



# GameStar 06/2008

## Die GameStars & die Mafia

### GameStar.de



Neu auf GameStar.de: Die GameStar Server Down Show! Alles Wissenswerte und Amüsante

rund um World of Warcraft und andere Online-Rollenspiele. Frech und frisch präsentiert vom Moderatoren-Traumpaar Clape & Weins. Jeden Mittwoch neu um 2 Uhr, nachts, wenn die Server schlafen gehen – nur auf [wow.gamestar.de](http://wow.gamestar.de)!

### GameStar-WoW!

Eine neue WoW-Sonderheftreihe! Mit dem Kompendium für WoW-Handwerker geben wir Ihnen ein Rezeptbuch mit über 1.800 Einträgen und den effektivsten Tipps an die Hand, um Ihre Handwerks-Skills schnell zu steigern und optimal anzuwenden. 284 (!) Seiten geballte Infos, ab dem 2. Mai am Kiosk oder unter [www.gamestar.de/shop](http://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 aktuellen Ausgabe unseres Branchen-Magazins GameStar/dev analysieren wir die häufigsten Fehler bei Spieleinstiegen und -abschlüssen.



### Sensation, zweiter Teil?

**Mafia** aus dem Jahr 2002 war eines der überraschendsten Spielephänomene, die wir je erlebt haben. Dass ein bis dato weitgehend unbekanntes osteuropäisches Entwicklerstudio einen solchen Kracher aus dem Hut zaubern würde, grenzte an eine Sensation. Der Titel fegte die Konkurrenz zur Seite und schlug sogar **GTA 3** bei der GameStar-Leserwahl zum Spiel des Jahres. Nach sechs Jahren war es jetzt an der Zeit zu enthüllen, wie sich das Projekt **Mafia** weiterentwickelt hat. Christian Schmidt reiste ins tschechische Brunn und besuchte den Entwickler 2K Czech (ehemals Illusion Softworks). Lesen Sie ab Seite 28 im größten Zeitschriftenartikel weltweit, was das Team in den letzten vier Jahren geleistet hat – und warum **Mafia 2** den Konkurrenten **GTA** ein weiteres Mal schlagen könnte.

### GameStars 2007

Den Titel für das beste Spiel des Jahres 2007 nach Meinung der GameStar-Leser räumte bei der diesjährigen Veranstaltung einer der Favoriten ab: **Crysis** hieß der große Sieger. Die feierliche Preisverleihungs-Gala fand erstmals in Leipzig statt, in der fantastischen Kulisse des Panometers. Wenn Sie erleben möchten, wie bei einer GameStar-Veranstaltung höchst attraktive Menschen moderierend auf der Bühne stehen, wie man weiße Hosen zum braunen Jackett trägt oder wie Graf und Siegmund randalierend die Gala stören, dann lesen Sie auf Seite 136 und schauen Sie das Video auf unserer DVD an – es lohnt sich.

### Frische Kraft voraus!

Im GameStar-Kohlenkeller ist mal wieder Schichtwechsel, mit hartem Klacken schließen sich die Eisenringe um die Knöchel eines neuen Praktikanten: **Christian Schneider** heißt er, ist 25 Jahre alt, ein echter Spielekenner und kommt aus Berlin. Christian folgt unserem Praktikanten Yassin nach, dem wir an dieser Stelle noch mal ein herzliches Danke für seine gute Arbeit und seine gute Laune zurufen! Die Latte liegt hoch, aber das sollte für den Neuen kein Problem sein: Mit 1,98 überragt Christian schon jetzt jeden anderen in der Redaktion.



Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



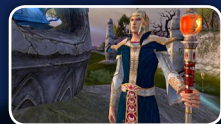
Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

## GameStar



Top-Thema

# Warhammer Online



Endlich angespielt: In unserem knapp 25minütigen Ausflug in die Welt von Warhammer Online erfahren sie unter anderem spannende Details zu den Fraktionskämpfen.

### Vollversion War on Terror

Viel spannender als News auf CNN: Bekämpfen Sie Terroristen und erleben die Story als Reportage – aus Sicht einer Journalistin.



Freeware-Spiel Timanfaya



06/2008



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

## GameStar

DVD-Inhalt 06/2008

### Daten

#### VOLLVERSIONEN

War on Terror  
+ Handbuch (dt.)!

#### DEMOS

Sam & Max: Chariots of the Dogs

#### PATCHES

Avencast V1.3 (int.)  
Imperium Romanum Patch #1 (int.)  
SunAge V1.08.1 (dt.)  
War Leaders: Clash of Nations V1.01 (int.)

#### FREEWARE

Timanfaya

#### EXTRAS

GameStar DVD-Inlays

#### PROGRAMME

Recuva v1.12 (Tool des Monats)  
AnyTV V2.14  
My Gamers Cam V1  
Adobe Reader V8.1.2 (neu)  
Directory Opus V9.1.0.3 (neu, dt., Testversion)  
DirectX 9.0c (dt., März 2008)  
Evil Player V1.22 (int.)  
Filezilla V3.0.7.1 (neu, int.)  
GameStar DataStar  
Opera V9.27 (int., neu)  
Prime 95 V2.414  
Smartsurfer V5.1  
Synergy V1.31  
VLC Media Player V0.8.6f (neu)

Worldshift (Multiplayer)  
Rainbow Six Vegas 2  
Turning Point  
Trackmania United Forever  
War Leaders

Mod-Special

#### TRAILER

The Dark Knight (Kinotrailer)  
Tom Clancy's HAWK

#### FUN

Die Redaktion Folge 37: Assassin's Creed  
Die Redaktion Folge 37: Outtakes



### Videos

#### PREVIEWS

Starcraft 2

Race Driver Grid

Mass Effect

Warhammer Online (Topspiel)

#### TESTS

Command & Conquer 3: Kanes Rache (Multiplayer)

06/2008

Vollversion: War on Terror

GameStar

GameStar

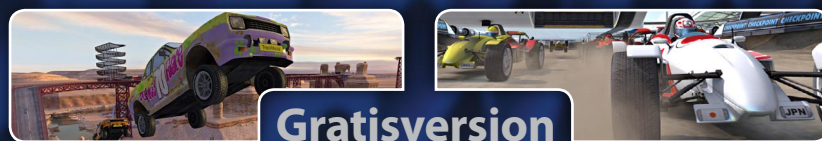
Vollversion: War on Terror

06/2008

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, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 071 177252-275.

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

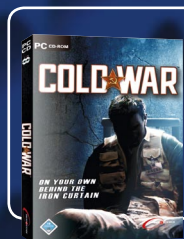
## GameStar XL



Gratisversion

# Trackmania Nations Forever

Die neue Version des genialen Rennspielbaukastens.



### Vollversion Cold War

Journalist Matt Carter ist in Schwierigkeiten. Beweisen Sie seine Unschuld. Dabei müssen Sie wie in Splinter Cell Schleichmissionen meistern.



Trial-Versionen Rappelz + Flyff

Testen sie kostenlos die beiden ausgefallenen Japano-MMORPGs.

06/2008



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

## GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 06/2008

#### VOLLVERSION

Cold War  
Trackmania Nations Forever  
Rappelz (Trial-Version)  
Flyff (Trial-Version)

#### DEMOS

So Blonde  
Europa Universalis: Rome  
UEFA Euro 2008

#### VIDEOS

Jump Gate Evolution (Preview)  
Wertungskonferenz: Rainbow Six Vegas 2

#### SPIELE-TRAILER

Tabula Rasa  
Race Driver Grid

Warhammer Online  
Iron Man

#### PATCHES

Age of Empires 3: Asian Dynasties V1.01A (dt.)  
CoH: Opposing Fronts V2.300 (int., v. V2.2202)  
Crysis V1.2.1 (int., von V1.2)  
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs V1.5  
Frontlines: Fuel of War (Hotfix f. Patch 1.0.2)  
Imperium Romanum Patch #1 (int.)  
Medieval 2: Total War - Kingdoms V1.05 (dt.)  
Sim City Societies Patch #4 (int.)  
Sins of a Solar Empire V1.04 (int.)

So Blonde V1.01 (dt.)  
Spellforce 2: Dragon Storm V2.01 (int.)  
Stalker V1.006 (int., von V1.005)  
The Witcher V1.3 (int.)

#### MODS

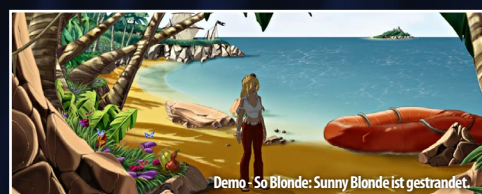
D.I.P.R.I.P. (für Half-Life 2)  
Presented by Gamersuper: Great Theft Car (GTA San Andreas)

#### TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA

#### PROGRAMME

7-Zip V4.57  
Audiograbber V1.83  
Bios Kompendium V6.8  
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  
Scanner V2.8  
Speedfan V4.33  
Virtual Clone Drive V5.1.4.5  
VLC Media Player V0.8.6f  
Winamp Lite V5.53  
XnView & NConvert V1.92



06/2008

Vollversion: Cold War

GameStar

GameStar

Vollversion: Cold War

06/2008

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





## 28 Titel Mafia 2

Lauter Jubel ging durch die Fangemeinde, als das Action-Epos Mafia 2 im Sommer 2007 angekündigt wurde. Seitdem herrscht Funkstille. Zu still für uns! Wir haben den Entwicklern im tschechischen Brunn über die Schulter geschaut und harte Fakten zum harten Gangster-Hit gesammelt.



## Titel

**42 Der Heldenboom** Warhammer Online, Age of Conan, Jumpgate Evolution – wir spielen die Online-Hits und verraten, auf welche Titel Sie sich außerdem freuen können.

## Titelstory

### Mafia 2

Mega-Preview .....	28	Das erste Mafia .....	31
Entwickler-Check: 2K Czech .....	28	Was ist die Mafia? .....	35
Interview mit Daniel Vavra .....	30	Mafia 2 gegen GTA 4 .....	38

## Aktuell

News .....	10
GameStar Liga .....	16
Zak McKracken:	
Between Time and Space .....	18
Termin-Update + Warteliste .....	20

## Previews

### Kurzreviews

Black Mirror 2 .....	22
Goin' Downtown .....	22
Stronghold Crusader Extreme .....	24
Die Siedler:	
Aufbruch der Kulturen .....	23
World in Conflict:	
Soviet Assault .....	23
Red Faction: Guerrilla .....	24
Turok .....	24

### Special: Online-Rollenspiele

Der Helden-Boom .....	42
Warhammer Online .....	44
Age of Conan .....	52
Jumpgate Evolution .....	56
Helden von morgen .....	60

### Previews

Gothic 4 .....	62
Aliens: Colonial Marines .....	68
H.A.W.X. ....	72
Race Driver: Grid .....	74
Fallout 3 .....	76

## DVD-Highlights



### Vollversion War on Terror

Spannender als News auf CNN: In unserer Vollversion bekämpfen Sie Terroristen und erleben dabei die Story aus Sicht einer Kriegsberichterstatterin. Das Echtzeit-Strategiespiel bietet drei anspruchsvolle Kampagnen mit 23 Missionen, die Sie an Schauplätze wie Paris oder Basra führen.

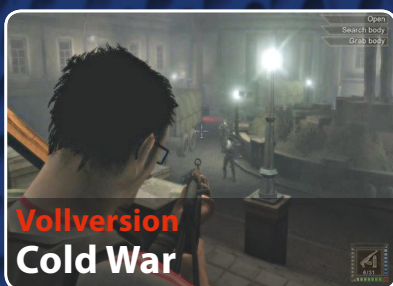
## Top-Video

### Warhammer Online



Ein ernsthafter Konkurrent für World of Warcraft. In sechs, insgesamt 30 Minuten langen Videos erfahren Sie alles zur Online-Rollenspiel-Hoffnung.

## DVD-XL-Highlights



### Vollversion Cold War

In diesem Action-Abenteuer schlüpfen Sie in die Rolle des Auslandsreporters Matthew Carter, gehen auf die Jagd nach einer Geschichte und werden Opfer eines Komplotts. Unter Anklage des versuchten Präsidentenmordes landen Sie in einem ungemütlichen sowjetischen Gefängnis.

## Gratis-Version Trackmania Nations Forever



Die Forever-Variante des Rennspiels enthält die komplette Nations-Solokampagne mit 65 Strecken, dem Editor und sämtlichen Bauteilen des Stadium-Sets.





**84 Rainbow Six: Vegas 2** Teil 1 nervte mit einem abrupten Ende, machte aber Appetit auf die Fortsetzung. Die ist jetzt da – und enttäuscht.



**94 Worldshift** Echtzeit-Strategie und Rollenspiel in einem – eine gute Idee. Ob die potenzielle Multiplayer-Granate Spaß macht, klären wir im Test.



**Titel**

**62 Gothic 4** Der Publisher Jowood setzt die Gothic-Serie ohne deren Erfinder Piranha Bytes fort. Wir haben einen ersten Blick auf den Technologie-Prototypen von Gothic 4 geworfen. Ist das Team auf dem richtigen Weg?

## Tests

Das GameStar-Team ..... 80

Der Spiele-Wertungskasten ..... 82

### Action

Action-Hitliste ..... 83

Rainbow Six: Vegas 2 ..... 84

Warriors Orochi ..... 88

A.I.M. 2 ..... 88

Turning Point: Fall of Liberty ..... 90

Hour of Victory ..... 92

### Strategie

Strategie-Hitliste ..... 93

Worldshift ..... 94

Europa Universalis: Rome ..... 98

War Leaders ..... 100

### Abenteuer

Abenteuer-Hitliste ..... 111

Kontrollbesuch: World of Warcraft v2.4 ..... 112

Sam & Max: What's New, Beelzebub? ..... 114

TKKG: Das unheimliche Zimmer ..... 114

### Sport

Sport-Hitliste ..... 115

Trackmania United Forever ..... 116

Uefa Euro 2008 ..... 118

Landrover Off Road ..... 121

## Service

Überblick: Preise & Patches ..... 122

Überblick: Budget-Spiele ..... 124

World in Conflict

Mod-Wettbewerb ..... 125

Überblick: Aktuelle Mods ..... 126

## Magazin

Leserbriefe ..... 128

Fehler! ..... 129

GameStar Interaktiv:

»Spiele-Award« ..... 130

Verlosung ..... 134

Report: GameStars 2007 ..... 136

Report: 10 Fortsetzungen, die wir uns wünschen ..... 138

Report: Jobs in der Spielebranche – Game Designer ..... 142

Report: Jobs in der Spielebranche – Producer ..... 143

Report: Making Games Talents ..... 144

Making of: The Witcher ..... 146

Report: 10 Jahre Starcraft ..... 150

Hall of Fame: Gothic ..... 152

## Hardware

### Hardware

Hardware-News ..... 154

Hardware-Referenzklassen ..... 155

### Schwerpunkt

Spiele-PCs von der Stange ..... 156

Testsieger: Hardware4U.net

Gamers Dream 3.0 Air SLI ..... 158

Preis-Leistungssieger: Belinea o.max 2 ..... 159

Spar-Tipp: Firstway Monza X2/5000+9600GT ..... 159

Test-Tabelle und Benchmarks ..... 160

Windows Vista tunen ..... 164

### Tool

Recuva ..... 168

### Test des Monats

Geforce 9800 GTX ..... 166

### Einzeltests

Kabelmaus: Raptor-Gaming M3 Platinum ..... 168

22-Zoll-Monitor: Zalman ZM-M220W ..... 168

Soundkarte: Auzentech X-Fi Prelude 7.1 ..... 170

Prozessor: Intel Core 2 Duo E8500 ..... 170

Prozessor: AMD Phenom X4/9850 BE ..... 170

### Service

TECHtelmechtel ..... 172

Einkaufsführer ..... 174

### Rubriken

Editorial ..... 3

Die Vorletzte ..... 177

Impressum / Vorschau ..... 178

### Spiele in dieser Ausgabe

7Million ..... News ..... 14	Pirates of the Burning Sea ..... Patches ... 123
A.I.M. 2 ..... Test ..... 88	Race Driver: Grid ..... Preview .... 74
Age of Conan ..... Preview .... 52	Rainbow Six: Vegas 2 ..... Test ..... 84
Aliens: Colonial Marines ..... Preview .... 68	Red Faction: Guerrilla ..... Preview .... 24
Black Mirror 2 ..... Preview .... 22	RTL Racing Team Manager ..... Patches ... 122
Bounty Bay Online ..... News ..... 12	Sam & Max: What's New, Beelzebub? ..... Test ..... 114
Colin McRae Dirt ..... Budget... 124	Schlacht um Mitteleuropa 2 ..... Budget... 124
Crysis ..... Patches ... 123	Starcraft ..... Klassiker ... 150
Dawn of War 2 ..... News ..... 10	Stronghold Crusader Extreme ..... Preview .... 24
Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria ..... News ..... 12	The Witcher ..... Making of... 146 Patches ... 123
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen ..... Preview .... 23	Timanfaya ..... News ..... 14
Europa Universalis: Rome ..... Test ..... 98	TKKG: Das unheimliche Zimmer ..... Test ..... 114
Fallout 3 ..... Preview .... 76	Trackmania United Forever ..... Test ..... 116
Goin' Downtown ..... Preview .... 22	Turning Point: Fall of Liberty ..... Test ..... 90
Gothic ..... Klassiker ... 152	Turok ..... Preview .... 24
Gothic 3: Forsaken Gods ..... News ..... 10	Uefa Euro 2008 ..... Test ..... 118
Gothic 4 ..... Preview .... 62	Unreal Tournament 2004: Squad Commander ..... Mods ..... 126
Gran Turismo 5 ..... News ..... 14	War Leaders ..... Test ..... 100
GTA San Andreas: Great Theft Car ..... Mods ..... 126	Warhammer Online ..... Preview .... 44
GTR Evolution ..... News ..... 11	Warriors Orochi ..... Test ..... 88
H.A.W.X. ..... Preview .... 72	World in Conflict ..... Mods ..... 125
Half-Life 2: D.I.P.R.I.P. .... Mods ..... 127	World in Conflict: Soviet Assault ..... Preview .... 23
Hour of Victory ..... Test ..... 92	World of Warcraft ..... Test ..... 112
Jumpgate Evolution ..... Preview .... 56	Worldshift ..... Test ..... 94
Landrover Off Road ..... Test ..... 121	Zak McKracken: Between Time and Space ..... News ..... 18
Medieval 2: Kingdoms ..... Patches ... 123	
Mafia 2 ..... Preview .... 28	





**THQ hat den zweiten Teil des Warhammer-Hits angekündigt. Der baut das Strategiespiel an den richtigen Stellen aus.**

Wurde auch langsam Zeit! Vier Jahre nach dem Erscheinen von **Dawn of War** haben THQ und der Entwickler Relic den zweiten Teil des Strategie-Knallers angekündigt. Zwei spielbare Rassen wurden bislang vom Team bestätigt:

die Space Marines und die Orks. Aller Wahrscheinlichkeit nach werden aber auch die aus **Dawn of War** bekannten Eldar und Chaos Space Marines mit von der Echtzeit-Partie sein. Schön: Anders als im ersten Teil dürfen Sie in der **Dawn of War 2**-Kampagne auch die brutalen, aber humorvollen Grünhäute spielen. Um Ihre Motivation auch auf Dauer bei Laune zu halten, finden Sie in den

# Dawn of War 2

Gefechten ähnlich wie in **Worldshift** magische Waffen und Rüstungsteile, mit denen Sie Ihre Helden nach und nach aufrüsten. Den Basisbau hat Relic weitgehend entfernt, stattdessen schicken Sie vorgefertigte Squads durch wendungsreiche und mit Bossgegnern gespickte Missionen. Das Erobern von Flaggenpunkten soll aber nach wie vor eine große Rolle spielen und laut Jonny Ebbert, Lead-Designer bei Relic, um ein »innovatives Element« erweitert werden. Dank einer stark modifizierten Version

des Essence-Grafikgerüsts aus **Company of Heroes** lassen sich Gebäude und Dekorationen komplett zerstören – frische Granatenkrater eignen sich so ideal zur Deckung. Die Havoc-Physikengine tut ein Übriges, um die bereits im ersten Teil großartigen Einheitenanimationen noch lebensechter wirken zu lassen. Bislang soll **Dawn of War 2** im Frühling 2009 erscheinen. Wir können es kaum erwarten – warum, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. **DM**

► [gamestar.de-Quicklink: 5086](http://gamestar.de-Quicklink: 5086)

## Gothic 3 Forsaken Gods



Das Addon schließt die Lücke zwischen **Gothic 3** und 4.

**Der Publisher Jowood hat ein Addon zum erfolgreichen deutschen Rollenspiel angekündigt.**

**Gothic 3** bekommt eine Erweiterung. Das hat Jowood Mitte April bekannt gegeben. **Forsaken Gods**, so der Name des Addons, soll die Ge-

schichte des Hauptprogramms von 2006 weiterführen und die Lücke zum kommenden Serienteil schließen – ähnlich, wie es bereits **Gothic 2: Die Nacht des Raben** getan hat. In Sachen Handlung hält sich der Publisher noch bedeckt, spricht aber von einem Wiedersehen mit alten Bekannten und wechselnden Bündnissen. Ob **Forsaken Gods** von einem internen Jowood-Team oder einem anderen Entwickler programmiert wird, ist bislang unbekannt. Das Addon soll bereits Ende dieses Jahres erscheinen. **DM**

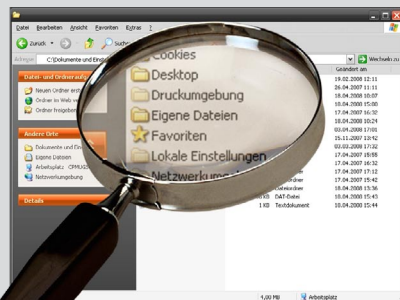
► [gamestar.de-Quicklink: 5084](http://gamestar.de-Quicklink: 5084)

## Online-Durchsuchung nur per Kabel?

**Die große Koalition will mit einem neuem Gesetzesentwurf Computer ausspionieren.**

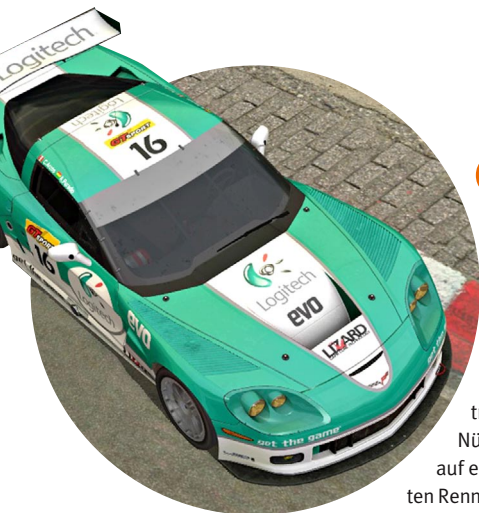
Am 27. Februar 2008 hat das Bundesverfassungsgericht das heftig umstrittene nordrhein-westfälische Gesetz zur Online-Durchsuchung für nichtig erklärt und festgestellt: Heimliche Computer-Durchsuchungen sind nur zulässig, wenn starke Anhaltspunkte einer konkreten Gefahr für ein überragend wichtiges Rechtsgut bestehen, also zum Beispiel die demokratische Rechtsordnung gefährdet ist. Jetzt haben sich Bundesinnenminister Schäuble (CDU) und Justizministerin Zypris (SPD) auf einen neuen Gesetzesentwurf zur Online-Durchsuchung verständigt. Die Novelle zum BKA-Gesetz soll die Einwände aus Karlsruhe berücksichtigen und verbietet zudem die heimliche Installation des »Bundestrojaners« durch das unbemerkte Eindringen in die Wohnung eines Verdächtigen. Die Durchsuchung darf demnach nur von außen stattfinden,

etwa per E-Mail oder manipuliertem Download. Den Innenministern von Bayern, Baden-Württemberg und Hessen ist das zu wenig, sie wollen auch vor Ort in Wohnungen Spähprogramme und gar Kameras installieren. So oder so: Wir rechnen mit neuen Klagen gegen das neue BKA-Gesetz, weil es die Polizei mit geheimdienstlichen Mitteln ausstattet, die ihr so laut Grundgesetz nicht zustehen. **DV**



Die Diskussion um staatliche Computer-Schnüffeleien geht weiter.





## GTR Evolution

Raser-Fans aufgepasst: GTR geht in die nächste Runde.

Dem schwedischen Entwickler Simbin wird es so schnell nicht langweilig. Nach den beiden **GTR**-Teilen, **GT Legends** und **Race 07** arbeiten die Rennspiel-Experten nun an **GTR Evolution**. In der gewohnt schraubengenauen Simulation steigen Sie sowohl in Boliden der GT- als auch der WTCC-Extreme-Serie und geben erstmals auch auf der legendären Nordschleife des Nürburgrings Vollgas – nicht nur Fans von **Grand Prix Legends** werden sich auf ein Wiedersehen mit der »grünen Hölle«, der härtesten und faszinierendsten Rennstrecke der Welt, freuen. Satte 49 Autos stehen zur Auswahl, 22 davon sind neu. Laut dem Publisher Atari erscheint **GTR Evolution** als allein lauffähiges Programm sowie als Erweiterungspaket für das im letzten Herbst erschienene **Race 07**. Wann, das steht noch in den Rennspiel-Sternen; erste Anzeichen deuten auf den Herbst 2008. ▶gamestar.de-Quicklink: 5085 **DM**

### Leser-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(2)	Crysis
3	(3)	World of Warcraft
4	(4)	Gothic 3
5	(11)	Battlefield 2
6	(10)	Command & Conquer 3
7	(5)	Warcraft 3
8	(7)	Counterstrike Source
9	(18)	Diablo 2
10	(13)	Bioshock
11	(6)	Stalker
12	(9)	Half-Life 2
13	(14)	The Witcher
14	(16)	Oblivion
15	(8)	Guild Wars
16	(20)	Pro Evolution Soccer 2008
17	(15)	World in Conflict
18	NEU	Anno 1701
19	NEU	Hellgate: London
20	NEU	Der Herr der Ringe Online

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 05/2008



## 2,3 Milliarden

Euro Umsatz haben Konsolen- und PC-Spiele 2007 laut dem Marktforschungsinstitut GfK deutschlandweit gemacht. Das sind 30 Prozent mehr als im Vorjahr.

## »Killerspiel«-Debatte

Bundesfamilienministerin von der Leyen in der Kritik.



Die Opposition hat Mitte April Kritik an den jüngsten »Killerspiel«-Verbotsplänen von Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen (CDU) geübt. So nannte der Medienexperte Christoph Waitz (FDP) das Vorhaben »ein wirkungsloses Gesetzes-Placebo«. Und nach Ansicht von Kai Gehring, dem jugendpolitischen Sprecher der Grünen-Fraktion, ist das geplante Gesetz »nichts weiter als populistische Symbolpolitik«. Von der Leyen will die Kriterien für die Index-Liste ausweiten und Altersfreigaben auf Spieleschachteln und Datenträgern größer drucken. Das Gesetz könnte jedoch beispielsweise durch Internet-Tauschbörsen leicht umgangen werden, kritisierte Waitz. Jörn Wunderlich (Die Grünen) pflichtet dem bei und sprach sich gegen Gesetze und Verbote aus. Stattdessen solle man die Medienkompetenz von Eltern und Lehrern fördern. **DM**



## Dr. Günther Gaming

Jagen wollte er sie, jagen wie die Kinderpornographen, der Dr. Günther Beckstein, Ministerpräsident von Bayern. Wen? Nun, dass weiß er wohl selbst nicht so genau. Die »Killerspiele«? Deren Verbreiter? Die Produzenten? Oder gar die Spieler selbst? In jedem Fall gehört so etwas verboten. Und zwar »strafbewehrt«, hat er gesagt.

Und nun das: Der Dr. Beckstein taucht plötzlich auf einer Veranstaltung der Spielebranche auf und hält eine feierliche Eröffnungsrede.

»Liebe Gaming-Freunde ...« soufflierte sein Redenschreiber, und »Sehr geehrter Herr Peter Molyneux ...« – der war nämlich auch anwesend beim Kongress Munich Gaming, in, na wo wohl, München. Die neue Zahmheit des Ex-Innenministers, inzwischen Ministerpräsident, hat ihren Grund: Jetzt geht's ums Geld. Für sein Land. Darum will er auch gleich einen Deutschen Computerspiel-Preis, gleichberechtigt mit dem Deutschen Filmpreis. Wir wundern uns. Aber freuen uns auch.

Denn da wir grundsätzlich vom Guten im Menschen ausgehen, auch und grade beim Bayern, verbuchen wir Becksteins Spagat unter den Kategorien »Lernfähigkeit« und »Chance«. Statt unter »Mantel-nach-dem-Wind-Hänger« oder »Janusköpfiger Wolf im Schafspelz«. Zumindest bis er uns eines Besseren belehrt.

**Michael Trier,**  
Chefedakteur  
michael@gamestar.de

## Assassin's Creed nutzt DirectX 10.1



Ubisoft liefert Radeon-HD-3000-Besitzern einen Grund mehr für Windows Vista mit Service Pack 1 – und will ihn wieder entfernen.

Ab einer **Radeon HD 3870** oder einer **Geforce 8800 GT** läuft **Assassin's Creed** selbst mit Kantenglättung flüssig über den Schirm. Ohne dass es irgendjemand mitbekommen hätte, drehen AMDs **Radeon-HD-3000**-Karten dank DirectX-10.1 unter Vista mit Service Pack 1 in dem Orient-Abenteuer richtig auf: Eine **Radeon HD 3870 X2** arbeitet mit Kantenglättung gute 20 Prozent schneller. Grund sind die Optimierungen von DirectX 10.1 – das Service Pack 1 beinhaltet die neue DirectX-Version. Kurz vor Redaktionsschluss gab Ubisoft jedoch bekannt, die 10.1-Unterstützung wegen angeblicher Probleme per Patch wieder zu entfernen. Warum, konnten uns weder AMD noch Ubisoft erklären. **DV**





## Creatives Chaos

Ohne gute Software nützt die beste Hardware nichts. Das dachte sich auch Hobby-Programmierer und Vista-Nutzer Daniel Kawakami, der bei den Treibern für seine Soundblaster Audigy einige Funktionen vermisste, die er unter XP noch geschätzt hatte. Schließlich überlistete er die Software und konnte (wie unter XP) wieder Dolby Digital und DTS wiedergeben oder die Raumklang-Funktion CMSS konfigurieren. Als er seine Treiber veröffentlichte und die ausschließlich für X-Fi-Platinen kostenlose Version des Alchemy-Tools zur Zusammenarbeit mit der Audigy bewegte, wurde Creative unruhig.

Der Firma aus Singapur platzte der Kragen, als Kawakami zu Spenden aufrief, um sich eine X-Fi kaufen zu können und sie für das eigentlich lizenzkostenpflichtige Dolby Digital Live fit zu machen. Kawakami würde Firmeneigentum stehlen, polterte daraufhin Phil O'Shaughnessy von Creative. Prompt schlug ihm eine Welle der Enttäuschung entgegen: Nur dank Kawakami seien manche in der Lage, die Soundblaster-Karten unter Vista überhaupt vernünftig einzusetzen, hieß es. Hastig ruderte Creative zurück. Man habe ja nichts gegen modifizierte Treiber, solange sie keine Lizenzen verletzen. Auch wenn Creative nachgegeben hat: Seine eigenen Treiber absichtlich zu verkrüppeln, um die Nachfolgeprodukte zu verkaufen, mag ja aus kaufmännischer Sicht noch nachvollziehbar sein, ist aber zu kurz gedacht. Wer einmal auf die Nase fällt, bleibt beim nächsten Mal vielleicht gleich beim billigen Onboard-Sound.

**Daniel Visarius,**  
ltd. Hardware-Redakteur  
daniel@gamestar.de



## Der Herr der Ringe Online

**Das erste Erweiterungspaket schickt Sie in die Minen von Moria.**

Auch wenn der Entwickler Turbine das Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** regelmäßig mit neuen Inhalten in Form gut gemachter Gratis-Updates versorgt, wird Ende 2008 das erste kostenpflichtige, dafür aber enorm umfangreiche Addon **Die Minen von Moria** erscheinen. Die Höhlen stecken voller neuer Aufgaben, und die Entwickler versprechen Gebiete, die in den Büchern nur am Rande erwähnt werden. Gut so, denn bisher konnten Sie sich im Osten Eriadors nur bis zu Gollums Höhle im Nebelgebirge vor-

wagen. Außerdem dürfen Sie Ihren Charakter nun auf Level 60 bringen, was Ihnen neue Klassen-Quests und Berufsbereiche eröffnet. Als Handwerker können Sie zum Beispiel legendäre Gegenstände schmieden, die – ähnlich wie ein Begleittier – gemeinsam mit ihrem Besitzer mächtiger werden. Außerdem finden mit dem Runen-Bewahrer und dem Hüter gleich zwei neue Klassen ihren Weg ins virtuelle Mittelmeer. Um die Wartezeit auf das Addon zu verkürzen, können Sie auf der Webseite (Quicklink: 5092) witzige Minispiele austragen. Zu gewinnen gibt es unter anderem exklusive Gegenstände für das Hauptprogramm. **PD**



## 3,0-GHz-Phenom im Herbst

**AMD arbeitet derzeit mit Hochdruck an der Umstellung auf die 45-nm-Fertigung, um den Phenom auf Taktraten jenseits der 3,0 GHz zu beschleunigen.**

AMDs schnellster Prozessor, der **Phenom X4/9850 Black Edition** (Test im Hardware-Teil), läuft mit 2,5 GHz. Bis Ende dieses Jahres will der Chiphersteller den Übergang von der aktuellen 65-nm-Fertigung auf den moderneren 45-nm-Prozess geschafft haben, um Intel Paroli zu bieten. In den Labors laufen bereits jetzt erste Prototypen mit 3,0 GHz und 6 MByte L3-Cache, auf den alle Rechenwerke gemeinsam zugreifen können. Intel liegt mit seinen **Extreme**-CPUs schon heute auf diesem Taktniveau, lässt sich das mit mindestens 900 Euro aber fürstlich bezahlen. Der neue **Phenom** (Codename Deneb) dürfte hingegen unter 300 Euro kosten. Günstigere Varianten ohne L3-Cache sind ebenfalls geplant (Codename Propus). **DV**

### Verkaufs-Charts April

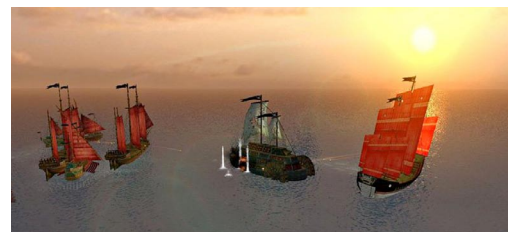
Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Assassin's Creed	
2	NEU	C&C 3: Kanes Rache (ab 18)	
3	(1)	Call of Duty 4	
4	(5)	Counterstrike Source	
5	(2)	Die Sims 2: Freizeit-Spaß	
6	(8)	Fussball Manager 08	
7	(10)	World of Warcraft (Battlechest)	
8	NEU	Die Siedler 6: Reich des Ostens	
9	NEU	Two Worlds	
10	(11)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
11	(7)	Crysis	
12	(9)	WoW: The Burning Crusade	
13	NEU	C&C 3: Kanes Rache (ab 16)	
14	(4)	Dawn of War: Soulstorm	
15	(3)	Frontlines	
16	(14)	Die Siedler 6: Reich des Ostens	
17	NEU	Command & Conquer 3	
18	(12)	World of Warcraft	
19	NEU	War Leaders	
20	NEU	Dawn of War (Complete Edition)	

05/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

## Bounty Bay Online

**Die Online-Piraterie wird kostenlos. Erst Gegenstände gehen ins Geld – zumindest auf dem neuen Server.**

Seeräuber zahlen keine spießigen Abo-Gebühren! Müssen sie auch nicht, denn Frogster bietet auf dem neuen Server »Sonnenwind« ein alternatives Zahlungsmodell für **Bounty Bay Online** an. Statt der monatlichen Festgebühren zahlen Benutzer des Online-Rollenspiels nur noch für besonders wertvolle Gegenstände wie Schutzzauber, Galionsfiguren und Schatzkartenfragmente oder für Level-Upgrades – die können allerdings bis zu 10 Euro kosten. Ob sich die Tren-



**Online-Seeschlachten** gegen andere Spieler gibt's jetzt umsonst.

nung vom Monats-Abo lohnt, hängt also sehr von der Spielweise ab. Frogster will mit dem neuen System besonders Gelegenheitsspieler locken. Auf dem bisherigen Abo-Server »Polarstern« bleibt hingegen alles beim Alten. **CHS**



GameStar

# SERVER DOWN show



»Clape und Weins« philosophieren über WoW und andere Online-Spiele.

Neue Sendung über WoW und Online-Rollenspiele auf [gamestar.de](http://gamestar.de).

Was machen World of Warcraft-Spieler jeden Mittwochmorgen? Nichts, denn zu dieser Zeit schaltet Blizzard die Server wegen Wartungsarbeiten ab. Grund genug, auf [gamestar.de](http://gamestar.de) vorbeizuschauen. Dort läuft dann die Server Down Show, eine wöchentliche Web-TV-Sendung, die sich um Online-Rollenspiele im Allgemeinen und World of Warcraft im Speziellen dreht – und stets zur Abschaltphase der WoW-Server auf Sendung geht. Das kongeniale GameStar-Redakteursduo Clape & Weins (Christoph Klapetek und Hendrik Weins) lässt die Moderationsskills fliegen und diskutiert über Patches, Add-ons und Instanzen. Außerdem stehen Fan-Projekte und Wettbewerbe im Mittelpunkt. Clape & Weins sprechen Themen an, die Online-Spieler oder solche, die es werden wollen, bewegen. Die Server Down Show ist für jeden Besucher der Webseite frei verfügbar. Schauen Sie mal rein und sagen Sie uns Ihre Meinung – im Forum oder per E-Mail an [wow@gamestar.de](mailto:wow@gamestar.de).  
► [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5080

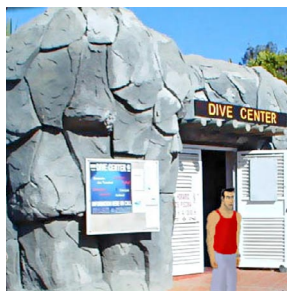
## News-Ticker

- **Gran Turismo:** Der fünfte Teil der bislang Playstation-exklusiven Rennspielserie erscheint laut deren Erfinder Kazunori Yamauchi eventuell auch für den PC und andere Konsolen.
- **Firefox:** Das Mozilla-Projekt hat seinen beliebten Browser aktualisiert. Die Version 2.0.0.14 behebt ein kritisches Sicherheitsloch.
- **7Million:** Das kommende Online-Rollenspiel vom deutschen Publisher Deep Silver soll in einem modernen Szenario angesiedelt und besonders für Gelegenheitsspieler geeignet sein. Termin: bereits Ende 2008.
- **Spiesucht:** Experten fordern Warnhinweise für Online-Spiele – ähnlich denen auf Zigarettenschachteln. Ein entsprechender Gesetzesentwurf liegt aber noch nicht vor.
- **Super Mario:** Das erste Hüpf-Abenteuer des Nintendo-Klempners gibt es neuerdings als Browser-Spiel. Das 14 Kbyte kleine Programm finden Sie unter ► Quicklink: 5074.
- **Geforce 8800 GTS:** Wegen des geringen Leistungsunterschiedes zur 8800 GT auf der einen und zur 9800 GTX auf der anderen Seite stellt Nvidia die Produktion der Geforce 8800 GTS bald ein.

## Timanfaya Wassergekühlte Radeon-Dreifaltigkeit

**Kostenloser und stressfreier Lanzarote-Ausflug mit einem Fan-Adventure auf unserer DVD.**

In dem Adventure **Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen** verschlägt es Sie auf die Kanareninsel Lanzarote. Als Steuereintreiber Frank sollen Sie im Timanfaya-Nationalpark einem verschwundenen Mädchen auf die Spur kommen. Dazu lösen Sie klassische Point&Click-Aufgaben und unterhalten sich mit gut synchronisierten Charakteren. Auf der Reise durch die 50 abfotografierten Originalschauplätze erfahren Sie nebenbei Wissenswertes über die einzigartige Vulkanlandschaft des Parks. Kein Wunder, dass Martin Lassahn, der eigentlich Kontroll-Software für Kraftwerke entwickelt, sein Spiel »Sight-Seeing-Adventure« nennt. Das zwei Spielstunden umfassende Hobby-Projekt finden Sie auf unserer Heft-DVD. **CHS**



Den **handgezeichneten Frank** klicken Sie durch stilvolle Fotohintergründe.

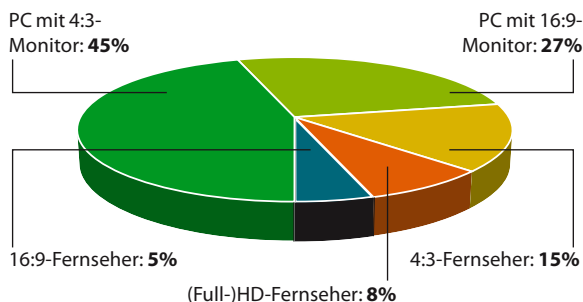
Asus hat drei Radeon HD 3850 auf eine Platine gebannt. Die EAH3850 Trinity ist bisher jedoch nur eine Konzeptstudie.

Geforce 9800 GX2 und die Radeon HD 3870 X2 tragen zwei Grafikchips auf der Platine. Asus setzt bei seiner **EAH 3850 Trinity** noch einen oben drauf und vereint drei Radeon HD 3850 mit insgesamt 1,5 GByte Speicher auf einer Karte. Statt herkömmlicher Grafikchips verwendet Asus die Notebook-Version auf auswechselbaren MXM-Modulen. Um die Abwärme kümmert sich eine Wasserkühlung, die laut Hersteller so viele Reserven hat, dass sich später schnellere Grafikmodule nachrüsten lassen. Nach aktuellem Stand kommt die **EAH 3850 Trinity** nicht über das Prototypenstadium hinaus. **DV**



Die **EAH 3850 Trinity** könnte sogar 30-Zoll-TFTs einigermaßen leise befeuern.

### »Wie schauen Sie sich die Videos von der GS-DVD an?«



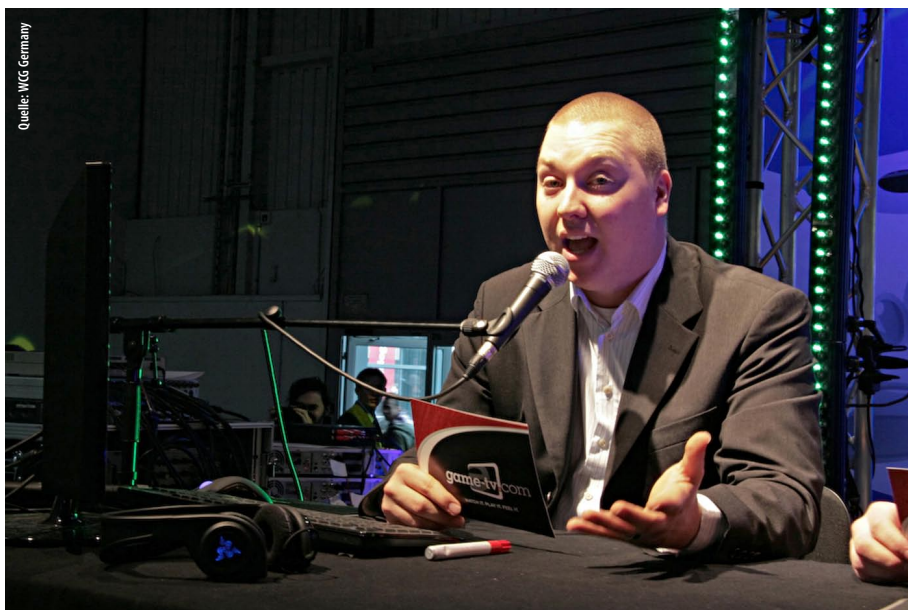
**Ergebnis:** Die GameStar-Leser schauen sich unsere Videos bevorzugt am PC an – das Räkeln auf der TV-Couch entspricht nicht ihrem Geschmack. Auch moderne Technik wird dafür kaum hergenommen; fast zwei Drittel der Teilnehmer schaut mit 4:3-Monitoren oder -Fernsehern. HD-Geräte sind in der Minderheit.

Quelle: [Gamestar.de](http://Gamestar.de)





## Spitzenduell bei Starcraft: Brood War: Bereits im ersten Spiel trafen mit ToT)Mondragon( und MYM.White-Ra zwei Weltklasse-Spieler aufeinander.



Die Spiele der GameStar Liga werden im Internet ausgestrahlt und **live kommentiert** von den Experten von game-tv.com.

Schon kurz nach dem Start hatte die aktuelle Saison der GameStar Liga einen ersten Höhepunkt: Im Klassiker **Starcraft: Brood War** maßen sich die Spitzenspieler ToT)Mondragon( und MYM.White-Ra. Die beiden Profis spielten bereits letztes Jahr beim World Cyber Games Grand Final in Seattle im Kampf um die Bronzemedaille gegeneinander. So ging es auch gleich in der ersten Map mit einer Vielzahl von Expansions und ausgeglichenen Kämpfen richtig zur Sache. Am Ende konnte sich White-Ra dank der Spezialfähigkeit seiner Einheiten durchsetzen. Auf der zweiten Map fing sich Mondragon wieder und schloss durch den frühen, massiven Einsatz von Zerglingen zum 1:1 auf. Die dritte Map wurde erneut mit Zerglingen entschieden, die White-Ra schließlich zur Aufgabe zwangen, da ihm nach Zerstörung seiner Verteidigung die

Kontermöglichkeiten fehlten. Wie auch schon auf den World Cyber Games konnte Mondragon damit die Begegnung für sich entscheiden. Die Aufzeichnungen des hochspannenden Matches finden Sie auf der Webseite [www.game-tv.com](http://www.game-tv.com) im **Starcraft**-Channel.

### Neues Ligasystem

Aktuell steht Mondragon durch eine überraschende Niederlage trotzdem nur auf Platz 3 der **Brood War**-Tabelle. Doch auch drei andere Deutsche (faculty, Closer, Horror.T-ScT- und MYM. Gentleman) finden sich durch jeweils zwei starke Auftritte nach dem 4. Spieltag im oberen Bereich des Rankings. War der Ablauf der ersten Spieltage noch durch Performance-Probleme des neuen Ligasystems und der GameStar-Seite zu einigen Zeiten beeinträchtigt, sind mittlerweile alle Fehler behoben, und die Spieler und

Teams können die Ligaseite ohne Einschränkungen nutzen.

### Spitzenspiele live

Mit durchschnittlich 12 Stunden wöchentlicher Live-Übertragung durch game-tv.com sowie spannungsgeladenen Begegnungen und Rennen sorgt die GameStar Liga für internationale Aufmerksamkeit. Um alle Zuschauer auch weiter auf dem Laufenden zu halten, werden die ersten Nachholtermine der Spiele bereits vor der langen Sommerpause stattfinden statt wie bisher geplant am Ende der Saison. Gute Nachrichten gibt es für die **Starcraft: Brood War**-Fans. Dieses Jahr qualifizieren sich die beiden besten deutschen **Brood War**-Spieler der GameStar Liga automatisch für das WCG National Final. Detaillierte Informationen dazu geben wie Ihnen in der nächsten GameStar-Ausgabe.

Lajos A. Rakow

### Ligatabelle

#### Starcraft: Brood War

Platz	Spieler	Gespielt	Wins	Punkte
1	MYM.Strelok	4 von 15	08 : 01	12
2	ToT)Gosia(	4 von 15	08 : 03	12
3	3D.Notforu	2 von 15	04 : 01	6
4	ToT)Mondragon(	3 von 15	05 : 03	6

#### Guild Wars

Platz	Gilde	Gespielt	Wins	Punkte
1	Stealing Society	3 von 15	06 : 00	9
2	What's Going on	3 von 15	06 : 00	9
3	You Failed	4 von 15	07 : 02	9
4	Yitsohg Seoreh	4 von 15	06 : 02	9

#### Unreal Tournament 3

Platz	Spieler	Gespielt	Wins	Punkte
1	mouz.kiLLu	4 von 15	08 : 00	12
2	4K^zkyp	4 von 15	08 : 02	12
3	mTw SesioN	5 von 15	09 : 04	12
4	Majo	5 von 15	09 : 05	12

#### TO: Crossfire

Platz	Clan	Gespielt	Wins	Punkte
1	TTS	4 von 15	144 : 47	12
2	ZdG	4 von 15	134 : 40	9
3	Red Horst Clan	4 von 15	132 : 60	9
4	#xplosionZ	3 von 15	100 : 44	9

#### Enemy Territory: Quake Wars

Platz	Clan	Gespielt	Wins	Punkte
1	Geh aB!	8 von 15	32 : 00	24
2	Epsilon*Kompaniet	7 von 15	28 : 00	21
3	n!faculty	7 von 15	27 : 01	21
4	Team Infinity	7 von 15	26 : 02	19

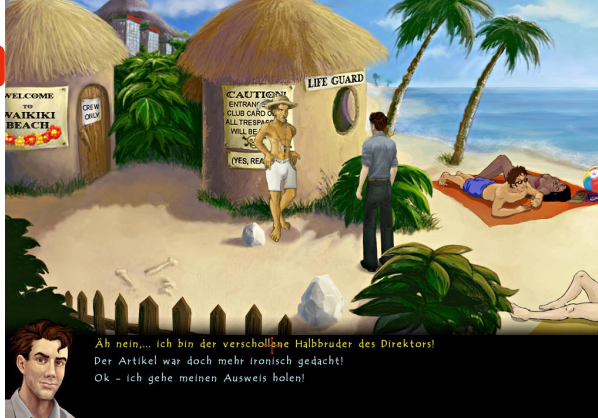
#### Live for Speed

Platz	Fahrer	Gefahren	Punkte
1	J. Scheuerle	2 von 10	730
2	D. May	2 von 10	600
3	M. Macjon	2 von 10	580
4	T. Thomas	2 von 10	560

Die Ligatabellen zeigen den Stand nach dem 5. GSL-Spieltag (Stand: 21.4.2008). Aktuelle Ergebnisse und Tabellenübersichten finden Sie unter [www.gamestar.de/esports/clanliga](http://www.gamestar.de/esports/clanliga).







Ohne Clubpass lässt uns der Bademeister auf **Waikiki** nicht an den sonnigen Strand.



Zak muss sich seinen **Redaktionsraum** mit skurrilen Kollegen und einem Baum teilen.

# Zak McKracken between Time and Space

Nach 20 langen Jahren wird das Kult-Adventure um den glücklosen Reporter endlich fortgesetzt – nicht von LucasArts, sondern von fleißigen Fans.

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5110  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5099

Lang ist sie, die Liste der legendären Adventure-Klassiker aus dem Hause LucasArts. Doch während viele der Spiele, wie **Monkey Island** und **Maniac Mansion**, mit würdigen Nachfolgern gesegnet wurden, blieb es um **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** still. 1988 rettete man darin als Klatschreporter Zak die Welt vor der systematischen Verdummung durch die außerirdischen Caponier und ihrem Elvis-König. Nach sieben Jahren Entwicklungszeit erfahren wir im Fan-Adventure **Zak McKracken between Time and Space** nun endlich was aus Zak, seiner angebeteten Annie und dem Karriere- Traum vom Bestsellerautor wurde. Und mit mehr als 30 professionell vertonten Charakteren, handgemalten 2D-Hintergründen, zahlreichen Zwischensequenzen und komplett neu komponierter Musik im Stil des klassischen LucasArts-Gedudels, kann das Fan-Projekt dabei locker mit aktuellen Vollprestiteln mithalten. Dank der abgedrehten Rätsel fangen die Artificial Hair Brothers, wie sich das Entwicklerteam im Spiel nennt, den Witz des Point & Click-Originals perfekt ein. Die Kombination eines wichtigen Koffers finden wir etwa erst unter dem falschen Bart seines Besitzers – als Tattoo! Gesteuert wird die Fan-Fortsetzung originalgetreu über eine begriffbasierte Oberfläche. Das ist zwar umständlich, gibt aber das echte

Nostalgie-Feeling. So klicken wir, um aus einem Flugzeug zu entkommen, erst auf die Sicherung im Inventar, dann auf »benutze« und anschließend auf den Sicherungskasten. Schon öffnet sich die Ladeluke, und Zak hofft seinen außerirdischen Verfolgern endlich zu entweichen.

## Welt-Zeit-Reise

Nicht nur die Caponier schmieden in **Zak McKracken between Time and Space** erneut finstere Weltmachtspläne, auch alte Kollegen und andere Bekannte trifft Zak in der Fortsetzung wieder. Um zu verstehen, warum ein Bäcker mitten in der Nacht mit einem Keks-MG auf uns ballert, sollten Sie den Vorgänger also kennen. Und natürlich ist so auch die Wiedersehensfreude mit der hübschen Annie gleich viel größer. Dumm nur, dass die inzwischen auf Waikiki irgendeinen Dahergelaufenen heiratet. Im Gegensatz zum Original steuern wir diesmal, bis auf eine kurze, aber spaßige Ausnahme, nur Zak. Dafür geht's von San Francisco über Paris und einen Mayatempel bis ins Weltall – und erstmals auch durch die Zeit.

Übrigens: Aufgrund von strengen Lizenzbeschränkungen seitens LucasArts durften wir die umfangreiche Fan-Fortsetzung nicht auf unsere Heft-DVD pressen. Auf der Internetseite des Entwicklerteams [www.zak2.org](http://www.zak2.org) wird das Spiel jedoch zum kostenlosen Download angeboten. **CHS**

## Drei Fragen an...

... Thomas »Marvel« Dibke.  
Der 29-jährige ist der Projektmanager  
des Fan-Adventures und war mit für  
die Story verantwortlich.



**GameStar** ✦ Gab es Unterstützung von LucasArts?

✦ **Marvel** Leider nie. Ich war zwar extra vor Ort in ihrer Zentrale in San Francisco, aber vermutlich hatten sie einfach ein bisschen Angst vor dem komischen Typ mit der Nasenbrille, der immer um die große Yoda-Statue im Park schlarwenzelt ist.

✦ **Warum ist Zak McKracken 2 besser als andere aktuelle Grafik-Adventures?**

✦ Zak McKracken ist smarter als Brian Basco, cooler als

Indiana Jones und trotteliger als Guybrush Threepwood. Was soll man da noch sagen?

✦ **Und nun noch ein Insider: Was werden wir finden: die Motorsäge oder das Benzin dazu?**

✦ Wir wollten nicht einfach alte Witze wiederholen. Es gab ja beides schon in anderen Spielen. Den gelben Buntstift, die Cash-Card und auch jede Menge Anspielungen auf andere LucasArts- und Adventure-Klassiker gibt es aber schon.



Ähnlichkeiten mit einem gewissen **Monkey Island**-Charakter sind bei dem Friseur rein zufällig.



# Termin-Update

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

## Das kommt im Mai

Spiel	Publisher	Datum
Age of Conan	Fancom	23.05.2008
Determinance	Dtp	02.05.2008
Goin' Downtown	TGC	15.05.2008
Mark of Chaos: Battle March	Deep Silver	16.05.2008
Race Driver: Grid	Codemasters	30.05.2008
Sherlock Holmes Trilogie	Focus Home	30.05.2008
The Abbey	Crimson Cow	26.05.2008
Trackmania United Forever	Deep Silver	02.05.2008
Turok	Buena Vista	Mai 2008
Windchaser	Anaconda	09.05.2008
World Snooker Championship Real 2008	Blade Interactive	30.05.2008
Worldshift	RTL Games	08.05.2008



### Chronicles of Spellborn

Frogster hat Probleme mit seinem Online-Rollenspiel **Chronicles of Spellborn**. Gerade wurde der Termin (mal wieder) verlegt: von April auf Ende des Jahres.



### Mass Effect

Das auf den Konsolen äußerst erfolgreiche Sci-Fi-Rollenspiel **Mass Effect** verschiebt sich für den PC um einen weiteren Monat. Aus Mai wird der 6. Juni.

#### NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

#### UPDATE

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

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

## Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	A Vampyre Story	Adventure	Autumn Moon	—	—	September 2008
UPDATE	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom	02/06, 7/07, 02/08, 06/08	Sehr gut	23. Mai 2008
	Aggression: Reign over Europe	Strategiespiel	Lesta Studio	—	—	2. Quartal 2008
	Alan Wake	Aktionspiel	Remedy	07/05, 12/06	—	2008
NEU	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	—	2. Quartal 2009
UPDATE	Alone in the Dark	Action-Adventure	Eden Games	06/06, 02/08	Gut	20. Juni 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
NEU	Black Mirror 2	Adventure	Cranberry Production	—	—	2009
	Borderlands	Aktionspiel	Gearbox	11/07	—	2009
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06, 02/08	Sehr gut	2. Quartal 2008
UPDATE	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	08/06, 07/07, 08/07, 03/08	Sehr gut	Juli 2008
	Dead Space	Horror-Aktionspiel	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 Siedler: Aufbruch der Kulturen	Aufbauspiel	Funatics	—	—	3. Quartal 2008
	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	—	—
	Dungeon Hero	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	—	1. Quartal 2009
	Elveon	Aktionspiel	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
UPDATE	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07, 06/08	—	4. Quartal 2008
	Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07	—	3. Quartal 2008
	Field Ops	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	—	2008
	Fracture	Aktionspiel	Day 1	10/07	—	3. Quartal 2008
	Geheimakte 2	Adventure	Fusionsphere	01/08	—	19. August 2008
UPDATE	Ghostbusters	Aktionspiel	Terminal Reality	01/08	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Goin' Downtown	Adventure	Silver Style	—	Gut	15. Mai 2008
NEU	Gothic 4: Arcania	Rollenspiel	Spellbound	06/08	—	25. Februar 2010
	Grand Theft Auto 4	Aktionspiel	Rockstar	03/08, 04/08	Ausgezeichnet	2008
NEU	H.A.W.X.	Action-Simulation	Ubisoft Bukarest	06/08	—	1. Quartal 2009
	Highlander	Aktionspiel	Widescreen Games	—	—	4. Quartal 2008
NEU	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Just Cause 2	Aktionspiel	Avalanche	03/08	—	2008





### Ghostbusters

Bislang lag die Film-Fortsetzung **Ghostbusters** in unserer Liste auf dem dritten Quartal. Die aktuelle Vivendi-Termin-tabelle verrät: Es wird wohl das vierte werden.



### Tomb Raider: Underworld

Nein, es gibt keine Neuigkeiten von **Tomb Raider: Underworld**. Aber Bilder von Laras neuem Look: hellere Haare, schmaleres Gesicht, (noch) vollere Lippen.

### Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Grand Theft Auto 4	—	1
2	Das Schwarze Auge: Drakensang	↑	5
3	Far Cry 2	↓	2
4	Mafia 2	↑	6
5	Starcraft 2	↓	3
6	Spore	↓	4
7	Diablo 3	↑	14
8	Gothic 4	↑	22
9	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	↑	17
10	Age of Conan	↑	24
11	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	↓	10
12	Fallout 3	↑	15
13	Die Sims 3	↑	-
14	Battlefield Heroes	↑	-
15	Sacred 2	↓	8
16	Warhammer Online	↓	9
17	Empire: Total War	↓	16
18	Mass Effect	↓	12
19	Stalker: Clear Sky	↓	7
20	Prototype	↑	-
21	Dragon Age	↑	23
22	Bioshock 2	↑	-
23	Jagged Alliance 3	↑	-
24	Race Driver: Grid	↑	-
25	Operation Flashpoint 2	↓	21

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 05/08

	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07, 02/08, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2008
	Legendary: The Box	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07, 05/08	Sehr gut	3. Quartal 2008
UPDATE	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07, 06/08	—	2009
UPDATE	Mass Effect	Rollenspiel	Bioware	04/08	Sehr gut	6. Juni 2008
	Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic	10/07	Gut	2008
	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
	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Storm Region	02/08	Sehr gut	2. Quartal 2008
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	2008
	Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	04/08, 06/08	Ausgezeichnet	30. Mai 2008
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
UPDATE	Red Faction: Guerrilla	Actionspiel	Volition	—	Gut	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
	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
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07	Sehr gut	2008
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	4. Quartal 2008
NEU	Stronghold Crusader Extreme	Echtzeit-Strategie	Firefly Studios	—	—	Juni 2008
UPDATE	The Abbey	Adventure	Alcachofa Soft	05/08	—	26. 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
UPDATE	Turok	Ego-Shooter	Propaganda Games	02/08	Gut	Mai 2008
	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	3. Quartal 2008
	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	August 2008
	Warhammer: MoC: Battle March	Echtzeit-Strategie-Addon	Black Hole	—	Gut	16. Mai 2008
UPDATE	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07, 06/08	Ausgezeichnet	2. Quartal 2008
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	3. Quartal 2008
	Windchaser	Echtzeit-Taktik	Chimera	—	Gut	9. Mai 2008
	Witches	Actionspiel	Revistronic	—	—	2008
NEU	World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie-Addon	Massive	—	—	4. Quartal 2008
	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07	—	2008

### Wie wir bewerten

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

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

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

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

**Passabel:** Wirklich schlechte Spiele werden Sie in unserem Preview-Teil kaum finden – denn an die verschwinden wir jedoch 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.





Zu Beginn des Spiels erkunden Sie das verschlafene US-Örtchen **Biddeford**.

## Black Mirror 2

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **2009**  
 ► Hersteller **Cranberry Production / DTP** ► Status **zu 30% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5068** ► Potenzial –

Vier Jahre mussten wir uns gedulden, jetzt ist es gewiss: Das meistverkaufte Adventure 2004 bekommt eine Fortsetzung.

Von wegen langweiliges Hinterwäldler-Kaff! Im neuenglichen Biddeford der 90er Jahre häufen sich seit kurzer Zeit mysteriöse Ereignisse. Und alle scheinen sich um die bildhübsche Britin Angelina zu drehen. Als diese plötzlich von Unbekannten verfolgt wird, ergreift der eigenbrötlerische Darren, Mitarbeiter eines hiesigen Fotoladens und Held des Adventures **Black Mirror 2**, die Initiative und nimmt die Ermittlungen auf. Genre-üblich sammeln Sie Gegenstände, führen Gespräche und lösen Rätsel. Im Verlauf der (vom Vorgänger unabhängigen) Thriller-Handlung verschlägt es Darren auch nach Europa, genauer Willow Creek in

England, und damit in das Schloss Black Mirror, das Fans bereits aus dem ersten Teil kennen. Überhaupt legt der noch unbekannte Entwickler Cranberry Production aus Hannover Wert auf die Erhaltung des typisch-düsteren **Black Mirror**-Stils. Zu diesem Zweck sind auch im zweiten Teil die Landschaften aus 2D-Hintergründen gebaut – nur die Charaktere sollen aus dreidimensionalen Polygon-Modellen bestehen. Gut so, fielen die Figuren des ersten Teils aus dem Jahr 2004 vor allem durch ihre groben Pixel und hakeligen Animationen auf. Zur Synchronisation ist bislang nichts bekannt. Beim erfahrenen Adventure-Publisher DTP (**So Blonde, Overclocked**) ist die Lokalisierung allerdings in besten Händen. Ein wenig müssen wir uns aber noch gedulden – **Black Mirror 2** erscheint frühestens 2009. **DM**



Im Verlauf besucht Darren auch das **Schloss Black Mirror** aus dem ersten Teil.

## Goin' Downtown

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **15. Mai 2008**  
 ► Hersteller **Silver Style / The Games Company** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 4550** ► Potenzial **Gut**

Noch ist nicht aller Tage Abend. Kurz vor seiner Fertigstellung hat sich eine Menge in dem spannenden Comic-Adventure getan.

Im letzten Monat waren wir wegen drohender Design-Macken nur bedingt von **Goin' Downtown** angetan. Der Entwickler Silver Style (**Simon 2, Everlight**) hat sich unsere Kritik zu Herzen genommen und im Dialog mit der Redaktion das Science-Fiction-Adventure an vielen Stellen verbessert. Jake McCorry, der Held des Spiels, ist zwar nach wie vor ein abgehalfterter New Yorker Polizist, wirkt aber deutlich sympathischer als in der letzten Version. Auch an den zahlreichen Dialogen haben die **Goin' Downtown**-Autoren gearbeitet und den arg aufgesetzten Wortwitz verfeinert. Die hervorragend synchronisierten Gespräche inszeniert das Pro-

gramm nun mit filmreifen Kameraeinstellungen und zusätzlichen Schnitten. Stilvoll: Auf Wunsch gibt's die Texte auch in comic-typischen Sprechblasen zum Mitlesen – Schluss also mit hässlichen Untertiteln. Bis zum Erscheinen des Spiels will Silver Style den Charakteren noch zusätzliche Gesichtsanimationen verpassen und den handgemalten 2D-Hintergründen mehr Leben einhauchen. In den nach wie vor nicht immer logischen Rätseln unterstützt Sie das Programm jetzt gelegentlich durch zielführende Monologe des Helden. Das hilft enorm, da es bei manchen Knoebelien darauf ankommt, zu welcher Tageszeit Sie bestimmte Orte besuchen. Ob die Rätsel und die Krimi-Handlung um den mysteriösen Selbstmord einer Prostituierten dauerhaft motivieren, wird der Test im nächsten Heft zeigen. **DM**



Die **3D-Charaktere** sehen dank dicker schwarzer Linien aus wie Comic-Figuren.



Die gelegentlichen **Reisen in die Vergangenheit** erinnern ein wenig an die Matrix.





Soviet Assault wird neue **Schlachtfelder** bieten, neue Einheiten fehlen jedoch.

## World in Conflict Soviet Assault

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Massive / Vivendi** ► Status **zu 60% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) Quicklink **5119** ► Potenzial –

In diesem Addon zu **World in Conflict** sehen Sie den Krieg um die **USA** endlich durch die Augen der sowjetischen Angreifer.

Was geht im Kopf einer Nation vor, die vorsätzlich den Dritten Weltkrieg vom Zaun bricht? Das haben sich die amerikani-

schen Soldaten in **World in Conflict** gefragt, die plötzlich ihr Heimatland verbissen gegen russische Invasoren verteidigen mussten, und manch ein Spieler dachte das sicherlich auch. In **Soviet Assault** erfahren Sie's jetzt: Im Addon erzählt der Entwickler Massive die Geschichte des Echt-



Ob der **Atomschlag** der Amerikaner die sowjetischen Truppen diesmal aufhalten wird?

zeit-Strategiespiels aus Sicht der Angreifer – das hatten sich viele schon für das Hauptspiel gewünscht. Magnus Jansén, leitender Spieledesigner für **World in Conflict**, hat ebenfalls schon immer bedauert, dass es die Russen-Story nicht mehr in die Verkaufsversion geschafft hat. Doch für einen schlichten Patch sei die neue Kampagne viel zu groß, daher gibt es die nun als Addon. Jansén versteht **Soviet Assault** in Kombination mit dem Basispiel als endgültige, vollständige Version von **World in Conflict** – als Director's Cut. Das Addon bietet zwar zusätzliche Karten, neue Einheiten wird es aber nicht geben: Massive will das ausgeklügelte Balancing nicht gefährden. Aus Herstellersicht verständlich, immerhin bedeuten neue Truppen in einem Mehrspieler-Titel lange Testphasen und viel Feinjustierung, aus Spielersicht hingegen scheint das allzu vorsichtig – immerhin erwarten Genre-Fans derartiges von einem Addon. Im Mehrspieler-Modus bleibt also bis auf die neuen Schlachtfelder alles beim Alten: Sie wählen eine von vier Ausrichtungen (Infanterie, Panzertruppen, Hubschrauberkommandant oder Unterstützer) und schlagen Schlachten mit bis zu 16 Spielern. Wer sich für den Multiplayer-Hit neue Panzer, Hubschrauber oder Sonderwaffen wünscht, muss vermutlich auf ein weiteres Addon warten. **FAB**

## Die Siedler Aufbruch der Kulturen

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbau-Strategie** ► Termin **3. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Funatics Software** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) Quicklink **5121** ► Potenzial –

Die wuselnden Knubbelnasen greifen schon wieder an, halten sich aber ganz strikt an das traditionelle **Siedler 2**-Regelwerk.



Die Ägypter setzen auf Wirtschaft und nicht aufs Militär.

Obwohl die meisten Siedler-Fans das Addon **Reich des Ostens** für **Die Siedler 6** gerade einmal durchgespielt haben dürften, steht schon neues Material in den Startlöchern: **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** gehört zur **Siedler**-Traditions-Reihe, die sich (im Gegensatz zur Evolutions-Reihe) an das Regelwerk von **Die Siedler 2** hält. Es stehen drei Völker zur Wahl: Die Germanen ähneln spielerisch den Römern aus Teil zwei – Veteranen können also direkt loslegen. Die Fraktion der Schotten setzt mehr auf das

Militär, als auf die Pflege ihrer Warenkreisläufe. Das genaue Gegenteil sind die Ägypter, die zwar logistisch einiges auf dem Kasten, dafür aber Schwächen in der Kriegsführung haben. Und das, obwohl es jetzt mehr taktische Möglichkeiten gibt: Einheiten haben Kampfattribute, und Sie dürfen aus der Distanz mit Katapulten Gebäude und mit Fernkämpfern Soldaten beharken. Außerdem können Sie in einem neuen Gebäude Waren opfern und so etwa Ihre Arbeiter schneller arbeiten lassen. **PD**



# Turok

► **ANGESPIELT** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Mai 2008** ► Hersteller **Propaganda Games / Buena Vista Games**  
► Status **zu 90% fertig** ► [gamestar.de](#) **Quicklink 5060** ► Potenzial **Gut**

Ein Militäreinsatz geht schief, der Held ist auf sich alleine gestellt, der Jäger wird zum Gejagten, blabla. Alles nichts Neues, wären da nicht – Dinosaurier!

Okay, Dinosaurier sind schon ein paar Millionen Jahre alt,

und auch den Namen **Turok** kennt man bereits aus der gleichnamigen Ego-Shooter-Serie. Im neuen Ego-Shooter von Propaganda Games spielen Sie jedoch einen anderen Turok: Joseph Turok lebt in der Zukunft, ist Mitglied der Armee und soll mit seinen Kame-

raden den Gangsterboss Kane auf dessen Dschungelplaneten einfangen. Als das Raumschiff der Soldaten abstürzt, findet sich Turok zunächst allein und nur mit Messer und Pfeil und Bogen bewaffnet im Urwald wieder, wo er es nicht nur mit Kanes Söldnern,



Turok streichelt einen Dinosaurier – mit seinem Messer. In den Nahkampfsequenzen wechselt das Spiel in die Außenperspektive.

sondern auch hungrigen Dinos zu tun bekommt. Das Dickicht hat zwar nicht **Crysis**-Niveau, wirkt aber trotzdem dicht und lebendig – besonders als uns der erste Raubsaurier an die Gurgel springt. In solchen Momenten wechselt die Kamera in die Außenperspektive und wir müssen schnell eine bestimmte Taste drücken. Dann sticht unser Held in einer schicken Animation mit seinem Messer auf die Echse ein – cool. Dabei geizt **Turok** nicht mit Pixelblut. Kämpfen wir mit Kanes Schergen, sprühen allerdings nur Funken. Den menschlichen Gegnern nehmen wir stärkere Waffen ab, finden jedoch nur Standardknarren wie Maschinenpistolen oder Schrotflinten. Letztere können immerhin im zweiten Feuermodus Leuchtkugeln verschießen, die Dinosaurier anlocken: Damit hetzen wir die Echsen auf unsere Gegner. Weil Turok zwei Knarren gleichzeitig halten kann und dabei jede Maustaste eine Wumme auslöst, müssen wir den Alternativschuss mit Shift und Feuerknopf auslösen – unnötig kompliziert für einen ansonsten so einfach gestrickten Shooter. **FAB**

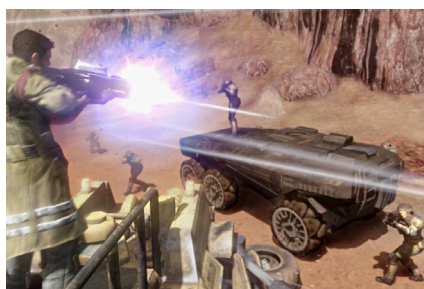
## Red Faction Guerrilla

► **ANGESPIELT** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**  
► Hersteller **Volition / THQ** ► Status **55% fertig**  
► [gamestar.de](#) **Quicklink 5112** ► Potenzial **Gut**

Im neuen **Red Faction** gibt es keine zerstörbaren Level mehr. Sondern eine zerstörbare Welt!

Mitten in der feindlichen Mars-Basis: Vorsichtig schleichen wir in der Verfolgerperspektive von Mauer zu Mauer ... bis eine feindliche Rakete die Deckung zerbröckelt und damit auch uns. Okay, war eine blöde Idee. Aber immerhin haben wir so herausge-

funden, dass die Physik-Simulation von **Guerrilla** bereits hervorragend funktioniert. Auf ein Neues: Wir haben dazu gelernt und »borgen« uns im **GTA**-Stil einen Kampf-Mech, mit dem wir nun unsererseits die Wände der Feindbasis zu Staub stampfen. Die offene Spielwelt, unterschiedliche Fahrzeuge und abgefahrte Waffen wie ein riesiger Vorschlaghammer lassen erfreulich viel Raum zum Experimentieren beim Erfüllen unserer **Guerrilla**-Missionen. Wir haben übrigens stets mehrere Aufträge zur Auswahl – in unserer frühen Demo-Version müssen wir etwa auch einen Konvoi der faschistischen Regierung aufhalten. Dabei sind wir bislang auf uns allein gestellt, wir gehen aber fest davon aus, dass die Entwickler auch an einem kooperativen Multiplayer-Modus arbeiten. **HK**



Auf dem Mars dürfen wir jedes beliebige Fahrzeug kapern.

## Stronghold Crusader Extreme

► **ANGESCHAUT** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **Juni 2008**  
► Hersteller **FireFly Studios** ► Status **zu 90% fertig**  
► [gamestar.de](#) **Quicklink 5120** ► Potenzial –

Wenn 10.000 Pixelritter sich die Köpfe einschlagen, behalten nur Profis die Übersicht.

Obwohl die Zeit eigentlich eher reif für **Stronghold 3** wäre, gehen die FireFly Studios erstmal mehrere Schritte zurück: **Stronghold Crusader Extreme** basiert technisch und spielerisch auf dem Ableger der Burgenbau-Serie von 2002, soll diesen aber immerhin um neue Missionen sowie Inhalte erweitern. Die auffälligste Neuerung ist die Anhebung der Armeegröße auf über 10.000 Einheiten pro Schlacht. Ein weiteres Novum sind die Superwaffen: Sie können unter anderem Feinde mit Pfeilhageln durchlöchern, eigene Truppen heilen oder Ritter und Burgenmauern mit Felsbrocken zerbröckeln. Da die sechs Jahre alte Grafik keinen Burgherren mehr aus sei-

ner Festung lockt, richtet sich das Paket aus dem Hauptspiel, 30 bisher nur in den USA erhältlichen Zusatzmissionen und der **Extreme**-Erweiterung ganz klar an Wüsten-Veteranen, die eine neue Herausforderung suchen. Zumal der Schwierigkeitsgrad da ansetzt, wo **Stronghold Crusader** aufhört – und danach mächtig anzieht. **PD**



Zur besseren Übersicht: Die kleinen rotgelben Punkte sind **Sklaven**, die größeren schwarzweißen Flecken **Ritter**.



# Mafia 2

Junge, geh zur Mafia, dort lebst du in Schlaraffia! Hinter edlen Anzügen und teuren Autos verbergen sich jedoch menschliche Abgründe – und ein knallhartes Konkurrenzspiel zu Grand Theft Auto 4.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5048  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5049

## Entwickler-Check: 2K Czech



Die **Mafia 2**-Macher 2K Czech firmieren erst seit Januar 2008 unter diesem Namen; zuvor hießen sie Illusion Softworks. Die tschechische Firma wurde 1997 gegründet. Ihr erstes Spiel war das Action-Taktikspiel **Hidden & Dangerous** (1999). 2002 folgte mit

**Mafia** der internationale Durchbruch. 2K Czech betreibt zwei Studios, eines in Brunn (rund 100 Mitarbeiter), eines in Prag (50 Mitarbeiter). In Brunn wird an **Mafia 2** gearbeitet, in Prag an einem noch unbekannten Projekt. Der Status des 2005 angekündigten Taktik-Shooters **Enemy in Sight** ist unklar. Seit Januar 2008 gehört 2K Czech zu Take 2.

Bisher veröffentlicht: **Hidden & Dangerous** (1999), **Mafia** (2002), **Hidden & Dangerous 2** (2003), **Vietcong** (2003), **Vietcong 2** (2005)

Derzeit in Arbeit: **Mafia 2**, unangekündigtes Spiel

## Inhalt

Mega-Preview.....	28
Entwickler-Check: 2K Czech.....	28
Interview mit Daniel Vavra.....	30
Das erste Mafia.....	31
Was ist die Mafia?.....	35
Mafia 2 gegen Grand Theft Auto 4.....	38

Als Vito Scaletta im Winter 1946 mit dem Zug in Empire City ankommt, steigt er aus in ein trostloses Leben: Fahlweiß hat sich der Schnee über die kalte Stadt gelegt, vermummte Menschen drängeln vorbei, an den stählernen Fachwerkstreben der Bahnhofshalle lehnen rauchend die Tagelöhner. Vor ein paar Jahren hatten sie ihn geschnappt: Kleinkriminalität. Gefängnis oder Militärdienst, bot der Richter. Vito wählte den Krieg.

Als wir im Winter 2008 mit dem Bus in Brunn ankommen, steigen wir aus in eine trostlose Einöde: Ringsum verrotten die Steinbaracken einer Industriebrache, der Rost hat große Löcher in verblasste Lagerhallen gefressen, dürres Unkraut kriecht über Schotterflächen entlang einer Reihe schiefer Straßenlampen. Man wartet bereits auf uns, deutet auf ein blaues Gebäude: Haus N, am Eingang hängen Firmenschilder. »Illusion Softworks« steht auf einem.





Während Joe das 40er-Jahre-Cabrio durch Empire City steuert, feuert Vito vom Beifahrersitz aus auf das **flüchtende Fahrzeug**, das bereits Schäden davongetragen hat.

Auch Vito wird erwartet. Joe ist zum Bahnhof gekommen, um seinen Kumpel abzuholen. Seit der Schulzeit haben sie gemeinsam Dinger gedreht. Sie haben den gleichen Traum, sie beide sehen nur einen einzigen Weg nach oben. Joe Barbaro ist auf diesem Weg ein paar Schritte voran. Er hat jetzt ein Auto, es wartet vor dem Bahnhof. »Schöner Wagen!«, staunt Vito. Joe grinst: »Kommt mit dem Territorium.«

Wir treten in die Lobby im vierten Stock, Ikea-Möbel, die Empfangsdame weist nach rechts. Im Konferenzraum stehen Stühle vor einem Plasmabildschirm. Deswegen sind wir hergekommen. Der Monitor ist ein Tor, das uns die trostlose Welt draußen vergessen lässt und uns eine andere öffnet, eine verführerische Welt; und in diesem Moment steigt Vito zu Joe ins Auto und ist bereit für die gleiche Welt: für die Mafia.



So beginnt das Spiel: Vito kommt nach seinem **Kriegsdienst** mit dem Zug in Empire City an.

### Entwurzelt

Die Menschen in Haus N im tschechischen Brünn haben bereits Erfahrung mit der Mafia. Im Jahr 2002 landeten sie mit dem gleichnamigen Actionspiel einen Überraschungshit. **Mafia** übernahm

das Spielprinzip von **Grand Theft Auto 3** und bettete es in eine packend-dichte Handlung, die noch heute zum Besten gehört, was auf dem PC bislang zu erleben war (siehe Kasten »Das erste Mafia«). Zwei Millionen Mal verkaufte sich **Mafia** weltweit.

Sechs Jahre später hat sich manches geändert. Illusion Softworks heißt inzwischen 2K Czech, auch wenn am Eingang noch die alten Firmenschilder hängen; im Januar 2008 hat Take 2 das Studio gekauft. Die Firma ist auf 150 Mann angewachsen; rund 100 davon arbeiten an **Mafia 2**, der Rest an einem noch geheimen Programm. Und das Mammutprojekt **Mafia 2**, das seit über vier Jahren in der Entwicklung ist (siehe Interview S. 30) und noch ein weiteres benötigen dürfte, tauscht das Szenario des Vorgängers komplett aus. »Das ist kein typischer Nachfolger«, stellt der Lead Designer Daniel Vavra zum Auftakt klar. »Hier tauchen weder der Bruder noch der Sohn oder die Tochter von Tommy Angelo



Im **Hafenviertel Southport** schalten Joe und Vito mehrere Gangster auf einmal aus, indem sie ein Ölfass in Brand schießen.



## Interview

mit **Daniel Vavra**



**Daniel Vavra** ist der Lead Designer und Autor von Mafia und Mafia 2. Zuvor arbeitete er als Grafiker.

**GameStar** ❖ Daniel, mal ehrlich, was war dein schwerstes Verbrechen?

❖ **Daniel Vavra** Hm. Ich fahre gern mal zu schnell.

❖ Was ist Spaßig daran, einen Verbrecher zu spielen?

❖ Es ist immer spannend, die Regeln zu brechen. Diese Männer machen ihre eigenen Regeln, sie wirken unglaublich cool. Erst, wenn du genauer hinsiehst, merkst du, dass sie gar nicht so cool sind. Das erste Mafia hat außerdem viele Leute fasziniert, weil sie dieses Flair bis dahin nur aus Filmen kannten.

❖ Was hat das erste Mafia erfolgreich gemacht?

❖ Es war für Spiele zur dieser Zeit ungewöhnlich, so viel Wert auf die Handlung zu legen. Mir haben im Vorfeld Leute gesagt: Ihr seid wahnsinnig, wozu braucht ihr so viele Animationen? Wir haben alles im

Spiel um die Story herum angelegt: Die Geschichte kam zuerst, und daraus entwickelten wir jede einzelne Mission. Wir haben damals sogar Leute mit Filmerfahrung für unser Team angeheuert. Es war sehr viel Arbeit, aber sie hat sich ausgezahlt.

❖ Dem Rezept bleibt ihr treu?

❖ Aber sicher. Mein Story-Skript für das erste Mafia umfasste 400 Seiten, das für Mafia 2 hat 700. Ich habe sehr viel aus dem ersten Spiel gelernt. Die Dialoge sind diesmal zum Beispiel wesentlich realistischer, auch weil wir eine einfachere Sprache benutzen.

❖ Das erste Mafia erschien vor sechs Jahren. Warum kommt der Nachfolger erst jetzt?

❖ Das Skript für Mafia 2 existiert seit 2003, aber uns ist vieles dazwischen gekommen. Wir haben zunächst Hidden & Dangerous 2 gemacht und danach Mafia für Xbox und Playstation 2 umgesetzt. Dann kam die Zeit des Generationenwechsels bei den Konsolen. Es war sehr schwierig, an Entwickler-Kits für die neue Hardware zu kommen, vor allem für die Playstation 3. Dazu kommt, dass wir die Technologie für Mafia 2 komplett neu entwickelt haben. Das hat enorm viel Zeit gekostet. Die Engine, mit der wir jetzt arbeiten, ist ungefähr eineinhalb Jahre alt. Und schließlich, nun ja: Es ist schlicht nicht einfach, diese Art von Spiel zu machen.

❖ Damals wie heute tretet ihr gegen die Grand Theft Auto-Serie an, deren vierter Teil gerade erscheint. Die Spielmechanik ähnelt sich sehr.

❖ Aber das Spielerlebnis unterscheidet sich. Wir haben uns entschieden, Mafia linearer anzulegen als GTA. Dafür sind unsere Missionen sehr viel komplexer. Ich mache mir keine großen Sorgen wegen GTA.

❖ Grand Theft Auto 4 spielt in einer von New York inspirierten Stadt, Mafia 2 ebenfalls. New York scheint groß in Mode zu sein.

❖ New York war nun mal der Sitz aller großen amerikanischen Mafia-Familien. Außerdem haben viele der Orte in der Stadt einen großen Wiedererkennungswert. Uns war das Grundraster von New York aber zu blockig, deswegen haben wir unserem Empire City ein bisschen San Francisco beigemischt.

❖ In einem Spiel über die Mafia dreht sich naturgemäß viel um Gewalt. Wie brutal darf's sein?

❖ Ich mag Gewalt nicht, wenn sie sinnlos ist. Ich hasse Spiele, in denen massenhaft Menschen nur für den Showeffekt sterben. Aber wenn die Gewalt zur Handlung passt und logische Konsequenzen hat, dann ist sie in Ordnung. Und in Mafia 2 hat sie Konsequenzen. Man darf außerdem nicht vergessen: Wir machen ein Spiel für Erwachsene.

❖ Für Deutschland musste das erste Mafia damals entschärft werden.

❖ Das passiert uns diesmal hoffentlich nicht mehr.

❖ Hältst du dich wenigstens beim Fahren im Spiel an die Tempolimits?

❖ Haha! Nein.

auf. Wir haben eine neue Stadt, eine neue Epoche, neue Charaktere.« Die neue Stadt: Empire City, eine Fantasie-Variante der US-Metropole New York City. Die neue Epoche: die 1940er und 1950er, denn das Spiel umspannt (wie schon sein Vorgänger) wieder mehrere Jahre. Die neuen

Charaktere: Im Mittelpunkt der Handlung stehen diesmal der Italo-Amerikaner Vito, den Sie als Spieler steuern, und dessen Kumpel Joe. Dennoch: Trotz aller Neuerungen bleibt **Mafia 2** im Kern das gleiche Spiel wie sein Vorgänger. Und das ist erst einmal eine gute Nachricht.

### Skrupellos

Empire City Ende der 40er-Jahre: Der zweite Weltkrieg ist vorbei, die Konjunktur flau, viele Kriegsheimkehrer finden nur schwer zurück in ein geregeltes Leben. Die Metropole ist eine Einwandererstadt. Iren, Chinesen, Italiener; die größten Gruppen haben ihre

eigenen Stadtviertel, und sie entwickeln ihre eigenen Regeln, die nicht immer zu den US-Gesetzen passen. In den italienischen Gemeinden hat sich seit Jahrzehnten ein krimineller Geheimbund festgesetzt, der aus Sizilien über den Atlantik kam: die Mafia. Die Mafia erpresst, raubt, dealt, mordet.

