja
Steuerkreuz	ja	Anschluss	USB
Schalthebel	ja	Befestigung	Schraubklemme

BEWERTUNG

Präzision	sehr präzise + unterschiedliche Pedalwege + gutes Force Feedback - mit Schwächen bei Fliehkräften	38/40
Technik	+ Lenkeinschlag bis 900 Grad + drahtlose Pedalerie + nur wenige Kabel nötig	19/20
Ausstattung	+ drei Schaltvarianten + 1,0 GByte USB-Stick + Lap Wings	20/20
Ergonomie	+ Schaltung variabel + rutschfeste Pedale + großes Lenkrad - externe Schaltung wackelt stark	8/10
Verarbeitung	+ gute Verarbeitung + Porsche-Design - unsaubere Spaltmaße - viel Plastik	8/10

Fazit Äußert präzises Lenkrad mit Porsche-Feeling und umfangreicher Ausstattung. Punktabzüge gibt es für die Verarbeitung und das nicht ganz perfekte Force Feedback.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

93

Tool des Monats AnyTV Free



DVD
- AnyTV Free

Win Vista 32 Bit
- läuft

Fernsehen am PC geht auch kostenlos. Unser Tool des Monats **AnyTV Free** benötigt dazu weder einen DVB-T-Stick noch eine TV-Karte. Das gerade mal 3 MByte kleine Programm holt sich über 6.000 Sender aus über 100 Ländern direkt aus dem Internet. Radiosender gibt's ebenfalls.

Nach der Installation können Sie direkt loslegen: Im Programmfenster oben links wählen Sie zunächst aus, ob Sie Radio hören oder Fernsehen möchten. Direkt darunter suchen Sie sich das gewünschte Land heraus und klicken dann einfach doppelt auf den jeweiligen Sender. Einige Kanäle wie zum Beispiel Giga oder 3sat behält der Entwickler FDR Lab allerdings der kostenpflichtigen Variante **AnyTV Pro** vor, die rund 25 Euro kostet. Problemlos empfangen lassen sich unter anderem Phoenix, NDR, N-tv und MTV. Die Bildqualität schwankt abhängig vom Sender, genügt für den Desktop-Betrieb aber meist. Um ein gegebenenfalls zu kleines Bild auf die Größe des Wiedergabefensters zu strecken, klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Bild und dann auf »Zoom«. An dieser Stelle aktivieren Sie alternativ den Vollbildmodus. Wenn Sie dabei direkt vor dem Monitor sitzen, vermatscht das Signal aufgrund der relativ geringen Auflösung der Internet-Streams jedoch stark.

Eine Aktualisierung der Senderlisten erlaubt nur **AnyTV Pro**. Immerhin können Sie in der kostenlosen Version über »Add« weitere Stationen selbst hinzufügen. Dazu müssen Sie lediglich einige Informationen über den jeweiligen Sender zusammentragen – ohne die richtige Internetadresse geht nichts. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 4150

AnyTV Free

Ca. Preis kostenlos Entwickler FDR Lab

TECHNISCHE ANGABEN

Version 2.13 Größe 3 MByte
Lizenz Freeware Sprachen Deutsch

PRO & CONTRA

gigantische Auswahl an TV- und Radiostationen
deutschsprachig voller Funktionsumfang
kostenpflichtig Bildqualität nicht immer optimal

Fazit AnyTV ist kein vollwertiger Ersatz fürs TV-Kabel oder DVB-T – zu viele (deutsche) Sender fehlen. Aber es bietet kostenlosen Zugriff auf Tausende TV- und Radiostationen.

EINSCHÄTZUNG Gut

Headset Razer



Beim 75 Euro teuren Razer-Headset **Piranha** fällt als erstes das drei Meter lange, mit Kunstfasergewebe ummantelte und sehr stabile Kabel ins Auge. Zudem bringt Razer daran die Fernbedienung mit präziser Lautstärkeregelung, aber sehr wackeligem Schieberegler zur Mikrofonstummenschaltung unter. Nervig: Der Regler besitzt keinen Statusanzeiger – so sehen Sie nie, ob das Mikro nun an oder aus ist. Der Tragekomfort ist insgesamt gut, allerdings drücken die relativ kleinen, halboffenen Ohrmuscheln des **Piranha** spürbar auf die Lauscher. Das stört vor allem Brillenträger, da der Brillenbügel unangenehm zwischen Ohr und Kopf eingeklemmt wird. Trotz USB-Anschluss bringt das **Piranha** keine eigene Soundkarte mit, sondern versorgt nur die blau leuchtenden Razer-Logos mit Strom.

