



# GameStar 07/2008

## Gute Überraschungen, böse Überraschungen

### GameStar.de



Neu auf GameStar.de: Die GameStar Server Down Show! Alles Wissenswerte rund um WoW,

frech und frei präsentiert vom Moderatoren-Traumpaar Clape & Weins. Jeden Mittwoch neu ab 2 Uhr, wenn die Server schlafen gehen – nur auf gamestar.de!

### GameStar-WoW!

GameStar World of Warcraft Magazin 3/08 – gleich mit zwei großen Titelthemen: Alle Infos zu Wrath of the Lich King und Profi-Taktiken der Raid-Gilde Affenjungs Inc. für die ersten Sonnenbrunnenplateau-Bosse. Außerdem: Alle Instanzen-Quest für die Scherbenwelt und Karazhan, Raid-Management mit EQDKP+ u.a. PLUS: Riesenposter mit

Landkarte und Artwork, zwei Talentkarten und eine Karte des Boosterpacks »Die Jagd nach Illidan« des WoW-Sammelkartenspiels. Für 6,99 € am Kiosk oder unter [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)



### /GameStar/dev!

Traumjob Spiele-Entwickler: Was muss man mitbringen, um sein Hobby zum Beruf zu machen? Lohnen sich Praktika? Welche Aufstiegschancen gibt es? Um diese und viele weitere Fragen dreht sich das Titelthema »Karriere« unseres Branchen-Magazins /GameStar/dev. Die Antworten kommen wie immer von Leuten aus

der Praxis: Personalentscheider, Recruiter und Peter Molyneux. Die neue Ausgabe können Sie bequem in unserem Online-Shop bestellen: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop).



### SEK GameStar – Auftrag: Mass Effect

Manchmal ist die Welt eben doch eine gute, Gott ein Gerechter und das Leben einfach nur schön: Mitten im Redaktionsschluss schlug überraschend die Testversion von **Mass Effect** auf. In Gedanken hatten wir den Test zu Biowares (**Knights of the Old Republic 1&2; Jade Empire**) schon für die Xbox erschienenen Rollenspiel-Hit bereits in die nächste Ausgabe geschoben. Zumal der Heftteil, in dem die Tests stehen, schon in der Druckerei war. Also haben wir flugs das Heft umgebaut und den Test in den Aktuell-Teil geschoben, der später gedruckt wird.

Aber: Irgendwer musste den Test machen, und zwar optimalerweise mehrere Redakteure. Das Sondereinsatzkommando **Mass Effect** war geboren: Daniel Matschijewsky, Heiko Klinge, Michael Graf und Christian Schneider haben ein komplettes Wochenende mit spielen, Videos und Screenshots-Machen (die Videos finden Sie auf GameStar.de), diskutieren – und schreiben zugebracht. Durch Verzicht auf Schlaf wurde das Ziel erreicht: **Mass Effect** war bezwungen, komplett durchgespielt, inklusive aller Neben-Quests. Dabei kam den Testern ihre Erfahrung mit der Xbox-Version zu Gute, außerdem war so der exakte Vergleich zwischen PC- und Konsolenversion möglich. Das Ergebnis der Aktion lesen Sie ab Seite 16.

### Abo-Extras

Viermal im Jahr packen wir unserer Abo-Auflage ein Geschenk bei, um den regelmäßigen Lesern für ihre Treue zu danken. In dieser Ausgabe dürfen sich Abonnenten über ein großformatiges **Poster** (60 mal 66 cm) zum gerade gestarteten Online-Rollenspiel **Age of Conan** freuen. Außerdem finden Sie im Abo-Päckchen eine **3D-Brille**, mit der Sie bei der abgedrehtesten und kreativsten aller Action-Rasereien **Trackmania United Forever** in die dritte Dimension vordringen können.