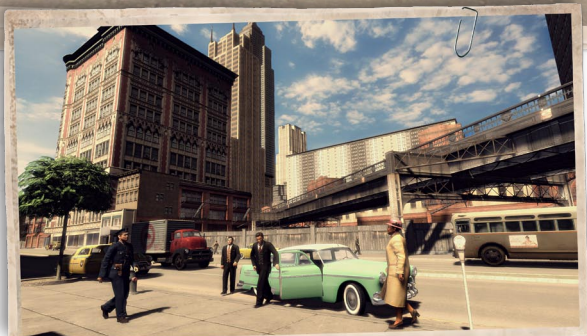


**Joe Barbaro** ist der beste Freund und Kumpan des Helden Vito. Im Laufe der Spielhandlung verändern sich alle Hauptpersonen, ihr Aussehen passt sich der Geschichte an.



Hinterhöfe und Gassen eignen sich bestens für Abkürzungen – selbst wenn Ihr Wagen dann so eingestaubt wird wie hier.





Die Autos sind realen Vorbildern nachempfunden, aber nicht originalgetreu. Die **Hochbahn** im Hintergrund kann Vito auch benutzen.

Solange Vito unauffällig bleibt, hat er von **Polizisten** nichts zu befürchten.

Aber sie hält auch zusammen, ist selbstbewusst und kuschelt vor niemandem, und wer dazugehört, trägt elegante Anzüge und fährt schicke Autos. Für junge Männer wie Vito Scaletta und Joe Barbaro ist ein Leben als Mafioso der Traum vom Weg aus der sozialen Sackgasse. Wie die beiden Schulkameraden diesen Weg zusammen gehen, davon erzählt **Mafia 2**. Und zwar in rauem Ton und ohne erneute Mythenbildung, eher als eine Geschichte der Entzauberung, verspricht zumindest der Autor Daniel Vavra: »Das erste Mafia war eine Verbeugung vor klassischen Gangsterfilmen. Mafia 2 basiert auf der Realität. Unsere Gangster sind längst nicht mehr so cool, sondern viel näher an echten Menschen.«

Die Handlung des Spiels zerfällt in zwei große Teile. Der erste erzählt von Vitos und Joes Weg in die Mafia. Nach seiner Ankunft am Bahnhof beginnt Vito ganz unten, als Zuträger und Gelegenheitskrimineller, der für den Mechaniker Mike Brusky Autos knackt und dem halbseidenen Verbrecher Henry Thomasino zur Hand geht. So findet er Zugang zur »Cosa Nostra«, der amerikanischen Mafia, steigt im Rang – erst »Assoziierter«, dann »Sol-

dat«, und nach und nach bleiben die Skrupel auf der Strecke. »Wie sieht's aus, Vito – bist du gegen das Töten von Tieren?«, fragt der Mafiosi Capo Lucca Gurino beim gediegenen Dinner im Steak-Restaurant: »Und was ist mit dem menschlichen Tier?« Schließlich kommt der Tag der Entscheidung. Denn Empire City ist unter drei Mafia-Familien aufgeteilt, den Falcones, Clementes und Vinci. Im Spielverlauf, deutet Daniel Vavra an, werden Sie eine Wahl treffen müssen. So oder so führt der zweite Teil der Handlung ins Chaos. Denn zwischen den Familien bricht Krieg aus, und bald kämpfen die Banden bis aufs Blut. Vito und Joe haben ihren Anteil am mörderischen Showdown; und auch wenn Daniel Vavra noch keine Details verrät, so fasst er zumindest trocken zusammen: »Im Wesentlichen handelt die Geschichte davon, wie Vito und Joe Mist bauen.«

### Raffgierig

Zumindest am Anfang arbeiten Vito und Joe vor allem an ihrer Reputation als Gangster, über die das Spiel Buch führt. Getreu dem Prinzip einer offenen Welt können Sie sich auf mehreren Wegen Respekt verschaffen: Entweder ar-

beiten Sie die vorgegebenen, linearen Handlungsmissionen Stück für Stück ab, oder Sie stürzen sich zwischendurch ins Stadtleben von Empire City, um dort Herausforderungen zu suchen. Das erste **Mafia** blieb in dieser Hinsicht eher fleischlos, abseits der Story gab es kaum etwas zu tun. Das soll mit **Mafia 2** anders werden. Zum einen versprechen die Entwickler zufällige, nicht handlungstragende Aufgaben, mit denen Sie Ihr Vermögen und Ansehen mehren. Das verdiente Geld dürfen Sie zum anderen in die neuen Geschäfte tragen, um davon Ausrüstung, Kleidung, aber auch Nahrung und neue Autos zu kaufen. All das soll nicht nur Staffage, sondern spielerisch sinnvoll sein. Ein rascher Klamottenwechsel zum Beispiel hilft, wenn Ihnen die Polizei auf den Fersen ist. Mit Essen und Trinken stellen Sie Ihre Lebensenergie und Ausdauer fix wieder her. Und im Autosalon gibt's gegen viel Bares spezielle Wagen, die Sie nirgends sonst auf den Straßen finden. Um die sicher abzustellen, können Sie Parkplätze anmieten – auch das kostet Geld. Von den versprochenen Fleißaufgaben in der Stadt haben wir vor Ort noch nichts gesehen.

### Brutal

Auch wenn Ihnen Freiraum zum Erforschen der Stadt bleibt, die Erzählhandlung kommt nur in den Story-Missionen auf Touren. Früh im Spiel begleiten Vito und Joe zum Beispiel Henry Thomasino in



## Das erste Mafia



Im Actionspiel **Mafia** von 2002 wird der Taxifahrer Tommy Angelo unfreiwillig zum Fluchthelfer der Mafiosi Paulie und Sam und rutscht so in die Familie des Paten Don Salieri.



Das Spiel fußt auf einer Variante des **GTA**-Prinzips: Sie erforschen eine offene Spielwelt (die Stadt Lost Heaven) und erfüllen Aufträge durch Autofahrten und Schießereien.



Im Gegensatz zu **GTA 3** ist Mafia deutlich linearer; abseits der Haupthandlung gibt es in Lost Heaven nur wenig zu tun. Dafür sind die Einsätze komplexer und ausgefeilter.



Ein ungewöhnlicher Zeitrahmen hebt Mafia aus der Masse heraus: Es spielt in den 1930er-Jahren, auf den Straßen sind Oldtimer unterwegs, moderne Waffen gibt es nicht.



**Mafia** war ein Überraschungshit, eines der erfolgreichsten Spiele des Jahres 2002. Die GameStar-Leser kürten **Mafia** zum Spiel des Jahres 2002 – vor dem Konkurrenten **GTA 3**.





Gut zu sehen: Der linke Kotflügel von Vitos rotem Sportwagen ist **verbeult**, eine Pistolenkugel schlägt auf dem Lack Funken. Und die Explosion im Hintergrund lässt Reifen fliegen.

eine Schwarzbrennerei, deren Betreiber sich mit der Mafia verfeindet hat. Der Einsatz soll heimlich ablaufen, aber das geht gründlich schief: Das Trio wird entdeckt, in der Distille entbrennt ein Feuergefecht. Im Kugelhagel splintern die Glaskolben und Kondensrohre, zerbersten Flaschenkisten und spritzt der Putz von den Wänden. Die drei Mafiosi ducken sich hinter Säulen und Kis-

ten und sprinten von Tisch zu Tisch, um den Verteidigern in die Flanke zu fallen. Schließlich erwischen sie den feisten Chefbrenner, das Spiel fließt direkt in eine Zwischensequenz in Spielgrafik über. Der tobende Henry stößt den Mann zu Boden, brüllt ihn an, steckt ihm den Pistolenlauf in den Mund. Ein Schuss fällt, Henry geht schreiend zu Boden: Der Destillenboss hatte eine Waffe in

der Manteltasche. Außer sich durchsiebt ihn Joe mit Kugeln, wie rasend entleert auch der angeschossene Henry sein Magazin in den Kopf des Toten. Die Mission geht weiter, Henry muss zu einem Arzt. Und zwar so schnell wie möglich, aber ohne die Aufmerksamkeit der Polizei zu erregen. Joe und Vito schleppen den Verwundeten in das Fluchtauto, auf die Schießerei in der Brennerei

folgt eine Fahraufgabe in den Straßen von Empire City. Der Wechsel zwischen Innen und Außen, Spiel und Zwischensequenz, Handlung und Überraschung war schon ein Markenzeichen des ersten **Mafia** und soll im zweiten Teil genauso erhalten bleiben.

### Lasterhaft

Die Autos, mit denen Sie dieses Mal unterwegs sind, fallen wieder



Mafia 2 beginnt im Winter; entsprechend ist auch Joe in **Schal und Mantel** gehüllt. Joe und Vito sind kleine Lichter, ihre Outfits gewöhnlich.



Unter der Hochbahn-Trasse überfallen Vito und Joe einen **Geldtransporter**. Der Fahrer des Wagens wurde beim Zusammenstoß ausgeknockt.





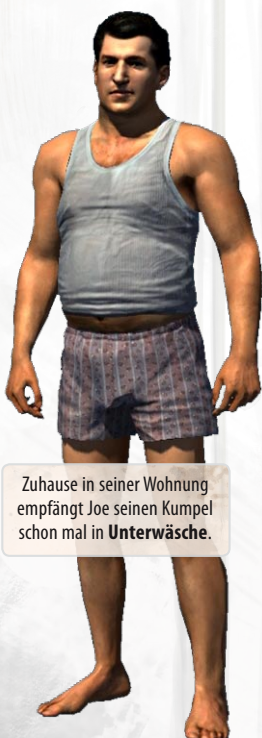
Die **Innenräume** wie diese Bar sind äußerst detailverliebt eingerichtet – und lassen sich umso effektvoller verwüsten.

in die Kategorie »Oldimer« – auch wenn ihr Aussehen mit geschlosseneren Karroserien, klaren Linien und schnittigen Heckflossen bereits moderner anmutet als der sympathisch-klobige Look der 30er-Jahre-Maschinen aus dem ersten **Mafia**. Keiner der Wagen aus dem Vorgängerspiel kehrt zurück, die mehr als 50 Vehikel sind allesamt neu gebaut. Sie orientie-

ren sich zwar grob an zeitgenössischen Originalen, tragen aber Fantasienamen wie Frigate (ein schnittiges Sportcabrio) oder Jefferson (eine bullige Limousine mit Vinyl Dach). Zum Fuhrpark gehören auch größere Kaliber wie Busse, Militärlaster, Pickups und – natürlich – Leichenwagen. Im Radio dudelt zeitgemäße Musik wie Revue-Musicals, Bebop und

der gerade aufkommende Rock'n'Roll, ein ausgefeilt-parodistisches Programm wie in der **Grand Theft Auto**-Serie wird es aber nicht geben. Wenn Vito einen fahrenden Untersatz benötigt, geht er nicht zimperlich vor: Benutzt wird, was in Reichweite steht, egal ob ihm das Auto gehört oder nicht. Mussten Sie im ersten **Mafia** noch nach und nach

lernen, wie sie immer leistungsstärkere Karren knacken, dürfen Sie sich nun vom Fleck weg an jeden Wagen wagen. Dafür soll sich diesmal ein Minispiel zwischen Sie und das Fahrzeuginnere schieben, mit dem Sie das Türschloss aufbrechen und dessen Schwierigkeitsgrad mit dem Wert der Karosse steigt. Wie genau das funktioniert, ließ 2K Czech offen.



Zuhause in seiner Wohnung empfängt Joe seinen Kumpel schon mal in **Unterwäsche**.



Die **Stadtbevölkerung** reagiert irritiert auf Verfolgungsjagden. Im Hintergrund: Die Empire-City-Kopien des New Yorker Empire State Buildings und Chrysler Towers.





Echtzeit-Schattenwürfe und die realistische Stadtgestaltung sorgen für Atmosphäre.

## Anstößig

Wenn Vito erstmal im Auto sitzt, dürfte er schnell zweierlei Erfahrung machen. Zum einen: Die Vehikel steuern sich eingängig, erfordern keine komplexe Einarbeitung und unterscheiden sich moderat in ihren Fahreigenschaften. Schleppendes Herumtuckern in Museumsstücken müssen Sie trotz der 60 Jahre alten Modelle nicht befürchten, viele Autos hatten schon 1940 gehörig Zug und zackige Höchstgeschwindigkeiten. Im Vergleich zum Vorgängerspiel verhalten sich die Autos einen Tick realistischer, schleudern und driften leichter und rumpeln mit einzeln gefederten Rädern übers Kopfsteinpflaster. »Das Fahren ist nach wie vor einfach«, sagt der Entwicklungsleiter Lukas Codr, »aber man bekommt dieses Mal ein viel besseres Gefühl für das Gewicht der Autos.« Vitos zweite Erfahrung: Wenn er nicht aufpasst, geht sein Untersatz filmreif in Fetzen. **Mafia 2** mischt für die Darstellung der Wagenschäden Echtzeit-Effekte (Kratzer, Löcher, splitternde Gläser oder sich lösende Teile) mit vorberechneten Verformungen, die die Karosserie eindrucksvoll zerknautschen. Nach einer Karambolage wirft so der Kotflügel Wellen, die Stoßstange schleift am Boden, und die Motorhaube scheppert im Fahrtwind. Bei Feuergefechten durchsieben Einschusslöcher das Blech, und wer genau auf den Tank zielt, kann Autos mit einem einzigen Schuss hochjagen. In der Hitze des Brands platzen nach und nach die Gummireifen, und der Lack schwärzt aus, bis ein verkohltes Wrack zurückbleibt. Damit's mit Ihren Schmuckstücken nicht soweit kommt, sollten Sie rechtzeitig zur Werkstatte fahren. Dort wird Ihr Wagen nicht nur repariert, gewaschen (wenn Sie abseits der Straßen fahren, legt

sich eine Schmutzkruste über den Wagen) oder umgespritzt (die Polizei erkennt gestohlene Autos am Aussehen und nimmt die Verfolgung auf), sondern auf Wunsch auch aufgerüstet. Denn **Mafia 2** soll ein Tuning-System enthalten, mit dem Sie Ihre Lieblingsflitzer optisch und leistungssteigernd aufmöbeln. Auch davon war bei unserem Besuch bei 2K Czech nichts Konkretes zu sehen.

## Schmierig

Apropos Polizei: Das Auge des Gesetzes wacht milder über Empire City, als es Spieler des ersten **Mafia** aus Lost Heaven gewohnt sind. Zwar müssen Sie sich nach wie vor grob an die Verkehrsregeln halten, vor allem an die Geschwindigkeitsbegrenzung im Stadtverkehr – wer das wüste Rasen und Rempeln aus der **GTA**-Serie gewohnt ist, sollte Zurückhaltung am Lenkrad lernen. Allerdings legen die Gesetzeshüter Regelüberschreitungen diesmal toleranter aus und beißen sich nicht an Ihnen fest, nur weil Sie einmal über Rot gebräust sind. Umgekehrt verstehen die Uniformierten keinen Spaß mehr, wenn's um Schwerverbrechen geht. Je mehr Ärger Sie in Empire City verursachen, desto mehr Streifen schickt die Stadtverwaltung auf die Straße; die haben Fahndungsfotos dabei, identifizieren gestohlene Autos und erkennen Sie irgendwann sogar am Aussehen. Gelegentlicher Klamottenwechsel kann die Lebenserwartung deshalb deutlich steigern. Alternativ schauen Sie beim Rathaus vorbei und deponieren erkleckliche Sümmchen Schmiergeld in der Privatschatulle der Stadtoberen – die zeigen sich für solche Zuwendungen empfänglich, und die Polizei wird sowieso woanders dringender benötigt. Wer in der Stadt Amok läuft und die Gehwege mit



Zum lebendigen Stadtbild gehören Taxis und glaubwürdig agierende Passanten.

## Was ist die Mafia?

Die Mafia ist ein krimineller Geheimbund, der im Verborgenen agiert und seine Mitglieder an eine Schweigepflicht (»Omerta«) bindet. Wer plaudert, wird in der Regel mit dem Tod bestraft. Die Ursprünge der Mafia liegen in Sizilien; sie entstand dort Mitte des 19. Jahrhunderts und breitete sich bald über die Welt aus.

- Was der Begriff »Mafia« bedeutet, ist unklar. Eine Fülle von Herleitungsversuchen sieht die Ursprünge mal im Arabischen (»Höhle, Grotte«), mal im sizilianischen Dialekt (»ma fia«: meine Tochter) oder sogar in Abkürzungen (»Morte Ai Francesi, Invasori, Assassini«: Tod den Franzosen, Invasoren, Mördern).
- Die traditionelle Mafia unterscheidet sich vor allem durch ihre Organisationsstruktur von anderen kriminellen Vereinigungen. Sie ist in »Familien« aufgeteilt, enge Gruppen, die streng hierarchisch gegliedert sind. Frauen haben keinen Zugang.
- Die amerikanische Mafia, von der **Mafia 2** erzählt, ist unter dem Namen »Cosa Nostra« bekannt. Sie wurde von sizilianischen Einwanderern Ende des 19. Jahrhunderts begründet. Ihr Stammort und bis heute wichtigste Basis ist New York.
- Die Boom-Zeit der amerikanischen Mafia waren die 1920er- und 1930er-Jahre – die Zeit der Prohibition in den USA, des bundesweiten Alkoholverbots. Durch Schwarzbrennen und Alkoholschmuggel vervielfachten sich die Gewinne und damit auch die Bedeutung der Cosa Nostra. Von dieser Epoche erzählt das erste **Mafia**-Spiel.
- Während der Prohibition kam es zu brutalen und blutigen Machtkämpfen zwischen den Familien – mit all den Schießereien, Morden und Verschwörungen, von denen Filme wie **Der Pate** oder **Die Unbestechlichen** handeln. In Chicago setzte sich Al Capone durch, in New York Salvatore Maranzano und später Charles »Lucky« Luciano.
- In der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg – in der **Mafia 2** angesiedelt ist – stiegen die amerikanischen Mafia-Familien im großen Stil in den Heroinhandel und in das Glücksspiel ein, vor allem in Las Vegas.
- In ihren Anfangstagen lebte die amerikanische Mafia vor allem von Schutzgelderpressung, Kreditwucher und Glücksspiel, während der Prohibition vom Alkoholhandel. Später kamen Drogenhandel, Prostitution und die Veruntreuung von Gewerkschaftsgeldern dazu. Neuerdings gilt die Manipulation von Börsenkursen als eine der Haupteinkommensquellen der Cosa Nostra.
- Schätzungen zufolge gibt es in den USA derzeit 26 aktive Familien. In Italien, dem Ursprungsland, stehen ganze Distrikte in Sizilien und Stadtviertel in Großstädten wie Neapel de facto unter Kontrolle der Mafia.



Während der Prohibitionszeit bekämpften sich die rivalisierenden Familien mit brutalen **Mordanschlägen** – hier auf zwei der Anführer der Porello-Gang in der Stadt Cleveland 1932.



**Charles »Lucky« Luciano** gilt als der mächtigste Mafia-Boss der US-Geschichte.





Sobald Vito das Feuer eröffnet, **fliehen Passanten** in Panik.



Wenn Vito nicht fährt, kann er zum Schießen **aus dem Fenster** lehnen.



Alle **Zwischensequenzen** laufen direkt in der Spielgrafik ab.

Zivilistenleichen pflastert, bekommt dennoch Ärger – auch aus dem eigenen Lager. Denn die Mafia hat kein Interesse an unmotiviertem Massenmord. Ihr Respekt in der Familie sinkt entsprechend, wenn Sie zu viel negatives Aufsehen erregen; eine Anzeige soll darüber wachen.

### Handgreiflich

Vito läuft zu einem geparkten Wagen, der ihm nicht gehört; auf dem Bildschirm erscheinen zwei Symbole. Per Tastendruck kann sich der Mafia-Azubi zwischen zwei Aktionen entscheiden. Wenn's schnell gehen soll, rammt Vito mit dem Ellbogen die Fensterscheibe ein, greift in das Auto und öffnet die Tür. Das schreckt umstehende Passanten auf, nahe Polizisten werden aufmerksam. Alternativ macht sich der Italo-Held am Schloss zu schaffen und bricht den Wagen unauffällig auf – was jedoch seine Zeit (und das oben erwähnte Minispiel) benötigt. Die Wahl zwischen einer aggressiven, aber auffälligen und einer subtilen Vorgehensweise

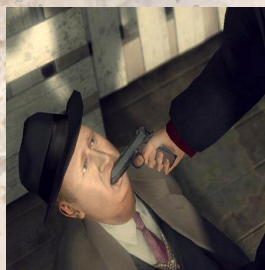
sollen Sie bei fast allen Aktionen im Spiel haben. In Kämpfen presst sich Vito an Säulen oder geht hinter Objekten in Deckung, über die er auf Knopfdruck hechten kann. Der Nahkampf wird im Vergleich zum ersten **Mafia** stärkeres Gewicht bekommen; Vito soll beinahe jeden Gegenstand aufnehmen, werfen und als Schlagwaffe einsetzen dürfen. Wenn sein Magazin leer ist, stößt er automatisch mit dem Gewehrkolben zu; Flaschen zerbrechen nach dem

ersten Schlag und werden dann zu scharf gezackten Stichwaffen. Sogar Schlagkombinationen wollen die Tschechen ins Spiel einbauen. Das Waffenarsenal soll dagegen im Wesentlichen das Gleiche bleiben wie im Vorgänger und sich aus zeitgenössischen Knarren der Ära zusammensetzen. Zumindest in dieser Hinsicht folgen selbst die Mafiosi der 1940er-Jahre modernen Trends: Wenn Vito verletzt wird, heilt er sich – wie die Helden in **Call of Duty 4 & Co** – langsam selbst.

### Verkommen

Auf den 16 Quadratkilometern Fläche von Empire City hat 2K Czech lose eine Miniatur-Version des New York der 1940er-Jahre nachgebaut, gemischt mit Elementen aus anderen US-Metropolen – eine 1:1-Kopie des Vorbilds ist die Stadt deshalb nicht, auch wenn Sie bekannte Wahrzeichen wie die Brooklyn Bridge, das Empire State Building oder den Chrysler-Turm wiedererkennen werden. Die Stadt ist von Autobahnen eingefasst, von Hochbahn-Trassen durchzogen und wird von Norden nach Süden von einem Fluss durchschnitten, in dessen weiten Bogen sich die Hochhäuser und Büroblöcke der Downtown drängen. Im Süden grenzt Empire City ans Meer; hier liegen Southport und Oysterbay, die Docks mit ihren Frachthallen und Kränen. Darüber pulsiert das Leben in den Innenstadtvierteln, in Chinatown und Little Italy. Im Osten erhebt sich das rostig-stählerne Industrieviertel Millville mit seinen Schienensträngen, Rohrleitungen und Schornsteinen neben riesigen Fabrikhallen wie der örtlichen Stahlhütte – einer der Schauplätze für die dramatischen Schießereien im Spiel. Wegen seiner langen Geraden, freien Flächen und der geringen Polizeidichte nennen die Entwickler Millville auch »Autospielplatz«. Nördlich des Flusses liegen edlere

## Das soll besser werden



**Schwierigkeitsgrad:** Im ersten Mafia war der Schwierigkeitsgrad nicht veränderbar und oft zu hoch, vor allem beim legendär kniffligen Autorennen. In Mafia 2 soll es fair verteilte Rücksetzpunkte geben, und die Missionen sollen besser ausbalanciert werden. Freies Speichern ist in den Missionen aber nach wie vor Tabu.



**Polizei:** Im ersten Mafia war die Polizei nicht nur äußerst penibel, sondern auch hartnäckig; sie verfolgte selbst kleine Temposünder gnadenlos. In Mafia 2 sollen die Gesetzeshüter toleranter sein und sich leichter abschütteln lassen – zumindest am Anfang. Schwerstkriminelle jagen die Staatsgewalt nach wie vor erbarmungslos.



**Freiheit:** Im ersten Mafia war Lost Heaven zwar eine offene Stadt, aber abseits der Missionen gab's darin kaum etwas zu tun. In Mafia 2 werden Sie mehr Handlungsfreiheit haben, sollen zufallsgenerierte Nebenmissionen annehmen dürfen, dabei Geld verdienen und das wiederum in einzigartige Klammotten und Autos investieren.



**Schadensmodell:** Im ersten Mafia sammelten die Autos bereits Dellen und Einschusslöcher; das beeinflusste aber nur das Aussehen, nicht die Fahreigenschaften. In Mafia 2 sollen sich starke Schäden auch auf das Straßenverhalten der Autos auswirken. Reifen können platzen, Räder springen, die Steuerung kann verziehen.



**Künstliche Intelligenz:** Im ersten Mafia waren die Gegner nicht die schlauesten, mitunter drehten sie sich auf der Stelle oder rannten blind ins Verderben. In Mafia 2 soll sich das Feindverhalten deutlich bessern. Allerdings: Mit der KI-Entwicklung hat 2K Czech nach eigener Aussage gerade erst begonnen; möglicherweise etwas spät.



Das Leben als Mafioso hinterlässt Spuren. Joe ist **zerzaust** – ob von einer durchzechten Nacht oder einer rauen Begegnung ist noch unklar.



## Mafia 2 gegen Grand Theft Auto 4

Mit Mafia 2 und Grand Theft Auto 4 kämpfen zwei Schwergewichte im Ring der Offene-Welt-Spiele – je nachdem, wann die PC-Version von GTA 4 erscheinen wird, treten die beiden vielleicht sogar direkt gegeneinander an. Ein kurzer Vergleich der zwei Konkurrenten in den wichtigsten Kategorien:



Mafia

- **Linear** Der Schwerpunkt in Mafia 2 liegt auf der Haupthandlung, die stringent und ohne große Entscheidungsfreiheit abläuft.
- **Handlung** Zwei Stunden Zwischensequenzen legen nahe: Hier geht's um das Erzählen einer filmreifen Story in komplexen Missionen.
- **Italiener** Der Held Vito ist italienischer Abstammung, die Handlung spielt mafia-typisch im italienischen Milieu in den USA.
- **Historisch** Durch Empire City (von New York inspiriert) fahren in den 1940ern und -50ern Oldtimer, moderne Technik gibt es nicht.
- **Groß** Mit rund 16 Quadratkilometern Stadtgebiet wird Empire City doppelt so groß wie Lost Heaven aus dem Vorgängerspiel.



GTA 4

- **Offen** Grand Theft Auto 4 setzt – wie die Vorgänger – auf starke spielerische Flexibilität. Missionen sind teils frei wählbar.
- **Action** Auch Grand Theft Auto 4 soll eine spannende, vielschichtige Handlung haben. Aber im Mittelpunkt steht knallige Action.
- **Osteuropäer** Die Handlung dreht sich um den osteuropäischen US-Einwanderer Niko Bellic und den Ostküsten-Untergrund.
- **Modern** Liberty City (von New York inspiriert) ist eine moderne Metropole, Niko nutzt PDA, Handy und zeitgemäße Autos.
- **Riesig** Liberty City soll etwa so groß ausfallen wie das Areal aus dem Vorgänger San Andreas – das waren satte 36 Quadratkilometer.

Wohnviertel wie Kingston und Riverside, am Westufer gehen die Vorstadtsiedlungen Hunters und Greenfield sogar stellenweise in ländlich-grüne Naturstriche über. Die weitläufigen Landareale aus dem ersten **Mafia** gibt es im Nachfolger allerdings nicht mehr. In Siedlungsge-

bieten wie Sand Island verbinden jede Menge Hinterhöfe und zaunflankierte Gassen die Häuserblöcke; hier sollen sich perfekt Schleichwege finden und Verfolger clever abschütteln lassen. Denn Vito kann nun auch über Zäune klettern – oder lästige Hindernisse einfach zerschießen.

### Zerstörerisch

Überhaupt, die Zerstörung. Lukas Codr lenkt Vito in eine menschenleere Eckkneipe, lässt den Blick einmal durch den Raum schweifen – und eröffnet aus seiner Tommy-Gun das Feuer. Mit der Wucht einer Kettensäge zerschneidet der Kugelstrahl einen Holztisch in

Einzelteile, Stühle zersplittern, eine Lehne platzt ab und trudelt über den Boden. Vitos Projektilenagen an der Holzsäule in der Raummitte, Spreißel wirbeln durch den Raum, an der Rückwand hängt ein Querschläger die Uhr ab; im Kugelhagel beginnt der Deckenventilator zu eiern, verliert seine Blätter und kracht schließlich in einem Funkenregen komplett in die Tischtrümmer. Codr richtet die Maschinenpistole auf die Küchenzeile hinter der Theke, zerdellt die Dunstabzugshaube, kappt ein Tischbein und lässt den Ofen herunterkrachen, zerschießt die Halterung einer Regalbords: Das Brett kippt, die darauf gestapelten Teller schlittern nach unten und zersplittern auf den Bodenkacheln. Wie eine sirrende Nähadel sticht Vitos Waffe Lochmuster in die Wände, wandert zum großen Fenster – der erste Schuss stanz ein glattes Loch ins Glas, nach zwei weiteren Treffern bilden sich feine Risslinien, schließlich fallen einzelne Segmente heraus, passend zu den Einschussstellen. Vito nimmt den Finger vom Abzug, das Hämmern der Waffe verstummt; über die Trümmer des ruinierten Lokals fliegt beschwingte Jazz-Musik aus dem Kofferradio neben der Theke. Ein letzter Schuss, dann verstummt auch das.

### Schmutzig

Das Möbel-Massaker steht exemplarisch für den Grad an Realismus, den 2K Czech mit **Mafia 2** erreichen will. Für die Physikberechnungen sorgt Ageias PhysX-



Wer sich in Gefahr begibt: Joe hat's erwischt, er wurde von Schlägern übel zugerichtet.



Vito trifft Joe in der **Kneipe** – atmosphärisch schummrig und belebt. Mafia 2 legt wert auf glaubwürdige Lokalitäten.





In Feuergefechten kann Vito hinter allen Objekten in **Deckung** gehen. Aber Vorsicht: Im Kugelhagel geht fast alles kaputt, selbst Autos explodieren.

stimmt ein Zufallsgenerator, welche Gebäudefenster erleuchtet sind und welche dunkel bleiben. Beispiel Innenräume: In Joes Single-Apartment stapeln sich Essensreste in der Küche, auf den Tischen stehen Schnapsgläser und qualmen Zigarrenkippen, im zerwühlten Bett erzählt ein vergessener BH von der vergangenen Nacht. Das Spiel wechselt nahtlos zwischen innen und außen, Ladezeiten gibt es nie. Im Stadtteil Hillwood steht ein riesiges Observatorium, und dessen Innenraum allein würde anderen Shootern als ganzes Level dienen: In den weitläufigen Räumen reiht sich der Teleskopsaal an ein

liebervoll eingerichtetes Museum samt funktionierendem Planetenmodell, darauf folgt ein riesiger Planetariumssaal mit strahlend erleuchteter Sternenkuppel. Auch Regenwetter und verschiedene Jahreszeiten soll **Mafia 2** darstellen können, allerdings nicht flexibel wechselnd, sondern an den Verlauf der Handlung gebunden. Der Winter, in dem Vito zu Beginn des Spiels ankommt, dürfte mit seiner grauen Kälte ein passendes Vorzeichen für sein Schicksal sein. Aber bis dahin steht uns ein mehr als vielversprechendes Abenteuer namens **Mafia 2** bevor – und das ist doch fast Schlaraffia. **CS**

## Mafia 2

► **Angeschaut** ► Genre: **Actionspiel** ► Termin: **2009**  
► Hersteller: **2K Czech / 2K Games** ► Status: **zu 60% fertig**

**Christian Schmidt:** Mafia 2 hat schon mal einen großen Vorteil gegenüber dem Konkurrenten Grand Theft Auto 4: Es kommt sicher für den PC. Und dürfte, das ließ der erste Eindruck bereits erahnen, die Qualität des großartigen Vorgängers erreichen. Allerdings hält sich 2K Czech noch bedeckt zur Handlung, zu den Missionen und zum Stadtleben. Für den Rest des Jahres stehen weitere spannende Enthüllungen bevor – dann wird sich herauskristallisieren, ob Mafia 2 den hohen Erwartungen standhält. Ich habe mir jedenfalls schon einen Filzhut angeschafft.



christian@gamestar.de



Im **Industrieviertel Millville** wird Vito von der Polizei gestellt.

Technologie (vor kurzem von Nvidia gekauft), die Grafikengine ist dagegen hausgemacht und hat mit der des Vorgängers kaum noch etwas gemein. Die Detailtiefe des Spiels war bei der Präsentation bereits beeindruckend. Beispiel Figuren: Allein 30 Knochen sorgen für die Mimik in den Gesichtern, die Animationen wirken lebensecht, und der leitende

Charaktergrafiker Ivan Rylka deutet stolz auf den Kopf auf seinem Bildschirm: »Besseres Haar als bei uns wirst du in keinem anderen Spiel sehen!« Beispiel Stadtbild: Überall stehen interaktive Objekte wie Mülltonnen oder Postkästen, in den schäbigen Vierteln treibt Unrat über die Gehwege, jedes Schaufenster lässt sich zerbrechen – und nachts be-



In Kurven sollen Sie das **Gewicht** der Autos deutlich spüren, die Wagen schleudern leicht.



Online-Rollenspiele fesseln bereits heute ein Millionenpublikum – und das Genre wird noch weiter wachsen: Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die kommenden Hoffnungsträger sowie Geheimtipps vor.

# Der Helden-Boom

In Kambodscha herrscht ein tanzender König, gegrillte Spinnen gelten als Festessen, und das Blondieren der Haare ist verboten. All das interessiert uns nicht. Für unsere Zwecke ist nur wichtig, dass Kambodscha schätzungsweise 14,6 Millionen Einwohner hat. Stellen Sie sich vor, dass sich alle Kambodschaner – Männer, Frauen, Kinder – an einem Ort versammeln. Sehen Sie dieses Menschenmeer? Stellen Sie sich nun vor, dass sich jede Person ein Schwert oder einen Zauberstab schnappt, um Monster zu jagen. Sehen Sie diese 14,6 Millionen

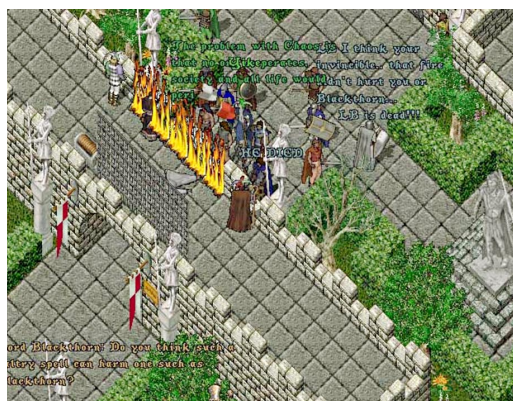
Abenteurer? Ihre Anzahl entspricht grob der doppelten Bevölkerung Israels, der elffachen Einwohnerschaft Münchens oder 196 ausverkauften Berliner Olympiastadien. So viele Menschen vergnügen sich weltweit mit Online-Rollenspielen im Fantasy-Szenario. Hinzu kommen rund 700.000 Fans, die statt per Schwert lieber mit Laserkanonen, Superkräften oder Segelschiffen kämpfen. Insgesamt ziehen also knapp 15,3 Millionen Menschen regelmäßig ins Internet-Abenteuer. Und diese Zahl bezieht sich lediglich auf PC-Programme mit Bezahl-Abonne-

ment und vom Hersteller bestätigten Spielerzahlen. Hunderttausende weitere Helden tummeln sich in abonnementfreien Titeln wie **Guild Wars**, Browser-Abenteuern à la **Dofus** und Programmen mit ungewissen Spielerzahlen – etwa **Ragnarok Online**. Doch selbst erfolgreiche Vertreter schrumpfen zu Zwergen, wenn man sie mit dem Giganten des Genres vergleicht: **World of Warcraft**, das laut Blizzard mit 10 Millionen Abonnenten rund zwei Drittel aller Monsterjäger fesselt.

Seit dem Urvater **Ultima Online** von 1997 (der immer noch 75.000 Spieler beschäftigt) hat sich das Genre also zum Massenphänomen entwickelt. Und die Chancen stehen gut, dass es weiter wächst, denn die nächsten Hits stehen bereits in den Startlöchern: Auf den folgenden Seiten blicken wir in die Zukunft der Online-Abenteuer, auf die Welt nach **Warcraft**: Wir bestreiten Fraktionsgefechte in **Warhammer Online**, kämpfen uns als Barbar durch den Beta-Test von **Age of Conan** und sausen in **Jumpgate Evolution** durchs Internet-All. Zudem verschaffen wir Ihnen einen Überblick über weitere Projekte und Geheimtipps. Online-Rollenspiele liegen eben im Trend – heute gehört ihnen Kambodscha, morgen die Welt! Sozusagen. **GR**



Mit rund 10 Millionen aktiven Spielern beherrscht Blizzards **World of Warcraft** den Abenteuer-Markt.



**Ultima Online** von 1997 gilt als das erste moderne Online-Rollenspiel.



Auch technisch simple Titel wie **Tibia** locken Hunderttausende Spieler an.

## Inhalt

Der Helden-Boom .....	42
Warhammer Online .....	44
Age of Conan .....	52
Jumpgate Evolution .....	56
Helden von Morgen .....	60

## Der Online-Check

Mit diesen Schiebereglern beurteilen wir, welche Spielertypen ein Titel anspricht.



**Kämpfen Sie vermehrt gegen menschliche Mitspieler? Oder jagen Sie häufiger KI-Monster und lösen Quests?**



**Können Sie auf Ihren Reisen anderen Helden begegnen oder erforschen Sie meistens abgeschlossene Areale?**



**Sind die Kämpfe rasante Klickorgien oder kommt es eher auf den überlegten Einsatz bestimmter Fähigkeiten an?**



**Können Sie die meisten Aufgaben auch alleine lösen oder brauchen Sie zum Weiterkommen zwangsläufig Helfer?**

## Aktuelle Spielerzahlen

<b>Titel</b>	<b>Zahlende Spieler</b>
World of Warcraft	10.000.000
Runescape	1.200.000
Lineage	1.056.177
Lineage 2	1.006.556
Final Fantasy 11	500.000
Eve Online	236.510
Everquest 2	200.000
Everquest	175.000
Herr der Ringe Online	150.000
City of Heroes / Villains	136.250
Tibia	104.338
Star Wars Galaxies	100.000
Tabula Rasa	75.000
Ultima Online	75.000
Pirates of the Burning Sea	65.000
Dark Age of Camelot	45.000
Dungeons & Dragons Online	45.000
Vanguard	40.000
The Matrix Online	30.000
Asheron's Call	15.000
Anarchy Online	12.000
The Realm Online	12.000
Neocron 2	6.000
Horizons	5.000
Kemet	1.054
zum Vergleich: Second Life	91.531

Alle Zahlenangaben in diesem Artikel stammen von der Website MMOGChart.



# Warhammer Online

DVD

Top-Spiel-Videos  
- Überblick  
- PvE  
- RvR  
- Altdorf  
- Interview  
- Fazit

gamestar.de

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5127  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5128



Neues vom Krieg: Wir haben erstmals Hoch- sowie Dunkeelfen geschnetzelt und dabei frische Details zu den Fraktionskämpfen, den Quests und der komplexen Charakterentwicklung erbeutet.

Wer **World of Warcraft** spielt, reist auch nach China, um mit landflüchtigen Reisbauern um gefälschte Billig-Markenklamotten zu feilschen. Pardon, das war unwahr und gemein. Dennoch steckt in unserer schamlosen Übertreibung ein wahrer Kern.

Wie die chinesischen Falschmummel ist nämlich auch

**World of Warcraft** bloß eine Kopie. Freilich keine billige, kaum ein Online-Rollenspiel reicht an den exzellenten Spielfluss, an das Suchtpotenzial des Blizzard-Hits heran. Neu erfunden haben die Entwickler das Abenteuer-Rad jedoch nicht: **World of Warcraft** fesselt mit derselben Motivations-Tretmühle aus

Monsterhatz und Ausrüstungs-Sammelwut, die das Genre seit den Urvätern **Ultima Online** (1997) und **Everquest** (1999) prägt. Und auch das Szenario des Zehn-Millionen-Abonnenten-Giganten kann ein prominentes Vorbild nicht leugnen: das **Warhammer**-Universum. Die düstere Welt dient seit 1983 als Grundlage für Zinnfiguren-Gefechte, in denen sich Fantasy-Völker wie Elfen und Orks die Rüben einschlagen. Dies inspirierte Blizzard 1994 zur **Warcraft**-Strategieserie, aus der 2005 **World of Warcraft** hervorging. Mit **Warhammer: Age of Reckoning** bekommt nun allerdings auch das Original sein Online-Rollenspiel, das die Abenteurer vom Konkurrenten weglocken soll – und zwar mit Dauerkrieg: Der Entwickler EA Mythic verspricht Fraktionsgefechte, in denen die Spieler gegeneinander kämpfen, Festungen belagern und Hauptstädte abfackeln. Wir sind nicht nach China, sondern nach Paris gereist, um **Warhammer Online** anzuspüren. Und um herauszufinden, ob das Original seiner beliebten Kopie das Heldenwasser reichen kann.

## Rabiates Sechserpack

Sechs Fraktionen bekriegen sich in **Warhammer Online**, aufgeteilt in zwei Bündnisse. Das menschliche Kaiserreich, die Zwerge und die Hochelfen stellen die Truppen

## Ordnung: die Guten



### Das Kaiserreich

**Klassen:** Hexenjäger (Schurke), Sigmarpriester (Paladin), Feuerzauberer (offensiver Magier), Ritter des Sonnenordens (Unterstützer)



### Die Zwerge

**Klassen:** Eisenbrecher (defensiver Krieger), Hammerkrieger (offensiver Nahkämpfer), Runenpriester (Unterstützer), Maschinist (Fernkämpfer)



### Die Hochelfen

**Klassen:** Schattenkrieger (Fernkämpfer), Schwertmeister (defensiver Krieger), Erzmagier (Heiler, Zauberer), eine unbekannte Klasse





Die **Sigmarpriesterin der Menschen** teilt kräftiger aus, je länger sie kämpft. Zudem stärkt sie nahe Verbündete mit Schutzzaubern.

Der **Hochelfen-Erzmagier** versengt Feinde aus der Distanz mit Feuerbällen. Wenn er länger am Gefecht teilnimmt, darf er zudem Heilsprüche wirken.

Der dick gepanzerte **Auserwählte des Chaos** schluckt viel Schaden und hext zudem Unterstützungszauber.

Die **Dunkelfelfen-Zauberin** beherrscht mächtige Magiegeschosse mit Flächenschaden sowie Flüche, die Schaden über Zeit anrichten.

Der **Goblin-Schamane der Grünhäute** teilt offensive Zauberei aus und erhöht die Verteidigungskraft seiner Verbündeten.

Die **Kämpfer des Chaos und der Ordnung** stehen sich im gegenüber. Zu Gefechten zwischen Spielern kommt es entweder in abgegrenzten Bereichen der offenen Spielwelt oder in speziellen RvR-Szenarios.

der Ordnung, also der guten Seite. Ihre Gegenspieler sind die Chaos-Menschen, Grünhäute und Dunkelfelfen vom Zerstörungssyndikat. Jedes Volk bietet vier Klassen, Dunkelfelfen etwa treten als Hexenkrieger, Jünger, Zauberer oder Schwarze Gardisten an. Das alleine wäre schon ein feines Fundament für zünftige Völkerschlachten, doch zwischen je zwei Parteien herrscht auch noch eine erbitterte Erzfeindschaft: Das Imperium hasst das Chaos, die Zwerge prügeln sich mit Grünhäuten und auch Hoch- sowie Dunkelfelfen ziehen sich gerne gegenseitig die Ohren spitz, pardon, lang.

Von Anfang an stimmt **Warhammer Online** die Abenteurer auf diese Rivalitäten ein. Als wir mit einer Hochelfen-Schattenkriegerin die ersten Schritte durchs

Spitzzahren-Heimatland Ulthuan wagen, fällt uns sofort ein finsterkolossales Stachelschiff auf, das über der Waldlandschaft schwebt: Es ist eine Schwarze Arche, also einer der Transportpötte, mit denen die Dunkelfelfen in Ulthuan einfallen. Weil sich die Hochelfen das nicht gefallen lassen, müssen wir bereits zu Beginn gegen KI-gesteuerte Finsterlinge antreten. Nur im allerersten Auftrag noch nicht: Darin jagen wir Dusterfeen, kleine Flattervieher. Unsere Schattenkriegerin spickt die Bies-ter aus der Distanz mit zwei bis drei Pfeilen und schnetzelt sie danach mit dem Schwert. Die Gefechte verlaufen wie in vielen anderen Internet-Abenteuern, per Iconklick oder mit den Zahlentasten lösen wir Attacken aus. Auch sonst gibt's keine Eingewöh-

nungsprobleme, zumal das Interface nahezu baugleich mit dem von **World of Warcraft** ist.

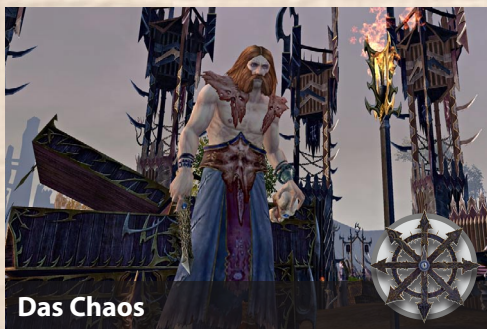
### Klassische Kette

Die nächste Quest führt uns in ein Wäldchen, das wir von Dunkelfelfen-Spionen säubern. Gleich danach schickt uns der Questgeber weiter zum Prinzen Eldrion. Der blaublütige Reiter bittet uns gleich um drei Gefallen: Wir sollen Harpyen sowie Dunkelfelfen-Hexenkrieger jagen und einem verletzten Hochelfen-Krieger helfen. Komfortabel: Auf der Übersichtskarte lassen wir uns anzeigen, in welchem Gebiet die Ziele liegen. Dort bekommen wir nun auch die volle Kriegswucht zu spüren. Die Dunkelfelfen und ihre geflügelten Harpyen-Helfer pirschen um ruinierte Spitztürme,

computergesteuerte Hochelfen-Soldaten recken das Schwert gen Himmel, bevor sie sich in die Abwehrrschlacht stürzen. Und mitten in diesem Tumult erfüllen wir unsere (noch sehr leichten) Quests.

Hier wird bereits klar, dass **Warhammer Online** eine aus anderen Online-Rollenspielen bekannte Tugend erbt: Zu Beginn folgen wir einer lückenlosen Auftragskette, sodass wir nie ziellos herumlaufen, sondern direkt unsere ersten Belohnungen verdienen – das motiviert. Zugleich fühlt sich das Programm jedoch sehr klassisch, um nicht zu sagen gewöhnlich an. Denn Quests nach dem Motto »Töte X Gegner« und nicht vertonte Auftragstexte zählen längst zum Genre-Standard. Mit seinen originellen Missionen und Dialogen wirkt etwa **Age of**

## Destruction: die Bösen



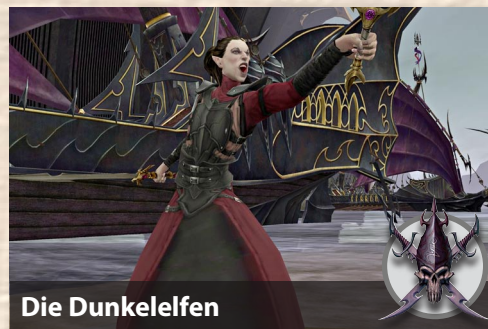
### Das Chaos

**Klassen:** Auserwählter (Allround-Nahkämpfer), Zelot (Unterstützer), Magus (offensiver Magier), Chaosbarbar (offensiver Gestaltwandler)



### Die Grünhäute

**Klassen:** Schwarzkork (defensiver Nahkämpfer), Orkspalta (offensiver Nahkämpfer), Goblin-Schamane (Heiler), Squigtreiber (Bestienzüchter)

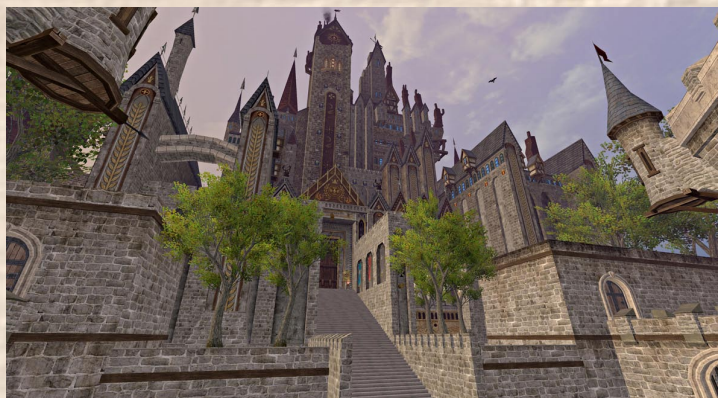


### Die Dunkelfelfen

**Klassen:** Hexenkrieger (Schurke), Schwarzer Gardist (defensiver Krieger), Jünger (offensiver Unterstützer), Zauberer (offensiver Magier)



## Die Hauptstädte



Mitten in Altdorf, der Hauptstadt des menschlichen Imperiums, erhebt sich der **kaiserliche Palast**.



Wenn Gegner Altdorf stürmen, erwartet sie im **Thronsaal** der Kaiser Karl Franz zum letzten Gefecht.



Aus den Schornsteinen der **Magieschule des Lichtordens** lodern tagein, tagaus die Flammen.



Die Chaos-Fraktion residiert in der **Unvermeidlichen Stadt**, hier der Hauptplatz samt Warp-Strudel

**Conan** deutlich frischer. Doch was soll's, das Kernelement von **Warhammer Online** sind schließlich die Völkerschlachten. Und dank unserer Scharmützel gegen die KI-Dunkelelfen sind wir motiviert, uns auch in Gefechte gegen menschliche Spitzohren zu stürzen. Möge das Pack seine Untaten büßen!

### Action-Instanzen

Um unsere dunkle Seite auszuleben, entscheiden wir uns dann aber doch, als Zauberer der Dunkel elfen in den Fraktionskrieg zu ziehen. Wie schon in **Dark Age of Camelot** laufen die Scharmützel unter dem Dachbegriff RvR für »Realm versus Realm«, also »Reich gegen Reich«. Eine wichtige RvR-Unterform sind die Szenarios, die den Schlachtfelder von **World of Warcraft** ähneln: In Instanzen bestreiten wir Team-Gefechte gegen Abenteurer der feindlichen Fraktion; die Spielmodi erinnern an Action-Titel wie **Unreal Tournament 3**: Mal klauen wir Flaggen, mal erobern wir Kontrollpunkte, mal stehlen wir einen Gegenstand, den wir möglichst lange behalten müssen. Um auf das Schlachtfeld zu gelangen, reihen wir uns per Menü in eine Warteschlange ein. Sobald in der Instanz ein Platz frei wird, teleportieren wir automatisch dorthin.

### Flaggen her!

In unserer ersten Schlacht sollen wir die Flagge der verhassten Hochelfen stehlen, also los! Unsere knapp zwanzigköpfige Dunkel elfen-Mannschaft wird automatisch in Sechsergruppen aufgeteilt; wir belegen unsere fünf Kameraden erstmal mit einem Stärkungszauber, damit sie mehr Schattenschaden anrichten. Feinden heizen wir mit Düsterenergie-Geschossen ein. Oder wir verflu-

chen die Kerle, damit sie längere Zeit Schaden erleiden. Während uns Feuerbälle, Pfeile sowie Klingen um die Spitzohren wirbeln, kämpfen wir uns zum Feindlager vor, wo ein verbündeter Schwarzgardist den Wimpel schnappt und flieht. Seine Verfolger binden wir mittels Hexerei kurzfristig am Boden fest, ungehindert trägt er die Flagge bis in unseren Stützpunkt. Sieg für die Dunkel elfen!

Auf dem nächsten Schlachtfeld erobern wir Kontrollpunkte. Jeweils einen davon gibt **Warhammer Online** einige Minuten lang frei, samt Textmeldung à la »Das Sägewerk kann nun erobert werden«. Um eine Stellung zu besetzen, müssen wir die dortige Flagge anklicken und einige Sekunden lang verharren. Je länger wir das Banner danach halten, desto mehr Punkte verdient unsere Partei. So entbrennt eine wogende Schlacht, in der uns die Hochelfen ein ums andere Mal aus unseren Stellungen vertreiben. Wir sterben häufig, erstehen aber jedes Mal nach einer kurzen Wartepause und ohne Strafe am nahen Friedhof wieder auf. Das macht die Gefechte schön flott; dank des bequemen Warteschlange-Einstiegs dürften sich die Szenarios ideal für Neuhelden eignen – als eine Art RvR-Einstiegsdroge.

### Schlachtbezirke

Die Szenarios stellen freilich nur eine von mehreren RvR-Varianten dar. So können Sie auch in der offenen Welt gegen menschliche Gegner antreten, in jedem Gebiet gibt's dafür einen extra abgegrenzten Unterbereich. Dort dürfen sich aber nur Spieler mit dem entsprechenden Level duellieren. Wenn etwa hochstufige Recken in ein Anfänger-Areal eindringen, verwandeln sie sich umgehend in



Ein **Champion** des Chaos-Gottes Khorne in detaillierter Vollrüstung präsentiert sein Juggernaut-Schoßtier.



## Die RvR-Kampagne

Durch Erfolge im Kampf gegen Mitspieler oder gelöste Quest sammeln Abenteurer Punkte für die RvR-Kampagne (Realm versus Realm, Reich gegen Reich) ihrer Partei.

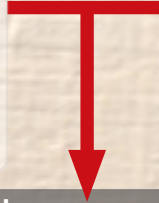
### PvE

Wer gerne gegen KI-gesteuerte Monster kämpft (PvE, Player versus Environment), häuft RvR-Zähler an, indem er reguläre Aufträge oder die originellen öffentlichen Quests absolviert.

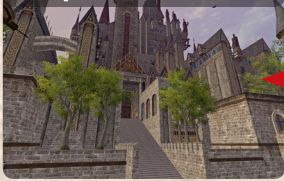


### PvP

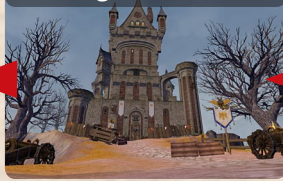
Wer Gefechte gegen Mitspieler vorzieht (PvP, Player versus Player), verdient RvR-Punkte durch gewonnene Schlachtfeld-Szenarios. Alternativ erfüllen Sie spezielle Kriegsziele in der offenen Welt.



### Hauptstadt



### Festungen



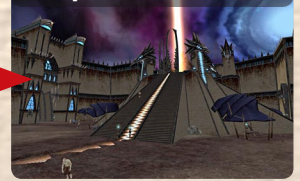
### Pool

Alle Punkte fließen in einen Pool. Je weiter sich dieser füllt, desto weiter rückt die Fraktion vor – zunächst zu den feindlichen Festungen, danach zur Hauptstadt.

### Festungen



### Hauptstadt



Hühner und werden vom Gegner zerkloppt. In manchen RvR-Ab schnitten soll es überdies spezielle Ziele geben. Zum Beispiel müssen die Abenteurer ein Chaosportal erobern. Das hat neben dem Spaß noch einen übergeordneten Sinn, denn erfüllte Aufgaben bringen Punkte für den RvR-Feldzug der siegreichen Partei.

### Parteispenden

Der RvR-Feldzug ist das Herzstück von **Warhammer Online**. Während seiner gesamten Karriere sammelt jeder Abenteurer durch erfolgreiche Aktionen Zähler für seine Fraktion – etwa, wenn er Mitspieler besiegt, Szenarios gewinnt oder Quests erfüllt. Diese Punkte fließen direkt auf das Kampagnenkonto der Partei. Dadurch drängt diese im Völkerkrieg ihren Erzrivalen in vier Stufen zu-

rück. Die Hochelfen beispielsweise rücken schrittweise immer weiter ins Territorium ihrer finsternen Artgenossen vor. Dann öffnet das Spiel frische Schlachtfelder, darunter gewaltige Festungen, die Sie je nach Fraktionszugehörigkeit belagern oder verteidigen.

Hierzu kaufen Sie beim Händler Fertig-Kriegsgeräte, die Sie auf dem Schlachtfeld an vorgegebenen Punkten aufstellen. Darunter sind Töpfe mit siedendem Öl, das Sie von den Zinnen auf Invasoren kippen. Und Katapulte, die Mauern zerbröseln. Und »Orkaspulte«, die Grünhäute über die Wälle schleudern. Manche Waffen werden effektiver, je mehr Spieler sie einsetzen – etwa Rammen, mit denen Sie Tore eindrücken. Falls Sie es schaffen, eine Burg einzunehmen, gehört sie Ihnen. Bis der Feind zurückschlägt.

### Mitten ins Herz

Falls es eine Fraktion schafft, alle feindlichen Festungen zu besetzen, schaltet **Warhammer Online** das ultimative Schlachtfeld frei: die generische Hauptstadt. Auch diese können Sie belagern und stürmen, was aber nicht einfach wird. Der Producer Jeff Hickman verspricht: »Um eine Hauptstadt zu erobern, braucht man alle Spieler eines Reiches.« Am Großgefecht könnten also Tausende Spieler teilnehmen – wir hoffen, dass die Server dieser Last standhalten. Zumal die Metropolen auch noch von KI-Wachen verteidigt werden: Im kaiserlichen Altdorf etwa strömen Hammerpriester aus dem Tempel von Sigmar, aus dem rauchenden Kamin der Zauberschule des Lichtordens regnen Feuerbälle. Beide Gebäude können Sie abfackeln, um Altdorfs Abwehr zu schwächen.

Das letzte Ziel beim Stadtschicksal ist der Palast. In dieser Raid-Instanz wartet der feindliche Herrscher samt Leibwächtern, in Altdorf etwa der Kaiser Karl Franz. Wie viele Spieler beim Showdown mitmischen dürfen, steht noch nicht fest. »Alleine wird den Kaiser aber sicher niemand erledigen«, scherzt Hickman. Das besiegte Oberhaupt wird dann in die Hauptstadt des Erzrivalen verschleppt. »Dort kann man den Kaiser sogar mit Tomaten bewerfen«, verspricht Hickman. In der eroberten Metropole dürfen die

Sieger derweil Häuser plündern, um Geld und Gegenstände zu gewinnen. Die ehemaligen Einwohner hausen in Flüchtlingslagern, wo den Spielern der besiegten Fraktion weiterhin Händler, Banken und Auktionshäuser zur Verfügung stehen – also alle regulären Dienstleister. »Wir wollen den Verlierern ja nicht alles wegnehmen«, sagt Hickman. »Nur einige Viertel samt der dortigen Auftraggeber werden in eroberten Städten nicht zugänglich sein.«

### Gegen den Frust

Mit der Zeit soll die Siedlung ihre Eroberer dann wieder abstoßen, etwa durch Gegenangriffe von KI-Wachen. Zudem leiden die Besatzer unter Schwächungszaubern, während die rechtmäßigen Besitzer der Metropole von Kampfboni profitieren. Erledigte Invasoren erstehen nicht in der Stadt wieder auf, sondern weit entfernt. Das soll es der besiegten Fraktion erleichtern, ihren Regierungssitz zurückzuerobern. Und falls sie es partout nicht schafft, gibt's noch ein letztes Mittel. »Im Notfall setzen wir den Server zurück«, erläutert die Internationale Produzentin Yvette Nash, »wir wollen die Spieler ja nicht frustrieren.«

Bei der Frustvermeidung spielt auch die Bevölkerungsbalance eine Rolle: Wenn eine Fraktion mehr Spieler hat als ihre Rivalen, könnte sie diese einfach überrennen – was der unterlegenen Par-



In diesem RvR-Szenario ringen die Fraktionen um den **Kontrollpunkt** hinten, erkennbar an der Lichtsäule.





Den Schrein hinten bewacht ein **Dryaden-Baumwesen**.



Ein **Schwertmeister** der Hochelfen und ein menschlicher **Sigmarpriester** stehen vor einem Lager der Spitzohren.



Auf hohen Stufen dürfen Sie Gruppen-Instanzen samt **Bossgegnern** erkunden. Hier stehen ein Feuerzauberer **1** und ein Hexenjäger **2** der Menschen, ein Zwergen-Maschinist **3** und ein Hochelfen-Schwertmeister **4** dem Dämon Elragina gegenüber. Nein, den markieren wir nicht mit einer Zahl.

tei sicher keinen Spaß macht. »Das ist ein Problem«, gesteht Hickman. »Wir denken momentan über mehrere Lösungen nach. Zum Beispiel könnten wir Bewohnern unterbevölkerter Reich permanente Kampfboni spendieren. Oder wir begrenzen die Spielerzahl der Bündnisse.« Letzteres dürfte jedoch eine schlechte Idee sein, weil es die Fans bei der Fraktionswahl einschränken würde.

### Endlose Aufgaben

Vom RvR-Feldzug sollen auch Recken profitieren, die am liebsten gegen KI-Monster kämpfen (PvE, Player versus Environment). Denn wenn eine Fraktion Punkte anhäuft, steigt auch ihre Hauptstadt bis zu viermal im Level auf. Dann patrouillieren dort stärkere KI-Wächter, vor allem aber werden neue Bereiche und Quests freigeschaltet. Im aufgewerteten Altdorf etwa dürfen Spieler in die Kanalisation hinabsteigen, um dort gegen das Rattenvolk der Skaven zu kämpfen. Die Stufe einer Sied-

lung kann aber auch wieder sinken, zum Beispiel wenn der Feind während einer Belagerung Gebäude niederbrennt. Neben den freischaltbaren Bereichen planen die Entwickler Ereignisse wie eine Nacht der Lebenden Toten. Wer besondere Aufgaben erfüllt, verdient sich zudem kurzfristig seine eigene Statue in der Siedlung!

Auch außerhalb der Städte dürfen Monsterjäger auf Arbeitsuche gehen, lange Laufwege verkürzen Sie dabei mit Reittieren. Chaos-Streiter etwa reisen auf gehörnten Schlachtrössern. Die Transportvieher dürfen Sie auf niedrigen Stufen mieten, auf höheren dann kaufen. So gelangen Sie flink von einem Auftraggeber zum nächsten. Neben regulären Missionen verspricht EA Mythic Instanzen, in denen Sie gemeinsam mit bis zu fünf Mitstreitern gegen Bossgegner ringen. Eine originelle Neuerung sind die öffentlichen Quests: Wenn Sie bestimmte Gebiete betreten, werden Sie automatisch gefragt, ob

sie den dortigen Auftrag annehmen möchte. Wer bejaht, bildet eine Gruppe mit anderen Spielern, die diese Mission ebenfalls angenommen haben. Gemeinsam lösen Sie dann die mehrstufige Quest, in jedem Abschnitt können Spieler aus- oder neu einsteigen. So erledigen Sie etwa Chaos-Dämonen oder bekämpfen später sogar Mitglieder der Feindfraktion. Abgeschlossene Aufträge beginnen wenige Minuten später erneut – und Sie dürfen sie beliebig oft wiederholen, um Belohnungen und Erfahrung zu sammeln.

### Moralische Taktik

Apropos Erfahrung: Die sammeln Sie auch in Gefechten gegen andere Spieler. Dadurch steigen RvR-Fans genauso schnell im Level auf wie Abenteurer, die ausschließliche Quests lösen. Als Obergrenze peilt EA Mythic derzeit den 40. Rang an, nach jedem Aufstieg dürfen Sie bei Trainern neue Fähigkeiten kaufen. Neben normalen Kampfkünsten sind darunter auch Moral-Talente. Denn je länger Sie kämpfen, desto mehr füllt sich der Moralbalken Ihres Helden – und zwar in vier Stufen: Die erste erreichen Sie

schnell, die letzte ist nur im Gruppenkampf gegen Feindhorden zu schaffen. Je nach Moralstand dürfen Sie dann mehr oder minder mächtige Begabungen einsetzen, zum Beispiel saugen Sie Feinden Zaubersenergie ab oder beleben gefallene Mitstreiter wieder.

Ab dem zehnten Rang dürfen Sie Punkte in eine von drei Meisterschaften stecken. Dunkel elfen-Zauberer etwa spezialisieren sich auf Qual, Elend oder Zerstörung. Qual-Profis nehmen am liebsten Einzelgegner mit Fernzaubern aufs Korn. Wer auf Elend setzt, schwächt Widersacher mit Flügen. Und Zerstörer richten massiven Flächenschaden an, können sich dabei aber auch selbst schaden. Alternativ vermischen Sie die drei Talentfelder, um einen Allrounder zu erschaffen. Gegen Bezahlung dürfen Sie Ihre Meisterschaft zudem jederzeit ändern. Dies wird allerdings teurer, je weiter Ihr Recke im Level aufsteigt.

Es lohnt sich jedoch sowieso nicht, ständig die Meisterschaft zu ändern, nur um Ihren Helden an die aktuellen Aufgaben anzupassen. Dafür gibt's schließlich die Taktiken! Im Spielverlauf lernen Sie zahlreiche dieser pas-

## Die Collector's Edition



Die auf 55.000 Exemplare limitierte Collector's Edition von **Warhammer Online** kostet rund 80 Euro und enthält ein Comicbuch, ein Artbook mit 224 Seiten sowie eine Grünhaut-Zinnfigur. Im Spiel selbst profitieren Käufer vom Folianten der Erkenntnis. Dieser exklusive Gegenstand spendiert Ihrem Charakter 60 Minuten lang 10 Prozent mehr Erfahrung, darf aber insgesamt nur dreimal benutzt werden.



Mit Schwert und Pistole knöpft sich der **Hexenjäger** (links) einen magiebegabten Chaos-Zeloten vor.





Eine **Zerstörungs-Gruppe** von links nach rechts: Chaos-Auserwählter, Schwarzork, Dunkelelfen-Jünger.



Eine Gruppe posiert vor einem **Dampfpanzer**. Ob der wohl auch in Belagerungen zum Einsatz kommt?

siven Stärkungszauber, die Sie in Dreiersets zusammenfassen dürfen. Je nach Situation schalten Sie dann auf eine andere Taktik-Garnitur um. Wer etwa mit den Gildekumpels in eine Instanz pilgert, stärkt vorher sein Heiltalent; wer gegen Mitspieler ringt, erhöht seinen Zauberschaden. Ständig hin- und herschalten dürfen Sie zwischen den Sets aber nicht, nach jedem Wechsel verlickt eine Wartezeit. Wie lange diese dauert, steht noch nicht fest.

## Weiter motivieren

Wenn Ihr Held den 40. Charakterlevel erreicht hat, hört seine Karriere allerdings noch lange nicht auf. Denn er findet nicht nur bessere Ausrüstung, sondern darf auch weiterhin neue Talente pauken. Wer etwa fleißig gegen Mitspieler kämpft, erntet Rufpunkte und steigt bis zu 80 Mal im Rang auf. Beim Trainer dürfen Sie dafür spezielle Belohnungen kaufen. Zum Beispiel RvR-Taktiken, dank derer Sie mehr Schaden gegen bestimmte Spielervölker anrichten. Oder Sie verbessern Ihre Eigenschaften, unter anderem dürfen Sie Ihre Ausweich-Chance erhöhen oder einen Charakterwert um bis zu 150 Punkte steigern.

Ebenfalls eine wichtige Rolle spielt der »Wälzer des Wissens«. Dieses Buch verzeichnet alle Fortschritte Ihres Abenteuers, etwa seine erfüllten Quests oder Infos zu allen bereits besieigten Monstertypen. Viel wichtiger ist allerdings, dass der Wälzer Aufgaben stellt. Wer die erfüllt, verdient unter anderem neue Titel, Fähigkeiten, Taktiken oder sogar spezielle Gegenstände. Wer etwa zehn erledigte Gegner plündert, darf sich »Taschendieb« schimpfen. Falls Sie besonders viele Ungeheuer einer bestimmten Klasse besiegen, kämpfen Sie fortan effektiver gegen diese Bestienart.

Außerdem sind in **Warhammer Online** geheime Aufträge versteckt. So können Sie etwa zwei Menschen-Verräter beim Gespräch belauschen, sie erledigen



Diese **fieslen Fettdämonen** bewachen einen Schrein des Chaos-Gottes Nurgle.

und ihnen den Schlüssel zu einem Zauberturm abnehmen. Dort kloppen Sie den Magier um, der die Jungs zum Treuebruch angestiftet hat. Auch dafür belohnt Sie der Wälzer. Ein andermal flitzt in einer Höhle ein mickriges Monster an Ihnen vorbei. Wenn Sie schnell reagieren und es erledigen, gibt's ebenfalls ein Geschenk vom Wälzer. Und falls Sie sich in einem niedrigstufigen RvR-Bezirk in ein Huhn verwandeln und zehn andere Federviecher kaputtpicken, gibt's ebenfalls einen Wälzer-Bonus. Das schlaue Buch dürfte damit wesentlich zur Langzeit-Motivation beitragen, zumal es Tausende offener und geheimer Aufgaben verzeichnen soll.

## Allianzwirbel

Was für Helden gilt, trifft in **Warhammer Online** auch auf Gilden zu. Denn die Spielerbündnisse steigen bis zu 80 Mal im Level auf, wenn ihre Mitglieder Erfahrungspunkte anhäufen. Das geht jedoch umso langsamer, je mehr Helfer eine Gilde hat. Mächtige Allianzen leisten sich gar ihr eigenes Hauptquartier. Dessen Untergeschoss dient als Versammlungsort für alle Gefährten, während das obere Stockwerk nur Anführern offen steht. Zudem besitzt jedes Bündnis bis zu drei aufwertbare Banner, die Gildenkrieger in die Schlacht mitnehmen können. Der Flaggenträger stärkt alle Mitstreiter in seiner Gruppe, darf aber selbst nur mit

der Fahne zuschlagen – richtet also fast keinen Schaden an. Die Standarte lässt sich zudem in den Boden rammen, damit alle Verbündeten in ihrer Umgebung von Kampfboni profitieren. Falls jedoch der Feind das Abzeichen erobert, darf er sie in einer seiner Festungen als Trophäe aushängen. Erst wenn die Burg fällt, wandert das Banner zurück zu den Besitzern.

## Triste Tests

Klar, quatschbunte Comic-Grafik à la **World of Warcraft** würde nicht zur martialischen Welt von **Warhammer** passen. Mythic hält die

Schauplätze bewusst düster. Dennoch wirken manche der meist grau-braunen Umgebungen arg bieder und langweilig. Dafür tragen die Charaktere sehr detaillierte, teils wunderschöne Rüstungen. Zwar möchte EA Mythic noch an der Landschaftsgrafik arbeiten, allzu viel dürfte sich daran aber nicht mehr ändern. Schließlich feilen die Entwickler derzeit hauptsächlich an der Balance, im April etwa prüften die Betatester schwerpunktmäßig die Hoch- und Dunkelelfen. Laut Jeff Hickman ist das Online-Abenteuer überdies schon komplett spielbar: »Wir könnten Warhammer Online sofort veröffentlichen, es ist nur noch nicht richtig abgestimmt.«

Zumindest eines steht aber schon fest: Die Fraktionskämpfe heben **Warhammer Online** ab, zumal Gefechte zwischen Spielern nach wie vor das ungeliebte Stiefkind des Marktführers sind. In diesem Punkt übertrifft das Original seine Kopie also. Damit hat EA Mythic beste Chancen, den chinesischen Reissbauern, quatsch, Blizzard zahllose Fans abspenstig zu machen. **GR**

## Online-Rollenspiel-Check

<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>
PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>
Action	Taktik	Solo	Gruppe

## Warhammer Online

► **Angespielt** ► **Genre Online-Rollenspiel** ► **Termin 3. Quartal 2008**  
► **Hersteller EA Mythic / GOA** ► **Status zu 75% fertig**

**Michael Graf:** Ja, Warhammer Online wirkt stellenweise arg trist und geizt anfangs mit spielerischen Überraschungen. Wenn die Entwickler ihre Ideen vernünftig umsetzen, wird's dennoch ein Suchtspiel. Das liegt vor allem an den Völkerschlachten, die hochstufte Spieler lange motivieren dürften. Ich kann's jedenfalls kaum erwarten, Altdorf abzufackeln. Karl Franz, nimm dich in Acht!



micha@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**





# Age of Conan

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4400  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4401

**Wir sind Conan:** Erstmals konnten wir das vielversprechende Online-Gekloppe ausgiebig probespielen.

Wir sollen Pilze und Früchte sammeln? Haben wir uns an der letzten Biegung verlaufen und sind aus Versehen in »Rotkäppchen Online« gelandet? Zwei Nanosekunden nach diesem Gedanken springt uns eine ganze Horde mies gelaunter Eingeborener an, weil wir mit den Augen auf dem Boden (Wo sind nur diese verfluchten Pilze?) durch ihr Lager gelatscht sind. Wir zücken unsere zwei Knüppel und hauen den Burschen von rechts, von links und

von vorne auf die Kauleisten. Puh, also doch nicht verlaufen – wir stecken noch immer mittendrin im Online-Rollenspiel **Age of Conan** vom norwegischen Entwickler Funcom (**Anarchy Online**).

Die Mehrspieler-Barbarei scheut sich also nicht, Spieler auf altbackene Sammelquests zu schicken, und will das gleich durch den abwechslungsreichen Kampfstil und die ausgesprochen erwachsene Verpackung wieder wettmachen. Denn immerhin sol-

len wir die Pilze der drallen Blondine Alyssa bringen, die uns eine gemeinsame Nacht versprochen hat, wenn wir erst mal genug positiven Ruf eingeheimst haben. Und das, obwohl unser Charakter ebenfalls eine Dame ist. Doch keine Sorge, wir haben in der geschlossenen Beta-Phase von **Age of Conan** zusätzlich einen männlichen Helden gespielt. Dem war Alyssa auch zugetan – die Frau fährt mehrgleisig.

## Richtig zuhauen!

Wie gelangt man in einem Spiel, das Kloppelei quasi im Namen trägt, an positiven Ruf? Klar, indem man möglichst vielen Gegnern entweder auf die Omme haut oder mit Feuerzaubern ordentlich den Pelz versengt. **Age of Conan** bietet zwölf Karrieren, die sich grob in Soldaten-, Magier-, Priester- und Schurken-Klassen aufteilen lassen. Für unsere Ausflüge in die hyborianische Welt haben wir uns stilecht in eine Barbarin (gehört zu den Schurken) verwandelt. Zu Beginn fristen wir unser Dasein als Rudersklavin auf einer Galeere, die erleidet Schiffbruch, und schon geht's los mit der Prügelei. Wie schön: Statt genretypisch einfach ein Ziel anzuvisieren und dann Fähigkeiten-Knöpfe anzuklicken, müssen wir aktiv zuschlagen – aus der richtigen Richtung. Schildsymbole zeigen an, wo die Deckung des Gegners stark ist. Wer auf diese Bereiche knüppelt, verursacht nur Minimal-Schaden. Und Obacht, die Schilde bleiben nicht immer an der gleichen Stelle! Maximales Aua gibt's, wenn die unge-

## Kleines PvP

Age of Conan will mehrere Arten von PvP bieten. Zum einen die große Variante, in der sich ganze Gilden gegenseitig bei Belagerungsschlachten auf den Kopf hauen, zum anderen kleine Arena-Scharmützel. Zwei Modi des kleinen PvP konnten wir bereits spielen: Team Annihilation (Team-Vernichtung) und Capture the Flag. Um in ein solches Match zu kommen, versammeln sich die Spieler in einer Lobby, suchen sich die gewünschte Kloppelei aus und warten dann darauf, dass weitere Hauwütige der Partie beitreten.

Interessant an den Spieler-gegen-Spieler-Gefechten: Ihr Charakter wird wie die NPCs im Hauptspiel durch Schilde geschützt. Durch Druck auf die entsprechenden Tasten lassen sich die Schilde je nach Bedarf verschieben. Die Schilde der gegnerischen Charaktere sehen Sie bei solchen Matches jedoch nicht.



deckte Seite mit einem der zahlreichen und teilweise waffenabhängigen Spezialangriffe attackiert wird. Die lernen Sie automatisch, wenn Sie im Level aufsteigen. Zusätzlich lassen sich Punkte auf Schutzzauber wie »erhöhter Schaden« verteilen.

## Stadt der Sünde

Tortage ist die erste Stadt, in die wir nach unserem Schiffbruch



Auf einer Tortage vorgelagerten Insel müssen Helden gegen gefräßige Raubtiere wie Panther antreten.



Angriffsfähigkeiten lernt der Held automatisch, **Unterstützungszauber** muss er per Klick freischalten.



und kleineren Abenteuern die noch leicht wackeligen Füße setzen. Jedoch einfach so durchs Stadttor traben – das dürfen wir nicht. Erst müssen wir unsere Fesseln abstreifen, denn Sklaven, noch dazu entlaufene, sind in der Hafenstadt unerwünscht. Ein wackerer Schmied und Baumeister hilft uns, die Eisenringe loszuwerden, nachdem wir ihm fünf dicke Bruchsteine liefern. Danach scheint auch die Stadtwache ganz umgänglich, als wir ihr erhobenen Hauptes abermals gegenüber treten. Sie schickt uns mit einer Empfehlung ins nahe Gasthaus, um dort der kessnen Tina unsere Aufwartung zu machen. Nichts leichter als das, denken wir – und stolpern mittenrein in den Schlamm. Tina, reichlich umtriebig, erkennt in uns sofort den Helden, der die dunklen Machenschaften in Tortage untersuchen und stoppen kann. In ihrem Auftrag schleichen wir nun nächtens durch finstere Straßen, bespitzeln Leute und begehen Diebstähle, während wir tagsüber für Alyssa und andere Auftraggeber Nahrung ranschaffen und andere Missionen ausführen. Tortage scheint alles andere als der Ort zu sein, an dem eine geschundene Seele zur Ruhe kommen kann.

### Allein im Dunkeln

Wer mit Online-Rollenspielen neuerer Bauart vertraut ist, hat es sich sicher längst gedacht: Tagsüber sind Kämpfer und magiebegabte Recken (aufgeteilt auf neun Klassen mit unterschiedlichen Spezialisierungen) in Tortage und Umgebung mit anderen Helden



Die Schildabwehr des rechten Piraten liegt komplett auf dessen Kopf. Dort hinzuschlagen würde so gut wie keinen Schaden verursachen.

unterwegs. Die Nachtaufträge hingegen werden instanziiert, das Spiel erstellt also für Sie eine Kopie der Welt, in der Sie ganz alleine Abenteuerpfade beschreiten. Ein kleiner Dialog mit Tina reicht, und die Dame entlässt Sie in die nächtlichen Einzelmisionen oder schickt Sie wieder zum Tagwerk mit anderen Spielern.

Während Sie in den Einzelaufträgen zunächst ungesehen durch die Stadt schleichen sollen – eine Tarnfähigkeit macht's möglich – ist tagsüber die große Kloppelei angesagt: Gorillas, Krokodile, Monster und Verbrecher lauern in der Wildnis. In Tortage lungern an Ecken und in Hinterhöfen Piratenbanden, sicher sind Sie in der Stadt also nicht. Schon gar nicht,

wenn Sie im Kampf gegen zwielichtige Gestalten aus Versehen einer der vorbeisclendernden, friedlichen Patrouillen eins auf die Mütze geben. Die Burschen fackeln nämlich nicht lange, die hauen gleich zurück.

### Beta-Leiden

Age of Conan leidet in der Beta-Version noch unter Performance-Einbrüchen (seltsamerweise gerade in kleinen Innenräumen), gelegentlichen Abstürzen und kaputten Animationen. Trotzdem sieht das Programm schon prächtig aus. Die Wiesen sind dicht mit Blumen bewachsen, Gras wiegt

sich sanft im Wind, der Hafen von Tortage ist in hauchfeinen Nebel getaucht. Auch der Sound macht einiges her, Funcom hat nämlich nahezu jeden Dialog zumindest auf NPC-Seite vertont. Alyssa kichert fröhlich in sich rein, wenn Charaktere um ihre Gunst buhlen, und die Stadtwache vor dem Tor spricht einen wunderbaren arabischen Akzent.

Ob das innovative Kampfsystem und das erwachsene Szenario reichen, um dauerhaft zu faszinieren, klären wir voraussichtlich in der Ausgabe 8/08. Das Spiel soll laut letzter Ankündigung Ende Mai erscheinen. **PET**

## Online-Rollenspiel-Check

<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>
PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>
Action	Taktik	Solo	Gruppe

### Age of Conan: Hyborian Adventures

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **23. Mai 2008**  
► Hersteller **Funcom / Eidos** ► Status **zu 90% fertig**

**Petra Schmitz:** »Age of Conan sieht nicht nur verflüxt gut aus, es spielt sich auch verflüxt gut. Das Geprügel macht Laune. Selbst die Sammelquests ertrage ich, hat Funcom doch jeweils eine hübsche Geschichte drum gestrickt. Und logisch: Ich muss Age of Conan alleine schon deshalb länger spielen, um herauszufinden, ob Alyssa nicht nur leere Versprechungen gemacht hat.«



petra@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



Funcom plant ausufernde **PvP-Schlachten** um Burgen. Die haben wir in der Beta noch nicht erlebt.



An **Raumstationen** können Sie andocken, um neue Missionen anzunehmen und Ihr Schiff zu reparieren.

Ein neuer Stern am Online-Himmel? Auf jeden Fall schon mal das actionreichste Weltall-Geballer seit **Freelancer**!

# Jumpgate Evolution

+ gamestar.de

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4626  
- Infos zum Spiel:  
► Quicklink: 4627

Kampfplustige Weltraumpiloten haben es heutzutage schwer, eine Anstellung zu finden. Es herrscht Frieden im Universum – von ein paar Ausnahmen wie den Galaxien **Eve Online** und **X3 Reunion** abgesehen. Mit **Jumpgate Evolution** wollen die Entwickler von NetDevil (**Auto Assault**) die Action zurück ins All bringen. Und orientieren sich dabei an großen Vorbildern wie **TIE Fighter** oder **Freelancer** – nur tobt der interstellare Krieg dieses Mal ausschließ-

lich online. Wir hatten auf einer Präsentation in Birmingham erstmals die Möglichkeit, uns mit einer frühen Alpha-Version selbst auf den Pilotensitz zu setzen. Mit im Cockpit saß Hermann Peterscheck, der Producer des Online-Spiels.

## Auf dem Schiff

Eine Klasse müssen wir für unseren Piloten nicht aussuchen, in **Jumpgate Evolution** bestimmt das Raumschiff unsere Spielweise. Je nach Fluggerät und Ausrüs-

tung können wir auf lange oder kurze Distanz kämpfen, Erz abbauen, schmuggeln sowie natürlich auch Waren produzieren und transportieren. Auch bei unserer Herkunft haben wir ein Mitbestimmungsrecht – es wird drei unterschiedliche Fraktionen geben. Wir entscheiden uns zwangsläufig für den Solrain-Verbund, denn die beiden anderen Parteien Quatar und Oktavianisches Reich fehlen in der Alphaversion noch. Die Mitglieder des Solrain-Verbundes

gehören zu einem großen Geschäfts-Imperium voller egoistischer Einzelgänger, die nur auf Macht aus sind. Die Anhänger der Quatar glauben, dass Mensch und Raumschiff eine Einheit bilden, was sie zu sehr guten und gefürchteten Piloten macht. Bei den Oktavianern müssen wir unweigerlich an Sparta denken: Sie erziehen ihre Kinder von Geburt an als Krieger und leben nur für die Schlacht. Ob sich die Völker nicht nur im Aussehen, sondern auch spielerisch unterscheiden, ist derzeit noch unbekannt.

## Auf der Jagd

Unseren ersten Auftritt bekommen wir in den Menüs einer Raumstation: Wir sollen eine Flotte von sechs Piraten-Raumschiffen vernichten. Eine effektvolle Startsequenz zündet den Nachbrenner unseres Jägers und katapultiert uns ins All. Wer **Freelancer** gespielt hat, kommt auch mit **Jumpgate Evolution** sofort zu recht – mit der Tastatur steuern wir das Schiff, die Maus bewegt das Fadenkreuz unserer Laser. Alternativ hätten wir aber auch einen klassischen Joystick verwenden können. Praktische Navigationspfeile führen uns direkt zum Feind. Die Piraten greifen dabei nicht stumpf frontal an, sondern teilen sich auf, um uns von den Flanken und von hinten anzugreifen – toll! Trotz der cleveren KI haben wir unsere Feinde schnell zu Altmatt verarbeitet und freuen uns wie in einem Online-Rollenspiel über die Beute: Gegner hinterlassene Gegenstände, Waffen, Schildgeneratoren oder seltene Erze.



Raumschlacht gegen außerirdische **Conflux-Raumschiffe**: Um die flinken Jäger zu treffen, müssen wir beim Zielen zwingend vorhalten.





Auf Asteroiden sind Erze verteilt, die Sie mit spezieller Ausrüstung abbauen und weiterverarbeiten können.

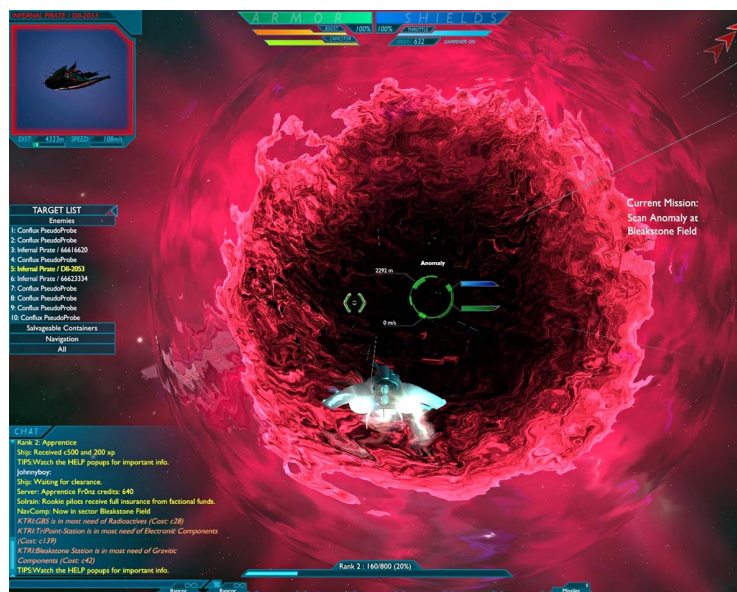
Zurück in der Raumstation kassieren wir unser wohlverdientes Kopfgeld; die gefundenen Waffen basteln wir per Drag & Drop an unser Schiff. Auf zur nächsten Aufgabe! Wir sollen ein Wurmloch untersuchen und treffen unterwegs natürlich wieder auf hinterhältiges Piratenpack. Die Entwickler wollen versuchen, langweilige Sammelquests auf ein Minimum zu reduzieren. Hermann Peterscheck verspricht sogar, dass spätere Missionen dynamisch sind. Wird etwa eine Raumstation in Ihrer Nähe von einer KI-Flotte angegriffen, bekommen Sie einen Hilferuf, den Sie annehmen oder ablehnen können. So sind die Spieler immer direkt am Geschehen beteiligt.

### Für alle Spieler

Einfach fliegen, einfach schießen, einfach Spaß haben: Schon nach wenigen Minuten steuern wir unser Schiff wie Luke Skywalker persönlich. Die einzigen Tasten, die wir

von Zeit zu Zeit noch benötigen, sind die für den Turbo, die Raketen und die Einsamelfunktion.