Im Hörtest klingt das Piranha dank der kräftigen Bässe und klar aufgelösten Höhen überzeugend, das Klangbild wirkt jedoch zu komprimiert. In Spielen stört das weniger, Musik verliert aber spürbar an Dynamik. Auch fehlt es dem Bass an Definition und Tiefe, um mit dem ähnlich teuren Sennheiser **PC161** mithalten. Fazit: solides Stereo-Headset mit gutem Klang, für 75 Euro im Konkurrenzvergleich aber etwas zu teuer. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 4680

Piranha

Ca. Preis 75 Euro Hersteller Razer

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 18 Hz - 22 kHz Übertragung Kabel
Surround nein Kabellänge 3,0 m
Klangregler Lautst., Mikro Anschluss Klinke

BEWERTUNG

Klang Spiele + druckvoller Klang + gute Auflösung + mittelmäßige Dynamik **25/30**

Sprachqualität + gute Sprachverständlichkeit + klare Sprachübertragung **27/30**

Klang Musik + druckvoller Bass + klare Höhen + wenig dynamisch **14/20**

Ergonomie + gut gepolstert + anpassbar + leicht + drückt auf die Ohren **8/10**

Ausstattung + flexibles Mikro + 3 m Kabel + Stummenschaltung nicht beschriftet **7/10**

Fazit Solider und druckvoller Spieleklang zeichnen das Piranha aus. Bei Musik fehlt es dem Headset aber an Dynamik, zudem gibt's Mängel bei der Ergonomie.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

81

Notebook Asus



Im 1.100 Euro teuren **M51SN** von Asus arbeiten ein 2,4 GHz schneller Core 2 Duo, 2,0 GByte RAM und Nvidias brandneue Geforce 9500M GT mit 512 MByte Speicher. Viel getan hat sich beim Grafikchip nicht: Nur der Stromverbrauch der Geforce 9500M GT wurde optimiert, die Leistung liegt auf dem Niveau einer Geforce 8600M GT. Das 15,4-Zoll große Breitbild-Display mit einer Auflösung von 1440x900 Pixeln überzeugt uns, auch wenn es in heller Umgebung stark spiegelt. Vieltipper freuen sich über eine angenehme und vollwertige Tastatur. Der eingebaute Fingerabdrucksensor funktionierte in unserem Test nicht.

F.E.A.R. und **Company of Heroes** laufen in 1024x768 auf dem **M51SN** mit 63,0 und 42,3 fps ähnlich flüssig wie auf dem 300 Euro teureren **G1S** vom gleichen Hersteller. In der nativen Auflösung von 1440x900 fallen die Bildwiederholraten auf 49,0 und 32,6 fps in ähnlichem Umfang wie beim **G1S**. **Crysis** ruckelt fast in jeder Einstellung. Während das **M51SN** Vista Home Premium nutzt, verwendet das **G1S** die kostspieligere Ultimate-Version. Mit 3,0 Kilo wiegt das **M51SN** etwas weniger als das **G1S**, dafür geht ihm bereits nach 57 Minuten der Strom aus – das **G1S** hält mit 60 Minuten nur unwesentlich länger durch. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 4611

M51SN-AS029C

Ca. Preis 1.100 Euro Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

CPU Core 2 Duo T8300 Display 15,4 Zoll (1440x900)
RAM/HDD 2,0 GB / 250 GB Maße 36,5x26,9x4,0 cm
3D-Chip GF 9500M GT Gewicht 3,0 kg (inkl. Akku)

BEWERTUNG

Spielleistung + gute Spieleleistung für ältere Spiele + schnell genug für native Auflösung **31/40**

Display + voll spielefähig + gute Bildqualität + spiegelt in heller Umgebung **18/20**

Technik + DirectX 10 + gute Verarbeitung + leise + recht kurze Akkulaufzeit **17/00**

Ausstattung + genügend Anschlüsse + DVI-Ausgang + kein HDMI + kein eSATA **7/10**

Erweiterbarkeit + Expresscard + RAM/HDD aufrüstbar + 3D-Karte nicht austauschbar **7/10**

Fazit Flottes Notebook mit aktueller Technik und gutem Display zum fairen Preis – moderne Spiele überfordern das M51SN aber, besonders in maximalen Details.

PREIS/LEISTUNG Gut

80

Grafikkarte MSI



Zeitgleich mit der Vorstellung von Nvidias GeForce 9600 GT im letzten Monat hat AMD die Preise für seine Radeon-HD-3800-Grafikchips gesenkt. Eine bisher knapp 230 Euro teure Radeon HD 3870 kostet nun rund 190 Euro. Für die übertaktete **RX3870 OC** verlangt Hersteller MSI allerdings 210 Euro. Für den Aufpreis von 20 Euro bekommen Sie einen um 25 MHz von 775 auf 800 MHz beschleunigten Chiptakt. Der 512-MByte-Speicher rennt mit 2.250 MHz DDR genauso schnell wie auf AMDs Referenzkarten. In Spielen verpuffen die mickrigen drei Prozent mehr Chiptakt: **Unreal Tournament 3** zum Beispiel läuft auf der **RX3870 OC** mit 101,4 fps, die Referenzkarte kommt auf 100,1 fps (1680x1050, maximale Details). Eine knapp 200 Euro teure GeForce 8800 GT rechnet hier mit 128,2 fps deutlich schneller (Testsystem: Core 2 Quad Q6850, 2,0 GByte Speicher, Asus **P5K Pro**).