### Brontal 26 deckt auf!

Gerade hat der Bundestag das neue Jugendschutzgesetz verabschiedet. Im Vorfeld: Diskussionen und Entwürfe; Staatsvertreter, Lobbyisten und Anwälte backen am großen Wurf für mehr Sicherheit für die Jugend, die Rechtsprechung und die Spielehersteller. Doch was da letztlich für ein kleines, armseliges Brötchen das Licht des Parlamentes erblickte, hat uns böse überrascht. Denn statt dem bisher hilflosen Umgang mit dem noch neuen Medium durch klare Definitionen einen professionalisierten, scharf umrissenen Rechtsrahmen entgegen zu setzen, wälzen auslegungsbedürftige Gummigriffe wie »gewaltbeherrscht« die Verantwortung auf die Gerichte ab. Und dort gibt es Richter, die durchaus etwas mit interaktiver Unterhaltung anfangen können – aber eben auch solche, an deren Medienhorizont die Sonne schon beim Internationalen Frühschoppen in den 60er-Jahren untergegangen ist. Grundsatzurteile als Glücksspiel. Und weil das alles so traurig ist, haben wir in der neuen Ausgabe unserer Satire-Videoreihe **Die Redaktion** (jeden Monat auf DVD) das investigative Magazin »Brontal 26« recherchieren lassen, wie es denn wirklich um den Jugendschutz in Deutschland bestellt ist. Bleiben Sie dran!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team





Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

## GameStar



Top-Thema  
& Demo!  
**Race  
Driver  
Grid**

+ Demo!

Das schönste Rennspiel aller Zeiten im umfassenden Videotest: Alles über das Spiel, den Karrieremodus, die unterschiedlichen Rennklassen und die herausragende Technik

### Vollversion Agatha Christie: Mord im Orient-Express

Unsere Vollversion ist ein Adventure-Spiel für Freunde spannender Kriminalfälle. Schlüpfen Sie in die Rolle von Antoinette Marceau, die an Inspektor Poirots Seite an der Aufklärung eines blutigen Mordes arbeitet.



### Trialversion Norton Internet Security 2008

Das Tool-Paket dient dem Schutz vor den neuesten Bedrohungen aus dem Internet. Testen Sie jetzt kostenlos zwei Monate die Vollversion des bekannten Sicherheits-Tools.



07/2008

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

## GameStar XL

### Vollversion: Against Rome

Überrennen Sie in einer verzweigten Kampagne mit barbarischen Horden die dekadenten Römer! Oder weisen Sie auf deren Seite die Barbaren in die Schranken. Strategie mit Tiefgang.

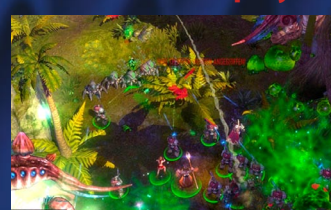


### Demo: Sam & Max Episode 5: What's New Beelzebub



Lösen Sie knifflige und humorige Rätsel in einem neuen Abenteuer der beiden tierischen Detektive Sam & Max.

### Demo: Worldshift Multiplayer



Die Demo zum Echtzeit-Strategiespiel bietet zwei Mehrspielerkarten für den Koop-Modus. Zusätzlich tragen Sie in 1-gegen-1-Partien PvP-Gefechte aus.

07/2008

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

## GameStar

DVD-Inhalt 07/2008

### Daten, Programme

#### VOLLVERSIONEN

Agatha Christie:  
Mord im Orient-Express  
+ Handbuch (dt.)

#### TRIAL-VERSION

Norton Internet  
Security 2008

#### DEMOS

Race Driver Grid  
Perry Rhodan

#### PATCHES

Frontlines: Fuel of War  
Server-Hotfix V1.02 (dt.)  
Rainbow Six Vegas 2 V1.01 (dt.)

#### FREWARE

Kart'n Crazy

#### EXTRAS

GameStar DVD-Inlays

#### PROGRAMME

vLite V1.1.6 (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 V3.0.9.3 (neu, int.)  
Opera V9.27 (neu, int.)  
Prime 95 V2.414  
Recuva v1.12  
Smartsurfer V5.1  
Synergy V1.31  
VLC Media Player V0.8.6f (neu)

#### PREVIEWS

Age of Conan  
Battlefield Heroes  
Far Cry 2  
GTA 4  
The Chronicles of Spellborn  
World of Warcraft: Wrath of the Lich King

#### TESTS

Goin' Downtown  
Turok (auf DVD 18)  
UEFA Euro 2008 (Multiplayer)  
Warhammer: Mark of Chaos – Battle March