Warum so simpel? Hermann Peterscheck erläutert: »Das ist die eine Hälfte unseres Zugänglichkeits-Mantras. Nicht jeder will unser Spiel spielen, aber jeder sollte es spielen können. Ich finde nicht, dass es einen Konflikt zwischen guter Zugänglichkeit und echter Herausforderung gibt.« Eine gewagte These, schließlich lebt der Hauptkonkurrent **Eve Online** in erster Linie von seiner spielerischen Freiheit und Komplexität. Hermann Peterscheck relativiert: »Ich glaube, dass ein Online-Spiel einer breiten Masse Spaß machen kann und trotzdem am Ende auch Profis zufrieden stellt. Wir fangen mit einer netten, niedrigen Lernkurve an – das harte Zeug kommt später!« So sollen Spieler in hohen Levelbereichen ganze Flotten gründen dürfen, um gemeinsam riesige Kreuzer und Raumstationen



Wurmlöcher sind die Grundlage für Sprungtore, die schnelles Reisen ermöglichen.

zu Weltraumschrott zu verarbeiten. Dabei nimmt jeder Pilot eine spezielle Rolle ein. Besitzer von flinken Schiffen stürzen sich aus nächster Nähe auf die Schildgeneratoren, schwerfällige, aber feuerkräftige Bomber nehmen währenddessen aus der Distanz die Verteidigungsanlagen aufs Korn. Das soll ebenso viel Teamplay erfordern wie größere Raids in klassischen Online-Rollenspielen.

### Für alle Rechner

Und was ist die zweite Hälfte des Zugänglichkeits-Mantras? **Jumpgate Evolution** soll auch auf älteren Rechnern flüssig laufen. Und die Anforderungen für die Weltraum-Action sind für einen aktuellen Titel tatsächlich sehr niedrig

ausgefallen: Ein Rechner mit einem Gigahertz Leistung und 512 Megabyte Arbeitsspeicher soll ausreichen, um flüssig spielen zu können. Trotzdem gibt's auf schnelleren Computern auch was fürs Auge: Selten zuvor sah Metall so metallisch aus wie bei den **Jumpgate**-Raumschiffen, die Wurmlöchern protzen mit einer schick wabernden Oberfläche, und die effektvollen Explosionen lassen den Monitor glühen. Davon können Sie sich übrigens bald selbst überzeugen: Auf der Homepage des Spiels läuft bereits die Anmeldung zum Beta-Test. Der Startschuss soll laut Hermann Peterscheck allerdings erst erfolgen, wenn er und sein Team selbst keine Fehler mehr finden. **PD**

## Online-Rollenspiel-Check

<div><div></div></div>	<div><div></div></div>	<div><div></div></div>	<div><div></div></div>
PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
<div><div></div></div>	<div><div></div></div>	<div><div></div></div>	<div><div></div></div>
Action	Taktik	Solo	Gruppe

## Jumpgate Evolution

► **Angespielt** ► Genre **Weltraum-Onlinespiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **NetDevil / Codemasters** ► Status zu **70% fertig**

**Philipp Dubberke:** Ich war nie ein großer Weltraum-Fan. Und doch hat mich Jumpgate Evolution schnell in seinen Bann gezogen. Die Zugänglichkeit und die vielen Möglichkeiten, mein Schiff aufzurüsten, haben mich an den Monitor gefesselt. Umso mehr freue ich mich auf den Beta-Test. Falls Sie auch daran teilnehmen: Ich bin der fies grinsende Pilot mit den dicken Raketen in Ihrem Rückspiegel.



philipp@gamstar.de

**Potenzial** **Sehr gut**



Im Hangar rüsten Sie Ihr Schiff mit neuen Waffen, Schilden und Zubehör aus.



Was tun, wenn alle Monster getötet und alle Items gesammelt sind? Hier ein Überblick über weitere interessante Online-Alternativen der nahen Zukunft.

# Helden von Morgen

## The Chronicles of Spellborn

► Hersteller Spellborn NV / Frogster ► Beta-Test unbekannt ► Termin 4. Quartal 2008 ► Quicklink 3806



The Chronicles of Spellborn: eine Mischung aus Sammelkarten-Spiel und Action.

Die Bruchstücke eines explodierten Planeten sind die Schauplätze des Online-Rollenspiels **The Chronicles of Spellborn**. Auf denen sollen Sie Monster kloppen und in instanziierten Story-Quests in die Vergangenheit reisen, um das Geheimnis der Katastrophe zu ergründen.

Der niederländische Entwickler Spellborn NV hat sich eine Menge vorgenommen, werden Kämpfe auf den Planetensplittern doch anders ablaufen, als wir es bisher gewohnt sind: Eine Mischung aus Sammel-Kartenspiel und Action soll Spieler mit mächtig viel Fingerfertigkeit locken. Sie stellen Ihre Fähigkeiten zu-

nächst auf mehreren Decks (wie etwa in **Magic: The Gathering**) zusammen, die dann bei einem Aufeinandertreffen rotieren. Haben Sie aus Deck 1 die erste Fähigkeit gewählt, müssen Sie aus Deck 2 die zweite nehmen und so weiter. Zusätzlich reicht es nicht, einen Gegner zu markieren, um ihn attackieren zu können: Aktives Zielen und Ausweichen gehört auch zum System. Weil das besondere Ansprüche an den Netz-Code stellt, verschiebt sich **The Chronicles of Spellborn** in steter Regelmäßigkeit. **PET**

### Online-Rollenspiel-Check

PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
Action	Taktik	Solo	Gruppe

## World of Warcraft Wrath of the Lich King

► Hersteller Blizzard / Activision Blizzard ► Beta-Test unbekannt  
► Termin Ende 2008 ► Quicklink 5126

Im zweiten Addon zum Online-Hit **World of Warcraft** wird es frostig zugehen, soll doch der Ober-Bossgegner Arthas selbst sein, der sich im Strategiespiel-Addon **Warcraft 3: Frozen Throne**



Wrath of the Lich King: Im kalten Nordend steigen mutige Abenteurer auf Level 80 und treffen auf den mächtigen Lichkönig.

an den bösen Lichkönig band. Seitdem sitzt Arthas auf dem Thron im kalten Nordend.

**Wrath of the Lich King** wird das Levelmaximum abermals um zehn auf dann 80 anheben. Laut Blizzard soll das Erklimmen von Stufe 70 auf 80 ungefähr so lange dauern wie von 60 auf 70. Besonderer Clou am Addon: Haben Sie das höchste Level erreicht, steht Ihnen eine Quest-Reihe offen, an deren Ende Sie einen so genannten Todesritter befreien müssen. Nach erfolgreichem Abschluss der Missionen steht Ihnen diese neue Klasse dann in der Charakterauswahl zur Verfügung – und zwar schon mit einem beachtlichen Grundlevel. Näheres zum Todesritter und den neuen Abenteuern erfahren Sie in der kommenden Ausgabe, nachdem wir uns bei Blizzard in die Kälte von Nordend gewagt haben. **PET**

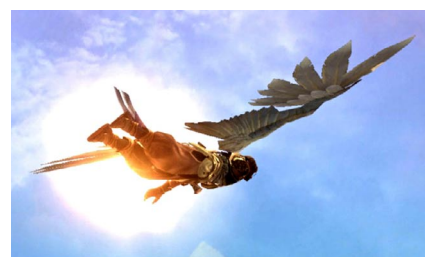
### Online-Rollenspiel-Check

PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
Action	Taktik	Solo	Gruppe

## Aion The Tower of Eternity

► Hersteller NCsoft / NCsoft ► Beta-Test unbekannt  
► Termin 2008 ► Quicklink 5123

Flügel wünschen sich Online-Rollenspieler nahezu seit Erfindung des Genres, um schneller von A nach B zu kommen. **Aion** von NCsoft verleiht Flügel, doch Charaktere werden immer nur für wenige Minuten in der Luft bleiben können. Das Fliegen soll weniger dem Reisen dienen, als vielmehr eine taktische Möglichkeit in den Kämpfen darstellen. Die finden zum einen wie gehabt gegen NPCs statt und zum anderen gegen Spieler und NPCs gleichzeitig. Wenn nämlich die beiden Fraktionen der Asmodians und Elyos aufeinander treffen, schaltet sich noch eine vom Spiel gesteuerte dritte Gruppe ein. Die Balaur sollen sich mal auf die Seite der einen, mal auf die der anderen schlagen. Oder es sogar fertig bringen, beide Spieler-Parteien anzugreifen, wenn die ordentlich geschwächt sind. Klingt



Aion: Spieler werden mit Flügeln ausgestattet, können aber nur maximal wenige Minuten in der Luft bleiben.

spannend, klingt aber auch nach reichlich Balance-Arbeit. Ob NCsoft die noch in diesem Jahr fertigstellen wird, ist ungewiss. Über **Aion** dringt derzeit nur wenig an die Öffentlichkeit. **PET**

### Online-Rollenspiel-Check

PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
Action	Taktik	Solo	Gruppe



## Guild Wars 2

► Hersteller **ArenaNet / NCsoft** ► Beta-Test **unbekannt**  
 ► Termin **Ende 2008** ► Quicklink **3808**

Finden Abenteuer in den ersten **Guild Wars**-Titeln noch ausschließlich in Instanzen statt, so wird sich das mit **Guild Wars 2** ändern: Spieler durchstreifen eine offene Welt und treffen dort alle naselang andere Charaktere. Abhängig von Erfolgen in Quests soll sich das Universum von **Guild Wars 2** laufend verändern, verspricht der Entwickler ArenaNet. Wie das im Detail aussieht, erfahren wir erst im Sommer, wenn erste handfeste Infos an die Öffentlichkeit weitergegeben werden.

Doch drei Dinge sind bisher schon so gut wie sicher: Für PvP-Fans baut ArenaNet wieder reichlich Futter ein. Man plant mehrere Modi anzubieten, die sowohl Gelegenheits- als auch Hardcore-Spieler ansprechen. Damit sich möglichst viele Menschen im neuen **Guild Wars** einfinden, will der Entwickler das Spiel so programmieren, dass es bei Erscheinen auch auf drei Jahre alten Rechnern noch immer großartig aussieht. Und das Beste: Auch **Guild Wars 2** soll keine monatlichen Gebühren kosten. **PET**

### Online-Rollenspiel-Check

PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
Action	Taktik	Solo	Gruppe

## Stargate Worlds

► Hersteller **Cheyenne Mountain Entertainment / FireSky**  
 ► Beta-Test **unbekannt** ► Termin **unbekannt** ► Quicklink **4433**



**Stargate Worlds:** Das Spiel wird die Unreal Engine 3 nutzen.

Vor 14 Jahren kam Roland Emmerichs **Stargate** in die Kinos. Der Science-Fiction-Film wurde ein Hit. Zwei Serien folgten, beide hatten ebenfalls viele Fans. Das Entwicklerteam Cheyenne Mountain Entertainment schnappte sich die Lizenz, um daraus auf Basis der Unreal Engine 3 ein Online-Abenteuer zu machen. In **Stargate Worlds** sollen Sie die aus den Serien bekannten Rassen wie Asgard, Goa'uld, Jaffa

und Menschen spielen können, letztere sogar in Gut und Böse unterteilt. Der Entwickler verspricht, dass Kämpfe in **Stargate Worlds** gegen NPCs deutlich taktischer ablaufen werden als in anderen Online-Rollenspielen. Die KI der Gegner soll Taktiken wie Flankieren und Deckung erfordern.

Cheyenne Mountain Entertainment arbeitet offiziell schon seit 2005 an dem Projekt, hat aber bisher noch nicht viel Konkretes darüber verlauten lassen. Jüngst wurde bekannt, dass man das Spiel selbst über die neue Schwesterfirma FireSky veröffentlichen will. Wann allerdings, das steht noch in den Sternen – hinter den Portalen. **PET**

### Online-Rollenspiel-Check

PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
Action	Taktik	Solo	Gruppe

## The Agency

► Hersteller **Sony Online / Sony Online** ► Beta-Test **unbekannt**  
 ► Termin **2. Quartal 2008** ► Quicklink **4048**

Im Online-Rollenspiel **The Agency** von Sony Online Entertainment dreht es sich mal nicht um Fantasy oder Science Fiction, man will Fans von James Bond und Co. mobilisieren. Gruppen von bis zu vier Spionen sollen losziehen, um etwa ein Bombenattentat auf die deutsche Botschaft in Prag zu verhindern; die Aufträge sind also allesamt als Instanzen angelegt. Mit dem Ausschalten der Terroristen ist es dabei nicht getan, auch Sprengsätze müssen entschärft werden. Für derartige Aufgaben bietet das Spiel spezielle Karrieren wie beispielsweise den Tech-

niker an. Gut ausgewogene Gruppen scheinen also ein Muss, um Erfolg zu haben. Agenten, die nicht gerade gegen Bösewichter antreten, treffen sich in einer für alle zugänglichen Bar, um dort neue Kontakte zu knüpfen.

Sony Online will den Titel schon im zweiten Quartal des Jahres veröffentlichen. **PET**

### Online-Rollenspiel-Check

PvP	PvE	Offene Welt	Instanzen
Action	Taktik	Solo	Gruppe



**The Agency:** Maximal vier Spione treten in den Missions-Instanzen gegen Bösewichter an.

## Und sonst noch?

### Darkfall

**Darkfall** bietet zwar reichlich Quests, aber keine Story im üblichen Sinne. Dynamische Kämpfe in Echtzeit (wie etwa in **Oblivion**), dauerhaftes und nicht ortsgelocktes PvP, selbsterrichtete Städte und ein gigantisches Terrain sollen reichen, um Spieler zu locken. Ein mutiger Plan, den der Entwickler Aventurine SA aus Athen da durchziehen will. Aktuell befindet sich das Spiel in der geschlossenen Beta-Phase, ein Erscheinungsdatum steht noch nicht fest. **Quicklink 5124**

### Ragnarok Online 2

In Korea läuft **Ragnarok Online 2** schon. Im Kern spielt sich der Nachfolger genau wie der sehr erfolgreiche erste Teil: Die reichlich modifizierten nordischen Sagen (in asiatische Knuddeloetik verpackt) dienen als Hintergrund, um Charaktere hochzuzüchten und Gegenstände zu sammeln. Statt nur das Volk der Normans dürfen Spieler in **Ragnarok 2** auch die sogenannten Ellr und Dimago übernehmen. Größter Unterschied zum Vorgänger allerdings: Dank der Unreal Engine 2 spielen Sie komplett in 3D. Ob und wann **Ragnarok Online 2** für den westlichen Markt umgesetzt wird, ist noch nicht bekannt. **Quicklink 5125**

### Star Trek Online

Ursprünglich hatte sich Perpetual Entertainment aus San Francisco der **Star Trek**-Lizenz angenommen, um auf dieser Grundlage ein Online-Rollenspiel zu entwickeln. Vor einigen Monaten ließ Perpetual verlauten, dass man die Arbeiten an **Star Trek Online** eingestellt habe, man hatte sich wohl überschätzt. Der derzeitige Stand des Projekts ist ungewiss, jedoch deuten neueste Gerüchte an, dass die Entwicklung durch Cryptic (**City of Heroes**) weitergeführt wird. Unschönes Detail am Rande: Die Arbeiten an Perpetuals zweitem Online-Rollenspiel, **Gods & Heroes**, wurden ebenfalls für unbestimmte Zeit gestoppt. **Quicklink 3321**



Die Gothic-Serie hat einen neuen Entwickler. Ein Prototyp zeigt schicke Grafik, bleibt aber inhaltlich dürr. Nur eines steht schon fest: der Veröffentlichungstag.

# Gothic 4 Arcania

## ! Prototyp-Bilder

Alle Screenshots auf diesen Seiten stammen aus dem Prototypen für Gothic 4. Sie zeigen den aktuellen Stand der Grafiktechnologie und geben einen guten Vorgeschmack darauf, welche optische Qualität das Spiel erreichen wird. Sie zeigen allerdings weder Spiel-details noch »echte« Gegenden – diese Landschaften werden nicht im Spiel auftauchen. Wir lassen die Bilder deshalb unkommentiert.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5122

**Im Heft**  
- Hall of Fame:  
Gothic  
S. 152

Die Presse ist von Anfang an dabei, das ist Teil der neuen Strategie. »Schaut«, soll das zeigen, »wir spielen mit offenen Karten!« Jowood muss Vertrauen zurückgewinnen, und zwar in doppeltem Maß. Der österreichische Publisher hatte es zugelassen, dass das Rollenspiel **Gothic 3** 2006 in unfertigem Zustand auf den Markt kam; kurz darauf trennte er sich vom Stammentwickler Piranha Bytes und kündigte an, die Serie vorerst allein weiterzuführen. Beides hat die große **Gothic**-Fangemeinde nachhaltig erschüttert. Dass das Schicksal

einer der wichtigsten deutschen Spielemarken nun in den Händen des eher unauffälligen Studios Spellbound liegt, beobachten die Anhänger mit Skepsis. Seit dem Überraschungshit **Desperados** von 2001 ist Spellbound nichts anderes eingefallen, als dem einstigen Erfolg mit glücklosen Kopien nachzulaufen. Nun also **Gothic 4** – können die das? Sie können, sagt Jowood. »Die Serie ist dort am besten aufgehoben«, trommelt der Producer Michael Kairat (siehe Interview, S. 63). Zweifel will man von Anfang an zerstreuen. Schon im Herbst letzten Jahres hatten die Österreicher ein ausgewähltes Grüppchen Journalisten zu sich nach Wien geladen, darunter auch GameStar. Offiziell ging's um das Debut des **Gothic**-Handyspiels, hinter verschlossenen Türen lief dann der Prototyp des Spellbound-Projekts. Da war die Entwicklung erst seit ein paar Monaten im Gange. Nun folgt Schritt 2 der Charme-Offensive: der Weg an die Öffentlichkeit. Die sollte freilich noch nicht

allzu viel erwarten. Von **Gothic 4** existiert offiziell nach wie vor nur der Technologie-Prototyp, und mit Inhaltsdetails geizt Jowood aus Marketing-Kalkül. Immerhin: Die ersten Informationen zeichnen ein grobes Bild davon, wohin die Reise der Rollenspiel-Reihe geht.

### So soll's werden

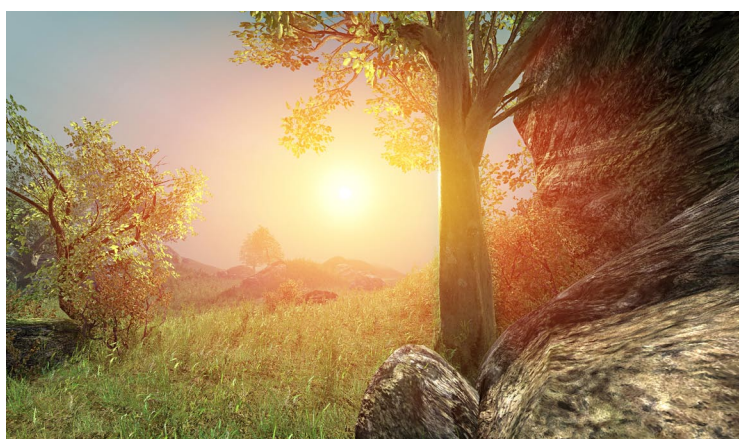
Erste Erkenntnis: Der Untertitel hat sich geändert. Hieß **Gothic 4** bei seiner Ankündigung noch »Genesis«, steht dort stattdessen nun »Arcania«. Beide Begriffe tragen Bedeutung. Das biblische »Genesis« (Schöpfung, Entstehen), so spekulierten die Fans ursprünglich, stünde für den Neuanfang der Serie unter Spellbound, eventuell sogar für eine Handlung zeitlich vor den vorangegangenen Serien-Episoden. Dem ist nicht so. Tatsächlich wies der Begriff auf den Schauplatz des vierten **Gothic**-Teils hin: die Südlichen Inseln. Die gelten als die kulturelle Wiege der Welt Myrtana, hier ist einst das Leben im Land entstanden. Zeitlich spielt

**Gothic 4** nicht vor, sondern zehn Jahre nach den Ereignissen aus Teil 3. Die Südlichen Inseln sollen zum Teil aus den Vorgängern bekannte Gebiete enthalten, verschiedene Klimazonen umfassen und »riesige« Ausmaße haben – wenngleich die Ausdehnung wohlweislich unter dem ausufernden Maß von **Gothic 3** bleiben dürfte.

Nach »Genesis« gibt nun die Unterzeile »Arcania« einen neuen Fingerzeig. Nämlich auf den Schwerpunkt, um den sich sowohl die Handlung als auch die Spielmechanik drehen: die Magie. Deren Stellenwert steigt. Und ihre Macht wächst, vor allem bei der Einflussnahme auf die Natur. So bekommen **Gothic**-Spieler nun Gewalt über das Wetter und die Zeit. Das hat faszinierende Implikationen, denn solcherlei Hexenkunst lässt sich taktisch einsetzen. Wer zum Beispiel Nebelbänke heraufbeschwört, reduziert die Sichtweite von Feinden drastisch, huscht an potenziell gefährlichen Situationen vorbei oder greift aus dem Hinterhalt an. Ein







magischer Wolkenbruch scheucht Wachen in trockene Unterstände, blockierte Stellen werden plötzlich passierbar. Mit dem Zauberbuch sollen Sie sogar die Zeit vor-drehen dürfen, sodass die Nacht über die Südlichen Inseln hereinbricht und sich Stadtbewohner folglich schlafen legen – ein Paradies für Diebe. Und ein Bekenntnis zu spielerischer Handlungsfreiheit: »Jede Situation lässt sich auf verschiedene Weise lösen«, verspricht Michael Kairat.

### So ist's gerade

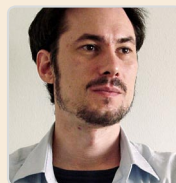
All das sind freilich Ankündigungen, zu sehen gibt es davon noch nichts. Die Technik-Demo, die uns Jowood beim Besuch in München vorführte, zeigt einen Testlevel, der in dieser Form nicht im fertigen Spiel existieren wird; außer Grafikeffekten enthält das Modul keinen Inhalt. Es ging ausschließlich um die Optik – und die macht einen vielversprechenden Eindruck. Die Screenshots auf diesen Seiten entsprechen der Qualität des Prototyps und geben die Licht- und Naturstimmung treffend wieder. Insbesondere das »Echter Wald«-Gefühl, eines der heimlichen Markenzeichen der Serie, stellte sich sofort wie-

der ein. Realistisch modellierte Bäume wiegen sich sanft im Wind, sommerliche Schatten wandern über den Boden, und wenn man an die Stämme herantritt, bleibt die zerfurchte Rinde auch aus nächster Nähe scharf und plastisch – ausgeklügelte Normal-Map-Effekte sorgen für den hohen Detailgrad. Etwas überrascht – und zwar positiv – waren wir von den satten Farben, insbesondere des Himmels: Der leuchtete im Prototypen je nach Tageszeit in strahlendem Azurblau, schummrigem Violett oder tiefem Orangerot. Dass so augenfällige Naturschönheit schlecht zum bislang schmutzig-düsteren Serienstil passt und bei der Fangemeinde sofort unter Kitsch-Verdacht fallen dürfte, ist auch den Entwicklern bewusst. »Die Farbigkeit kann sich noch ändern«, schränkt Michael Kairat ein. Wir fänden's schade. Denn der raue Charme einer eher dreckigen Spielwelt käme umso besser zum Tragen, wenn er mit Passagen optischer Pracht in Kontrast stünde.

### So wird's sein

Wie ist der aktuelle Stand der Entwicklung? Das technische Grundgerüst steht, sagt Michael Kairat,

## Interview



**Michael Kairat** (36) ist Executive Producer bei Jowood und Producer für Gothic 4.

### GameStar ❖ Michael, was ist deine Aufgabe bei Gothic 4?

❖ **Michael Kairat** Dafür zu sorgen, dass Gothic 4 ein Spitzenspiel wird, dessen Qualität international überzeugt und das unseren Ansprüchen im Zeitrahmen und Budget gerecht wird.

### ❖ Wie kam die Zusammenarbeit mit Spellbound zustande?

❖ Wir haben nach der Trennung von Piranha Bytes eine Ausschreibung gestartet, auf die sehr viele Einsendungen eingingen, auch von internationalen Teams. Es war spannend zu sehen, wer sich alles für das Projekt interessiert. Wir haben uns für Spellbound entschieden, weil wir das Gefühl hatten, dass die Serie dort am besten aufgehoben ist. Außerdem war es uns wichtig, dass Gothic 4 von einem deutschen Team produziert wird.

### ❖ Spellbound hat keine Rollenspiel-Erfahrung.

❖ Spellbound hat noch kein eigenständiges Rollenspiel veröffentlicht. Aber es gab in den 90er-Jahren bereits eine Kooperation mit Attic für Schatten über Riva. Und seit 2006 hat Spellbound beinahe ein Jahr an einem unveröffentlichten Rollenspiel-Projekt gearbeitet. Mehrere Leute aus dem Team haben zuvor an anderen Rollenspielen mitgewirkt. Die Erfahrung ist also da.

### ❖ Wie würdest du den Stil der Gothic-Spiele beschreiben?

❖ Dreckig, düster, herb. Traurig – mit einem Funken Hoffnung. Eines der Hauptmerkmale ist der namenlose Held. Die Welt ist einzigartig, sie bietet große Bewegungsfreiheit. Der Umgang mit Frauen ist archaisch.

### ❖ Wenn's überhaupt welche gibt. Werdet ihr das ändern?

❖ Sorry, diesbezüglich müssen wir alle Fans noch auf die Folter spannen.

### ❖ Ist es schwierig, sich in die Welt von Gothic einzudenken?

❖ Nein. Alle Kollegen, die bei Spellbound mit dem Spieldesign zu tun haben, kennen alle drei Gothic-Spiele aus dem Effeff. Außerdem gibt es umfangreiche Datenbanken, die bei Detailfragen eine Hilfe sein können. Die größte Herausforderung besteht darin, konsistent mit dem Universum umzugehen. Diesem Anspruch stellt sich das Team mit Enthusiasmus.

### ❖ Gothic 3 war ein unausgeglichenes und fehlerhaftes Spiel. Trotzdem hat es sich in Deutschland mehrere hunderttausend Mal verkauft. Warum?

❖ Daran sieht man, wie sehr die Leute die Gothic-Welt lieben. Und es zeigt, dass Gothic 3 trotz allem ein gutes Produkt ist und ein hohes Niveau hatte.

### ❖ Dann könnt ihr euch ja entspannt zurücklehnen.

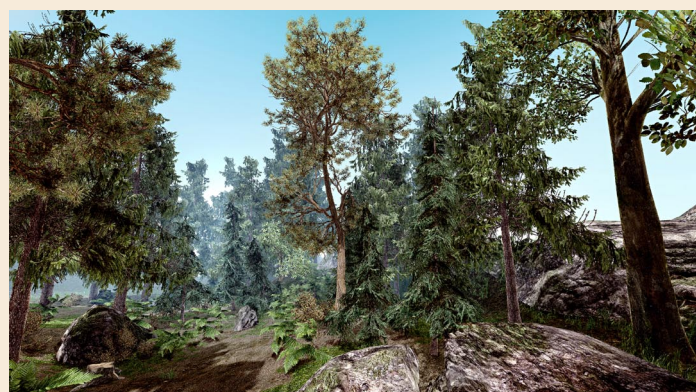
So sehen wir das nicht. Wir wollen den Fans gerecht werden. Die Gothic-Spiele waren immer deutsche Vorzeigeprodukte, und das wird auch Gothic 4.

### ❖ Warum sollen wir euch glauben, dass ihr es diesmal besser macht?

❖ Dafür gibt es niemals eine Garantie, weil keiner vorhersagen kann, was in Zukunft passiert. Aber ihr kennt den aktuellen Zustand: Nach wenigen Monaten haben wir euch bereits eine stabile Version gezeigt. Außerdem haben wir nach Gothic 3 interne Mechanismen umgestellt, um die Fehler der Vergangenheit in Zukunft zu vermeiden. Gothic 4 muss ein fehlerfreies Spiel werden, mit der Atmosphäre, der Zugänglichkeit und der großartigen Musik, die man aus der Gothic-Serie gewohnt ist. Das erwarten die Spieler.

### ❖ Falls auch Gothic 4 unausgelesen auf den Markt kommt – was dann?

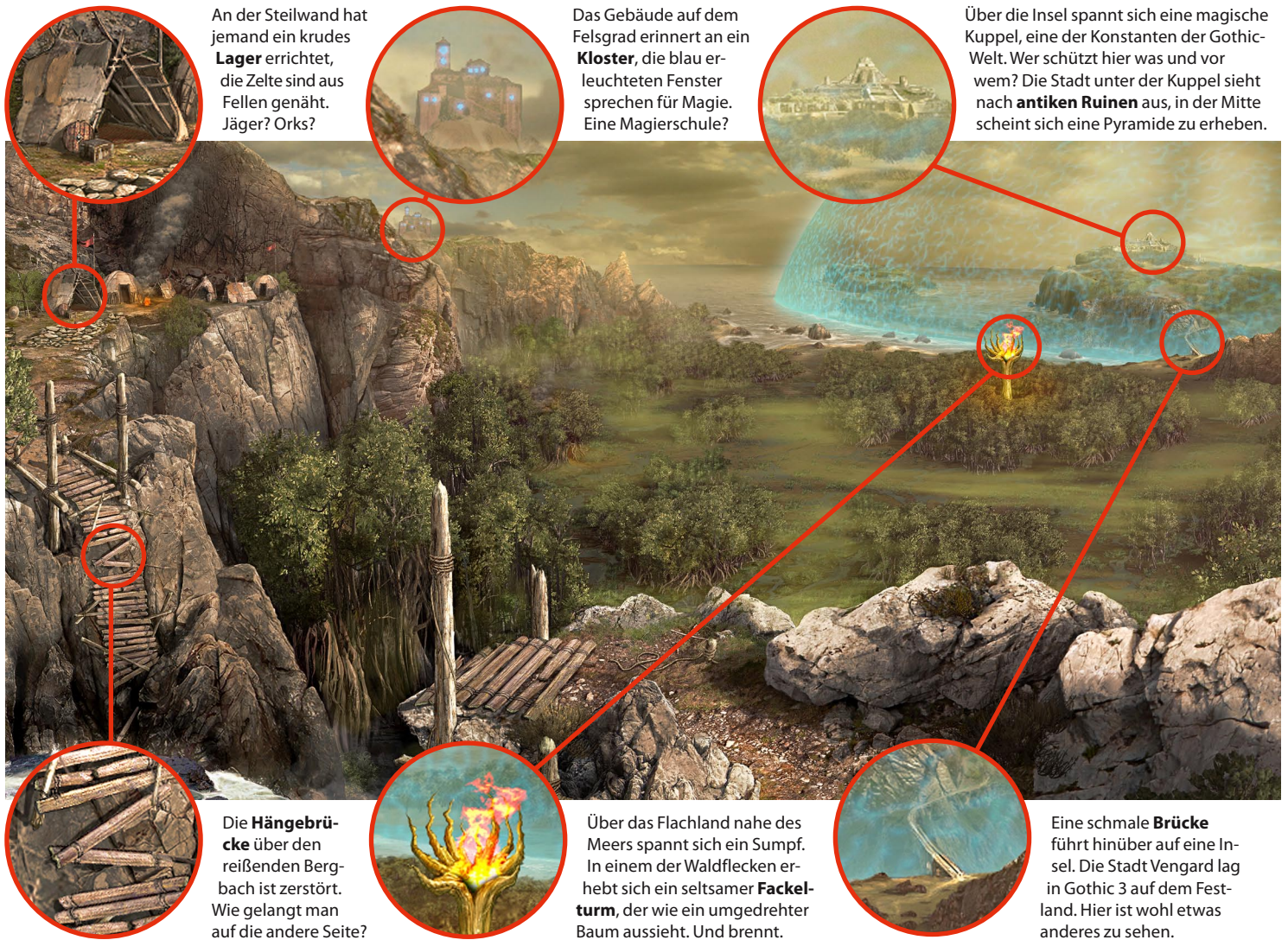
❖ Dann wäre das ein Riesenschaden für die Marke Gothic. Aber das wird nicht passieren.





## Spekulierum, Spekularum

Zum Material, das Jowood bisher zu Gothic 4 veröffentlicht hat, gehört auch diese **Konzeptzeichnung** eines Landstrichs aus dem Spiel. Sie erinnert an den Ausblick, den man in Gothic 3 von der Bergstraße vor dem Dorf Faring hinunter auf die Hauptstadt Vengard hatte. Aber ist das hier wirklich das gleiche Land ...?



auch wenn Jowood in seltsam anmutender Geheimniskrämerei noch nicht verraten will, welche Engine zum Einsatz kommt – die Vision-Engine, wie vermutet, oder doch eine andere Technologie? Auch das Kampfsystem sei bereits eingebaut, erzählt Kairat; Andeutungen zufolge soll es sich von der bisherigen Serienmechanik abheben. Der (nach wie vor namenlose) Hauptcharakter ist im Bau, durch den Prototypen stapfte noch die Figur aus **Gothic 3**. Von den Reittieren, deren Existenz bereits durchgesickerte, war in München dagegen keine Rede mehr – was nichts heißen muss. Weil laut Planung vom Rücken der Tiere aus auch gekämpft werden soll, gilt die Umsetzung aller-

dings als schwierig. Nach außen hin nimmt sich Jowood zwar genügend Zeit, das offizielle Veröffentlichungs-Motto lautet »Wenn's fertig ist.« Tatsächlich steht der Termin längst auf den Tag genau fest: bis 25. Februar 2010 muss **Gothic 4** im Laden stehen. So steht es im Vertragswerk, das Jowood im Oktober 2007 mit der Unternehmensgruppe BTV abgeschlossen hat. Deren Fonds »BVT Games Fund III Dynamic« finanziert die Entwicklung mit 3,49 Millionen Euro. Im Gegenzug hat sich Jowood laut Vertrag »zum Abschluss der Entwicklungs- und Programmierarbeiten [...] für die PC-Version bis spätestens zum 2.1.2010 verpflichtet.« Bei Überschreitung bleiben 14 Tage Zeit für

Nachbesserung, danach müsste Jowood das Projekt an BVT überschreiben. Die Österreicher haben also guten Grund, den – großzügig gesetzten – Termin einzuhalten.

ten. Das hatten sie freilich auch beim hastig auf den Markt geworfenen **Gothic 3**. Ob die Firma aus der Vergangenheit gelernt hat, wird sich erweisen. **CS**

### Gothic 4: Arcania

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **25. Februar 2010**  
► Hersteller **Spellbound / Jowood** ► Status **zu 20% fertig**

**Christian Schmidt:** Es ist anerkennenswert, dass Jowood mit Gothic 4 offen auf Kritiker und Fans zugeht. Weniger schön dagegen, dass sich die Offenheit in argen Grenzen hält: Verbissen verteidigt Jowood jedes Fitzelchen Information. Entsprechend wenig kann ich über das Potenzial von Gothic 4 sagen. Die Appetithäppchen auf diesen Seiten zeigen immerhin: Das Kind lebt. Und hat ein hübsches Antlitz. Alles weitere: abwarten.



christian@gamestar.de



# Aliens Colonial Marines

Das nächste Alien-Computerspiel kommt nicht etwa von den Aliens vs. Predator 2-Machern, sondern von den Jungs von Brothers in Arms.

gamestar.de

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5056  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5057

Menschen sind schon ein komisches Völkchen. Da kolonisieren die in ferner Zukunft fremde Planeten mit riesigen Raumschiffen, aber einen Bewegungsmelder, den man sich an sein Sturmgewehr kleben kann, anstatt ihn unpraktisch in der linken Hand halten zu müssen, das bekommen sie nicht hin. Gott sei Dank, denn der »Motion Tracker« hat mit seinem Dauergepiepe nicht nur die ersten beiden Teile der **Alien**-Filmreihe unheimlich spannend gemacht, sondern auch das Spiel **Aliens vs. Predator** und seinen Nachfolger. Sie kennen weder **Alien**, noch die Spiele,

noch den Motion Tracker? Dann lassen Sie uns kurz erklären. Die namensgebenden Aliens sind katzenähnliche, dunkelgrau-glänzende, schaurig-schöne Monster, die mit scharfen Krallen, einem Peitschschwanz und einem doppelten Satz spitzer Zähne bewaffnet sind. Zu allem Überflus ätzt ihr Blut zentimeterdicken Stahl durch. Die beste Vorsichtsmaßnahme gegen die Biester ist daher: Abstand halten. Hier kommt der Motion Tracker ins Spiel. Der zeigt auf einem kleinen Display Lebewesen an, die sich in der Umgebung bewegen. Je näher das Objekt, desto höher der Piepton,

desto höher der Stress. Und Stress ist genau das, was der Ego-Shooter **Aliens: Colonial Marines** bei Ihnen erzeugen will.

## Dienstflucht

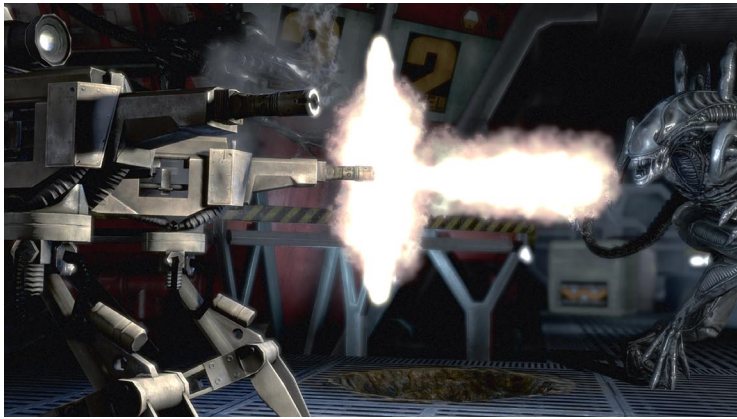
**Colonial Marines** orientiert sich am wohl actiongeladesten Teil der Filmreihe: dem zweiten. Denn während im ersten Kinofilm **Alien** nur ein einzelnes Monster für Chaos sorgt, hat Regisseur James Cameron **Aliens: Die Rückkehr** als brachiales Spektakel inszeniert, in dem es Sigourney Weaver alias Lieutenant Ellen Ripley mit einer ganzen Alien-Großfamilie zu tun bekommt. Chronolo-

gisch gesehen läuft **Colonial Marines** dabei parallel zu **Alien 3**. Kompliziert? Nur auf den ersten Blick. **Aliens: Die Rückkehr** endet mit einem Gefecht zwischen Ripley und einer Alien-Königin an Bord des Militärtraumschiffs Sulaco. Die heldenhafte Kämpferin schafft es, die Monstermutter ins All zu bugsieren (legendär: der dazu verwendete Laderoboter). Anschließend legen sich Ripley und die drei Überlebenden des Massakers in die Kälteschlafkammer, um den langweiligen Heimflug zur Erde zu verpennen – Ende gut, alles gut. Am Anfang von Teil 3 stellt sich jedoch heraus, dass die Alien-Mutter vor ihrem Abgang noch mindestens ein Ei auf der Sulaco gelegt hat. Aus dem ist ein Facehugger (wörtlich: »Gesichtsumarmker«) geschlüpft: eine achtbeinige Alienlarve, die Menschen anspringt, sich über deren Gesicht stülpt und anschließend durch die Speiseröhre ein Alien-Junges in die Brust seines Opfers verpflanzt. Der Nachwuchs bricht einige Tage später durch die Rippen seines Wirtes ins Freie – unangenehm! Als ein Brand an Bord der Sulaco ausbricht, entschließt sich der Schiffscomputer, Ripley und ihre schlafenden Freunde samt dem unbemerkten Facehugger kurzerhand per Rettungskapsel ins All zu feuern – geradewegs hinein in die Handlung von **Alien 3**. Das Militärtraumschiff gleitet indes herrenlos weiter – direkt auf **Colonial Marines** zu.



Der Motion Tracker meldet Bewegung hinter der Tür, die unser Kamerad gerade aufschweift. Die zwei Marines links machen sich schon kampfbereit.





Automatische **Verteidigungskanonen** halten die heranstürmenden Aliens auf Abstand.



Die Entwickler haben die Inneneinrichtung der **Sulaco** sehr gut an die des Films angepasst.



## Stubendurchgang

In **Colonial Marines** soll ein Trupp von Weltraumsoldaten unter Ihrer Führung herausfinden, was an Bord des verwaisten Schiffes passiert ist. Wer **Aliens: Die Rückkehr** gesehen oder den vorigen Absatz dieses Artikels gelesen hat, der weiß das eigentlich schon. Doch Gearbox hat die Drehbuch-Autoren David Weddle und Bradley Thompson angeheuert: Weddle hat bereits Episoden für **Star Trek: Deep Space Nine** geschrieben, gemeinsam mit Thompson hat er sich Geschichten für **Battlestar Galactica** ausgedacht. Beide sollen nun eine stimmige Hintergrundstory für **Colonial Marines** konstruieren. Wir spekulieren: Irgendwo an Bord der Sulaco muss eine weitere Alien-Königin verborgen sein, denn sonst würde der Monsterstrom irgendwann versiegen. Und außer-

dem braucht jeder Shooter ein dramatisches Finale samt Endgegner. Doch bis es soweit ist, schleichen wir durch die finsternen Gänge des menschenleeren Kriegsschiffes – und das ist echt gruselig. Toll: Alles hier sieht so aus wie im Film. Im Hangar der Sulaco parken die Landungsboote, die in **Aliens: Die Rückkehr** Ripley und ihre Marines auf dem Planeten LV-426 brachten. Neben den Kampfraumern steht einer der Laderoboter, mit dem Ripley die Alien-Königin von Bord hievte. Damit auch die Bereiche, die Sie nicht aus dem Film kennen, zum übrigen Dekor der Sulaco passen, überlässt Gearbox die Inneneinrichtung dem Künstler Sid Mead. Der hat nicht nur das Bühnenbild von **Aliens: Die Rückkehr** entworfen, sondern war auch für das Design im Kultfilm **Blade Runner** verantwortlich.

## Spindkontrolle

Ob Mead sich auch den klobigen Motion Tracker ausgedacht hat, wissen wir nicht. Bei der Präsentation von **Colonial Marines** hält unser Alter Ego jedenfalls einen in der linken Hand und schleicht zusammen mit seinen Kameraden durch eine Alien-typisch schmucklose Umkleidekabine an Bord der Sulaco. Vor uns bewegt sich etwas, der stetig höher werdende Piepton des Geräts macht uns nervös. Was auch immer da herumstreunt: In der nächsten Schrankreihe muss es sein. Wir hechten um die Ecke, reißen die Pistole in unserer Rechten hoch; doch: nichts zu sehen. Der Motion Tracker deutet anscheinend auf einen der Spinde hin. Als unser Marine zögerlich den Tastencode für den Schrank eingibt und seine Kameraden bereits ihre Sturmgewehre auf die Türe rich-

ten, fällt uns als Alien-Fan ein: Der Bewegungsmelder gibt nur die Richtung des Objekts an, nicht seine Höhenlage. Wir sollten vielleicht... da bricht auch schon ein Alien aus dem Ventilations-schacht über uns, packt uns an der Uniformjacke und zerrt uns in die Deckenverkleidung! Doch noch sind wir nicht verloren. In einem Minispiel kämpfen wir um unser Leben: Während uns das Monster durch das Dunkle schleift, markieren Leuchtflächen am Bildrand, welche Richtungs-tasten wir drücken sollen. Ein ungezielter Schuss im richtigen Augenblick verschreckt das Vieh, und es lässt von uns ab. Nun liegt rechts von uns ein Lüftungsrost. Wir hämmern mehrfach auf die richtige Taste und schlagen so das Gitter ein. Unter uns irren die Marines umher, wollen uns helfen, rufen uns zu. Doch da taucht





Im Film hat Ripley mit einem solchen **Truppentransporter** umzingelte Marines gerettet.



Ein **Außenlevel**? Vielleicht kehren Sie ja in Colonial Marines auf den Planeten LV-426 zurück.

schon wieder das Alien auf und zerrt uns weiter. Wiederum drücken wir schnell die richtigen Knöpfe, und schließlich erledigen wir das Biest mit einer gezielten Gewehrssalve. Puh, jetzt aber nichts wie raus aus dem Schacht, bevor die Verwandten des Monsters zur Beerdigung kommen.

### Kameradschaftsabend

Auch wenn sie sich in der letzten Szene nicht gerade mit Ruhm bekleckert haben, sind die Kameraden in **Colonial Marines** normalerweise recht hilfreich. Wie in **Republic Commando** erteilen Sie Ihren Begleitern kontextsensitiv direkt in der Spielgrafik Befehle. Wollen Sie etwa ein Stahltor verschließen, um Aliens auszusperrern, klicken Sie das Schott an und Ihr Kollege packt das Schweißgerät aus – vorausgesetzt, das Spiel sieht vor, dass Sie diesen Durchgang verammeln können. Normalerweise haben Sie stets drei Marines im Schlepptau – **Brothers in Arms**, Gearbox' Weltkriegsshotter-Reihe, lässt grüßen. Im Laufe des Spiels soll **Colonial Marines** nicht nur kleine Scharmützel Mann gegen Monster bieten, sondern auch große Gefechte präsentieren. Dann müssen Sie und die Soldaten eine Stellung halten und taktisch klug Geschütztürme aufstellen, während ringsum Dutzende Aliens auf Sie einstürmen. In Sachen Waffen



Hat es sich ein **Facehugger** erstmal in Ihrem Gesicht gemütlich gemacht, sind Sie verloren. Hier bekommen Sie es gleich mit mehreren zu tun.

wird **Colonial Marines** alles bieten, was Sie aus dem Film kennen: Schrotflinten, schwere MGs mit Brusthalterung, Flammenwerfer und natürlich die markanten Sturmgewehre mit dem digitalen Munitionszähler und dem typischen Klang. Der Militärberater von Gearbox, Colonel a.D. John Antal, will sich außerdem ein paar neue Knarren einfallen lassen.

### Dienstzeitende

**Colonial Marines** fängt die Stimmung von **Aliens: Die Rückkehr** sehr schön ein: Die niedrigen Decken, das minimalistische Design

oder die Soundeffekte erinnern stark an den Film. In der Pre-Alpha-Version, die uns Gearbox bislang gezeigt hat, sind die Animationen der Marines und der Aliens allerdings noch sehr staksig – die sahen bei **Aliens vs. Predator 2** besser aus. Doch wenn Gearbox erstmal **Brothers in Arms: Hell's Highway** abgeschlossen hat, können sich die Programmierer ganz auf **Colonial Marines** konzentrieren und mit Detailarbeiten anfangen. Denn auf ein paar Fragen brauchen die ungeduldrigen **Alien**-Fans der Redaktion schnellstmöglich Antworten: Wenn jeder Face-

hugger einen Wirt braucht, wo kommen dann die ganzen Aliens an Bord der menschenleeren Sulaco her? Wenn die Marines bei Ripleys Abflug bereits an Bord waren: Warum sind die nicht auch vom Schiffscomputer rausgeworfen worden? Wenn sie erst nachher hinzugekommen sind: Warum hauen sie nicht einfach wieder ab und sprengen den Kahn in die Luft? Und wenn Ripley im Film bereits auf die Idee gekommen ist, Sturmgewehr und Flammenwerfer aneinander zu kleben: Warum macht das keiner mit Sturmgewehr und Motion Tracker?! **FAB**



Facehugger schlüpfen aus **Eiern** und suchen sich sofort geeignete Wirte für die Alien-Jungen.

### Aliens: Colonial Marines

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2009**  
► Hersteller **Gearbox / Sega** ► Status **zu 30% fertig**

**Fabian Siegmund:** Für mich ist Aliens: Die Rückkehr ganz klar der beste Alien-Film, weil es da richtig rappelt im Karton. Entsprechend hoffe ich auch schon lange auf ein Aliens vs. Predator 3, aber wenn Gearbox mit Colonial Marines schneller ist, soll mir das auch recht sein. Auf den Bildern sieht das Spiel schon super aus, das erste Vorschau-Video zeigte allerdings (noch) schwache Animationen. Aber das war eine frühe Version – mit zwölf sah ich auch noch blöd aus.



fabian@gamestar.de





# H.A.W.X.

Miet-Soldaten im Einsatz der Armee gibt's schon. Im Jahre 2012 kommen sogar Miet-Kampfpiloten dazu.

gamestar.de

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5061

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5061

Es gibt viele undankbare Jobs hinter den Kulissen von Computerspielen. Denken Sie mal an die Feldaufklärer in **Battlefield 2**, die den ganzen Tag in einem muffigen Wohnwagen hocken und darauf warten, dass mal ein Commander eine UAV-Drohne anfordert. Oder die Jetpiloten der **Ghost Recon Advanced Warfighter**-Reihe, die ständig über dem Einsatzgebiet kreisen müssen, bis Captain Mitchell endlich die Ziele für den Luftschlag markiert hat. Bekommen diese tapferen Unterstützer Dank oder Anerkennung für ihren Einsatz? Nein. Aber zumindest bekommen sie jetzt das, was ihnen zusteht: ein eigenes Computerspiel.

## 99 Düsenflieger

In der Action-Flugsimulation **Tom Clancy's H.A.W.X.** von Ubisoft dreht sich alles um einen Jetpiloten, der im Jahre 2012 Einsätze für die Eliteeinheit Ghosts fliegt. In der ersten Mission erleben Sie entsprechend eine Mission aus **Advanced Warfighter 2** aus der Vogelperspektive – Sie bomben Panzer weg, die Captain Mitchells Mannen bedrohen. Im Anschluss quittiert der Held des Spiels jedoch den Dienst, um als Söldner für eine (besser zahlende) private Militärfirma zu arbeiten. Eine ähn-

liche Story verwendete auch das 1993 hochgelobte **Strike Commander**, und wie seinerzeit **Strike Commander** sieht auch **H.A.W.X.** umwerfend gut aus. Die rumänischen Ubisoft-Entwickler benutzen hochaufgelöste Satellitenbilder als Grundlage für die riesigen Levels, die Flugzeugmodelle lassen sich auf den ersten Blick nicht von Fotos echter Jets unterscheiden. Doch bei aller Detailtreue soll **H.A.W.X.** ein leichtgängiger Action-Spaß werden. Deshalb haben sich die Macher eine spezielle Steuerung ausgedacht, das »Enhanced Reality System« (ERS). Diese Ziel- und Lenkhilfe zeigt Feinde, Raketen und Wegpunkte an und unterstützt den Piloten beim Fliegen. Jagt zum Beispiel eine Rakete hinter Ihrem Jet her, projiziert das ERS einen Ausweichkurs auf den Bildschirm, dem Sie nur noch folgen müssen. Mit eingeschaltetem Bordcomputer spielt sich **H.A.W.X.** daher in etwa wie **Blazing Angels**, auf Wunsch in Cockpit- oder Verfolgerperspektive.

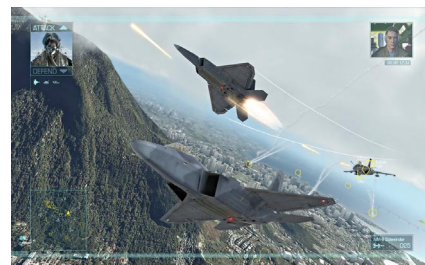
## Jeder war ein großer Krieger

Das ERS nutzt allerdings nicht das volle Potenzial der über 60 lizenzierten Kampffjets des Spiels. Um die Mühlen richtig auszurei-



Die Flugzeugmodelle und Untergründe wirken extrem echt. Was Sie hier sehen, ist tatsächlich Spielgrafik.

zen und gegnerische Flieger-Asse vom Himmel zu holen, müssen Sie den Bordcomputer also gelegentlich ausschalten. Dann schaltet **H.A.W.X.** in eine dynamische Außenkamera und erlaubt die waghalsigsten Manöver. Sollten Sie die feindlichen Piloten dennoch nicht klein kriegen, dürfen bis zu drei Freunde im Koop-Modus zu Ihrer Hilfe eilen. Oder Sie liefern sich heiße Dogfights mit bis zu 15 Kontrahenten. Am Ende eines langen Tages muss natürlich jemand die Kiste wieder betanken, die Munition nachfüllen



Ohne ERS schaltet das Spiel in eine Außenkamera.

und kleinere Schäden ausbessern, aber dafür sind andere zuständig. Es gibt nunmal viele undankbare Jobs hinter den Kulissen von Computerspielen. **FAB**



**Dogfight:** Unsere Dassault Rafale M feuert eine Rakete auf eine feindliche Su-37.

## H.A.W.X.

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Simulation** ► Termin **1. Quartal 2009**  
► Hersteller **Ubisoft Bukarest / Ubisoft** ► Status **zu 30% fertig**

**Fabian Siegmund:** Wie die dynamische Außenkamera genau funktioniert, konnten uns die Entwickler nicht so recht erklären. Aber egal, sie erzeugt jedenfalls tolle Bilder. Auch wenn **H.A.W.X.** realistisch aussieht, ist es doch ein Actionspiel – Simulations-Fans müssen weiterhin auf einen Falcon-Nachfolger warten. Ich konnte **Strike Commander** nie spielen (mein PC war zu schwach), aber **H.A.W.X.** lasse ich mir nicht entgehen.



fabian@gamestar.de





San Francisco wurde detailliert nachgebaut – wir rasen auf den Clock Tower und die Oakland Bridge zu.

Unser Gegner hat sich gerade einen Fahrfehler geleistet. Der plötzliche Wechsel der Fahrbahnoberfläche in dieser Kurve ist aber auch wirklich gemein.

Am Streckenrand bejubeln uns animierte 3D-Zuschauer, die sogar aufs Renngeschehen reagieren und etwa bei Unfällen erschrocken zurückweichen.

Der Dirt-Nachfolger dreht die Zeit zurück und läutet dennoch die Rennspiel-Zukunft ein. Wir sagen Ihnen, warum sich sowohl Need-for-Speed- als auch GTR-Fans drauf freuen dürfen.

# Race Driver Grid

**DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5045  
- Infos zum Spiel:  
► Quicklink: 5046

Was für ein Sturzflug! Im Affenzahn sausen wir durch die Wolkendecke, vorbei an den Wolkenskratzern von San Francisco, mitten hinein in das Cockpit einer Dodge Viper. »Tolles Intro«, denken wir ... bis die Ampel plötzlich auf Grün schaltet und die ersten Autos an uns vorbeiziehen. Von wegen Intro – wir sind bereits mitten in unserer ersten Blechschlacht! Noch nie hat eine Rennsimulation so

spektakulär begonnen, selten zuvor waren die grafischen Unterschiede zwischen Intro und Spiel derart gering. Die ersten Minuten mit **Race Driver Grid** lassen auf etwas Großartiges hoffen. Aber wie schlägt sich das Codemasters-Rennspiel in den Stunden danach? Wir haben Dutzende Proberunden mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version gedreht, um genau das herauszufinden.

## Blick in die Stadt

Unsere erste Runde mit der Dodge Viper fordert bereits unsere volle Konzentration. Das liegt weniger an der Viper selbst, denn das eigentlich so biestige PS-Monster steuert sich zwar präzise, aber verblüffend handzahn. Wesentlich aggressiver präsentieren sich unsere Gegner: Sie drängeln auch untereinander, nutzen jede noch so kleine Lücke für einen Überholversuch, produzieren unter Druck hin und wieder einen Dreher. Wir müssen verflucht schnell reagieren, denn der Innenstandkurs von San Francisco strotzt nur so vor Schikanen und lässt entsprechend wenig Raum zum Ausweichen. Die Start-Ziel-Gerade verführt zum Rasen, mündet jedoch kurz vor der Oakland Bridge in eine gemeine S-Kurve. Und wer die Hügelkuppen in Chinatown mit Vollgas überspringt, fliegt schnell in die nächste Bande. Renndramatik pur, vor allem aus der animierten Cockpit-Perspektive: Eine Hand ackert am Lenkrad, die an-

dere am Schaltknüppel, unser 3D-Fuß tritt das Gaspedal in Richtung Bodenblech. Die quietschenden Reifen unserer Gegner produzieren jede Menge Qualm, der uns die Sicht vernebelt, fliegende Gummipartikel verschmutzen unsere Windschutzscheibe.

## Blick in den Spiegel

Trotz der Nonstop-Rennaction behalten wir immer die Übersicht: Dank der geschickt gewählten Cockpit-Perspektive können wir einen verblüffend großen Teil der Strecke einsehen. Und die Konkurrenz behalten wir mit voll funktionstüchtigen Rück- und Seitenspiegeln im Blick – allerdings nur bei 16:9-Auflösungen. Wer keinen Breitbild-Monitor besitzt, muss also auf die Konkurrenzbeobachtung verzichten. Dafür läuft **Race Driver Grid** grundsätzlich ohne schwarze Balken im Vollbild und schon jetzt flüssiger als sein rund ein Jahr alter Rennstallkollege **Colin McRae Dirt** – in Zeiten schlampiger Konsolenumsetzungen eine erfreuliche Ausnahmeerscheinung.

## Blick in die Regeln

Das erste Rennen, der erste Sieg: Wir sind schweißgebadet und freuen uns über die Auszeit im schicken 3D-Menü im Stil einer Boxengassen-Werkstatt. Noch mehr freuen wir uns, als uns die Managerin persönlich begrüßt. Denn beim Anlegen eines neuen Spielerprofils können wir einen



Spannende **Drift**-Regel: Je enger wir um die Flagge kurven, desto mehr Punkte kassieren wir.





Rufnamen für die Sprachausgabe von Manager und Boxenfunk festlegen. Die angekündigten Management-Einlagen bleiben in unserer beschnittenen Preview-Version allerdings noch außen vor, wir können nur Solorennen aneinanderreihen. Trotzdem haben wir schon jede Menge Entscheidungsfreiheit: Pro Rennwochenende wählen wir zwischen drei unterschiedlichen Meisterschaften – je eine in Europa, den USA oder Japan, den drei Regionen von **Race Driver Grid**. In unserem Fall sind das ein Tourenwagenrennen auf dem Grand-Prix-Kurs im spanischen Jarama, ein Drift-Wettbewerb in den Hafenanlagen von Yokohama sowie eine Spritztour im Edelflitzer Pagani Zonda durch die Innenstadt von Washington. Wir entscheiden uns für das Tourenwagenrennen und damit auch unser Auto, einen BMW 320i. Jetzt finden wir auch heraus, warum unsere Dodge Viper im ersten Rennen so gutmütig war: Standardmäßig fahren die Autos in **Race Driver Grid** nämlich mit diversen Fahrhilfen wie ABS und Traktionskontrolle. Die können wir aber vor jedem Rennen nach Belieben ab- und zuschalten. Ebenso wählen wir einen von fünf Schwierigkeitsgraden oder legen die Cockpit-Kamera als einzige Perspektive fest. Der Trick: Je höher der Realismuslevel, desto mehr sogenannte Prestigepunkte bekommen wir bei einem Erfolg. Mit



Nur in 16:9-Breitbildauflösungen zeigt das Spiel in der **Cockpit-Perspektive** auch die Außenspiegel an Ihrem Wagen.

diesen Punkten sollen wir später im Managementmodus neue Meisterschaften und Sponsoringangebote freischalten können. Eine schwierige Aufgabe fürs Balancing, denn schließlich wollen auch Einsteiger möglichst schnell in der Karriere vorankommen.

### Blick in die Vergangenheit

Der Schwierigkeitsgrad regelt nicht nur die Aggressivität unser Gegner, sondern auch die Anzahl der Zeitsprünge (von null bis sechs). Wofür die gut sind, erfahren wir zum ersten Mal, als wir unseren BMW fachgerecht im Reifenstapel zerlegen. Automatisch wird nun eine schicke Sofortwiederholung aktiviert – so weit, so normal.

Vollkommen neu im Rennspiel-Genre ist jedoch, dass wir nun einen Zeitsprung investieren können, um zu jedem Punkt der vergangenen zehn Sekunden zurück-

zukehren. Wie großartig das ist, weiß jeder, der schon einmal ein perfektes Rennen mit einem Flüchtigkeitsfehler in der allerletzten Kurve vergeigt hat.

HK

### Race Driver Grid

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **30. Mai 2008**  
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status zu 90% fertig

**Heiko Klinge:** Ich habe Stunden mit Grid verbracht, ohne ein einziges Rennen neu starten zu müssen. Klingt nach einer Kleinigkeit, ist für mich aber eine echte Genre-Revolution. Ob aber auch das Spiel ein Meilenstein wird, entscheiden die Karriere, das Balancing und der Multiplayer-Modus. All das fehlte noch in unserer Version. Ein paar Restzweifel bleiben also, alles andere ist pure Begeisterung.



heiko@gamestar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**



Im Herbst erscheint die Neuauflage der legendären Rollenspielserie. Ein aktueller Blick auf **Fallout 3** zeigt: Die Atmosphäre stimmt, aber der Spielinhalt ist nach wie vor schwer einzuschätzen.

# Fallout 3



**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5117  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5118

Den Übersetzern dürfte das einigiges Kopfzerbrechen bereiten: »You're SPECIAL!«, steht in Großbuchstaben auf dem Kinderbuch. »Du bist etwas Besonderes!«, hieße das auf deutsch. Aber damit ginge die Hälfte der Bedeutung verloren. Denn »SPECIAL« ist außerdem eine Abkürzung. Sie steht für »Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck«: die sieben Grundwerte jedes Rollenspiel-Charakters in der Welt von **Fallout**. Das Kinderbuch bekommen Kleinkinder im Atombunker »Vault 101« im zarten Alter von einem Jahr in die Hände. Beim Durchblättern entscheidet sich, wie stark, wahrnehmungsscharf, ausdauernd, charismatisch, intelligent, beweglich und glücksbegünstigt der Säugling später im Leben sein wird. Auf dem deutschen Buch müsste also stehen: »Du bist SWACIBG!« Okay, man

möchte nicht unbedingt der Mensch sein, der **Fallout 3** übersetzen muss. Aber durchaus der Spieler, der da gerade als Baby im Bunker 101 in eines der spannendsten Rollenspiel-Szenarien fällt.

## Erstes Jahr: Brabbeln

Pete Hines drückt auf den »A«-Knopf des Xbox-Controllers, und ein Greinen schallt durch den Präsentationsraum. »Das ist alles, was du in diesem Alter machen kannst: heulen«, sagt der Bethesda-Presseschef. Strahlt. Drückt. Rabäääh! Natürlich stimmt's nicht ganz: Der Säugling, der gerade aus dem Mutterleib gezogen wurde und zum ersten Mal den verschwommenen Blick auf die Welt richtet (ein kühl-steriler Operationsaal, zwei Menschen in weißen Kitteln, einer scheint ganz außer sich zu sein, er fragt jetzt etwas), dieses Baby kann zwar in der Tat nicht viel mehr tun als

schreien. Aber Sie, der Spieler, dürfen schon zu Beginn des Rollenspiels **Fallout 3** die ersten Entscheidungen treffen. »Ist es ein Mädchen oder ein Junge?«, will der eine Mann aufgeregt wissen. Pete Hines drückt den entsprechenden Knopf, der Arzt antwortet. Der Aufgeregte freut sich, beugt sich zu uns herunter, sein Gesicht verdeckt von Mundschutz und Brille: »Hallo! Ich bin dein Vater James!« Während er uns in der Welt begrüßt, bestimmen wir unseren Namen und (durch kurzen Sprung in den Gesichts-Editor) unser Aussehen. Nicht als Kleinkind, sondern als Erwachsener – »Wachstumsprojektion« heißt das in Bunker 101. Pro Geschlecht sind mehrere Typen vorgegeben, wir dürfen aber auf Wunsch genau wie in Bethesda's **Oblivion** jedes Detail von den Wangenknochen bis zur Brauenstellung selbst anpassen. Zurück im OP-Saal blin-

zeln wir unseren stolzen Vater an, als das rhythmische Piepsen, das uns im Hintergrund begleitet, außer Kontrolle gerät. Die beiden Männer brechen in Panik aus: »Was ist los?« – »Sie hat Komplikationen!« Das Bild wird weiß.

## Zehntes Jahr: Kabbeln

Als wir das nächste Mal durch die Augen unseres Charakters blicken, ist ein Jahr vergangen. Wir befinden uns im Kinderzimmer, einem tristen, grauen Bunker-raum, und uns gegenüber steht unser Vater: Wir sind nun ein Jahr alt. Der Druck auf die »A«-Taste funktioniert noch immer: »Dada!«, erschallt das Kinderstimmchen. »Na, komm zu mir!«, lockt Dada. Mit tapsigen Schritten lernen wir die Bewegung im Spiel und erfahren nebenbei, warum das Gesicht unseres Vaters bei der Geburt versteckt war: Das Spiel berechnet aus dem Aussehen, das wir für uns gewählt haben, das Antlitz unseres alten Herrn. Als wir bei ihm ankommen, erkennen wir die frappierende Familienähnlichkeit. »Deine Mutter wäre stolz auf dich, wenn sie das noch erlebt hätte«, sagt er. Wir entdecken das Kinderbuch und bestimmen unsere SPECIAL-Werte, wir hüpfen ein wenig auf dem Bett, und schließlich springen wir erneut durch die Zeit. Nächste Station des Turbo-Aufwachens: Unser zehnter Geburtstag in der Bunker-Kantine. In dieser längeren Passage trainieren wir den Umgang mit Dialogen, etwa im Kinder-Kabbeln mit Amada, der Tochter des Bunker-Aufsehers, oder im Streit mit dem gleichalt-



Mit Power-Rüstung und Minigun machen wir mit mittelstarken Gegnern wie diesem **Feral Ghoul** kurzen Prozess.





Bei einer Zufallsbegegnung lernen wir den **Hund Dogmeat** kennen und können sein neues Herrchen werden.

rigen Rowdie Butch, der uns ein Milchbrötchen abpressen will. Alle Dialoge im Spiel bestreiten Sie durch die Auswahl einer von mehreren Antwortmöglichkeiten, die teils von Ihren SPECIAL-Werten abhängen. Zum zehnten Geburtstag bekommt jeder Vault-Bewohner zudem den Pipboy: den kultigen Handgelenks-Computer, der als Universalhelfer Funktionen von der Karte über das Aufgabenbuch bis hin zu Charakterbögen vereint. Nach dem Schießtraining mit unserem ersten Luftgewehr springen wir noch zweimal in der Zeit, bestimmen als 16-jähriger in der Bunker-Abschlussprüfung unsere Talente und »Perks« genannten Stärken und Schwächen, um schließlich mit 19 endlich ins Abenteuer entlassen zu werden: Unser Vater ist verschwunden. Aus einem hermetisch abgeriegelten Bunker! Die Suche nach ihm führt hinaus in die nuklear vernichtete Ostküste der USA.

## Neuer Freund: Hund

Über den Rahmen von **Fallout 3**, das technisch, grafisch und spielmechanisch stark auf **Oblivion** basiert, haben wir bereits nach der E3-Messe im Sommer 2007 berichtet, als das Spiel erstmals öffentlich präsentiert wurde. Seitdem sind zehn Monate vergangen, und Pete Hines kam nach München, um uns den aktuellen Stand des Spiels samt einiger neuer Inhalte zu zeigen – zum Beispiel die ausführliche Charaktergenerierung in den vier Altersstufen. Zum ersten Mal warfen wir auch einen Blick auf einen unserer möglichen Gefährten, denn Sie dürfen im Spiel ein bis zwei Begleiter anheuern. Bei einer Zufallsbegegnung auf einem Schrottplatz stoßen wir auf den Hund Dogmeat, der Serienveteranen wohlvertraut ist. Er traktiert gerade Banditen mit Bissen; daneben liegt die Leiche seines Herrchens. Wenn wir den Vierbei-

ner beistehen, können wir ihn als Begleiter mitnehmen. Das hat mehrere Vorteile. Dogmeat steht uns nicht nur im Kampf bei und lenkt Feinde ab. Wir können ihn außerdem als Suchhund einsetzen. »Finde eine Waffe!«, »Such was zu Essen!«, rufen wir, und der Rüde macht sich auf den Weg. Bis zu sechs Stunden sucht er eigenständig, bevor er zurückkehrt. Dogmeat kann sterben; wer ihn in einer Festung voller Supermutanten allein losschickt, wird wenig später über ein totes Häufchen Fell stolpern. Zudem steigt der hündische Helfer nicht im Level auf; je weiter das Spiel fortschreitet, desto weniger nützlich wird er also in Kämpfen sein. Sie können ihn deshalb an sicheren Orten warten lassen oder gleich in den Bunker 101 zurückschicken.

## Alte Waffen: Schund

Eine andere Zufallsbegegnung führt uns in ein verfallenes Bürogebäude. Darin hausen Ghoule, radioaktiv verseuchte Menschen. Die gibt's in drei Varianten. Normale Ghoule kennen **Fallout**-Veteranen bereits aus den Vorgängerspielen; die sehen grauselig aus, verhalten sich aber ansonsten wie normale Menschen. Feral Ghouls dagegen haben so viel Radioaktivität abbekommen, dass ihr Hirn geschmolzen ist. Sie stürzen sich zombiehaft auf alles Le-

bende. Die fiesen **Glowing Ghouls** schließlich speichern Strahlung, um sie in Schockwellen abzufeuern oder umstehende Ghoule zu heilen. Apropos Radioaktivität: Zu Ihrem Waffenarsenal gehört auch ein Mörser namens »Fat Man«, der Mini-Atomsprenkköpfe abfeuert. Das radiert alles in der Umgebung aus, auch Sie selbst – wenn Sie zu nahe stehen. Im Bürogebäude setzen wir gegen die Ghoule lieber konventionelle Maschinenpistolen ein. Alle Schusswaffen verschleifen durch Dauergebrauch; wer kein Reparaturtalent hat, muss wechseln oder mit ständig verklemmten Läufen leben. Neben Shooter-Schießereien aus der Ego-Perspektive bietet **Fallout 3** das taktische VATS-System, in dem Sie bei pausiertem Spiel Trefferzonen an Gegnern bestimmen und dann gezielt auf Arme, Beine, Kopf oder Torso feuern. Pete Hines, wozu die Taktik-Variante, wenn's doch in Shooter-Manier viel schneller geht? »Der Echtzeit-Kampf basiert auf deinen Talenten als Spieler, du musst selbst reaktionsschnell und zielgenau sein. Der VATS-Modus basiert auf den Talentwerten deines Charakters. Du hast die Wahl, was dir lieber ist.« Wir entscheiden uns natürlich für den VATS-Modus. Schließlich sind wir nicht nur alte **Fallout**-Veteranen und passionierte Rollenspieler – wir sind auch SWACIBG.

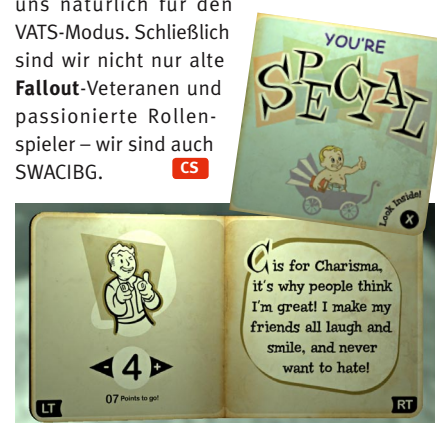


Das taktische **VATS-System** pausiert das Spiel und lässt Sie Trefferzonen anvisieren.



Neben Dogmeat dürfen wir wohl auch weitere **Begleiter** wie hier Jericho anheuern.

Im Alter von einem Jahr bestimmen Sie Ihre **Grundwerte**.



## Fallout 3

► **Angesicht** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
► Hersteller **Bethesda** ► Status **zu 80% fertig**

**Christian Schmidt:** Ich bin mir immer noch nicht schlüssig, was ich von **Fallout 3** halten soll. Die Atmosphäre erinnert an **Bioshock**, der Anfang in **Bunker 101** ist großartig stimmungsvoll. Was ich bislang von der Außenwelt gesehen habe, beeindruckt mich dagegen nicht: eintönige Landschaften, triste Innenräume, viel stumpfe Ballerei. Zu den Rollenspiel-Elementen, den Quests und Dialogen hält sich Bethesda nach wie vor bedeckt.



christian@gamestar.de



# Das GameStar-Team

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

## Christian Schmidt

**Leitender Redakteur** christian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Sins of a Solar Empire

Zuletzt gesehen: »Juno« (großartig!)

Zuletzt gelesen: Tommy Jaud: »Resturlaub«

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Eins schlecht, eins gut, eins schlecht ... ★★★

Worldshift: Nicht mal ansatzweise weltbewegend. ★★

Uefa Euro 2008: Soweit ich erkennen kann, geht's da um Fußball. –



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Vegas 2, Panzer General 3D

Zuletzt gesehen: »The Big Lebowski«, wieder

Zuletzt gehört: Gnarl Barkley: »The Odd Couple«

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Mir macht das Spaß, jawoll! ★★★

Worldshift: Große Chance durch vermässelte Standards verschenkt. ★★

Uefa Euro 2008: Ich mag Fußball – im TV und Stadion. –



## Gunnar Lott

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

Zuletzt gespielt: Assassin's Creed

Zuletzt gesehen: »Heroes« (DVD)

Zuletzt gelesen: Stieg Larsson: »Verblendung«

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Nicht mein Spiel, nicht mein Genre. ★★

Worldshift: Geht schon, mir gefällt der Stil aber irgendwie nicht. ★★

Uefa Euro 2008: Gefällt mir gut. Solides Stück Software. ★★★



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: mit meinem neuen HD-Receiver

Zuletzt gesehen: Fußball-Bundesliga (in HD!)

Zuletzt gehört: Fußball-Bundesliga (in Surround!)

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Doofes Ende in Teil 1, mieser Anfang in Teil 2. ★★

Worldshift: Ich taktiere nur solo. Und genau da versagt's. ★

Uefa Euro 2008: Die KI hat zugelegt, die Grafik abgenommen. ★★★



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Age of Conan (Beta)

Zuletzt gesehen: »The Prestige«

Zuletzt gelesen: Wladimir Kaminer: »Karaoke«

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Lieblose Fortsetzung, brauch' ich nicht. ★★

Worldshift: Sieht gut aus, spielt sich aber nicht so. ★★

Uefa Euro 2008: War da nicht was im kommenden Sommer? –



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Half-Life 2: Episode 2

Zuletzt gesehen: Das Wunder von Getafe

Zuletzt gelesen: R. Jordan: »Knife of Dreams«

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Ich taktiere mit GRAW 2 auf der Xbox 360. ★★

Worldshift: Schöne Mehrspieler-Idee, gewaltiger Patch-Bedarf. ★★

Uefa Euro 2008: Ein Fifa-Teil ohne Club-Lizenzen? Platzverweis! ★



## Fabian Siegmund

**Redakteur** fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Vegas 2

Zuletzt gesehen: »Aliens 2 – Director's Cut«

Zuletzt gelesen: Dean Koontz: »The Good Guy«

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Großer Name, große Enttäuschung. ★★

Worldshift: Böse Zungen behaupten, da sei ein »f« zuviel. ★★

Uefa Euro 2008: Fußball ist was für Heikos. –



## Daniel Matschijewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Worldshift, Trackmania

Zuletzt gesehen: »Terminator 2« (HD-DVD)

Zuletzt gehört: ABBA-Songs. Merkwürdigerweise.

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Achduje! Dabei war Teil 1 so toll ... ★★★

Worldshift: Nix war's. Schade um das nette Konzept. ★★

Uefa Euro 2008: Ich schaue Fußball lieber mit Kumpels an. ★★★



## Philipp Dubberke

**Trainee** philipp@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Hour of Victory, CoD 4

Zuletzt gehört: Schandmaul: »Anderswelt«

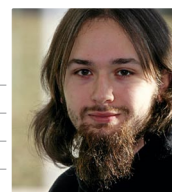
Zuletzt gelesen: Max Goldt: »Kugeln«

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Hab schon bessere Taktik-Shooter gespielt. ★★

Worldshift: Die fehlenden Komfortfunktionen stören mich. ★★

Uefa Euro 2008: Ich habe Pro Evo und brauche kein EM-Spiel. ★★



## Christian Schneider

**Praktikant**

Zuletzt gespielt: Zak McKracken 2

Zuletzt gesehen: »South Park« (online)

Zuletzt gehört: The Pierces: »Thirteen Tales ...«

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Absturz in der Stadt der Sünde. ★

Worldshift: Ich bleibe Kane treu. ★

Uefa Euro 2008: Fußball = nicht gespielt. –



## Daniel Visarius

**Leitender Redakteur** daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Crysis, Pro Evo 2008

Zuletzt gesehen: »Oldboy« (DVD)

Zuletzt gelesen: P. Auster: »I. Land d. letzten Dinge«

Meine Meinung zu...

Rainbow Six: Vegas 2: Schwache Fortsetzung, nur für Fans. ★★

Worldshift: Nicht gespielt. –

Uefa Euro 2008: Besser als Fifa, aber wieder EA-Turnierabzocke. ★★★





# 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)

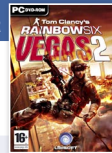
Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

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

## RAINBOW SIX: VEGAS 2 TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Rainbow Six: Vegas, GS 02/07: 89 Punkte)  
PUBLISHER Ubisoft  
SPRACHE Deutsch, 7 weitere Sprachen  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 17.4.2008  
CA. PREIS 45 Euro  
USK keine Jugendfr.



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 5 Stunden



### GENRE ACTION

realistisch ☒ fiktiv ☐  
linear ☐ offene Welt ☐  
einfach ☐ komplex ☐  
keine ☐ brutal ☐  
Action ☒ Taktik ☐

### ANSPRUCH

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

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6300 AMD X2/5000+ 2,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte

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

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

### MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), drei Deathmatch-Varianten (14), zwei missionsbasierte Modi (14)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER ja  
FAZIT Die Modi erinnern stark an bekannte Counterstrike-Spielarten.

### BEWERTUNG

GRAFIK + schicke Animationen + Unschärfefeffekte  
- monotone Texturen - Clipping-Fehler - öde Beleuchtung **7 / 10**

SOUND + knackige Waffensounds + dramatische Musik  
- schwer unterscheidbare Sprecher - Feinde stöhnen albern herum **8 / 10**

BALANCE + Rainbows heilen selbständig + unfaires Kontrollpunkt-System  
- sechs Akte zu einfach - ein Akt zu schwer **5 / 10**

ATMOSPHÄRE + Hubschrauberflüge zum Einsatz  
- besiegte Gegner verschwinden zu schnell - absurde Szenen **6 / 10**

BEDIENUNG + Deckung zu nehmen, ist genial einfach  
+ schnörkelloses Team-Management - kein freies Speichern **9 / 10**

UMFANG + Belohnungssystem + umfassender Mehrspielerpart  
- Singleplayer-Kampagne viel zu kurz **8 / 10**

LEVELDESIGN + unterschiedliche Angriffswege  
+ unglaubliche Umgebungen + liebevolle Levels - recht linear **6 / 10**

KI + Rainbows nutzen aktiv Deckung + Gegner reagieren nicht auf Beschuss  
- Terroristen laufen sorgenfrei ins Feindfeuer **5 / 10**

WAFFEN + großes Arsenal + Waffen umrüstbar + variable Rüstungen und Kleidungen  
+ ein Charakter für Single- und Multiplayer **9 / 10**

HANDLUNG - unlogische, lückenhafte Story - verwirrende Zeitsprünge  
- Motivation der Terroristen immer noch unklar **5 / 10**

### PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Lieblosler Taktik-Shooter mit abstruser Story.



### ALLGEMEINES

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

### SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

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

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

### ERFORDERTE FERTIGKEITEN

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

### 3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten 3D-Kartentypen. Ist Ihre Karte in der Liste grün markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Ist die Farbe gelb, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung und die Details herunterschrauben. 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 Ausnahmestück, 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**

findet, dass die Rainbow-Truppe ohne Ding Chavez eh nix wert ist.

**Fabian Siegismund**

meint, gut Ding muss Weile haben, und gönnt dem Mann den Urlaub.

# Action

## Unter dem Regenbogen ...

... wartet kein Topf voller Goldmünzen, sondern ein Aufreger.

Zitat von der Website zum Taktik-Shooter **Rainbow Six: Vegas 2**: »Das preisgekrönte Studio, das für den Hit Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas verantwortlich zeichnet, ist mit einer weiteren unvergesslichen Erfahrung zurück, die die Vegas-Geschichte zu einem Aufsehen erregenden Finale führt.« Nicht ganz verkehrt, das alles. Nur am Schluss des Satzes hat sich ein kleiner Fehler eingeschlichen, denn da müsste stehen: »zu einem aufregenden Finale führt.« Oder korrekter: »zu einem Ende zum Aufregen.« Weil es so grausam uninspiriert ist. Dabei tut das fast nichts mehr zur Sache, ist doch auch sonst nur wenig in dem Titel gelungen. Und damit bleibt

sich die Serie treu: ein Teil sehr gut, der nächste lirim-larum. Unser Vorschlag an Ubisoft: Lasst bitte immer jedes **Rainbow**-Spiel aus, das lediglich das erfolgreiche Konzept des Vorgängers halbgar aufkochte. Stattdessen könnten eure Entwickler nämlich die Zeit nutzen, ein neues, wieder erfolgreiches Konzept zu ersinnen. **PET**



**Zum Aufregen!** Wieder kein Gold im Topf!

### Action-Inhalt

#### Tests

Rainbow Six: Vegas 2.....	84
Warriors Orochi.....	88
A.I.M. 2.....	88
Turning Point: Fall of Liberty.....	90
Hour of Victory.....	92

### GameStar-Action-Charts 06/2008

GameStar-Action-Charts 06/2008																
Platz Spiel		Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07	94	10	10	8	10	10	9	10	8	10	9	Version 1.3  12/06: Addon
2	Call of Duty 4	Activision	Infinity Ward	12/07	91	9	10	10	10	10	7	9	8	10	8	
3	Half-Life 2	EA Games	Valve	01/05 (93)	90	7	10	10	10	10	9	9	8	9	8	
4	Stalker	THQ	GSC Game World	04/07	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	
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  04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
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	
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**.





Die Qualität der Rainbow-Six-Spiele schwankt stetig auf und ab. Diesmal hat sie einen neuen Tiefpunkt erreicht.

# Rainbow Six Vegas 2

**DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5114  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5113

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Sagen Sie einer Frau niemals: »Im Dunklen siehst du gut aus!« Das würde sie bestimmt falsch verstehen. Dabei muss das ja nicht heißen, dass die Dame bei Tageslicht schlecht aussieht. Aber Frauen sind nun mal so. Sollten Sie jedoch durch eine zugegebenermaßen recht unwahrscheinlichen Laune des Raum-Zeit-Kontinuums die Möglichkeit bekommen, mit der Stadt Las Vegas zu

reden, dann dürfen Sie der ruhig sagen: »Im Dunklen siehst du gut aus!« Wenn die dann quengelt: »Bin ich im Hellen hässlich oder was?!«, können Sie nämlich mit dem Brustton der Überzeugung erwidern: »Allerdings!« Denn während in Ubisofts Taktik-Shooter **Rainbow Six: Vegas** die nächtlichen Streifzüge durch die von Neonreklamen erleuchtete Stadt der Sünde hervorragend aussa-



Der neue **Thermal-Scan** (oben rechts) zeigt Gegner als leuchtende Punkte sogar durch Wände an.



Adieu Taktik: Ab und zu bemannen Sie stationäre **Maschinengewehre**, gegen die Terroristen anrennen.

hen, sind die Tag-Einsätze des Nachfolgers **Vegas 2** kein Vergnügen für die Augen. Und die beiden Spiele unterscheiden sich nicht nur optisch wie Tag und Nacht.

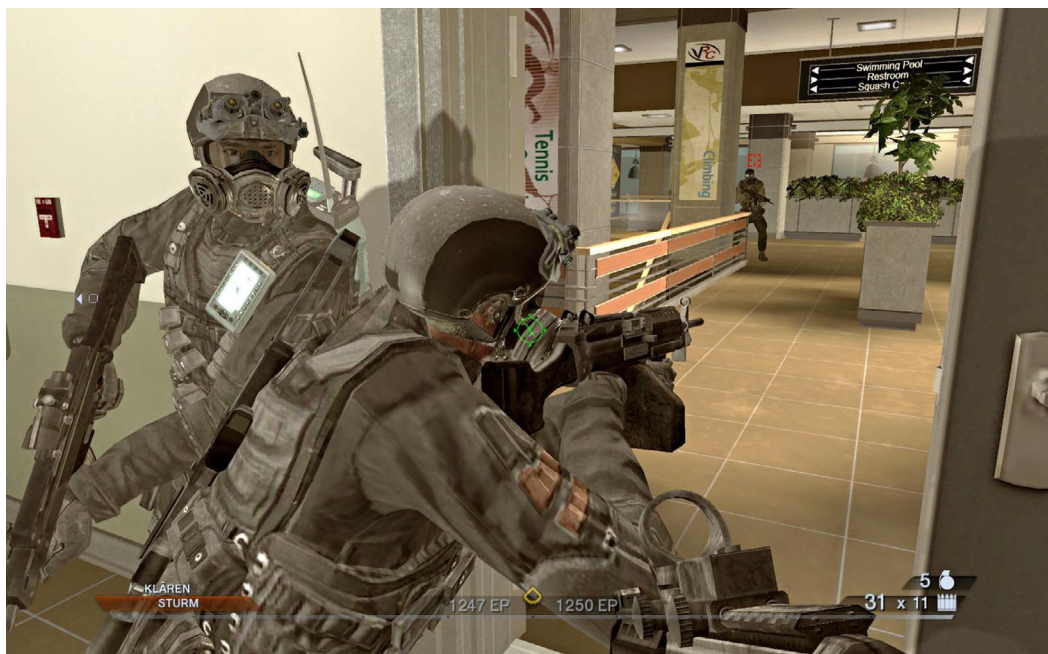
## Schluss ohne lustig

Nachdem das dreiköpfige Team der Elite-Einheit Rainbow in **Rainbow Six: Vegas** eine spannende Terroristenjagd quer durch Las Vegas hinter sich gebracht hatte,

nahm das Spiel eine überraschende Wendung: Gabriel Nowak, zu Beginn des Spiels noch ein treuer Gefährte des Helden Logan Keller, macht überraschend gemeinsame Sache mit den Terroristen und flieht per Hubschrauber in den Abspann – ein ausgesprochen unbefriedigendes Ende. Besonders flinke Spieler konnten den Helikopter mit viel Glück zwar abschießen, dennoch stellte sich die Frage, was hinter dem Verrat steckt. Darauf soll **Vegas 2** nun die Antwort liefern. Ubisoft hatte vollmundig eine Geschichte angekündigt, die die Storylücken des Vorgängers schließen und für einen echten Abschluss sorgen sollte. Doch während in **Vegas** nur ein zufrieden stellender Schluss fehlte, kommt **Vegas 2** sogar ohne sinnvollen Anfang und Mittelteil daher – und vom Ende fangen wir lieber gar nicht erst an.