Das Kühlsystem belegt den Steckplatz neben der Grafikkarte, dreht dafür aber nie hörbar auf, sondern bleibt auch in Spielen stets angenehm ruhig. Bei der Ausstattung beschränkt sich MSI auf das Pflichtprogramm. Außer ein paar Adaptern, darunter einem von DVI auf HDMI, einer Treiber-CD und der Karte selbst finden Sie nichts im Karton. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 4641

Grafikkarte BFG

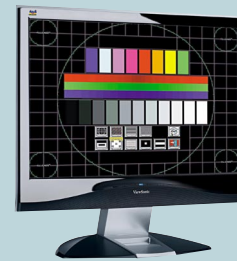


Anders als bei der ebenfalls auf dieser Seite getesteten **RX3870 OC** von MSI hält sich BFG bei der Übertaktung seiner **GeForce 9600 GT OC** weniger zurück. Die rund 165 Euro teure Platine taktet ihre Shader-Einheiten mit 1.700 statt 1.625 MHz deutlich fixer, der übrige Chip arbeitet mit 675 statt 650 MHz nur geringfügig schneller. Den Speichertakt von 1.800 MHz DDR ließ BFG ebenso wie das Volumen von 512 MByte unangetastet. Die erhöhten Taktraten des Grafikprozessors reißen aber dennoch keine Bäume aus. Auf unserem Testsystem mit einem Core 2 Quad Q6850, 2,0 GByte Arbeitsspeicher und dem Asus-Mainboard **P5K Pro** schlägt die **GeForce 9600 GT OC** jede Radeon HD 3850 (150 Euro). Das Duell mit einer ähnlich teuren Standard-9600-GT geht in **Crysis** mit 36,5 gegen 36,2 fps unentschieden aus (1280x1024, hohe Details). In **Unreal Tournament 3** liegen die Ergebnisse mit 148,3 zu 141,8 Bildern pro Sekunde zugunsten der BFG-Karte weiter auseinander.

Nvidias Referenzlüfter kühlt die Platine in jeder Situation leise und hält sie alles in allem auch hinreichend kühl. Die Ausstattung folgt dem Trend zur Sparsamkeit. Neben den üblichen Adaptern und der obligatorischen Treiber-CD gibt es keinerlei Extras. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 4642

28-Zoll-TFT Viewsonic



Günstige 24-Zoll-Monitore gibt es bereits für knapp unter 400 Euro. Je nach Hersteller und Panel werden allerdings 700 Euro oder mehr fällig. Nun stellt Viewsonic mit dem **VX2835WM** einen mit 550 Euro preislich attraktiven 28-Zöller in die Regale (sichtbar Diagonale: 27,5 Zoll). Das Riesen-Display löst wie die 24-Zoll-Konkurrenz mit 1920 mal 1200 Pixeln auf. Dadurch passt nicht mehr Inhalt auf den Schirm, Schriften und Fenster sind aber spürbar größer. Allerdings können Sie das Bild erst ab einer Distanz von mindestens 80 Zentimetern auf einen Blick erfassen. In Spielen wirkt das Format optisch beeindruckend, aber trotz einer vom Hersteller angegebenen Reaktionszeit von 3 ms zieht das **VX2835WM** vor allem an kontraststarken Kanten deutlich sichtbare Schlieren – Punktabzug. **DV**

Der niedrige Preis schlägt sich auch in der Bildqualität nieder. Das verbaute TN-Panel kann feine Graustufen nur schwer auseinanderhalten, der Schwarzwert ist schlecht, und Farben wirken entweder überzeichnet oder blass. In Spielen fallen diese Einschränkungen stärker auf als im 2D-Betrieb unter Windows. Unterm Strich können wir das **VX2835WM** nur empfehlen, wenn Sie ein möglichst großes Bild zum kleinsten Preis suchen. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 4511

RX3870 OC

Ca. Preis 210 Euro

Hersteller MSI

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	RV670	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	800/2.250 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	512 MByte	Steckplatz	PCIe 16x

BEWERTUNG

Spiele-leistung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ schnell bis 1920x1200 ➔ meist auch mit AA/AF 	32/40
Bild-qualität	<ul style="list-style-type: none"> ➔ fast perfektes AA ➔ fast perfektes AF ➔ AF flimmert teils minimal 	19/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> ➔ DirectX 10.1 ➔ Crossfire ➔ niedriger Strombedarf 	18/20
Kühl-system	<ul style="list-style-type: none"> ➔ stets flüsterleise ➔ 2-Slot-Bauhöhe 	8/10
Aus-stattung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ 512 MByte ➔ HDCP ➔ HDMI ➔ sonst nichts 	6/10

Fazit Im Konkurrenzvergleich mit 210 Euro zu teure Radeon HD 3870. Kaufen Sie besser ein günstigeres Modell oder zum gleichen Preis eine schnellere GeForce 8800 GT.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

83

GeForce 9600 GT OC

Ca. Preis 165 Euro

Hersteller BFG

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	G94	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	675/1.700 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	512 MByte	Steckplatz	PCIe 2.0

BEWERTUNG

Spiele-leistung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ schnell bis 1680x1050 ➔ oft genug Leistung für AA/AF 	30/40
Bild-qualität	<ul style="list-style-type: none"> ➔ gute Kantenglättung ➔ perfektes AF ➔ AA schlechter als Radeon 	18/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> ➔ SLI ➔ niedriger Strombedarf 	17/20
Kühl-system	<ul style="list-style-type: none"> ➔ stets flüsterleise ➔ wird nicht sehr heiß ➔ belegt nur einen Slot 	9/10
Aus-stattung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ 512 MByte ➔ DVI-VGA-Adapter ➔ HDCP ➔ sonst nichts 	5/10

Fazit Übertaktete GeForce 9600 GT mit starkem Preis-Leistungs-Verhältnis und leisem Lüfter. Trotz Sparsausstattung zum Preis von 165 Euro klare Kaufempfehlung!