#### SPECIALS

GameStar Rückblick 07/98  
Test-Check  
Mod-Special  
Hardware-Video: Der neue 3DMark  
Interview: C&C: Alarmstufe Rot 3

#### TRAILER

Hancock (Kinotrailer)  
Das Schwarze Auge: Drakensang  
C&C: Alarmstufe Rot 3 (auf DVD 18)

#### FUN

Die Redaktion Folge 38: Brontal 26  
Die Redaktion Folge 38: Outtakes

### Videos

#### TOP-SPIEL

Race Driver Grid - Das Spiel  
- Die Technik

- Der Karrieremodus  
- Die Rennklassen  
- Fazit

07/2008

Vollversion: Agatha Christie: Mord im Orient-Express

GameStar

GameStar

Vollversion: Agatha Christie: Mord im Orient-Express

07/2008

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

## GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 07/2008

#### VOLLVERSION

Against Rome

#### DEMOS

Commander: Europe at War  
(neue Demo)  
Kung Fu Panda  
Sam & Max Episode 5:  
What's New Beelzebub  
Sunrise  
Worldshift  
(Multiplayer-Demo)  
SPIELE-TRAILER  
Warhammer: Dawn of War 2  
Goin' Downtown  
Alan Wake

Mercenaries 2

Sam & Max Episode 5:  
What's New Beelzebub  
Venetica

#### PATCHES

Company of Heroes: Opposing  
Fronts V2.301 (dt., von V2.300)  
Hellgate: London V1.2 (dt.)  
Herr der Ringe Online: Buch 13  
Seven Kingdoms:  
Conquest V1.04 (int.)  
The Golden Horde V1.1 (int.)  
UFO: Afterlight V1.6 (int.)

War Leaders:  
Clash of Nations V1.2 (dt.)

#### MODS

Masteries (für Titan Quest:  
Immortal Throne)  
Vietnam Glory Obscured (für  
C&C Generäle DSN)

#### TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA

7-Zip V4.57  
Audiograbber V1.83  
Bios Kompendium V6.8  
CPU-Z V1.44  
DateiCommander V9.2  
DivX for Windows V6.8

DOSBox V0.72  
Firefox V2.0.0.13  
FSAA Tester V2.3  
GameStar RSS-Reader  
GameWiz 32  
Irfan View V4.10  
Irfan View Plugins  
Lauge eBay-Browser V2.14  
Preispiraten V5.1  
Speedfan V4.34  
Virtual Clone Drive V5.1.4.5  
VLC Media Player V0.8.6f  
Winamp Lite V5.53  
XnView & NConvert V1.92  
XP-Antispy 3.96-8



Demo - Kung Fu Panda: Der drollige Po ist einer der Helden.



Mod - Masteries: Neue Meisterschaften für Titan Quest Immortal Throne.

07/2008

Vollversion: Against Rome

GameStar

GameStar

Vollversion: Against Rome

07/2008

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





## 28 Titel Dawn of War 2

DVD-XL  
- Trailer

Obwohl schon vier Jahre alt, hat Dawn of War nichts von seiner Beliebtheit eingebüßt – vor allem bei den Mehrspieler-Fans. Entsprechend hoch sind die Erwartungen an die Fortsetzung. Die haben wir uns als einziges deutsches Magazin beim Entwickler Relic angeschaut.



## Titel

DVD  
- Video-Special

**40 Far Cry 2** Offene Welt trifft auf Ego-Shooter – ein tolles Konzept. Wir haben den potenziellen Crisis-Killer bei Ubisoft in Montreal exklusiv angespielt.



## Titel

DVD  
- Video-Special

**48 WoW: Wrath of the Lich King** Erstmals konnten wir den Todesritter anspielen, uns an den Instanzen versuchen und die neuen Quest-Varianten ausprobieren.