## Anfang mit lustig

In **Vegas 2** schlüpfen Sie nicht in die Rolle von Logan Keller, sondern steuern einen zweiten Rainbow-Truppführer: Bishop, Vorname unbekannt. Die erste Mission des Spiels führt Sie nicht nach Las Vegas, sondern in die französischen Pyrenäen, fünf Jahre vor den Ereignissen des Vorgängers. Hier sollen Sie Terroristen in einer



Die **Rainbows** befrieden auf Knopfdruck souverän jeden Raum, mitunter sogar ohne Ihr Zutun. Den Gangster hinten haben wir zuvor als Ziel markiert.





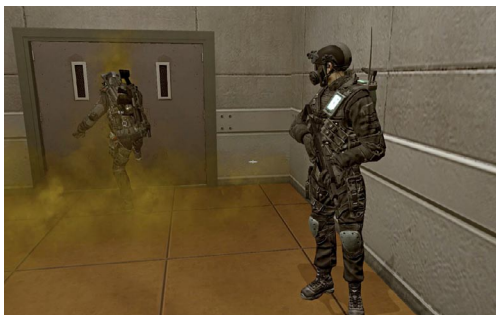
Die **KI-Kameraden** rennen nicht mehr nur stur dorthin, wo wir sie positionieren wollen, sondern gehen unterwegs in Deckung. Geraten sie dabei unter Feuer, legen sie sogar mal eine Pause ein und schießen zurück.

Bergstation ausschalten. Der Einsatz dient als Tutorial, ergibt insofern aber keinen Sinn: Bishop erklärt seinen beiden Untergebenen (einer davon ist der spätere Verräter Nowak) grundlegende Spielelemente wie zum Beispiel, dass man in **Vegas 2** nun auch durch dünne Holzwände schießen kann. Sollten die Jungs so etwas nicht schon wissen, wenn sie auf einen Kampfeinsatz gegen Geiselnnehmer geschickt werden? Stattdessen kommentiert Bishop das Gefecht, als sei er auf einem Schul-Wandertag. **Call of Duty 4** zeigt, wie man es richtig macht: Einweisung auf dem Schießstand, danach der erste Einsatz. **Vegas 2** hingegen demonstriert, wie man eine gute Idee schlecht kopiert.

### Deckung mit Köpfchen

Die Steuerung von **Vegas 2** ist dennoch weiterhin ausgezeichnet. Sobald Bishop vor einer Deckungsmöglichkeit steht, reicht ein Druck auf die rechte Maustaste, und der Soldat schmiegt sich mit dem Rücken an das Objekt. Gleichzeitig wechselt die Kamera butterweich in die Außenansicht. So können wir um Ecken lugen, Gegner anvisieren und uns für gezielte Schüsse kurz aus der Deckung herauslehnen. Wir dürfen sogar ungezielt in den Raum bal-

## Wirres Vegas: Zwei Beispiele



Obwohl die Rainbows alle drei Meter Türen aufsprengen, versuchen sie vergeblich, eine **Tür einzutreten**, hinter der Zivilisten zu ersticken drohen.



Ständig seilen sich **Terroristen** irgendwo von der Decke ab, sogar in kleinen Einfamilienhäusern. Und meistens genau vor unsere Nase.

lern – die Trefferchancen sind dabei zwar entsprechend gering, aber es sieht cool aus. Team-Anweisungen funktionieren ebenso unkompliziert. Wenn wir einen Punkt im Gelände anvisieren und die Leertaste drücken, eilen unsere zwei Begleiter dorthin. Markieren wir eine Tür, stellen sich die beiden davor auf, zielen wir auf eine Abseilstelle, haken die Soldaten ihr Klettergeschirr ein. Dabei wählen sie nicht wie im Vorgänger die direkte Route, sondern suchen unterwegs immer wieder Deckung. Welche der Objekte sich wirklich als Kugelstopper lohnen, erkennt die KI dabei allerdings nicht. So stellen sich

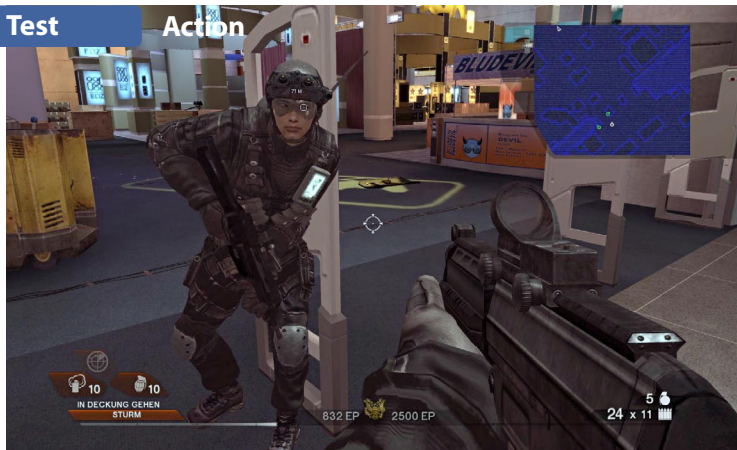
Bishops Kameraden Jung und Walter auch gerne mal hinter Pappaufsteller oder Kartons.

### Krach ohne Scheu

Eines haben die beiden Rainbows für **Vegas 2** gelernt: Wenn wir eine Stelle am Boden anvisieren und die entsprechende Taste drücken, wirft einer der beiden eine Splitter-, Rauch- oder Blendgranate – praktisch. Völlig unnütz ist jedoch die Option, Jung und Walter mal in den Angriffs- und mal in den Schleichmodus zu schalten. Im Schleichmodus benutzen die beiden zwar Schalldämpfer und schießen nur, wenn sie angegriffen werden; tatsächlich gibt es

aber im ganzen Spiel keine Situation, in der die Rainbows leise sein müssten. Denn den Terroristen ist es vollkommen egal, wie viel Krach das Team macht – laute Feuergefechte haben keinerlei Auswirkungen auf das Vorgehen unserer Feinde. Da wirkt es ausgesprochen lächerlich, wenn der Einsatzleiter vor einer der in regelmäßigen Abständen auftretenden Geiselsituationen mahnt: »Schalldämpfer sind hier absolute Pflicht!« Die Gangster erschießen ihre Opfer nämlich erst, nachdem sie ihre dümmlichen Dialoge zu Ende gesprochen haben. Ob die Rainbows vorher in den Raum gestürmt kommen und welche Art von Waf-





Team-Kollege Jung Park scheint sich mit der Wahl seiner **Deckung** selbst nicht ganz sicher zu sein.

fen sie dabei präsentieren, ist den Terroristen vollkommen schnurz.

## Mord mit Zeitplan

Die KI-Gegner wissen genauso wenig wie die Rainbows, was als Deckung taugt und was nicht. Schlimmer noch: Sie merken nicht, wenn man sie in ihrem vermeintlichen Versteck anschießt. Dabei hatte Ubisoft angekündigt, genau diesen Fehler aus **Vegas** zu beheben. Bei einem der beiden neuen Gegnertypen bleibt Ihnen auch gar nichts anderes übrig, als ihn durch gezielte Schüsse in die Schuhe auszuschalten: Der gepanzerte Terrorist hält sich einen taktischen Schild vor den Körper und exponiert nur seine Füße und Hände – bekanntlich tödliche Trefferzonen. Die zweite zusätzliche Gangsterklasse in **Vegas 2** benutzt Laserzielhilfen (die in erster Linie uns beim Zielen helfen, weil sie die Position des Gegners ver-

raten) und Nachtsichtgeräte (die niemand braucht, weil es im Spiel meistens taghell ist). In **Vegas 2** laufen wir nicht mehr durch stimmungsvoll ausgeleuchtete Casinos, sondern zunächst durch die betongraue Bergstation und anschließend über die tristen Hinterhöfe und schmucklosen Hoteldächer der Wüstenstadt. Die Levels wirken allesamt sehr steril: Seitenstraßen ohne Müll, Waschräume ohne Spiegel, LAN-Partys ohne Essensreste. Dabei hat **Call of Duty 4** gezeigt, dass auch unspektakuläre Umgebungen spektakulär aussehen können.

## Szenen ohne Sinn

Die Abenteuer von Bishops Team sollen die von Kellers Mannschaft storytechnisch ergänzen, so dass sich aus **Vegas** und **Vegas 2** zusammen ein klares Bild der Ereignisse ergibt. Blöd nur, dass sich Ubisoft nicht die Mühe macht, die



Keine Angst um die **Geiseln**: Solange Sie schnell genug zuschlagen, passiert denen nichts.

Zusammenhänge auch zu erklären. Was hat der erste Einsatz in Frankreich mit dem Rest der Story zu tun? Was wollen die Terroristen überhaupt? Was macht Kellers Team, während wir mit Bishop unterwegs sind? Wir wissen es nicht. Zwar blendet **Vegas 2** am Anfang der sieben Akte des Spiels das jeweilige Datum und die Uhrzeit ein, Ubisoft kann jedoch nicht erwarten, dass Sie sich selbst eine Zeitleiste basteln, um die Zusammenhänge zu kapieren. Vorausgesetzt, es gibt überhaupt welche. Denn inwiefern die zwei bombenlegenden Brüder aus **Vegas 2** mit der Terroristin Irina Morales aus **Vegas** zusammenhängen (abgesehen davon, dass alle drei Mexikaner zu sein scheinen), bleibt völlig unklar. Darüber hinaus erlaubt sich **Vegas 2** Absurditäten, die uns die Haare zu Berge stehen lassen: Da entkommt uns einer der Gangsterbosse, weil er hinter einer Parkbank steht, die Bishop und seine Mannen nicht überwinden können – an anderer Stelle klettern die Burschen hingegen sehr wohl. Nun flieht der Schurke spontan durch die Vorgärten einer Reihenhaussiedlung – in der Dutzende seiner Schergen auf die Rainbows warten. Als wir ihn schließlich stellen, ist keiner der Elite-Soldaten in der Lage, den

am Boden liegenden Mann festzunehmen – obwohl bereits entwaffnet, rappelt sich der Terrorist während eines Gesprächs geruhig wieder auf und zückt schließlich eine zweite Pistole. Albern!

## Gespräch mit irgendwem

Die Story von **Vegas 2** wird durch die schlechte Auswahl der deutschen Synchronsprecher noch unverständlicher gemacht: Wir wissen nie, wer gerade redet – ob Bishop, der Einsatzleiter, ein Gegner oder ein Kollege. Zwangsläufig schalten wir daher die Ohren nach einer Weile auf Durchzug und lassen die Levels bis zum Ende ab, in der (vergeblichen) Hoffnung, dass etwas Spannendes passiert. Die Teamkollegen könnten wir dabei eigentlich am Anfang der Mission in einer Ecke parken, denn die Gegner stellen keine Herausforderung dar. Sechs der sieben Missionen des Spiels erledigen wir entsprechend jeweils in einer guten halben Stunde. Die Ausnahme ist dabei ausgerechnet der Einsatz, in dem Sie (aus welchem Grund auch immer) plötzlich alleine unterwegs sind. Hier tauchen die Terroristen zum Teil direkt vor Ihrer Nase in der Spielwelt auf und bolzen Sie mit Schrotgewehren um. Weil Sie in **Vegas 2** nicht frei

## TECHNIK-CHECK

### RAINBOW SIX: VEGAS 2

#### Technik-Tipps

- ▶ Unterstützt Ihre Grafikkarte keine Shader 3.0, bleibt der Bildschirm schwarz.
- ▶ Pro verringerte Auflösungsstufe gewinnen Sie etwa 25 Prozent Leistung.
- ▶ Wenn Ihr Rechner immer mit dem Internet verbunden ist,

lädt Vegas 2 automatisch bei jedem Programmstart die neuesten Patches.

#### Checkliste

- ▶ 6,5 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

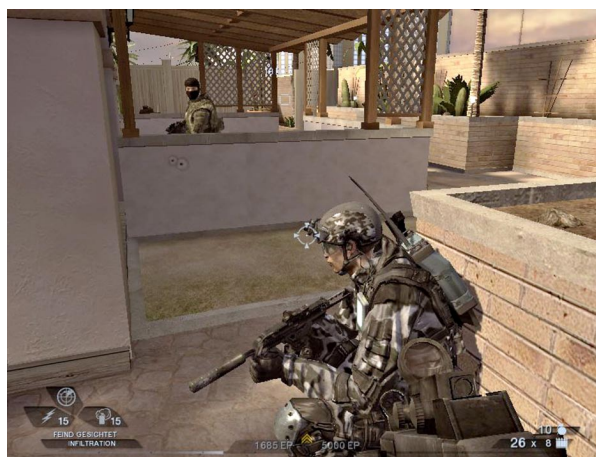
HW

### SO LÄUFT RAINBOW SIX: VEGAS 2 AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1									
	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GS	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
PROZESSOR	2									
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX			
	Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS		8800 GT	8800 GTX	8800 Ultra		
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	3900 XT	3870		
3	Speicher in MB									
	Athlon XP	2600+	2600+	3200+						
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	0 950	865 AE			
	Athlon 64		3200+	3500+	4000+	4000+	FX-57			
4	Legende									
	Athlon 64 X2			3800+	4400+	5000+	6000+			
	Phenom					9500				
	Core 2				EX100	EX100	EX100	EX100	EX100	EX100
4	Legende									
	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
	technisch unmöglich									
	läuft so flüssig: 1024x768									
4	Legende									
	läuft so flüssig: 1280x1024									
	Mittlere Qualität									
	Kantenglättungsstufe: 0									
4	Legende									
	läuft so flüssig: 1600x1050									
	Hohe Qualität									
	Kantenglättungsstufe: 1									

Manche Levels sind so trist, da vergeht jedem die Kampfeslust. (800x600)



Manche Levels sind so trist, da vergeht jedem die Kampfeslust. (800x600)





Wenn die KI-Kollegen Gegner erledigen, bekommen auch Sie **Erfahrungspunkte** (unterer Bildrand).

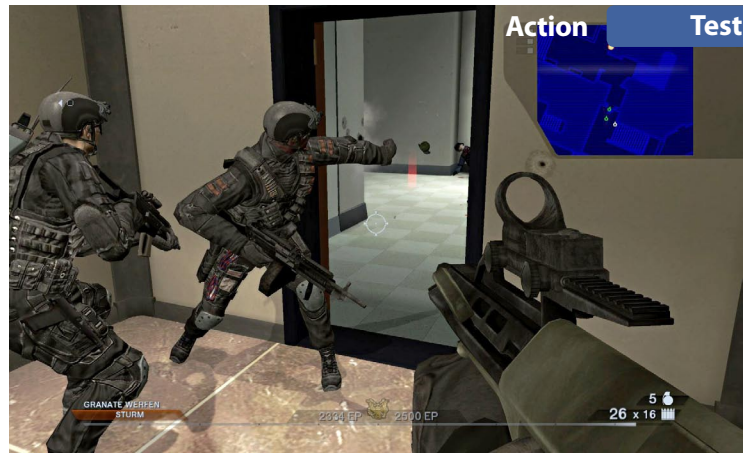
speichern können, heißt es deshalb hier: reinlaufen, sterben, Gegnerpositionen merken, noch mal versuchen. Das nervt.

### Deutsche ohne ACES

Jeder Abschuss im Spiel beschert Ihnen Erfahrungspunkte. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr ist ein erledigter Feind wert. Im Laufe des Spiels steigen Sie so im Dienstgrad auf und bekommen nach und nach neue Klamotten für Bishop. Den können Sie nach Ihrem Geschmack anziehen und sein Gesicht, seinen Bartwuchs oder gar sein Geschlecht verändern – auf Wunsch ist Bishop eine Frau. Dabei benutzen Sie denselben Charakter auch im Mehrspielermodus von **Vegas 2**, in dem Sie ebenfalls für Abschlüsse belohnt werden. Das ACES-System der Originalfassung, das Sie in einem separaten Punkteprogramm für besondere Leistungen wie Kopftreffer oder Abschlussserien belohnt, wurde in der deutschen Version von **Vegas 2** entfernt, weil das Ubisoft-Spiel sonst kein USK-

Siegel bekommen hätte. Vorteil: Statt das große Waffenarsenal erst mit ACES-Herausforderungen nach und nach freischalten zu müssen, stehen Ihnen sämtliche Knarren von Anfang an zur Verfügung. Nachteil: Die Langzeitmotivation, die etwa **Call of Duty 4** durch ein ähnliches Belohnungssystem im Mehrspielermodus bietet, bleibt auf der Strecke.

Sie können die Kampagne von **Vegas 2** zusammen mit einem Freund kooperativ durchspielen, der dem Team dann als vierter Mann zur Seite steht. Taktische Aufgaben oder gar Befehlsgewalt hat der allerdings nicht, sondern dient nur als Mitläufer. Doch auch zu viert wird die Story nicht besser, das Leveldesign nicht interessanter, die KI nicht schlauer und die Atmosphäre nicht dichter. »Schade«, würde Las Vegas sagen, könnte die Stadt durch eine zugegebenermaßen recht unwahrscheinliche Laune des Raum-Zeit-Kontinuums plötzlich sprechen, »schade, was die aus meinem guten Namen gemacht haben.« **FAB**



Auf Ihren Befehl werfen die Rainbows nun auch **Granaten**. Und das sogar recht zielsicher.

## RAINBOW SIX: VEGAS 2

**TAKTIK-SHOOTER**

**ENTWICKLER** Ubisoft Montreal (Rainbow Six: Vegas, GS 02/07: 89 Punkte)  
**PUBLISHER** Ubisoft  
**SPRACHE** Deutsch, 7 weitere Sprachen  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

**TERMIN (D)** 17.4.2008  
**CA. PREIS** 45 Euro  
**USK** keine Jugendfr.

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 5 Stunden

**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  
**SPICHERSYSTEM** 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**

2,8 GHz Intel  
XP 2800+ AMD  
1,0 GB RAM  
6,5 GB Festplatte

**STANDARD**

3,8 GHz Intel  
A64 3500+ AMD  
1,0 GB RAM  
6,5 GB Festplatte

**OPTIMUM**

Core 2 Duo E 6300  
AMD X2/5000+  
2,0 GB RAM  
6,5 GB Festplatte

**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

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

### MULTIPLAYER Sehr gut

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (2), drei Deathmatch-Varianten (14), zwei missionsbasierte Modi (14)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet intern  
**DEDICATED SERVER** ja **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden  
**FAZIT** Die Modi erinnern stark an bekannte Counterstrike-Spielarten.

### BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
<b>GRAFIK</b>	+ schicke Animationen + Unschärfeeekte - monotone Texturen - Clipping-Fehler - öde Beleuchtung	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ knackige Waffensounds + dramatische Musik - schwer unterscheidbare Sprecher - Feinde stöhnen albern herum	8 / 10
<b>BALANCE</b>	+ Rainbows heilen selbständig - unfaires Kontrollpunkt-System - sechs Akte zu einfach - ein Akt zu schwer	5 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ Hubschrauberflüge zum Einsatz - besiegte Gegner verschwinden zu schnell - absurde Szenen	6 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ Deckung zu nehmen, ist genial einfach + schnörkelloses Team-Management - kein freies Speichern	9 / 10
<b>UMFANG</b>	+ Belohnungssystem + umfassender Mehrspielerpart - Singleplayer-Kampagne viel zu kurz	8 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ unterschiedliche Angriffswege - unglaubliche Umgebungen - lieblose Levels - recht linear	6 / 10
<b>KI</b>	+ Rainbows nutzen aktiv Deckung + Gegner reagieren nicht auf Beschuss - Terroristen laufen sorgenfrei ins Feindfeuer	5 / 10
<b>WAFFEN</b>	+ großes Arsenal + Waffen umrüstbar + variable Rüstungen und Kleidungen + ein Charakter für Single- und Multiplayer	9 / 10
<b>HANDLUNG</b>	- unlogische, lückenhafte Story - verwirrende Zeitsprünge - Motivation der Terroristen immer noch unklar	5 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Gut

**FAZIT** Liebloser Taktik-Shooter mit abstruser Story.

**68 SPIELSPASS**

### Der Morgen danach

**Christian Schneider:** Es klang so gut: Zurück nach Las Vegas, hinein in actiongeladene Taktikschießereien, endlich das Ende der Story erleben! Doch darauf ist mir inzwischen die Lust vergangen. Wenn eine ganze Sporthalle vergast wird, nur um etwas Dramatik in das lächerliche Leveldesign zu bringen, verabschiede ich mich. Die müde Grafik und die strohdummen Gegnerhorden laden mich ohnehin nicht zum Verweilen ein. Für mich ist Vegas 2 damit die größte Enttäuschung des Frühlings.



redaktion@gamestar.de

### Wurmfortsatz

**Fabian Siegmund:** Es kommt mir so vor, als enthielte Vegas 2 all die Passagen, die die Qualitätsprüfung von Teil 1 nicht bestanden haben: zu steril, zu lieblos, zu abstrus. So gesehen könnte man die Spiele vielleicht tatsächlich zu einer Einheit verbinden – das Ergebnis wäre dann allerdings durchwachsen. Ich hatte mich auf die Fortsetzung gefreut, nicht wegen des Endes, sondern wegen des Spielprinzips. Aber das kann Vegas 2 auch nicht aus der Mittelmäßigkeit hieven.



fabian@gamestar.de





Wir können jeden der planlos herumdußenden **Mechanoiden** angreifen.

**Spielen Sie dieses Raumschiffspiel nur am Boden: Es stürzt ständig ab.**

## A.I.M. 2

Überraschung: In der Packung von **A.I.M. 2** steckt die Vollversion des vier Jahre alten Vorgängers mit drin. Wir hätten uns allerdings eher über eine Anleitung gefreut – die fehlt nämlich. Entsprechend reimen wir uns folgende Story zusammen, die Sie im Laufe des Spiels aus bildschirmfüllenden Texten herauslesen müssen: In **A.I.M. 2** übernehmen Sie die Kontrolle über einen Mechanoiden, eine Art lebendigen Roboter, der in einem Gleiter verankert ist. Mit diesem Fahrzeug tuckern Sie über einen lieblos gestalteten Planeten, besuchen Basen und nehmen dort Transport-, Eskort- oder Jagdmissionen für verschiedene Roboter-Clans an. Zerstören Sie andere Gleiter, können Sie nicht nur deren Ladung auf sammeln und anschließend verhöckern, sondern auch die Mechanoiden einsacken und für Ihren eigenen Verein konvertieren. Ha-

ben Sie ein paar der Roboter rekrutiert, können Sie ihnen neue Raumschiffe und Waffensysteme kaufen oder sie in Basen installieren – so geraten Sie in den Besitz eigener Produktionsstätten. Natürlich dürfen Sie auch Ihr eigenes Gefährt mit stärkeren Geschützen oder Triebwerken aufrüsten oder gleich ein neues Chassis erwerben. Ziel ist es, zum einflussreichsten Mechanoiden-Club des Planeten zu werden. Klingt interessant, spielt sich aber unglaublich trocken, da die Geschichte ausschließlich in Textblöcken erzählt wird. Außerdem strotzt **A.I.M. 2** nur so von Bedienungsmaxken und Bugs: Beim Verlassen der Basen stürzt das Spiel jedes zweite Mal ab. **FAB**

### A.I.M. 2

**GENRE** Raumschiffspiel **USK** ab 12 Jahren  
**HERSTELLER** Skyriver Studios / 1C Company  
**CA. PREIS** 40 Euro  
**ANSPRUCH** Fortgeschrittene  
**MINIMUM** 1,5 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte  
**PREIS/LEISTUNG** **Ungenügend**

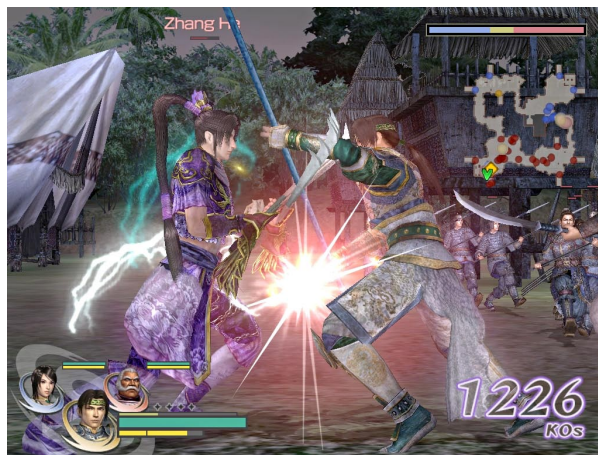


### Roboterschrott

**Fabian Siegmund:** »Überzeugen Sie Mechanoiden!«, verlangt das Spiel von mir. »Wie geht das denn, verdammt?!«, frage ich zurück. A.I.M. 2 lässt Sie vollkommen allein – jegliche Führung fehlt, Story und Spielmechanik musste ich mir mühsam aus endlosen Textwüsten herauslesen, und erst nach einigen Stunden habe ich herausgefunden, worin überhaupt das Ziel des Spiels liegt. Was A.I.M. 2 von mir will, weiß ich also nicht. Was ich von A.I.M. 2 will, ist hingegen klar: nichts.



fabian@gamestar.de



Gegnerische **Helden** sind deutlich stärker als gewöhnliche Fußsoldaten.

**Werden zwei Spieleserien kombiniert, kann das für Verwirrung sorgen.**

## Warriors Orochi

Der Schlangenkönig Orochi benutzt seine dämonischen Kräfte, um Raum und Zeit zu manipulieren. So bringt er es fertig, eine neue Welt in den himmlischen Ebenen zu erschaffen. Anschließend sammelt er die stärksten und weisesten Krieger der Ära der drei Reiche Chinas und der Sengoku-Zeit Japans, um mit seiner Armee gegen diese anzutreten. Wie bitte? Wir haben das Intro von **Warriors Orochi** mehrmals angeschaut und Mitschriften der Dialoge angefertigt, um alles zu verstehen – es hat nichts genutzt. So seltsam hingebogene Storys kommen wohl dabei heraus, wenn ein Entwickler zwei Spieleserien kombiniert. In diesem Fall verbindet Koei die Action-Prügeleien **Dynasty Warriors** mit **Samurai Warriors**. Immerhin ermöglicht die Fusion den Fans, ihre Lieblingscharaktere beider Welten gemeinsam kämpfen zu lassen. Und ums

Kämpfen geht es hier schließlich. Sie stellen einen Trupp aus drei Helden zusammen, spielen jedoch immer nur einen – gewechselt wird jederzeit per Tastendruck. Auf dem Schlachtfeld dürfen Sie durch schier unendliche Gegnermassen wüten. Besonders anspruchsvoll gestaltet sich das nicht. Um die Prügelei zu spielen, raten wir dringend zu einem Gamepad: Die Tastaturbelegung scheint für Menschen mit drei Händen gemacht. Selbst wenn Sie den Kamerawinkel von Hand ändern, sind Sie viel zu nah am Geschehen und müssen die matschigen Texturen bewundern. Dabei könnten Sie sich mit etwas mehr Übersicht deutlich besser an den Animationen erfreuen. **PD**

### WARRIORS OROCHI

**GENRE** Actionspiel **USK** ab 12 Jahren  
**HERSTELLER** Omega Force / Koei / THQ  
**CA. PREIS** 30 Euro  
**ANSPRUCH** Fortgeschrittene, Profis  
**MINIMUM** 1,6 GHz, 256 MB RAM  
**PREIS/LEISTUNG** **Gut**



### Massenschlachten süß-sauer

**Philipp Dubberke:** Wenn ich mich durch Gegnerhorden prügeln darf, muss ich ja nicht alles von der Geschichte verstehen. Aber wenn ich in einer einzelnen Mission über 1.500 (eintausendfünfhundert!) Feinde durch stupides Tastengedrucke umniete, wird's fad. Ich bin später dazu übergegangen, einfach auf mein Pferd zu steigen und alle umzureiten. Das geht auch mit einer Hand, und ich kann nebenbei essen und trinken. Dann kann man's aber auch gleich lassen.



philipp@gamestar.de





An wenigen Hausecken finden Sie **Propaganda-Plakate** der Invasoren.



Wenn Dan hangelt, schaltet das Spiel in die **Verfolgerperspektive**.



In einer Fabrikanlage wollen mehrere **Soldaten** verhindern, dass wir den Gasdruck manipulieren und so die Anlage sprengen.

# Turning Point Fall of Liberty

Was für ein Glück, dass Winston Churchill seinen Unfall von 1931 überlebte! Denn die in diesem Ego-Shooter gezeichnete **Alternative** ist nicht sonderlich verlockend.

**DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5021  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4333

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

**M**erke: Nicht alles, wo heutzutage Unreal-Engine draufsteht, sieht auch zwingend gut aus. Zwar muss man fairerweise erwähnen, dass **Turning Point: Fall of Liberty** eine ältere Version des Grafikgerüsts nutzt, doch das entschuldigt die durchweg hässliche Optik des Ego-Shooters nicht. Immerhin ist der Entwickler Spark Unlimited (arbeitet derzeit am Ego-Shooter **Legendary**) konsequent und addiert dazu noch langweiliges Leveldesign, strunzdumme Gegner sowie eine halbgar ausgedachte und umgesetzte »Was wäre wenn«-Story.

## Deutschland greift an

Winston Churchill ist tot. Das New Yorker Taxi hat ihn 1931 nicht nur an-, sondern gleich überfahren. Ohne sein Engagement greifen die USA nicht in den Zweiten Weltkrieg ein, die deutsche Wehrmacht überrennt Europa. So weit, so fiktiv, so schlecht – für die Ver-

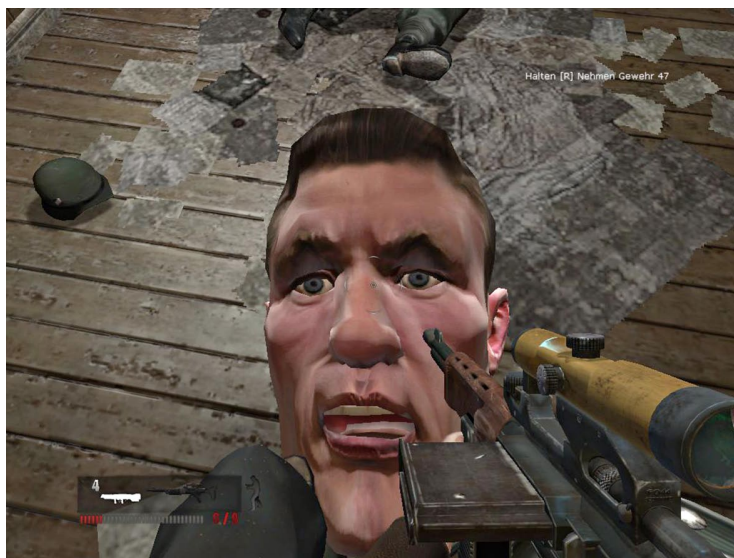
einigten Staaten. Denn 1953 nähern sich Schlachtschiffe, Zepeline und Bomber der US-Ostküste, Deutschland greift an. Dan Carson, ein gewöhnlicher Bauarbeiter, muss von einem Hochhaus aus mit ansehen, wie New York in Schutt und Asche gelegt wird. Statt sich aber zu unterwerfen, tauscht er Maurerkelle gegen Knarre und zieht gegen die Invasoren in die Schlacht.

## Krieg ist doof

Dan ballert sich durch Häuser-schluchten, durch zerstörte Gebäude und durch U-Bahn-Tunnels. Dabei ist er nicht immer allein, hat er sich doch einer Widerstandstruppe angeschlossen. Doch seine KI-Kameraden sind wenig hilfreich, sie treffen selten und sterben wie die Fliegen. Also hängt alles an Dan. Nicht weiter tragisch, die Feinde strömen zwar zahlreich vor die Flinte, verhalten sich aber mindestens so dämlich

wie des Helden Verbündete. Statt Deckungen effektiv zu nutzen, stürzen sich Gegner reihenweise in den Kugelhagel. Zeppeline und Panzerwagen setzen massig Sol-

daten an ungeschützten Stellen ab – oft genau vor dem stationären Geschütz (mit unendlicher Munition), an dem der Held gerade steht. Nur selten verschanzt



Aufgeblasen: Achten Sie auf das **Größenverhältnis** zwischen Kopf, Heldenbein und Waffe.





Kommt ein Gegner nah genug, können Sie ihn schnappen und im **Nahkampf** ausschalten.

sich mal ein Feind hinter einem Wagen oder einer Mauer. Immerhin werfen die Burschen reichlich Stielgranaten, aber die brauchen ewig, bis sie hochgehen.

### Spezial-Dan

Dan rennt nicht nur durch Straßen und schießt, er muss auch Spezialaufgabe erledigen. Mal gilt es, ein MG-Nest ausheben, mal einen Panzer zu sprengen. Letzteres funktioniert entweder über das Anbringen eines Sprengsatzes unter dem Ungetüm (inklusive Minispiel »Zünddrähte richtig anschließen«) oder mit einem Raketenwerfer. Die für die besonderen Einsätze nötigen Utensilien wie Dynamit findet Dan stets vor Ort, gewöhnliche Knarren wie MGs nimmt er erledigten Gegnern ab. Doch auch ungewöhnliche Gerätschaften geraten in Dans Hände, immerhin war die Wehrmacht seit Gewinn des Zweiten Weltkriegs nicht untätig und hat etwa Gewehre mit Infrarotsicht oder enormen Zielfernrohren erfunden. Große Unterschiede in der Handhabung der Waffen gibt es allerdings nicht. Geht Dan mal die Munition aus,

kann er sich im Nahkampf wehren. Sobald das Symbol einer Faust auf dem Bildschirm erscheint, dürfen Sie sich einen Gegner schnappen, ihn in den Schwitzkasten nehmen und entweder als lebenden Schild einsetzen oder gleich abmurksen. In solchen Momenten und beim Klettern (etwa Leitern hinauf und herab) schaltet **Turning Point** aus der Ego- in die Verfolgerperspektive, was zuweilen zu Orientierungsproblemen führt.

### Öde Ostküste

Der Kampf gegen die Deutschen führt Dan nicht nur durch die Straßen von New York, sondern auch durch andere Städte der Ostküste, nämlich Boston und Washington. Es ist allerdings völlig egal, in welcher Stadt der Held die Waffe zückt – Straßen, U-Bahn-Schächte und Fabrikanlagen sind trist, detailarm und wirken insgesamt weniger wie aus einem Vollpreisprodukt als vielmehr wie das Resultat einiger halbherziger Spielereien mit dem Unreal-Editor.

Die Vertonung der wenigen Gespräche im Spiel klingt müde – fast schon überflüssig. Dramatik

### Augen zu und durch!

**Petra Schmitz:** Turning Point zu spielen ist ein bisschen wie eine Zeitreise ins Jahr 1999. Das Ding sieht steinalt aus. Spielerisch wird auch nichts geboten, was einer lobenden Erwähnung wert wäre. Im Gegenteil, denke ich doch ständig nur »Wäh! Schlecht!« Einzige Musik von Michael Giacchino ragt aus dem Grafik- und Handlungsmatsch heraus. Ich könnte ja mal versuchen, Turning Point mit geschlossenen Augen zu spielen. Ich glaube, dann wird's schlagartig besser.



petra@gamestar.de



Albern: In Feuergefechten verlieren Gegner ihre **Waffen** oft schon Sekunden bevor sie zu Boden gehen.

will nicht entstehen. Selbst die wirklich gelungene Musik von Michael Giacchino (**Medal of Honor**)

reißt nichts mehr raus: **Turning Point: Fall of Liberty** ist ein Fall für die Shooter-Müllhalde. **PET**

## TURNING POINT: FALL OF LIB. EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Spark Unlimited (Turning Point ist das PC-Erstellungswerk)  
PUBLISHER Codemasters  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.3.2008  
CA. PREIS 45 Euro  
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 7,5 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	Multicore-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10		KOPIERSCHUTZ Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Zwei Spielmodi auf drei langweiligen Karten. Online nur mit Gamespy-Registrierung.

### BEWERTUNG

GRAFIK	hässliche Modelle triste Levels gute Musik müde Dialoge oft zu einfach zu viel Abstand zwischen den Rücksetzpunkten	generelle Detailarmut maximale Auflösung ist 1024x768 schwache Waffensounds kaum Umgebungsgeräusche	4 /10
SOUND			6 /10
BALANCE			5 /10
ATMOSPHÄRE	leere Straßen generell spannungslos	kein Gefühl von Bedrohung	4 /10
BEDIENUNG	bekannte Shooter-Steuerung	Orientierungsprobleme nach Perspektivenwechsel keine Mausunterstützung in den Menüs	7 /10
UMFANG	mit zirka fünf Stunden sehr kurz überflüssiger Multiplayer-Modus		5 /10
LEVELDESIGN	stur linearer und uninspiriert wirkender Aufbau ...	... trotzdem teilweise sehr unübersichtlich	5 /10
KI	Gegner nutzen zuweilen Deckungen und werfen Granaten ...	... laufen aber zumeist voll in die Schusslinie KI-Begleiter nutzlos	5 /10
WAFFEN	Waffen der Gegner nutzbar Nahkampfangriffe	Waffen fühlen sich gleich an	6 /10
HANDLUNG	dünn Intro wenig Geschichte im Spielverlauf	farbloser Held	4 /10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Acht Jahre zu spät erschienener Shooter.

51

SPIELSPASS



Die Stunde des Sieges? Wer auch immer hier gewinnt – es ist nicht der Spielspaß.

# Hour of Victory

**DVD**  
- Test-Check

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5087  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5078

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Ein Soldat brüllt »Vorsicht, Panzer!«, und wir springen sicherheitshalber in Deckung. Aber Moment: Diese Mission spielt komplett in einer Kanalisation. Die Röhren sind maximal zwei Meter breit, wie soll hier ein gepanzertes Fahrzeug reinpassen? Gar nicht, es ist auch keines da – die Computersoldaten kombinieren nur gerne Satzfragmente bis zur Absurdität. Willkommen in der Welt der sprachgestörten Nazi-Schergen von **Hour of Victory**: Mit einem Team aus drei Spezialisten erklären Sie denen den Krieg. Im Trupp dabei sind der Kommandosoldat Ross, der Schütze Bull und der Schleicher Taggart. Einen dieser Herren dürfen Sie sich vor den meisten Abschnitten der Kampagne aussuchen. Jeder löst Situationen etwas anders, etwa das Problem einer blockierten Straße: Der Kommandosoldat schiebt einen Tankwagen beiseite, der



Die Bildschirmfarbe zeigt unseren Gesundheitszustand.



Dieser Soldat ist tatsächlich der Meinung, er sei in einem sicheren Versteck.

Scharfschütze bahnt sich mit seinem Kletterseil einen Weg, und der Späher zerschneidet Stacheldraht oder knackt Schlösser. Das klingt interessant – ist es aber nicht. Die möglichen Wege liegen immer in unmittelbarer Nähe und sehen jedes Mal gleich aus.

## Stunde der Dummheit

Unsere Gegner gehen in Deckung, sobald sie unter Beschuss stehen – das ist löblich. In den meisten Fällen verstecken sie sich jedoch so, dass ihre Köpfe noch zu sehen sind – das ist dumm. Ebenso unausgegoren ist die Grafik: Die Umgebung steckt voller Kanten, das Gesamtbild wirkt verwachsen. Ändern dürfen wir keine Einstellung außer der Auflösung, wobei **Hour of Victory** auf unserm Testrechner (3,2 GHz, GeForce 7800 GTX) selbst in der untersten der drei Einstellungen heftig ruckelte. Dazu kamen wiederholte Abstürze. Kleine Lichtblicke sind die Beleuchtung, die stationären Geschütze und die fahrbaren Panzer. Vorsicht: Um im Internet spielen zu können, benötigen Sie eine kostenpflichtige Gold-Mitgliedschaft in Microsofts Online-Service Games for Windows. Die kostet fast sieben Euro im Monat und ist sowieso für kaum einen Shooter gerechtfertigt – schon gar nicht für so einen Murks wie **Hour of Victory**. **PD**



In manchen Missionen dürfen wir mit einem Panzer für Chaos und Zerstörung sorgen.

## Stunden der Langeweile

**Philipp Dubberke:** Was Hour of Victory versucht, erinnert mich sehr an Call of Duty 4. Nur dass der Versuch nicht gelingt: Es gibt zwar eine Granatenwarnung auf dem Bildschirm, zurückwerfen dürfen Sie die Sprengsätze aber nicht. Die Zwischensequenzen sollen Atmosphäre aufbauen, sind aber teilweise viel zu lang und entweder langweilig oder nahezu lächerlich. Spaß hatte ich zumindest an den stationären Geschützen, die laufen nämlich unrealistischerweise nicht heiß. So mähte ich im Dauerfeuer ganze Truppenverbände nieder – soviel zum Anspruch. Fazit? Finger weg!



philipp@gamestar.de

## Hour of Victory

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER nFusion (Elite Warriors: Vietnam, GS 12/05: 50 Punkte)  
PUBLISHER Midway  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch  
TERMIN (D) 15.2.2008  
CA. PREIS 30 Euro  
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
3,2 GHz Intel XP3200+ AMD 1,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ 1,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/5000+ 2,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte

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

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

### MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (32), Capture the Flag (32), Verwüstung (32)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet (kostenpflichtig) SERVERVERSUCHE intern, Games for Windows Live  
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden  
FAZIT Mäßiger Shooter-Standard, die monatlichen Online-Kosten sind nicht gerechtfertigt.

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ stimmige Beleuchtung</li> <li>+ viele Versatzstücke</li> <li>+ mäßige Animationen</li> </ul>	6 / 10
<b>SOUND</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ ordentliche Musikuntermalung</li> <li>+ unsinnige Kommentare der Gegner ...</li> <li>+ ... die sich dauernd wiederholen</li> </ul>	5 / 10
<b>BALANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ vier Schwierigkeitsgrade</li> <li>+ teils unfair gesetzte Speicherpunkte</li> <li>+ Durchrennen zum Wegpunkt gelingt fast immer</li> </ul>	6 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ mäßiges Schlachtgefühl</li> <li>+ Zwischensequenzen teils zu lang</li> <li>+ Bosskampf arcadetypisch und fehlt am Platz</li> </ul>	5 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ ordentliche Maus-Tastatur-Steuerung</li> <li>+ kein freies Speichern</li> <li>+ teilweise Gamepad-Tastensymbole eingeblendet</li> </ul>	6 / 10
<b>UMFANG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ drei Charaktere ...</li> <li>+ ... die kaum Auswirkung auf die Missionen haben</li> <li>+ nur zehn Stunden Spielspaß</li> </ul>	5 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ authentische Umgebungen</li> <li>+ Schlauchlevels</li> <li>+ selten mehrere mögliche Wege</li> <li>+ sich wiederholende Aufgaben</li> </ul>	5 / 10
<b>KI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Feinde gehen in Deckung ...</li> <li>+ ... aber Körperteile bleiben sichtbar</li> <li>+ Gegner greifen stumpf an</li> <li>+ offensichtliche Scripts</li> </ul>	3 / 10
<b>WAFFEN/EXTRAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Panzer, Flakstellungen, Stand-MGs</li> <li>+ über 20 verschiedene Waffen ...</li> <li>+ ... die sich innerhalb der Kategorien kaum unterscheiden</li> </ul>	6 / 10
<b>HANDLUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ historischer Hintergrund</li> <li>+ wirkt teils aufgesetzt</li> <li>+ Charaktere werden kaum beleuchtet</li> <li>+ plätschert dahin</li> </ul>	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT 08/15-Ballerei mit derben Schwächen.





**Michael Graf**

wird nach War Leaders und Worldshift nie wieder ein Strategiespiel installieren, bevor die ersten 20 Patches dafür erschienen sind.

**Gunnar Lott**

geht davon aus, dass zumindest Starcraft 2 im fertigen Zustand auf den Markt kommen wird. Alles andere wäre eine Blamage für Blizzard.

# Strategie

## Tod dem Deathmatch!

Ein Plädoyer für originelle Multiplayer-Modi in Strategiespielen.

Man muss **Worldshift** nicht lieben. Eigentlich kann man's sogar hassen. Weil die Entwickler aus ihrem großartigen Konzept letztlich ein unausgeglichenes Durcheinander gemacht und uns Strategen dadurch eine Illusion geraubt haben. Die Illusion nämlich, dass in unserem Leib-und-Magen-Genre auch andere Mehrspieler-Modi möglich sind als Deathmatch. Denn fast alle beliebten Echtzeit-Titel beschränken sich im LAN und Internet aufs Simpelmotto »Schalte alle Gegner aus« – von **Starcraft** bis **C&C 3**. Selbst die famose Kontrollpunkte-Hatz von **World in Conflict** bleibt im Herzen ein Deathmatch, in dem man das Feindteam besiegen muss. Mit sei-

nem Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Taktik hätte **Worldshift** ein Zeichen setzen können. Zum Glück gibt's andere Hoffnungsträger: Die Kampagnen von **Panzers: Cold War** und **C&C: Alarmstufe Rot 3** sollen sich im Koop-Modus durchspielen lassen. Hoffentlich klappt wenigstens das. **GR**



Gewöhnlich: **Deathmatch**. Originell: **Strip-Deathmatch**.

### Strategie-Inhalt

**Tests**

Worldshift.....	94
Europa Universalis: Rome.....	98
War Leaders.....	100

### GameStar-Strategie-Charts 05/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Missionsdesign / Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
<b>Echtzeit-Strategie</b>																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	90	5	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	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	
<b>Echtzeit-Taktik</b>																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07	89	10	10	9	9	10	7	9	7	9	9	
2	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	82	5	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	
<b>Aufbauspiele</b>																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	12/07: Addon
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	86	5	9	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	84	7	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05 (86)	83	5	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	
<b>Strategiespiele</b>																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	89	8	10	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	88	5	9	8	9	9	10	10	8	10	10	09/07: Addon
3	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	85	8	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
4	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	84	7	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
5	Port Royale 2	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	80	4	7	10	8	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**.



Taktische Vielfalt, Koop-Missionen, eine komplexe Handlung: Der bulgarische Strategie-Rollenspiel-Mix nimmt sich viel vor. Und schwächelt an den entscheidenden Stellen.

# Worldshift



Trotz **gefallener Helden** (links oben) greift Daniel Fabians Basis an – hoffnungslos.



Den **Höllefeuer-Mechs** der Menschen kommt man am besten mit Frostzaubern bei.

## MULTIPLAYER

### WORLDSHIFT

► **Team-Deathmatch:** Auf acht Karten treten bis zu sechs Spieler gegen einander an. Allerdings dürfen Sie unabhängig von der Teilnehmerzahl oder Völkervahl nur zwei Gruppen bilden, also 1v1, 2v2 oder 3v3. Drei Zweier-Teams (2v2v2) oder klassisches Deathmatch sind zum Beispiel nicht möglich. Optional lassen sich KI-Parteien hinzuschalten, deren Cleverness Sie in zwei Stufen regeln.

► **Koop:** Die neun kooperativen, teils sehr langen Missionen erinnern an Instanz-Quests aus Online-Rollenspielen. Je nach Karte erfüllen zwei beziehungsweise drei Spieler aufeinander aufbauende Quests und kämpfen gegen teils spektakuläre Boss-Gegner. Der Koop-Modus motiviert durch das gemeinsame Taktieren und durch versteckte Artefakte.



### MULTIPLAYER-BALANCE

Die drei Völker sind sehr gut ausbalanciert. Auch die Deathmatch-Karten fallen durch ihr symmetrisches Layout allesamt fair aus. Der Spielbrowser sucht gezielt nach etwa gleichstarken Gegnern.

### MULTIPLAYER-TECHNIK

Weder im lokalen Netzwerk noch im Internet sind uns Verzögerungen oder Verbindungsabbrüche aufgefallen. Das Erstellen eines Mehrspieler-Gefechtes könnte allerdings intuitiver sein und mehr Optionen anbieten.

### PRO & CONTRA

- sehr gute Völker- und Kartenbalance
- spaßiger Koop-Modus
- guter Netzcode
- umständliches Lobby-System
- zu wenige Optionen für Deathmatch-Gefechte

### MULTIPLAYER-WERTUNG Gut

DVD  
- Multiplayer-Video

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 5041

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 4338

- GameStar TV

21/08 (Premium)

Win Vista 32 Bit

- läuft

## Facts

- 3 Fraktionen
- 18 Solo-Missionen
- 17 Multiplayer-Karten
- 8 Einheiten pro Partei
- über 3.000 Gegenstände

Der Einstieg in diesen Artikel entspringt schierer Erklärungsnot. Denn um die Handlung von **Worldshift** verstehen wollen, müssen Sie eigentlich das Handbuch auswendig lernen. Da wir Ihnen das nicht zumuten möchten, gibt's hier die Kurzfassung: In der fernen Zukunft schlägt ein Meteorit namens »Shard Zero« auf der Erde ein, der den gesamten Planeten verseucht. Menschen und (aufgrund der Strahlung entstandene) Mutanten kämpfen um das tiberiumähnliche Xenolit, das seit der Katastrophe überall aus dem Boden sprießt. Und plötzlich mischen auch noch fiese Außerirdische mit. Von all dem bekommen Sie in der Einzelspieler-Kampagne jedoch nicht viel mit. Ein erklärendes Intro fehlt nämlich ebenso wie Zwischensequenzen, die Sie durch die Geschichte führen. Der Handlungsgeiz mag insofern verschmerzbar sein, als **Worldshift** vor allem Multiplayer-Fans begeistern will. Aber selbst das gelingt dem Spiel nicht recht.

## Zusammengestellt

Zur Auswahl stehen acht Team-Deathmatch- und neun Koop-Karten (weitere Details im Kasten »Multiplayer«). Die Spielweise ist in beiden Modi ebenso simpel wie spannend. Statt zunächst ei-

ne Basis hochzuziehen und Einheiten auszubilden, stellen Sie sich im Startmenü eine kleine Armee zusammen, die zu Beginn der Partie auf dem Schlachtfeld steht. Dabei unterscheidet das Spiel zwischen vier Helden und vier »normalen« Einheitentypen (Nah- und Fernkampf, Magie und Super-Haudrauf), jede mit speziellen Fertigkeiten sowie Vor- und Nachteilen. Wegen der strikten Truppenbegrenzung gilt es stets abzuwägen, ob Sie auf wenige elitäre Soldaten zurückgreifen oder große, dafür schwache Einheitenmassen ins Gefecht schicken. Ganz ohne Basisbau kommen Sie nicht aus. Ähnlich wie in **Dawn of War** müssen Sie auf der Karte Xenolit-Kristalle erobern und ein Gebäude draufsetzen. Das lässt nicht nur die Ressourcen-Kasse klingeln, sondern beschert Ihnen zusätzliche Ausbildungsorte für neue Einheiten.

## Herumgekllickt

Das System sorgt ähnlich wie in **Dawn of War** für knackig-schnelle Gefechte, nervt jedoch durch viele Designmacken. Schickt man beispielsweise größere Einheitsgruppen in die Schlacht, vermengen sich die Soldaten zu einem unübersichtlichen Truppen-Mischmasch. Da es keine



Formationsbefehle gibt, müssen Sie akribisch im Gewusel herumklicken, um bestimmte Einheiten zu heilen. Das Chaos führt auch ein an sich spannendes Element ad absurdum: **Worldshift** berechnet die Abstände feindlicher Einheiten zueinander und definiert dadurch den ausgeteilten Schaden. So richtet etwa ein Scharfschütze im Nahkampf kaum etwas aus. In der Praxis ist es jedoch fast unmöglich, dieses System sinnvoll in die eigene Taktik einzubeziehen, da Sie mangels Formationsbefehle jeden einzelnen Soldaten von Hand platzieren müssten – ein Unding! Zudem stören nicht eingehaltene Genre-Standards: Höhenunterschiede wirken sich nicht aus, und die Einheiten ballern durch Bäume, Häuser und sogar ganze Felsformationen hindurch. Zudem dürfen Sie die Fertigkeitenleiste Ihrer Helden nicht sortieren, in der Angriffs- und Verteidigungstalente ungeordnet aneinander kleben. Immerhin: Mit den Tasten F5 bis F9 können Sie ähnlich wie in **Battlefield 2** Mitspielern Befehle erteilen. Schade nur, dass die kluge und aggressiv spielende KI nicht auf die Kommandos reagiert.

## Ausbalanciert

Die Balance der drei Parteien hat Black Sea sehr gut hinbekommen. Weder die Menschen noch die angriffslustigen Mutanten oder defensiven Aliens haben elementare Vorteile in der Schlacht. Die starken, aber nicht übermächtigen Helden sowie die symmetrisch gestalteten Karten tragen ihr Übriges zur Fairness bei. Wer die teils großen Gebiete akribisch erforscht, findet versteckte Artefakte. Das sind nützliche Ausrüstungsgegenstände, mit denen Sie Ihre Helden nach Abschluss einer Mission ähnlich wie in einem Rollenspiel dauerhaft verbessern, etwa durch mehr Feuerkraft oder zusätzliche Panzerung. Kehrseite der Medaille: Vielzocker schicken deutlich stärkere Einheiten ins Gefecht als Gelegenheitsspieler. Doch keine Sorge, das Programm registriert Ihre bisherigen Leistungen und stellt Ihnen in der Regel etwa gleichstarke Kontrahenten gegenüber. Ein Ranglisten-System, das den Einsteiger vom Profi unterscheidet, war in unserer Testversion noch nicht implementiert, soll aber am Erstverkaufstag per Patch nachgereicht werden.

## TECHNIK-CHECK

**WORLDSHIFT**

## Technik-Tipps

- ▶ Stellen Sie beim ersten Start alle Grafikdetails auf das Maximum – auf vielen PCs spielen Sie Worldshift trotzdem flüssig.
- ▶ Ruckelt es dennoch, sollten Sie zunächst die Schattenqualität senken, was bis zu 30 Prozent mehr Leistung bringt.

- Das Senken der Shader-Qualität hilft, die Performance um bis zu 20 Prozent zu steigern.

## Checkliste

- ▶ 1,3 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,0 GHz Prozessor
- ▶ 512 GByte RAM
- ▶ Shader-2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

FK

## SO LÄUFT WORLDSHIFT AUF IHREM PC

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

	Grafikkarte									
1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GT	7950 G2		
	Radeon X1000	X1300	X1600 GT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT			
2	Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS			8800 GTS	8800 GTX	8800 Ultra
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	3900 XT	3670		
	Athlon XP	2000+	2600+	3200+						
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	0 950	965 SE			
3	Athlon 64		3200+		2500+	4000+	EX-57			
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+		
	Phenom						9900			
	Core 2				E4300	E6300	E6600	Q6600	X6800	
4	Speicher in MB	128	256	512	768	1024	1.536	2.048	2.560	3.072
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere bis hohe Details, Schatten aus			läuft so flüssig: 1680x1050, meist hohe Details, Schatten teils niedrig			läuft so flüssig: 1920x1050, maximale Details, ab 7900 GT/X1800 auch mit Rx AA/ 8x AF		
LEGENDE	ruckelt stark									

## Allein gelassen

Achtung: Strategie-Neulinge haben es mit **Worldshift** sehr schwer. Denn wer abseits knacki-

ger Mehrspieler-Gefechte mit der Solo-Kampagne üben will, muss starke Nerven mitbringen. Da es in den Aufträgen keinen Basisbau



In einer **Koop-Mission** legen sich Daniels Mutanten und Fabians Menschen mit einem Riesenskorpion an. Jetzt ist gemeinsames Taktieren gefragt. (1280x960, volle Grafikdetails)





Große Gefechte werden mangels Formationsbefehlen schnell übersichtlich.



Bei niedrigen Grafikdetails fallen die Matsch-Texturen und krümeligen Icons auf.

gibt, beschränken sich die 18 teils sehr kurzen Missionen in der Regel auf ödes »Laufe von A nach B«. Ein wenig Abwechslung bringen seltene Skriptereignisse. So müssen Sie die drei Kampagnen-Helden Denkar, Ganthu und Eji beispielsweise mit dem richtigen Timing durch ein tödliches Lava-feld lenken oder an Feindpatrouillen vorbeilotsen. Problem: Die an sich netten Ideen macht das Spiel durch schlampiges Design zu nichts, da Sie in der Regel nur durch das »Probieren und Scheitern«-Prinzip weiterkommen. Das frustriert doppelt, da Sie nicht frei speichern dürfen. Zudem liegen die Kontrollpunkte oft zu weit voneinander entfernt. Über solche Mankos könnten Profis hinwegsehen, würde **Worldshift** seine eigentlich spannende Handlung adäquat erzählen. Doch mehr als lahm gesprochene Textfenster bekommen Sie in den lieblos aneinandergelackten Missionen nicht zu sehen.

## Abgemischt

Technisch macht **Worldshift** eine gute Figur. Die Gamebryo-Engine aus **Oblivion** erzeugt dichte Dschungelareale und setzt die Schlachten durch bunte Effekte schick in Szene. Allerdings fallen die teils schwammigen Texturen und hakeligen Animationen der Einheiten negativ auf – das lösen **Universe at War** oder **Command & Conquer 3** besser. Die Musik und Soundeffekte gehen in Ordnung, jedoch ist den Entwicklern die Abmischung missglückt. Immer wieder kommt es vor, dass die Musik Dialoge übertönt. Zudem wird das Geschehen lauter, je näher Sie mit der Kamera dran sind. Das soll realistisch sein, wirkt jedoch befremdlich und stört. Das und viele weitere Mankos will der Entwickler Black Sea durch regelmäßige Updates nachbessern. Allein das spricht eine klare Sprache: Unsere Testversion von **Worldshift** ist noch unausgegoren. Patches werden wir nachtesten. **DM**

## Potenzial verschenkt

**Daniel Matschijewsky:** Die Idee klingt klasse: ein Strategiespiel mit Koop-Missionen, aufrüstbare Helden, ein frisches Szenario. Doch die besten Geistesblitze funkeln nicht, wenn es an elementaren Stellen hapert. Das Schlimmste: **Worldshift** erschwert mir durch unnötige Designmacken und Bedienungs-mankos die Kontrolle über meine Einheiten. Das kostet insbesondere in den schnellen Online-Gefechten viel Spielspaß. Auch offline kommt durch die müde erzählte Solo-Kampagne wenig Freude auf. Mein Rat: Warten Sie erst einmal ab, ob Black Sea die zahlreichen Stolpersteine aus dem Weg räumt.



danielm@gamstar.de

## Unliebbar

**Michael Graf:** Ich will **Worldshift** lieben, aber es lässt mich nicht. Dabei klingt das Konzept doch so wunderbar: Ein Online-Rollen-Strategiespiel, meine Lieblingsgenres verschmelzen zum originellen Mehrspieler-Kleinod. Oder eher zum schmutzigen Steinklumpen, aus dem die Macher erst noch mittels vieler, vieler Patches ein Juwel herausfeilen und -polieren müssen. Ich will mehr Anspruch, mehr Balance, mehr Komfort. Im aktuellen Zustand ist **Worldshift** meiner Liebe unwürdig.



micha@gamstar.de

## WORLDSHIFT

**ENTWICKLER** Black Sea (Knights of Honor, GS 11/04: 81 Punkte)  
**PUBLISHER** RTL Interactive  
**SPRACHE** Deutsch  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 70 S. Handb., Poster

### ECHTZEIT-STRATEGIE

**TERMIN (D)** 8.5.2007  
**CA. PREIS** 50 Euro  
**USK** ab 12 Jahren

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

Solo-Kampagne mau, aber zur Übung anfangs nötig.

### GENRE STRATEGIE

**SZENARIO** realistisch — fiktiv  
**MASSTAB** lokal — global  
**SPIELSTIL** Aufbau — Kampf  
**EINHEITEN** Individuen — Masse  
**HANDLUNG** einfach — komplex

### ANSPRUCH

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

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

**HILFEN** Tipps beim Laden  
**SPEICHERSYSTEM** Speicherpunkte

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 GB RAM 1,3 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 1,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 1,3 GB Festplatte

**PROFITIEREN VON** DSL-Verbindung  
**BILDFORMATE** 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** CD-Key  
**TON** Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

### MULTIPLAYER Gut (siehe Kasten S. 94)

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (6), Team-Deathmatch (6)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet  
**SERVERSUCHE** intern, erfordert Anmeldung  
**DEDICATED SERVER** nein  
**MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden  
**FAZIT** Bedienmankos und Unübersichtlichkeit zerstören die taktische Tiefe.

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ dichte Vegetation + hübsche Effekte — teils schwammige Texturen — schwache Animationen	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ passende Effekte + gute Musik ... — ... auf Dauer wenig Abwechslung — ausdruckslose Sprecher — missglückte Abmischung	7 / 10
<b>BALANCE</b>	+ Völker sehr gut ausbalanciert + Helden nicht übermächtig — steile Lernkurve — teils unfaire Speicherpunkte	7 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ stimmige Umgebungen + teils lebendige Karten — farblose Helden — verwirrende Handlung — ständiges »Laufe von A nach B«	7 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ nützliche Tastenkürzel — unausgeglichenes Menü und Interface — Großgefechte unübersichtlich — Kamera nicht flexibel genug	6 / 10
<b>UMFANG</b>	+ ausreichend Koop- und Deathmatch-Karten — etwas kurze Solo-Kampagne — wenige Optionen für Multiplayer-Schlachten	7 / 10
<b>KARTENDESIGN</b>	+ abwechslungsreich und detailliert + fair durch symmetrisches Layout + versteckte Artefakte — viele Areale ähneln sich	8 / 10
<b>KI</b>	+ geht im Deathmatch aggressiv vor + gute Wegfindung — reagiert nicht auf Kommandos — leichte Aussetzer	7 / 10
<b>EINHEITEN</b>	+ wenige, dafür umso sinnvollere Einheiten-typen + cooles Artefaktsystem + Helden mit nützlichen Zaubern	10 / 10
<b>KAMPAGNE</b>	+ gelegentliche Überraschungen — lieblos aneinander gereiht Missionen — keinerlei Zwischensequenzen — öde inszeniert	4 / 10

### PREIS/LEISTUNG Befriedigend

**FAZIT** Vielseitige, aber unausgeglichene Echtzeit-Strategie.

70

SPIELSPASS





Der gelbe Pfeil zeigt, wie weit unsere Truppen bereits in Richtung Zielort marschiert sind. Ärgerlich: Sie sehen immer nur eine Armeebewegung gleichzeitig.



Die gammeltigen Menüs machen selbst aus dem Schwan Cleopatra ein hässliches Entlein. Und schauen Sie mal, wer ihr Freund ist! Und wie ihr Partner aussieht ...

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5049  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5093

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Rom ist bekanntlich nicht an einem Tag erbaut worden. Aber mussten die Global-Strategen von Paradox unbedingt ein genauso zähes Spiel zimmern?

# Europa Universalis Rome

Was wäre die Welt ohne das römische Reich! Asterix, Obelix und tausende Lateinlehrer würden die Arbeitsagenturen verstopfen, und Caesar wäre nur ein Hundefuttername für dekadente Ildex. Allerdings hätten Strategiespieler auch mehr Freizeit – vor allem, wenn es solche Strategiebrocken wie **Europa Universalis: Rome** nicht gäbe. Denn das

neue Werk von Paradox ist genauso zugänglich, leicht erlernbar und spannend inszeniert wie seine Vorgänger. Nämlich gar nicht.

## As time goes by

Wer **Europa Universalis 3** kennt, fühlt sich in **Rome** gleich heimisch. Denn das Spielprinzip ist ähnlich, lediglich die Epoche rutscht rund 1700 Jahre in die Vergangenheit.

Wir übernehmen ein Reich unserer Wahl und kümmern uns um Wirtschaft, Diplomatie, Kriegsführung, Innenpolitik und Forschung. Klingt wie **Civilization**, spielt sich aber anders: Zum einen regieren Sie in **Rome** nicht rundenweise, sondern in »Echtzeit« mit fünfstufiger Zeitbeschleunigung plus Pausenmodus. Dabei verwendet das Spiel sogar den historischen

römischen Kalender, der mit dem Jahr der Stadtgründung Roms beginnt: 753 vor Christus. **Rome** umfasst die Jahre 474 bis 727, das entspricht 278 bis 25 vor Christus nach gregorianischem Kalender. Wer außer Spielen nichts zu tun hat, der knöpft sich die ganzen 253 Jahre vor. Alle anderen picken sich einen der neun angebotenen Einstiegspunkte heraus, etwa die beiden punischen Kriege oder Caesars Besuche bei Asterix, auch als Gallische Kriege bekannt.

## Der Weg ist das Ziel

Typisch **Europa Universalis**: Es gibt weder Siegbedingungen noch Kampagnen. Der Spieler solle sich »selbst Ziele setzen«, wirbt das Text-Tutorial – eine nette Umschreibung dafür, dass Paradox sich nicht die Mühe gemacht hat, wie andere Entwickler Kampagnen Und einen Sandkastenmodus zu bieten.

Wer auf einen vorgegebenen Ablauf keinen Wert legt, für den ist **Rome** aber ein El Dorado: Ausgehend von den historischen Ausgangspositionen können Sie die Geschichte theoretisch völlig umwerfen. Sich etwa als Griechen mit Britannien verbünden und gegen Rom ziehen oder als Gallier Syrien angreifen. Allerdings müssen Sie dazu verflucht gut sein, weil das Römische Reich historisch korrekt immer eines der stärksten ist.

## Wanderhünen

**Rome** spielt sich grundsätzlich gemächlich. Truppen brauchen



Doppelte Belagerung: Unsere Legionen hungern an der römischen Stiefelspitze und am Absatz zwei griechische Städte aus. Unsere Flotte schneidet den Hellenen den Nachschub ab; in Tarent wird deshalb schon das Wasser knapp, in Ager Brutius sinkt die Moral. (1280x960)





**Diplomatie** kann Kriege verhindern – oder entscheiden. Vor allem die »Barbaren« in Germanien sollten gegen Rom zusammenhalten, um eine Chance zu haben.

ewig, bis sie rekrutiert sind – und noch ewiger, bis sie einen Zielort erreicht haben. Klar, die waren damals alle zu Fuß unterwegs. Nervig: Ein sich langsam füllender Pfeil auf der Landkarte zeigt zwar, wie weit unsere Truppen gewandert sind. Aber es lässt sich immer nur eine einzige Armee auswählen, sodass wir sie der Reihe nach abklappern müssen, wenn wir alle Bewegungen verfolgen wollen. Am ewigsten dauert das Erforschen neuer Technologien. Bis die üblichen Verdächtigen wie Aquädukt, Akademie und Arena erfunden sind, vergehen locker Jahrzehnte. Bei einem Spiel, das tageweise abläuft, wohlgeachtet! Merkwürdigerweise müssen wir beispielsweise als Römer die Stadtmauer auch dann erforschen, wenn sie in der Stadt Rom zu Partiebeginn bereits steht.

### Fenster zu, er zieht!

Also die Zeitbeschleunigung anwerfen und ein paar Jahre vorspulen? So einfach ist's dann doch nicht, denn durch den tageweisen Ablauf passiert ständig etwas, darunter auch viel Kleinkram. Da hat Senator A Gattin B gehehlicht, brave neun Monate später kommt Filius C auf die Welt. Schön für A, B und C, aber die drögen Textfenster nerven auf Dauer – vor allem, wenn sie mitten über einer Schlacht aufpoppen, die gerade

auf der Karte tobt, oder eine Feindarmee verdecken, die in unser Reich zieht. Sie können zwar im Optionsmenü festlegen, bei welchen Meldungen das Spiel automatisch pausieren soll, verpassen dann aber unter Umständen wichtige Ereignisse. Etwa wenn Senator A stirbt und nicht nur Witwe B und Waise C zurücklässt, sondern auch eine herrenlose Provinz D.

### Amateur-Animatere

Moment, haben wir gerade etwas von »tobenden Schlachten« geschrieben? Da waren wir etwas euphorisch: Wie sein Vorgänger verzichtet **Rome** auf Animationen – sieht man mal von zwei schwertfuchtelnden Soldaten ab, die eine Schlacht zwischen Tausenden symbolisieren. Dazu steigen Verlustzahlen in die Höhe, und Männer stöhnen. Das war's.

Dass die Schlachten trotzdem spannend sind, hängt zum einen mit der erwähnten langen Rekrutierungs- und Marschzeit zusammen. Wer ewig auf seine Invasion bei den Barbaren gewartet hat, ist natürlich gespannter auf den Kampfausgang als ein C&C-General, der mal eben ein Dutzend neue Panzer aus dem Ärmel schüttelt. Zum anderen liegt's am geschickelt agierenden Gegner, der seine belagerten Städte über See versorgt oder schwach verteidigte Provinzen gezielt angreift.

### Ein Fall für Stoiber

**Martin Deppe:** Edmund Stoiber, der ehemalige Bazi-Boss, ist ja seit ein paar Monaten in Brüssel. Dort soll er die europäische Bürokratie entschlacken. Hoffentlich fängt er schleunigst bei den Paradox-Leuten an – die haben in Sachen Zugänglichkeit Nachhilfe bitterer nötig als Bananenbiegungsbeamte! Ich bin ja ein fantasievoller Mensch, aber selbst mir fällt es schwer, mir unter einer drögen Textmeldung eine tobende Schlacht vorzustellen. Bitte kriegt das endlich besser hin, Paradox! Unter dem knochentrockenen Äußeren steckt nämlich eine gehetzt fordernde und tiefgründige Historien-Simulation.



redaktion@gamestar.de



Ebenfalls wichtig: **Religion**. Hier sind die Glaubensrichtungen rund um das Mittelmeer kartiert. Wir können darauf zum Beispiel mit Opfern Einfluss nehmen.

### Der innere Schweinehund

Richtig gut setzt **Rome** den Konflikt zwischen dem Römischen Reich und den »Barbaren« im Norden um. Als Barbar haben wir stets die technologische Supermacht im Nacken, als Römer hingegen immer Angst um unsere teuren Legionen, sobald wir in Germanien unterwegs sind. Vor

allem, wenn es Richtung Teutoburger Wald geht ...

Aber auch im Inneren gärt es: Wir müssen schon sehr genau überlegen, wen wir etwa als Provinz-Statthalter einsetzen. Sonst bekommen wir es schnell mit einem Aufstand zu tun, wenn der unfähige Filius C die vererbte Provinz D schweinehundsmiserabel verwaltet. *Martin Deppe / CS*

## EUROPA UNIVERSALIS: ROME

STRATEGIE



ENTWICKLER Paradox Interactive (Europa Universalis 3, GS 03/07: 71 Punkte)  
PUBLISHER Deep Silver  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 98 Seiten Handbuch  
TERMIN (D) 18.4.2008  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 6 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 1,2 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geforce 6600 GT</li> <li>Geforce 7600 GT</li> <li>Geforce 7800 / 7900</li> <li>Geforce 8600 GT / GTS</li> <li>Geforce 8800 GT / GTS</li> <li>Radeon X800 / X850</li> <li>Radeon X1800 / X1900</li> <li>Radeon HD 2600 XT</li> <li>Radeon HD 2900 XT</li> <li>Radeon HD 3850 / 3870</li> </ul>
PROFITIEREN VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (32)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Spielt sich exakt wie der Solo-Modus, verschlingt aber noch mehr Zeit.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ übersichtliche Menüs - so gut wie keine Animationen - leblose Landschaft	4 / 10
SOUND	+ gute, orchestrale Musikstücke - ansonsten kaum Soundeffekte - viel zu dünne Soundkulisse	4 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad hängt vom Reich ab + gute Spieler haben auch mit schwachen Ländern Chancen - für Einsteiger ungeeignet	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gute Umsetzung der tatsächlichen politischen Verhältnisse - sogar große oder wichtige Schlachten »toben« nur in Textfenstern	5 / 10
BEDIENUNG	+ schnell erreichbare Funktionen - fummelige Menüs - zu wenige Bewegungsinfos (z.B. immer nur ein Marschpfeil gleichzeitig zu sehen)	6 / 10
UMFANG	+ völlig freies Spiel + dutzende Reiche wählbar + hohe Wieder-spielbarkeit - keine Zielvorgaben oder Siegbedingungen	9 / 10
STARTPOSITION	+ korrekte historische Ausgangslage + spannender Konflikt zwischen Barbaren und Römern + verschiedene zeitliche Einstiegspunkte	10 / 10
KI	+ Gegner und Verbündete handeln vernünftig + Computerspieler sind diplomatisch aktiv ... - ... aber verhalten sich zu berechenbar	8 / 10
EINHEITEN	+ historische Einheiten + viele Truppentypen brauchen besondere Rohstoffe - Rekrutierungszeit viel zu lang	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ einfach zu durchschauen + nachvollziehbare Ergebnisse - sterbenslangweilig präsentiert - keine taktischen Möglichkeiten	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Historisch korrektes, sehr trockenes Strategiespiel.

66

SPIELSPASS



Runden- und Echtzeit-Strategie zu mischen, muss ziemlich kompliziert sein. Fertig ist dieser Weltkriegs-Titel nämlich auch in der Version 1.2 noch nicht.

# War Leaders

## DVD

- Video-Special  
- Patch 1.1

## gamestar.de

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5069  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5070

## Win Vista 32 Bit

- läuft

Wer die Ladebildschirme von **War Leaders** betrachtet – und dazu gibt's dank bis zu dreiminütiger Wartepausen reichlich Gelegenheit –, den beschleicht unweigerlich das Gefühl, dass sie den Zustand des Spiels rechtfertigen sollen. Denn ähnlich wie die **Total War**-Serie zitiert der Weltkriegs-Strategietitel in den Auszeiten Feldherren und Staatsmänner, darunter der US-Bürgerkriegsgeneral Robert Edward Lee: »Der Krieg ist aus gutem Grund so schrecklich, sonst würden wir ihn zu sehr genießen.« Deshalb ist also auch **War Leaders** so schrecklich. Schrecklich fehlerhaft nämlich, schrecklich unausgewogen. Zumindest in der Verkaufsversion vom 27. März 2008. Inzwischen hat der spanische Entwickler Enigma schon drei Patches gestrikt; wir testeten eine Vorabversion des Updates 1.2. Ein Fazit vorneweg: Die Flicker beseitigen zwar zahlreiche Ma-

cken, darunter Kopierschutz-Probleme und zahlreiche Absturzursachen. Völlig rund läuft **War Leaders** aber immer noch nicht. Und das ist auch gut so, sonst würden Sie den Krieg schließlich zu sehr genießen – right, Mister Lee?

## Eine Runde Echtzeit

Neben den zitatschwangeren Ladezeiten leiht sich **War Leaders** noch viel mehr von der **Total War**-Serie. Deren Spielprinzip nämlich, das der Enigma-Titel in den Zweiten Weltkrieg versetzt: Von 1939 bis 1945 regieren Sie eine von sieben Großmächten, darunter die USA, Deutschland und Japan. Auf einem ansehnlichen, in Provinzen unterteilten 3D-Globus rekrutieren und verschieben Sie Heere, bauen Ländereien aus, erforschen frische Waffen, handeln mit Rohstoffen und betreiben Diplomatie. Alles rundenweise, versteht sich. Wenn Ihre Armeen auf Gegner treffen, kommt's zu Echtzeit-Schlachten, die Sie in abwechslungsreichen Landschaften austragen. Alternativ lassen Sie die Gefechte auswürfeln, was nachvollziehbare Ergebnisse bringt – auch bei See- und Luftschlachten, die immer automatisch ablaufen. Dieser Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie



In einem idyllischen Bauerndorf entbrennt ein Gefecht zwischen deutschen und französischen Panzern.

könnte wie im Vorbild **Total War** wochenlang motivieren, litte die Solokampagne nicht unter diversen Schwächen. Die Multiplayer-Modi wiederum wurden kurz vor der Veröffentlichung gestrichen, zum Leidwesen vieler Fans. Der Publisher The Games Company verspricht immerhin, diese Spielart in einem der noch kommenden Patches nachzuliefern.

## Leichter Krieg

**War Leaders** simuliert den Weltkrieg freilich nicht so detailverliebt wie das Strategie-Schwertgewicht **Hearts of Iron 2**. Ein Vergleich: Letzteres unterteilt die Welt in 2.600 Einzelgebiete, in **War Leaders** sind's nur 175. Neutrale Nationen wie China dienen als Kanonenfutter oder höchstens als Handelspartner für Rohstoffe. Das alleine wäre nicht schlimm, schließlich soll **War Leaders** die Spieler ansprechen, denen Kolosse wie **Hearts of Iron 2** zu trocken sind. Doch dem Enigma-Werk mangelt es auf lange Sicht an Vielfalt. Unter anderem, weil es wenige Forschungsziele gibt, und weil historische Ereignisse wie die Teilung Polens fehlen. Nur

wichtige Aktionen wie Kriegerklärungen illustriert **War Leaders** mit anfangs stimmungsvollen, später aber belanglosen Zwischenfilmchen im Wochenschau-Stil.

Außerdem war die Kampagne bis zur Version 1.1 viel zu leicht, weil die KI-Feinde keine Einheiten bauten. Dieses Manko hat Enigma mit dem Patch 1.2 ausgebügelt, dennoch lässt der Anspruch zu wünschen übrig. Denn die trägen Computergegner sammeln zwar vor Angriffen ihre Truppen, wehren sich jedoch selten entschlossen genug gegen Invasionen. Selbst wenn Sie eine Provinz erobern und danach unverteidigt lassen, dauert es oft mehrere Runden, bis der Ex-Eigentümer den Landstrich wieder einnimmt. So haben Sie auf allen fünf Schwierigkeitsgraden leichtes Spiel und können bis Mitte 1940 mit Großbritannien halb Deutschland oder mit Japan ganz Südostasien besetzen. Zumal auch die Echtzeit-Schlachten zu einfach sind, dazu gleich mehr.

## Nutzlose Chefs

Originell: Die Anführer (englisch: War Leaders) der Großmächte

## Bug-Leaders!

Unsere Vorab-Testversion des Patches 1.2 bügelt viele, aber längst nicht alle Fehler aus. Weil gravierende Probleme wie Abstürze und falsch zusammengesetzte Echtzeit-Schlachten jedoch nur sporadisch auftauchen, werten wir **War Leaders** nicht ab.







Verzwickte Frontlage: Die Deutschen attackieren Frankreich, zugleich fallen unsere Briten in Deutschland ein. Es wird viele Runden dauern, bis die träge KI auf unsere Invasion reagiert. (1280x960)

stapfen als Spezialeinheiten über die Hauptkarte und erhöhen die Loyalität umliegender Provinzen. So steigern sie die Steuererträge und verhindern Revolten. Blöd

nur, dass Sie dies gar nicht brauchen. Denn weil Sie meist eh im Geld schwimmen, können Sie rebellische Landstriche auch mit Steuersenkungen besänftigen –

zumindest solange sie kein Spion zum Aufstand aufwiegelt. Die Agenten sind die Gegenspieler der Regierungschefs, weil sie Anschläge auf diese begehen können. Wenn ein Kriegsherr stirbt, wird seine Großmacht zum friedlichen Neutralstaat. Zudem dürfen die Spitzel unter anderem Technologien klauen und gegnerische Provinzen auskundschaften.

Die Bedienung könnte im Strategie-Modus leichter von der Maus gehen. Wenn Sie etwa eine Armee anwählen, zeigt zwar ein Fensterchen, welche Einheiten diese enthält – eine Komfortfunktion, die Enigma auf unsere Anregung hin eingebaut hat. Um Truppen aus dem Verband zu lösen, müssen Sie aber erst mal per Doppelklick aufs Heer ein Menü öffnen. Dort markieren Sie jede gewünschte Einheiten einzeln (!) und bestätigen jedes Mal mit der Schaltfläche »Division abziehen«. Das hat selbst **Medieval 2** intuitiver gelöst. Immerhin können Sie Verwaltungsaufgaben automatisieren, etwa den Gebäudebau.

kriegs-Arsenal auf: Jede Partei besitzt individuelle Infanteristen, Panzer, Geschütze und Flugzeuge. Vor dem Kampagnenbeginn legen Sie fest, ob Vehikel Munition sowie Benzin verbrauchen und ob Einheiten mit niedriger Kampfmoral fliehen. Wir raten Ihnen, alles einzuschalten, weil's die Scharmützel spannender macht. Auch an taktischen Möglichkeiten mangelt es nicht: Soldaten dürfen sich in Häusern verschanzen, oft können Sie Engpässe im 3D-Gelände zu Ihrem Vorteil nutzen. Zudem gibt's drei nützliche Formationen, von denen jede andere Vorteile bringt. Zum Beispiel erhöht die offensive Aufstellung die Schusskraft. Falls ein General Ihre Armee anführt, dürfen Sie ihm Truppen zuweisen. Die formiert und befiehlt er dann automatisch nach Vorgaben wie »Greife mit deinen Jungs diesen Bereich an« – was allerdings stets in Selbstmord-Manövern endet. Steuern Sie Ihre Einheiten deshalb lieber von Hand, auch wenn die Wegfindung hin und wieder hakt. Die mäßig klugen KI-Feinde versuchen immerhin Flankenmanöver, tröpfeln dabei aber gerne mit einzelnen Einheiten in Ihr Abwehrfeuer.

## TECHNIK-CHECK

### WAR LEADERS

#### Technik-Tipps

- Die Grafikdetails regeln Sie am besten von Hand – die Automatikfunktion liefert häufig unspielbare Einstellungen.
- Am meisten Leistung gewinnen Sie durch das Senken der Auflösung. Bis zu 30 Prozent mehr sind pro Stufe drin.

- Setzen Sie die Truppengröße auf die erste oder zweite Stufe, um Leistung zu sparen.

#### Checkliste

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

FK

### SO LÄUFT WAR LEADERS AUF IHREM PC

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

1	GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					</
---	-------------	-----------	---------	---------	------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

## Bomben lösen alles

In den Echtzeit-Schlachten fährt **War Leaders** das komplette Welt-





Weil die KI-Gegner in der Kampagne selten Flakgeschütze oder Abfangjäger dabei haben, sind Luftangriffe viel zu mächtig. Hier zerbröseln wir mit einer **amerikanischen Bomberflotte** eine russische Streitmacht.

Taktische Winkeltzüge spielen eh nur eine Rolle, wenn keine Flugzeuge oder Schiffe am Scharmützel teilnehmen. Falls nämlich Flieger über der Provinz kreisen oder Pötte im angrenzenden Meer ankern, dürfen Sie während der Schlacht Bombardements anordnen. Und die sind viel zu mächtig. Mit zwei bis drei Flächenbomben und dem richtigen Timing sprengen Sie locker die halbe Feindarmee. Zumal sich verteidigende Feiglinge, pardon, Feinde meist in einer Ecke der Karte verschanzen. Zwar könnte der Gegner Ihre Bomber mit Flakvehikeln und Abfangjägern durchsieben, doch just diese Einheiten hat die KI in der Kampagne fast nie dabei. Mit Luftunterstützung besiegen Sie daher auch überlegene Heere locker, was den taktischen Anspruch nicht gerade erhöht. Trotzdem machen die Gefechte Spaß, vor allem dank der gelungenen Präsentation: Bei Explosionen wirbeln Soldaten durch die Luft,

Kettenfahrzeuge zerplatzen in Trümmerfontänen, Artilleriegranaten reißen Krater ins Gelände.

### Überall unfertig

Obwohl unsere Vorabversion des Patches 1.2 zahllose Fehler bereinigt, hinterlässt **War Leaders** einen unfertigen Eindruck. Denn noch immer plagen Bugs und seltene Abstürze die Weltkriegs-Völkerschlacht. Einmal etwa griffen wir im Strategie-Modus mit Großbritannien Deutschland an. Doch im Echtzeit-Gefecht befehligten wir plötzlich eine deutsche Armee, die gemeinsam mit einer englischen Streitmacht gegen eine weitere deutsche antrat – völliger Mumpitz. Manchmal passte das Schlachtfeld nicht zur umkämpften Provinz, ein Scharmützel ums indische Festland führte nur auf einer pazifischen Inselkarte. Außerdem leidet die Kampagne an Logikfehlern. Zum Beispiel besitzt England zu Beginn keine Panzerfabrik, obwohl seine Armee bereits Kettenfahrzeuge enthält. Hinzu kommen Sprachwirren: Auch in der deutschen Version brüllen Soldaten auf Englisch, das an sich informative Tutorial besteht aus englischen Videos mit deutschen Untertiteln. Und auch die langen Ladezeiten sollte Enigma noch deutlich kürzen. Aber was soll's, so lange können Sie wenigstens Zitate lesen, etwa vom US-Präsidenten Franklin D. Roosevelt: »Es gibt Schlimmeres, als keinen Erfolg zu haben.« Völlig richtig, Mister Roosevelt. Denn der Entwickler Enigma hat wenigstens versucht, das suchterregende **Total War**-Prinzip zu klonen. Auch wenn **War Leaders** zum echten Erfolg noch ein paar Patches fehlen.



In der **Verteidigungs-Formation** (erkennbar an den Sandsack-Barrieren) schlucken unsere Kettenkolosse mehr Schaden und halten dadurch das feindliche Feuer von den verwundbaren Artilleriekanonen rechts fern.

### Flickt es fertig!

**Michael Graf:** Enigma bedeutet Rätsel. Wie passend, ein solches ist mir nämlich, weshalb die Entwickler War Leaders in einem derart desolaten Zustand veröffentlicht haben. Ganz zu schweigen vom fehlenden Mehrspieler-Modus! Wenigstens strickt Enigma bereits Patches im Akkord. Das gute Update 1.2 macht sogar Lust auf mehr, mehr Feinschliff nämlich. Damit könnte War Leaders tatsächlich als abgespeckte, aber ordent- und ansehnliche Alternative zur Total-War-Serie taugen. Denn wie im großen Vorbild dürfte der Echtzeit-Runden-Mix wochenlang motivieren – zumindest, sobald der spielerische Anspruch stimmt. Warten Sie also die nächsten Patches ab – fertig ist War Leaders bislang noch nicht.



micha@gamstar.de

## WAR LEADERS (V1.2)

### STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Enigma (War Leaders ist das Vollpreis-Erstlingswerk)  
PUBLISHER The Games Company  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 64 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.3.2008  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 16 Jahren



### GENRE-CHECK

#### SOLOSPIELZEIT

18 Stunden

Der mangelnde Anspruch langfristig immer mehr.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPASS

#### GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch

MASSSTAB lokal

SPIELSTIL Aufbau

EINHEITEN Individuen

HANDLUNG einfach

### ANSPRUCH

#### EINSTEIGER

1 2 3

4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht

SPIELMECHANIK einfach

SPIELTEMPO langsam

hilfen

Speichersystem

Tutorial, fünf Schwierigkeitsgrade, Automatikfunktionen

automatisch, freies Speichern nur im Strategie-Modus

ERFORDERT

Schnelle Reaktionen

Orientierungsfähigkeit

Logik & Überlegung

Geduld

Handeln unter Zeitdruck

Vorausplanung

Mikromanagement

Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs

FÜR STANDARD-PCs

FÜR HIGH-END-PCs

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 7,2 GB Festplatte

3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte

Core 2 Duo E4300 Athlon 64 X2/3800+ 1,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte

PROFITIEREN VON

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

KOPIERSCHUTZ Protect Disc

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK

SOUND

BALANCE

ATMOSPHÄRE

BEDIENUNG

UMFANG

STARTPOSITIONEN

KI

EINHEITEN

ENDLOSSPIEL

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Ordentlicher, aber unfertiger Echtzeit-Runden-Mix.