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

79

VX2835WM

Ca. Preis 550 Euro

Hersteller Viewsonic

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	28 Zoll	Helligkeit	500 cd/m ²
Ang. Reaktionszeit	3 ms	Kontrast	800:1
Native Auflösung	1920x1200	Max. Blickwinkel	160°/160°

BEWERTUNG

Spiele-leistung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ noch spieleauglich ➔ Kanten ziehen erkennbare Schlieren 	28/40
Bild-qualität	<ul style="list-style-type: none"> ➔ ausreichend ➔ Graustufen und Farbtöne undifferenziert ➔ Farbtreue 	11/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> ➔ riesige Bildfläche ➔ TN-Panel ➔ klobiger Fuß 	15/20
Aus-stattung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ HDMI & HDCP ➔ Komponente ➔ S-Video ➔ nicht höhenverstellbar 	9/10
Bedienung	<ul style="list-style-type: none"> ➔ ordentliches Menü ➔ deutschsprachig ➔ schwer lesbare Tasten 	8/10

Fazit Riesen-TFT zum Sparpreis. Aufgrund der sichtbaren Schlieren und der schlechten Bildqualität sind Sie mit einem hochwertigen 24 Zöller zum gleichen Preis aber besser dran.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

71

TECHtelmechtel

8800 GT rattert / Tastatur spinnt / Neuer Rechner zu lahm / Blu-ray-Filme am PC



Bei einigen 8800-GT-Karten **rattert der Lüfter bei niedriger Drehzahl**. Tauschen Sie die Platine in diesem Fall um.

DVD XL
- Nvidia GeForce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

gamestar.de
- Fachbegriffe einfach erklärt
► Quicklink: L8

Geforce 8800 GT rattert

❖ Der Lüfter meiner neuen Geforce 8800 GT rattert nach dem Starten des PCs einige Minuten lang hörbar. Danach läuft er leise. Ist das ein Problem? *Holger Schempel*

❖ Dieses Phänomen haben wir ebenfalls bei einem 8800-GT-Modell mit Nvidias Referenzkühler beobachtet. Solange der Lüfter aufgrund der geringen Grafikchip-Temperatur nach dem Hochfahren noch sehr langsam dreht, eiert der Rotor und rattert hörbar gegen das Gehäuse. Nach einigen Minuten erhöht sich mit steigenden Temperaturen auch die Lüfterdrehzahl und das Geräusch verschwindet. Da sich der Lüfter dadurch viel schneller abnutzt, tauschen Sie die Karte am besten bald um, sonst droht ein Totalausfall des Kühlsystems.

Tastatur spinnt

❖ Wenn ich drei Tasten gleichzeitig drücke, ignoriert das meine neue Tastatur in manchen Spielen. Unter Windows klappt es dagegen problemlos. Was stimmt da nicht? *Phillip Maur*

❖ Die meisten Tastaturen können nicht beliebig viele Tastendrucke gleichzeitig erkennen, da nicht jede Taste eine eigene Signalleitung zum Tastatur-Controller besitzt. Die meisten Tastaturen unterteilen nämlich das Eingabefeld in Reihen und Spalten, um Tastendrucke zu erkennen. So ist es beispielsweise kein Problem [A] und [S] gleichzeitig zu drücken, da sie in unterschiedlichen Spalten liegen. Drücken Sie jetzt zusätzlich [X], kann der Controller [S] oder [X] nicht mehr unterscheiden, weil in unserem Beispiel beide Tasten in derselben Spalte liegen. In diesem Fall piept der PC-Lautsprecher, falls vorhanden, um den Fehler anzuzeigen. Die gängigen Windows-Kombinationen wie etwa [Strg], [Alt] und [Ent] erkennen die Tastaturen dagegen trotzdem, da die Tastatur-Hersteller die relevanten Tasten auf unterschiedliche Controller-Bereiche geschaltet haben. Insofern verhält sich Ihre Tastatur also normal. Zwar gibt es auch Modelle, die beliebige Tastenkombinationen gleichzeitig erkennen (sogenanntes »n-key rollover«), allerdings sind diese teu-

rer und relativ selten. In Ihrem Fall belegen Sie daher am besten einige Spielkommandos solange auf andere Tasten um, bis es klappt.

Neuer PC langsamer als alter?

❖ Einige Spiele ruckeln auf meinem neuen PC viel stärker als auf meinem alten. Ich nutze das vorinstallierte Windows XP ohne Service Packs. Liegt es daran?

Petra Mainzer

❖ Wahrscheinlich liegen die Probleme Ihres neuen PCs tatsächlich an den fehlenden Service Packs. Das aktuelle Service Pack 2 enthält eine große Menge an Sicherheits- und Performance-Updates, daher sollten Sie es unbedingt installieren. Am einfachsten klicken Sie dazu im Internet Explorer unter »Extras« auf »Windows Update« und folgen den Anweisungen. Auf demselben Weg installieren Sie danach zusätzlich die später erschienenen Updates. Haben Sie dann noch Probleme mit Ihrem neuen PC, aktualisieren Sie die Treiber für Mainboard und Grafikkarte sowie den Prozessor, falls dieser von AMD stammt. Nutzt auch das nichts, untersuchen Sie Ihren PC mit Hilfe von Tools wie Adaware ► www.gamestar.de Quicklink: L50 oder Spybot ► www.gamestar.de Quicklink: 2895 auf unerwünschte Werbetrojaner und entfernen diese gegebenenfalls.