GR

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

8 / 10

6 / 10

6 / 10

8 / 10

7 / 10

8 / 10

7 / 10

5 / 10

8 / 10

7 / 10

70

SPIELSPASS




**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

## Herzblut & Spielverderber

Fans sind den Herstellern wichtig. So lange sie sich aufs Kaufen beschränken.

Die Artificial Hair Brothers sind eine Gruppe enthusiastischer Adventure-Fans aus Deutschland. Die immer und immer wieder das LucasArts-Kultabenteuer **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** von 1988 durchgespielt haben. Ihre Hoffnung auf einen würdigen (oder zumindest irgendeinen) Nachfolger wurde bitter enttäuscht. Also haben sie selbst ein Adventure konzipiert, geschrieben, gezeichnet, gerendert, vertont und nach sieben Jahren fertiggestellt. Und was für eins! **Zak McKracken between Time and Space** steht aktuellen Titeln in nichts nach. Bemerkenswert für ein reines Fanprojekt ohne kommerzielle Absichten – Hut

ab vor so viel Energie und Liebe zum Genre! Wir von GameStar haben die Artificial Hair Brothers nach besten Kräften unterstützt und wollten das neue Zak-McKracken-Abenteuer allen Lesern auf unserer DVD zugänglich machen. Doch LucasArts hat kurzerhand den Vertrieb des Spiels verboten – wegen des geschützten Namens. Wir sagen: Spielverderber! Auf Seite 18 finden Sie alle weiteren Infos zum Projekt. **MT**



Daumen hoch für das **Hair-Bros-Team!**

### Abenteuer-Inhalt

**Tests**

Kontrollbesuch: World of Warcraft v2.4..... 112  
Sam & Max: What's New, Beelzebub?..... 114  
TKKG: Das unheimliche Zimmer..... 114

### GameStar-Abenteuer-Charts 06/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Quests / Handlung	Charakter / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
<b>Rollenspiele</b>																
1	Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	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	
<b>Action-Rollenspiele</b>																
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	
<b>Online-Rollenspiele</b>																
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
<b>Adventures</b>																
1	Jack Keane	10tacle	Deck 13	09/07	88	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10	
2	Ankh: Kampf der Götter	Daedalic	Deck 13	01/08	84	7	9	7	10	8	7	9	10	9	8	
3	Sam & Max – Season One	Jowood	Telltale Games	11/07	83	6	9	8	8	8	7	8	10	10	9	
4	Everlight	Silver Style	TGC	11/07	82	7	8	8	9	9	8	8	9	8	8	
5	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Fusionsphere	10/06 (83)	82	6	9	9	9	10	7	8	8	7	9	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

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



Vor 15 Monaten erweiterte Blizzard World of Warcraft mit dem Addon The Burning Crusade. Seitdem haben die Kalifornier viele kostenlose Inhalte nachgeschoben.

# World of Warcraft v2.4

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5116  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5115

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

In unregelmäßigen Abständen veröffentlicht Blizzard neue Patch-Pakete für **World of Warcraft**. Seit der Einführung des ersten Addons **The Burning Crusade** bescherte der Entwickler Spielern zahllose neue Quests, Instanzen, Fraktionen und Belohnungen. Wir haben uns durch insgesamt 146 Seiten Patch-Beschreibungen gearbeitet, die Neuerungen im Spiel überprüft und beleuchten hier die interessantesten Ergebnisse unseres Kontrollbesuchs.

## Für neue Spieler

Seit jeher stehen Online-Rollenspiele in der Kritik, wahre Zeitfresser zu sein. Stimmt ja auch, denn nur wer viele Tage und Monate investiert, wird mit den besten Gegenständen belohnt. Um Wenigspieler anzulocken oder bei der Stange zu halten, greift Blizzard tief in die Patch-Kiste. So erhöhte der Entwickler die Erfahrungsboni von Quests bis Level 60 erheblich und verringerte im gleichen Atemzug die benötigten

Erfahrungspunkte bis zum nächsten Levelaufstieg. Unterm Strich spürten Sie nun deutlich schneller auf Level 60. Danach gelten wieder normale Bedingungen. Wer auf den maximalen Level 70 aufsteigen will, braucht also noch immer ein gutes Zeitpolster.

Sämtliche Fünf-Mann-Instanzen der durch **Burning Crusade** eingeführten Scherbenwelt lassen sich auch in einem besonders schwierigen »heroischen« Modus bezwingen – nur dann hagelt es richtig wertvolle Belohnungen. Bis Patch 2.3 mussten Sie dazu erst den Ruf »respektvoll« erlangen; das bedeutete meist das sture und langweilige Wiederholen von Aufgaben. Mit Patch 2.3 hat Blizzard den Prozess abgekürzt und die benötigte Ruf-Stufe auf »wohlwollend« herabgesetzt.

Spieler der Stufe 70 hatten mit Abschluss aller Quests ein Goldproblem; nur durch Berufe, geschicktes Handeln oder Instanzen kamen sie an Bares. Mit den in

Patch 2.1 eingeführten täglich wiederholbaren Quests erspielen Sie sich nun bis zu 250 Gold pro Tag – damit lässt sich mit etwas Ausdauer auch das 5.000 Gold teure epische Flugreittier finanzieren. Die Goldschwemme führt aber auch zu einem deutlichen Preisanstieg in den Auktionshäusern. Neueinsteiger, die keinen potenten Zweitcharakter auf dem Server haben, können sich selbst einfachste Gegenstände nur schwer leisten – frustrierend.

Wer keine Zeit oder Lust für die aufwändigen 25-Mann-Instanzen hat, kommt auch anderweitig an außergewöhnlich gute Ausrüstung, nämlich durch »Abzeichen der Gerechtigkeit«. Bekamen Sie früher in heroischen oder Raid-Instanzen maximal eine Marke pro besiegttem Boss, erhöhte Blizzard die Anzahl nun auf bis zu drei. Je nach Instanz streichen Sie so bis zu 20 Marken ein. Die tauschen Sie bei speziellen Händlern gegen Waffen und Rüstungen ein

## Neue Instanzen – neue Bosse



**Der Schwarze Tempel** mit dem Endboss Illidan wurde mit Patch 2.1 eingeführt.



Seit dem Patch 2.3 gilt es den Troll Zul'jin in der Instanz **Zul'Aman** zu bekämpfen.

Auf der Sonnenbrunneninsel wartet Kael'Thas in der **Terrasse der Magister** auf würdige Gegner.



Die schwerste Herausforderung für 25-Mann-Gruppen bietet das »Sonnenbrunnenplateau« inklusive des **Drachens Kalecos**.



Genialer Kniff: In einer Quest überfliegen Sie den **Boss Brutallus** – das macht Lust auf mehr.





Patch 2.4 bescherte den Spielern ein neues Gebiet: Die Insel Quel'Danas.



Mit viel Fleißarbeit erspielen Sie sich einen reitbaren Netherdrachen.

– allerdings kosten die besten Zweihandwaffen satte 150 Marken. Eine weitere Erleichterung: Viele der zuvor obligatorischen Zugangsquests wurden entfernt, Sie können nun ohne Vorbereitung »Karazhan«, den »Schwarzen Tempel« oder »Berg Hyjal« betreten.

### Für alte Hasen

Seit einem Jahr bekämpfen Gilden weltweit Illidan Sturmgrimm im »Schwarzen Tempel«, der bis zu Patch 2.4 schwersten Instanz. Seit dem Update stellt das »Sonnenbrunnenplateau« Schlachtzüge auf eine harte Probe. Den Zugang zu den Bossen dieser Instanz versperren zwei Tore, die nur durch ein Zusammenarbeiten aller Spieler eines Servers geöffnet werden können. Auf vielen Servern ist das erste Tor bereits geknackt, vier von sechs Bossen sind geschlagen. Lediglich der Naaru M'uru und Obermotz Kael'thas trotzen noch den Angriffen. Allerdings nicht aus eigener Kraft: Das letzte, bislang noch verschlossene Tor versperrt den Weg.

Um an die momentan mächtigsten Rüstungen und Waffen zu gelangen, müssen Sie eine Menge Zeit investieren und die 25-Mann-Instanzen »Berg Hyjal« und »Schwarzer Tempel« bezwingen – ohne eine gute Gilde ist das kaum möglich. Mit Patch 2.4 wurde die beste Elite-Ausrüstung, das sogenannte »Tier 6 Set« um zwei weitere Gegenstände erweitert. Die müssen im »Sonnenbrunnenplateau« erobert werden.

### Für streitbare Recken

Der Patch »Vor dem Sturm« reformierte das PvP-System gründlich, das alte Rangsystem hatte ausgedient. Hauptgrund: Nur ein Spieler pro Fraktion konnte den höchsten Rang innehaben, daher war es für Gelegenheitsspieler un-

möglich, an die besten Gegenstände zu gelangen. Mittlerweile können Sie durch Kämpfe und Siege in den Schlachtfeldern Ehre verdienen und sparen. Wenn Sie genug gesammelt haben, geben Sie diese für Rüstungen oder Waffen aus. Auch bei den Schlachtfeldern legte Blizzard Hand an. Zogen sich die 40-Mann-Kämpfe im »Alterac-Tal« früher ewig hin, sorgt nun ein Ticket-System für Zeitdruck. Ähnlich wie bei **Battlefield** haben beide Parteien ein Nachschub-Konto; ist das erschöpft, geht die Schlacht verloren. Durch Siege über menschliche oder einige computergesteuerte Gegner verringern Sie den Nachschub Ihrer Kontrahenten. Am schnellsten gewinnen Sie immer noch, wenn Sie den feindlichen Anführer niederstrecken.

Wer keine Lust auf die vier Schlachtfelder hat, kann sich auch in Arenen mit Gegnern messen. Dabei kämpfen Sie in Gruppen mit zwei, drei oder fünf Spielern. Die verdienten Arena-Punkte investieren Sie in neue Ausrüstung. Ein gutes Team und Geschick vorausgesetzt, kommen Sie so recht flott an Ausrüstung epischer Qualität.

Mit aller Macht drängt Blizzard das Online-Rollenspiel zudem in Richtung

E-Sport. Seit Patch 2.4 können Sie für 15 Euro einen Charakter auf einem Arena-Server einrichten und mit den mächtigsten PvP-Gegenständen ausstatten. Bis Ende Mai balgen Sie sich dann in Dreier-Gruppen um ein Preisgeld von insgesamt 200.000 Euro.

### Alles gut?

Wie fällt nun das Fazit aus? Spieler mit wenig Zeit hinken den Vielzockern noch immer hinterher, sei es bei der Ausrüstung oder dem bewältigten Spielinhalt. Allerdings versucht Blizzard, die Lücke kleiner werden zu lassen. Einfacher zu verdienendes Gold, einfachere Instanzen oder PvP-Kämpfe erleichtern den Zugang zu hochstufiger Ausrüstung enorm.

Für extreme Raid-Gruppen bleibt indes nicht mehr viel zu tun. Da Blizzard bis zum Erscheinen von **Wrath of the Lich King** keine neuen Instanzen plant, bleiben der »Schwarzen Tempel« und das »Sonnenbrunnenplateau« die schwersten Herausforderungen – und die sind schon zum großen Teil bewältigt. **HW**

## WORLD OF WARCRAFT V2.4

GENRE Online-Rollenspiel  
HERSTELLER Blizzard / Vivendi  
ERSCHIENEN 11.2.2005  
ALTE WERTUNG 91 (GS 04/07)

Keine Wertungsänderung



### Mehr Spaß für Wenig-Spieler

**Hendrik Weins:** Abwechslungsreichen Instanzen zum Trotz: Mir macht PvP am meisten Spaß. Genau diesen Aspekt stärkt Blizzard ungemein. Durch Arenakämpfe oder Schlachtfelder verwandelt sich mein Charakter langsam in den Helden, der er sein sollte. An Wochenenden mit viel Freizeit zieht es mich dann in die neuen Instanzen – dank der weggefallenen Zugangs-Quests auch ohne ellenlange Vorbereitung. Eine Regel gilt aber nach wie vor: World of Warcraft braucht Zeit, viel Zeit!



hendrik@gamestar.de

## Welt im Wandel

Nicht nur die brennende Legion hat World of Warcraft verändert, auch vier große und mehrere kleine Patches nahmen mal mehr, mal weniger Einfluss auf die Welt der Kriegskunst. Wir zeigen, was wann wie geschah:

### Patch 2.1:

- Neue Instanz: Der Schwarze Tempel (25 Spieler) belohnt Spieler mit Teilen des neuen epischen T5-Sets.
- Neue Region: Skettis. Spieler benötigen ein fliegendes Reittier, um dorthin zu gelangen.
- Neue Fraktion: Ogr'la. Zusätzliche Aufgaben und Belohnungen warten auf Spieler im Gebiet Schergrat.
- Neue Fraktion: Netherdrachen. Durch eine lange Questreihe und einen ehrfürchtigen Ruf erhalten Spieler einen Netherdrachen als fliegendes Reittier.
- Durch eine lange Questreihe erspielen sich Druiden eine epische Flugform, die das Fluggtempo von 60 auf 280 Prozent erhöht.

### Patch 2.2:

- Sprachchat: Spieler können nun nicht mehr nur über den Text-Chat miteinander kommunizieren, sondern sich richtig unterhalten – ein Mikrofon vorausgesetzt.
- Neue Events für Rollenspieler: Das »Braufest« findet Anfang Oktober statt, und an Halloween warten »Die Schlotternächte«.

### Patch 2.3

- Neue Instanz: Zul Aman (10 Spieler)
- Gildenbank: Ein gemeinsam genutztes Lager für alle Gildenmitglieder.
- Level-Zeit verkürzt: Die benötigte Erfahrung für einen Stufenanstieg ab Stufe 20 bis 60 wurde verringert und die Erfahrungsboni von Quests ab Stufe 30 bis 60 erhöht. Zudem wurden Quests bis Stufe 60 teilweise erheblich vereinfacht.
- Schlachten im Alterac-Tal wurden verkürzt, wie in Battlefield nimmt der Vorrat an Verstärkungseinheiten mit jedem Tod eines Spielers oder eingenommenen Zielen ab.
- Die Anforderungen für die Schlüssel der heroischen Instanzen wurden von »respektvoll« auf »wohlwollend« herabgesetzt.

### Patch 2.4

- Neues Gebiet: Insel des Sonnenbrunnens
- Neue Instanz: Terrasse der Magister (5 Spieler)
- Neue Instanz: Sonnenbrunnenplateau (25 Spieler). Dort erbeuten Spieler epische Gegenstände für das T6-Set.
- Neue Fraktion: Die Blutelfen der »Offensive der Zerschmetterten Sonne«
- Die Anzahl der täglich wiederholbaren Quests erhöht sich auf 25.
- Ehre von PvP-Schlachten wird endlich direkt berechnet, das Warten hat ein Ende.
- Schlachtfeldmarken, die Spieler durch PvP-Schlachten erhalten, können gegen Geld und Ehre eingetauscht werden.
- Vorquests für den Schwarzen Tempel, Berg Hyjal und Karazhan entfallen.





In Sams persönlicher Hölle wird sein langjähriger Partner Max ersetzt.

**Sie denken, der Teufel sei böse? In der Hölle werden Sie Ihre Meinung ändern.**

## Sam & Max What's New, Beelzebub?

Die Hölle! Wer möchte da nicht mal einen Blick hineinwerfen? Also als Außenstehender natürlich. Sam und Max verschlägt es in die Unterwelt, weil sie den armen Bosco von den Toten auferstehen lassen wollen. Dazu müssen sie jedoch dem Teufel die Seele des Verstorbenen abnehmen.

Auf dem Weg in den Schwefelpfuhl gilt es, das moderne Pendant des Totenflusses Styx zu überwinden, mit dem Tod zu verhandeln und diverse andere Kleinigkeiten zu meistern. Die Hölle selbst entpuppt sich als ein eher normales Büro statt als Ort der Verdammnis – nur dass hier jeder Tag ein Montag und es immer eine Minute vor Feierabend ist. Die unterirdischen Gebiete der finalen Episode der zweiten Staffel sind allesamt neu und werden in einem speziellen Sam-und-Max-Flügel durch be-

trebare Dioramen bereichert: Dort durchleben aus früheren Folgen bekannte Opfer der beiden Helden ihre ganz persönliche Hölle. Sobald die tierischen Polizisten jedoch wieder an die Oberfläche klettern, werden die bekannten Gebiete wie Stinky's Diner oder Boscos Laden recycelt.

Der Schwierigkeitsgrad zieht mit **What's New, Beelzebub?** endlich wieder an – einfaches Durchklicken wie in der vorherigen Episode ist kaum mehr möglich. Max' gelegentliche Ratschläge sind zwar etwas verständlicher als zuvor, helfen uns jedoch herzlich wenig, wenn wir so richtig auf dem Schlauch stehen. **PD**

### SAM & MAX: EPISODE 5

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		



### Verteufelt gut

**Philipp Dubberke:** Der arme, arme Beelzebub! Die neuste Sam-und-Max-Episode schafft es, den gefallen Engel so charmant darzustellen, dass ich an einigen Stellen tatsächlich Mitleid mit ihm hatte. Insgesamt wird die Höllen- und Todesthematik hervorragend durch den Kakao gezogen, ohne dabei Moral und Ethik mit Füßen zu treten. Außerdem hatte ich an so manchen Rätselnüssen ganz schön zu knacken. Alles in allem ein gelungener Staffelausschluss.



philipp@gamstar.de



Die unterschiedlichen Gesprächsantworten verändern den Lauf der Geschichte leider nie.

**Vier Hobbydetektive jagen ein mysteriöses Monster – doch die Spur ist kurz.**

## TKKG Das unheimliche Zimmer

Blutbeschierte Wände und eine zugemauerte Kellertür – richtig gruselig, diese alte Hotelruine! So haben sich Tim, Karl, Klößchen und Gabi das Ende ihrer Fahrradtour nicht vorgestellt. Dabei flüchteten die Hobbydetektive nur zum Schutz vor einem Unwetter in das modrige Gemäuer. Gelandet sind sie jedoch mitten im neuen **TKKG-Adventure**. **Das unheimliche Zimmer** bietet klassische Point-and-Click-Abenteuerkost. Die wenigen, aber stimmungsvoll gezeichneten Gebiete suchen wir nach Objekten ab, kombinieren Gefundenes und unterhalten uns mit einer Handvoll Dorfbewohner. Mit Umfang prahlt das **TKKG-Adventure** dabei nicht. Nach rund vier Stunden ist das Geheimnis des verfallenen Hotels und einer unheimlichen Monstersichtung gelöst. Auf nennens-

werte Animationen müssen wir während dieser Zeit verzichten. Die vier Helden melden sich nur als klein eingblendete Köpfe zu Wort, aber mit guten, wenn auch nicht den originalen Sprechern. Spaßig und fast immer nachvollziehbar sind dagegen die recht einfachen Rätsel. Einzig schleierhaft bleibt uns, warum eine Werkzeugkiste auf dem Friedhof erst aufgenommen werden darf, sobald wir in einer Baumkrone ein verstecktes Symbol entdecken. Überhaupt müssen wir bei unseren Nachforschungen stellenweise zu genau hinsehen. Eine nützliche Hervorhebe-Funktion fehlt – das sorgt für Frust. **CHS**

### TKKG: DAS UNHEIMLICHE ZIMMER

GENRE	Adventure	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Kritzelkratz / Tivola		
CA. PREIS	25 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		



### Schnell gelöster Fall

**Christian Schneider:** Zugegeben, ich bin kein großer TKKG-Fan. Das liegt vielleicht an meiner DDR-Aufzucht. Trotzdem hatte ich mit den Freizeitschnüfflern detektivischen Spaß. Nur leider nicht lange genug – für 25 Euro will ich mehr als vier Stunden Durchschnittskost ohne jeden Wiederspielwert. Da kann mich auch die tolle Vertonung nicht genug besänftigen. Knallharte Fans des Krimi-Quartetts dürfen sich aber gerne noch ein paar Wertungspunkte dazurechnen.



redaktion@gamstar.de

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5101  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5100

Win Vista 32 Bit  
- läuft

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5064  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5063

Win Vista 32 Bit  
- läuft



**Heiko Klinge**

freut sich über den Formanstieg der Fifa-Serie und schämt sich für seine Niederlage gegen Luxemburg.

**Daniel Matschijewsky**

macht laufend Werbung für das tolle Trackmania United Forever. Denn da wird die Fangemeinde vorbildlich gefördert.

# Sport

## Kein Anschluss ...

Wenn Spiel wie Hersteller die Verbindung abbrechen.

Seit Anfang des Jahres herrscht Aufruhr in den Foren von Atari. Die Server von **Test Drive Unlimited** seien tagelang nicht zu erreichen, beschwerten sich die Käufer des Rennspiels, und immer wieder würden Verbindungsabbrüche nerven. Dass es bei Online-Spielen zu technischen Problemen kommen kann, weiß jeder, der in **World in Conflict** oder **Team Fortress 2** unterwegs ist. Allerdings sollte ein Hersteller dann auch adäquat darauf reagieren. Bei Eden Games stoßen die gereizten Fans auf taube Ohren. Server werden ohne Ankündigung abgeschaltet, E-Mails bleiben unbeantwortet. Auf unsere Nachfrage hin räumt Eden Games immer-

hin Probleme in Verbindung mit Gamespy ein, erklärt aber im selben Atemzug, dass momentan alle Server arbeiten würden. Eine unbefriedigende Antwort, die Eden Games oder Atari zudem schon längst den Fans hätte geben können, nein, müssen. **DM**



**Online-Spiel** minus Online-Modus gleich halber Spaß.

### Sport-Inhalt

**Tests**

Trackmania United Forever .....	116
UEFA Euro 2008 .....	118
Landrover Off Road .....	121

### GameStar-Sport-Charts 06/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	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)	84	4	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 Forever	Deep Silver	Nadeo	NEU	88	6	7	10	9	9	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	7	8	7	9	9	10	8	9	6	9	
10	32nd America's Cup	Morphicon	Nadeo	06/07 (81)	80	7	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**.





360-Grad-Drehung im **Stunt-Modus**. Bei einer sauberen Landung gibt's Bonuspunkte.



Im Schnee-Szenario flitzen wir über die neue **Chinesische Mauer**.



**Eine großartige Idee zu Ende gedacht:** Die Neuauflage veredelt den Rennspiel-Baukasten mit hübscherer Grafik, über hundert zusätzlichen Strecken und einer nochmals verbesserten Community-Integration.

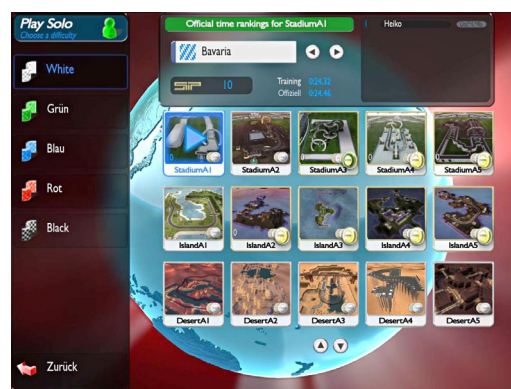
# Trackmania United Forever

- DVD**  
- Video-Special
- DVD-XL**  
- Vollversion:  
Trackmania Nations Forever
- gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 80414  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5071
- Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Da wird selbst **World of Warcraft** orkisch-grün vor Neid: Sagenhafte 30 Millionen Mal wurde das kostenlose E-Sport-Rennspiel **Trackmania Nations** seit seinem Erscheinen im Winter 2006 heruntergeladen. Für den kommerziellen großen Bruder **Trackmania United** haben sich allerdings nur ein paar Hunderttausend interessiert. Diese Diskrepanz muss den französischen Entwickler Nadeo doch zur Weißglut treiben! Oder zu einem neuen **Trackmania**. Denn was würde passieren, wenn man alle **Trackmania**-Fans in einem gemeinsamen Spiel zusammenführt? Die Antwort gibt ein ebenso logisches wie ambitioniertes Projekt: **Trackmania United Forever**.



**Menü-Vergleich:** In Trackmania United (links) waren die Strecken noch nach Szenarien sortiert, Forever (rechts) unterteilt sie nach Schwierigkeitsgraden.



## Update, Freeware oder Vollversion?

Die unterschiedlichen Forever-Ausgaben:

- ▶ **Update:** Wer Trackmania United bereits besitzt, bekommt das Forever-Update kostenlos. Spieler, die sich ab dem 2. Mai auf den Servern einloggen, erhalten automatisch einen Download-Hinweis.
- ▶ **Freeware:** Auf unserer DVD-XL finden Sie die Vollversion von Trackmania Nations Forever. Diese Forever-Variante enthält die komplette Nations-Solokampagne mit 65 Strecken, einen voll funktionsfähigen Editor und sämtliche Bauteile des Stadium-Sets. Wer auch die anderen Sets und Spielmodi freischalten möchte, kann im Hauptmenü für 29,99 Euro ein Upgrade auf Trackmania United Forever erwerben.
- ▶ **Vollversion:** Sie können Trackmania United Forever für rund 30 Euro ganz normal im Laden kaufen. Vorteile gegenüber dem Nations-Upgrade: ein ausführliches Handbuch, eine 3D-Brille und eine Autogrammkarte vom Entwicklerteam.



tor erschaffen Sie in Windeseile Ihre eigenen Streckenkonstruktionen. Im Kampf gegen die Uhr oder die Multiplayer-Konkurrenz zählt dabei allein Ihr Geschick, Kollisionen mit anderen Autos fallen auch dieses Mal wieder aus.

Macht aber nichts, denn die 121 neuen Herausforderungen erfordern auch ohne Blechkontakt schon mehr als genug Konzentration. Besonders gelungen sind dabei die 65 Stadionkurse der **Nations**-Meisterschaft, die vor allem in Sachen Abwechslung alles bisher Dagewesene toppen. Auf Speed-Strecken testen Sie Ihre Reaktionsschnelligkeit mit Hilfe von Beschleunigungsfeldern und waghalsigen Looping-Kombinationen, Akrobatik-Kurse wiederum fordern mit kniffligen Sprungeinlagen vor allem viel Fingerspitzengefühl. Entsprechend häufig wechseln im Multiplayer-Modus die Sieger.

### Forever tricksen

35 weitere neue Strecken verteilen sich auf die Einsteiger-Meisterschaften der sechs anderen Szenarien Insel, Wüste, Bucht, Schnee, Küste sowie Rallye. Die Kurse der anderen Schwierigkeitsgrade bleiben die gleichen wie in **Trackmania United**. Etwas schade, denn das **Forever**-Paket liefert rund 200 frische Bauteile, die wir gern auch auf kniffligeren Kursen bewundern hätten. So düsen Sie im Schnee-Szenario jetzt auch über die Chinesische Mauer und umkurven Heuballen auf den Rallye-Strecken. Der unumschränkte Star im Bauteile-Repertoire ist jedoch der neue Wechsel-turbo, der alle paar Zehntelsekunden die Stärke des Beschleunigungsschubs ändert. Vor allem im Multiplayer-Modus sorgt dieses kleine Zufallselement für jede Menge Schadenfreude.





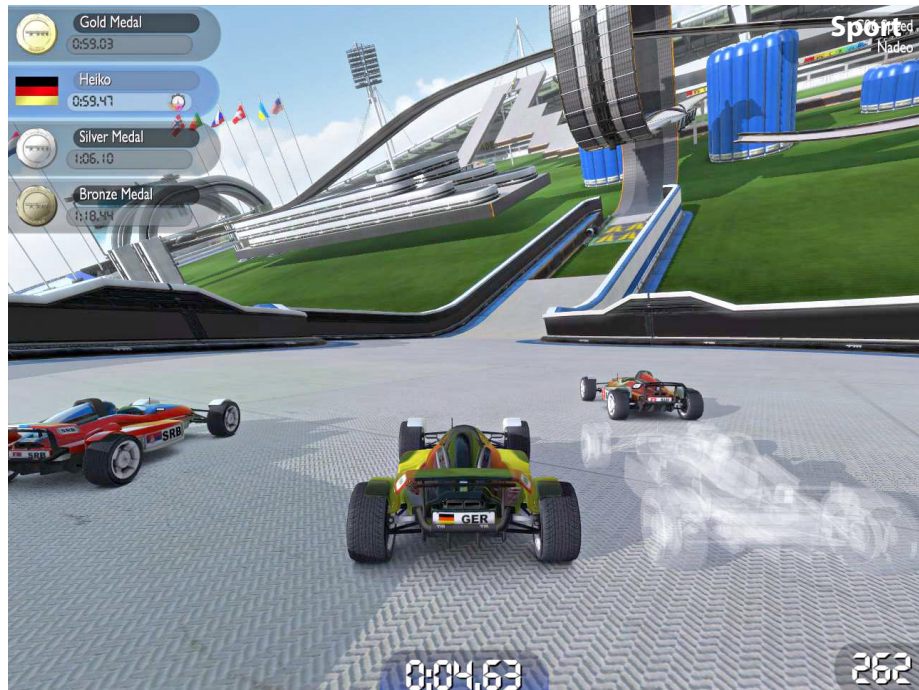
Im **Einsteiger-Editor** ist die Streckenumgebung schon vorgefertigt.

Bleiben noch 21 Kurse, und die können Sie im neuen Stunt-Modus bezwingen. Mit Hilfe von allerlei Rampen, Buckeln und Schanzen gilt es, unter Zeitdruck so viele spektakuläre Tricks wie möglich aneinander zu reihen und vor allem nicht auf dem Dach oder abseits der Strecke zu landen. Denn sollte das passieren, müssen Sie den kompletten Lauf von vorn beginnen. Der eigentlich sehr unterhaltsame Stunt-Modus wird so zum Fall für frustresistente Profis – Rücksetzpunkte hätten hier Wunder gewirkt.

## Forever bauen

Inklusive Wechselturbo und Stunt-Schanzen erweitert **Forever** den Streckeneditor auf nun knapp 1.500 Bauteile – ein Eldorado für Profi-Architekten. Damit aber auch Einsteiger Spaß am Basteln bekommen, gibt's jetzt auch eine Simple-Variante des Baukastens: Die Streckenumgebung ist je nach Szenario mit Häusern, Wäldern und Hügeln bereits vorgefertigt, Sie müssen nur noch Start, Ziel, Checkpoints und Straßenelemente verteilen – ein Kinderspiel.

Das Ergebnis landet mit wenigen Mausklicks im Internet, ohne dass Sie dafür das Spiel verlassen müssen. **Forever** verbessert nochmals die ohnehin schon sehr gelungene Community-Integration. In komplett überarbeiteten und erheblich komfortableren Menüs schicken Sie Ihre Eigenbau-Strecke an die gesamte Freundesliste oder forschen auf (jetzt größtenteils übersetzten) Fanseiten nach frischen Autos, Kursen oder Stunt-Videos. Wer



Geisterauto-Duell auf einem **Hochgeschwindigkeits-Kurs**: Wir liegen gleichauf mit unserer bisherigen Bestzeit (durchsichtiges Auto).

möchte, kann sogar seine gerade absolvierte Solofahrt als Geisterauto an einen Kumpel schicken und ihn so zu einem Duell herausfordern – klasse!

## Forever aufrüsten

Egal ob Eigenbau-Kurs oder Community-Download: Ihre neue Herausforderung sieht in jedem Fall besser aus als in **Trackmania United**. Denn das **Forever**-Update schraubt fleißig an der Technik. Die Bäume tragen endlich vernünftige Blätter, Gebäude werfen weichere Schatten, und die Straßenoberflächen bekommen mehr Struktur. Wer mag, kann alles auch durch eine 3D-Brille betrachten. Das ist ein netter, aber spielerisch eher nutzloser Gag: Der Effekt funktioniert zwar erstaunlich gut, allerdings leidet die fahrerische Präzision. Ob mit oder ohne 3D-Brille: Die grafischen Verbesserungen fordern einen hohen Preis. Denn **Forever** benötigt für volle Details einen erheblich schnelleren Rechner als noch das alte **United**. Zudem stellt jedes Szenario andere Hardware-Anforderungen. Auf unseren Test-Rechnern

flutschten etwa die Schnee-Strecken mit 40 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm, Rallye-Kurse

brachten es nur auf ruckelige zehn. Hier haben die Entwickler unsauber programmiert.

**HK**

## TRACKMANIA UNITED FOREVER RENNPIEL

ENTWICKLER Nadeo (Trackmania United, GS 03/07: 88 Punkte)  
PUBLISHER Deep Silver  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handb., 3D-Brille

TERMIN (D) 2.5.2008  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ohne Altersb.

ANSPRUCH

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1234	5678	910	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 1,5 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 1,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 1,0 GB RAM 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
<b>PROFITIERT VON</b>	Rumble-Gamepad (außer Xbox-360-Pad)		
<b>BILDFORMATE</b>	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Online-Reg.		
<b>TON</b>	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### MULTIPLAYER Sehr gut

**SPIELMODI (SPIELER)** Duell, Zeitrennen, Team, Runden, Cup  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet, Hotseat  
**SERVERVERSUCHE** intern  
**DEDICATED SERVER** ja  
**MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden  
**FAZIT** Neue Modi, Optionen und Menüs – auch für Multiplayer-Fahrer ein großartiges Update.

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ verbesserte Schatten und Texturen + stimmungsvolle Beleuchtung - detailarme Streckenumgebung - schwankender Hardware-Hunger	6 / 10
<b>SOUND</b>	+ abwechslungsreiche Musik + gute Surround-Abmischung + editierbarer Hupenton - sehr spärliche Geräuschkulisse	7 / 10
<b>BALANCE</b>	+ Kampagnen nach Schwierigkeitsgrad sortiert + perfekte Lernkurve + Strecken für jeden Anspruch + Fehler stets nachvollziehbar	10 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ nochmals verbesserte Community-Einbindung + Tageszeiten + nervenzerfetzende Ranglisten-Rennen - leblose Strecken	9 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ optimierte Menüführung + neue Rumble-Funktion + Editor für Einsteiger + präzise Auto-Steuerung - unübersichtliche Ranglisten	9 / 10
<b>UMFANG</b>	+ 121 frische Kurse + neuer Stunt-Modus + 200 zusätzliche Bauteile + unendlicher Strecken- und Autonachschieb	10 / 10
<b>FAHRVERHALTEN</b>	+ actionlastig, aber trotzdem anspruchsvoll + jedes Auto ein anderes Fahrerlebnis - stellenweise etwas übersensibel	9 / 10
<b>KI</b>	+ faire Gegnerzeiten + jede Fahrt wird aufgezeichnet und kann als Geisterauto verschickt werden - KI fährt immer dieselbe Route	8 / 10
<b>TUNING</b>	+ extrem umfangreicher Editor mit 1.500 Bauteilen + Media-Tracker + Auto-Malkasten + erweiterte Avatar-Funktionen	10 / 10
<b>STRECKENDESIGN</b>	+ neue Kurse noch einen Tick besser als die alten + irrsinnige Stunts + Strecken leicht zu lernen, aber schwierig zu meistern	10 / 10

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

**FAZIT** Die bisher beste Version des Rennspiel-Baukastens.

**88**

SPIELSPASS

## Bestes verbessert

**Heiko Klinge:** Trackmania, United, Nations, Forever – wer soll da denn noch durchsteigen? Machen wir's also kurz: Trackmania United Forever ist das derzeit beste Fun-Rennspiel für den PC. Es fährt sich unkompliziert und dennoch fordernd, lässt der Kreativität freien Lauf und motiviert durch die beispiellose Community-Integration monatelang. Das nächste Staunen ist stets nur wenige Mausklicks entfernt. Besser wird's nicht, und das ist auch meine einzige Kritik: Nadeo hat eigentlich nur Bekanntes perfektioniert. Es wird Zeit für etwas Neues!



heiko@gamstar.de



# Uefa Euro 2008

Steht da wirklich EA Sports drauf? Das offizielle Spiel zur EM verbessert sich tatsächlich fußballerisch, vernachlässigt dafür aber die Atmosphäre.

## Im Vergleich mit Fifa 08

- stark verbesserte KI
- Kick-Stick-Steuerung
- Schlüsselmoment-System

- schwache Lizenz-Ausnutzung
- keine Vereinsmannschaften
- abgespekter Management-Teil
- unpassende Fan-Gesänge

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5107  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5108

Win Vista 32 Bit  
- läuft

**S**kandal beim EM-Finale Deutschland gegen Österreich: Das Orchester bricht nach zehn Sekunden die deutsche Nationalhymne ab, die schwarz-weißen Schlachtenbummler revanchieren sich und grölen den österreichischen Fans ein »Ihr könnt nach Hause fahr'n« entgegen – wohlgermerkt im Wiener Ernst-Happel-Stadion. Klingt unglaublich, haben wir aber exakt so erlebt! Wenn auch nur in der Fußball-Simulation **Uefa Euro 2008**. Schwarzer Humor der Entwickler oder nur eine schlampig umgesetzte Lizenz? Dummerwei-

se Letzteres. Eine verschenkte Chance, denn spielerisch hat der der EM-Kick durchaus was drauf.

### Wien, Wien, wir fahren nach Wien

Wie lang der Weg zum Finale ist, liegt ganz bei Ihnen. Denn wer mag, kann nicht nur die Europameisterschaft selbst, sondern gleich die komplette Qualifikationsrunde absolvieren – entweder mit den Originalgruppen oder einer neuen Auslosung. Auch den EM-Spielplan können Sie nach Belieben editieren, selbst England

darf mitspielen. Ebenfalls klasse: Sämtliche europäischen Nationalmannschaften von Andorra bis Zypern laufen mit einem erweiterten 30-Mann-Kader auf. Bei Deutschland können Sie also etwa Manuel Neuer ins Tor stellen und Jens Lehmann auf die Bank befördern – ist er ja schließlich schon so gewohnt. Die Spielerwerte hat EA Sports erneut sorgfältig recherchiert: Lukas Podolski sprintet jeder Viererkette davon, Italiens Luca Toni glänzt durch seine außergewöhnliche Abschlusssstärke. Solche Matchwinner bekommen in **Euro 2008** noch mehr Bedeutung als in **Fifa 08**: Sollte Ihr Team zehn Minuten vor Schluss mit nur einem Treffer zurückliegen, spendiert das neue so genannte Schlüsselmoment-System Ihren Stars einen zusätzlichen Leistungsschub. Eine tolle Idee: Der Zurückliegende attackiert

noch motivierter, der Führende verteidigt noch verbissener.

### Oh, wie ist das hässlich

Die Partien selbst entwickeln also jede Menge EM-Atmosphäre, das Drumherum dagegen kaum. Die Maskottchen Trix und Flix tauchen nur in den Menüs und in einem bescheuerten Bonusvideo auf, die Nationalhymnen werden wie oben erwähnt nur kurz angespielt. Und wer den Titel gewinnt, bekommt seinen hart erkämpften Pokal gerade mal ein paar Sekunden zu sehen. Eine vernünftige Siegerehrung schaut anders aus, zumal erneut die vorsintflutliche Grafiktechnologie der Playstation-2-Version zum Einsatz kommt. Einzig

## Die Europäische Kampagne



Auf einer **Europakarte** wählen wir die nächste Fußballmission und verwalten unser Team.



Mit den Punkten können wir uns **Stickerpäckchen** kaufen, die Boni und Spielerporträts freischalten.



Gegen Ungarn haben wir Michael Ballack gesteuert, aber kein Tor erzielt. Deshalb gibt's weniger **Punkte**.



Außerdem investieren wir verdiente Punkte in die Verbesserung unserer **Spielerfähigkeiten**.



Beim **Elfmeter** dosieren wir per Analogstick Schusskraft und Effet (Balken in der Mitte).





Weil unsere Spanier knapp zurückliegen, verbessert das **Schlüsselmoment-System** die Werte der Star-Spieler – zu erkennen am roten Kreis.



Schlaue KI: **Deco** überlupft den verdutzten Jens Lehmann.



Die **Siegerehrung** dauert nur wenige Sekunden.

die acht originalgetreu nachgebauten Stadien in der Schweiz und Österreich lassen ein wenig EM-Stimmung aufkommen.

### Ihr seid nur ein Kampagnenverein

Ein neuer interessanter Spielmodus tröstet ein wenig über die EM-Enttäuschung hinweg: In der Europäischen Kampagne gilt es, mit Ihrem Lieblingsteam Dutzende kleine Fußballmissionen zu erfüllen, die jeweils bestimmten Ländern zugeordnet sind. Mal müssen Sie ein Elfmeterschießen gegen England gewinnen oder mit nur einem einzigen steuerbaren Spieler (»Be a Pro«) die drohende Niederlage gegen Portugal abwenden. Das spielt sich wunderbar abwechslungsreich, allerdings schwankt der Schwierigkeitsgrad je nach gewählter Herausforderung und Gegner ganz gehörig. Erfolgreiche Aktionen wie Torschüsse oder Hattricks geben dabei Bonuspunkte, Fouls oder Eigentore werden dagegen mit Abzügen bestraft. Mit den verdienten Punkten

verbessern Sie die Werte Ihrer Spieler. Außerdem – weit weniger sinnvoll – können Sie auch Sticker-Päckchen und damit kurze EM-Filmchen sowie Spielerbilder freischalten.

### Auf geht's Gamepad, schieß ein Tor

Egal ob EM oder Kampagne: Auf dem Platz zeigt sich **Euro 2008** spürbar formverbessert gegenüber **Fifa 08**. Die KI hat vor allem im Angriff dazugelernt. Sie spielt überraschende Doppelpässe und beherrscht sogar filigrane Heber – das fordert endlich wieder auch die Profis. Zum Ausgleich bekommen Sie mehr Kontrolle bei Freistößen und Elfmtern: Mit der neuen Kick-Stick-Steuerung bestimmen Sie per rechtem Analogstick wie in einem Golfspiel Tempo und Flugbahn des Balles. Das spielt sich erstaunlich präzise und ermöglicht sogar einen klassisch-arroganten Ribéry-Lupfer. Zu welchem Gesang mag das die **Euro**-Fans wohl inspirieren? Genau: »Es gibt nur ein Rudi Völler!« Kein Scherz. **HK**

### Ein zwiespältiges Ergebnis

**Heiko Klinge:** Erste Halbzeit: Euro 2008 überrascht den Tester mit flüssigen Angriffskombinationen und geht mit einem filigranen Heber in Führung. Zweite Halbzeit: Ausgerechnet die sonst so zuverlässigen Spieler »Atmosphäre« und »Lizenz« leisten sich unerklärliche Patzer. Trotz des Unentschiedens haben wir ein gutes Fußballspiel gesehen, allerdings auch eines mit vielen hässlichen Szenen. Es wird Zeit, dass Manager EA Sports endlich den Publikumsliebbling »Xbox-360-Grafik« verpflichtet!



heiko@gamstar.de

## UEFA EURO 2008

### SPORTSPIEL

ENTWICKLER EA Canada (Fifa 08, GS 12/07: 79 Punkte)  
PUBLISHER EA Sports  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 17.4.2008  
CA. PREIS 45 Euro  
USK ohne Altersb.

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel 1,4 GHz AMD 256 MB RAM 3,3 GB Festplatte	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 3,3 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 3,3 GB Festplatte

PROFITIERT VON Rumble-Gamepad  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

### MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Be a Pro (4)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Von der verbesserten Spieler-KI profitieren auch die Multiplayer-Matches.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ wiedererkennbare Gesichter + verbesserte Animationen - detailarme Spielermodelle - grottenhässliches Papp-Publikum	5 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Stadionkulisse + Nationalhymnen - teils unpassende Fan-Gesänge - schwache Kommentatoren-Leistung	7 / 10
BALANCE	+ vier gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade + auch für Profis fordernd - keine Trainingsmodi - schwankender Kampagnenanspruch	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ originalgetreue EM-Stadion + aktuelle Nationalmannschaftskader + glaubwürdige Spielerwerte - viel zu wenig EM-Drumherum	7 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Spielersteuerung + variantenreiches Kick-Stick-System + abschaltbare Pass-Automatik - umständliche Menüs	8 / 10
UMFANG	+ langfristig motivierende Europa-Kampagne + viele freischaltbare Boni - abgespekter Online-Modus - keine historischen Spiele	8 / 10
REALISMUS	+ Sprints nicht mehr so mächtig wie in Fifa 08 + glaubwürdiges Torwart-Verhalten + gute Ballphysik - teils merkwürdige Abpraller	8 / 10
KI	+ wehrt sich endlich gegen Flankenläufe + nutzt das gesamte Schuss-Repertoire + hält sich an Taktikvorgaben - kleinere Aussetzer	9 / 10
MANAGEMENT	+ motivierendes Wertesteigern in der Kampagne + Taktik-Änderungen während des Spiels - Laufwege nicht mehr editierbar	7 / 10
SPIELZÜGE	+ Spezialmanöver + trickreiches Elfmeterschießen + spannendes Schlüsselmoment-System - Alleingänge zu schwierig	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Flotter, aber veralteter EM-Fußball.

75

SPIELPASS





Action-Rennspiel von heute, **Grafik** von vorgestern, Spielspaß von vorvorvor...

## Quizfrage: Was ist das Gegenteil von Colin McRae Dirt?

# Landrover Off Road

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5096  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5097

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Sind Sie bereit für einen Witz? Okay: Im Querfeldein-Rennspiel **Landrover Off Road** wirken sich unterschiedliche Bodenbeläge wie Schotter, Schlamm oder Schnee nicht auf das Fahrverhalten aus. Der war gut, oder? Vor allem, wenn man bedenkt, dass das Spiel spaßige Rasereien quer durchs Gelände simulieren will. Und die Sache mit dem Boden ist nur eines von vielen Ärgernissen.

Doch wie funktioniert **Off Road** überhaupt? In der nur vier Spielstunden umfassenden Kampagne schalten Sie durch Siege neue Strecken und Fahrzeuge frei. Die 18 detailarmen Lizenzkarren haben zwar immer mehr PS unter der Haube, steuern sich aber allesamt gleich. Auch die Missionen nerven mit fehlender Abwechslung. So sollen Sie zwar unter Zeitdruck versteckte Artefakte finden oder durch schmale Slalom-Tore kurven, die zwölf enorm öde gestalteten und sich

ständig wiederholenden Wüsten- und Bergstrecken machen aber jeden Hauch von Spannung zu nichts – vor allem, weil sich Unfälle weder auf das Aussehen noch auf die Fahreigenschaften der Karren auswirken. Dafür gehen die KI-Gegner aggressiv gegen Überholmanöver vor. Zumindest, wenn Sie sie zu Gesicht bekommen – selbst Einsteiger hängen jegliche Konkurrenz binnen Sekunden ab. Die schwache Technik passt ins negative Bild: In den Levels kleben unscharfe Texturen auf polygonarmen Felsen, und das Wasser sowie die Blendeffekte wirken unfreiwillig komisch. Zudem klingen die Motoren nicht mal ansatzweise realistisch. Alles in allem: ein schlechter Witz. **DM**

### LANDROVER OFF ROAD

GENRE	Rennspiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Razorworks / Empire		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	<b>Ausreichend</b>		



### Weg von der Straße!

**Daniel Matschijewsky:** Ich hatte kürzlich einen Mietwagen von Landrover. Der ist mir auf halbem Weg verreckt. Gemessen an diesem Spiel wundert mich das kaum. Egal ob Fahrverhalten, Leveldesign oder Technik – Off Road wirkt derart antiquiert, dass man schon fast lachen will. Kann ich aber nicht, weil ich vor lauter Langeweile und ewiggleichen Strecken sofort wegdöse. Holen Sie sich lieber das fantastische Colin McRae Dirt – das ist sogar zehn Euro billiger.



danielm@gamestar.de



# Überblick Aktuelle Spiele

## GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 04/2008, 05/2008 und 06/2008

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU	1 Trackmania United Forever	Rennspiel	Deep Silver / Koch	06/08	88	0	v1.0	29,99 €	www.softunity.com
	2 C&C 3: Kanes Rache	Strategie-Addon	EA L.A. / EA	05/08	85	16	v1.0	27,79 €	www.sqoops.de
	3 Assassin's Creed	Actionspiel	Ubisoft / Ubisoft	05/08	84	16	v1.0	42,95 €	www.amazon.de
	4 Silverfall: W. der Elemente	Rollenspiel	Monte Cristo / Flashpoint	04/08	84	16	v1.0	24,64 €	www.gamesolution.de
	5 Die Sims 2: Inselgeschichten	Aufbauspiel	Maxis / EA	04/08	83	0	v1.0	28,45 €	www.amazon.de
UPDATE	6 Pirates of the Burning Sea	Online-Rollenspiel	Flying Lab / Deep Silver	04/08	82	12	v1.2.64.0	31,78 €	www.gamesolution.de
UPDATE	7 Treasure Island	Adventure	Radon Labs / HHM	05/08	81	6	v1.001	31,90 €	www.cyberport.de
	8 Silent Hunter 4: U-Boat Mis.	Simulations-Addon	Ubisoft / Ubisoft	05/08	80	12	v1.0	14,95 €	www.gamesload.de
	9 Dawn of War: Soulstorm	Strategie-Addon	Iron Lore / THQ	04/08	80	16	v1.0	27,95 €	www.amazon.de
NEU	10 Sam & Max: Episode 5	Adventure	Telltale / Gametap	06/08	79	–	v1.0	ca. 7 €	www.gametap.com
	11 Siedler 6: Reich des Ostens	Aufbauspiel-Addon	Blue Byte / Ubisoft	05/08	79	6	v1.0	23,95 €	www.amazon.de
	12 Sam & Max: Episode 4	Adventure	Telltale / Gametap	05/08	78	–	v1.0	ca. 7 €	www.gametap.com
NEU	13 Uefa Euro 2008	Sportspiel	EA Canada / EA	06/08	76	0	v1.0	38,95 €	www.amazon.de
	14 Die Sims 2: Freizeitspaß	Aufbauspiel	Maxis / EA	04/08	76	0	v1.0	27,45 €	www.amazon.de
	15 Sam & Max: Night o. t. R. Dead	Adventure	Telltale / Gametap	04/08	76	–	v1.0	ca. 7 €	www.gametap.com
	16 CM 2: Zurück in die Werkstatt	Denkspiel-Addon	Fakt / Pepper	05/08	75	0	v1.0	9,85 €	www.amazon.de
	17 Penumbra: Black Plague	Adventure	Frictional / Paradox	04/08	75	16	v1.01	15,88 €	www.gamesolution.de
	18 Perry Rhodan	Adventure	3d-io / Koch	04/08	75	6	v1.0	31,78 €	www.gamesolution.de
	19 Hired Guns	Rundenstrategie	GFI / Peter Games	05/08	74	16	v1.0	35,95 €	www.amazon.de
UPDATE	20 Savage 2	Online-Actionspiel	S2 Games	04/08	74	–	v1.47	ca. 20 €	www.s2game.com
	21 Imperium Romanum	Aufbauspiel	Haemimont / Kalypso	04/08	71	6	v#1	34,89 €	www.temeon.de
NEU	22 Worldshift	Echtzeit-Strategie	Black Sea / RTL	06/08	70	12	v1.0	48,50 €	www.sqoops.de
	23 Cleopatra	Adventure	Kheops / Rondomedia	04/08	70	12	v1.0	33,00 €	www.gamesolution.de
UPDATE	24 Sins of a Solar Empire	Weltraum-Strategie	Ironclad / Stardock	05/08	69	–	v1.04	ca. 30 €	www.sinsofasolarempire.com
NEU	25 Rainbow Six: Vegas 2	Taktik-Shooter	Ubisoft / Ubisoft	06/08	68	18	v1.0	43,95 €	www.amazon.de

## RTL Racing Team Manager v1.04

DVD  
- RTL Racing  
Team Manager  
Patch 1.04

**Highlights:** Flaggen und Unfälle eingefügt, Wetterwechsel, Fahrer-Feedback während der Rennen, Forschungssystem überarbeitet, Fahrer-Porträts.

Satte 213 Bugfixes und Spieländerungen in den ersten Patches: Das sagt viel über den Zustand der Verkaufsversion des **RTL Racing Team Managers** aus.

Aber es zeigt auch, wie sehr sich die Entwickler von Destrax um Besserung bemühen. Das erste Aha-Erlebnis gibt's bereits bei der Teamwahl: Die Autos sind inzwischen auch mehrfarbig, jeder Fahrer hat nun ein (ziemlich hässliches) Porträt. Diese Fratzen müssen Sie häufig sehen, und das ist auch gut so. Denn Ihre Piloten geben Ihnen während der

Rennen endlich ein wenig Feedback und empfehlen etwa eine andere Flügeleinstellung. Ohnehin passiert auf den Grand-Prix-Kursen nun erheblich mehr: Es gibt Unfälle, Motorschäden, plötzliche Regenschauer und gelbe Flaggen. Die Rennen sind deshalb wesentlich spannender als noch in der Verkaufsversion, entsprechen erhöhen wir sowohl die Atmosphäre- als auch die Realismus-Wertung um jeweils zwei Punkte. Auch beim Umfang hat der **Racing Team Manager** zugelegt. So können Sie nun einmal pro Saison ein gegnerisches Team ausspielen und müssen mehrere Testfahrten absolvieren, um die Qualität von neuen Autokomponenten zu testen. Da jetzt auch der Verschleiß eine Rolle spielt, erfordert die Erforschung und Produktion deutlich mehr Management-Aufwand

als zuvor – so soll es sein. Dennoch gibt's trotz Riesen-Update viel zu wenig zu tun: Die Interaktion mit dem Team bleibt auf Sparflamme, das Tuning ist immer noch ein Witz, und spannende Transfer- und Sponsoren-Verhandlungen suchen Sie ebenfalls vergebens. Der **RTL Racing Team Manager** hat sich zwar deutlich gesteigert und ist deshalb nun für Formel-1-Fans durchaus einen Blick wert, bis zum Niveau und spielerischen Anspruch des Vorbilds **Grand Prix Managers 2** (von 1996!) fehlen aber mindestens noch weitere 213 Bugfixes und Spieländerungen. **HK**



Fahrer-Feedback und Gelbe Flaggen machen die Rennen erheblich spannender.

### RTL RACING TEAM MANAGER V1.2

GENRE Manager  
HERSTELLER Destrax / RTL Games  
PATCHGRÖSSE 12 MByte  
ALTE WERTUNG 47 (GS 05/08)  
NEUE WERTUNG  
BALANCE 5 > 6  
ATMOSPHERE 3 > 5  
UMFANG 5 > 6  
REALISMUS 4 > 6  
KI 5 > 6







Der Besuch eines Zweitklassers ist der krönende Abschluss der Quest »Bey's Retreat«.

## Pirates of the Burning Sea v1.2.64.0

**Highlights:** Große, neue Quest, Überarbeitung der Benutzeroberfläche, Balancing-Optimierungen, Fehler behoben.

Knapp zwei Monate nach der Jungfernfahrt karibischer Seeräuber, Franzosen, Briten und Spanier hat der Entwickler Flying Labs Software den ersten großen Patch zum Online-Rollenspiel **Pirates of the Burning Sea** nachgeliefert. Zahlreiche Bugs (unter anderem viele Grafik- und Quest-Fehler) werden damit beseitigt.



Im Chat lassen sich nun **Sprechblasen** zuschalten.

Zusätzlich gibt es große Verbesserungen der Benutzeroberfläche. So können Seefahrer jetzt Namensanzeigen über Figuren und Schiffen zuschalten, und Gruppen- und Orts-Chats erscheinen auf Wunsch in Sprechblasen. Besonders gelungen ist die neue Gesellschaftsübersicht. Die verrät nun nicht nur, wo sich die Mitglieder einer Gilde in der Karibik aufhalten, sondern auch, zu

welcher Klasse sie gehören und welchen Level sie haben. Die Planung von Gruppenunternehmungen wird deutlich so vereinfacht.

Außerdem in Version 1.2.64.0: reichlich Anpassungen bei den Schiffswerten sowie den See- und Landkampf-Skills, und die erste große, mehrstündige Gruppenquest »Bey's Retreat«. Darin geht es sowohl zu Wasser als auch zu Lande zur Sache. Drei Bossgegner wollen besiegt werden, einer auf See, die anderen beiden in einer Korsaren-Festung. Höhepunkte der etwa zweieinhalbstündigen Mission sind der Kampf gegen 43 Schiffe, die in Wellen eine Hafenanlage angreifen, und der anschließende Besuch auf einem Triumphant Zweitklasser, einem gigantischen Linienschiff. Bey's Retreat können Sie ab Level 25 annehmen, jedoch sind die Aufgaben teils sehr knifflig. Gerade der lange Kampf gegen die Piratendame Irena Ballesteros und ihre zahlreichen Schergen kostet Nerven und Riechsalz.

Mit dem Patch installiert Flying Labs ärgerlicherweise auch einige neue Patzer ins Spiel. Die sind mittlerweile größtenteils schon behoben, das Spiel befand sich bei Redaktionsschluss auf Versionsnummer 1.2.86.0. **PET**

### PIRATES O. T. B. SEA V1.2.64.0

GENRE Online-Rollenspiel  
HERSTELLER Flying Labs / Sony Online  
PATCHGRÖSSE ca. 400 MByte  
TEST IN GS 04/08

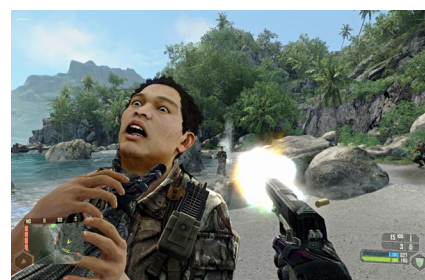
82

Keine Wertungsänderung

## Crysis v1.21

**Highlights:** Sicherheitslücke behoben, Speicherlöcher geschlossen, Multiplayer, Waffen, Fahrzeuge und KI überarbeitet.

Die größten Veränderungen hat das Team von Crytek bereits mit dem über 300 MByte großen Patch 1.2 in ihr Grafikmonster eingefügt. Der nachgeschobene Flicker 1.21 behebt jedoch eine Sicherheitslücke, die sich mit der neuen Version eingeschlichen hatte; diese konnte Mehrspieler-Partien und komplette Server zum Absturz bringen. Die Liste der Verbesserungen durch das zweite Update ist lang; die Flicker betreffen sowohl den Einzel- als auch den Mehrspieler-Modus. So schließen sie Speicherlöcher, die von Anti-Aliasing, Vegetation und Spielphysik verursacht wurden. Außerdem agieren Ihre Gegner cleverer, und viele Waffen und Fahrzeuge bekamen eine Frischzellen-Kur in Sachen Grafik, Ton und Balance spendiert. Multiplayer-Fans können jetzt deutlich komfortablere On-



Die Entwickler verbesserten Sound und Aussehen vieler Waffen.

line-Gefechte austragen: Sobald Sie einer Partie beitreten, sorgt das Spiel dafür, dass die Teams ausgeglichen sind. Und obwohl die Unterstützung der Punkbuster-Software verbessert wurde, bekam **Crysis** zusätzlich noch ein eigenes System, um zu verhindern, dass Spieler sich durch Cheats einen Vorteil verschaffen. **PD**

### CRYSIS V1.21

GENRE Ego-Shooter  
HERSTELLER Crytek / Electronic Arts  
PATCHGRÖSSE 362 MB (v1.2), 37 MB (v1.21)  
TEST IN GS 12/07

Keine Wertungsänderung

94

## Medieval 2: Kingdoms v1.05

**Highlights:** Kleinere Fehler behoben, Absturzursachen beseitigt, Einheiten-Balance verbessert.

Wie versprochen bringt der Entwickler Creative Assembly einen neuen Software-Pflaster für den aktuellen Spross der **Total War**-Reihe: Es wurden diverse kleinere Fehler beseitigt, mehrere Absturzursachen behoben und die Übersetzung verbessert. Viele Einheiten bekamen eine

Balance-Überarbeitung; außerdem erhielt die Kampagnen-Karte einige optische Verbesserungen. Das Update ist in mehreren Sprachvarianten verfügbar. **PD**

### MEDIEVAL 2: KINGDOMS V1.05

GENRE Strategiespiel  
HERSTELLER Creative Assembly / Sega Europe  
PATCHGRÖSSE 107 MByte  
TEST IN GS 10/07

Keine Wertungsänderung

83

## The Witcher v1.3

**Highlights:** Editor und offizielle Modifikation veröffentlicht, diverse Bugs behoben.

Zeitgleich mit Patch 1.3 erhält **The Witcher** den lange erwarteten D'jinni-Editor, mit dem Sie eigene Abenteuer kreieren können. Als Vorgeschmack liegt dem Update gleich eine Beispielmision bei. Zusätzlich erhalten Sie mit »Price of Neutrality« eine offizielle Modifikation, die das Spiel

um ein gelungenes Abenteuer in den Außenbereichen von Kaer Morhen erweitert. Dort erfahren Sie mehr über andere, bisher nur am Rande erwähnte Hexer. **PD**

### THE WITCHER V1.3

GENRE Rollenspiel  
HERSTELLER CD Projekt / Atari  
PATCHGRÖSSE 323 MByte  
TEST IN GS 03/08

Keine Wertungsänderung

80



# Überblick Budget-Spiele

## Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Battlefield 2142 Deluxe	Team-Shooter	88	04/08	Electronic Arts	50 Euro	v1.40	Toller Team-Shooter mit gutem Booster Pack.
<b>NEU</b> Blazing Angels 2	Action	70	12/07	Ubisoft Exklusiv	16 Euro	v1.01	Ordentliches Actionspiel für Flugzeugfans. (ab 14.5.)
<b>NEU</b> Blitzkrieg 2: Anthology	Echtzeit-Strategie	66	–	CDV	10 Euro	1.5	Solide Kriegsstrategie samt müder Addons. (ab 8.5.)
<b>NEU</b> Colin McRae Dirt	Rennspiel	90	07/07	Codemasters	20 Euro	v1.2	Fast fotorealistische Offroad-Offenbarung.
Command & Conquer Saga	Echtzeit-Strategie	88	05/07	Electronic Arts	50 Euro	v1.09	Sammelbox der legendären Strategie-Serie.
Dawn of War: The Compl. Coll.	Echtzeit-Strategie	84	12/06	THQ	45 Euro	–	Komplettpaket des Bombast-Strategiespiels.
<b>NEU</b> Schlacht um Mittelmeer 2	Echtzeit-Strategie	81	04/06	EA Most Wanted	10 Euro	v1.05	Seichte Kampagne, stark im Multiplayer. (ab 8.5.)
<b>NEU</b> Große Adventure-Grusel-Box	Adventure	41	–	Rondomedia	15 Euro	–	Scratches, Vampire World, S.C.A.R.E. – alles Schrott.
<b>NEU</b> Driver: Parallel Lines	Action-Rennspiel	76	09/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.1	Spannende Verfolgungsjagden durch zwei New Yorks.
<b>NEU</b> Emergency 4	Echtzeit-Strategie	71	06/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3	Atmosphärische Rettungs-Simulation. (ab 16.5.)
<b>NEU</b> Fun Game Pack Volume 1	Diverse	45	–	Rondomedia	14 Euro	–	Böse Nachbarn, Kao 2, Future Tactics – überflüssig.
<b>NEU</b> Heroes of Might and Magic 5	Rundenstrategie	85	06/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.6	Exzellentes 3D-Remake von Heroes 3. (ab 14.5.)
<b>NEU</b> Heroes 5 Silver	Rundenstrategie	85	–	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.6	Heroes 5 plus Top-Addon Hammer of Fate. (ab 16.5.)
Medieval 2	Strategiespiel	89	12/06	Sega	20 Euro	v1.3	Hervorragender Runden-Echtzeit-Mix.
<b>NEU</b> Resident Evil 4	Action	72	05/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1.0	Toller Grusel-Shooter – gute Grafik erst nach Patch.
<b>NEU</b> Rollercoaster Tycoon 3: Deluxe	Aufbauspiel	75	–	AK Tronic Pyramide	10 Euro	–	Kirmesbaukasten samt Addons Soaked und Wild!
Silent Hunter 4	Simulation	86	05/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.4	Spannendes Schiffsversenken im Pazifik.
<b>NEU</b> Spider-Man 3	Action	68	07/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Nur gut für treue Spidey-Fans. (ab 16.5.)
<b>NEU</b> Sports Game Pack Manager	Wirtschaftssimulation	42	–	CDV	14 Euro	–	Zwei Fußball-Manager, ein Eishockey-Manager – uralt.
<b>NEU</b> Sports Game Pack Wintersports	Diverse	46	–	CDV	14 Euro	–	Ski Racing 2005, Freakout, Eishockey Manager.
Stalker	Ego-Shooter	89	04/07	THQ	25 Euro	v1.0005	Wunderbar stimmungsvoller Tschernobyl-Shooter.
<b>NEU</b> Strategy Game Pack Volume 1	Strategie	55	–	CDV	14 Euro	–	Against Rome, Besieger, Super Power 2 – lahm.
<b>NEU</b> Sudden Strike Universe	Echtzeit-Strategie	51	–	Hammerpreis	10 Euro	–	Teil 1 und 2 plus Addons der Profi-Strategieserie.
<b>NEU</b> Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure	84	07/07	Eidos Premier Coll.	20 Euro	v1.0	Hervorragende Neuauflage des Action-Klassikers.
<b>NEU</b> Two Worlds Game o. t. Year	Rollenspiel	85	07/07	Zuxxez	30 Euro	v1.7	Guter Gothic-Klon samt Mini-Addon Tainted Blood.

## Colin McRae Dirt



Kopf-an-Kopf mit den aggressiven Gegnern in **Dirt**.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5054  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 3882

Im Buggy Kopf an Kopf mit neun Gegnern über staubige Huckelpisten – oder doch lieber mit dem LKW die schmale Bergstraße hinauf? Mit **Colin McRae Dirt** verschob der Entwickler Codemasters die simulationslastige Rallye-Tradition der **Colin McRae**-Serie hin zum anspruchsvollen Fun-Racer. Das Ergebnis: die atemberaubendste Rennerfahrung des letzten Jahres. In der authentischen Cockpitperspektive

sausen wir durch wunderschöne Landschaften und nehmen dabei auch mal Holzzäune und Straßenschilder mit. Wenn Sie nicht aufpassen, verwandeln sich die detaillierten Wagen dank des umfangreichen Schadensmodells mit der Zeit zu Schrott; Schäden haben Auswirkungen aufs Fahrverhalten. Fünf Schwierigkeitsgrade sorgen dennoch für eine ausgeglichene Spielbalance. Mit jedem Sieg kämpfen wir uns weiter durch die 66 motivierenden Einzelwettbewerbe. Dabei müssen neben klassischen Rallyes auch Bergpässe bezwungen und Crossover-Rennen gewonnen werden. Was fehlt: Ein vollwertiger Multiplayer-Modus. **CHS**

### COLIN MCRAE DIRT

GENRE Rennspiel  
HERSTELLER Codemasters  
VERSION v1.2  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 3,0 GHz, 1,0 GB RAM, 12 GB Festplatte, Geforce 6600 GT  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



## Schlacht um Mittelmeer 2

Groß waren die Erwartungen an den zweiten Teil des Strategiespektakels **Schlacht um Mittelmeer** – Electronic Arts versprach noch bessere Grafik, noch dramatischere Kämpfe, noch spannendere Inszenierungen von Tolkiens Fantasy-Welt. Ganz erfüllen konnte das ein Jahr nach dem ersten Teil erschienene **Schlacht um Mittelmeer 2** die Hoffnungen nicht. Den beiden Solo-Kampagnen fehlen berühmte Helden; Formationen und Befestigungsausbau sind überflüssig. Und der neue Strategiekarten-Modus entlarvt die schwache Gegner-KI. Dafür gibt es mit Goblins, Zwergen und Elben drei neue Völker, deren unterschiedliche Stärken besonders gut in den anspruchsvollen Skirmish-Gefechten oder online zum Einsatz kommen. Im Netz treten bis zu sechs Spieler auf recht kleinen Karten gegeneinander an. Treffen die



Ohne passenden Geleitschutz ist der **Olifant** leichte Beute.

verfeindeten Meuten aufeinander, helfen mächtige Spezialzauber. So spült die magische Flutwelle der Elben Gegner einfach davon, und der heraufbeschworene Balrog lässt die Erde mit jedem seiner Schritte erzittern. **CHS**

### SCHLACHT UM MITTELMEER 2

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER EA Los Angeles  
VERSION v1.05  
CA. PREIS 10 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,8 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9000  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5055  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: C32



# World in Conflict Mod-Wettbewerb

Lange haben wir nach Deutschlands besten Moddern für World in Conflict gesucht, nun dürfen wir endlich stolz verkünden: **Wir haben einen Sieger!**

**gamestar.de**  
- Näheres zum  
Wettbewerb  
► Quicklink: 4372

Anfang Dezember 2007 haben Massive, die Macher von **World in Conflict**, zusammen mit GameStar, Intel und der ESL zum Wettbewerb **GameOn World in Conflict Mod Contest** aufgerufen. Darin erhält ein Hobby-Entwicklerteam die Chance, gemeinsam mit Massive eine Spitzen-Mod zu produzieren. Im März gab die Jury des Wettbewerbs, bestehend aus Nicklas Öberg (Massive), Fabian Siegmund (GameStar), Holger Krieke (Intel) und Alexander Albrecht (ESL) die drei Teams bekannt, deren Entwürfe in der Endrunde landeten. Die Finalisten waren die Weltkriegs-Mod **Code Ares**, das gewaltlose Hippie-gegen-Industrie-Projekt **Paradise Glossed** und das Piraten-Aben-

teuer **Skulls of Treasure Island**. Mittlerweile stehen die Sieger fest, und das ohne Zutun der Jury: Die Entwickler von **Code Ares** und **Paradise Glossed** strichen beim Anblick der Piraten aus **Skulls of Treasure Island** die Segel.

## Es kann nur einen geben

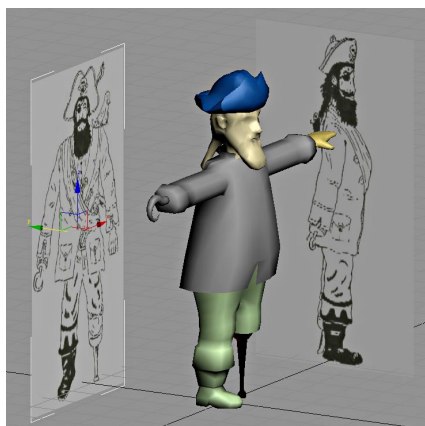
Zugegeben: Es war wohl nicht das Konzept hinter **Skulls of Treasure Island**, das die Konkurrenz verschreckte, sondern eher die bevorstehende Arbeit. Viele Modder unterschätzen, wie viel Zeit und Energie so ein Projekt verschlingt. Das Throwface Mod-Team hinter **Skulls of Treasure Island** arbeitet jedoch seit dem ersten Entwurf diszipliniert an seinem Spiel. Kein Wunder: Die siebenköpfige Mannschaft studiert Game Design an der Media-Design-Hochschule Düsseldorf. Entsprechend detailliert haben die Burschen mittlerweile ihren Entwurf ausgearbeitet. Ort der Handlung von **Skulls of Treasure Island** sind karibische Inseln des 16. Jahrhunderts. Hier treten Piraten gegen die Royal Navy an. Den harten Kern beider Parteien bilden die Kapitäne – jeweils acht pro Team. Zu Beginn eines Matches sucht sich jeder Spieler einen dieser Helden aus. Alle 16 verfügen über ausbaufähige Spezialfähigkeiten wie ver-



Für die Karibikinseln in **Skulls of Treasure Island** haben die Modder schon tropische **Vegetation** geschaffen.

giftete Klingen oder tödliche Blähungen. Zu deren Unterstützung ordern die Spieler wie in **World in Conflict** Truppen, die dann per Ruderboot von einem vor der Küste liegenden Schiff abgesetzt werden. Ziel der Mod ist es je nach Spielmodus, die Gegenmannschaft von der Insel zu drängen, ihre Basis einzunehmen oder ihr

einen Schatz abzujauchen. Das Throwface-Team wird nun mit der Unterstützung von Massive seine Pläne in die Tat umsetzen. Ende des Jahres finden Sie **Skulls of Treasure Island** dann exklusiv auf Ihrer GameStar-DVD. Bis dahin halten wir Sie natürlich auf dem Laufenden, wie die Entwicklung der Mod vorangeht. **FAB**



Gemalte Skizzen dienen als Vorlage der **Kapitänsmodelle**.

## Gewinnen Sie ein Grafik-Tablett von Wacom

Professionelle Grafik-Designer zeichnen am PC nicht per Maus, sondern mit einem Grafik-Tablett. Wie mit Zettel und Stift können Sie damit Bilder malen, digitale Fotos verschönern oder einfach nur schreiben. Wir verlosen ein solches Tablett: das **Bamboo Fun Medium** von Wacom mit einem Wert von rund 170 Euro. Zeichnen Sie uns dazu am Computer einen Piraten und schicken Sie das Bild mit dem Betreff »Ahoi!« an [fabian@gamestar.de](mailto:fabian@gamestar.de). Der beste Maler bekommt das Grafik-Tablett.



## Interview

mit Tom Fiedler



**Tom Fiedler** studiert an der Media-Design-Hochschule Düsseldorf Game Design und leitet das Throwface Modding-Team.

**GameStar** ❖ Warum habt ihr beim Mod-Contest mitgemacht?

❖ **Tom Fiedler** Als Game-Design-Studenten wollten wir schon früh durch ein realitätsnahes Projekt erste praktische Erfahrungen in der Branche sammeln. Der Wettbewerb kam uns da sehr gelegen.

❖ Wie seid ihr auf die Idee mit den Piraten der Karibik gekommen?

❖ Wir wollten ein spannendes und doch unverbrauchtes Szenario. Unser Konzept eignet sich außerdem

sehr gut für World in Conflict, weil die Engine einerseits die tropischen Landschaften, andererseits aber auch unsere detaillierten Charaktere sehr gut darstellen kann.

❖ Kriegt ihr für die Mod Noten von eurer Hochschule?

❖ Nein. **Skulls of Treasure Island** ist unser eigenes Projekt und hat nichts mit der Schule zu tun. Unsere Dozenten haben uns aber in vielen Dingen unterstützt und beraten.

❖ Seid ihr enttäuscht, dass ihr automatisch gewonnen habt, weil die Konkurrenz aufgegeben hat?

❖ Das hatte zunächst einen faden Beigeschmack. Aber rückblickend auf die letzten Monate, in denen wir Tage und nicht selten Nächte durchgearbeitet haben, sind wir stolz auf das, was wir bereits geleistet haben. Und sind überzeugt, dass wir uns gegen die Konkurrenz behauptet hätten.



# Überblick Aktuelle Mods

**San Andreas mit neuer Geschichte und abwechslungsreichen Aufgaben.**

## GTA San Andreas Great Theft Car

DVD  
- Mod Special

**A**bends volltrunken ins Bett, morgens wach werden – das Haus brennt! Was zum Teufel ist da passiert? Das fragen Sie sich in der Rolle des armen C.J. in **Great Theft Car** für **GTA San Andreas**. Ihr Kumpel Sweet teilt Ihnen mit, dass die Hütte nicht einfach so Feuer fangt. Gemeine Typen haben mit Molotov-Cocktails nachgeholfen. Von jetzt an fahren und laufen Sie durch San Andreas und versuchen herauszufinden, wer dafür verantwortlich ist, dass Sie für eine Stange Geld Ihre Bude renovieren müssen. Da Laufen anstrengend und nervtötend ist, haben die Macher der Mod einen Taxiservice ins Leben gerufen: Sie

können jederzeit anrufen, das Taxi erscheint prompt und bringt Sie ohne Verzögerung an jeden beliebigen Ort der Karte. Damit nicht genug: Sie können sich jetzt auch an Wände lehnen, um Ecken linsen und Gegner aus der Deckung heraus unter Druck setzen.

### Geschäftseröffnung per Autobombe

Im Laufe von 47 Missionen nähern Sie sich des Rätsels Lösung. Der Clou sind jedoch Ihre Läden, die Sie sich hart erarbeiten müssen. Haben Sie sich eins der 15 Etablissements ausgeguckt, starten Sie eine Mission, indem Sie ein markiertes Auto vor der Tür in



Wir müssen ein spezielles Auto in die Luft jagen, um an ein **Geschäft** zu kommen.

die Luft jagen. Nachdem Sie dann die Wachen erledigt haben, gehört Ihnen etwa eine Disko und wirft wie gewohnt Gewinn ab. In Ihrem Laden dürfen Sie dann Wachen anheuern und ausrüsten. Wichtig: Sie müssen **GTA San An-**

**dreas** auf Englisch stellen und die Untertitel einschalten. **PD**

### GREAT THEFT CAR

TYP	Story-Mod für GTA San Andreas	GRÖSSE	7 MB
VERSION	1.1	URL	<a href="http://greatthefcar.cat3illa.com">http://greatthefcar.cat3illa.com</a> ▶ Quicklink: 5043
DESIGN		UMFANG	
UMFANG		SPASS	
SPASS			

**Vorbei die Ego-Shooterei – Unreal Tournament gibt's jetzt als Strategiespiel.**

## Unreal Tournament 2004 Squad Commander

**D**er Name **Unreal Tournament** ist ein Garant für schnelle Ego-Shooter-Action. Damit macht der Student Philip Muwanga

Schluss – nach der Installation der Modifikation **Squad Commander** erwartet Sie ein Strategiespiel. Darin steuern Sie eine



Die farbigen **Sichtlinien** zeigen, ob Ihre Soldaten den Feind treffen können.

Truppe Spezialeinheiten aus der Vogelperspektive. Obwohl das Projekt nur von einer einzigen Person entwickelt wurde, ist es komplex und wartet sogar mit einer Hintergrundgeschichte auf. Die Menschheit hat durch einen Krieg die gesamte Erdoberfläche verstrahlt und es sich dann unterirdisch nicht sonderlich gemütlich gemacht. Bald darauf werden Trupps ans Tageslicht geschickt, um bewohnbare Gegenden zu suchen. Bewohnbar heißt in diesem Fall: frei von primitiven Wilden. Die haben sich überall angesiedelt und sind arg unfreundlich.

### Der richtige Einsatz

Die verschiedenen Truppentypen haben unterschiedliche Stärken und Spezialfähigkeiten: Die starken Fernkämpfer erweisen sich im Handgemenge als völlig untauglich, während die behäbigen Verteidiger nicht einmal Distanzwaffen bei sich tragen. Ein bisschen erinnert die Aufstellung an Online-Rollenspiele; so

stehen in der ersten Reihe die bulligen Verteidiger, dahinter flinke Nahkämpfer, und in sicherer Distanz verschanzen sich die Jungs mit den Geschützen. Wenn es mal brenzlig wird, frieren Sie mit Hilfe des Kommandanten-Modus einfach die Zeit ein. Eine gemischte Truppe steht Ihnen zu Beginn jedes Levels zur Verfügung und wird nach abgeschlossenen Spielabschnitten wieder zu voller Stärke aufgefüllt. Jedoch sind Frischlinge kein Vergleich zu erfahrenen Einheiten – denn Ihre Recken bekommen im Laufe einer Mission Erfahrungspunkte und steigen im Level, werden also stärker und widerstandsfähiger. Allerdings gilt das nicht missionsübergreifend; in jeder der insgesamt sechs in mehrere Abschnitte unterteilten Missionen fangen Sie mit neuen Soldaten an. **PD**

### SQUAD COMMANDER

TYP	Strategie-Mod für Unreal Tournament 2004	GRÖSSE	546 MB
VERSION	1.0	URL	keine eigene Website ▶ Quicklink: 5040
DESIGN		UMFANG	
UMFANG		SPASS	
SPASS			



Was ist besser als getunte Kleinwagen?  
Klare Sache: getunte PS-Monster mit  
Waffen und Panzerung!

# Half-Life 2

## D.I.P.R.I.P.

Stirb unter Schmerzen und Ruhe in Frieden: So lautet die Übersetzung der Abkürzung **D.I.P.R.I.P.** und beschreibt treffend die Situation der überlebenden Menschen in der gleichnamigen **Half-Life 2**-Modifikation. Die Menschheit hat einen dritten Weltkrieg ausgetragen, und während dieser Auseinandersetzung wurde der gesamte Planet verstrahlt. Die wenigen Überlebenden haben sich in Kellern und Bunkern verschanzt. Wie kommen die Glücklichen jetzt an Vorräte? Ihre Autos können sie jedenfalls nicht benutzen, weil die voller Elektronik stecken. Das ist ein Problem, weil im Laufe der Schlachten findige Hacker weltweit alles Elektrische außer Gefecht gesetzt haben, um Atomraketen zu manipulieren. Also müssen die erfinderischen Kellerbewohner auf alte Fahrzeuge ohne Hightech zurückgreifen. Weil es jedoch viel zu wenig Ressourcen für viel zu viele Fahrer gibt, bricht ein Kampf ums Überleben aus.

### Pimp my Ride

In der jetzt veröffentlichten ersten Version von **D.I.P.R.I.P.** stehen Ihnen drei der eigentlich sechs Fahrzeuge zur Verfügung: Das

»Ratmobile« ist ein Alleskönner, dessen Werte für Panzerung, Beschleunigung, Wendigkeit, Treffpunkten und Waffenstärke ausgeglichen sind. Der »Hedgehog« (Igel) hält sich an sein Namensvorbild und setzt klar auf starke Panzerung und viele Treffpunkte, was ihn zu einem langsamen, aber sehr widerstandsfähigen Panzer macht. Der dritte im Bunde sieht aus wie ein zu klein geratener Monster-Truck und ist auf Geschwindigkeit ausgelegt; der Name »Chaos 126p« soll an ein in Polen sehr beliebtes Auto erinnern. Je nachdem, für welches Gefährt Sie sich entscheiden, verändert sich auch die Taktik, mit der Sie über die Schlachtfelder heizen: Mal stehen schnelle Verfolgungsjagden auf dem Programm, mal verschanzte Distanzkämpfe oder auch knallharte Rammorgien auf freiem Feld.

### Pimp my Gun

Schlicht autofahren können Sie auch im wirklichen Leben – mit Waffen und Kontrahenten ist das Ganze aber doch viel lustiger. Deshalb liegt ein Schwerpunkt von **D.I.P.R.I.P.** auf den vielseitigen Wummen, die Sie an Ihrem Auto anbringen. Dazu müssen Sie



Umgebungsteile wie diesen Zaun können Sie mit roher Gewalt einfach zerstören.



Der **Mörser** ist nur für die Distanz geeignet. Nahe Gegner erreichen Sie nicht.



Die **Minigun** schießt zwar nur nach vorne, haut dafür aber ordentlich rein.

nicht extra ein Menü öffnen, sondern sammeln einfach das Waffensymbol auf der Karte ein und wählen das neue Geschütz wie in einem Ego-Shooter aus. Zu Beginn besitzen Sie lediglich ein Maschinengewehr, das Sie aber mit Hilfe der Maus um 360 Grad schwenken können. So beharken Sie auch Kontrahenten neben sich – das dauert aber aufgrund des geringen Schadens ewig. Besser ist da die Minigun, die durch ihre hohe Feuerkraft Feinde schnell zu Altmittel verarbeitet. Problem: Die Läufe sind starr nach vorne gerichtet, also müssen Sie Ihren Kontrahenten direkt vor sich haben, um zu treffen. Wenn Ihnen solche Verfolgungen zu anstrengend sind, können Sie auch auf Raketen zurückgreifen, die es ungelenkt und hitzesuchend gibt. Werden Sie von einer solchen gelenkten Rakete anvisiert, hören Sie einen Warnton und können per Knopfdruck die Gegenmaßnahmen einleiten. Und wenn Ihnen das noch nicht

reicht, schalten Sie einfach zum Mörser und jagen Ihre Widersacher auf lange Distanz. Spaßig ist, dass Sie Teile Ihrer Umgebung zerstören können, indem Sie einfach mit dem Turbo durchbretern oder sich den Weg freischießen.

### Pimp my Optik

Für eine Modifikation sieht **D.I.P.R.I.P.** großartig aus: Ob es der dichte Rauch ist, der aus beschädigten Karossen qualmt, die grellen Feuerstrahlen, die im Turbomodus aus den Auspuffrohren schießen, oder die Explosionen, mit denen sich Feinde verabschieden – die Entwickler lassen alles spektakulär aussehen. Um die Fahrzeug-Vernichtung zu beginnen, benötigen Sie einen Steam-Zugang und **Half-Life 2**, danach müssen Sie lediglich die Installationsdatei ausführen. **PD**

### D.I.P.R.I.P.

TYP	Fahrzeugkampf-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	202 MB
VERSION	1.0.0	Quicklink:	5042
URL	<a href="http://www.diprip.com">www.diprip.com</a>		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



# Leserbriefe



**Lost:** »Gut, man kann sich drüber streiten, ob das nun fair ist oder nicht. Aber jeder Lost-Fan hätte gewusst, was passieren wird.«

## Lost

### Fans wissen das!

✚ Ich bin schon lange Fan von eurer Zeitschrift, aber eine kleine Kritik zur aktuellen Ausgabe habe ich doch. Daniel Matschijewsky ärgert sich im Test zu Lost darüber, dass der Computer vorschlägt, im Bunker die Nummer 77 einzugeben, woraufhin die Station explodiert und den Spieler tötet. Gut, man kann sich drüber streiten, ob das nun fair ist oder nicht. Aber jeder Lost-Fan

(was Daniel wohl mit einschließt) hätte gewusst, dass der Bunker hochgeht, wenn man diese Zahl eintippt!

Florian Berger

✚ Stimmt – als Fan weiß man aber auch, dass der Bunker nicht sofort explodiert. Sonst hätte es Locke in der elften Folge der dritten Staffel wohl kaum aus dem Gebäude geschafft. Davon abgesehen: Muss so ein Spielelement wirklich sein? Ob Fan oder nicht, jeder probiert das Eintippen beim ersten Mal aus und stirbt unwei-

gerlich. Das ist weder witzig noch spannend, sondern einfach nur nervig.

Daniel Matschijewsky

## GamesCon in Köln

### Wir haben die GC groß gemacht!

✚ Als ich die Kolumne »Ver-Messen« von Christian Schmidt las, rollten sich mir die Zehennägel hoch. Die GamesCon soll nach ihrem Umzug nach Köln also nach und nach zur Fachmesse werden. Unter den Gästen dann nur noch »TV-freundliches« Publikum. Ich hab schon vieles gesehen, unter anderem den Fall der ECTS in London und die Minimalisierung der E3 in Los Angeles. Aber das, was da in Köln passieren soll, schlägt dem Fass den Boden aus! Man will uns Hardcore-Fans außen vor lassen, die wir die Games Convention in Leipzig groß gemacht haben! Ich bin gespannt, wie lange sich die GamesCon halten wird. Ich tippe, dass die Messe in rund vier Jahren schon nicht mehr existiert.

Tobias Herrmann

✚ Ruhig Blut – noch gibt's die Messe ja nicht, noch kann keiner sagen, in welche Richtung sie sich entwickelt. Wir hoffen nach wie



vor, dass die Hardcore-Spieler in Köln so willkommen sein werden wie in Leipzig.

Christian Schmidt

## Abschussliste Index

### Falscher Vergleich

✚ Im ersten Absatz des Reports »Abschussliste Index?« schreibt ihr: »[Condemned] gilt damit als verboten, genau wie etwa Hitlers Hetzschrift »Mein Kampf««. Das ist falsch. Es gibt kein solches Verbot in Deutschland.

Das Copyright für »Mein Kampf« ging nach dem zweiten Weltkrieg an den Freistaat Bayern, und dieser geht im Rahmen des Urheberrechts (!) gegen Nachdrucke und Kopien vor.

Es ist schade, dass der Irrglaube, »Mein Kampf« wäre verboten, nicht auszurotten ist. Eine offene Auseinandersetzung mit diesem Machwerk würde diesem Buch eine Menge von seiner Mystik nehmen.

Daniel Bleher

✚ Daniel hat recht. In jeder Beziehung.

Fabian Siegmund

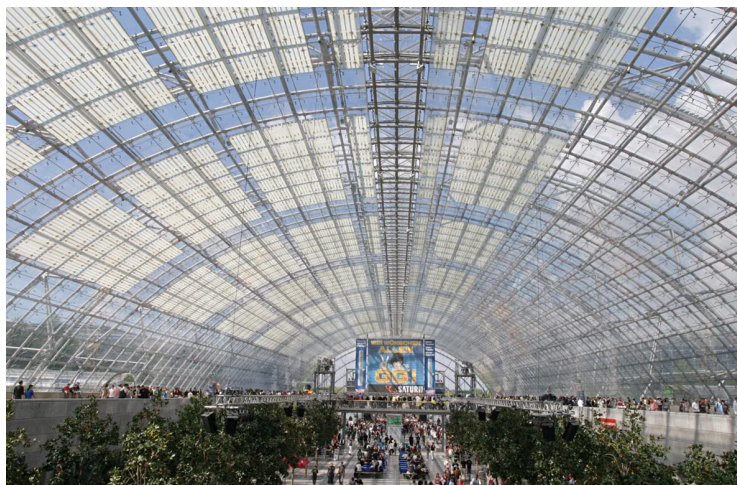
## Race Driver Grid

### Ist die Nordschleife drin?

✚ Heikos Preview zu Race Driver Grid hat mir nach dem Reinfall ProStreet (das erste Need for Speed, das mir nicht gefiel, und ich habe alle gespielt) wieder Hunger auf ein Rennspiel gemacht. Aber eine Kleinigkeit hat er im Unklaren gelassen. Heiko schreibt vom »Nürburgring«, ohne zu erwähnen, ob die fahrerisch extrem einfache Grand-Prix-Strecke gemeint ist oder das Obersahnestückchen Nordschleife enthalten sein wird. Darauf warte ich seit GP Legends!

Martin Schlupp

✚ Der Nürburgring in Race Driver Grid beschränkt sich tatsäch-



**Games Convention:** »Das schlägt dem Fass den Boden aus: Man will uns Hardcore-Fans außen vor lassen!«



Es liegt ein Hauch von Retro in der Luft. Hirnerweichende Fernsehsendungen leben es vor, Modehäuser ahmen es nach, und bevor man sich's versieht, ist man umgeben von braun-orange-schwarzen Spiralmustern, die nur einem kranken Geist oder einem Drogenrausch entspringen sein können. Selbst wenn man sein Radio anschaltet, erschallen entweder Hits, die längst hätte vergessen werden, oder aber Aufgüsse von Hits, die man schon längst hätte vergessen sollen. Sie nennen das »Remix«.

Nichts Gutes findet sich in der aufkeimenden Retrowelle: Die 70er brachten uns kackbraune Tapeten, die 80er VoKuHiLa und Modern Talking, die 90er solch unvergessene Musikrichtungen wie Eurodance oder Happy Hardcore. Was man da, ganz nebenbei bemerkt, mit gut klingendem Namen zu kaschieren versucht, ist der kommerzielle Erfolg der Unmusikalität.

Ja, es ist wohl klar geworden, dass ich ein Retro-Gegner bin. Denn das Gute an der vergangenen Zeit ist, dass sie vergangen ist. Man sollte tote Dinge in Ruhe modern lassen und sie nicht wieder ins Rampenlicht zerren, nachdem man jede Menge Spachtelmasse und Schminke aufgebracht hat. Aus und vorbei!

So denke ich - oder dachte, denn es ist etwas passiert, was mich in meinen Grundfesten erschüttert hat. Ich stand nichtsahnend in einem Presseladen und hielt die neue GameStar XL in der Hand. In mir breitete sich das bekannte Gefühl aus, dass die Welt wieder in Ordnung sei, da erhaschte etwas meine Aufmerksamkeit. Es war eine blau-bunte Papptasche, die meine Freundin in den Händen hielt. Nicht, dass ich an sowas glaube, aber irgendwer hat sich an diesem Tag gegen mich verschworen. Unschuldlich lächelte sie mich an und fragte mit der Unverfänglichkeit, die nur Frauen an den Tag legen können: »Schatz, was ist denn das hier?« Nun musste ich mir die Papptüte angucken und stellte fest, dass es das GameStar-XXL-Paket war. Und zu allem Überfluss mit einem Extrateil »Retrospiele«.

Gerade wollte ich das Paket mit einem müden Lächeln wieder weglegen, da blinkte in meinem Augenwinkel ein Spielname auf: Stonekeep. Von dem Moment an wurde mir klar, dass nun nichts mehr so sein würde wie vorher. Weitere bekannte Namen aus meiner Vergangenheit tauchten auf und schlugen Korridore der Erinnerung.

Ich kaufte das Paket. Und las innerhalb der ersten paar Minuten das Retro-Heftchen durch. Viele Namen kamen mir wieder in den Sinn. KKnD - war das nicht das Spiel, wo... ach ja - und hier Wing Commander. Mir fiel wieder ein, wie ich neben meinem Klassenkameraden saß und wir gebannt das frisch gekaufte und extrem teure CD-Laufwerk dabei beobachteten, wie es die CD von Rebel Assault einzieht und uns etwas völlig Neues schenkt. Oder wie ich Nächte im Keller eines Freundes verbringe, indem wir Agenten mit Cyberimplantaten ausstatten, nur um unsere Firma dann »Cooper Team« zu nennen. Fast zärtlich taucht das Bild meiner ersten Netzwerkkarte in meinem Kopf auf, und auch die unmenschlichen Anstrengungen, die wir unternommen haben, um mit dem Duke auf die Jagd aufeinander zu gehen.

Nun sitze ich hier und schwelge in Spiele-Erinnerungen. Vielleicht ist etwas Retro doch nicht das Schlechteste... obwohl mich meine Freundin nicht mehr erst nimmt. Während sie dem Release-Termin von Spore entgegenfiebert, kriege ich beim Anblick eines braun-grünen Pixelbais feuchte Augen und stammele unverständliche Dinge über »Mystique-Patch für Lara« oder zitiere »Alles eine Frage der Spezialisierung«...

In diesem Sinne: Vielen Dank, GameStar! Vieles hätte ich schon wieder vergessen, hättet ihr es nicht aufgefrischt. Als Leser seit der ersten Ausgabe möchte ich euch darüber hinaus noch nachträglich gratulieren. Macht weiter so und behaltet euren Humor!

Grüße aus der Vergangenheit,  
Krischan (Christian Duwe)

lich nur auf den Grand-Prix-Kurs. Aber es gibt Alternativen in anderen Programmen: Engagierte Fans haben zum Beispiel für das Rennspiel rFactor eine hervorragende Nordschleife-Mod gebaut ([www.rf-nordschleife.de](http://www.rf-nordschleife.de)). Außerdem steht die »Grüne Hölle« im Mittelpunkt der nächsten Simbin-Simulation GTR Evolution, die voraussichtlich im Spätsommer 2008 erscheinen soll. Die Entwickler versprechen dabei einen besonders detailgetreuen Nachbau der Nordschleife. Heiko Klinge

punkt der nächsten Simbin-Simulation GTR Evolution, die voraussichtlich im Spätsommer 2008 erscheinen soll. Die Entwickler versprechen dabei einen besonders detailgetreuen Nachbau der Nordschleife. Heiko Klinge

## Martin Deppe

### Toller Gastauftritt

Als ich die neue Ausgabe der GameStar in meinem Briefkasten fand, musste ich mir beim Test des Siedler-Addons erstmal die Augen reiben. Das Bild im Kasten des Testers sprang mir sofort ins Auge. Martin Deppe? Das ist Martin Deppe! Ich konnte mir einen ersten Jubelschrei nicht verkneifen, war und ist Martin Deppe doch noch immer mein absoluter Lieblingsredakteur. Leider kam dann die Ernüchterung, dass es sich nur um einen »Gastauftritt« gehandelt hat. Den hat Martin aber in gewohnt hervorragender Manier absolviert. Es ist schön, mal wieder was von den »alten Hasen« zu lesen. Und auch wenn ihr meiner Bitte um ei-

## Fehler!

Der schnelle Lauf hatte ihr eine Haarsträhne ins Gesicht geweht. Ungeduldig strich sie die blonde Locke von ihrer Wange und griff nach seiner Hand: »Sag schnell, hast du Nachricht für mich? Wurden neue Fehler an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) gemeldet?« Mit zart geöffneten Lippen sog sie jedes seiner Worte auf. Hinter ihr leuchteten die Berge.

### Kontrollbesuch: Two Worlds

Zorn funkelte in ihren Augen, als sie ihm vor der Mooshütte entgegentrat. »Philipp, du Schuft, du Schwindler!«, fauchte sie. »Hast du gedacht, ich würde die Wahrheit nicht herausfinden? Ich habe im Geißenwirt mit Heinz gesprochen, er hat mir alles gesagt! Die Groms sind nicht die Ork-Variante von Two Worlds, es gibt im Spiel sehr wohl Orks, ich weiß es nun! Gott sei Dank, dass Vater das nicht mehr erleben muss!« Dubberke schwieg; der Wind zerzte an seinem Bart. So standen sie lange Aug in Aug. Von Weitem erscholl der klagende Ton des Alphorns.

### Test: 18 Wheels of Steel: Long Haul

Ein Lächeln umspielte ihre Lippen, als sie sich an ihn schmiegte. »Ich habe dein kleines Geheimnis erraten«, flüsterte sie und legte den Finger auf die Lippen: »Schhhh! Sei beruhigt, bei mir ist es wohlbehütet.« Mit keckem Blick sah sie zu ihm auf. »Alle hast du genarrt mit deiner Geschichte von 18 Wheels of Steel: Long Haul, wie du darin zum ersten Mal durch Mexiko gefahren bist. Aber mich nicht! Unten beim Brunnen hat's mir Alice bestätigt: Du warst schon 2004 in Mexiko, mit 18 Wheels of Steel: Voll aufs Gas.« Sie lachte leise. »Ein Schelm bist du, Heiko, ein Gauner!« Klinge legte den Arm um sie und zog sie fest an sich. Mondlicht schien durch die Wipfel der Fichten.

### Preview: Mirror's Edge

Tränen flossen über ihre geröteten Wangen. In ihrer zitternden Stimme rangen Stolz und Enttäuschung miteinander. »Dass du mich so sehen musst!«, rief sie schließlich, »ausgerechnet du, dem ich mein Vertrauen schenkte! Dem ich jedes Wort glaubte, als du mir hinter dem Stall verstohlen das Bild von Mirror's Edge zeigtest und schworst, darauf sei ein Kran zu sehen. Und ich dumme Ziege hab's in mein Herz geschlossen und jede Nacht vorm Einschlafen daran gedacht!« Ihre Augen füllten sich mit frischen Tränen. »Und jetzt grade in der Beichte erzähl ich's dem Pastor Schmalzbauer, und da zieht er die Stirn in Falten und brummt, er kenne das Bild, und der Kran sei in Wirklichkeit ein Rohr. Heiko, mein Herz ist gebrochen!« Plötzlich fühlte sie Klings starke Hand auf ihrer Wange; sanft wischte sein Daumen die Tränen von ihren Lidern. Mit einem Seufzer sank sie in seine Umarmung. Über ihnen zog ein Adler seine Kreise.

ne sofortige (Wieder-)Verpflichtung dieses hervorragenden Redakteurs sicher nicht nachkommen könnt, so möchte ich zumindest zum Ausdruck bringen, dass solche Gastauftritte eine richtig gute Idee sind. Sascha Schlotter



**Race Driver Grid:** »Wird das Obersahnestückchen Nordschleife enthalten sein?«



❖ Wenn es sich anbietet, arbeiten wir gern mit den alten Hasen zusammen. Sie haben's sicher schon gesehen – in dieser Ausgabe testet Martin Europa Universalis: Rome für uns. *Michael Trier*

## Worldshift

### Verpixelte Screenshots

❖ In eurer Preview zu Worldshift sind die Screenshots sehr verpixeln. Hattet ihr keine besseren Bilder? *Pascal Scheidegger*

❖ Das war ein Fehler. Ein technischer Patzer, um genau zu sein:

Bei der Umwandlung der Rohdaten für die Druckerei sind die Screenshots von Worldshift verpixeln. Wir haben's in der Redaktion nicht mehr rechtzeitig gemerkt. *Sigrun Rüb*

## Berufskrankheit

### Kann das Testerhirn abschalten?

❖ Ich habe eine Frage an eure Spieletester: Könnt ihr Spiele eigentlich noch wie ein »normaler« Spieler genießen? Wird man als Tester nicht automatisch analytisch, wenn man ein Spiel spielt? Denkt man dann nicht zu oft an die

Patzer: »Ah, das hier hätte man aber noch besser machen können, und das da passt auch nicht so ganz«? Könnt ihr das objektive Denken einfach abschalten, wenn ihr privat spielt? *Nicolas Schulze*

❖ Natürlich lässt sich beim privaten Spielen derartiges Denken kaum vermeiden, zumindest in den ersten Minuten. Aber wenn das Programm sonst fesselt, sehe ich über Kinderkrankheiten oder kleinere Patzer gerne hinweg und genieße einfach nur. Und logisch: Auf meinen Heimrechner kommt eh nur gutes Zeug! *Petra Schmitz*

## GameStar hilft

### Welches Spiel ist gemeint?

❖ Ich bin Mitglied in einem Forum für Fans von alten Spielen, und es entstand dort eine lebhafte Diskussion, die bisher noch nicht geklärt wurde. Deshalb ersuche ich um eure Hilfe. Im Spiel MAG erscheint für das Jahr 1989 der Hinweis, dass das erste CD-ROM-Spiel für den PC erschienen sei. Aber wir haben es trotz intensiver Recherche noch nicht geschafft, herauszubekommen, welches Spiel da gemeint sein könnte. Ich hoffe sehr, dass ihr

►►

# GAMESTAR INTERAKTIV »Spiele-Award«

Wenn wir nicht schon so eine besonders hübsche Trophäe für unseren GameStars-Award hätten (siehe S. 136) – wir würden glatt eine von Ihnen nehmen! Danke für all die Einsendungen von Award-

Designs und Bastelarbeiten; die drei verleihungswürdigsten Auszeichnungen präsentieren wir Ihnen hier und belohnen die kreativen Designer natürlich wie immer mit einem Preis. **CS**



1 Lukas Schmid 2 Christian Geibig 3 Katja Goeldner 4 Richard Gaus



## Die nächste Aufgabe

Zugegeben, Sie und wir erkennen die meisten Spiele auf den ersten Screenshot. Doch wie sieht's mit nachgestellten Szenen wie unserem Beispielbild rechts aus: Wissen Sie, welches Spiel hier gemeint ist? Na? – Wie, zu einfach?! Dann schicken Sie uns doch eine richtige Kopfnuss! Stellen Sie Ihr Lieblingsspiel möglichst kreativ und rätselhaft auf einem Foto nach – und lassen Sie unsere Leser und uns grübeln, was wohl gemeint sein mag.

### Einsendeschluss ist der 13. Mai.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

### Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München



### Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de  
Betreff: »Spiele-Raten«





**The Manhole** aus dem Jahr 1989 war das erste PC-Spiel auf CD-ROM.

unserer Suche ein Ende bereiten könnt! *Sebastian Schneider*

❖ Können wir. Gemeinhin gilt das Rätselspiel *The 7th Guest* von 1992 als erstes CD-ROM-Programm. Allerdings war *The 7th Guest* nur das erste kommerziell erfolgreiche CD-Spiel, aber nicht das erste überhaupt. Dieser Titel gebührt dem Kinderspiel *The Manhole*. Das wurde 1989 in einer CD-Fassung veröffentlicht. Entwickler von *The Manhole* war übrigens Cyan – das Studio, das später durch *Myst* weltberühmt wurde. *Christian Schmidt*

## Two Worlds

### Seltsamer Stimmungswechsel

❖ Phillip schreibt in seinem Kontrollbesuch-Artikel, dass er *Two Worlds* anfangs nicht mochte, dass es ihm sogar »gewaltig auf den Keks« ging, was sich nach dem Patch nun gebessert habe. Zugegeben: Mich hat dieses Spiel bisher nicht interessiert, und das tut es auch jetzt nicht. Dennoch ist mir nicht ganz

klar, warum sich ein so deutlicher Stimmungswechsel mit einer Aufwertung um nur einen Punkt ausdrückt. Mehr noch: Wie kann ein Spiel, das dem Spieler vor dem Patch nur auf die Nerven geht, überhaupt eine 84er-Wertung bekommen? *Alexander Schacht*

❖ Guter Punkt! Wir trennen strikt zwischen Meinungskästen und Artikeltext, weil die objektive und die subjektive Sicht auf ein Spiel manchmal auseinanderlaufen. *Two Worlds* ist ein Klasse-Rollenspiel, das seine Wertung verdient hat. Aber mir – mir persönlich! – sind einige seiner Ecken und Kanten damals sauer aufgestoßen. Deshalb freue ich mich ja auch darüber, dass die Patches die meisten dieser Macken repariert haben. *Philipp Dubberke*

### Yassin cheatet

#### Bedrückende Entdeckung

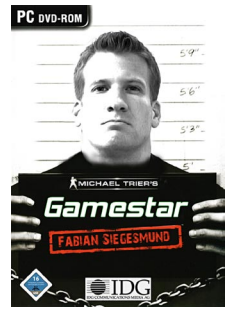
❖ Als die neue GameStar im Briefkasten lag, habe ich gleich einen Blick auf die DVD geworfen. Mit Begeisterung sah ich mir das

## Nachreichung

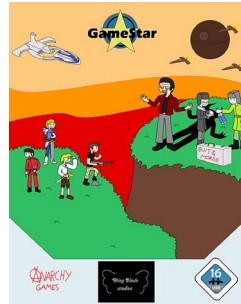
In der letzten GameStar-Ausgabe baten wie Sie, für unsere Interaktiv-Rubrik ein GameStar-Spiel zu entwerfen. Auch nach dem Einsendeschluss gingen bei uns noch Ideen ein – darunter ein paar so gelungene, dass wir sie Ihnen nicht vorenthalten wollen. Die kreativen Köpfe hinter den Spielecovern bekommen natürlich auch einen Preis von uns.



Petrit Vejsele



Skander Essadi



Christopher Schott



Nils Nolte



Markus Reimann

**Preview-Video zu Panzers: Cold War an – und kam einem unglaublichen Geheimnis auf die Spur! Direkt nach dem Multiplayer-Duell sieht man kurz die Spielstände und deren Namen. Der erste lautet »erster versuch«, da dachte ich noch nichts Schlimmes. Doch dann die Überraschung: der zweite Spielstand heißt »yassin cheatet«. Ich bin schwer bedrückt von diesem Attentat auf die Gefühle aller Nicht-Cheater und fordere hiermit Aufklärung über diesen Spielstand!** *Samuel Am*

❖ Wir haben uns von diesem Mitarbeiter getrennt.

Scherz bei Seite, Yassins Praktikum ist ganz normal zu Ende gegangen. Und nein – er hat nicht gecheatet. Das ist eine böse Unterstellung meinerseits, die ich ihm untergejubelt habe, als er gerade nicht an seinem Platz war. Und warum? Weil der Schuft mich in unserer ersten Testpartie absolut niedergemacht hat. Das war quasi meine hinterhältige Rache. Wenn ich mich recht erinnere, habe ich später auch noch Spielstände wie »Yassin ist doof« und »Yassin kann gar nichts« angelegt – die haben es aber zum Glück nicht ins Video geschafft.

*Philipp Dubberke*

## So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
- ▶ Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- ▶ Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

- ▶ Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)

- ▶ Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.



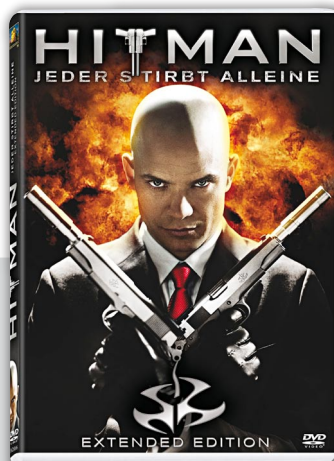
**Two Worlds:** »Mir ist nicht klar, warum das Spiel nur einen Punkt Aufwertung bekommt.«



# Mitmachen und gewinnen

**Ab 2. Mai auf DVD** Bald kommt der kahle Killer zu Ihnen nach Hause! Denn am 2. Mai 2008 erscheint die DVD-Fassung der Spiele-Verfilmung **Hitman: Jeder stirbt alleine**. Timothy Olyphant (**Stirb langsam 4.0**) verkörpert darin den ebenso haar- wie namenlosen Meuchelmörder 47, der in eine politische Intrige verstrickt und vom russischen Militär gehetzt wird. Zugleich heftet sich Interpol an seine Fersen, der kaltblütige Jäger wird also selbst zum Gejagten. 47 muss herausfinden, wer ihm diesen Schlamassel eingebrockt hat – und welche Rolle die attraktive und geheimnisvolle Nika (Olga Kurylenko) dabei spielt. Inszeniert wurde der rasante Action-Thriller vom Nachwuchs-Regisseur Xavier Gens.

Damit Sie **Hitman: Jeder stirbt alleine** auch unterwegs genießen können, ver-



losen wir in Zusammenarbeit mit MSI ein **GX600 Extreme** mit Turbo Drive Engine. Im pfeilschnellen Spiele-Notebook werkeln ein Intel Core 2 Duo T7500 Prozessor samt 2,0 Gigabyte DDR2-RAM und dem DirectX-10-Grafikchip Nvidia GeForce 8600GT mit 512 Megabyte Speicher. Damit flitzen sowohl aktuelle Spielehits als auch HD-Kinofilme ruckelfrei über das entspiegelte Display. Alternativ schließen Sie den Laptop über die integrierte HDMI-Schnittstelle einfach direkt an einen HD-Fernseher an. Wert: rund **1.600 Euro**.



## Gewinner 04/2008

► H. Arendt, Nienburg • A. Bergmann, Halberstadt • E. Böcker, Aldenhoven • M. Bodien, Hamburg • S. Büchi, Ehrendingen (CH) • J. Daube, Braunschweig • S. Flack, Dortmund • C. Forster, Lingenfeld • R. Friese, Eggestorf • S. Gössl, Heidenrod • J. Gräler, Mettingen • U. Karzell, Mönchengladbach • S. Klimke, München • K. Kruska, Stelle • R. Merle, Roddenau • K. Nacke, Rheine • S. Opitz, Saarbrücken • A. Präscherberger, Hallein-Rif (A) • D. Schmeiß, Koblenz • T. Schöppe, Mindelheim • D. Watzek, Hamburg • J. Wilke, Bad Oeynhausen • A. Zimmermann, Lörbach

## Gewinner der Abo-Verlosung 06/2008

► O. Bethke, Heppenheim • P. Bürger, Berlin • M. Kräger, Stuttgart • M. Luft, Hagen • M. Simon, Ismaning

## So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter [www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte](http://www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte) oder unter ► Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 23. Mai 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Xbox 360** Auf der Xbox 360 spielen Sie eine große Rolle – und zwar in großen Rollenspielen, die es für Microsofts HD-Konsole zuhauf gibt. In Zusammenarbeit mit der Marke Xbox 360 verlosen wir daher ein **Rollenspiel-Paket** samt einer **Xbox 360** im edlen **Lost Odyssey**-Design, dem idealen Sammlerstück. Dazu gibt's reichlich Abenteuerstoff: Das Fantasy-Epos **Lost Odyssey** und die

Drachenhatz **Blue Dragon** stammen beide aus der Feder des japanischen Entwickler-Gurus Hironobu Sakaguchi (**Final Fantasy**). Hinzu kommen **Kingdom under Fire: Circle of Doom**, der Rollenspiel-Ableger der bekannten Echtzeit-Strategie

serie **Kingdom under Fire**, sowie **Mass Effect**, das Science-Fiction-Meisterwerk von Bioware (**Knights of the Old Republic**). Wert: rund **600 Euro**.



**Anaconda** Dass Blondinen keineswegs blöd sein müssen, beweist nicht nur unsere Redakteurin Petra Schmitz. Sondern auch Sunny aus dem Comic-Adventure **So Blonde**. Die süße 17-jährige geht bei einer Kreuzfahrt über Bord, reist durch die Zeit, strandet auf einem altertümlichen Pirateneiland und liefert sich dort intelligent-launige (und professionell vertonte) Wortgefechte mit den Insulanern. Um Sunny aus ihrer misslichen Lage zu befreien, müssen Sie witzige Rätsel lösen und Minispiele bestreiten – etwa ein Beleidigungsduell. Gemeinsam mit Anaconda vergeben wir **15 Exemplare** von **So Blonde**, **zehn** davon legen wir je ein **Poster**, einen **Sticker** und ein Paar **Flipflops** bei. Wert: rund **800 Euro**.





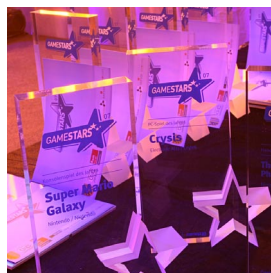
# GameStars 2007



Fabian Siegmund und Petra Schmitz erklären dem **Leipziger Fernsehen**, welches ihre Favoriten sind.



Toni Schwaiger mit **Tommy Krappweis** (links) und **Erik Haffner**.



Machen sich gut auf dem Kamin-sims: die **GameStars-Trophäen**.



Die Spielehersteller des Jahres: **Kerstin Müller** von EA (Bildmitte), flankiert von **Pascal Schmidt** (links) und **Harald Ebert** von Nintendo.



Die Leser **Gregor Lange** (Mitte) und **Maik Mernitz** (rechts von ihm) umringt von Sascha Mutschler, Philipp Dubberke und Nino Kerl.



Ex-Giga-Moderatorin **Alexandra Polzin** führte durch den Abend.



**Kerstin Müller** und Michael Graf im Grinse-Wettstreit.



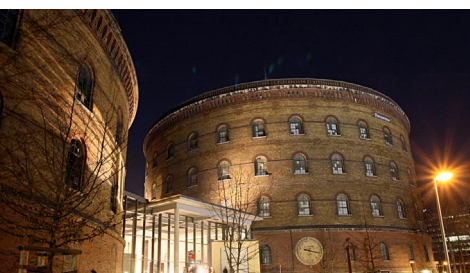
Heiko Klinge zeigt Erststicherscheinungen, **Marion Eilers** und **Ingo Zaborowski** freuen sich über die Trophäe für Dirt.



**Yadegar Asisi** (links) herrscht über das Panometer, **York von Heimburg** über den IDG-Verlag, GameStar und GamePro.



**Gunnar Lott** und **André Horn** üben vor der Show unauffälliges Ablesen. Einer kann's schon, der andere noch nicht so ganz.



Das **Panometer** diente früher als Gasspeicher. Heute stellt Yadegar Asisi hier faszinierende Riesengemälde aus.



**Christian Beer** (links) und **Tim Ende-Styra** von Vivendi geben nicht etwa rotes Licht, sondern beteiligen sich am Mitmach-Rätsel.

Hieß das bislang nicht immer »Spiel des Jahres«? Doch, aber neben einem neuen Namen gab es bei unserer großen Preisverleihungs-Gala dieses Jahr noch weitere Premieren.

Was die anwesenden Spieleentwickler und Publisher wollten, war glasklar – immerhin bestand es aus Plexiglas. Darauf waren je ein Firmenname und der Titel eines Computer- und Konsolenspiels zu lesen, stets mit dem Zusatz »Spiel des Jahres«: Die 16 Trophäen der Leserpreis-Verleihung von GameStar und GamePro waren in diesem Jahr schick neu gestaltet. Und so hatten sich auch knapp 200 Branchenvertreter in Schale geworfen, als wollten sie sich mit blendendem Aussehen für die Preise qualifizieren. Dabei stand wie schon in den Jahren zuvor bereits fest, wer am 28. März 2008 welche Auszeichnung mit nach Hause nehmen sollte – dank Ihnen. Sie haben entschieden, welches die besten Spiele 2007 waren. Die Abstimmung erfolgte erstmals online und erzielte so eine Rekordbeteiligung – 12.500 Internet-User gaben ihr Votum ab. Zwei von ihnen waren Maik Mernitz und Gregor Lange, die als Vertreter unserer Leser und Ehrengäste nach Leipzig eingeladen waren. Leipzig? Die Redaktionen von GameStar und GamePro sitzen doch in München? Stimmt – dennoch haben wir uns in diesem Jahr dazu entschieden, die Preisverleihung im Leipziger Panometer abzuhalten.

## Panometer

Das Panometer ist ein umgewandelter, kolossaler Gasspeicher, auf dessen Innenseite der Berliner Künstler und Architekt Yadegar Asisi ein 106 Meter langes und 31 Meter hohes Panoramabild des antiken Roms gemalt hat, das die Halle komplett umschließt. Im Zentrum des Panometers steht eine Aussichtsplattform, auf dessen Spitze man das Gefühl hat, tatsächlich über dem alten Rom zu thronen – die perspektivische, maßstabsgetreue Konstruktion des Gemäldes macht's möglich. Asisi versteht Panoramabilder, die ihrem Betrachter die Wirklichkeit vorgaukeln, als Vorläufer der interaktiven Medien. Insofern war das Panometer der perfekte Veranstaltungsort für unsere Computerspiel-Preisverleihung.

Um die GameStars 2007 noch professioneller als sonst zu gestalten, haben wir uns reizende Unterstützung ins Boot geholt: Durch



- Video-Special



- Video zum Event  
► Quicklink: 5111  
- Bilder vom Event  
► Quicklink: 5104  
- GameStars 2007 im Internet  
► Quicklink: 5105  
- Infos zu Starcraft 2  
► Quicklink: 5091



den Abend führten nicht mehr unsere Chefredakteure, sondern die ehemalige Giga-Moderatorin Alexandra Polzin. Natürlich ließen sich die GameStar- und GamePro-Redakteure nicht davon abbringen, die insgesamt 16 Trophäen selbst an die glücklichen Gewinner zu überreichen. Die Zahl der Preise ist angewachsen: Die Kategorie »Bestes Abenteuerspiel« aus den Vorjahren haben wir in diesem Jahr in die Untergenres Rollenspiele und Adventures aufgeteilt und außerdem die PC-Disziplinen »Multiplayer« sowie »Family & Lifestyle« neu ins Leben gerufen. Doch kommen wir nun zu dem, was über die Jahre gleich geblieben ist: die Auszeichnung Ihrer Lieblingsspiele.

## Mannometer

Über die Wahl des besten Online-Rollenspiels des Jahres wunderte sich keiner der Anwesenden: 37 Prozent unserer Leser hatten sich für **World of Warcraft: The Burning Crusade** entschieden. Eine größere Überraschung war da schon der Gewinner der neuen Kategorie Family & Lifestyle: Hier siegte Activisions Musikspiel **Guitar Hero 3** – dank seiner starken Fangemeinde unter GamePro-Lesern. GameStar-Anhänger hatten sich mehrheitlich für das in der Gesamtwertung nur zweitplatzierte **Crazy Machines 2** entschieden. In der Rubrik Multiplayer waren sich die Kunden beider Magazine einig: **Call of Duty 4** ist der Mehrspieler-Hit 2007. Das deutsche Entwicklerstudio Deck 13 (**Ankh**) durfte sich ebenfalls über einen klaren Sieg freuen. Die Hälfte unserer Leser kürte **Jack Keane** zum besten Adventure 2007 – deutlich vor **Sam & Max: Season One**, das nur 19 Prozent der Stimmen erhielt. Im Gegensatz zu den Jungs von Deck 13 kam unser Redakteur Michael Graf für seine Laudatio zum Strategiespiel 2007 nur zögerlich auf die Bühne: Der begeisterte Rundenstrategie hatte zu wenig Aktionspunkte eingepackt. Trotz Michaels Appell für mehr Akzeptanz von Rundenstrategie heimste auch in diesem Jahr wieder ein Echtzeit-Strategiespiel die Genre-Trophäe ein: **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**.

## Fun-o-Meter

Sportfachmann Heiko Klinge zeigte sich bei seiner Anmoderation für das beste Sport- und Rennspiel 2007 überrascht: Trotz mittelmäßiger Verkaufszahlen setzte sich **Colin McRae Dirt** gegen Genre-Favoriten mit großen Namen wie **Fifa**, **Need for Speed** oder **Pro Evolution Soccer** durch. Entsprechend groß war auch der Jubel bei Codemasters, den Entwicklern des Spiels. Ingo Zaborowski, Marketing Manager bei Codemasters, erinnerte in seiner Dankesrede auch an das tragische Schicksal von Colin McRae: Der Rennfahrer war im September 2007 bei einem Hubschrauberabsturz gestorben. Zaborowski: »Mit Colin haben wir einen sehr guten Freund verloren.«

Im Rollenspiel-Sektor setzte sich **The Witcher** durch. Und das, obwohl der Titel zunächst nur 73 Punkte von der GameStar-Redaktion erhalten hatte und erst durch Patches auf eine Wertung von 80 gekommen war. Lutz Anderie, Geschäftsführer von Atari Deutschland, konnte sich Stichelei nicht verkneifen: »Wir danken den Lesern, die die Wertung mit diesem Preis korrigiert haben.« In Sachen **Crysis** waren sich Redaktion und Leserschaft allerdings einig: Das bestbewertete Actionspiel der GameStar-Geschichte ist Ihrer Meinung nach nicht nur der beste Ego-Shooter, sondern auch das beste Spiel des Jahres 2007. Schade für Activision: In beiden Kategorien lag **Call of Duty 4** jeweils nur einen Prozentpunkt hinter Cryteks Shooter. Als Kerstin Müller von Electronic Arts dann auch noch den Redaktions-Preis für die innovative Spielmechanik von Valves **Portal** entgegennehmen durfte, knurrte der neben ihr am Tisch sitzende Daniel Matschijewsky: »Bei den ganzen Preisen auf dem Tisch habe ich gar keinen Platz mehr für mein Weinglas!« Der Preis für den Flachwitz des Abends ging jedoch an GamePro-Redakteur Bernd Fischer: Er bezeichnete **Mass Effect** als das offizielle Spiel des Oktoberfests. **FAB**

## Die Preisträger



### Bester Ego-Shooter

1. Platz: **Crysis** (Crytek / Electronic Arts)
2. Platz: **Call of Duty 4** (Infinity Ward / Activision)
3. Platz: **Bioshock** (Irrational Games / 2K Games)

Sieger 2006: **Dark Messiah of Might and Magic** (Arkane Studios / Ubisoft)

### Bestes Strategiespiel

1. Platz: **C&C 3: Tiberium Wars** (EA LA / Electronic Arts)
2. Platz: **World in Conflict** (Massive / Vivendi)
3. Platz: **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** (Blue Byte / Ubisoft)

Sieger 2006: **Anno 1701** (Related Designs / Sunflowers)

### Bestes Rollenspiel

1. Platz: **The Witcher** (CD Projekt / Atari)
2. Platz: **Jade Empire** (BioWare / 2K Games)
3. Platz: **Two Worlds** (Reality Pump / Zuxxez)

Dieser Preis wurde dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.

### Bestes Online-Rollenspiel

1. Platz: **WoW: The Burning Crusade** (Blizzard / Vivendi)
2. Platz: **Herr der Ringe Online** (Turbine / Codemasters)
3. Platz: **Guild Wars: Eye of the North** (Arenanet / NCsoft)

Sieger 2006: **Guild Wars: Factions / Nightfall** (Arenanet / NCsoft)

### Bestes Adventure

1. Platz: **Jack Keane** (Deck 13 / 10tacle)
2. Platz: **Sam & Max: Season One** (Telltale / Jowood)
3. Platz: **Ankh: Kampf der Götter** (Deck 13 / Daedalic)

Dieser Preis wurde dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.

### Bestes Renn- und Sportspiel

1. Platz: **Colin McRae Dirt** (Codemasters / Codemasters)
2. Platz: **Pro Evolution Soccer 2008** (Konami Tokyo / Konami)
3. Platz: **Need for Speed: ProStreet** (EA Black Box / Electronic Arts)

Sieger 2006: **GTR 2** (Simbin / 10tacle)

### Bestes Multiplayer-Spiel

1. Platz: **Call of Duty 4** (Infinity Ward / Activision)
2. Platz: **Halo 3** (Bungie / Microsoft)
3. Platz: **Team Fortress 2** (Valve / Electronic Arts)

Dieser Preis wurde dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.

### Family & Lifestyle

1. Platz: **Guitar Hero 3** (Aspyr / Activision)
2. Platz: **Crazy Machines 2** (Fakt / Pepper Games)
3. Platz: **Viva Piñata** (Rare / Microsoft)

Dieser Preis wurde dieses Jahr zum ersten Mal verliehen.

### Innovationspreis Hardware

Nvidia, für die **GeForce-8800-Serie**

### Innovationspreis Spielmechanik

Valve, für **Portal**



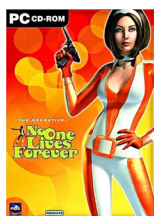
# 10 Fortsetzungen, die wir uns wünschen

Bei vielen Spielen wäre ein weiterer Teil wirklich nicht nötig gewesen. Bei manchen hingegen schon. Zeit, ein wenig zu träumen ...

Spiele ereilt gelegentlich dasselbe Schicksal wie so manchen Entdecker, Künstler, Revoluzzer oder Erfinder: Oft erlangen sie erst nach ihrem Tod Berühmtheit, ergattern post mortem einen Platz auf dem Podest der größten Größen aller Zeiten. Gut, es wäre vielleicht vermessen, Vincent van Goghs Malereien, Gregor Mendels Vererbungsgesetze oder Franz Kafkas Schriftwerke mit Computerspielen zu vergleichen. Dennoch gab es in den letzten zwei Jahrzehnten einige Programme, die Maßstäbe gesetzt, Herausragendes geleistet oder sich schlicht einen Platz in unserem Herzen erkämpft haben – und dafür trotzdem nicht (oder zu spät) mit Aufmerksam-

keit belohnt wurden. Was passiert, ist ebenso tragisch wie unvermeidbar: Fehlt dem Entwickler das Geld, stirbt unweigerlich die Hoffnung auf eine Fortsetzung. Die Marke scheidet dahin. Wir haben für Sie in die Vergangenheit (und unsere Erinnerung) geschaut, das Spielearchiv durchforstet und zehn Klassiker ausgegraben, die eingegangen sind, obwohl sie sich über die Jahre einen unbestreitbaren Kultstatus ergattert haben. Und die aus vielerlei Gründen eine Fortsetzung verdient hätten. Diese Gründe legen wir dar. Zudem wagen wir einen Blick in die Kristallkugel: Wie wahrscheinlich ist es, dass diese Spiele tatsächlich noch einen weiteren Serienteil bekommen? **DM**

## No One Lives Forever



Shooter sorgen selten für Lachanfänge, sind sie aufgrund ihrer Thematik (Weltkrieg, Horror, Science-Fiction) eher ernsterer Natur. Im Jahr 2000 räumte der Entwickler Monolith mit diesem Vorurteil auf und ließ das ebenso bunte wie witzige **No One Lives Forever** auf die Spieler los. Das 60er-Jahre-Szenario, eine kesse Agentin als Heldin und herrlich überzeichnete Widersacher (unter anderem eine korpulente Wiener Opernsängerin) persiflierten das Spionage-Szenario samt früher **James Bond**-Filme. Auch sonst ließ sich der Shooter vieles von 007, etwa die exotischen Schauplätze

(Marokko, Berlin, die Alpen) und natürlich das Q-typische Spezialzubehör. So knackte Cate Archer mit einem Schweißbrenner-Feuerzeug Vorhängeschlösser oder lenkte Wachen mit einem Roboterpudel ab. Unser Favorit waren jedoch die explodierenden Lippenstifte – stilvoller kann man als Geheimagentin wohl kaum die Welt retten. Was oberflächlich klingt, war in Wahrheit ausgesprochen taktisch. So musste Cate nicht nur Überwachungskameras ausweichen oder Feinde mit einer Münze in dunkle Ecken locken, sondern auch ihre Waffen mit passender Munition (etwa Dum Dum-Geschossen) bestücken. Zwar gab es 2002 eine (mäßig erfolgreiche) Fortsetzung, die konnte dem ersten **No One Lives Forever** aber nur bedingt das Wasser reichen. Und über den dünnen Ableger **Contract J.A.C.K.** breiten wir an dieser Stelle den Mantel des Schweigens. Es wird also wieder Zeit für einen humorvollen Shooter, der witzige Ideen mit spielerischem Anspruch zu kombinieren weiß! **DM**

► **Genre** Ego-Shooter  
► **Erschienen** 2000-2003  
► **Hersteller** Monolith

► **Prognose**  




Dauerfeuer war nur selten von Cate gefragt.

## Outcast



Ulukaï, Okasankaar, Faé Rhân, Daokas – eigentlich wäre für **Outcast** ein offizielles Wörterbuch praktisch gewesen. Trotz oder

gerade wegen der Flut an bizarren Begriffen hat das Action-Adventure anno 1999 eine für das Genre bislang beispiellose Tiefe und Atmosphäre erzeugt. Religion, gesellschaftliche Strukturen, Politik – die Autoren haben ganze Arbeit geleistet, um eine stimmige, lebendige Welt zu simulieren. Gut, anfangs bekam man davon nicht viel mit, stolperte stattdessen mit dem Helden Cutter Slate (gesprochen von Manfred »Bruce Willis« Lehmann) noch recht planlos durch die hübschen Voxel-Umgebungen des Planeten Adelpha. Mit der Zeit entwickelte sich durch Quests, teils ausufernde Dialoge und eben diese Fülle an skurrilen Details jedoch eine packende Geschichte um die Rettung gleich zweier Welten – eine Geschichte, bei der man nicht nur wegen des dramatischen Finales traurig war, dass der Abspann nach etwa 30 Spielstunden Schluss machte. Der Entwickler Appeal trug für **Outcast** nicht nur



Damals enorm hübsch: die **Voxel-Landschaften**.

inhaltlich, sondern auch technisch dick auf, verpasste der Bevölkerung bereits neun Jahre vor **Assassin's Creed** ein KI-System mit realistischen Tagesabläufen und ließ den Soundtrack vom Moskauer Symphonie-Orchester nebst Chor einspielen. Interessiert hat es trotzdem zu wenige Menschen; weltweit ging **Outcast** rund 400.000 Mal über die Ladentheke. Der im Jahr 2001 angekündigte Nachfolger **The Lost Paradise** wurde aus Geldnöten nie fertig gestellt. Dabei wär's so schön gewesen, mal wieder in eine derart stimmige Welt einzutauchen. **DM**

► **Genre** Action-Adventure  
► **Erschienen** 1999  
► **Hersteller** Appeal

► **Prognose**  






## Freelancer

Freiheit! Keiner hat's so schön gebrüllt wie Mel Gibson als William Wallace. Doch hier geht es nicht um die Schlachten mit Schwertern und Schotten, sondern um ränkeschmiedende Raumschiff-Recken mit Raketen: Das Weltraumspiel **Freelancer** erschuf ein Universum, in dem Freiheit groß geschrieben wird – abseits der 13 Kampagnen-Missionen durften Sie tun und lassen, was Sie wollten. Im riesigen Sternensystem tummelten sich über 2.000 Charaktere, und in welchen Winkel des Weltraums es einen auch verschlug, es gab immer einen havarierten Frachter zu plündern oder verlassene

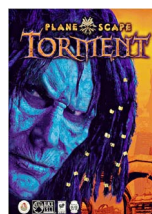


In den **Stationen** können Sie Ihr Schiff aufrüsten.

Raumstationen zu entdecken. Wer nun aufgrund des Genres an komplizierte Steuermechanismen und wilde Symbol-Klickerei denkt, liegt falsch. Die Raumgleiter ließen sich erstmals so zugänglich steuern wie klassische Ego-Shooter. Wem der Kosmos alleine zu groß war, der konnte einen eigenen Multiplayer-Server ins Leben rufen und sich dort mit bis zu 127 anderen Mitspielern austoben. Das funktionierte wie im Hauptspiel, nur ohne Story-Missionen. So entwickelten sich eingeschlossene Gemeinschaften, die zusammen Frachter-Konvois überfielen oder Rennen gegeneinander flogen. Nachfolgende Weltraum-Simulationen erreichten nie die **Freelancer**-Kombination aus Zugänglichkeit, Action und spannender Handlung. Vor kurzem haben Fans eine Petition gestartet, mit der sie eine Erweiterung oder einen Nachfolger fordern. Da Microsoft jedoch das Entwicklerstudio Digital Anvil geschlossen hat, ist die Erfolgswahrscheinlichkeit eher gering.

► **Genre** Weltraumspiel  
► **Erschienen** 2003  
► **Hersteller** Digital Anvil

► **Prognose**



## Planescape Torment

Dass ausgerechnet ein namenloser Untoter und ein Totenkopf zwei der größten Labyrinth-Backen im Rollenspiel-Genre abgeben

würden, hätte sich vor **Planescape: Torment** auch niemand träumen lassen – und dass sich eine Suche nach Identität und Sterblichkeit so spannend, surreal und tiefsinnig gestalten kann. Die Black Isle Studios, sonst auf eher bodenständige D&D-Fantasy (**Icwind Dale**) spezialisiert, entließen Abenteuerlustige in eine Welt, so proppevoll mit schrägen Ideen (etwa schwangere Wände oder Bordelle für intellektuelle Gelüste) und philosophisch angehauchten Textmengen (1,5 Millionen Zeilen, mehrere Millionen Wörter umfassende Dialoge), dass locker drei Spiele damit hätten gefüllt werden können. Zudem führte das Spiel die dynamische Gesinnungsentwicklung in die D&D-Welt ein. Erstmals konnte man die Ausrichtung des Helden durch Taten und Worte beeinflussen. Die veraltete Grafik und das ungewöhnlich kühle, gewohnungsbedürftig spröde Szenario waren es wohl, die dem Titel den großen



Tiefsinnig, surreal, bizarr: **Planescape Torment**.

Erfolg verwerten. Mit weltweit 400.000 verkauften Exemplaren wurden immerhin die Produktionskosten wieder eingenommen, ein Nachfolger jedoch ließ sich nicht finanzieren. Das Spiel war nichts für ungeduldige Zeitgenossen (und wegen der bockharten Kämpfe auch nichts für Einsteiger). Die aber, die sich auf den Namenlosen und seine Suche einließen, loben **Planescape: Torment** noch heute in den höchsten Tönen, schwelgen in Erinnerungen und wünschen sich sehnlichst einen Nachfolger. Die Chancen dafür stehen mehr als schlecht.

► **Genre** Rollenspiel  
► **Erschienen** 1999  
► **Hersteller** Black Isle

► **Prognose**



## F1 2002

In Michael Schumachers Ferrari über den Nürburgring brettern – der Traum jedes Motorsportfans. **F1 2002** von Image Space und EA Sports erfüllte diesen Traum, und zwar mit einer bis dato beispiellosen Detailgenauigkeit. Vor dem Start bewunderten wir die Grid Girls, während des Rennens spürten wir mit einem Force-Feedback-Lenkrad jeden Hauch von Fliehkraft, und nach der Zielflagge analysierten wir die Telemetriedaten. Dank damals aktueller Lizenz stimmten nicht nur die Sponsoren-aufkleber und Fahreigenschaften der Autos, sondern sogar das Temperament der Piloten. Grundregel: Je näher bei Juan

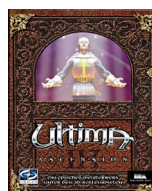


Auch heute noch die beste **Formel-1-Simulation**.

Pablo Montoya, desto größer das Unfallrisiko! Und wenn es krachte, dann krachte es richtig – die tolle Physik ließ Reifen über die Piste kullern und Heckflügel durch die Luft segeln. Obwohl im Kern eine knallharte Simulation, setzte **F1 2002** auch Maßstäbe bei der Einsteigerfreundlichkeit. In der spaßigen Fahrschule lernten wir Bremswege und Ideallinien. Lenkhilfe, Traktionskontrolle und ABS durften wir stufenweise regulieren. **F1 2002** verkaufte sich blendend und war dennoch das letzte PC-Rennspiel mit aktueller Formel-1-Lizenz. Warum? Weil seit Sommer 2002 der Playstation-Produzent Sony die Exklusivrechte für die Motorsport-Königsklasse besitzt. Die Trockenzeit auf dem PC könnte bald vorüber sein: Laut der englischen Zeitung The Sun hat EA im Winter 2007 mit dem Formel-1-Star Lewis Hamilton einen Vertrag über fünf Millionen Pfund abgeschlossen, damit er auf dem Cover eines Spiels posiert. Wir gehen davon aus, dass es sich dabei nicht um eine Cricket-Simulation handelt.

► **Genre** Rennspiel  
► **Erschienen** 2002  
► **Hersteller** Image Space

► **Prognose**



## Ultima

Es ist uns, ehrlich gesagt, unbegreiflich, warum die **Ultima**-Serie seit neun Jahren ohne Fortsetzung ist.

Gut, fast alle altherwürdigen Rollenspiel-Reihen liegen mittlerweile tot im Dungeon: **Might & Magic**, **Wizardry**, **Bard's Tale**. Aber **Ultima** hat nicht nur den klangvollsten Namen, sondern vor allem eine ausgefeilte-sympathische Spielwelt von der Art Realo-Fantasy, die nicht in elfenhaltigen Traumwelten abtaucht, sondern im Kern modernes Leben ins magische Mittelalter verpflanzt. Die also einen Wiedererkennungswert hat, weil da Stadtleben fließt, weil Personen mit Alltagsproblemen aneinander geraten, weil



**Ultima 9** war der letzte Solo-Ableger der Serie.

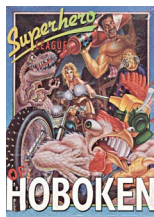
**Ultima** in seinem ausgeklügelten Tugend-System menschliche Stärken und Schwächen von »Habgier« bis »Mitleid« destilliert – und so voller Stoff für glaubwürdige Geschichten steckt. Was die Welt aller **Ultima**-Spiele so spannend macht, ist auch, dass es an allen Ecken und Enden etwas aufzustöbern gibt – Räuberhöhlen, verlassene Waldhäuser, gestrandete Schiffe – und jede Entdeckung ihre eigene kleine Geschichte zu erzählen scheint, meist ohne Worte, als unaufgeklärtes Geheimnis. Großartig, wie die Welt dadurch im Kopf zu leben beginnt. Einzig die **Gothic**-Serie hat diese Faszination begriffen; den generischen Welten eines **Oblivion** oder **Two Worlds** ist **Ultima** bis heute voraus. Die Lizenz liegt bei Electronic Arts, zwei Entwicklungsansätze (**Ultima Online 2**, **Ultima X**) wurden abgebrochen. In letzter Zeit entdeckt EA, welche Schätze da im Archiv schlummern; eine alte Kult-Serie wird derzeit wiederbelebt. **Ultima** ist es nicht. Aber es könnte die nächste sein.

► **Genre** Rollenspiel  
► **Erschienen** 1987-1999  
► **Hersteller** Origin

► **Prognose**







## Superhero League of Hoboken

Okay, dieses Spiel dürfte kaum jemand kennen. Das ist ja die Schmach, darum wünschen wir's uns zurück. »Wir«, das sind die (geschätzt) sieben Leute weltweit, die **Superhero League of Hoboken** tatsächlich gespielt haben. »Oh Gott, Exotenkram«, stöhnen Sie jetzt. Aber halt, stimmt nicht! Sondern im Gegenteil: Materie aktuellster Façon, nämlich die Art Spiel, die im Zeitalter von allgegenwärtiger World of Warcraftlei dringend gebraucht wird: eine Parodie auf das Rollenspiel-Genre. Mit fantastischem Humor, der auch nach 14 Jahren noch ins Schwarze trifft. Im Spiel kämpften Superhelden mit Fähigkeiten wie »Scharfe

Sachen essen« oder »Cholesterinspiegel heben« gegen Rechtsanwälte, Computervirus und zweiköpfige Babys, die »Du hast mich gehauen!« greinen, bevor sie mit Bauklötzen werfen. Der Erzbösewicht ist ein Kastenteufel, in der postnuklearen Zukunft herrschen verrückte Stammesführer über zurückentwickelte Dörfer, und als Waffe taugt, was von der Zivilisation eben übrig blieb, vom Schürhaken bis zur mittelgroßen Kettensäge. Was damals ein gelungenes Persiflage-Potpourri auf so ziemlich alle Nerd-Themen von Endzeit-Welten über Computerprobleme bis hin zur Popkultur war (und nebenbei auch sanfte Gesellschaftskritik untermischte), wäre im heutigen Strudel blödesten Medientrends mindestens doppelt reichlich mit Humorstoff versorgt – und würde wohl auch von mehr Menschen angenommen als nur sieben. Wie die Chancen dafür stehen? Gar nicht so schlecht, denken wir. Die Zeit ist jedenfalls mehr als reif für ein wirklich witziges neues Parodie-Spiel. **CS**

► **Genre** Rollenspiel  
► **Erschienen** 1994  
► **Hersteller** Legend

► **Prognose**



**Großartig:** Babys und Anwälte verprügeln.



## System Shock

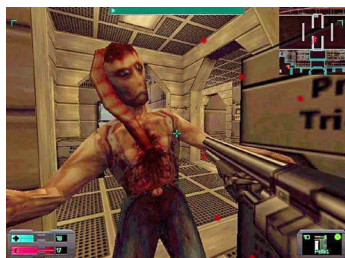
**System Shock 2** ist eines dieser Spiele, dessen Fans steif und fest behaupten, es sei das beste Spiel der Welt. **System Shock 2**

rekrutiert dabei seine Verehrer aus zwei Genres, den Shootern und den Rollenspielen, denn es vereint die beiden Disziplinen meisterlich. Als Ihr Alter Ego an Bord des Raumschiffs Von Braun aus dem Kälteschlaf erwacht, haben außerirdische Parasiten fast die gesamte Besatzung assimiliert. Nur mit der Hilfe einer weiteren Überlebenden, die Ihnen per Funk Hilfestellung gibt, können Sie dem Wahnsinn entkommen. **System Shock 2** erzeugt dabei ein beklemmendes Gefühl

der Einsamkeit und schafft dadurch eine Atmosphäre, die bis heute unerreicht ist. Als sich dann auch noch herausstellt, dass die vermeintliche Gehilfin in Wirklichkeit die größtenwahnsinnige und massenmordende künstliche Intelligenz Shodan aus dem Vorgänger ist, wird **System Shock 2** endgültig zur abwechslungsreichen Grusel-Achterbahn. Dabei hilft dem Spiel seine fantastische Soundkulisse: Immer wieder spricht das telepathische, kollektive Bewusstsein der Parasiten mit unterschiedlichen Stimmen aus mehreren Richtungen auf Sie ein, und Shodan hält mit ihrer verächtlichen, modulierenden Computerstimme dagegen. Dabei gibt die überhebliche Dame dem Spieler ständig das Gefühl, ihm einen Schritt voraus zu sein. Und eins muss man ihr lassen: Shodan ist nicht totzukriegen. Für Teil 3 wäre sie bestimmt zu haben. Die Rechte an **System Shock** liegen bei Electronic Arts – bei deren Faible für Fortsetzungen ist ein **System Shock 3** durchaus denkbar. **FAB**

► **Genre** Rollenspiel-Shooter  
► **Erschienen** 1995-1999  
► **Hersteller** Looking Glass

► **Prognose**



**Parasiten** haben die Besatzung zombifiziert.



## Master of Orion

»Moment«, werden Sie murmeln, »Master of Orion wurde doch fortgesetzt, zweimal sogar!« Ja, einer der Nachfolger weckt noch

heute Nostalgiegefühle, der andere ... Brechreiz. Das erste **Master of Orion** erschien 1995 als gefällige Weltraum-Rundenhatz nach dem Muster der C64-Ahnen **Reach for the Stars** (1983) und **Imperium Galactum** (1984). Doch erst mit **Master of Orion 2** schoss das Genre 1996 auf jenes sternenhohe Qualitätsniveau, dem es bis heute hinterherhechelt. Das begann bereits bei der Völkerwahl. Wer eine vorgegebene Fraktion anführte, war selbst schuld; Kenner züchteten ihre Rasse aus Vor- und Nachteilen à la »kreativ«. Die Bastelei zog sich durchs ganze Spiel: Im erzwungenen Schiffs-Editor ließen sich Kriegspötte mit Waffen vollstopfen. Überhaupt: die Schlachten! Kein Weltall-Titel hat seither aus Pixelschiffchen und bunten Strichen so packende Schachbrett-Scharmützel gestrickt. **Master of Orion 2** machte noch mehr richtig. Die Forschung? Vielseitig. Die Diplomatie? Glaubwürdig. Die Motivation? Ungebrochen, bis am

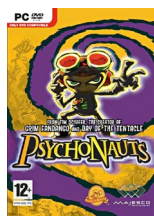


Schmucklos, aber übersichtlich: die **Galaxiekarte**.

Partieende gar die Heimatwelt der anfangs gottgleichen Antaraner brennt. Und trotz seiner Fülle blieb der Zeitfresser vorbildlich zugänglich. Umso schlimmer, dass **Master of Orion 3** anno 2003 diese Tugend über Bord warf und sich als Regelklops mit Excel-Charme entpuppte. Also bitte, ihr Entwickler: Setzt den zweiten Teil fort! Oder pinselt nur bessere Grafik drüber, das reicht! Angesichts der US-Verkaufserfolge verwandter Titel wie **Sins of a Solar Empire** stehen die Chancen sogar ganz gut, dass sich ein Studio ans **Master of Orion 2**-Remake traut. **GR**

► **Genre** Rundenstrategie  
► **Erschienen** 1993-2003  
► **Hersteller** Simtex

► **Prognose**



## Psychonauts

Ein Feriencamp auf einem Indianerfriedhof, ein psychoverstärkender Meteor im See und Lehrer, die Kindergehirne klauen.

Wie bitte? Zugegeben, die Welt von **Psychonauts** ist verwirrend – aber irrwitzig. Anders hätte man das vom **Grim Fandango**-Schöpfer Tim Schafer auch nicht erwartet. Die Spielmechanik des Jump'n'Runs war zwar zusammengeklaut, aber wen interessiert das schon, wenn man in den Gehirnen seiner Lehrer und Mitschüler gegen Psychosen kämpft und emotionales Gepäck ordnet. Zwischendurch ging's in regelmäßigen Abständen zurück in die reale Welt, also in

das als Ferienlager getarnte Psychonauten-Trainingscamp. Hier traf man skurrile Mitschüler wie den mit Eichhörnchen debattierenden Dogen. »Ich könnte sie niemals ... alle töten« – Sekunden später explodieren die kleinen Viecher. Auch toll: Schon der Titelschirm ist ein riesiges Gehirn, von dem aus die Hauptfigur Razputin, kurz Raz, wie in **Super Mario Galaxy** ins Spiel springt. Also alles gut genug, um sich eine Fortsetzung zu verdienen? Nun, für den Publisher Majesco war **Psychonauts** ein finanzielles Desaster. Bei Microsoft scheint man sich jedoch besser an den Psychohüpf zu erinnern – seit Dezember 2007 steht der Titel zum Herunterladen für die Xbox 360 bereit. Noch besser sieht's beim Entwickler selbst aus. Die Webseite von Double Fine Productions offenbart unter der Rubrik kommender Projekte neben dem Konsolen-Action-Adventure **Brütal Legend** eine **Psychonauts**-Grafik samt »Coming soon«-Stempel. Also, ganz fest die Daumen drücken! **CHS**

► **Genre** Actionspiel  
► **Erschienen** 2005  
► **Hersteller** Double Fine

► **Prognose**



**Raz** trifft auf allerhand skurrile Charaktere.



# Jobs in der Spielebranche

## Game Designer

**Spiele beginnen mit einer Idee – mit der Idee eines Game Designers. Was muss man können, um einer zu werden?**

### 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

Der Chef von Lionhead ist nicht unschuldig daran, dass Bernd Beyreuther heute nicht etwa der Boss einer Grafikagentur, sondern des Entwicklerstudios Radon Labs (**Drakensang**) ist. »Wir haben schon zu DDR-Zeiten alles Mögliche gemacht, doch richtig angefangen hat es 1994. Da waren meine Freunde und ich nämlich auf der Amiga-Messe, und dort habe ich Peter Molyneux kennengelernt, der uns eine Stunde lang sein Magic Carpet vorstellte. Das war so inspirierend, dass ich dachte: Ich muss auch sowas machen! So kam es zum Actionspiel Urban Assault.« Bernd Beyreuther, eigentlich studierter Animator, ist heute Game Designer, genau wie Peter Molyneux.

### Die Energie macht's

Ein Game Designer denkt sich Spiele aus. Er entwirft Welten, Geschichten und Charaktere, vor allem aber die grundlegenden Mechanismen, nach denen ein Spiel funktioniert. Er spürt der Seele jedes Unterhaltungsprogramms nach: dem Spielspaß. Game Designer müssen nicht zwingend etwas von Programmierung verstehen, vielmehr sollten sie mit Literatur, Theater und Filmen vertraut sein, also etwas von guten Geschichten und Dramaturgie verstehen. Dazu muss sich ein analytischer Verstand addieren, der gleichermaßen Spielregeln entwerfen und auf Schwachstellen hin abklopfen kann. Entscheidend ist laut Bernd Beyreuther aber die Energie: »Vor Jahren hing über meinem Bett ein Interview mit Chris Crawford [Anm. d. Red.: bekannter Designer, Autor und

Initiator der Game Developers Conference]. Er wurde gefragt, welche Talente man als Game Designer mitbringen muss. Crawford sagte, dass es eigentlich keine Rolle spiele, wo jemandes Fachgebiet liege. Entscheidend sei, in diesem Bereich etwas erreichen zu wollen.« Der Star-Designer Peter Molyneux sekundiert: »Ich gebe Leuten immer den gleichen Rat: Wisst, was ihr wollt! Man muss von einer Leidenschaft angetrieben werden. Wenn mir jemand eine selbstgebaute Half-Life-Karte vorlegt, beeindruckt mich das mehr als ein Universitätsabschluss.«

### Vom Einzelkämpfer zum Team

»In der Spielebranche arbeitet man jahrelang an einem einzigen Spiel. Da bekommt man Angst, niemals alle guten Ideen umsetzen zu können, die man jemals hatte«, sagt Bernd Beyreuther. In den Aktenordnern des

Game Designers türmen sich Zeichnungen, Texte, ganze Comics, die teilweise schon über 20 Jahre alt sind. Einiges davon floss in **Urban Assault** (1998) und **Project: Nomads** (2001) ein – Spiele, die Bernd noch allein entwarf. »Damals habe ich mich hingesetzt und überlegt, was mir Spaß machen würde. Heute wird da viel methodischer vorgegangen. Spiele werden analysiert und in Bausteine zerlegt, mit denen sich dann unterschiedliche Design-Teams auseinander setzen.« Entsprechend hat sich der Job des Game Designers entromantisiert; die Zeiten, in denen Spiele auf der Vision einer einzelnen Person fußen, sind zumindest bei größeren Projekten vorbei. Bei Radon Labs arbeiten derzeit allein sechs Menschen unter der Leitung von Fabian Rudzinski am Design von **Drakensang**. Statt eigene Konzepte zu verwirklichen, muss ein Game Designer zudem oft Auftragsarbeiten erledigen. Beyreuther etwa zeichnet verantwortlich für die Lernspiel-Reihe **Genius**, mit der Kindern beispielsweise Biologie und Physik nähergebracht werden soll. Klingt wenig glamourös, reizte den kreativen Kopf aber genug, um so viel Energie hineinstecken, dass am Ende sogar der begehrte Kindersoftware-Preis Tommi für **Genius: Task Force Biologie** (2005) dabei herausprang.

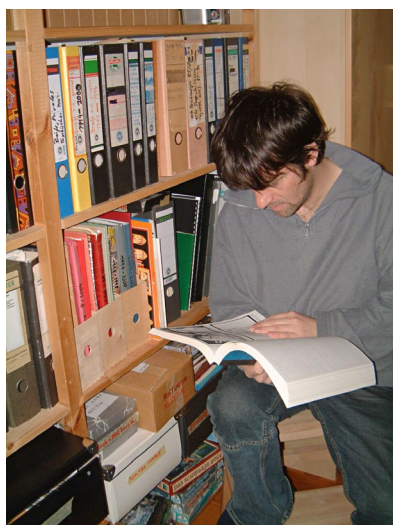
### Die Grenze zum Regisseur

»Wir brauchen vollständige Menschen«, sagt Beyreuther und meint damit, dass ein Game Designer nichts taugt, wenn er nur im stillen Kämmerlein arbeitet, dort vielleicht die tollsten Ideen hat, sie aber nicht vermitteln kann. Denn Kommunikation und Steuerung sind eine der Hauptaufgaben eines Kreativen, wenn einmal das Grundkonzept eines Spiels steht. »Man muss ständig rotieren und schauen, wie es läuft. Und das ist das eigentlich Schwierige am Job des Game Designers, da wird die Grenze zum Regisseur oder Projektleiter überschritten.«

Wo kommen diese Allround-Talente her? Wo finden ein Studio wie Radon Labs, das oft an mehreren Titeln gleichzeitig arbeitet, solche Menschen? Beyreuther lobt die Games Academy in Frankfurt als gute, wenn auch teure Einstiegsmöglichkeit in die Branche. Er macht aber auch Mut, den Weg zu wählen, den er und seine Freunde damals beschritten: »Es gibt genug Beispiele aus den letzten Jahren, in denen junge Teams es auch alleine schaffen, die Macher von Crashday oder Tunguska etwa. Letztlich ist eben die Energie ausschlaggebend.«

### Unser Experte

**Bernd Beyreuthers** (37) erste Spiele waren Urban Assault und Project: Nomads. Heute ist er Mitbesitzer des Berliner Entwicklerstudios Radon Labs, bei dem er als Creative Director fungiert.



In einem **großen Regal** hat Bernd Beyreuther (Radon Labs) seine Ideen gesammelt, um sie reifen zu lassen.



**Urban Assault**, Beyreuthers erstes Spiel, wurde 1998 von Microsoft veröffentlicht.



# Jobs in der Spielebranche

## Producer

Es heißt, Planung sei das halbe Leben. Im Falle eines Spieleproduzenten ist das allerdings nicht die ganze Wahrheit.

Christopher Schmitz könnte Leute entlassen, Spielkonzepte umwerfen und überhaupt ganz schön viel schlechte Laune bei einem Entwickler verbreiten. Christopher Schmitz hat Macht, aber auch mächtig viel Verantwortung. Christopher Schmitz ist Producer bei Ubisoft.

Ein Producer ist der Mensch, der alles zusammenhält: Er plant die Finanzierung eines Spiels durch den Publisher, er überwacht den Fortschritt der Entwicklung, und er achtet darauf, dass das Produkt den Qualitätsanspruch erfüllt, der angestrebt wird. Am Ende ist er allerdings auch dafür verantwortlich, wenn das Projekt scheitert.

### Der Verbindungsmann

Die Branche kennt zwei Arten von Produzenten: die einen sind beim Entwickler beschäftigt, die anderen arbeiten für den Publisher. Während Erstere permanent im Studio sitzen, oft sehr in den kreativen Prozess involviert und zuerst dem Entwicklerteam verpflichtet sind, pendelt der Publisher-Produzent zwischen Studio und seinem Büro, um beide Seiten zu verknüpfen. Er ist Schaltstelle und Sprachrohr. Kommunikationsfähigkeit ist das A und O seiner Position; dazu kommen analytische, organisatorische und kaufmännische Fähigkeiten.

Dass die bei einem Publisher angestellten Producer nicht alle die gleichen Arbeitsweisen haben und unterschiedlich stark eingreifen, weiß Christopher Schmitz durch seine Erfahrung: »Es gibt solche, die sich auch als eine Art Creative Director verstehen, ihre Finger sehr tief ins Spiel stecken und jedes noch so winzige Element absegnen wollen. Und dann gibt es die, die lieber auf der übergeordneten Projektmanagement-Ebene arbeiten. Diese Menschen planen die anstehenden Aufgaben mit dem Studio, stellen zu Beginn der Zusammenarbeit etwa ein Team-Organigramm auf und implementieren Abnahmeprozesse, um die Qualität zu sichern. Zu Letzteren zähle ich mich.«

### Feedback-Ernter

Producer rekrutieren sich in der Regel direkt aus der Branche. Oft waren sie vorher selbst in Entwicklungsteams tätig, kennen also Spiele und die dafür notwendigen Prozesse. Und sie wissen, wie schnell sich ein Entwickler verrennen kann. Christopher Schmitz bleibt trotz seiner 16jährigen Erfahrung auf dem Boden: »Ich kommentiere zwar auch die

Elemente eines Programms, glaube aber nicht, dass ich zu hundert Prozent weiß, was der Spieler da draußen will. Deswegen nutzen wir Fokusgruppen, Blindstudien und auch das Feedback der Fachpresse, um sicherzustellen, dass ein Programm auf dem richtigen Weg ist.«

Manchmal kristallisieren sich Fehler erst spät im Entstehungsprozess heraus, weil die Beteiligten zu lange Zeit zu nah am Projekt waren. »Bei einem Comedy-Adventure, für das ich Produzent war, meldeten erst die Leute von der Qualitätssicherung, dass der Titel überhaupt nicht lustig sei. Wir haben dann einen geschlossenen Beta-Test unter Adventure-Fans veranstaltet, mein Associate Producer hat das umfangreiche Feedback gesichtet und den Entwicklern vorgelegt. Erst dann haben die erkannt, dass da was falsch läuft, und konnten gegensteuern.«

### Guter Producer, böser Producer

Unangenehm wird der Job eines Prozenten dann, wenn ein Studio nicht die gewünschten Arbeiten abliefert. Im Kleinen führt so etwas beispielsweise zum Austausch des Chefgrafikers, weil die Optik nicht ins angestrebte Konzept passt. Härtere Bandagen dürfen angelegt werden, wenn vorher vertraglich festgehaltene »Milestones« (klar umrissene Entwicklungsabschnitte) nicht zufriedenstellend gefertigt werden. Dann ist es am Producer, zu entscheiden, ob das Projekt weitergeführt oder abgebrochen werden sollte. Im schlimmsten Fall kommt es zu einer Vertragsauflösung, und der Entwickler muss die schon erhaltenen Gelder zurückzahlen. Zumindest theoretisch, denn praktisch ist da selten etwas zu holen – das Budget fließt direkt in Produktion und Gehälter. Deswegen ist Christopher Schmitz bemüht, auch mal Fünfe grade sein zu lassen: »Es liegt an mir, einen Milestone abzunehmen oder nicht. Und wenn ich sehe, dass die Entwickler zwar ein paar Sachen noch nicht geschafft, dafür aber andere schon eingebaut haben, dann segne ich den Milestone für gewöhnlich ab.«

Wenn Schmitz einem Spiel besonders zugetan ist, greift er auch zu ungewöhnlichen Mitteln: »Ich habe mich schon vor dem Vorstand in den Staub geschmissen, um ein Projekt am Leben zu erhalten.« Denn obwohl der Job eines Producers verhältnismäßig trocken klingt, ist dafür eines essentiell wichtig: Verständnis und Liebe für Spiele.

### Unser Experte

**Christopher Schmitz** (35) ist schon seit 16 Jahren in der Branche. Er begann als Programmierer, arbeitete zuletzt für 10tacle und ist nun Producer bei Ubisoft.



Bevor eine Produktion anrollt, stellt Christopher Schmitz mit den Entwicklern (hier Related Designs) eine genaue **Planung** der Arbeitsabschnitte auf.



**Jack Keane** war das letzte Spiel, das Christopher Schmitz für 10tacle produzierte. Jack Keane gewann den Leserpreis »GameStars« für das beste Adventure 2007.



# Making Games Talents

Die deutsche Spielebranche hat ein Nachwuchsproblem: zu wenige Ausbildungsmöglichkeiten für zu viele offene Stellen. GameStar und GamePro wollen helfen und veranstalten im Sommer erstmals eine Talentbörse für Spiele-Entwickler.

## Diese Schulen fördern Talente

### ► Mediadesign-Hochschule

**Standorte:** Düsseldorf, München, Berlin  
**Abschluss:** Bachelor of Arts (Game Designer)

### ► Design-Schule Schwerin

**Standort:** Schwerin  
**Abschluss:** Höherer Berufsfachschul-Abschluss (Game Designer)

### ► Qantm Institute

**Standorte:** München, Berlin, Wien  
**Abschluss:** Diploma of Interactive Entertainment (Design oder Development)

### ► Fachhochschule Trier

**Standorte:** Trier  
**Abschluss:** Bachelor of Science (Digitale Medien und Spiele)

Wer diese Tage auf der Homepage von Crytek vorbeisurfte, findet dort satte 22 Stellenangebote. Bei den Anno-Machern von Related Designs sind es 17, Ubisoft / Bluebyte sucht derzeit 16 neue Leute. Die deutsche Branche boomt, die Firmen wollen expandieren, deutsche Spiele wie **Crysis** und **Anno 1701** etablieren sich im internationalen Spitzenfeld. Das alles wäre äußerst erfreulich – wenn die hiesigen Firmen nicht massive Wachstumsprobleme hätten. Es gibt zu wenig talentierten Nachwuchs. Sarah Samson, Personalchefin bei Ubisoft, erklärt das Problem: »Vor allem bei der Ausbildung hinken wir im internationalen Vergleich noch enorm hinterher. Es gibt einfach nicht genug qualifizierte und spezialisierte Schulen. Und die Leute mit guter Be-

rufserfahrung wandern immer häufiger ins Ausland ab.« Immerhin: Inzwischen sind zumindest einige dieser Spezialschulen entstanden, und auch unter Informatik-Studenten, in Mod-Teams und bei den GameStar-Lesern dürften sich jede Menge Talente tummeln. Es müsste nur jemanden geben, der den Nachwuchs, die Schulen und die Entwicklerteams zusammenbringt. Genau das machen GameStar und GamePro am 27. Juni 2008 mit der Veranstaltung »Making Games Talents«.



Das Konzept: 150 Talente treffen im Münchner IDG-Medienhaus auf vier Ausbildungseinrichtungen und sechs deutsche Entwicklerstudios. Jeder, der Interesse an einer

Ausbildung oder einem Job in der Spielebranche hat, kann sich unter [www.makinggames.de/talents](http://www.makinggames.de/talents) bewerben. Die Teilnahme ist auf 150 Personen beschränkt, der Eintritt beträgt 19 Euro – so wollen wir sicherstellen, dass es die Besucher auch wirklich ernst meinen und nicht nur ein Crytek-Autogramm ergattern wollen. Vormittags stellen sich die Schulen unseren Talenten in einem festen Rahmen vor. Jede hat 30 Minuten Zeit, um ihre Studiengänge, Rahmenbedingungen und Fördermöglichkeiten zu erklären. Die gleichen Regeln gelten für die Spieleentwickler: Was sind die Anforderungen, was die Leistungen, was die aktuellen Projekte? Dieses feste Konferenzformat soll sicherstellen, dass alle Schulen und Teams ihre individuellen Besonderheiten hervorheben können. Ein talentierter Mathematiker mag von einem Job bei Crytek träumen, ist aber vielleicht bei den KI-Spezialisten von X-aitment besser aufgehoben. Um genau das herauszufinden, gibt es nicht nur die Konferenz, sondern auch einen Ausstellungs-bereich und separate Räume für konkretere Gespräche. Ziel von Making Games Talents ist es, so viele Chancen wie möglich zu eröffnen – egal ob für Ausbildungsplätze, Praktika oder Festanstellungen.



Was sollten die Talente mitbringen, um eine Chance zu bekommen? »Auf jeden Fall aussagekräftige Arbeitsproben«, sagt Svenja Büll von Re-

lated Designs und erläutert: »Das können Zeichnungen sein, kleine Programmier-Fingerübungen oder auch Beiträge für eine Mod.« Zeugnisse seien weniger wichtig. Das gilt aber wohl gemerkt nur für die klassischen Entwicklerberufe Programmierer, Designer und Grafiker. Denn die Spielebranche ist erheblich vielfältiger: »Wir bilden zum Beispiel auch Werbekaufleute und IT-Systemkaufmänner aus«, erzählt Sarah Samson. X-aitment wiederum sucht vor allem studierte Informatiker. Doch egal in welcher Position: Die Spielebranche kann jedes Talent gebrauchen und bietet ein außergewöhnlich spannendes Berufsumfeld. Wir sprechen da aus Erfahrung. HK



Making Games Talents wird im IDG-Medienhaus stattfinden. Hier entsteht auch Monat für Monat die GameStar.

## Diese Entwickler suchen Talente

► **Crytek** (Frankfurt) **Gesucht:** Programmierer aller Art, Community Manager, Technische Schreiber  
**Letztes Projekt:** Crysis

► **Deck 13** (Frankfurt) **Gesucht:** Praktikanten oder Diplomanden, Programmierer, Artists (2D & 3D)  
**Letztes Projekt:** Jack Keane

► **Radon Labs** (Berlin) **Gesucht:** Engine-Programmierer, Level Designer, Projektmanager, Grafiker, Praktikanten  
**Aktuelles Projekt:** DSA Drakensang

► **Related Designs** (Mainz) **Gesucht:** Projektmanager, Programmierer, Praktikanten, Diplomanden  
**Letztes Projekt:** Anno 1701

► **Ubisoft / Blue Byte** (Düsseldorf) **Gesucht:** Game Designer, Projektmanager, Praktikanten  
**Letztes Projekt:** Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs

► **X-aitment** (Saarbrücken) **Gesucht:** KI-Programmierer, Informatiker, Application Engineers, Vertriebsassistenten  
**Letztes Projekt:** Verkehrs-KI von Alarm für Cobra 11



Morgenappell in den Büros von Related Designs. Wie viele deutsche Teams suchen auch die Anno-Macher dringend neue Rekruten.





# Making of The Witcher

Ein großes Spiel zu entwickeln dauert zwei Jahre, manchmal drei. Das Rollenspiel **The Witcher** brauchte mehr als vier. Für den Entwickler CD Projekt wurde das Erstlingswerk zu einem spannenden Hürdenlauf – mit babylonischem Finale.

**gamestar.de**

- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5077  
- D'jinni-Download  
► Quicklink: 5076

Das mit den wabbelnden Brüsten haben sie noch in den Griff bekommen. Im Februar 2007, als das Studio CD Projekt Journalisten aus aller Welt zu sich nach Warschau bat, spielten sich auf den Bildschirmen Szenen beängstigender Lebhaftigkeit ab. Veteranen der Veranstaltung erinnern sich vage an einen schwertschwingenden Rollenspiel-Helden; vor allem aber an dessen Gespräche mit eng korsettierten Frauen, deren üppige Oberweite bei jeder Bewegung ein wallendes, vibrierendes Eigenleben entwickelte, als wollte sie den hypnotisierten Starrern entgegenmorsen: Schaut her, uns gebietet keine Schwerkraft, allein die Macht der Karma-Physikengine!

Die Dynamik im Mieder war ein Versehen, das Konzept dahinter Absicht: Sexuelle Reize gehören zum erwachsenen Szenario des Rollenspiels **The Witcher**. Mehr als drei Jahre lang hatte CD Projekt bereits an dem Programm gearbeitet, die Februar-Veranstaltung sollte inmitten von Mittelalter-Scheune, Schwertkämpfer-Show und reichlich Bier launig

dadrauf einstimmen: Bald ist's soweit! Das war verfrüht. Es dauerte dann doch noch acht Monate, bis eine vertrackte Entwicklungsgeschichte in das gleichsam reife wie unreife Rollenspiel-Ereignis des Jahres 2007 mündete.

## Vermessen?

Spulen wir ein ganzes Stück zurück, ins Jahr 2001. Da gab es auf den Konsolen ein Action-Rollenspiel namens **Baldur's Gate: Dark Alliance**. Das Spiel ist niemals auf dem PC erschienen – und dieser Tatsache verdankt **The Witcher** wohl sein Dasein.

Denn der polnische Publisher CD Projekt, in seinem Heimatland seit 1994 hochgradig erfolgreich, sollte die PC-Umsetzung des Spiels übernehmen. CD Projekt hatte seit geraumer Zeit überlegt, selbst in die Entwicklung von Spielen einzusteigen; **Dark Alliance** sollte der Auftakt werden. Das Projekt zerschlug sich. Die Polen blieben zielgerichtet: Dann würde man eben ein eigenes Spiel auf die Beine stellen! Die Firma kaufte die Lizenz zur wichtigsten

## Unser Insider

**Michał Madej** ist der Lead Designer von **The Witcher**. Er entwarf das grundlegende Spielkonzept sowie die Handlung, die Charaktere, das Kampfsystem und das Interface. Zuvor sammelte er Erfahrung als Programmierer beim Team Nekrosoft, auf dessen Konto unter anderem das mäßige Echtzeit-Strategiespiel **The Troma Project** geht.

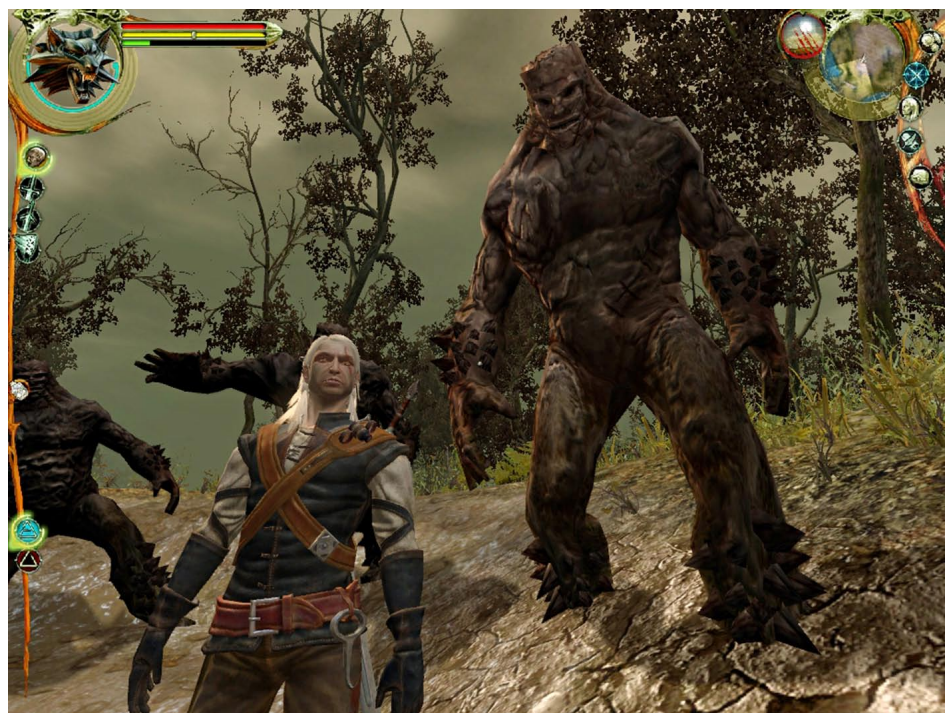


Fantasy-Saga des osteuropäischen Raums, den **Witcher**-Büchern des polnischen Autors Andrzej Sapkowski, und begann im September 2003 mit der Arbeit. Aus der Vorlage sollte ein wahrhaft episches Rollenspiel werden. Auf episches Maß wuchs erst einmal die Entwicklungszeit: Vier Jahre lang feilte das bald 70 Mann starke Team an seinem Erstlingswerk.

## Veraltet?

»Um genau zu sein, haben wir die Produktion zweimal begonnen«, erinnert sich Michał Madej, der Lead Designer von **The Witcher**. Zunächst gab CD Projekt das Spiel an einen externen Entwickler weiter, der es auf dessen hauseigener Engine umsetzen sollte. Das entpuppte sich bald als Fehlschlag. So kam es zur Gründung des internen Teams CD Projekt Red, das mit zunächst zehn Leuten loslegte. Die erste Amtshandlung: Der Einkauf eines bewährten Technikgerüsts, auf dessen Basis das Spiel entstehen sollte. CD Projekt entschied sich für Biowares Aurora-Engine.

Die Wahl sorgte bei Beobachtern für Stirnrunzeln. Denn die Engine, die Bioware für das Rollenspiel **Neverwinter Nights** entwickelt hatte, war schon 2002 grafisch angestaubt; mit CD Projekt und Obsidian fanden sich bis heute nur zwei Lizenznehmer für die Technologie. Deren optische Leistungsfähigkeit spielte für das polnische Team eine untergeordnete Rolle. »Uns war von Anfang an klar, dass wir einen Großteil der Engine durch eigene, zeitgemäße Technologie ersetzen würden müssen«, sagt Michał Madej. Viel wichtiger war dem Team, dass zum Aurora-Paket ein bewährtes,



Rund um den kantigen **Hexer Geralt** entspinnt das Rollenspiel **The Witcher** eine düstere Geschichte mit moralischen Entscheidungen.





Umbau einer Engine: Aus dem grafisch veralteten Aurora-Gerüst von **Neverwinter Nights** (links) erstellte CD Projekt zunächst eine wesentlich detailliertere **DirectX-9-Version** (Mitte), die später mit Shader-3.0-Effekten auf das zeitgemäße Niveau der **finalen Fassung** gebracht wurde (rechts). Im fertigen Spiel stecken nur noch etwa 20 Prozent der ursprünglichen Aurora-Technologie, der Rest wurde ausgetauscht.

## Die Sex-Sammelkarten

Der Hexer Geralt ist ein potenter Casanova: Mit 22 Frauen kann der talentierte Fechter im Laufe seines Abenteuers ins Bett steigen. Jede Eroberung belohnt das Spiel mit einer schlüpfrigen Zeichnung der Verführten, der Stil erinnert an Sammelkarten. Die beiden hier abgebildeten Entwürfe von Deidre (links) und Sabrina Glevissig (rechts) haben es nicht in die Verkaufsversion geschafft, wurden aber im April 2008 für das kostenlose Erweiterungs-Modul »Der Preis der Neutralität« verwendet.