Disks lesen können. Durch den Sieg von Blu-ray über das Konkurrenzformat HD-DVD sollten die Geräte bald noch günstiger werden. Zudem benötigen Sie eine HD-fähige Abspiel-Software wie etwa **PowerDVD Ultra** (80 Euro). Die bekommen Sie am günstigsten im Paket mit dem Laufwerk. Wollen Sie Blu-ray-Filme zudem in voller Qualität und in Auflösungen bis maximal 1920 mal 1020 Pixeln digital an Ihren Monitor übertragen, müssen sowohl Grafikkarte als auch TFT den Kopierschutz HDCP (»High Bandwidth Digital Content Protection«) unterstützen. Beherrscht eines der Geräte die Technik nicht, wird die Filmausgabe meist auf analoge Übertragung und DVD-Qualität eingeschränkt. Um herauszufinden, ob Ihre Hardware HDCP-kompatibel ist, hilft nur ein Blick ins Handbuch – viele Hersteller verkaufen sowohl Modelle mit als auch ohne HDCP. **FK**



Das **BDC-S02** (150 Euro) von Pioneer liest Blu-ray-Disks und brennt DVDs. Eine Abspiel-Software für HD-Filme liegt bei.



Selbst hochwertige und teure Tastaturen wie Logitechs G11 erkennen bauartbedingt nicht alle möglichen **Kombinationen von drei gleichzeitig gedrückten Tasten**.

Blu-ray-Filme am PC

❖ Ich möchte mit meinem PC hochauflösende Blu-ray-Filme abspielen und auf meinem 22-Zoll-TFT anschauen. Was brauche ich dafür? *Marian Tissman*

❖ Zum einen benötigen Sie ein Blu-ray-Laufwerk für Ihren PC. Derzeit sind meist Kombo-Geräte ab etwa 150 Euro erhältlich, die CD/DVDs brennen und Blu-ray-

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.

Einkaufsführer

05/2008

Im Zuge unseres Schwerpunktes haben wir die Wertungen der Mäuse angepasst, die Platzierungen bleiben unverändert. Unseren 500-Euro-PC trimmen wir auf noch mehr Leistung. Der Verzicht auf eine Soundkarte spart Geld, das wir in eine GeForce 9600 GT investieren.

gamestar.de
- Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!
► Quicklink: L52



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

gamestar.de
- Datastar: Direkter Zugriff auf alle aktuellen Hardware-Tests!
► Quicklink: L53

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	UPDATE
Core 2 Duo E4500 Boxed	100 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P31 Neo-F	60 €
Arbeitsspeicher	NEU
Corsair DDR2-800 2,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte PCI Express	
Point of View GF 9600 GT / 512 MB	150 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	NEU
Seagate 7200.10 250 GByte SATA	45 €
DVD-Brenner	
Sony AD7200A/S	35 €
Gehäuse	UPDATE
Sharkoon Revenge Eco. inkl. 430 Watt	65 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	500 €
Schnellere Grafikkarte	NEU +30 €
Sparkle GeForce 8800 GT / 512 MB	180 €
Bessere Soundkarte	NEU +70 €
Creative X-Fi Extreme Gamer	70 €

Fazit Flotter DirectX-10-PC mit ausgeprägten Komponenten und schneller Grafikkarte. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

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	UPDATE
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit	90 €
Grafikkarte PCI Express	
Zotac GeForce 8800 GTS / 512 MB	250 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Gamer	70 €
Festplatte	UPDATE
Western Digital Caviar SE16 500 GByte	90 €
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	950 €
Günstigere Grafikkarte	UPDATE -70 €
Sparkle GeForce 8800 GT / 512 MB	180 €
Günstigere Festplatte	UPDATE -45 €
Seagate 7200.10 250 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	NEU
Core 2 Quad Q9300	270 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS 9700 LED	50 €
Mainboard PCI Express	
MSI P35 Neo2-FIR	100 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit	90 €
Grafikkarte PCI Express	UPDATE
MSI NX8800 Ultra / 768 MB	570 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Gamer	70 €
Festplatte	UPDATE
2x Western Digital SE16 500 GB	180 €
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	1.535 €
Günstigere Grafikkarte	UPDATE -320 €
Zotac GeForce 8800 GTS / 512 MB	250 €
Günstigeres RAM	UPDATE -45 €
Corsair DDR2-800 2,0 GByte Kit	45 €

Fazit Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und preischneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Sparkle PX88GT512D3** **UPDATE**
► 83 ► 180 € ► 04/08 ► -
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10 / GeForce 8800 GT / 512 MB
- 2 Zotac GeForce 9600 GT Amp!** **UPDATE**
► 81 ► 180 € ► 04/08 ► -
schnell, leise, übertaktet, DirectX 10 / GeForce 9600 GT / 512 MByte
- 3 Point of View GF 9600 GT** **PREISTIPP**
► 80 ► 150 € ► 04/08 ► -
kaum langsamer als 9600GT Amp!, leise, DX 10 / GF 9600 GT / 512 MB
- 4 HIS Rad. HD 3850 IceQ3 TurboX** **UPDATE**
► 80 ► 170 € ► 03/08 ► -
schnell, leise, übertaktet, DX 10.1 / Radeon HD 3850 / 512 MByte
- 5 MSI RX3850 OC Edition** **UPDATE**
► 79 ► 150 € ► 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

- 1 Gainward 8800 GTS GS GLH 1024 MB**
► 88 ► 350 € ► 04/08 ► (089) 898 990
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10 / GeForce 8800 GTS / 1,0 GB
- 2 MSI NX8800 GTS OC-Edition** **UPDATE**
► 87 ► 260 € ► 02/08 ► (01805) 251 521
sehr schnell, leise, DirectX 10 / GeForce 8800 GTS / 512 MByte
- 3 Asus GeForce 8800 GT 1024 MB** **UPDATE**
► 86 ► 250 € ► 04/08 ► (02102) 959 90
sehr schnell, leise, gute Ausstattung, DX 10 / GeForce 8800 GT / 1,0 GB
- 4 Gigabyte NX88T512H-B** **PREISTIPP**
► 85 ► 210 € ► 01/08 ► (01803) 428 468
sehr schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GT / 512 MByte
- 5 Zotac GeForce 8800 GTS**
► 85 ► 250 € ► 02/08 ► -
sehr schnell, DX 10 / GeForce 8800 GT / 512 MByte

PCIe AB 400 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 MSI NX8800 Ultra** **UPDATE**
► 87 ► 570 € ► 09/07 ► (01805) 251 521
extrem schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 Ultra / 768 MByte
- 2 EVGA 8800 Ultra Superclocked** **UPDATE**
► 84 ► 580 € ► 07/07 ► (089) 189 049 11
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 Ultra / 768 MByte
- 3 MSI NX8800GTX** **PREISTIPP**
► 82 ► 400 € ► 01/07 ► (01805) 251 521
sehr schnell, DirectX 10 / GeForce 8800 GTX / 768 MByte
- 4 EVGA GeForce 8800 GTX KO ACS3**
► 82 ► 500 € ► 04/07 ► (089) 189 049 11
sehr schnell, übertaktet, DirectX 10 / GeForce 8800 GTX / 768 MByte
- 5 Asus 8800 GTX Aqatank**
► 82 ► 640 € ► 07/07 ► (02102) 959 90
sehr schnell, übertaktet, DirectX 10 / GeForce 8800 GTX / 768 MByte

AGP



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Sapphire HD 2600 XT** **PREISTIPP**
► 70 ► 80 € ► 01/08 ► (01805) 727 744 73
schnell und sehr leise / Radeon HD 2600 XT / 256 MByte
- 2 Gecube Radeon X1950 XT** **UPDATE**
► 62 ► 160 € ► 05/07 ► -
schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB
- 3 Gainward Bliss 7800GS+ 512MB** **UPDATE**
► 62 ► 220 € ► 01/07 ► (089) 898 990
sehr schnell, leise / GeForce 7900 GT / 512 MByte
- 4 Gecube Radeon X1950 Pro**
► 61 ► 120 € ► 01/07 ► -
sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MByte
- 5 EVGA GeForce 7800 GS CO Superd.**
► 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 UPDATE► 90 ► 290 € ► 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► 81 ► 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 ► 200 € ► 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** UPDATE► 77 ► 220 € ► 04/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, DVI, ordentliche Verarbeitung**TFTs 20 – 22 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 20WGX2 Pro UPDATE► 91 ► 470 € ► 10/07 ► (089) 996 990
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf, brillante Farben / 20 Zoll**2 HP W2207H**► 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 UPDATE► 91 ► 1.200 € ► 01/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll**2 Dell Ultrasharp 2407WFP**► 87 ► 700 € ► 04/07 ► (0800) 686 33 55
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll**3 LG L245WP** PREISTIPP► 84 ► 570 € ► 09/07 ► (01805) 471 784
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll**4 Viewsonic VX2435WM** UPDATE► 84 ► 600 € ► 09/07 ► (02154) 918 80
spielefähig, viele Schnittstellen, 16:10-Breitbild, Full HD / 24 Zoll**5 Dell Ultrasharp 3007WFP** UPDATE► 84 ► 1.300 € ► 05/06 ► (0800) 686 33 55
spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP, tolle Farben / 30 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** UPDATE► 88 ► 95 € ► 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 ► 95 € ► 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 UPDATE► 95 ► 180 € ► 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 ► 140 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X / PCI Express**4 MSI P6N SLI Premium** UPDATE► 89 ► 120 € ► 06/07 ► (01805) 251 512
sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Nforce 650i SLI / PCI Express**5 MSI P35 Platinum**► 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 UPDATE► 90 ► 130 € ► 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** UPDATE► 78 ► 90 € ► 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 UPDATE► 91 ► 220 € ► 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** UPDATE► 83 ► 85 € ► 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 ► 170 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen**3 Teufel Concept G THX 7.1** UPDATE► 90 ► 270 € ► 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** UPDATE► 87 ► 130 € ► 09/06 ► (030) 300 93 00
sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass**3 Razer Mako**► 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► 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** UPDATE► 88 ► 115 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96
druckvoller Bass, USB-Soundkarte, tolle Sprachqualität**4 Sennheiser PC 160/161** UPDATE► 87 ► 80 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon**5 Razer Piranha** NEU PREISTIPP► 82 ► 75 € ► 05/08 ► (01805) 125 133
druckvoller Klang, Fernbedienung, USB