CD Projekt musste sich wegen des Sammelkarten-Prinzips den Vorwurf des Sexismus machen lassen: Das Spiel degradiere Frauen zu austauschbaren Objekten. »Mit dem gleichen Recht könnte man die James-Bond-Filme kritisieren«, verteidigt der Lead Designer Michal Madej das Konzept. »Geralt ist nunmal genau diese Art von Held. Nicht nur ein legendärer Monsterjäger, sondern auch ein legendärer Liebhaber.« Die Sammelkarten seien geschmackvoll, meint Madej, und letztendlich bleibe es doch die Entscheidung des Spielers, ob er auf Schürzenjagd gehe oder nicht: »Wer diese Freiheit missbraucht, der sollte sich schämen.«



robustes Rollenspiel-System mit seinen Datenbanken, seiner Skript-Sprache und dem leistungsstarken Editor gehörte. »Die meisten Menschen denken bei der Engine nur an die Grafikdarstellung«, erklärt Michal Madej. »Um ehrlich zu sein: Dieser Teil ist am leichtesten auszutauschen.« Dank des Aurora-Fundaments konnten Madej und seine Leute direkt mit dem Einbau der Spielinhalte beginnen, während die Programmierer parallel die Technologie der Engine austauschten. »Natürlich haben wir im Endeffekt auch vieles an der Spiellogik der Aurora-Engine geändert«, erzählt Madej. »Aber diese Anpassungen kamen Schritt für Schritt während der Entwicklung.«

Bereits zur E3-Messe 2004 hatte das Team die Grafikdarstellung von der wenig gebräuchlichen OpenGL-Schnittstelle auf DirectX 9 umgestellt, das Kampfsystem angepasst und ein

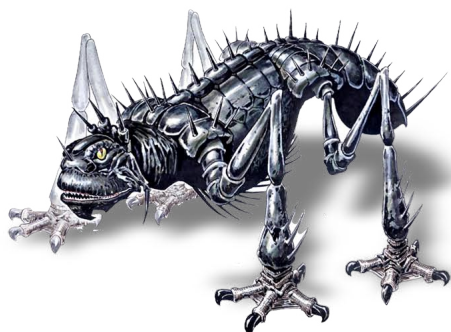
eigenes Charaktersystem implementiert. Als nächsten großen Schritt ersetzte CD Projekt das mächtige »Aurora Toolset«, eine Sammlung von Editoren und Entwicklungsprogrammen, durch eine hauseigene Fassung namens »D'jinni«. Im fertigen Spiel, schätzt Michal Madej, stecken noch ungefähr 20% der ursprünglichen Aurora-Engine. Den Rest hat CD Projekt im Laufe der vier Jahre ausgetauscht.

## Verworren?

Die Welt des Hexers Geralt, den man im Spiel steuert, ist keine Erfindung des Entwicklerteams. Ausgedacht hat sie sich Andrzej Sapkowski (60), Polens bekanntester Fantasy-Autor. Anfang der 1990er-Jahre schrieb er die ersten **Witcher**-Bücher, deren erwachsene, düster-vielschichtige Erzählweise ihn über die Landesgrenzen hinaus bekannt machte. CD

Projekt erwarb von Sapkowski die Lizenz für eine Computerspiel-Umsetzung der **Witcher**-Welt. An einer Mitwirkung hatte der Autor kein Interesse, wohl auch deshalb, weil er davor mit einer missratenen Verfilmung schlechte Erfahrungen gemacht hatte. Dennoch verfolgte Sapkowski die Entwicklung, fasste Zutrauen, half schließlich bei der Ausgestaltung der Karte für die Spielwelt und beriet das Team bei Fragen zu den Büchern.

Innerhalb eines durch die Lizenz definierten, in vieler Hinsicht festgelegten Szenarios zu arbeiten, empfand der Chef-Designer Madej nicht als Einschränkung, im Gegenteil: »Ich kann Lizenzen nur empfehlen! Nicht nur, dass sie einem eine Menge Hintergrunddesign abnehmen, sie helfen auch ungemein bei der Kommunikation im Studio.« Denn jeder Mitarbeiter hatte von vornherein Zugriff auf al-



Vom Konzept zum Spielmodell: Die **Kikimora-Drohne** sah im ersten Entwurf (links) noch ganz anders aus als in der zweiten Konzeptzeichnung (Mitte), die schließlich in ein 3D-Modell (rechts) umgewandelt wurde.



## Entwicklungs-Fakten

<b>Teamgröße</b>	70 Personen
<b>Entwicklungszeit</b>	48 Monate
<b>Entwicklungskosten</b>	10 Millionen Euro
<b>Quellcode</b>	1.600.000 Zeilen
<b>Projektumfang</b>	80.000 Dateien, 25 GByte
<b>Soundtrack</b>	4 Stunden 18 Minuten
<b>Sprachversionen</b>	11
<b>Verkaufte Einheiten</b>	600.000 Stück

le Bücher und Geschichten; so fiel es dem Team leichter, eine gemeinsame Vision der Spielwelt zu finden und zu erhalten. »Meine Meinung zu Kreativität ist diese: Je eingeschränkter du bist, desto stärker bist du dazu gezwungen, kreativ zu denken«, sagt Madej.

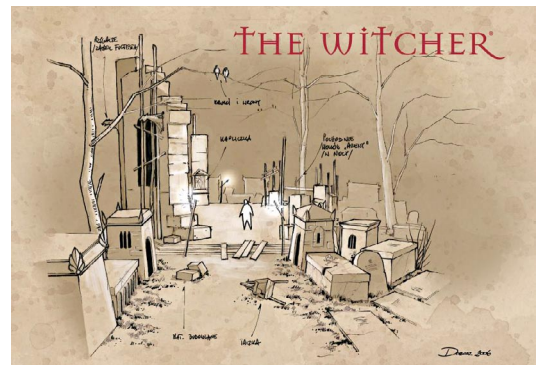
### Vertan?

In **The Witcher** haben Schlüsselentscheidungen des Spielers Folgen, die sich erst viel später in der Handlung zeigen, teils mit dramatischen Auswirkungen. Die Inspiration für dieses Konzept dürfte das Entwicklerteam nicht lang gesucht haben. Die Konsequenzen falscher Entscheidungen bekam es am eigenen Leib zu spüren. »Wir wussten von Anfang an, dass sich jede einzelne Idee nach zwei Jahren entweder als richtig oder als falsch erweisen und dann möglicherweise gewaltige Probleme und Kosten aufwerfen würde«, beschreibt Michal Madej. So kam es auch. Das Kampfsystem, an dem CD Projekt über ein Jahr lang gearbeitet hatte, stellte sich als untauglich heraus; es basierte auf einem Symbolbalken, mit dem Spieler eigene Schlagkombinationen zusammenfügen konnten. »Das war sehr komplex und vollkommen unnötig«, urteilt Madej rückblickend. Die Kämpfe wurden auf das Drei-Stile-Konzept umgestellt, das im fertigen Spiel landete. Auf die gleiche Weise verab-

schiedete sich CD Projekt Red während der Entwicklung vom Alchemiesystem, das sich als zu ambitioniert herausstellte. Es wurde stark vereinfacht. Das Team musste zudem Technologie austauschen und mehrmals Grafiken von Grund auf neu entwerfen. »Vielleicht sind wir etwas naiv an das Projekt herangegangen«, sinniert Michal Madej. »Oder besser gesagt: zu optimistisch.« Beim Projektbeginn hatte CD Projekt 2005 als Veröffentlichungsjahr angepeilt. Davon war bald keine Rede mehr.

### Verspätet?

»Am Anfang fühlten wir keinen Zeitdruck«, erinnert sich Michal Madej. Am Ende war es umgekehrt: Mehrmals hatte der internationale Publisher Atari zuletzt die Veröffentlichung verschoben, um dem Team Zeit für Feinschliff zu geben, aber im Oktober 2007 musste das Spiel schließlich raus. Die Monate und Wochen davor waren für CD Projekt Red ausgesprochen schwierig. Zum einen wurde dem Team in dieser Zeit klar, dass sie es nicht schaffen würden, alle Ecken und Kanten ihres Spiels abzuschleifen: »Wir waren uns all der Fehler, Bugs und Schwächen bewusst, die noch in unserem Spiel steckten. Es hat uns nicht überrascht, dass viele Kritiker sie gefunden haben.« Zum anderen hatte das Team den Aufwand der Lokalisierung völlig unterschätzt. »Wir haben nie damit gerechnet, dass wir The Witcher auf einen Schlag in elf Sprachen umsetzen würden müssen«, stöhnt Michal Madej. »Das ist hundertmal schwieriger als nur eine Sprache.« Im babylonischen Sprachgemenge verbargen sich Überraschungen. Das Studio hatte zum Beispiel kalkuliert, dass die englischen Texte pauschal 20 Prozent kürzer sein würden als die polnischen Originale. Das Gegenteil war der Fall, die englischen Passagen erwiesen sich als viel zu lang. Weil die Zeitnot schnelle Lösungen erzwingt, kürzte CD Projekt mehr schlecht als recht; parallel mussten für die US-Version die schlimmsten Flüche



Mit solchen **Konzeptzeichnungen** planten die Grafiker die Stimmung und Architektur von Spielumgebungen – hier der Friedhof der Stadt Wyzima.

des erwachsen-derben Spiels entschärft oder geschnitten werden. Auch die deutsche Version leidet unter mäßiger Übersetzung. »Es ist eine Kunst, die Balance zu finden zwischen endlosen Verbesserungen und rechtzeitiger Fertigstellung innerhalb des Zeitrahmens«, fasst Michal Madej zusammen. »Wir haben hier eine harte Lektion gelernt.«

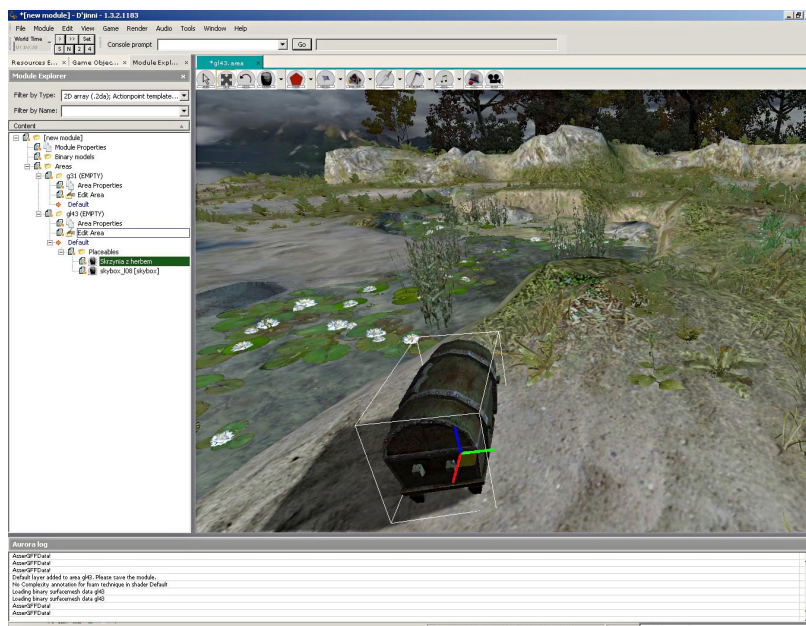
### Gefeiert!

Die lange Entwicklungszeit hat sich für das Team ausgezahlt. **The Witcher** erwies sich trotz zahlreicher Bugs als ebenso erfolgreiches wie vielgelobtes Spiel. Ironischerweise dürfte es dabei gerade die langjährige Verspätung gewesen sein, die sich für **The Witcher** letztendlich als Glücksfall herausgestellt hat. Denn 2006 hätte das Rollenspiel gegen die übermächtigen Konkurrenten **Oblivion** und **Gothic 3** antreten müssen. Ende 2007 herrschte dagegen Genreflaute, die darben Spieler stürzten sich auf das polnische Epos. Rund 600.000 Stück hat **The Witcher** bis heute weltweit verkauft – ein respektables Ergebnis. Zudem sammelte das Spiel reihenweise internationale Auszeichnungen. Allein 13 Medien kürten es zum »Rollenspiel des Jahres 2007«, zuletzt auch die GameStar-Leser, die ihm den prestigeträchtigen GameStars-Award verliehen (siehe S. 136).

»Der größte Erfolg unseres Teams ist wohl, dass das fertige Spiel genau der Vision entspricht, die wir vor vier Jahren hatten«, sagt Michal Madej. Dennoch ist er nicht zufrieden mit dem Zustand des Programms, auch nach drei Patches nicht, die nach sechs Monaten die meisten Probleme der Verkaufsversion beseitigt haben. Sein Team arbeitet an einer erweiterten Fassung, »Enhanced Edition« genannt, die das Spiel stark poliert: Das Interface wird verbessert, der Spielfluss beschleunigt, die Übersetzung komplett überarbeitet, 50 neue Modelle und 100 neue Animationen sollen die Spielwelt beleben. Dann wird **The Witcher** noch einmal in die Läden kommen: In dem Zustand, den es von Anfang an hätte haben sollen.

Wie geht's danach weiter? An Konvertierungen fremder Spiele denkt bei CD Projekt Red jedenfalls keiner mehr. »Unser Ziel ist es, The Witcher als feste Instanz im Rollenspiel-Genre zu etablieren«, sagt Michal Madej. »Wir stehen gerade erst am Anfang dieser Reise.«

CS



CD Projekt hat den **D'jinni-Editor** mittlerweile kostenlos veröffentlicht. Eine Wiki-Webseite gibt Hilfe: ► Quicklink: 5075.



# 10 Jahre Starcraft

Zum Klassiker-Geburtstag sprachen wir mit den Blizzard-Veteranen Rob Pardo, Chris Sigaty und Samwise Didier.

DVD

- Video-Special zu  
Starcraft 2

gamestar.de

- komplettes  
Interview  
► Quicklink: 5103  
- Infos zu Starcraft  
► Quicklink: 5089  
- Infos zu Brood War  
► Quicklink: 5090  
- Infos zu Starcraft 2  
► Quicklink: 5091

Rob Pardo untertreibt schamlos, wenn er von seinem »goofy little army game« erzählt, seinem albernem Armeespielchen. Denn dieses Spielchen gilt als Legende, als Klassiker, als Meilenstein des Echtzeit-Genres. Inklusiv seiner Erweiterung hat es sich weltweit 9,5 Millionen Mal verkauft, in Südkorea avancierte es sogar zum Volkssport. Klar: Pardo plaudert über **Starcraft**. Der futuristische Schlachtenreigen erschien am 1. April 1998, feierte also jüngst seinen zehnten Geburtstag. Wir sprachen passend zum Jubeltag mit Rob Pardo sowie seinen Blizzard-Kollegen Samwise Didier und Chris Sigaty über die erste Idee zu **Starcraft**, die Gründe für dessen Erfolg – und was Blizzard noch hätte verbessern können.

## Die Idee

Dass Blizzard nach der Orc-Hatz **Warcraft 2** noch ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel entwickeln wollte, stand bereits Mitte 1995 fest, also ein halbes Jahr bevor **Warcraft 2** überhaupt erschien. »Wir hatten uns in das Genre verliebt«, bestätigt Rob Pardo. Und weil viele Designer Fans von **Star Wars** und **Star Trek** waren, sollte das Neuwerk in einem Science-Fiction-Universum spielen. »Uns schwirrten diverse Ideen im Kopf herum, darunter sogar ein Lizenzspiel zum Krieg der Sterne«, erinnert sich Pardo. »Es machte uns aber mehr Spaß, eine frische Welt zu erschaffen. So konnten wir eigene Charaktere erfinden und mussten uns keine Gedanken darüber machen, ob die Laserstrahlen eines Helden die richtige Farbe haben.«

Blizzards neuer Echtzeit-Titel sollte überdies drei grundverschiedene und dennoch ausbalancierte Völker bieten. »1995 gab's in den meisten Echtzeit-Titeln nur zwei Parteien mit exakt gleichen Truppentypen. Daher wünschten wir uns für Starcraft möglichst ungleiche Fraktionen«, erklärt Pardo und nennt gleich noch eine zweite Grundidee: »Zudem wollten wir eine richtige Geschichte erzählen, mit wiederkehrenden Charakteren – und das, obwohl Starcraft nur ein albernem Armeespielchen war.«

## Die Entwicklung

Bereits auf der E3-Messe 1996 präsentierte Blizzard einen **Starcraft**-Prototyp, der aufgrund seiner Ähnlichkeit mit **Warcraft 2** aber als »Orcs im Weltraum« abgekanzelt wurde. Chris Sigaty erinnert sich: »Damals erkannten wir erstmals, wie viel Arbeit in ein Projekt flie-

ßen muss, wenn es von Anfang an richtig toll sein soll. Die Vorabversion hatten wir vor schnell veröffentlicht und mussten wieder zurückrudern. Danach haben wir das Spiel überarbeitet und schließlich in das Starcraft verwandelt, das die Fans heute kennen.«

Insbesondere die Endphase der Entwicklungszeit erwies sich als strapaziös, zumal Blizzard **Starcraft** immer wieder verschob. Selbst die Fans stellten eine Belastung dar: »Manchmal besuchten sie unseren Parkplatz und zählten dort die Autos, um daraus den Entwicklungsstand von Starcraft abzuleiten«, seufzt Pardo. Sigaty hingegen schäumt: »In unserem Internet-Forum schrieb jemand: »Blizzard gibt sich überhaupt keine Mühe! So wird Starcraft niemals fertig!« Ich hatte die Nacht gerade auf dem Büroboden verbracht. Als ich das las, wäre ich am liebsten durch den Computer ins Zimmer dieses Typen gekrochen, um ihn zu erwürgen!« Als die Echtzeit-Völkerschlacht im April 1998 endlich fertig war, waren's auch die Entwickler. »Wir hatten Starcraft ziemlich satt«, bemerkt Pardo.

## Der Erfolg

Das änderte nichts am sensationellen Erfolg, den Blizzard mit dem Echtzeit-Meisterwerk feierte. Woran lag's? »In meinen Augen spielt die Balance eine große Rolle, Starcraft machte einen Heidenspaß«, erklärt Sigaty. »Zudem haben wir viele beliebte Science-Fiction-Elemente eingearbeitet, sodass sich die Spielwelt vertraut anfühlte. Starcraft war weder zu abgedreht noch zu bieder.« Rob Pardo nennt

einen weiteren Erfolgsgrund: »Dank des Battle-nets wurde der Mehrspieler-Modus ein Massenphänomen. Denn 1998 gab es nur wenige Spiele mit guten Plattformen für Internet-Partien. Das Battlenet war der zentrale Anlaufpunkt für alle Starcraft-Spieler; man musste keine Zusatz-Software herunterladen und nichts konfigurieren. Jeder konnte einfach losspielen. Der Mehrspieler-Modus war damit zugänglicher als je zuvor in einem Echtzeit-Titel.«

Allein 4,5 der 9,5 Millionen verkauften **Starcraft**-Exemplare wanderten in Südkorea über die Ladentheke, wo der Echtzeit-Titel ähnlich beliebt ist wie hierzulande Fußball: Turniere werden im Fernsehen übertragen, Profispieler wie Rockstars gefeiert. Rob Pardo erinnert sich: »Als Starcraft veröffentlicht wurde, begann in Südkorea gerade der Internet-Boom.« Samwise Didier pflichtet bei: »Die Anzahl der Breitband-Verbindungen stieg rapide an. In Internet-Cafés wurden beliebter, auch bei Spielern.« **Starcraft** erwies sich als Kassenschlager – obwohl bis heute keine koreanische Sprachversion des Echtzeit-Titels existiert.

## Die Schwächen

Fehlerfrei war **Starcraft** freilich nicht. »Die Grafik sieht nicht wirklich gut aus«, fällt Didier ein. Sigaty widerspricht: »Starcraft mag technisch veraltet sein, hat aber einen unverwechselbaren Stil.« Manche Schwächen stellten sich erst nach und nach heraus. »Neueinsteiger hatten es im Battlenet oft schwer, weil sie auf bessere Rivalen trafen«, erzählt Rob Pardo. Das wurde im Folgespiel korrigiert: »In Warcraft 3 bauten wir ein Matchmaking-System ein, das jedem Spieler gleichwertige Gegner zuweist. Wer sich unsere jüngeren Projekte anschaut, kann also erkennen, welche Fehler wir in den älteren gemacht haben.«

Sigaty beteuert, dass auch die **Starcraft**-Fortsetzung von diesem Lernprozess profitieren wird. »In Starcraft gab's schöne Zwischensequenzen, die mit der Handlung aber meist nichts zu tun hatten. Das lag daran, dass wir die Filme schon lange im Voraus planen mussten, die Handlung aber erst viel später komplett ausformulierten. In Starcraft 2 werden die Szenen besser zum Spielgeschehen passen.« Und wer weiß – vielleicht treffen wir Pardo, Sigaty und Didier in zehn Jahren wieder, um über das zweite **Starcraft** zu plauschen. »Ich trag's in meinen Kalender ein«, verspricht Didier. Das komplette Interview mit den drei Blizzard-Veteranen finden Sie auf GameStar.de unter ► [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5103. Dort erfahren Sie auch mehr über verdrehte Star Trek-Menschen, kreative Grenzen und Weißwandtafeln. Sowie über ein albernem Armeespielchen, das die Welt eroberte.

GR

## Unsere Insider



**Rob Pardo** wirkte an Starcraft als Designer mit. Heute wacht er als Designchef über alle Projekte.

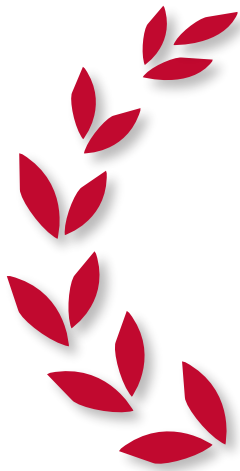


**Chris Sigaty** suchte als Lead Tester nach Bugs in Starcraft. Den Nachfolger betreut er als Producer.



**Samwise Didier** feilte als Art Director an Starcraft. Für Starcraft 2 übernimmt er dieselbe Aufgabe.





# HALL OF FAME

## Gothic

Wer Rollenspiele mag, kommt an Gothic kaum vorbei: eine spannende Story, die gigantische Welt und knurrige Charaktere machten das Spiel zum Überraschungs-Hit.

im Heft  
- Preview:  
Gothic 4

Eigentlich eine geniale Idee: Der König braucht magisches Erz, um den Krieg gegen die Orks zu gewinnen. Aber warum wertvolle Arbeitskraft verschwenden? Verbrecher können schließlich

auch in Minen arbeiten! Damit Wachpersonal gespart wird, lässt der Monarch eine clevere magische Barriere um die unfreiwilligen Arbeitsbienen errichten: Die lässt alles rein, aber nur tote Materie wieder heraus. Hätte sich nicht ein Dämon eingemischt und die Größe des Zauberwalls verändert – dann wäre es tatsächlich eine gute Idee gewesen. So sind nun aber nicht nur die Gefangenen von der Außenwelt abgeschnitten, sondern auch die Wachen, die Konstruktions-Magier und ein ganzer Haufen Orks. Zu allem Überfluss revoltieren in all der Aufregung die Zwangsarbeiter, überwältigen das Wachpersonal und reißen die Kontrolle an sich. Bald herrscht ein reger Handel mit der Außenwelt: magisches Erz gegen Waren. Und es entstehen Gruppen mit jeweils eigenen Zielen. Das Alte Lager ist der Ausgangsort für Tauschgeschäfte mit dem Königreich und hat sich ganz gut mit der Situation abgefunden; im Gegensatz dazu plant das Neue Lager mit Hilfe der Magier einen Ausbruch. Und im Sumpf bildet sich eine Glaubensgemeinschaft, die einer Gottheit namens Schläfer huldigt. Soweit die Vor-

geschichte von **Gothic**. Dann kommen Sie ins Spiel.

### Freiheit für Alle

Im deutschen Rollenspiel von 2001 werden Sie in der Rolle eines namenlosen Mannes hinter die magischen Gardinen geworfen und müssen sich Ihren Weg durch die vertrackten Hierarchien der verschiedenen Fraktionen unter der Kuppel suchen. Je nachdem, für welche Gruppierung Sie sich entscheiden, stehen Ihnen verschiedene Karrieremöglichkeiten offen: Nah- oder Fernkämpfer können Sie überall werden, Spezialisierungen wie Wassermagie erhalten Sie jedoch nur in bestimmten Lagern. Im Laufe der Geschichte sind Sie zwar an lineare Aufgabenverläufe gebunden, dürfen aber trotzdem von Anfang an nahezu überallhin wandern. Auch wenn das in den meisten Gebieten schnell zum Tod führt – entscheidend für das Freiheitsgefühl in der Welt ist die Möglichkeit, beinahe ungehindert auf Erkundungstour zu gehen.

### Atmosphäre für Jeden

Was nützt einem Rollenspiel die schönste Grafik, wenn die Welt



Magisches Erz ist in der Kolonie Tauschmittel Nummer eins.

steril wirkt? Recht wenig, weil es schlicht an Atmosphäre mangelt. Der Entwickler Piranha Bytes setzt mit **Gothic** einen Meilenstein in puncto lebendiger Umwelt, von dem sich selbst aktuelle Rollenspiele noch eine Scheibe abschneiden können. Wie in der **Ultima**-Serie wechseln Tag und Nacht, und die Einwohner und Monster legen sich zur Ruhe. Im Vorbeigehen schnappt man die Gespräche der Lagerbewohner auf – die ergeben zwar keinen Sinn, aber sorgen dennoch für stimmungsvolles Hintergrundrauschen. Viele Gegenstände (etwa Schleifsteine, Wasserpeifen oder Bänke) sind benutzbar, obwohl das den Spielverlauf nicht vorantreibt. Trotzdem erwischen wir

### Tag und Nacht



Nachts wird es in Gothic nicht einfach nur dunkel – die meisten Lebewesen gehen tatsächlich auch schlafen.

### Gothic-Etappen



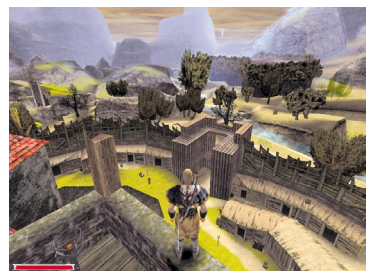
1998 sollte die Gefängnis-Kolonie unter der Erde liegen, statt der schönen Barriere gibt es braunes Gestein. Die gesamte Umgebung ist kantig.



1999 ist das Spielgeschehen schon ans Tageslicht gerückt. Jedoch gibt es noch ein festes Klassensystem, eine Party und keine Maussteuerung.



2000 passiert ein riesiger Grafiksprung: Die Figuren fallen viel detailreicher aus, und in der gesamten Welt sind deutlich weniger störende Kanten sichtbar.



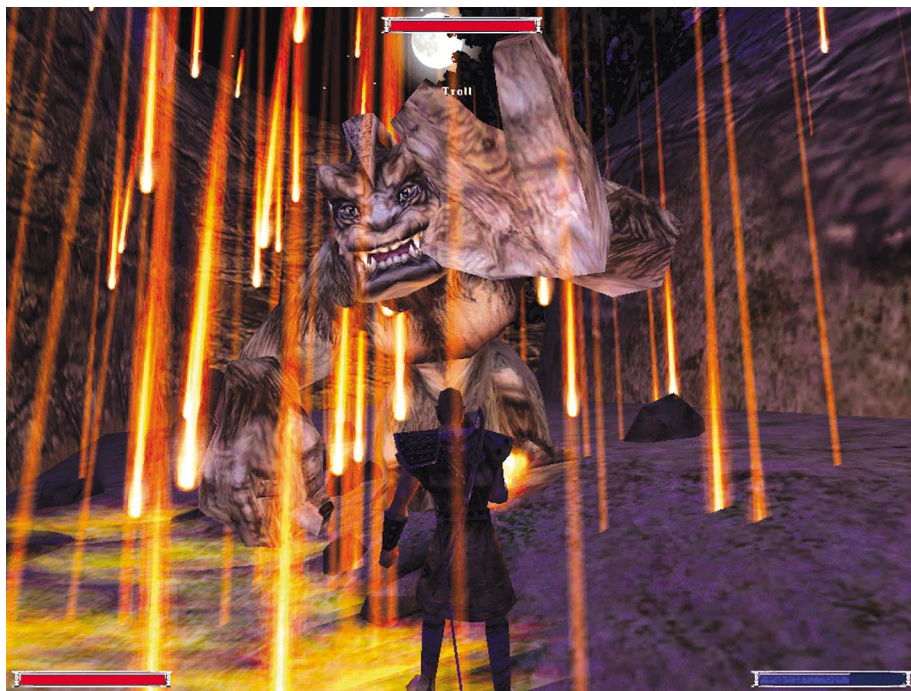
2001 trumpft der Entwickler Piranha Bytes mit immenser Weitsicht auf – eine Maussteuerung ist jetzt zwar im Spiel, funktioniert aber nur mäßig.



uns immer wieder dabei, wie wir dem namenlosen Helden bei eigentlich belanglosen Tätigkeiten zuschauen.

Besonders gelungen sind die mal sympathischen, mal skurrilen, mal bösen, mal verrückten, aber immer pointiert gezeichneten Nebenfiguren, auf die Sie während Ihrer langen Reise treffen. Selbst der nervtötende Minenarbeiter Mud, der nur mit ein paar gezielten Hieben zum Schweigen zu bringen ist, trägt seinen Teil dazu bei, das Minental von Myrtana lebendig wirken zu lassen. Unterstützt wird das authentische Gefühl vom rauen Ton der Figuren, die sich nicht scheuen, auch mal ein Schimpfwort in den Mund zu nehmen. Das machen sie besonders gerne, wenn Sie als unerfahrener Spieler in fremde Behausungen tapsen: Erst wird gebrüllt, dann werden Sie ohne Gnade hinausgeprügelt. Setzen Sie sich zur Wehr und töten zu Unrecht einen anderen Menschen, merken sich die Zeugen Ihre Tat und behandeln Sie von nun an wie einen Verbrecher.

Kurz nach Ihrer Einbuchung brauchen Sie sich über so etwas noch keine Gedanken machen: Zu Beginn sind Sie so schwach, dass der Kampf mit einem einzigen Goblin oft in wilder Flucht endet, weil der kleinwüchsige Vandalen Ihnen sonst derbe die Hücke vollhaut. Vor allem als Magier bleiben Sie lange Zeit schwächlich; jede Feindbegegnung ist eine echte Herausforderung. Wie es sich jedoch für ein gutes Rollenspiel gehört, werden Sie im Laufe



Im Laufe der Geschichte wird der namenlose Held immer mächtiger und versengt später im Spiel Gegner mit einem magischen **Flammenregen**.

der Zeit immer stärker und können sich gegen Ende des Spiels an allen Fieslingen rächen.

### Weitsicht für Wenige

Schon an recht frühen Versionen von **Gothic** bemängeln die Kritiker stets den Hardware-Hunger des Rollenspiels. In der finalen Version sind die Anforderungen tatsächlich beachtlich: Um Ihre Umgebung mit vollen Details auf maximaler Auflösung erleben zu können, brauchen Sie einen Prozessor mit fast einem Gigahertz Leistung und eine Grafikkarte auf GeForce-2-Niveau. Das sind 2001 noch Hausnummern, die kaum

ein Spieler vorweisen kann. Der Aufwand wird mit einer für damalige Verhältnisse immensen Weitsicht entschädigt – Sie können bei gutem Wetter fast immer bis zur magischen Barriere schauen.

Das sah 1998 noch ganz anders aus: Damals war der Plan von Piranha Bytes, die Strafkolonie vollständig unterirdisch zu errichten. Außerdem sollte der Spieler eine feste Charakterklasse auswählen, mit mehreren Charakteren in einer Party kämpfen und komplett ohne Maus spielen. All diese grundlegenden Elemente veränderten sich im Laufe der Entwicklung einige Male, genau wie der Veröffentlichungstermin: Das Geschehen wird an die frische Luft verlegt, aus der Party wird eine einzelne Person, das Klassensystem fliegt über Bord und eine Maussteuerung wird eingebaut (auch wenn sie so halbgar ausfällt, das die meisten Spieler lieber bei der Tastatur bleiben).

Nach und nach bildet sich eine beachtliche Fangemeinde, die das Spiel auch heute noch unter-

### Deswegen legendär

- Riesige, frei begehbare Spielwelt
- Sehr hohe Sichtweite
- Lebendige Umgebung mit Tag-Nacht-Wechsel
- Sympathisch-raue Charaktere
- Hoher Wiederspielwert
- Mud

stützt und neue Modifikationen entwickelt. So entsteht sogar ein zweistündiger Film, der in Spielgrafik die Handlung von **Gothic** erzählt; darin gibt es neue Sequenzen mit den Stimmen der Originalsprecher. Aufgrund der guten Resonanz veröffentlicht Piranha Bytes Ende 2002 zusammen mit dem neuen Publisher Jowood den Nachfolger **Gothic 2**, der Mitte 2003 durch die Erweiterung **Die Nacht des Raben** ergänzt wird. Im Herbst 2006 erscheint **Gothic 3**, anschließend trennen sich jedoch Entwickler und Publisher. **Gothic 4** wird derzeit von der Spieleschmiede Spellbound entwickelt. **PD**



Sie dürfen nahezu alles benutzen, was Sie im Spiel sehen. Die schweren **Ork-Waffen** können nur von Spielern mit sehr hohem Stärkewert geschwungen werden, hauen dafür aber auch ordentlich rein.

### GOTHIC

#### ROLLENSPIEL

**PUBLISHER** Piranha Bytes  
**ENTWICKLER** Egmont Interactive  
**QUELLE** noch im Handel  
**SPRACHE** deutsch

**ORIGINALRELEASE** 15. März 2001  
**CA. PREIS** 5 Euro  
**USK** ab 12 Jahren

**HARDWARE MINIMUM** 800 MHz, 128 MB RAM  
**SO LÄUFT'S** Gothic läuft problemlos unter Windows XP und Windows Vista.



**FAZIT** Bis heute eine der lebendigsten Rollenspiel-Welten.



**Daniel Visarius**

freut sich über den Preisverfall bei Terabyte-Festplatten. Ab 130 Euro geht's los – bald wird es wohl Zeit für ein Raid-System.

**Florian Klein**

hat sich mit den DirectX-10-fähigen Onboard-Grafikchips von AMD und Nvidia beschäftigt. Mehr auf [www.gamestar.de/hardware](http://www.gamestar.de/hardware).

## Hardware-Inhalt

### Schwerpunkt

Spiele-PCs von der Stange ....	156
Testsieger .....	158
Preis-Leistungs-Sieger .....	159
Spartipp .....	159
Test-Tabelle & Benchmarks ...	160
Windows Vista tunen .....	164

### Test des Monats

Grafikkarten:	
Geforce 9800 GTX .....	166

### Tool des Monats

Gelöschte Dateien wiederherstellen mit Recuva .....	168
---	-----

### Tests

Maus: Raptor-Gaming	
M3 Platinum .....	168
22-Zoll-3D-TFT:	
Zalman ZM-M220W .....	168
Prozessor:	
Intel Core 2 Duo E8500 .....	170
Prozessor: AMD Phenom	
X4/9850 Black Edition .....	170
Soundkarte: Auzentech	
X-Fi Prelude .....	170

### Service

Techtelmechtel .....	172
Einkaufsführer .....	174

# Hardware & News

## Kaufen. Spielen.

Wer ungern selber schraubt, macht mit Fertig-PCs nichts falsch.

Jeden Monat aufs Neue scherzen die Kollegen über das (scheinbar) heillose Durcheinander in den Hardware-Räumen. Dabei haben wir zwischen den Hunderten von Kartons den vollen Durchblick. PC-Schwerpunkte verlangen unserem Organisationstalent das Letzte ab: Überdimensionale Pakete belegen die letzten freien Lagerplätze, wollen aus- und später wieder eingepackt und zurück an die Hersteller geschickt werden. Unser Interesse gilt jedoch eher den inneren Werten als der Logistik: Für unseren Schwerpunkt **Spiele-PCs von der Stange** haben Florian und Hendrik zehn flotte Rechner von 500 bis 1.500 Euro auf den Prüfstand gestellt. Ausschlaggebend waren dabei Spieleleistung, Ausstattung und Verarbeitung so-

wie Aufrüstbarkeit sowie ein leiser Betrieb. Die Tendenz ist eindeutig: So viel Power wie derzeit gab es in dieser Preisklasse noch nie. Für 1.500 Euro bekommen Sie ein SLI-System mit zwei Geforce 8800 GTS 512 und 4,0 GByte Speicher! Aber: Auch für weniger Geld lässt sich's richtig gut spielen.

Außerdem testet Daniel in diesem Monat Nvidias **Geforce 9800 GTX**, eine umgetaufte Geforce 8800 GTS 512 mit höherem Takt.

Sein Fazit zur 300-Euro-Platine fällt gemischt aus: insgesamt gut, aber etwas zu geringe Leistungsvorteile im Konkurrenzumfeld. **DV**



Die hier versammelte **Rechenleistung** hätte vor einigen Jahren zu einem Platz in der Supercomputer-Liste [www.top500.org](http://www.top500.org) gereicht.



Wann wird Physik endlich zum **Spielement** wie in dieser Demo?

## Nvidia bringt PhysX auf Grafikkarten

Nur kurze Zeit nach der Übernahme von Ageia hat Nvidia die Physik-Programmierschnittstelle PhysX auf Geforce-8- und -9-Grafikkarten umgesetzt.

PhysX-Erweiterungskarten sind weg vom Fenster. Aber die Technologie dahinter lebt weiter. Nach eigenen Angaben hat Nvidia die PhysX-Schnittstelle innerhalb von nur einem Monat so umprogrammiert, dass sie auf Geforce-8- und -9-Grafikkarten läuft. Die ursprünglich geplante

Unterstützung von Havok wurde im gleichen Atemzug aufgegeben. Nun möchte Nvidia sein Verfahren auch anderen Grafikchip-Herstellern wie etwa AMD anbieten. Vermutlich, um eine ausreichend starke Allianz gegen Intel zu schmieden, die ihrerseits Havok übernommen haben und so die Physikberechnung dauerhaft auf Mehrkernprozessoren statt Grafikkarten etablieren wollen. Der Physikkrieg ist noch lange nicht entschieden. **DV**

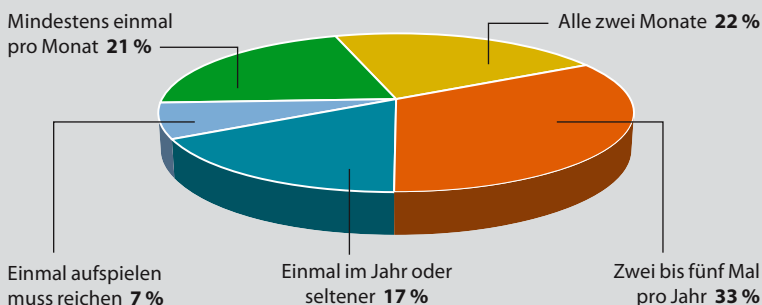
► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 3641

## Treiber-Nachschub

AMD und Nvidia stellen monatlich neue Grafikkarten-Treiber fertig, wir bringen sie auf unseren DVDs unters Volk. Doch viele GameStar-Leser installieren (wenn überhaupt) nur ein paar Mal im Jahr neue Dateien.

Aktuelle Grafiktreiber sind essentiell für die Spieleleistung. AMD und Nvidia bringen regelmäßig verbesserte Versionen, trotzdem ignoriert die fast jeder zweite. Fünf Prozent spielen gar nur einmal einen Treiber auf – nach dem Kauf. Ob automatische Updates etwas an der Situation ändern würden?

### Wie oft aktualisieren Sie Ihren Grafiktreiber?



Quelle: Umfrage auf [www.GameStar.de/hardware](http://www.GameStar.de/hardware)



## Referenzklassen Spiele-PCs

## Hardware-Details

**Standard-PC**

Prozessor Athlon 64/3500+

Arbeitsspeicher 1,0 GByte

Grafikkarte Geforce 7800 GT



## Mittelklasse-PC

Athlon 64 X2/5000+

2,0 GByte

Radeon HD 3870



## High-End-PC

Core 2 Quad Q9300

4,0 GByte

Geforce 9800 GTX



## Spiele-Details

Assassin's Creed	ruckelt unspielbar	1680x1050, hohe Details	1680x1050, maximale Details, 4x AA / 8x AF
Call of Duty 4	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, hohe Details	1680x1050, maximale Details
Crysis	1024x768, mittlere Details	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details
Rainbow Six: Vegas 2	1680x1050, maximale Details	1680x1050, maximale Details, AA-Stufe 3	1920x1200, maximale Details, AA-Stufe 3
Worldshift	1680x1050, maximale Details	1680x1050, maximale Details, 4x AA / 8x AF	1920x1200, maximale Details, 4x AA / 8x AF

## 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 €	9600 GT 130 € 8800 GT 170 € 8800 GTS 230 €	8800 GTX 250 € 9800 GTX 350 € 9800 GX2 550 €
Radeon HD	2400 XT 50 € 2600 Pro 70 € 2600 XT 80 € 2900 GT 140 €	3850 110 € 2900 XT 330 € 3870 150 €	HD 3870 X2 330 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Pentium 4 / D	P4 / 3,2 GHz 85 € PD / 915 75 € PD / 950 k.A.		
Athlon 64	3200+ 45 € 3500+ 50 € 4000+ 60 € FX-57 k.A.		
Athlon 64 X2	3600+ 45 € 4000+ 60 € 4600+ 75 €	5200+ 95 € 6000+ 135 € 6400+ 145 €	
Phenom		X4 9500 170 € X4 9600 190 € X4 9750 175 €	X4 9850 Black Edition 210 €
Core 2 Duo	E4300 100 € E4500 105 € E6320 150 € E6600 200 € E8200 180 €		E8500 270 €
Core 2 Quad		Q6600 210 € Q9300 280 € Q9450 310 € QX9650 870 € QX9770 1.300 €	

## 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.

## AMDs Kern-Geschäft

Erste Händler listen die Dreikernprozessoren Phenom X3 von AMD – zu erstaunlich hohen Preisen.

Der günstigste Einstieg in die Phenom-Welt ist momentan der Phenom X4/9500 für etwa 140 Euro – mit einer Taktfrequenz von 2,2 GHz und vier Rechenkernen. Noch günstiger soll die Modellreihe Phenom X3 werden. Die Preisunterschiede halten sich jedoch in Grenzen. So kostet ein 2,3 GHz schneller Phenom X3/8650 gerademal 15 Euro weniger als der hauseigene Konkurrent X4/9600 mit gleichem Takt, aber einem zusätzlichen Rechenwerk. Die beiden Phenom-Modelle mit 2,4 GHz Taktfrequenz (X3/8750 und X4/9750) sind mit etwa 160 Euro sogar exakt gleich teuer. Zum

offiziellen Verkaufsstart der Phenom-X3-Serie Ende April rechnen wir aber noch mit Preisnachlässen. **HW**

AMDs Dreikernprozessor Phenom X3 ist kaum günstiger als die Quad-Core-Modelle X4.



## Blu-ray wird billiger

Nach dem Tod der HD-DVD kommt Blu-ray allmählich in Fahrt: Die Preise fallen.

In Ausgabe 09/2007 testeten wir den damals noch 800 Euro teuren Blu-ray-Brenner GGW-H10N von LG. Der Nachfolger GGW-H20L kostet nur noch knapp 200 Euro – damit werden Blu-ray-Brenner erstmals erschwinglich. Vor allem Nutzer, die häufig große Datenmengen archivieren müssen, profitieren von dem enormen Speicherplatz einer Blu-ray-Disc, passen doch auf einen aktuell zehn Euro teuren Rohling 25 GByte. Filmfreunde, die hauptsächlich hochauflösende Videos schauen wollen, kommen noch billiger davon, denn ein Blu-ray-Laufwerk (meist mit DVD-Brennfunktion) kostet nur noch 100 Euro. Trotz der drastisch sinkenden Preise wird das neue Medium keine Pflicht für Spieler: Weder Entwicklerstudios noch Publisher denken derzeit über eine Abkehr von der DVD nach. **HW**



Blu-ray-Brenner werden erschwinglich, der Einstieg liegt nunmehr bei 200 Euro.

## Geforce 10 gegen Radeon HD 4000

Dieser Sommer wird heiß: Wahrscheinlich ab Juni tragen AMD und Nvidia die nächste Runde ihrer Grafikkarten-Schlacht aus. Noch ist kein Gewinner auszumachen.

DirectX 11 ist zwar noch kein Thema, trotzdem schickt Nvidia die Geforce 9 in Rente und AMD die Radeon HD 3000. An erster Stelle steht hier eine deutliche Erhöhung der Shader-Einheiten. Bei der Geforce 10 auf Basis des GT-200 oder auch D10 genannten Grafikchips rechnen wir mit

einer Verdoppelung von 128 auf über 200 Rechenwerke, AMD wird die Shader vom aktuellen RV670 zum neuen RV770 wohl ebenfalls von 320 auf deutlich über 400 Einheiten steigern. Allerdings sind das nur Schätzungen, zudem zählen AMD und Nvidia nicht nach dem gleichen Schema. Preislich dürften sich beide Hersteller an der Vorgängergeneration orientieren: Eine angenommene Radeon HD 4870 könnte demnach knapp 250 Euro kosten, eine Geforce 10800 GTX eher 400 Euro. **DV**





# Spiele-PCs von der Stange

Die Hardware-Preise sind im Keller. Folglich liefern aktuelle Komplettrechner so viel Spieleleistung wie nie zuvor. Wir testen zehn Fertig-PCs von 500 bis 1.500 Euro.

Jeder dritte GameStar-Leser kauft lieber Spiele-PCs von der Stange als selbst zum Schraubenzieher zu greifen. Das ist verständlich, denn wer einfach nur spielen will und sich weniger für die Hardware dahinter interessiert, kommt so viel unkomplizierter und sorgenfreier zu einem neuen PC. Selbstbauer dagegen haben alle Zügel selbst in der Hand, stimmen ihren neuen Boliden bis ins kleinste Detail auf ihre

Bedürfnisse ab und können ihn oft einfacher übertakten. Der Aufwand ist hier mit Zusammenbau, Windows- und Treiber-Installation allerdings ungleich höher, als einen Fertigrechner auszupacken, unter den Schreibtisch zu schieben und loszuspielen.

Aufgrund der derzeit äußerst attraktiven Preise ist gerade ein guter Zeitpunkt, den alten Rechner in Rente zu schicken. Um Ihnen die Sichtung des unüber-

schaubaren PC-Angebots zu ersparen, testen wir in diesem Schwerpunkt zehn aktuelle Komplett-PCs von 500 bis 1.500 Euro.

## Mehr Leistung fürs Geld

Schnelle Grafikkarten und Prozessoren kosten momentan so wenig wie seit Jahren nicht mehr. Die allen Spielen inklusive **Crysis** gewachsene Geforce 8800 GTS 512 verschmerzen die Hersteller für knapp über 200 Euro, die nochmal schnellere Radeon HD 3870 X2 kostet mit 330 Euro auch nicht die Welt. Beide Platinen bekommen Sie zu einem Systempreis zwischen 1.000 und 1.200 Euro in Kombination mit einem Core 2 Duo und 3,0 oder gar 4,0 GByte RAM. Preiswerte Maschinen mit den gleichen Grafikkarten nutzen seit Kurzem verstärkt AMDs Phenom, dessen fehlerbereinigte B3-Versionen nun verfügbar sind. Die neuen Chips erkennen Sie an der 50er-Endung in der Kennziffer: Der Phenom X4/9500 hat den sogenannten TLB-Bug, der neue Phenom X4/9550 nicht.

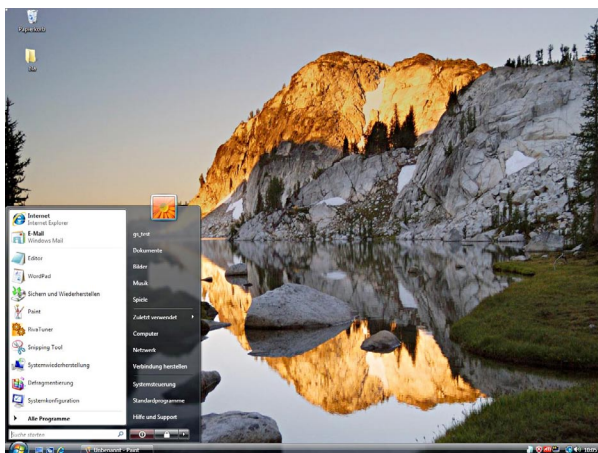
Oberhalb von 1.200 Euro verbauen die Hersteller mangels Al-

ternativen verstärkt SLI-Verbünde aus zwei Geforce 8800 GTS 512. Die derzeit stärkste Grafikkarte, die Geforce 9800 GX2 mit zwei Grafikprozessoren, steckt in zwei Testrechnern. Wie auch bei der Radeon HD 3870 X2 nutzen ganz neue Spiele nicht immer auf Anhieb den zweiten Grafikchip, sondern sind in der Regel auf einen angepassten Treiber angewiesen. In den meisten älteren Titeln entfalten diese Systeme aber ihre volle Performance.

Hersteller wie Belineu und Hardware4u.net fassen die Festplatten ihrer Rechner zudem zu einem Raid-Verbund zusammen. Raid 0 verdoppelt die Transferate, Raid 1 wiederum spiegelt alle Dateien für mehr Sicherheit.

## Alles Vista

Zumindest bei den PC-Herstellern ist die Zeit von Windows XP abgelaufen. Ab Ende August verkauft Microsoft ihnen genauso wie jedem anderen keine Lizenzen mehr. Wahrscheinlich auch deshalb haben alle Rechner im Testfeld schon jetzt Windows Vista vorinstalliert. Zumal nur das Di-



Trotz spürbarer Verbesserungen durch das Service Pack 1 für **Windows Vista** ignorieren einige Hersteller die umfangreiche Patch-Sammlung.



## Schwerpunkt-Inhalt

Testsieger .....	158
Preis-Leistung .....	159
Spartipp .....	159
Test-Tabelle & Benchmark .....	160
Windows Vista tunen .....	164

rectX 10 unterstützt und bei Systemen mit mehreren Grafikkarten oft besser da steht. SLI- und Crossfire-Konfigurationen profitieren insbesondere vom kürzlich erschienenen Service Pack 1. Generell macht die Patch-Sammlung aus dem ursprünglich von vielen Kinderkrankheiten geplagten Vista ein insgesamt alltagstaugliches Betriebssystem, ohne jedoch in jeder Situation die Geschwindigkeit von Windows XP zu erreichen. Bei Vista-Rechnern, auf denen das Service Pack 1 fehlt, sollten Sie es unbedingt selbst über Windows Update nach installieren. Der gefühlte Geschwindigkeitsvorteil bei der täglichen Arbeit ist immens. Mehr zu den Änderungen durch das Service Pack 1 lesen Sie im Schwerpunkt-Artikel »Fertig-PCs tunen«.

## Selberschrauben?

Die Preise eines Komplettrechners lassen sich nicht ohne Weiteres mit Selbstbauempfehlungen wie denen aus unserem Einkaufsführer vergleichen. Kosten für den Zusammenbau, die Windows-Installation sowie zusätzliche Software und die Garantie fallen beim Schrauben auf eigene Faust weg. Um eben diese Aspekte wie auch um etwaige Probleme müssen Sie sich selbst kümmern, wenn Sie Einzelkomponenten kaufen. Das kostet zwar Zeit, spart aber bis zu 200 Euro, wenn Sie ihre alte Windows-Lizenz weiter nutzen wollen. Noch einmal günstiger wird es, wenn

Sie einige Bauteile aus dem alten Rechner in den neuen übernehmen können. Typische Kandidaten dafür sind Festplatten und optische Laufwerke, Soundkarten, Gehäuse, Netzteil sowie Maus und Tastatur.

## So testen wir

Alle Fertig-PCs testen wir mit dem vorinstallierten Windows-Betriebssystem im Auslieferungszustand. Einzig die Version des Grafikkarten-Treibers und deren Detaileinstellungen bringen wir auf den gleichen Nenner, um die Chancengleichheit sicher zu stellen – alle Spiele liefen also in den exakt gleichen Grafikeinstellungen. Die Spieleleistung messen wir mit **Crysis**, **World in Conflict**, **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3**. Die ersten beiden Titel unterstützen DirectX 10, so dass wir hier in 1280x1024 und 1680x1050 sowie noch einmal in 1680x1050 mit DirectX 10 testen. Bei **Call of Duty 4** und **UT3** ersetzten wir den letzten Test durch einen mit 1680x1050 mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter.

Die Spieleleistung fließt mit 40 Prozent in die Endnote ein. Ausstattung und Technik (Verarbeitung, interner Aufbau, Bedienung) machen jeweils 20 Prozent aus. Lautstärke und Aufrüstbarkeit (Wie viele Speichersteckplätze sind frei? Genug Platz für lange Grafikkarten?) haben 10 Prozent Anteil an der Bewertung. **DV**

## Checkliste PC-Kauf

Wenn Sie in unserem Testfeld nicht fündig werden oder bei einem anderen Händler zuschlagen wollen, hilft Ihnen unseren Checkliste, Grafikkrücken und Modding-Blender zu entlarven.



## 1. Grafikkarte

Halbwegs ambitionierte Spieler lassen PCs mit Onboard-Grafik links liegen. Das gilt auch für Grafikkarten, die nicht von AMD oder Nvidia stammen. Schon bei 700-Euro-PCs können Sie derzeit eine Radeon HD 3850 erwarten. Bei teureren Rechnern sollte es mindestens eine HD 3870 oder gleich eine GeForce 8800 GT oder 8800 GTS 512 sein, ab 1.200 Euro eine HD 3870 X2 oder zwei GeForce-Platinen.



## 2. Prozessor

Vierkernprozessoren gibt es mittlerweile in fast jeder Preisklasse. Bis 800 Euro dominiert hier AMDs Phenom X4, darüber Intels Core 2 Quad der 9000er-Serie. Zweikerner aus der Core-2-Duo-8000er-Reihe sind ebenfalls sehr flink, der Athlon 64 X2 ist in niedrigeren Preisregionen weiter interessant. Je höher die jeweilige Kennziffer, desto schneller.



## 3. Arbeitsspeicher

Die Speicherpreise sind im Keller. Weniger als 2,0 GByte sind selbst bei einem Systempreis von 500 Euro inakzeptabel. Zukunftssichere 4,0 GByte sind ab 800 Euro Standard. Allerdings nutzen die meisten PCs ein 32-Bit-Windows, das maximal mit etwas mehr als 3,0 GByte umgehen kann.



## 4. Mainboard

Die Hauptplatine eines PCs bestimmt über seine Stabilität und Aufrüstbarkeit. Wir empfehlen Platinen auf Basis von Intel-, Nvidia- oder AMD-Chipsätzen. Nur Nvidia-Chipsätze unterstützten SLI, Crossfire funktioniert auf AMD- sowie Intel-Untersätzen. Für nähere Informationen (Wie viel Speichersteckplätze sind noch frei? Welche CPU kann ich maximal einbauen?) ist der Verkäufer der richtige Ansprechpartner. Kann der Ihre Fragen nicht beantworten, gehen Sie besser zu einem Geschäft mit kompetenterem Ansprechpartner.



## 5. Laufwerke

Egal in welcher Preisklasse – jeder PC sollte heutzutage DVDs brennen können. Auf ein Blu-ray-Laufwerk können Sie derzeit noch getrost verzichten. Bei der Festplatte gilt: je größer, desto besser, aber mindestens 300 GByte. PCs mit sehr viel Speicherplatz oder einem Blu-ray-Laufwerk sparen meist an für Spieler wichtigeren Bauteilen wie der Grafikkarte.



## 6. Soundkarte

Onboard-Soundkarten bauen zwar auch eine brauchbare Raumklangkulisse auf, zum optimalen Spielerlebnis gehört aber eine Soundblaster X-Fi. Bei Fertig-PCs nicht üblich, aber ein tolles Extra.



## 7. Netzteil

Das Netzteil ist wichtig für künftige PC-Erweiterungen. 400 Watt empfehlen wir als Standard, SLI- oder Crossfire-Systeme brauchen deutlich mehr Kraft.

## 8. Lautstärke

Geräuschempfindliche Spieler sollten vor dem PC-Kauf entweder Tests in Zeitschriften wie GameStar lesen oder im Laden auf ein Probegehör bestehen – am besten unter Volllast in Spielen. Bei Versandhändlern hilft das 14tägige Rückgaberecht.



## 9. Eingabegeräte

Vielen PCs liegen nur billige Tastaturen und Mäuse bei, wenn überhaupt. Wünschen Sie mehr Qualität, müssen Sie in der Regel extra zahlen.

## 10. Betriebssystem

Haben Sie keine eigene Windows-Lizenz, sollten Sie bei einem PC-Neukauf direkt auf Vista setzen, wir empfehlen die ausgereifere 32-Bit-Version. Wenn Sie bereits eine Windows-Lizenz besitzen, können Sie den Rechner oft ohne Betriebssystem bestellen und so Geld sparen. XP-Eigner sollten die Chance ergreifen, günstig an Vista zu kommen – DirectX 10 setzt sich sukzessive durch.



# Gamers Dream Rev. 3.0 Air SLI



Verdammt schnell, verdammt leise und sorgfältig konfiguriert sprintet der 1.500-Euro-PC von Hardware4U.net an die Spitze unseres Testfeldes.

Sämtliche Komponenten des **Gamers Dream Rev. 3.0 Air SLI** von Hardware4U.net sind auf maximale Leistung und minimale Lautstärke getrimmt. Für genügend Frischluftzufuhr sorgen sieben Lüfter und spezielle Grafikkartenkühler von Artic Cooling. Dabei gehen sie derart leise zu Werke, dass selbst empfindliche Ohren nicht gestört werden. Für den richtigen Klang sorgt eine **X-Fi Xtreme Gamer** von Creative, Verarbeitung und Aufbau des PCs ersticken fast jeden Ansatz von Kritik.

## Innere Werte

Understatement pur: Das schlichte und dennoch elegante **PC-A10B**-Gehäuse von Lian Li ohne blinkende Lämpchen oder Totenköp-



Pro GeForce 8800 GT kümmern sich **drei Flüsterlüfter** und unzählige Alu-Lamellen von Artic Cooling um die Kühlung.



Den um fast **900 MHz übertakteten Prozessor** kühlen zwei 120-mm-Lüfter und ein massiver Aluminiumblock.

fe verhüllt die wertvolle Hardware, obwohl sich der Innenraum nicht verstecken muss. Im XFX-Mainboard **Nvidia 780i SLI** stecken zwei GeForce 8800 GT mit jeweils 512 MByte Videospeicher. Um noch mehr Leistung aus dem SLI-Gespann zu kitzeln, übertaktet Hardware4U.net die Pixelbeschleuniger von 650/1.625/1.960 MHz auf stolze 770/1.836/2.160 MHz und übertrifft so knapp die Taktraten einer GeForce 8800 Ultra. Damit die Grafikkarten nicht ausgebremst werden, legt Hardware4U.net auch beim Prozessor Hand an und steigert die Taktrate des ohnehin schnellen **Core 2 Duo E8400** von 3,0 GHz auf 3,86 GHz. Dank der 64-Bit-Version von Windows Vista Home Premium nutzt das Betriebssystem die vollen 4,0 GByte Arbeitsspeicher.

Freunde des guten Klangs erwähnt eine **X-Fi Xtreme Gamer** von Creative, die sämtliche modernen Soundformate wie EAX 5.0 unterstützt. Fehlt nur noch die passende Surround-Anlage.

## Leistung ohne Ende

An die Spieleleistung des **Gamers Dream** kommt in unserem Testfeld kein PC heran. Lediglich der **Combat Gaming E8500@4,0GHz 9800 GX2** von Grey Computer erreicht mit 96,1 fps im Schnitt fast

die 99,6 fps des Testsiegers. Alle Benchmarks absolvierte der **Gamers Dream** problemlos, selbst **Crysis** läuft unter DirectX 10 mit hohen Details und einer Auflösung von 1680x1050 mit 51,6 Bildern pro Sekunde stets ruckelfrei. Auch Kantenglättung bringt das System nicht an die Belastungsgrenze: Im Schnitt über 130 fps bei **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter sprechen eine eindeutige Sprache.

Zwar kostet der Hardware4U-Rechner 50 Prozent mehr als unser 1.000 Euro teurer Preis-Leistungs-Sieger **o.max 2** von Belinea, dafür liefert er mit durchschnittlich 40 Prozent schnelleren Bildwiederholraten auch entsprechende Mehrleistung.

## Ausstattung

Hardware4U.net hat sich die Kritikpunkte unseres letzten PC-Tests zu Herzen genommen (GameStar 04/2007). Damals kostete die magere Ausstattung den Testsieg, diesmal reicht es. Die gute Soundkarte bringt ebenso Punkte wie die Vollversion von **Neverwinter Nights 2** (85 Punkte, Test in 12/2006). Im Vergleich zur Konkurrenz besitzt der **Gamers Dream** mit 500 GByte nur eine

durchschnittliche Festplattenkapazität, zudem verzichtet der Hersteller auf Maus und Tastatur. Mittlerweile Standard sind ein flotter DVD-Brenner sowie 4,0 GigaByte Arbeitsspeicher. Da noch zwei RAM-Slots frei sind, können Sie sogar noch aufrüsten.

Apropos Aufrüsten: Im komplett gedämmten Innenraum finden noch sechs Platten und vier Laufwerke Platz. Zusätzliche Steckkarten wie eine TV-Karte passen aber ohne Umbauten nicht mehr in den Rechner, weil alle PCI-Plätze belegt sind oder von den riesigen Grafikkartenkühlern blockiert werden. **HW**

► GameStar.de Quicklink: 5033

## Schweigen ist Gold

**Hendrik Weins:** So mag ich es am liebsten: Leistung ohne Ende, elegant verpackt und flüsterleise. Überhaupt fällt es mir schwer, Kritikpunkte zu finden. Lediglich der vergleichsweise geringe Festplattenplatz von 500 GByte und die komplett belegten Steckplätze des Mainboards fallen mir störend auf. Ansonsten begeistern mich Geschwindigkeit, Verarbeitung und der nahezu lautlose Betrieb. Zudem macht der Riesenrechner von Hardware4U.net selbst im Wohnzimmer eine gute Figur, weil keine blinkenden Lichter oder Monster-Fratzen auf dem Gehäuse meine Freundin protestieren lassen.



hendrik@gamestar.de

## Gamers Dream 3.0 Air SLI

Ca. Preis 1.500 Euro Hersteller Hardware4U.net

### TECHNISCHE ANGABEN

CPU	C2D E8400	Mainboard	XFX Nforce 780i SLI
Festplatte	500 GByte	RAM	4,0 GB DDR2-800
3D-Karte	2x GF 8800 GTS	Laufwerke	Asus 8x DVD±R DL

### BEWERTUNG

<b>Spieleleistung</b>	+ enorme Spieleleistung + auch mit AA/AF + selbst in 1680x1050 nicht überlastet	<b>38/40</b>
<b>Ausstattung</b>	+ X-Fi Soundkarte + sieben flüsterleise Lüfter + nur ein Laufwerk - kein Kartenleser	<b>15/20</b>
<b>Technik</b>	+ sehr saubere Verkabelung + gedämmt + entkoppelte Festplatten	<b>19/20</b>
<b>Lautstärke</b>	+ stets leise... + ...auch DVD-Zugriffe nicht störend	<b>9/10</b>
<b>Aufrüstbarkeit</b>	+ 2 RAM-Slots frei + viel Platz für Laufwerke - keine PCI-Slots mehr frei	<b>7/10</b>

**Fazit** Sehr schneller und sauber konfigurierter Rechner mit zwei 8800 GT der selbst unter Vollast in Spielen nahezu unhörbar vor sich hin schnurrt – klarer Testsieger!

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

**88**



## Komplett-PC Belinea



Für 1.000 Euro bietet der **o.max 2** einen guten Kompromiss aus Spiele- und Alltags-tauglichkeit: Der 3,0 GHz schnelle Core 2 Duo E8400 mit Penryn-Kern hat für kommende Toptitel mehr als genug Rechenleistung. In Kombination mit der flotten Geforce 8800 GT spielen Sie selbst **Crysis** in 1680x1050 mit hohen Details im DX10-Modus meist flüssig (26,4 fps). Bei **Call of Duty 4** reicht die 3D-Leistung des **o.max 2** in derselben Auflösung mit 4xAA und 8xAF sogar für butterweiche 56,0 fps.

Das solide Gehäuse ist gut verarbeitet und dank integriertem Kartenleser sowie USB-, Firewire und Audio-Anschlüssen an der Front alltagstauglich. Allerdings mussten wir das Service Pack 1 für das vorinstallierte Vista Home Premium selbst aufspielen. CPU- und Gehäuselüfter sind ausreichend dimensioniert und leise, allerdings überträgt sich das Laufgeräusch der zwei nicht entkoppelten 500-GB-Byte-Festplatten auf das Gehäuse und wird so auf hörbares Niveau verstärkt.

Unterm Strich erringt der **o.max 2** knapp den Preis-Leistungs-Sieg, da er für 1.000 Euro den besten Kompromiss aus Performance und Kosten bietet. 2,0 GByte RAM sind hinsichtlich der augenblicklich extrem günstigen Speicherpreise aber etwas mager

FK

► gamestar.de-Quicklink: 5043

## Komplett-PC Firstway



Der 500 Euro günstige **Monza X2/5000+** von Firstway setzt auf AMDs gleichnamigen Dual-Core-Athlon X2/5000+ (2,6 GHz), 2,0 GByte DDR2-800-RAM sowie eine Geforce 9600 GT mit 512 MByte Speicher. Damit erreicht unser Spartipp eine für den Preis sehr ordentliche Spieleleistung: **Call of Duty 4** etwa läuft mit 64,9 fps in 1680x1050 und hohen Details absolut flüssig. Selbst **Crysis** ist in 1680x1050 mit 27,9 fps (DX9) gut spielbar.

Der günstige Preis bringt aber auch einige Einschränkungen mit sich: So ist nur das abgespeckte Windows Vista Home Basic inbegriffen, das unter anderem auf die Aero-Oberfläche mit 3D-Effekten sowie die Media-Center-Funktionen verzichtet. Zudem hat der Hersteller die zwei RAM-Slots des Micro-ATX-Mainboards mit zwei 1,0-GByte-Riegeln bereits voll belegt. Auch einen freien PCI-Express-Steckplatz gibt's nicht, dafür aber zwei PCI-Slots. Das Gehäuse ist recht stabil und dank vorne liegender USB- und Audio-Ports auch funktional, zudem bleibt genügend Platz für weitere optische Laufwerke oder Festplatten. AMDs Standardkühler sowie ein Gehäuselüfter kühlen ausreichend, sind dabei aber hörbar, wenn auch nicht nervig laut. Fazit: für 500 Euro ein gelungener Spiele-PC.

FK

► gamestar.de-Quicklink: 5030

### o.max 2

Ca. Preis 1.000 Euro Hersteller Belinea

#### TECHNISCHE ANGABEN

CPU C2D E8400 Mainboard MSI Q35MDO  
Festplatte 2x 500 GByte RAM 2,0 GByte DDR2-800  
3D-Karte GF 8800 GT Laufwerke Samsung SH-S203D

#### BEWERTUNG

Spiele-leistung	➔ schnell in 1680x1050 ➔ meist auch mit AA / AF ➔ DX10 teils lahm	32/40
Aus-stattung	➔ Kartenleser ➔ viel Festplattenplatz ➔ keine Eingabegeräte	13/20
Technik	➔ solides Gehäuse ➔ ordentlich aufgebaut ➔ SP1 nicht installiert	14/20
Lautstärke	➔ leise ➔ auch in Spielen ➔ Festplattenzugriffe hörbar	8/10
Aufrüst-barkeit	➔ viel Raum für Laufwerke ➔ zwei RAM-Slots frei ➔ nur 2 PCI-Slots frei	9/10

**Fazit** Solider Spiele-PC mit zwei 500 GByte-Festplatten, aber nur 2,0 GByte RAM. Trotz der leicht hörbaren Lüfter im Konkurrenzvergleich verdienter Preis-Leistungs-Sieger!

PREIS/LEISTUNG Gut

76

### Monza X2/5000+ 9600GT

Ca. Preis 500 Euro Hersteller Firstway

#### TECHNISCHE ANGABEN

CPU A64 X2/5000+ Mainboard Abit A-N68SV  
Festplatte 250 GByte RAM 2,0 GByte DDR2-800  
3D-Karte GF 9600 GT Laufwerke Samsung SH-S203P

#### BEWERTUNG

Spiele-leistung	➔ flott bis 1680x1050 ➔ teils zu langsam für AA/AF ➔ DX10 zu lahm	28/40
Aus-stattung	➔ schneller Brenner ➔ nur Vista Home Basic ➔ keine Eingabegeräte	6/20
Technik	➔ solides Gehäuse ➔ ordentlich aufgebaut ➔ SP1 nicht installiert	12/20
Lautstärke	➔ nicht nervig laut ➔ stets hörbar ➔ DVD-Zugriffe hörbar	6/10
Aufrüst-barkeit	➔ viel Raum für Laufwerke ➔ alle AM2-CPU's ➔ kein RAM-Slot frei	8/10

**Fazit** Mit unserem Spartipp spielen Sie für 500 Euro alle aktuellen Titel flüssig. Einschränkungen sind aber Vista Home Basic sowie die bereits voll belegten RAM-Slots.

PREIS/LEISTUNG Gut

60



# Spiele-PCs bis 1.500 Euro



1

## Gamers Dream Rev. 3.0 Air SLI

2

## Combat Gaming E8500@4,0GHz

3

## Gamer No. 1 V4 9800 GX2

### Allgemeine Angaben

Hersteller / Preis  
Hotline / www.gamestar.de Quicklink

### Technische Angaben

Prozessor  
Mainboard / Chipsatz  
Grafikkarte / Videospeicher  
Arbeitsspeicher / Festplatte  
DVD-ROM / Brenner

### Spieleleistung 40%

Call of Duty 4 (1280x1024 / 1680x1050 / 1680x1050, 4x/8x)  
Crysis (1280x1024 / 1680x1050 / 1680x1050, DX10)  
UT 3 (1280x1024 / 1680x1050 / 1680x1050, 4x/8x)  
World in Conflict (1280x1024 / 1680x1050 / 1680x1050, DX10)  
Performance-Rating (Benchmark-Resultate im Durchschnitt)  
Pro & Kontra

### Ausstattung 20%

Festplatte / DVD-Brenner  
Sound / Lautsprecher / EAX-Version  
USB / Firewire / Netzwerk  
Maus / Tastatur  
Betriebssystem / Software  
Sonstiges  
Pro & Kontra

### Technik 20%

Verarbeitung / Aufbau  
Bedienung  
Pro & Kontra

### Lautstärke 10%

Leerlauf / Vollast in 3D-Spielen / Kopieren DVD auf Platte  
Pro & Kontra

### Aufrüstbarkeit 10%

unterstützte CPUs  
RAM max. / freie RAM-Slots / freie Laufwerksschächte  
freie PCI-Slots / PCI-Express-Slots 16x / 4x / 1x  
Pro & Kontra

### Fazit

### Preis/Leistung

Hardware4u.net / 1.500 Euro  
(08131) 613 444 / 5033

Core 2 Duo E8400 (@ 3,86 GHz)  
XFX nvidia 780i SLI / Nforce 780i SLI  
2x GF 8800 GTS (übertaktet) / 2x 512 MB  
4,0 GByte DDR2-800 / 500 GByte  
– / Asus DRW-2014L1T

38/40

147,6 / 142,9 / 139,1 fps  
70,4 / 61,1 / 51,6 fps  
141,6 / 140,5 / 130,4 fps  
59,0 / 58,0 / 53,0 fps  
99,6 fps

+ schnellster PC im Test  
+ 1920x1200 mit AA/AF meist flüssig  
+ auch im DirectX-10-Modus

15/20

500 GB / 20x DVD±R, 8x DVD±R DL  
Creative X-Fi Xtreme Gamer / 7.1 / 5.0  
8 / 2 / 2

– / –  
Vista Home Premium 64 Bit / NWN 2  
komplett gedämmt, gute Lüfter  
+ sehr gute Lüfter + tolle Soundkarte  
+ komplett gedämmt – keine Eingabe-  
begeräte – kein Kartenleser

19/20

sehr gut / sehr gut  
sehr gut, USB / FW / Audio oben  
+ gedämmt  
+ Festplatte entkoppelt  
+ sehr aufgeräumt

9/10

unhörbar / sehr leise / leise  
+ extrem leise  
+ auch in Spielen  
+ sehr leises Laufwerk

7/10

alle Sockel-775-Prozessoren bis FSB1333  
8 GByte / 2 / 6x 3,5 Zoll, 4x 5,25 Zoll  
– / – / –  
+ viel Raum für Laufwerke + unter-  
stützt auch aktuelle Penryn-CPU's  
– alle Steckplätze blockiert

Gesamt

Optisch sehr eleganter Rechner in einem riesigen Gehäuse und mit immens viel Leistung. Trotz der stark übertakteten Komponenten läuft der PC dank der Flüsterlüfter auch unter Vollast nahezu lautlos. Ein späteres Aufrüsten ist nur schwer möglich, da keine PCI-Slots mehr frei sind. Unterm Strich dennoch Testsieger!

88

### Befriedigend

Grey Computer / 1.500 Euro  
(02236) 84 80 / 5036

Core 2 Duo E8500 (@ 4,0 GHz)  
Evga Nforce 780i / Nvidia Nforce 780i SLI  
Geforce 9800 GX2 / 2x 512 MByte  
4,0 GByte DDR2-800 / 750 GByte  
– / Samsung SH-S203D

38/40

147,0 / 142,6 / 123,9 fps  
69,4 / 55,5 / 48,7 fps  
142,4 / 140,1 / 128,3 fps  
53,0 / 52,0 / 50,0 fps  
96,1 fps

+ extrem schnell bis 1920x1200  
+ AA/AF meist flüssig  
+ auch im DirectX-10-Modus

16/20

750 GB / 20x DVD±R, 16x/12x DVD±R DL  
Soundblaster X-Fi Xtr. Music / 7.1 / 5.0  
8 / 1 / 2

Logitech Cordless Desktop OEM  
Vista Home Premium / –  
guter CPU-Lüfter, viele Gehäuselüfter  
+ ordentliche Maus und Tastatur  
+ tolle Soundkarte + gute Lüfter  
– kein Kartenleser

15/20

gut / sehr gut  
gut, USB / Audio vorne  
+ sauber verkabelt  
– Plastikfront  
– kein Reset-Knopf

8/10

leise / leise / hörbar  
+ leise  
+ auch in Spielen  
– DVD-Zugriff hörbar

9/10

alle Sockel 775 bis FSB1333  
8,0 GByte / – / 2x 3,5 Zoll, 3x 5,25 Zoll  
1 / 2 / – / –  
+ zwei PCIe-16x-Slots frei  
+ viel Raum für Laufwerke  
– kein RAM-Slot frei

Gesamt

Der auf 4,0 GHz übertaktete Dual-Core-Penryn und die Doppel-Geforce 9800 GX2 liefern top Spieleleistung, nur der Testsieger ist noch ein bisschen schneller. Dank leisen Lüftern und der tollen Soundblaster X-Fi passt auch die Klangkulisse. Einzig das Gehäuse könnte für 1.500 Euro etwas hochwertiger sein.

86

### Befriedigend

PC-King / 1.400 Euro  
(02241) 397 370 / 5037

Core 2 Duo E8400 (3,0 GHz)  
Asus P5K / Intel P35  
Geforce 9800 GX2 / 2x 512 MByte  
4,0 GByte DDR2-800 / 500 GByte  
Samsung SH-D163 / Samsung SH-S203D

36/40

123,9 / 122,5 / 105,6 fps  
60,5 / 51,3 / 40,7 fps  
128,3 / 125,0 / 118,1 fps  
47,0 / 46,0 / 39,0 fps  
84,0 fps

+ sehr schnell bis 1920x1200  
+ AA/AF meist flüssig  
+ auch im DirectX-10-Modus

16/20

500 GB / 20x DVD±R, 16x/12x DVD±R DL  
onboard, Analog Dev. AD1988B / 7.1 / 2.0  
8 / 2 / 1

Logitech G5 / Logitech G11  
Vista Home Premium / –  
Kartenleser, ordentlicher CPU-Kühler  
+ sehr gute Maus und Tastatur  
+ Kartenleser + 2 Laufwerke  
– Onboard-Sound

17/20

sehr gut / gut  
sehr gut, USB / FW / eSATA / Audio oben  
+ schraubenlose Montage  
+ solides Gehäuse

7/10

leicht hörbar / leicht hörbar / hörbar  
+ nur leicht hörbar  
+ auch in Spielen  
– DVD-Zugriff hörbar

9/10

alle Sockel 775 bis FSB1333  
8,0 GByte / – / 4x 3,5 Zoll, 3x 5,25 Zoll  
2 / 1 / – / 1  
+ viele Steckplätze frei  
+ viel Raum für Laufwerke  
– kein RAM-Slot frei

Gesamt

Dual-Core-CPU und Dual-Geforce des Gamer No. 1 V4 befeuern auch ohne Übertaktung alle aktuellen Spiele problemlos. Zudem gibt's eine sehr gute Maus-Tastatur-Kombination aus Logitechs G5 und G11 dazu. Ebenfalls spitze: das solide und funktionale Gehäuse. Eine gute Soundkarte fehlt aber.

85

### Befriedigend



4



**Gamer  
8800 GTS SLI**

Arlt / 1.480 Euro  
(07159) 45 70 / 5047

Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz)  
MSI P7N Zilent / Nforce 750i SLI  
2x Geforce 8800 GTS / 2x 512 MByte  
4,0 GByte DDR2-800 / 2 x 320 GByte  
– / LG GH-20NS

36/40

127,5 / 125,2 / 110,5 fps  
64,6 / 56,5 / 43,8 fps  
124,7 / 123,7 / 116,4 fps  
51,0 / 50,0 / 44,0 fps  
86,5 fps

+ sehr schnell bis 1920x1200  
+ AA/AF meist flüssig  
+ auch im DirectX-10-Modus

17/20

320 GB / 20x DVD±R, 10x DVD±R DL  
Soundblaster X-Fi Xtr. Audio / 7.1 / 4.0  
6 / 2 / 1

Logitech G5 / Logitech G11  
Vista Home Premium / Tomb Raider Anniv.  
Kartenleser, guter CPU-Lüfter  
+ sehr gute Maus und Tastatur  
+ gute Soundkarte + Kartenleser  
– nur EAX 4.0

16/20

gut / sehr gut  
gut, USB / FW / Audio seitlich  
+ sauber verkabelt  
– wackelige Plastikfront

8/10

leise / leise / hörbar  
+ leise  
+ auch in Spielen  
– DVD-Zugriff hörbar

8/10

alle Sockel 775 bis FSB1333  
8,0 GByte / 2 / 4x 3,5 Zoll, 2x 5,25 Zoll

1 / – / –  
+ viel Raum für Laufwerke  
+ zwei RAM-Slots frei  
– nur ein PCI-Slot frei

Gesamt

Befriedigend

85

5



**Speedline  
Intel Core 2**

Nenotec / 1.500 Euro  
(02738) 553 728 / 5031

Core 2 Duo E8400 (3,0 GHz)  
Asus P5E / Intel X38  
Geforce 8800 GTS / 512 MByte  
4,0 GByte DDR2-800 / 500 GByte  
– / Samsung SH-S203N

33/40

107,8 / 94,6 / 65,1 fps  
42,1 / 32,4 / 29,4 fps  
127,0 / 122,9 / 83,3 fps  
50,0 / 48,0 / 38,0 fps  
70,1 fps

+ sehr schnell in 1680x1050  
+ meist auch mit AA/AF  
– DirectX 10 teils zu lahm

13/20

500 GB / 20x DVD±R, 12x DVD±R DL  
SupremeFX II / 7.1 / 2.0  
9 / 2 / 1

– / –  
Vista Home Premium 64 Bit / –  
Kartenleser, komplett gedämmt, gute Lüfter  
+ sehr gute Lüfter + Kartenleser  
– keine Eingabegeräte  
– nur EAX 2.0

19/20

sehr gut / sehr gut  
sehr gut, USB / FW / Audio oben und vorne  
+ gedämmt  
+ Festplatte entkoppelt  
+ sehr aufgeräumt

9/10

sehr leise / sehr leise / leise  
+ sehr leise  
+ auch in Spielen  
+ sehr leises Laufwerk

10/10

alle Sockel-775-Prozessoren bis FSB1600  
8 GByte / 2 / 3x 3,5 Zoll, 1x 5,25 Zoll

2 / 1 / – / 1  
+ viel Platz für Steckkarten  
+ zwei RAM-Slots frei  
+ viel Raum für Laufwerke

Gesamt

Ausreichend

84

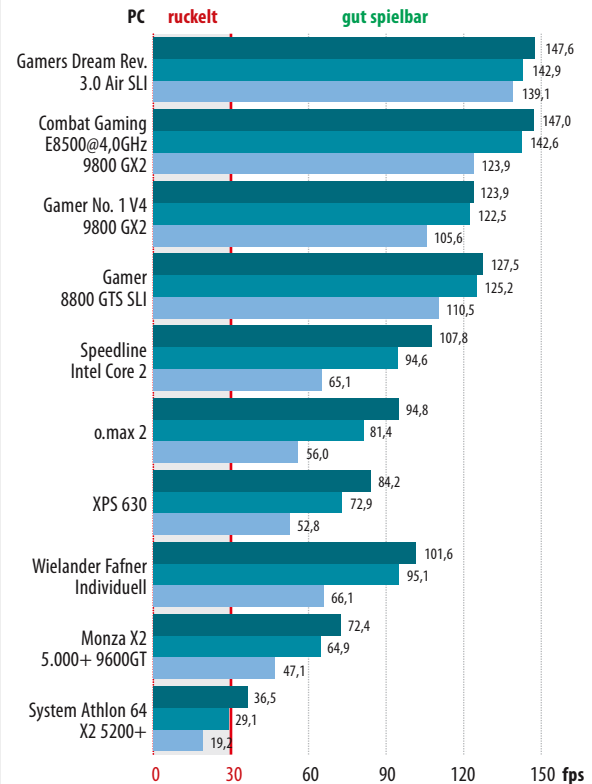
Leiser und schneller PC mit zwei Geforce 8800 GTS 512 MByte im SLI-Betrieb und 3,2 GHz schnellem Core 2 Duo. Dazu gibt's Logitechs sehr gute G5-Maus sowie G11-Tastatur. Die X-Fi Xtreme Audio eignet sich aber mehr zum Musikhören denn zum Spielen, zudem nervt die wackelige Plastikfront des sonst guten Gehäuses.

Ähnlich gut verarbeitet wie der Hardware4U-PC und dank vollständig gedämmtem Innenraum nahezu unhörbar leise. Im Vergleich zum Testsieger aber knapp 30 Prozent langsamer. Dafür ist noch genügend Platz, um später eine zweite Geforce 8800 GTS nachzurüsten. Die maue Soundkarte kostet Wertungspunkte.

## Call of Duty 4 GameStar-Demo

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

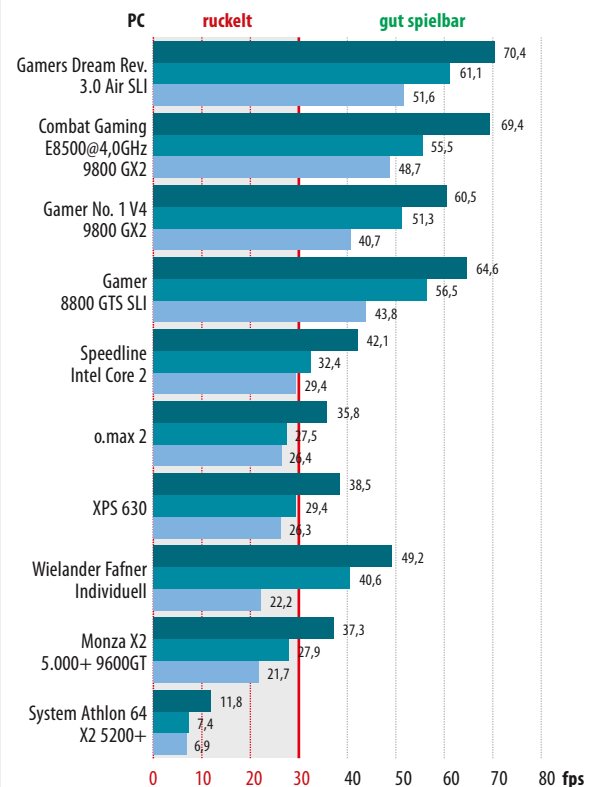
■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4xAA / 8xAF



## Crysis GPU-Benchmark

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ 1280x1024 DirectX 9 ■ 1680x1050 DirectX 9 ■ 1680x1050 DirectX 10





# Spiele-PCs bis 1.500 Euro



6

o.max 2



7

XPS 630



8

Wielander Fafner Individuell



## Allgemeine Angaben

Hersteller / Preis  
Hotline / [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink

## Technische Angaben

Prozessor  
Mainboard / Chipsatz  
Grafikkarte / Videospeicher  
Arbeitsspeicher / Festplatte  
DVD-ROM / Brenner

## Spieleleistung 40%

Call of Duty 4 (1280x1024 / 1680x1050 / 1680x1050, 4x/8x)  
Crysis (1280x1024 / 1680x1050 / 1680x1050, DX10)  
UT 3 (1280x1024 / 1680x1050 / 1680x1050, 4x/8x)  
World in Conflict (1280x1024 / 1680x1050 / 1680x1050, DX10)  
Performance-Rating (Benchmark-Resultate im Durchschnitt)

Pro &amp; Kontra

## Ausstattung 20%

Festplatte / DVD-Brenner  
Sound / Lautsprecher / EAX-Version  
USB / Firewire / Netzwerk  
Maus / Tastatur  
Betriebssystem / Software  
Sonstiges

Pro &amp; Kontra

## Technik 20%

Verarbeitung / Aufbau  
Bedienung  
Pro & Kontra

## Lautstärke 10%

Leerlauf / Vollast in 3D-Spielen / Kopieren DVD auf Platte  
Pro & Kontra

## Aufrüstbarkeit 10%

unterstützte CPUs  
RAM max. / freie RAM-Slots / freie Laufwerksschächte  
freie PCI-Slots / PCI-Express-Slots 16x / 4x / 1x  
Pro & Kontra

## Fazit

## Preis/Leistung

Belinea / 1.000 Euro  
(02365) 952 20 05 / 5034

Core 2 Duo E8400 (3,0 GHz)  
MSI Q35MD0 / Intel Q33  
Geforce 8800 GT / 512 MByte  
2,0 GByte DDR2-800 / 2 x 500 GByte  
– / Samsung SH-S203D

32/40

94,8 / 81,4 / 56,0 fps  
35,8 / 27,5 / 26,4 fps  
116,3 / 105,2 / 73,5 fps  
49,0 / 46,0 / 37,0 fps  
62,4 fps  
+ schnell in 1680x1050  
+ meist auch mit AA/AF  
– DirectX 10 teils zu lahm

13/20

2x 500 GB / 20x DVD±R, 16x 12x DVD±R DL  
onboard, Realtek ALC888 / 7.1 / 2.0  
8 / 2 / 1  
– / –  
Vista Home Premium / Nero 8 Essentials  
Kartenleser  
+ Kartenleser + viel Festplattenplatz  
– Onboard-Sound  
– keine Eingabegeräte

14/20

gut / gut  
gut, USB / FW / Audio vorne  
+ ordentlich verkabelt  
– kein Reset-Knopf  
– Service Pack 1 nicht installiert

8/10

leise / leise / hörbar  
+ leise  
+ auch in Spielen  
– Festplatten hörbar

9/10

alle Sockel-775-Prozessoren bis FSB1333  
8,0 GByte / 2 / 4x 3,5 Zoll, 3x 5,25 Zoll  
2 / – / – / –  
+ viel Raum für Laufwerke  
+ zwei RAM-Slots frei  
– nur zwei PCI-Slots frei

Gesamt

Für 1.000 Euro spielen Sie mit Belineas o.max 2 alle aktuellen Titel flüssig. Allerdings müssen Sie das Service Pack 1 für Vista selbst nachinstallieren, und nur 2,0 GByte RAM sind für den Preis etwas wenig. Dafür überzeugen die leisen Lüfter sowie das solide Gehäuse – im Testfeld knapper Preis-Leistungs-Sieger.