Eingabegeräte

MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Razer Lachesis UPDATE

►96 ►75 € ►12/07 ►(01805) 125 133
optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

2 Logitech G9 UPDATE

►94 ►75 € ►12/07 ►(069) 920 321 65
extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für Rechtshänder

3 Logitech G5, zweite Edition UPDATE

►89 ►55 € ►06/07 ►(069) 920 321 65
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

4 Razer Copperhead

►88 ►70 € ►02/07 ►(01805) 125 133
hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher

5 Logitech MX518 PREISTIPP

►87 ►40 € ►05/05 ►(069) 920 321 65
sehr hohe Präzision mit konfigurierbarer Abtaste



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 Recluse

►76 ►50 € ►08/07 ►(0800) 181 29 68
sehr guter Tastenanschlag, beleuchtet, wenige Extra-Tasten

5 Enermax Aurora UPDATE

►70 ►70 € ►02/07 ►(0800) 363 76 29
präzise Notebook-Tastatur aus Aluminium ohne Extras



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Fanatec Porsche 911 Turbo NEU

►93 ►300 € ►05/08 ►-
extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

2 Logitech G25

►89 ►220 € ►12/06 ►(069) 920 321 65
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

3 Logitech Momo Racing FF PREISTIPP

►80 ►110 € ►02/05 ►(069) 920 321 65
gutes Force Feedback, tolle Pedale

4 Thrustmaster Rallye GT Pro FF UPDATE

►77 ►115 € ►03/06 ►(09123) 965 80
sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

5 Thrustmaster F1 Force Feedback

►77 ►160 € ►01/03 ►(09123) 965 80
exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik

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

►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

►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 UPDATE

►77 ►30 € ►03/06 ►(069) 920 321 65
präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

5 Thrustmaster Wireless Dual

►76 ►40 € ►03/06 ►(09123) 965 80
präzise, Force Feedback, Funkübertragung



JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Saitek X52 Pro

►90 ►160 € ►02/07 ►(089) 546 757 0
sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

2 Logitech Freedom 2.4 UPDATE

►84 ►55 € ►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 Flugspieß, 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 UPDATE

►80 ►1.000 € ►02/08 ►(01805) 251 521
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

2 Asus M515N-AS029C NEU

►80 ►1.100 € ►05/08 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo T8300 / GeForce 9500M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Asus G15 UPDATE

►80 ►1.300 € ►08/07 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

4 Asus G1 UPDATE

►76 ►1.100 € ►06/07 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo T7200 / GeForce Go 7700 / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

5 Acer Aspire 5920G PREISTIPP

►74 ►950 € ►09/07 ►(0800) 224 49 99
Core 2 Duo T7300 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll



AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Alienware Area-51 m 9750 UPDATE

►86 ►2.500 € ►10/07 ►(0800) 100 20 79
Core 2 Duo T7400 / 2x GeForce 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

2 Cybersystem SR17 UPDATE

►85 ►2.800 € ►Online ►Quicklink: 4455
Core 2 Extreme X7900 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

3 Dell XPS M1730 PREISTIPP

►84 ►2.100 € ►01/08 ►(01805) 224 465
Core 2 Duo T7500 / 2x GeForce 8700M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

4 Dell XPS M1710 UPDATE

►84 ►2.100 € ►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 / 2x 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 Xtrema GPU-Cooler Cu

►81 ►25 € ►10/06 ►(0043) 189 022 19
gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

4 Titan Eagle TTC-CSC82TB

►75 ►30 € ►10/06 ►(02433) 940 180
gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler

5 Thermalright V1-Ultra

►63 ►30 € ►10/06 ►(04392) 916 10
solide Kühlleistung, fummelige Montage



Laufwerke

DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 LG GGW-H10N

►84 ►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



Was wäre, wenn ...

Alternative Geschichtsszenarien sind wieder schwer in Mode. Glauben Sie nicht? Ist aber so, denken Sie doch nur mal an Turning Point und Alarmstufe Rot 3 und ... äh, ... Dings und ... all die anderen! Grund genug für uns, selbst mal zu spekulieren: Wie sähen die Spiele von heute aus, wenn zwei Hits nie erschienen wären?

Wenn Medal of Honor nie erschienen wäre ...



... dann wäre das Genre der Weltkriegs-Shooter niemals groß rausgekommen. Denn ohne Electronic Arts' Omaha-Beach-Ballerei hätte es auch den prominenten Nachahmer **Call of Duty** nicht gegeben. Zumindest nicht in der bekannten Form: Wie unsere Wissenschaftler unzweifelhaft belegen können, hätte sich der schwer verdauliche Themenklops »Krieg in Spielen« ohne **Medal of Honor** weg vom gewalttätigen Shooter-Genre bewegt – und hin zum gewalttätigen Grafik-Adventure. Ergo böte **Call of Duty** bewaffnetes Point-&-Click vom Allerfeinsten. Hier ein Auszug aus der Komplettlösung des aktuellen vierten Serienteils: »Öffnen Sie die Tür. Benutzen Sie die Blendgranate mit der Tür, und gehen Sie anschließend hindurch. Benutzen Sie das M-16-Gewehr mit dem Terroristen. Nehmen Sie die Geheimdokumente und die AK-74. Gehen Sie nach draußen, benutzen Sie die Granate mit der Terroristengruppe und sprechen Sie mit Captain Price. Wählen Sie im Dialogmenü die Antworten 1, 3, 2 und 2. Benutzen Sie dann die AK-74 mit dem Benzinfass ...« Hochspannung pur, oder? Oder?!