76

Gut

Dell / 1.300 Euro  
(01805) 224 465 / 5032

Core 2 Quad Q6600 (2,4 GHz)  
Dell OPP150 / Nforce 650i SLI  
Geforce 8800 GT / 512 MByte  
2,0 GByte DDR2-800 / 500 GByte  
– / Toshiba TS-H653B

31/40

84,2 / 72,9 / 52,8 fps  
38,5 / 29,4 / 26,3 fps  
116,9 / 106,1 / 67,9 fps  
35,0 / 34,0 / 31,0 fps  
57,9 fps  
+ schnell in 1680x1050  
+ meist auch mit AA/AF  
– DirectX 10 teils zu lahm

15/20

500 GB / 20x DVD±R, 12x DVD±R DL  
Creative X-Fi Xtreme Gamer / 7.1 / 5.0  
6 / 2 / 1  
Dell-Tastatur / Dell-Maus  
Vista Home Premium / –  
Mauspad  
+ tolle Soundkarte + Eingabegeräte  
– nur ein Laufwerk  
– kein Kartenleser

13/20

gut / gut  
gut, USB / FW / Audio vorne  
+ alle Bedienelemente leicht zugänglich  
– kein Service Pack 1  
– Plastikfront – kein Reset-Knopf

8/10

leise / leise / hörbar  
+ leise  
+ auch in Spielen  
– DVD-Zugriff hörbar

8/10

Sockel-775-Prozessoren außer Penryn  
8 GByte / 2 / 3x 3,5 Zoll, 1x 5,25 Zoll  
1 / 1 / 1 / 1  
+ viele Steckplätze frei  
+ zwei RAM-Slots frei  
– keine Penryn-CPU

Gesamt

Zwar reicht die Leistung des Dell XPS 630 für alle aktuellen Spiele aus, bei hohen Auflösungen mit Bildverbesserungen geht ihm aber die Luft aus. Weitere Minuspunkte hagelt es für das fehlende Service Pack 1 und die nicht vorhandene Penryn-Unterstützung. Lautstärke und Ausstattung gehen in Ordnung.

75

Ausreichend

Ebug / 1.000 Euro  
(01805) 310 616 / 3578

Core 2 Duo E8400 (3,0 GHz)  
Gigabyte GA-G33M-DS2R / G33  
Sapphire Radeon 3870 X2 / 2x 512 MByte  
4,0 GByte DDR2-800 / 320 GByte  
Toshiba SD-H802A / LG GSA-H58N SD

32/40

101,6 / 95,1 / 66,1 fps  
49,2 / 40,6 / 22,2 fps  
107,7 / 105,6 fps / Anti-Aliasing streikt  
47,0 / 44,0 / 38,0 fps  
65,2 fps  
+ sehr schnell in 1680x1050  
+ meist auch mit AA/AF  
– DirectX 10 teils zu lahm

11/20

320 GB / 20x DVD±R, 10x DVD±R DL  
onboard, Realtek ALC888 / 7.1 / 2.0  
8 / 2 / 1  
– / –  
Vista Home Premium 64 Bit / –  
HD-DVD-Laufwerk, Micro-ATX-Board  
+ zwei Laufwerke  
– kleine Festplatte – Onboard-Sound  
– keine Eingabegeräte

15/20

gut / sehr gut  
gut, USB / FW / Audio vorne  
+ sehr saubere Verkabelung  
+ solides Gehäuse – alter Grafikkarten-Treiber – nicht schraubenlos

8/10

leise / leise / hörbar  
+ leise  
+ auch in Spielen  
– DVD-Zugriff hörbar

8/10

alle Sockel-775-Prozessoren bis FSB1333  
8 GByte / 2 / 2x 3,5 Zoll, 0x 5,25 Zoll  
1 / – / – / –  
+ zwei RAM-Slots frei  
– nur ein PCI-Slot frei

Gesamt

Im Vergleich zu unserem Preis-Leistungs-Sieger zieht der Wielander bei der Ausstattung und der Aufrüstbarkeit den Kürzeren – die Spieleleistung ist nahezu identisch. Spätere Upgrades fallen aufgrund des kleinen Gehäuses schwer. Freunde des guten Klangs müssen auf aktuelle EAX-5.0-Effekte verzichten.

74

Befriedigend



9


**Monza X2**  
**5.000+ 9600GT**

 Firstway / 500 Euro  
 (0800) 347 789 29 / 5030

 Athlon 64 X2/5.000+ (2,6 GHz)  
 Abit A-N68SV / Nforce 630a  
 Geforce 9600 GT / 512 MByte  
 2,0 GByte DDR2-800 / 250 GByte  
 – / Samsung SH-S203P

28/40

72,4 / 64,9 / 47,1 fps

37,3 / 27,9 / 21,7 fps

79,4 / 74,5 / 63,5 fps

27,0 / 26,0 / 23,0 fps

47,1 fps

- + flott bis 1680x1050
- teils zu langsam für AA/AF
- DirectX 10 zu lahm

6/20

 250 GB / 20x DVD±R, 12x DVD±R DL  
 onboard / 5.1 / 2.0

8 / 0 / 1

– / –

 Vista Home Basic / –  
 Micro-ATX-Board

- + schneller Brenner
- nur Vista Home Basic - keine Eingabegeräte - Onboard-Sound

12/20

befriedigend / gut

gut, USB / Audio vorne

- + solides Gehäuse
- Service Pack 1 nicht installiert

6/10

hörbar / hörbar / hörbar

+ nicht nervig laut

- stets hörbar

- lautes DVD-Laufwerk

8/10

alle Sockel-AM2-Prozessoren

4 GByte / 0 / 2x 3,5 Zoll, 3x 5,25 Zoll

2 / – / – / 1

- + zwei PCI-Slots frei
- + viel Platz für Laufwerke
- kein RAM-Slot frei

Gesamt

Gut

60

10


**System Athlon**  
**64 X2 5200+**

 One / 500 Euro  
 (01805) 728 762 / 5058

 Core 2 Duo E8200 (2,66 GHz)  
 MSI P6NGM-L / Nforce 610i  
 Geforce 8600 GT / 256 MByte  
 2,0 GByte DDR2-800 / 160 GByte  
 – / LG GSA-H58N

18/40

36,5 / 29,1 / 19,2 fps

11,8 / 7,4 / 6,9 fps

56,6 / 37,2 / 4,4 fps

16,0 / 15,0 / 10,0 fps

20,8 fps

- + 1280x1024 meist flüssig
- zu lahm für AA/AF
- DirectX 10 zu lahm

7/20

 160 GB / 16x DVD±R, 12x DVD±R DL  
 onboard, Realtek ALC888 / 7.1 / 2.0

6 / 0 / 1

– / –

 Vista Home Premium / Ashampoo-Paket  
 Micro-ATX-Board

- + Vista Home Premium
- sehr kleine Festplatte - keine Eingabegeräte - Onboard-Sound

12/20

ausreichend / gut

gut, USB / Audio vorne

- kein Reset-Knopf
- klapperige Plastikfront

8/10

leise / leise / hörbar

+ leise

+ auch in Spielen

- DVD-Zugriff hörbar

5/10

Sockel-775-Prozessoren außer Penryn

4 GByte / 0 / 2x 3,5 Zoll, 1x 5,25 Zoll

1 / – / – / 1

- + Platz für zusätzliche Festplatten
- kein RAM-Slot frei
- keine Penryn-CPU's

Gesamt

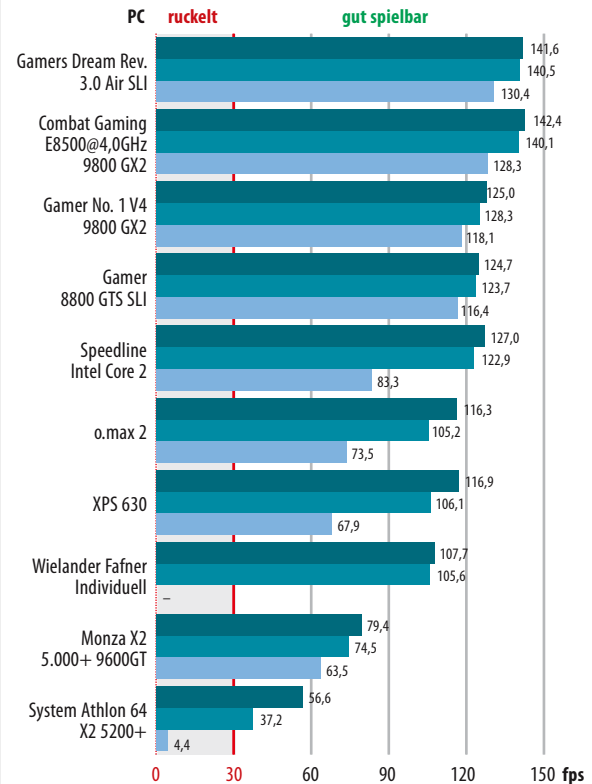
Befriedigend

50

### Unreal Tournament 3 Timedemo

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

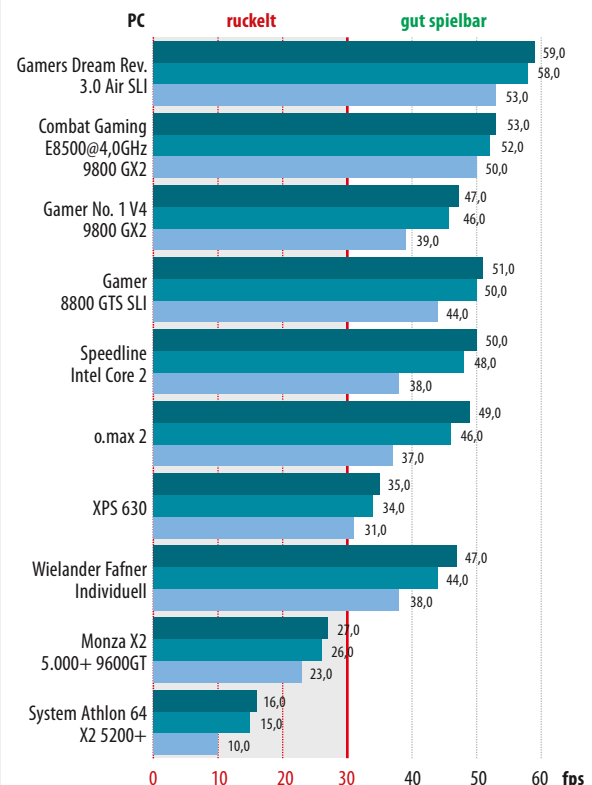
■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1680x1050 4xAA / 8xAF



### World in Conflict Benchmark

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

■ 1280x1024 ■ 1680x1050 ■ 1680x1050 DirectX 10





# Windows Vista tunen

**Neuer Rechner, neues Betriebssystem. Wir zeigen wie der Umstieg von XP einfach klappt und Sie Vista Ihrer Arbeitsweise anpassen.**

Wenn Sie heute einen Computer kaufen, ist mit Sicherheit Windows Vista vorinstalliert, XP-Rechner finden Sie nur noch selten oder auf Nachfrage. Damit der Umstieg auf das neue Betriebssystem möglichst reibungslos funktioniert, haben wir die wichtigsten Tipps zur Verbesserung von Sicherheit und Kompatibilität zusammengetragen. Zudem zeigen wir Ihnen, wie Sie Vista nervige Marotten austreiben.

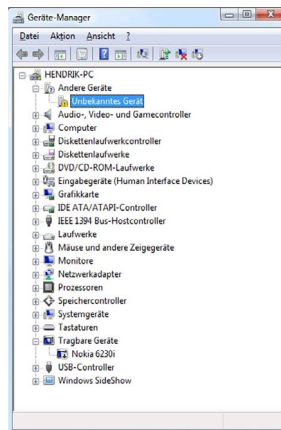
## Windows Updates

Beim ersten Einschalten des neuen Rechners fällt zuerst die polierte Oberfläche von Windows Vista auf – außer der Seitenleiste rechts im Bild und dem Papierkorb offenbart der Desktop freilich nicht viel. Bevor Sie nun die ersten Spiele installieren, sollten Sie zunächst einmal das Betriebs-

system und die Treiber auf den neuesten Stand bringen. Über »Start/Systemsteuerung/Windows Update« starten Sie die automatische Update-Funktion von Vista. Im Idealfall findet das Programm keine wichtigen Patches dann war der Hersteller gründlich, unter Umständen müssen aber Dutzende Fehlerbereinigungen sowie das Service Pack 1 heruntergeladen werden. Wenn diese umfangreiche Patch-Sammlung noch nicht installiert ist, sollten Sie das auf jeden Fall nachholen. Was das erste große Vista-Update bringt, lesen Sie im Kasten »Service Pack 1 im Detail«.

## Treiber

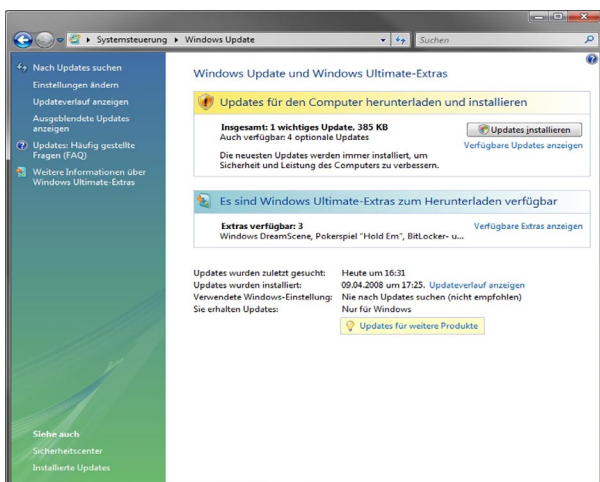
Nachdem Windows nun auf dem aktuellsten Stand ist, nehmen Sie sich die Treiber für die Hardware vor. Nach einem Rechtsklick auf



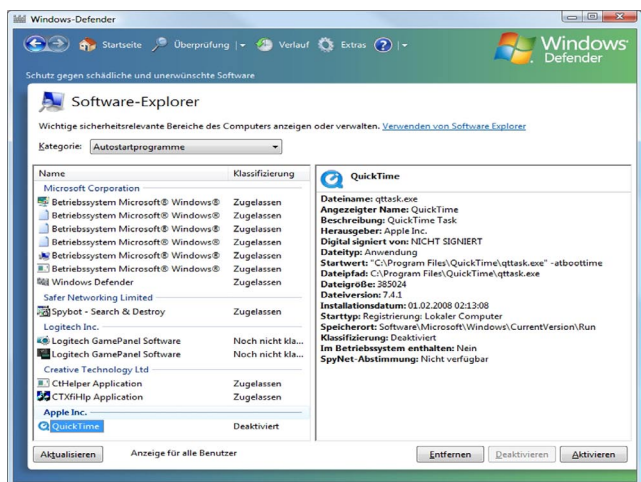
Der Geräte-Manager identifiziert **unbekannte Hardware** – ein Treiber-Update schafft in den meisten Fällen Abhilfe.

Symbol auf, hat Vista keinen Treiber für dieses Gerät gefunden und es ist an Ihnen, den geeigneten Treiber zu installieren. In unserem Fall wurde der Game-Port der **Soundblaster Audigy 2 ZS** nicht gefunden. Eine kurze Suche im Internet ergab, dass es keine Treiber für den überholten Anschluss gibt – laut Creative hat Microsoft die Unterstützung für den Game-Port aufgegeben.

Besondere Aufmerksamkeit sollten Sie den Grafikkartentreibern widmen, da diese maßgeblich Geschwindigkeit und Kompatibilität von Spielen beeinflussen. Per Rechtsklick auf den Desktop wählen Sie je nach installierter Grafikkarte entweder »Nvidia Control Panel« oder »ATI Catalyst Control Center« aus. Bei einer Nvidia-Karte finden Sie die Versionsnummer des Treibers unter



Als Erstes bringen Sie Vista mit den **automatischen Updates** auf den aktuellen Stand.



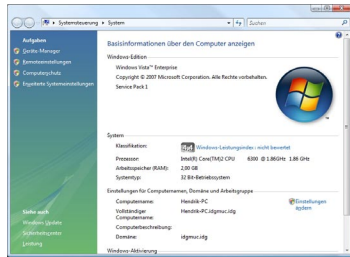
Um wertvolle Systemressourcen zu sparen, misten Sie den **Autostart aus**.



## Service Pack 1 im Detail

479 Fehler und diverse Ungereimtheiten behebt das erste Service Pack für Windows Vista. Aber auch an anderen Stellen legen die Redmonder mit der Patch-Sammlung Hand an, unter anderem bei:

- **DirectX:** Bislang konnte Windows Vista mit der überarbeiteten DirectX-Schnittstelle 10.1 nichts anfangen – obwohl seit Ende 2007 Radeon-HD-3000-Karten die neueste Fassung unterstützen. Für Spieler ändert sich mit der neuen Version ohnehin wenig, da bislang keine Titel DirectX 10.1 benötigen. Zudem setzt sich auch DirectX 10.0 erst allmählich bei den Spieleherstellern durch.
- **Kopiervorgängen:** Bislang ließ sich Vista beim Kopieren von Daten eine Menge Zeit. Im Vergleich zum ungepatchten Vista verkürzt sich mit dem Service Pack 1 ein Kopiervorgang von 1,0 GByte auf einen USB-Stick von rund 25 auf nun 14 Minuten – Windows XP braucht für denselben Vorgang knapp 17 Minuten.
- **64-Bit-Kompatibilität:** Virens Scanner und andere Sicherheitssoftware können nun besser auf den Kern der 64-Bit-Version von Windows Vista zugreifen und diesen schützen.
- **Verschlüsselung:** Die BitLocker-Festplattenverschlüsselung bei den Vista Versionen »Enterprise« und »Ultimate« funktioniert nun auch auf anderen Partitionen als dem Windows-Laufwerk.
- **Suchanfragen:** Jetzt können Sie auch Suchmaschinen wie Google für die Desktop-Suche nutzen.



Ob das **Service Pack 1** installiert ist, sehen Sie unter »Systemsteuerung/System«.

»System Information«, ATI-Besitzer schauen unter »Information Center/Graphics Software« nach. Stimmt die angegebene Treiber-version nicht mehr der aktuellen Version auf der Herstellerseite überein, sollten Sie den Treiber aktualisieren. Dazu entfernen Sie den alten zunächst über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Programme und Funktionen«, starten den PC neu und spielen dann die frischen Dateien auf. Als letzten wichtigen Schritt installieren Sie einen Virens Scanner Ihrer

Wahl. In der Vergangenheit überzeugte uns der kostenlose Scanner **Anti-Vir** von Avira durch seine gute Erkennungsrate und geringe Ressourcenbelastung. Sie finden den Download unter ► **gamestar.de-Quicklink: 5065**.

### Dienste-Diät

Besonders Komplett-PCs von Discount- oder Elektromärkten quellen in den meisten Fällen über vor installierten Programmen. Zwar mögen einige davon hilfreich sein, viele drücken aber nur die Performance. Daher sollten Sie die installierten Programme sichten und entscheiden, welche Sie wirklich benötigen. Gerade kleine Helfer-Tools, die automatisch Kameras oder USB-Sticks erkennen, sind überflüssig. Vista selbst erkennt diese ebenfalls problemlos. Wenn Sie das ein oder andere sinnlose Programm gefunden haben, deinstallieren Sie es unter »Start/Systemsteuerung/Programme und Funktionen«.

Im Autostartmenü listet das Betriebssystem alle Programme auf, die es bei jedem Boot-Vorgang startet. Diese Helferlein verlangsamen nicht nur den Start, sie belegen auch wertvollen Arbeitsspeicher.

Um derartige Bremsen zu entdecken, gehen Sie erneut in die Systemsteuerung und starten Sie den »Windows Defender«. Das kleine Tool überprüft den Rechner nicht nur in regelmäßigen Abständen auf unerwünschte und eventuell sogar schädliche Spyware, es listet auch alle Autostart-Programme auf. Klicken Sie dazu auf »Extras/Software Explorer«. Im linken Fenster sehen Sie nun die installierten Programme, die Windows bei jedem Systemstart ausführt, im rechten Fenster eine detaillierte Beschreibung des Dienstes. Per »Deaktivieren« untersagen Sie dem jeweiligen Programm den Autostart. Wir verbieten zum Beispiel den Start von »Quick Time«.


### Nerv-Faktor

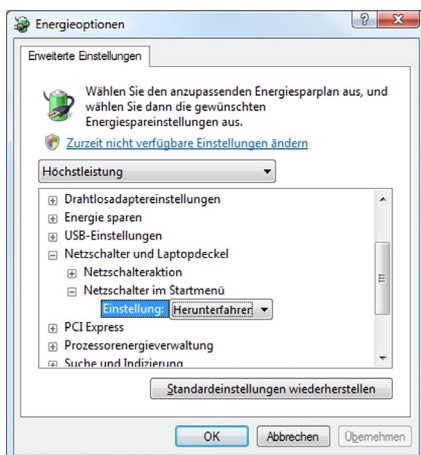
Unter Windows Vista arbeiten Sie nicht von Anfang an mit uneingeschränkten Rechten, das erhöht den Schutz vor Viren oder sonstiger Schad-Software. Für Arbeiten wie Spielen, Surfen oder Chatten benötigen Sie diese gesonderten Rechte ohnehin nicht. Bei Zugriffen auf den Gerätemanager, die Firewall oder andere Systemeinstellungen poppt hingegen ein Dialogfenster auf, in dem Sie die Ausführung bestätigen müssen – ähnlich wie bei der Sicherheitsfrage beim Löschen von Dateien: »Wollen Sie diese Datei wirklich löschen?«. Das Tool **TweakUAC** ► **gamestar.de-Quicklink: 5066** schafft mit dem »Quiet Mode« Abhilfe. In dieser Einstellung bestätigt das Programm jede Nachfrage der Benutzerkontensteuerung (UAC) mit »Ja«. Das vereinfacht die Arbeit, wenn Sie sich als Administrator anmelden. Ganz ausschalten sollten Sie UAC auf keinen Fall. So oder so: Damit werden auch eventuell ungewollte Aktionen erlaubt, sodass wir das Tool ausschließlich erfahrenen Benutzer empfehlen.

### Geschmackssache

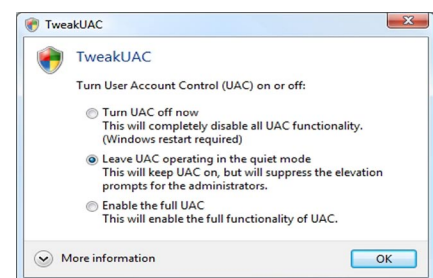
Vista fährt den PC mit dem »Aus-Knopf« nicht herunter, sondern versetzt ihn lediglich in einen Strom sparenden Ruhezustand. Dabei speichert Vista alle offenen Programme und benutzte Dateien im Arbeitsspeicher. Vorteil dieser Prozedur: Nach einem Druck auf den Startknopf des Rechners ist der Rechner in Sekunden einsatzbereit, das lästige Booten fällt weg. Der Nachteil liegt auf der

Hand: Auch im Ruhezustand verbraucht der Rechner noch Strom. Wenn Sie den PC jederzeit per Knopfdruck ganz ausschalten wollen, wechseln Sie in die Systemsteuerung und dort in »Energieoptionen«. Erzwingen Sie nun in jedem Energiesparplan über »Energieplaneinstellungen/Erweiterte Energiespareinstellungen ändern« und »Netzschalter und Laptopdeckel/Netzschalter im Startmenü« statt »Energie sparen« das »Herunterfahren«.

Wem die von Windows XP bekannte Anordnung des Startmenüs nicht gefällt, kann die klassische Optik von Windows 2000 wiederherstellen. Nach einem Rechtsklick auf den Startknopf wählen Sie »Eigenschaften« und wechseln in den Reiter »Startmenü«. Setzen Sie nun die Auswahl bei »Klassisches Startmenü«, klicken »OK« und schon entspricht die Optik den älteren Windows-Versionen – zudem erscheinen die Symbole für den Arbeitsplatz, das Netzwerk, den Internet Explorer und die Systemsteuerung wieder auf dem Desktop. Nachteil des alten Menüs: Sie verlieren nicht nur die Liste der zuletzt benutzten Programme, sondern auch den direkten Zugriff auf die Suchleiste im Startmenü, über die sie Programme bequem per Tastatureingabe ausführen können. Zum Beispiel starten Sie mit der Eingabe von »paint« gefolgt von einem  die rudimentäre Bildbearbeitung Paint. **HW**



Unter Vista fährt der »Netzschalter« den Rechner nicht herunter. Das müssen Sie erst in den **Energieoptionen** einstellen.



TweakUAC unterbindet im »Quiet Mode« zuverlässig die **lästigen Pop-Ups** der Benutzerkontensteuerung.



Das **neue Startmenü** unterscheidet sich deutlich vom alten. Per Mausklick stellen Sie wieder die Windows-2000-Optik her.



Nvidia taktet die GeForce 8800 GTS 512 etwas schneller und nennt sie GeForce 9800 GTX. Wir testen zwei Modelle der neuen alten Grafikkarte.

# GeForce 9800 GTX

Das Wichtigste zuerst: Wer bereits eine GeForce 8800 GTX sein Eigen nennt, braucht keine **9800 GTX**. Nvidias neueste Ein-Chip-Grafikkarte der 300-Euro-Klasse liefert zwar ordentlich Leistung, steckt aber preislich in der Zwischmühle: Die bis zu 100 Euro günstigere GeForce 8800

GTS 512 rechnet kaum langsamer, und die 8800 GTX ist immer noch erhältlich, praktisch gleich schnell und kostet nur 240 Euro. AMDs für 300 Euro ziemlich attraktive Radeon HD 3870 X2 wiederum leistet in vielen Spielen deutlich mehr als die **9800 GTX**, sofern der jeweilige Titel den zweiten

Grafikchip effektiv nutzt. Interessant ist die **9800** dennoch: Über-takter können eine Menge Spaß mit der potenten Platine haben.

## Taktreserven

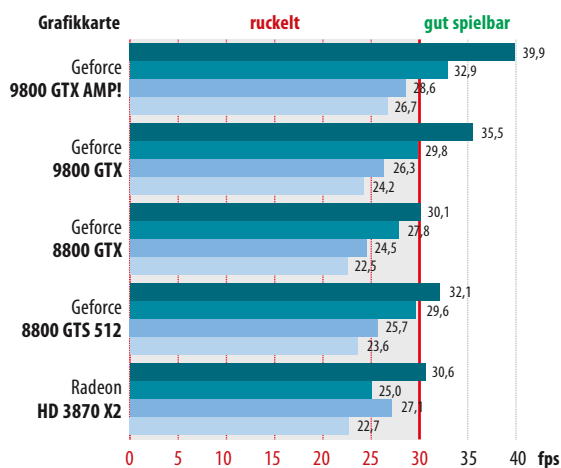
Mehr als eineinhalb Jahre brauchte Nvidia, um der beeindruckenden GeForce 8800 GTX

die **9800 GTX** folgen zu lassen. Deren Chip hält jedoch nicht ein, was der Name verspricht: Hinter der vermeintlich neunten GeForce-Generation verbirgt sich lediglich eine GeForce 8800 GTS 512 mit höheren Taktfrequenzen. Deren G92-Grafikprozessor läuft auf der **GTX** mit 675 statt 650

### Crysis DirectX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

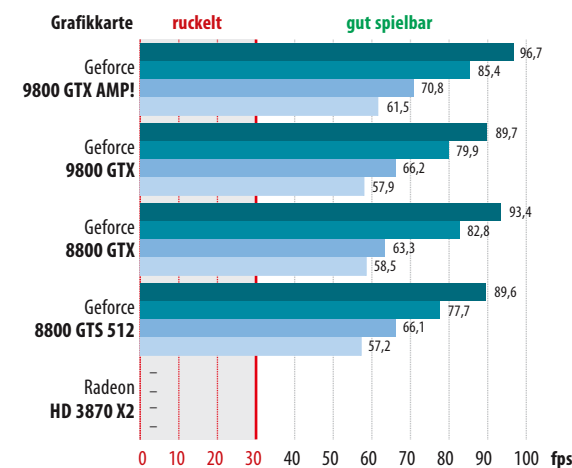
1680x1050 1680x1050 4xAA / 8xAF 1920x1200 1920x1200 4xAA / 8xAF



### Unreal Tournament 3

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

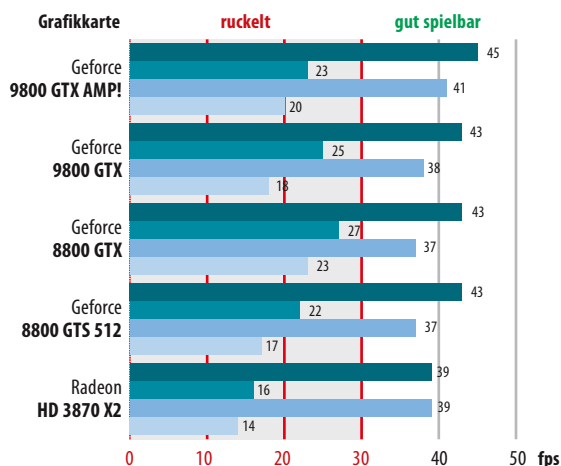
1680x1050 4xAA / 8xAF 1680x1050 8xAA / 16xAF 1920x1200 4xAA / 8xAF 1920x1200 8xAA / 16xAF



### World in Conflict DirectX 10

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

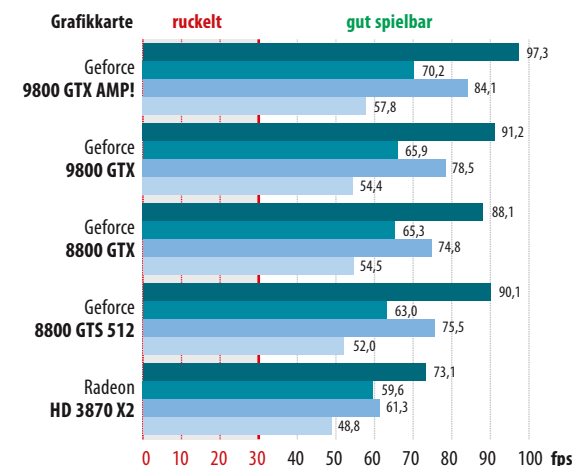
1680x1050 1680x1050 4xAA / 8xAF 1920x1200 1920x1200 4xAA / 16xAF



### Call of Duty 4

Durchschnittliche Bilder pro Sekunde:

1680x1050 4xAA / 8xAF 1680x1050 8xAA / 16xAF 1920x1200 4xAA / 8xAF 1920x1200 8xAA / 16xAF





MHz nur unwesentlich schneller, die Shader-Einheiten hat Nvidia von 1.350 auf 1.625 MHz stärker beschleunigt. Übertakter angepasst: Offenbar hat der G92-Chip auf der **9800 GTX** große Reserven. Zotac zum Beispiel treibt seine **AMP!**-Edition auf sehr schnelle 750 MHz Chip- und 1.890 MHz Shader-Takt.

Der 512 MByte große DDR3-Videosppeicher taktet mit 2.200 statt 1.800 MHz (Zotac **Geforce 9800 GTX AMP!**: 2.300 MHz DDR). Im Vergleich zur Geforce 8800 GTX mit G80-Chip ist die Speicheranbindung lediglich 256 statt 384 Bit breit, was trotz der höheren Taktraten zu einer geringeren Speicherbandbreite führt (70,4 GByte/s gegen 86,4 GByte/s). Da erst extreme Auflösungen ab 1920x1200 mit feinen Kantenglättungsmodi (über vierfach) viel Bandbreite verlangen, rechnet die 8800 GTX hier potenziell schneller als die neue **9800 GTX**. Dabei verbrät das alte Modell jedoch viel mehr Energie.

Abseits der leicht gesteigerten Taktfrequenzen setzt sich die Geforce 9800 GTX durch die Unterstützung von 3SLI und Hybrid-SLI von der Geforce 8800 GTX 512 ab. Eine Hauptplatine mit Nforce-Chipsatz und drei PCI-Express-Steckplätzen vorausgesetzt, können Sie drei **9800 GTX** zusammen schließen, um der Grafikverarbeitung richtig Dampf zu machen. Für ein solches System empfiehlt Nvidia allerdings ein 1.000-Watt-Netzteil. Vierfaches SLI funktioniert weiter ausschließlich über zwei Geforce 9800 GTX. Die bekannten SLI- und Crossfire-Probleme mit mangelhafter Performance in diversen Spielen oder Mikrorucklern beheben weder Nvidias neuer Referenztreiber 174.74 noch AMDs aktuelle Radeon-Dateien Catalyst 8.3.

Hybrid-SLI erlaubt auf Nforce-7-Mainboards mit integrierter Grafik, die **Geforce 9800 GTX** un-

ter Windows vollständig abzuschalten. Einzig auf diese Weise käme die **Geforce 9800 GTX** auf eine zur Radeon-HD-3800-Serie vergleichbar geringe Stromaufnahme im 2D-Betrieb. Noch fehlt allerdings ein passender Treiber.

### Leistungsreserven

Für diesen Test haben wir besonders rechenintensive Benchmark-Einstellungen gewählt, um die in der Theorie knappen Leistungsunterschiede zwischen Geforce 9800 GTX, 8800 GTX und 8800 GTS 512 besser herauszuarbeiten. **Crysis** und **World in Conflict** messen wir deshalb durchgehend im DirectX-10-Modus. Bei den DirectX-9-Titeln **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** fordern wir die Platinen mit Qualitätseinstellungen mit bis zu achtfacher Kantenglättung und 16fachem anisotropen Texturfilter. Für niedrigere Auflösungen wie 1280x1024 rechnen alle Karten ohnehin schnell genug. Als CPU arbeitete im Testsystem ein Core 2 Quad QX6850 mit 3,0 GHz. Dazu kamen 2,0 GByte Arbeitsspeicher und das Foxconn-Mainboard **Mars** mit Intels P35-Chipsatz zum Einsatz.

Wie unsere Benchmarks zeigen, profitiert die **9800 GTX** in moderaten Grafikeinstellungen von ihren, im Vergleich zu 8800 GTX und 8800 GTS, höheren Taktraten. Allzu weit kann sich die

Platine aber in keinem Test von der älteren Konkurrenz aus gleichem Haus absetzen. Je höher Auflösung und Kantenglättung, desto mehr macht die 8800 GTX aus ihrer schnelleren Speicheranbindung. Nur das kräftig übertaktete Zotac-Modell übertrifft die alte GTX in jedem Durchlauf. Meist nur knapp, teils aber deutlich (zum Beispiel in **Crysis** in 1680x1050 mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter).

Obgleich wir die Radeon HD 3870 X2 nur zu Vergleichszwecken mit testen, enttäuscht uns die Karte auch dieses Mal. In modernen Spielen schafft sie es wegen des immer noch unausgereiften Treibers einfach nicht, aus ihren zwei Grafikchips den erwarteten Leistungsvorsprung zu entwickeln. Im Gegenteil: In keinem Test überholt sie Nvidias Ein-Chip-Platinen. Die Performance-Probleme in **Crysis** und **Call of Duty 4** bestehen weiter, in **UT 3** fällt die X2 durch, weil sie trotz der eigentlich dafür ausgelegten Catalyst-Version 8.3 partout keine Kanten glätten möchte.

### Geldreserven

Mit Standardtakt enttäuscht uns die **Geforce 9800 GTX**: zu gering der Leistungsvorsprung zur 8800 GTS, zu groß der Preisaufschlag von fast 100 Euro. Zotacs stark übertakte **AMP!**-Variante sprintet mit reichlich Takt im Rücken aber locker davon und knackt selbst in fordernden Einstellungen die nach wie vor starke 8800 GTX. Wer von einer deutlich langsameren Karte aufrüsten und bis zu 300 Euro investieren möchte, macht mit Zotacs Platine nichts falsch. Statt eine 9800 GTX mit Standardtakt zu kaufen, sollten Sie aber besser eine der letzten 8800 GTX abgreifen.

Der Lüfter hält die Temperatur im Zaum. In Spielen dreht er (anders als der 8800 GTX) aber teilweise in den hörbaren Bereich auf.



## Geforce 9800 GTX AMP!

Ca. Preis 290 Euro Hersteller Zotac

### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	G92	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	750/2.300 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	512 MB GDDR3	Steckplatz	PCIe 16x

### BEWERTUNG

Spielleistung	extrem schnell auch in 1920x1200 genug Leistung für 4xAA / 8xAF	37/40
Bildqualität	sehr gute Kantenglättung perfektes AF AA schlechter als Radeon	18/20
Technik	Dreifach-SLI relativ hoher Stromverbrauch kein DirectX 10.1	16/20
Kühlsystem	unter Windows leise in Spielen teilweise leicht hörbar 2 Slots	7/10
Ausstattung	512 MByte Adapter Tool-CD + HDCP + HDMI solide Vollversion Lost	7/10

**Fazit** Durch starke Übertaktung sehr schnelle Geforce 9800 GTX. Wer eine neue Ein-Chip-Grafikkarte bis 300 Euro kaufen will, kann bei Zotacs AMP! bedenkenlos zuschlagen.

PREIS/LEISTUNG Gut

85

## EN9800GTX

Ca. Preis 290 Euro Hersteller Asus

### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	G92	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	675/2.200 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	512 MB GDDR3	Steckplatz	PCIe 16x

### BEWERTUNG

Spielleistung	extrem schnell bis 1920x1200 genug Leistung für 4xAA / 8xAF	36/40
Bildqualität	sehr gute Kantenglättung perfektes AF AA schlechter als Radeon	18/20
Technik	Dreifach-SLI relativ hoher Stromverbrauch kein DirectX 10.1	16/20
Kühlsystem	unter Windows leise in Spielen teilweise leicht hörbar 2 Slots	7/10
Ausstattung	512 MByte Adapter Tool-CD + HDCP kein HDMI-Adapter	5/10

**Fazit** Zum gleichen Preis wie die Zotac-Karte läuft das Asus-Pendant nur mit Standardtakt und dementsprechend langsamer. Für den aktuellen Preis etwas zu teuer.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

82

### Von wegen High-End

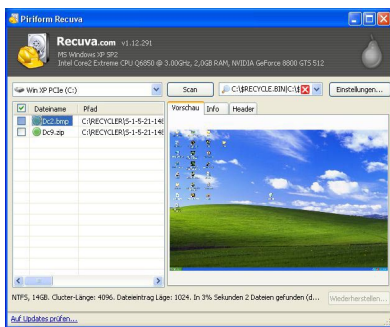
**Daniel Visarius:** Abgesehen von der unangemessenen Namensgebung, die in keinem Verhältnis zum mickrigen Leistungsgewinn gegenüber der 8800 GTX steht, finde ich die 9800 GTX für das Gebotene einfach zu teuer. Wenn die Taktfrequenzen von Zotacs AMP!-Version Standard wären, sähe das anders aus. Unter diesen Umständen müssen Interessierte künftig noch stärker auf das Kleingedruckte achten, in diesem Fall auf die Taktfrequenzen der einzelnen Herstellerkarten.



daniel@gamestar.de



## Tool des Monats Recuva



Ob Hausarbeit oder Screenshot-Sammlung, was aus Versehen im Papierkorb landet und dann daraus gelöscht wird, verschwindet scheinbar für immer im Daten-Nirvana – tatsächlich werden die Dateien vom Betriebssystem aber nur zum Überschreiben freigegeben. Das kleine Tool **Recuva** macht sich dies zu Nutze, um versehentlich gelöschte Daten wiederherzustellen. Nach der Installation des knapp 750 KByte kleinen Tools empfängt Sie eine übersichtliche Oberfläche mit wenigen, aber sinnvollen Einstellungsmöglichkeiten. Im rechten oberen Klappmenü wählen Sie die Partition aus, deren Daten Sie wiederherstellen möchten und klicken auf »Scan«. Je nachdem wie viele Daten gelöscht wurden, dauert die Suche unterschiedlich lange. Bei unserem Testsystem suchte **Recuva** etwa 35 Sekunden, um fast 83.000 bereits gelöschte Daten zu finden. Nach der Suche teilt das Tool die Ergebnisse in drei Kategorien ein. Mit einem grünen Punkt markierte Dateien lassen sich ohne Probleme wiederherstellen. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen »Markierung wiederherstellen«. Umso mehr Zeit zwischen dem Löschen und Wiederherstellungspunkt verstreicht, desto höher ist aber das Risiko, dass die Datei bereits von anderen Daten überschrieben wurde – damit sinkt die Chance, eine Datei zu retten. Gelb markierte Daten wurden bereits überschrieben, **Recuva** schafft es aber dennoch in einigen Fällen, bereits verloren Geklautes zu bergen. Bei Daten mit roter Markierung sind alle Hoffnungen verloren – da helfen nur noch Datenrettungsprofis, deren Einsatz oft mehrere hundert Euro kostet. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5088

### Recuva

Ca. Preis kostenlos Entwickler Piriform

#### TECHNISCHE ANGABEN

Version 1.12.291 Größe 750 KByte  
Lizenz Freeware Sprache Deutsch

#### PRO & CONTRA

+ stellt (auch aus dem Papierkorb) gelöschte Dateien wieder her  
+ einfach zu bedienen  
+ auf deutsch  
+ zuverlässig

**Fazit** Mächtiges und zugleich sehr einfach zu bedienendes Programm, das viele bereits gelöschte Daten per Mausklick wiederherstellt – ein Muss für jeden PC.

**EINSCHÄTZUNG** Sehr gut

## Kabelmaus Raptor-Gaming



Mit der 100 Euro teuren Laser-Maus **M3 Platinum** richtet sich Raptor-Gaming an Profispieler mit hohen Ansprüchen. Das Gewicht der Maus passen Sie mit 21 Metallzylindern auf Gramm genau an, dabei beeinflussen Sie sogar, ob der Schwerpunkt der Maus eher vorne oder hinten liegt. Alle fünf Tasten sprechen präzise an und lassen sich mit Makros belegen. Kleine Schwachpunkte: Das Mousrad klickt sehr sensibel und die Treiberkonfiguration ist umständlich. Die Auflösung erhöhen Sie in kleinen Schritten von 400 bis 3.200 dpi, wobei die höchste Stufe extrem sensibel und kaum kontrollierbar reagiert. Die optimale Präzision erreicht die **M3 Platinum** nur auf einer geeigneten Unterlage, auf Glaspads ruckelt der Mauszeiger, auf Stoffpads schabt die Maus deutlich hörbar über die Oberfläche und lässt sich nur mit Nachdruck bewegen. Am meisten Spaß macht die Maus auf Kunststoffunterlagen, wo sie mit geringem Widerstand kaum hörbar gleitet.

Wer sein Handgelenk schonen will, klemmt unter die **M3 Platinum** die mitgelieferte Plastikverlängerung, sodass dann die komplette (rechte) Hand inklusive Handgelenk aufliegt. Neben diesem Schoner finden Sie auswechselbare Mausfüße, je eine Tasche für die Gewichte und die Maus selbst im Karton. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 3137

### M3 Platinum

Ca. Preis 100 Euro Hersteller Raptor-Gaming

#### TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung Kabel Tasten 5  
Abtastung Laser (3.200 dpi) Mousrad 2-Wege  
Anschluss USB Extras dpi-Wahl, Gewichte

#### BEWERTUNG

**Präzision** + hohe Präzision  
+ auch bei schnellen Manövern **38/40**  
**Technik** + dpi-Wahl + Tasten programmierbar  
+ Aussetzer auf Glas-Pads **17/20**  
**Ausstattung** + Gewichte + Makros + zwei Taschen  
+ Handgelenksschoner + 5 Tasten **19/20**  
**Ergonomie** + angenehme Form für große Hände  
+ nicht für Linkshänder **7/10**  
**Verarbeitung** + sehr gut verarbeitet  
+ Radtaste schlechter Druckpunkt **8/10**

**Fazit** Die M3 Platinum arbeitet hoch präzise – ein geeignetes Mauspad vorausgesetzt. Für 25 Euro weniger gibt es aber deutlich bessere Alternativen wie etwa Logitechs G9.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

89

## 22-Zoll-Monitor Zalman



Wenn Sie Windows Vista, eine Geforce-Grafikkarte und einen robusten Magen Ihr Eigen nennen, bietet Ihnen der Zalman-Monitor **ZM-M220W** Einzigartiges: dreidimensionale Bilder. Ähnlich wie in einem IMAX-Kino stellt der 600 Euro teure 22-Zöller das Gezeigte zeilenverschoben dar, das heißt Sie sehen doppelt. Erst wenn Sie die beigelegte Brille aufsetzen, stellt sich der gewünschte Effekt ein – Spiele wirken deutlich plastischer. In unseren Tests mit **Call of Duty 4**, **Crysis** und **World of Warcraft** funktionierte die 3D-Ansicht problemlos, lediglich der speziell angepasste Treiber verursacht des öfteren Grafikfehler. Wirkliche Freude kam bei unseren Testern dennoch nicht auf. Zum einen wirken beispielsweise in **World of Warcraft** nur die Bedienelemente räumlich, sie scheinen wirklich im Raum zu schweben. Viel schlimmer wiegt aber, dass das Bild deutlich an Brillanz verliert, vermatscht und verpixelt. Die meisten Redakteure klagten nach kurzer Zeit über Kopfschmerzen oder Übelkeit – Zalman selbst empfiehlt jede Stunde eine zehnmünütige Pause.

Ohne Vista, Geforce und einen Stahl-Magen bleibt der **ZM-M220W** ein guter Monitor mit sehr hohem Kontrast, schlierenfreier Darstellung, guter Bildschärfe, aber auch einer extrem stark spiegelnden Oberfläche. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5051

### ZM-M220W

Ca. Preis 600 Euro Hersteller Zalman

#### TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 22 Zoll Helligkeit 300 cd/m²  
An. Reaktionszeit 5 ms Kontrast 1.000:1  
Native Auflösung 1680x1050 Max. Blickwinkel 160/160°

#### BEWERTUNG

**Spielleistung** + voll spieletauglich  
+ schlechte Interpolation **32/40**  
**Bildqualität** + gute Helligkeitsverteilung + knackige Farben  
+ mau im 3D-Betrieb **15/20**  
**Technik** + gute Verarbeitung + 3D-Modus ...  
+ ... unausgereift + spiegelt stark **16/20**  
**Ausstattung** + DVI + DVI-Kabel + Boxen  
+ ... klingen schlecht + kein HDMI **6/10**  
**Bedienung** + deutsches Menü  
+ fummelige Bedienung **7/10**

**Fazit** 3D schön und gut. In der Praxis scheitert der ansonsten gute Zalman-Monitor aber an der im 3D-Betrieb miesen Bildqualität und der eingeschränkten Kompatibilität.

**PREIS/LEISTUNG** Ungenügend

76



## Soundkarte Auzentech



Die **X-Fi Prelude 7.1** von Auzentech nutzt Creatives CA20K-Soundchip, der bisher den Soundblaster-X-Fi-Platinen vorbehalten war. Damit beherrscht die **X-Fi Prelude 7.1** als einzige Soundkarte, die nicht von Creative stammt, EAX 5.0 sowie alle weiteren X-Fi-Funktionen. Anders als Creatives Modelle kann die Auzentech-Karte aber alle Signale in Dolby Digital Live enkodieren und den 5.1-Spieleklänge digital an Ihren Surround-Verstärker übertragen. Außerdem soll später das mit Dolby Digital Live konkurrierende Format DTS Interactive per Treiber-Update hinzukommen.

Auch bei der Hardware der **X-Fi Prelude 7.1** geht Auzentech eigene Wege: Besonders hochwertige Wandler heben die Signalqualität auf das Niveau von Creatives Topmodell **X-Fi Elite Pro**. Im Spieletest liefert die **X-Fi Prelude 7.1** absoluten Topklang inklusive aller EAX-5.0-Effekte. Wie bei Creatives X-Fi-Varianten überzeugt besonders die sehr realistische Raumklangsimulation auf gängigen Stereo-Headsets. Fazit: Wer X-Fi-Klang mit Dolby Digital Live will, darf für saftige 180 Euro bei der Auzentech-Platine zugreifen. Wem die Option egal ist, bekommt alle wichtigen Spieler-Features um zwei Drittel günstiger – bei Creatives **X-Fi Extreme Music** für 60 Euro. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 5095

## Prozessor Intel

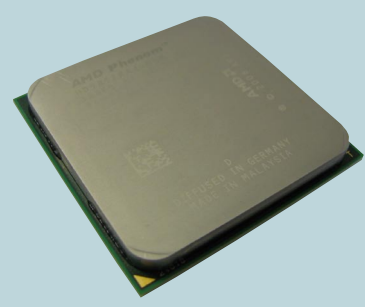


Einkernprozessoren haben ausgedient, technisch anspruchsvolle Spiele brauchen mittlerweile mindestens zwei Kerne. Mit dem **Core 2 Duo E8500** verkauft Intel einen 3,16 GHz schnellen Zweikern für happige 270 Euro. Der basiert auf dem Penryn-Design, unterstützt FSB1333 und hat einen insgesamt 6 MByte großen L2-Cache (je Kern 3 MByte). Der Prozessor braucht unter Last rund 65 Watt, unter Windows drücken effiziente Stromsparmechanismen den Energiebedarf deutlich.

Mangels starker Dual-Core-Konkurrenz stellen wir den **Core 2 Duo E8500** den Vierkernprozessoren Phenom X4/9850 Black Edition (200 Euro) und Core 2 Quad Q9450 (310 Euro) gegenüber. Im Test mit 2,0 GByte DDR2-800-Arbeitsspeicher und einer Geforce 9800 GTX schlägt er den um fast 700 MHz langsameren Phenom X4/9850 Black Edition ohne Mühe: **Call of Duty 4** (1024x768) geht mit 124,4 zu 103,6 fps klar an den Core 2, in **Unreal Tournament 3** (1024x768) fällt das Ergebnis mit 133,4 zu 126,5 fps knapper aus. In beiden Fällen siegt die höhere Taktfrequenz über zwei zusätzliche Rechenwerke. Im firmeninternen Duell kehrt sich dieses Bild um: Trotz 500 MHz weniger gewinnt der Core 2 Quad Q9450 jeden Vergleich souverän. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 3797

## Prozessor AMD



Die erste Generation von AMDs Quad-Core-Phenoms litt noch unter dem sogenannten TLB-Bug, der in sehr seltenen Fällen zum Einfrieren des Systems führen konnte. Mit der neuen B3-Revision des Phenoms, zu erkennen an der »50« am Ende der CPU-Bezeichnung, hat AMD das Problem beseitigt. So auch beim getesteten **Phenom X4/9850 Black Edition** für 200 Euro, der mit 2,5 GHz Takt momentan der schnellste erhältliche Phenom ist. Über-taktungsversuche erleichtert der frei wählbare Multiplikator, der Stromverbrauch ist mit maximal 125 Watt aber sehr hoch. Achtung: Obwohl viele Mainboards laut den Herstellern alle AM2+-CPUs unterstützen, versagt bei einigen Platinen die Stromversorgung. Sollten Sie also den Kauf des **Phenom X4/9850** in Betracht ziehen, sollten Sie prüfen, ob Ihre Platine auch mit 125-Watt-CPUs umgehen kann.

Im Test mit einer Geforce 9800 GTX sowie 2,0 GByte DDR2-800-RAM erreicht der **X4/9850** hohe Spieleleistung: 123,6 fps in **Unreal Tournament 3** sowie 96,2 fps in **Call of Duty 4** (beide in 1280x1024 und hohen Details). Konkurrenzvergleich: Ein ähnlich getakteter Core 2 Quad Q9450 (2,66 GHz, 310 Euro) erreicht bis zu einem Drittel mehr Leistung, kostet aber auch entsprechend Aufpreis. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 5098

### X-Fi Prelude 7.1

Ca. Preis 180 Euro Hersteller Auzentech

#### TECHNISCHE ANGABEN

Chip	X-Fi	Rauschabstand	120 dB
Sampling	96 / 192 kHz	Aufnahmespuren	8
A/D-Wandler	24 Bit	Fernbedienung	-

#### BEWERTUNG

Klang	tolle Klangqualität + beste Surround-Simulation + klare Auflösung	39/40
Spieleleistung	geringe CPU-Belastung + auch mit EAX 5.0 und 128 Stimmen	18/20
Technik	EAX 5.0 + Dolby Digital Live + toller Rauschabstand	18/20
Ausstattung	64 MB RAM + optisches Kabel + keine Software + keine Fernbed.	6/10
Treiber	übersichtlich + viele Funktionen + ALchemy für Spiele unter Vista	9/10

**Fazit** Soundkarte mit tollem (Spiele-)Klang, auch digital per Dolby Digital Live. Wer das nicht braucht, hört mit einer Creative X-Fi Xtreme Music aber wesentlich günstiger.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

90

### Core 2 Duo E8500

Ca. Preis 270 Euro Hersteller Intel

#### TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Wolfdale	Caches (L1/L2/L3)	64 KB / 6 MB / -
Fertigung	45 nm	FSB	FSB1333
Taktfrequenz	3,16 GHz	Steckplatz	Sockel 775

#### BEWERTUNG

Spieleleistung	sehr gute Spieleleistung	38/40
Arbeitsleistung	hohe Arbeitsleistung + schnell bei parallelen Anwendungen	17/20
Multimedialeistung	gute Multimedia-Leistung + komprimiert flott	17/20
Technik	64 Bit + großer Cache + kein übergreifender Cache + zwei Kerne	8/10
Energieeffizienz	relativ geringer Stromverbrauch + spart viel Strom in Ruhezustand	9/10

**Fazit** Sehr schneller, aber teurer Zweikernprozessor. Langfristig werden Vierkerner in Spielen besser dastehen – eine CPU wird meist für zwei Jahre angeschafft.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

89

### Phenom X4/9850 BE

Ca. Preis 200 Euro Hersteller AMD

#### TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Agona	Caches (L1/L2/L3)	512 KB / 2 MB / 2 MB
Fertigung	65 nm	FSB	Hypertrans. 3.0
Taktfrequenz	2,5 GHz	Steckplatz	Sockel AM2(+)

#### BEWERTUNG

Spieleleistung	gute Spieleleistung + vier Rechenkerne	33/40
Arbeitsleistung	gute Arbeitsleistung + schnell bei parallelen Anwendungen	16/20
Multimedialeistung	gute Multimedia-Leistung + komprimiert flott	17/20
Technik	vier Rechenkerne + 64 Bit + gemeinsamer L3-Cache	9/10
Energieeffizienz	spart Strom in Ruhezustand + hoher Stromverbrauch unter Last	6/10

**Fazit** Schnelle und günstige Vierkern-CPU mit moderner Technik. Leistungsmäßig unterliegt sie aber der Intel-Konkurrenz, zudem ist der Stromverbrauch unter Last hoch.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

81



# TECHtelmechtel

Call of Duty 4 / Crysis-Vollbild / Aufrüsten / Rechner piept / Spiele-Explorer

**DVD**  
- Nvidia Geforce-Referenztreiber  
- ATI Radeon-Referenztreiber  
- Microsoft DirectX 9.0c

**gamestar.de**  
- Fachbegriffe einfach erklärt  
► Quicklink: L8



Call of Duty 4 speichert alle **freigeschalteten** Extras auf dem Rechner des Spielers.

## Call of Duty 4: Profil sichern

❖ Ich spiele sowohl auf meinem Desktop-PC als auch auf meinem Laptop Call of Duty 4. Kann ich mein Profil auf beiden Rechnern nutzen, ohne dass meine Erfolge verloren gehen? *Stefan Meck*

❖ Call of Duty 4 speichert alle Erfolge lokal auf Ihrem Rechner. Wenn Sie Ihr Profil auf einen anderen PC übertragen wollen, müssen Sie den Ordner »players« kopieren – Sie finden diesen im Installationsverzeichnis. Nun fügen Sie den kopierten Ordner in das Spielverzeichnis des zweiten PCs ein und schon können Sie auch dort auf Ihre gesammelten Erfolge zurückgreifen. Achtung: Halten Sie den Ordner »players« auf beiden Systemen stets aktuell, ansonsten können Erfolge verloren gehen. Daher sollten Sie Ihr Profil zusätzlich an einem sicheren Ort speichern, beispielsweise in den »Eigenen Dateien«.

## Crysis startet nicht im Vollbild

❖ Nach der Installation des aktuellen Patch 1.2 startet Crysis immer im Fenster-Modus. Wie kann ich das verhindern? *Markus Dessen*

❖ Viele Leser haben dieses Problem. Crytek ist über diesen Bug informiert und will ihn in einer späteren Version beheben. Bis dahin

helfen nur kleine Tricks weiter. Um immer im Vollbild-Modus zu spielen, müssen Sie im Spiel unter »Optionen/Systemeinstellungen/Grafik« den Haken bei »Vollbild« setzen. Sollte das Spiel dennoch nur im Fenster laufen, drücken Sie nach Spielstart die Tasten **[Alt] + [F]** gleichzeitig. Mit dieser Tastenkombination erzwingen Sie den Vollbild-Modus.

## Spiele-Explorer von Vista

❖ Windows Vista listet im Spiele-Explorer nicht alle installierten Titel auf. Wie kann ich manuell Spiele hinzufügen? *Volker Chirter*

❖ Öffnen Sie den Spiele-Explorer und ziehen Sie mit der rechten Maustaste die Start-Datei des gewünschten Spiels in den Ordner. Das funktioniert nicht nur mit ausführbaren Dateien, auch speziell

angepasste Verknüpfungen können Sie so in den Spiele-Explorer kopieren. Zudem können Sie bei jedem Spiel die Startoptionen des Spiels beeinflussen. Wollen Sie zum Beispiel Crysis immer unter DirectX 9 spielen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Spiel-Icon, wählen »Anpassen« und verschieben die DirectX-9-Option über den Button »Nach oben« an die Spitze. Wenn Sie nun den Dschungel-Shooter aus dem Spiele-Explorer starten, nutzt das Spiel stets DirectX 9.

## Vom Pentium zum Core 2 Duo aufrüsten

❖ Mein alter Rechner hat ausgedient, ich brauche einen neuen Prozessor und damit auch ein neues Mainboard. Muss ich nach dem Wechsel auch mein Betriebssystem neu installieren? *Michael Derenk*

Meist empfehlen wir eine Neuinstallation, da sich oft nicht nur der Prozessortyp, sondern auch die Anzahl der Rechenkerne und der Chipsatz ändern. Steigen Sie beispielsweise von einem Intel-Chipsatz auf ein Pendant von Nvidia um, ist eine Neuinstallation Pflicht. Einfacher wird es hingegen, wenn Sie bei Intel bleiben. So klappt der Wechsel von einem Intel 865 auf den moderneren P965 meist problemlos und Windows läuft einfach weiter. In jedem Fall sollten Sie aber sämtliche Treiber aktualisieren.

## Rechner piepst nur

❖ Ich habe meinem Celeron D 346 mit dem P35-DS3-Mainboard von Gigabyte einen neuen Untersatz verschafft. Bei jedem Start piepst er aber nur dreimal kurz und nach einer kleinen Pause dann dauerhaft. Woran liegt das? *Jürgen Fröhlich*

❖ Laut der Webseite von Gigabyte unterstützt das Mainboard Ihren Prozessor nicht ► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 4718. Die Hoffnung, dass in zukünftigen Bios-Versionen auch Ihre CPU unterstützt wird, zerstreute Gigabyte auf unsere Nachfrage hin: »Derzeit arbeiten wir nicht an diesem Problem«, so PR-Managerin Kristina Mainzer. Ihnen hilft da nur ein neuer Core 2 Duo oder ein Umtausch des Mainboards, beispielsweise in ein GA-945PL-S3P desselben Herstellers. In dieses Mainboard passen auch aktuelle Core-2-Duo-Prozessoren, sodass Sie in Zukunft einfach aufrüsten können. Sie finden die Systemplatte auf der Seite des Herstellers unter ► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 4719. **HW**



Das Mainboard P35-DS3 von Gigabyte funktioniert nicht mit alten Celeron-CPU's.



Mit einem kleinen Kniff listet der Spiele-Explorer auch ihm unbekannte Spiele auf.

## 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](mailto:brieft@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.



# Einkaufsführer

## 06/2008

**Premiere im Einkaufsführer:**  
Zum ersten Mal werfen wir  
ein Produkt aus unserer  
Top-Liste. Aufgrund stark  
schwankender Display-Quali-  
täten können wir den 22-Zoll-  
Monitor 226BW von Sam-  
sung nicht mehr uneinge-  
schränkt empfehlen.

**gamestar.de**  
- Im Shop: Aktueller  
Preisvergleich  
mit über 100.000  
Produkten!  
► Quicklink: L52

**gamestar.de**  
- Direkter Zugriff  
auf alle aktuellen  
Hardware-Tests!  
► Quicklink: S102



### Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfalls-  
datum. 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 Prozes-  
sor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten,  
Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

## Die besten Selbstbau-Spielerechner



### 500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	<b>NEU</b>
Athlon 64 X2/5.600+ _____	110 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert _____	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>NEU</b>
Asus M3A78-EH _____	70 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Corsair DDR2-800 2,0 GByte Kit _____	45 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Point of View GF 9600 GT / 512 MB _____	140 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard _____	0 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate 7200.10 250 GByte SATA _____	45 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Sony AD7200A/S _____	35 €
<b>Gehäuse</b>	
Sharkoon Revenge Eco. inkl. 430 Watt _____	65 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>510 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b> <b>UPDATE</b> _____	+20 €
Sparkle Geforce 8800 GT / 512 MB _____	160 €
<b>Bessere Soundkarte</b> <b>UPDATE</b> _____	+85 €
Creative X-Fi Extreme Gamer _____	85 €

**Fazit** Flotter DirectX-10-PC mit ausge-  
reiften Komponenten und schneller  
Grafikkarte. Dank etablierter Standards  
auch zukünftig leicht aufzurüsten.

**Preis/Leistung** **Sehr gut**



### 1.000-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	<b>NEU</b>
Core 2 Quad Q9300 Boxed _____	280 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert _____	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Foxconn P35AX-S _____	70 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit _____	90 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>NEU</b>
MSI NX8800 GTS OC / 512 MB _____	230 €
<b>Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Creative X-Fi Extreme Gamer _____	85 €
<b>Festplatte</b>	
Western Digital Caviar SE16 500 GByte _____	90 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B _____	50 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt _____	100 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>995 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b> <b>UPDATE</b> _____	-70 €
Sparkle Geforce 8800 GT / 512 MB _____	160 €
<b>Günstigere Festplatte</b> _____	-45 €
Seagate 7200.10 250 GByte SATA _____	45 €

**Fazit** Sehr schneller Spielerechner  
mit unschlagbarem Preis-Leistungs-  
Verhältnis dank Core 2 Quad Q9300 und  
Geforce 8800 GTS 512 MB (DirectX 10).

**Preis/Leistung** **Sehr gut**



### 1.500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	<b>UPDATE</b>
Core 2 Quad Q9300 _____	280 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Zalman CNPS 9700 LED _____	50 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
MSI P35 Neo2-FIR _____	90 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit _____	90 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>NEU</b>
XFX GF9800GX2 XXX / 2x 512 MB _____	500 €
<b>Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Creative X-Fi Extreme Gamer _____	85 €
<b>Festplatte</b>	
2x Western Digital SE16 500 GB _____	180 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B _____	50 €
<b>Gehäuse</b>	
Lian Li PC7B Plus II inkl. Corsair 550VX _____	155 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.480 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b> <b>NEU</b> _____	-270 €
MSI NX8800 GTS OC / 512 MB _____	230 €
<b>Günstigeres RAM</b> _____	-45 €
Corsair DDR2-800 2,0 GByte Kit _____	45 €

**Fazit** Extrem schneller DirectX-10-PC  
mit umfangreicher, zukunftssicherer  
Ausstattung und pfeilschneller Grafik-  
karte für optimale Spieleleistung.

**Preis/Leistung** **Sehr gut**

### Grafikkarten

#### PCIe BIS 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Sparkle PX88GT512D3** **UPDATE**  
► 83 ► 160 € ► 04/08 ► -  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10 / Geforce 8800 GT / 512 MB
- 2 Zotac Geforce 9600 GT Amp!** **PREISTIPP**  
► 81 ► 140 € ► 04/08 ► -  
schnell, leise, übertaktet, DirectX 10 / Geforce 9600 GT / 512 MByte
- 3 Point of View GF 9600 GT** **UPDATE**  
► 80 ► 140 € ► 04/08 ► -  
kaum langsamer als 9600GT Amp!, leise, DX 10 / GF 9600 GT / 512 MB
- 4 HIS Rad. HD 3850 IceQ3 TurboX** **UPDATE**  
► 80 ► 140 € ► 03/08 ► -  
schnell, leise, übertaktet, DX 10.1 / Radeon HD 3850 / 512 MByte
- 5 MSI RX3850 OC Edition** **UPDATE**  
► 79 ► 120 € ► 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** **UPDATE**  
► 88 ► 370 € ► 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 ► 230 € ► 02/08 ► (01805) 251 521  
sehr schnell, leise, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 512 MByte
- 3 Asus Geforce 8800 GT 1024 MB** **UPDATE**  
► 86 ► 230 € ► 04/08 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, leise, gute Ausstattung, DX 10 / Geforce 8800 GT / 1,0 GB
- 4 Gigabyte NX88T512H-B** **PREISTIPP**  
► 85 ► 200 € ► 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 ► 400 € ► 09/07 ► (01805) 251 521  
extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 Ultra / 768 MByte
- 2 EVGA 8800 Ultra Superclocked**  
► 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 Aquatank**  
► 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 ► 70 € ► 01/08 ► (01805) 727 744 73  
schnell und sehr leise / Radeon HD 2600 XT / 256 MByte
- 2 Geforce Radeon X1950 XT** **UPDATE**  
► 62 ► 150 € ► 05/07 ► -  
schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB
- 3 Gainward Bliss 7800GS+ 512MB**  
► 62 ► 220 € ► 01/07 ► (089) 898 990  
sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MByte
- 4 Geforce 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**  
 ► 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** **UPDATE**  
 ► 86 ► 220 € ► 08/06 ► (01805) 121 213  
 voll spielefähig, kräftige Farben

**5 Viewsonic VG730M**  
 ► 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 ► 180 € ► 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 ► 210 € ► 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 ► 450 € ► 10/07 ► (089) 996 990  
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, sehr scharf, brillante Farben / 20 Zoll

**2 HP W2207H** **UPDATE**  
 ► 89 ► 270 € ► 03/08 ► —  
 voll spielefähig, tolle Farben, sehr scharf, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

**3 Samsung 225BW** **UPDATE**  
 ► 85 ► 260 € ► 02/07 ► (01805) 121 213  
 voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll

**4 Acer X222W** **PREISTIPP**  
 ► 83 ► 220 € ► 09/07 ► (0800) 244 49 99  
 voll spielefähig, brillante Farben, spiegelt, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

**5 Viewsonic VX2240W** **NEU**  
 ► 83 ► 250 € ► 12/07 ► (02154) 918 80  
 voll spielefähig, spiegelt nicht, 16:10-Breitbild / 22 Zoll

## TFTs &gt; 22 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Eizo HD2441W** **UPDATE**  
 ► 91 ► 1.250 € ► 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 ► 590 € ► 09/07 ► (02154) 918 80  
 spielefähig, viele Schnittstellen, 16:10-Breitbild, Full HD / 24 Zoll

**5 Dell Ultrasharp 3007WFP**  
 ► 84 ► 1.300 € ► 05/06 ► (0800) 686 33 55  
 spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP, tolle Farben / 30 Zoll

## Mainboards

SOCKET 775  
BIS 100 €  
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI P35 Neo2-FIR** **UPDATE**  
 ► 91 ► 90 € ► 03/08 ► (01805) 251 512  
 Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

**2 Gigabyte EP35-DS3** **PREISTIPP**  
 ► 88 ► 80 € ► 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**  
 ► 83 ► 80 € ► 03/08 ► (040) 471 103 691  
 nur zwei RAM-Slots / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

**5 Abit IP35** **UPDATE**  
 ► 83 ► 90 € ► 03/08 ► (0031) 773 204 428  
 nur DDR2-800 / kein Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35

SOCKET 775  
AB 100 €  
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus P5W DH Deluxe** **UPDATE**  
 ► 91 ► 140 € ► 09/06 ► (02102) 959 90  
 lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X

**2 EVGA nForce 680i SLI A1** **UPDATE**  
 ► 90 ► 180 € ► 06/07 ► (089) 189 049 11  
 Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / nForce 680i

**3 MSI P35 Platinum**  
 ► 89 ► 130 € ► 08/07 ► (01805) 251 512  
 Crossfire / Penryn-fähig

**4 Asus Commando** **PREISTIPP**  
 ► 88 ► 120 € ► 06/07 ► (02102) 959 90  
 Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Intel P965s

**5 MSI P6N SLI Premium** **UPDATE**  
 ► 84 ► 120 € ► 06/07 ► (01805) 251 512  
 sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / nForce 650i SLI

SOCKET AM  
PHENOM / ATHLON 64 /  
64 X2 / 64 FX / SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless**  
 ► 90 ► 130 € ► 09/06 ► (02102) 959 90  
 sehr gut ausgestattet / unterstützt Phenom bis 9750 / nForce 590 SLI

**2 Gigabyte 790FX-DQ6** **UPDATE**  
 ► 90 ► 180 € ► 01/08 ► (01803) 428 468  
 sehr schnell, vier Grafikkarten-Slots / unterstützt alle Phenoms / 790FX

**3 Foxconn C51XEM2AA** **PREISTIPP**  
 ► 88 ► 80 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691  
 sehr schnell, Übertakter-Board / unterstützt kein Phenom / nForce 590 SLI

**4 MSI K9N SLI-2F**  
 ► 78 ► 70 € ► 09/06 ► (01805) 251 512  
 lautlos, umfangreiches BIOS / unterstützt kein Phenom / nForce 570 SLI

**5 Abit KN9 SLI** **UPDATE**  
 ► 78 ► 80 € ► 09/06 ► (0031) 773 204 428  
 lautlos, Übertakter-Board / unterstützt kein Phenom / nForce 570 SLI

SOCKET 939  
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX  
OPTERON 100

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI K8N Diamond Plus**  
 ► 85 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512  
 sehr schnell, Übertakter-Board / nForce 4 SLI

**2 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.** **UPDATE**  
 ► 81 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849  
 extrem schnell, Übertakter-Board / nForce 4 SLI

**3 Asus A8R32-MVP Deluxe** **UPDATE**  
 ► 79 ► 160 € ► 06/06 ► (02102) 959 90  
 sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200

**4 Asus A8N-SLI Premium** **PREISTIPP**  
 ► 78 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90  
 sehr schnell, lautlos / Nvidia nForce 4 SLI

**5 Asus A8N-SLI Deluxe**  
 ► 76 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90  
 extrem schnell, SLI / Nvidia nForce 4 SLI

## Sound

## SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Soundblaster X-Fi Elite Pro**  
 ► 91 ► 220 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00  
 perfekter EAX-Klang, dicke Ausstattung, aber teils Probleme unter Vista

**2 Auzentech X-Fi Prelude 7.1** **NEU**  
 ► 90 ► 180 € ► 06/08 ► (04392) 916 10  
 perfekter EAX-Klang, Dolby Digital Live, aber teils Probleme unter Vista

**3 Soundblaster X-Fi Xtreme Fatal1ty** **UPDATE**  
 ► 86 ► 100 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00  
 sehr guter Klang, satter Bass, teils Raumklang-Probleme unter Vista

**4 Soundblaster X-Fi Xtreme Music** **PREISTIPP**  
 ► 84 ► 60 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00  
 perfekter EAX-Klang, aber teils Raumklang-Probleme unter Vista

**5 Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer**  
 ► 83 ► 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**  
 ► 91 ► 170 € ► 02/07 ► (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

**5 Logitech G51** **PREISTIPP**  
 ► 77 ► 130 € ► 04/08 ► (069) 920 321 65  
 dick ausgestattet, guter Klang, auswechselbare Oberflächen

## 2.1-BOXEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Teufel Motiv 2** **UPDATE**  
 ► 95 ► 300 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00  
 bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, druckvoller Bass, Fernbedienung

**2 Teufel Concept C**  
 ► 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**  
 ► 88 ► 115 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96  
 druckvoller Bass, USB-Soundkarte, tolle Sprachqualität

**4 Sennheiser PC 160/161** **PREISTIPP**  
 ► 87 ► 70 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96  
 seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

**5 Razer Piranha** **UPDATE**  
 ► 82 ► 70 € ► 05/08 ► (01805) 125 133  
 druckvoller Klang, Fernbedienung, USB



## Eingabegeräte

## MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Razer Lachesis

► 96 ► 75 € ► 12/07 ► (01805) 125 133

optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

## 2 Logitech G9

UPDATE

► 94 ► 55 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65

extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für Rechtshänder

## 3 Logitech G5, zweite Edition

► 89 ► 55 € ► 05/08 ► (069) 920 321 65

extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

## 4 Raptor Gaming M3 Platinum

NEU

► 89 ► 100 € ► 06/08 ► -

hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher

## 5 Razer Copperhead

UPDATE

► 88 ► 60 € ► 02/07 ► (01805) 125 133

hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher



## TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G15, zweite Edition

► 80 ► 70 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65

präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

## 2 Logitech G11

PREISTIPP

► 78 ► 50 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65

präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display

## 3 Logitech DiNovo Edge

UPDATE

► 78 ► 160 € ► 06/07 ► (069) 920 321 65

edle Design-Tastatur mit praktischen Extras

## 4 Microsoft Reclusa

► 76 ► 50 € ► 08/07 ► (0800) 181 29 68

sehr guter Tastenanschlag, beleuchtet, wenige Extra-Tasten

## 5 Enermax Aurora

► 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

► 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

► 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

PREISTIPP

► 86 ► 20 € ► 06/06 ► (0821) 907 96 14

extrem präzise, sehr guter Halt, Kunststoff-Pad

## 2 Compad Speedpad

► 86 ► 20 € ► 02/03 ► (0761) 585 36 67

kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

## 3 Ratpadz Ratpad GS

► 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

► 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

► 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 Flugpaß, viele Knöpfe

## 4 Hama Outlandish

PREISTIPP

► 70 ► 20 € ► 02/07 ► (09091) 50 20

präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

## 5 Logitech Attack 3

► 68 ► 20 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65

präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder

## Spiele-Notebooks

## BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 MSI GX600-7525VHP Extreme

UPDATE

► 80 ► 950 € ► 02/08 ► (01805) 251 521

Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 2 Asus M51SN-AS029C

► 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 ► 1.150 € ► 08/07 ► (02101) 959 90

Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 4 Asus G1

UPDATE

► 76 ► 1.000 € ► 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 ► 900 € ► 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 ► 2.400 € ► 10/07 ► (0800) 100 20 79

Core 2 Duo T7400 / 2x GeForce 7950 GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

## 2 Cybersystem SR17

► 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

► 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

UPDATE

► 89 ► 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 Coolermaster Hyper UC

► 77 ► 30 € ► 12/06 ► (0821) 588 640

laut bei Vollast / Sockel 939, AM2, 775 / 578 g

## 5 Asus Silent Square Pro

UPDATE

► 77 ► 40 € ► 06/07 ► (02102) 959 90

leise, solide Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 820 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





# Alles online

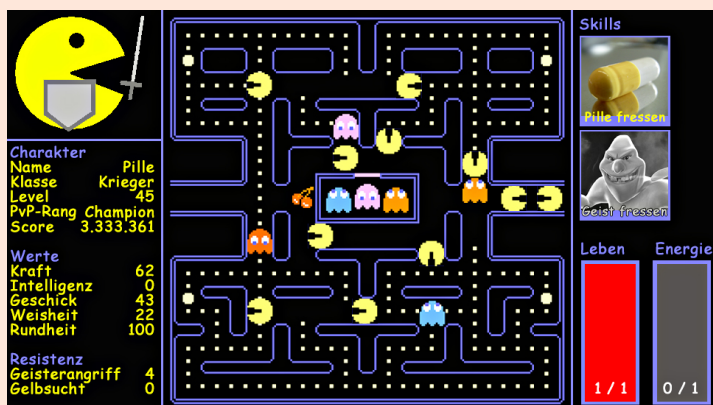
Online-Rollenspiele sind in aller Munde. Das muss Ihnen nicht schmecken – doch das Genre boomt halt: Vorhang auf für vier Internet-Ableger bekannter Serien!

## Hitman Chronicles



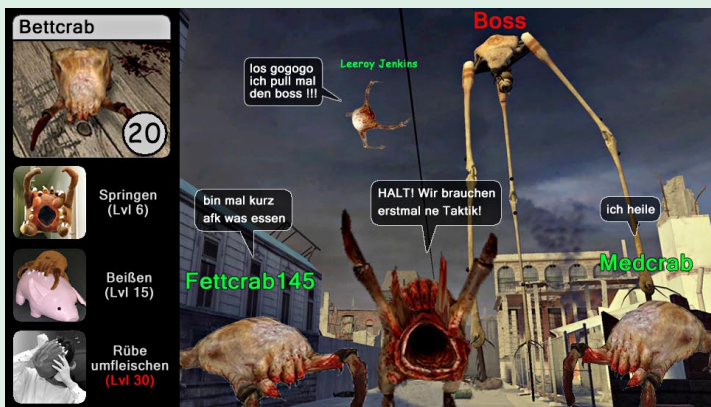
Vergessen Sie PvE, PvP und RvR, denn nun kommt **Hitman Chronicles**! Im Online-Killerspiel mimit jeder Spieler einen Auftragsmörder, der alle anderen Abenteuerer umbringen muss. Das führt zu flotten JvJ-Kämpfen (»Jeder versus Jeden«), in denen Sie ständig sterben. Dann bestraft Sie das Spiel mit einem Erfahrungspunkte-Abzug, sodass selbst geübte Meuchelmörder kaum über die erste Stufe hinauskommen.

## World of Pacman



**World of Pacman** versetzt die Spieler in die Rolle drogenabhängiger Dickwänste, die unentwegt Pillen schlucken. Alternativ wählen Sie eine Laufbahn als Geisterfahnder und hetzen die Junkies – zumindest, bis diese eine Superpille mampfen und den Spieß umdrehen. So fechten pro Server Tausende Abenteuerer Fraktionskämpfe zwischen Spukgestalten und Pacmans aus. Ach nee, das müsste ja »Pacmen« heißen.

## Half-Life Online



Zum Verkaufsstart wird **Half-Life Online** nur eine einzige spielbare Klasse bieten: die Headcrab! In Raid-Gruppen mit bis zu 400 Hüpfkrabben stürzen Sie sich auf Gegner wie Strider oder Brecheisen-Physiker. Cool: Forschern dürfen Sie die Rübe umfleischen, um sie in Zombies zu verwandeln und fernzusteuern. Addons sollen weitere spielbare Völker bringen, etwa Turnschuhmädchen oder so Typen mit Gasmasken.

## Age of Fifa



Gemeinsam mit Tausenden Mitkickern durchleben Sie in **Age of Fifa** eine Fußballerkarriere und lernen Talente wie »Schießen«, »Gegner umtreten« oder »Interviews vergeigen«. Originell sind die VvV-Gefechte (»Verein versus Verein«), in denen bis zu 22 Spieler in zwei Teams antreten. Vorsicht: In jedem Battleground (»Stadion«) gibt es einen Boss-Mob (»Schiri«), der Rabauken vom Platz schickt (»vom Platz schickt«).

## Gamestar-Fotoroman Folge 106: Der Fackellauf

Der olympische Fackellauf wird weltweit von Protesten überschattet. Auch in der GameStar-Redaktion kommt es zum Eklat.



Aktivisten klagen den Entwickler LucasArts an, der dem Fan-Werk Zak McKracken 2 die Unterstützung verweigert (siehe Seite 18).



Die Sicherheitskräfte von LucasArts zerprügeln den höchstens leicht gewaltbereiten Mob. Ein Trauertag in der Spielegeschichte!







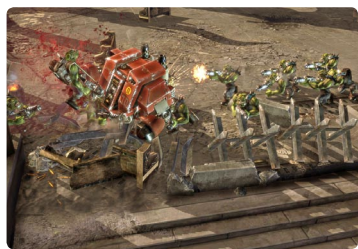
Am  
Kiosk erscheint  
**GameStar 07/2008**  
am 28. Mai!

Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)

## Preview: Far Cry 2

Die afrikanische Steppe abzufackeln verstößt sicherlich gegen mindestens 200 Naturschutzgesetze. Im Ego-Shooter **Far Cry 2** soll das allerdings zu den Überlebensstrategien des Helden gehören – sofern der Wind günstig steht und einem die Flammen nicht plötzlich ins Gesicht schlagen. Nur heiße Marketing-Luft oder funktioniert's wirklich? Diese Frage und viele mehr beantworten wir im kommenden Heft.



## Preview: Dawn of War 2

Der Basisbau soll nahezu entfallen, dafür verspricht Relic Entertainment mehr spannende Missionen. Und Spieler dürfen endlich auch die Orks übernehmen: In Vancouver schauen wir uns **Dawn of War 2** beim Entwickler an und berichten ausführlich.



## Test: Race Driver Grid

Schöner als in Codemasters Rennspiel sind super-teure Autos im echten Leben auch nicht. Im kommenden Monat rasen die heißen Schlitten durch die Redaktion, und wir verraten Ihnen, ob **Race Driver: Grid** auch wirklich so gut ist, wie es aussieht.



## Preview: Alarmstufe Rot 3

Gibt es einen besseren Ort als Moskau, um die Echtzeit-Strategie **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** vorzustellen? Wir fahren in die russische Hauptstadt und finden für Sie heraus, ob Alliierte und Sowjets einen Technologiesprung gemacht haben.

## Große TFTs für Spieler

17- und 19-Zoll-TFTs sind nicht mehr billiger als 22-Zöller. Zum Spielen taugen die allermeisten Geräte, was jetzt zählt, sind Bildqualität, Ausstattung und Design. Im nächsten Schwerpunkt testen wir große Flachbildschirme für Spieler – von 22 über 24 bis hin zu 30 Zoll Diagonale.



## Preview: World of Warcraft Wrath of the Lich King

Eisig soll's in der zweiten Erweiterung des Online-Hits **World of Warcraft** zugehen. Was ein Glück also, dass Blizzard im sonnigen Kalifornien residiert, das spart uns das Einpacken dicker Mummelklammotten, bevor wir nach Irvine fahren und uns erstmalig dem frostigen Zorn des Lich-Königs aussetzen.

# GameStar

IDG  
ENTERTAINMENT  
MEDIA GMBH

**Verlag** IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501  
[www.idgmedia.de](http://www.idgmedia.de)

**Geschäftsführer** York von Heimbürg  
**Verlagsleitung** André Horn  
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.  
**Vorstand** York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenaley  
**Aufsichtsratsvorsitzender** Patrick J. McGovern

**Redaktion** IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
[brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

**Chefredakteur** Michael Trier (verantwortlich)  
**Leitende Redakteure** Christian Schmidt, Daniel Visarius  
**Redaktion** Franz Philipp Dubberke (Trainee), Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Christian Schneider (Praktikum), Fabian Siegmund, Hendrik Weins

**Director of Online and New Business** Gunnar Lott  
**Online** Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Martin Le (Praktikum), Christian Merkel, Michael Obermeier (Trainee)  
**DVD-Produktion** Toni Schwaiger (Ltd.), David Bhulapadna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin (Trainee), Rainer Bachmaier (Diplomant)

**Ressortleitung Layout und Grafik** Sigrun Rüb  
**Layout und Grafik** Roland Wolf  
**Special Projects** Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor (Trainee)  
**Redaktionsassistent** Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise  
**Freie Mitarbeiter** Uwe Miethe, Anita Blockinger, Mo Büdinger, Daphne Cisneros, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, 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](mailto:shop@gamestar.de)  
Web: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)  
**Jahresbezugspreise** DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)  
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)  
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)  
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 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 Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

**Vertrieb** Anschrift wie Redaktion  
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland Josef Kreitmair (-243)  
Assistentin Melanie Stahl (-738)  
B2B/Kundenmanagement Stefan Rörig (Ltg.) (-722), Manuela Eue (-156)  
Vertriebsmarketing Matthias Weber (Ltg.) (-154), Claudia Völk (-218), Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)

**Vertrieb Handelsauflage** MVZ Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Straße 5, 85386 Eching  
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113  
E-Mail: [mzv@mzv.de](mailto:mzv@mzv.de)  
Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)

**Verkaufte Auflage** (IVW Q 1/2008): 187.281 verkaufte Hefte  
**Online-Reichweite** (IVW 3/2008) 24.264.010 Page Impressions  
4.632.805 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  
Anzeigenleiter (verantwortlich) Dirk Heib (-730)  
Stellv. Anzeigenleiter (Print) Klaus Maurer (-673)  
Stellv. Anzeigenleiter (Online) Carsten Rauh (-671)  
Key Account Manager Christoph Knittel (-629)  
Key Account Manager Vasilis Tsialos (-321)  
Trainee Claudio Müller (-625)  
Sales Assistentin Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672  
Digitale Anzeigenannahme Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)  
IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)  
Anzeigenpreise Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1.10.2007.  
Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr.: 668 868 300, BLZ: 700 700 10  
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, Sigrun Rüb, Roland Wolf  
Titel H2DESIGN.de

**Fotos** Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)  
**Einsendungen** Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

**Haftung** Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.