Wenn Command & Conquer nie erschienen wäre ...



... dann hätten die Echtzeit-Strategiespiele Mitte der 90er Jahre keinen Boom erlebt. Schließlich zog das erste **C&C** seinerzeit ganze Wellen von Klonen nach sich – die ohne das Vorbild nie in den Handel gekommen wären. Dies wiederum hätte eine Spieleattung begünstigt, die heuer ein Schattendasein fristet: die Rundenstrategie! Ohne die Konkurrenz durch hektische Schnellick-Orgien hätten die Tüfteltitel Zug um Zug die Herzen der Strategiefans und letztlich gar die Genre-Weltherrschaft erobert. **Warcraft**, **Starcraft**, **Warcraft** – alle bekannten Echtzeit-Serien würden nunmehr rundenbasiert ablaufen. Gleiches gälte natürlich auch fürs Schwergewicht **Supreme Commander**, in dem Sie pro Mission Zigtausende Einheiten befehligen. Ein durchschnittlicher Zug würde also rund zehn Stunden dauern, eine Mehrspieler-Partie zwei bis vier Jahre. Und was sagt Chris Taylor, der Cheftentwickler von **Supreme Commander**, zur Alternativfassung seines kolossalen Werks? »Warum wecken Sie mich mitten in der Nacht? Und was machen Sie da mit meinem Hund?!« Dem ist wahrlich nichts hinzuzufügen.



Gamestar-Fotoroman Folge 105: DAS HAUS DER SCHLECHTEN SPIELE





Am
**Kiosk erscheint
GameStar 06/2008
am 30. April!**
Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

Preview: Mafia 2

Die Saga um die das organisierte Verbrechen soll in die zweite Runde gehen. Wir waren exklusiv in Prag und haben uns dort **Mafia 2** zeigen lassen, den einzigen echten Konkurrenten von GTA 4. Lesen Sie in unserer großen Titelstory, wie sich die Tschechen die neue Stadt Empire City in den Vierzigern und Fünfzigern vorstellen, ob die Story an die Qualität des Vorgängers heranreicht und welche Ideen sich das Team von Take 2 Czech einfallen lassen hat!



Preview: Gothic 4

Jowood versucht nach dem Streit mit Piranha Bytes, die Rollenspiel-Serie ohne das Ur-Team weiterzuführen. **Gothic 4: Genesis** entsteht derzeit bei Spellbound (**Desperados**). Nächsten Monat enthüllen wir bei uns die ersten Informationen und Bilder.



Test: Panzers: Cold War

Die Tugenden des Vorgängers sollen Sie in **Panzers: Cold War** genauso finden wie viele neue Ideen. Doch wie fügen sich etwa die unrealistischen Vehikel-Erweiterungen in das an sich realistische Ost-gegen-West-Szenario ein? Wir klären diese Fragen im Test.



Test: Rainbow Six: Vegas 2

Der zweite Teil des Taktik-Shooters zeigt die Wüstenstadt bei Tag. Und zum Schluss angeblich auch ein echtes Ende und nicht nur einen Cliffhanger wie der Vorgänger. Wir sagen Ihnen im Test, ob **Vegas 2** an die Brillanz des ersten Teils anknüpfen kann.

Spiele-PCs bis 1.500 Euro

Richtig gute Komplett-PCs bekommen Sie momentan schon für weniger als 1.000 Euro, High-End-Maschinen für knapp 1.500 Euro. Im nächsten Heft prüfen wir die **besten Spielerechner** von allen wichtigen Herstellern auf ihre Spielbarkeit, Lautstärke und Aufrüstbarkeit.



Report: GameStars 2007

Auch 2008 verleiht GameStar wieder die begehrten Awards für die besten Spiele des Vorjahres. Und wie immer haben Sie entschieden, wer die Auszeichnungen einheimen wird, denn die GameStars 2007 sind der wichtigste Leserpreis. Im kommenden Heft lesen Sie, wer im Panometer in Leipzig glücklich strahlen konnte.

GameStar



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 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 Sigurn 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, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Knut Gollert, Stefan Eichner, Roland Austinat

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 XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 109,00 SFR (Studenten: 101,00 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). 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
Josef Kreitmair (-243)
Assistentin Melanie Stahl (-738)
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland Stefan Rörig (Ltd.) (-722), Manuela Eue (-156)
Matthias Weber (Ltd.) (-154), Claudia Völk (-218), Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)
B2B/Kundenmanagement 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 2/2008) 23.968.633 Page Impressions
4.793.632 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
Dirk Heib (-730)
Klaus Maurer (-673)
Carsten Rauh (-671)
Christoph Knittel (-629)
Vasili Tsialos (-321)
Claudio Müller (-625)
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1.10.2007.
HypoVerleinsbank, BLZ 700 202 70, Konto-Nr. 51 44 30 20
Postbank München, BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 59 95 65 800
München

Erfüllungsort, Gerichtsstand München
Produktion, Rechtliches Heinz Zimmermann
Produktionsleitung Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Druck und Beilagen Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH
Layout-Entwurf H2DESIGN.de, Sigurn Rüb, Roland Wolf
Titel H2DESIGN.de
Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.