## Titelstory

### Dawn of War 2

Mega-Preview .....	28
Entwickler-Check .....	29
Alles Gute kommt von oben .....	30

Zu Besuch bei Relic .....	31
Der Vorgänger und seine Addons .....	32
Im Gespräch mit Mark Noseworthy .....	34
Im Gespräch mit Jonny Ebbert .....	36

## Aktuell

News .....	10
GameStar Liga .....	14
Termin-Update + Warteliste .....	20

## Previews

### Kurzpreviews

Pure .....	22
Battlefield Heroes .....	22
Mercenaries 2 .....	24
Cities XL .....	24
Ceville .....	25

### Previews

Far Cry 2 .....	40
World of Warcraft: Wrath of the Lich King .....	48
Battleforge .....	56
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 .....	60
The Whispered World .....	64
DSA: Drakensang .....	66
Venetica .....	68
Geheimakte 2 .....	74
Rise of the Argonauts .....	76
Prince of Persia Prodigy .....	80
GTA 4 .....	82
Age of Conan .....	84

## DVD-Highlights



### Vollversion Agatha Christie: Mord im Orientexpress

Unsere Vollversion ist ein Adventure für Freunde klassischer Kriminalfälle. Sie schlüpfen in die Rolle von Antoinette Marceau, die an Poirots Seite an der Aufklärung eines Mordes arbeitet. In einem Zug voller Verdächtiger sammeln Sie Gegenstände und führen Gespräche – bis der Mörder gefasst ist.

### Top-Video Race Driver Grid



Das Rennspiel im Test: In fünf Videos mit knapp 20 Minuten Gesamtspielzeit erfahren Sie alles über den Karrieremodus, die Rennklassen und die Technik.

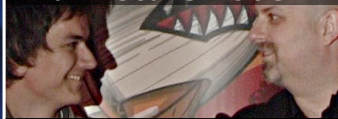
## DVD-XL-Highlights



### Vollversion Against Rome

Reisen Sie in diesem Echtzeit-Strategiespiel in die Zeit Julius Cäsars. In der verzweigten Kampagne bekämpfen Sie als römischer Feldherr barbarische Horden – oder weisen die Römer in ihre Schranken. Taktisch anspruchsvoll wird's in beiden Fällen.

### Interview Chris Corry zu C&C: Alarmstufe Rot 3



Was macht Michael Graf in einem Atom-bunker in Moskau 18 Stockwerke unter der Erde? Er interviewt Chris Corry, Produzent von Alarmstufe Rot 3.

## Tests

Das GameStar-Team .....	88
<b>Action</b>	
Action-Hitliste .....	89
Turok .....	90
Iron Man .....	93
Lego Indiana Jones .....	94
Lost Planet: Colonies Edition .....	97





Titel

**158 TFT-Schwerpunkt** Schluss mit kleinen Monitoren! Wir schicken zwölf 22- und 24-Zoll-TFTs durch unseren Test-Parcours. Ergebnis: Qualität muss nicht teuer sein.



Titel

**138 Grand Hype Auto** Höchstwertungen, Jubelberichte in Zeitungen, Radio und Fernsehen – GTA 4 ist in aller Munde. Wie entsteht so ein Medienrummel?



## 112 Titel Race Driver Grid

DVD  
- Mega-Video

Technisch konnte Grid bereits in frühen Preview-Versionen überzeugen. Kein Wunder, immerhin zaubert die Ego-Engine aus Colin McRae Dirt fast fotorealistische Rennen auf den Monitor. Ob Codemasters' neue Raserei auch spielerisch überzeugt, zeigt unser ausführlicher Test.

### Strategie

Strategie-Hitliste .....	101
Warhammer:	
Mark of Chaos: Battle March .....	102
Windchaser .....	104
Ascension to the Throne:	
Der Weg der Kriegerin .....	106
Cheggers Party-Quiz .....	106
Prison Tycoon 2 .....	106
Abenteuer	
Abenteuer-Hitliste .....	107
Goin' Downtown .....	108
Mass Effect .....	16



### Sport

Sport-Hitliste .....	111
Race Driver Grid .....	112
Basketballmanager 2008 .....	117
Trials 2 Second Edition .....	117

### Service

Überblick: Preise & Patches .....	120
Überblick: Budget-Spiele .....	122
Überblick: Aktuelle Mods .....	124

### Magazin

Leserbriefe .....	126
Fehler! .....	127
GameStar Interaktiv:	
»Spiele raten« .....	128
Verlosung .....	129
Report:	
Spiel's noch einmal, Sam .....	130
Report:	
Bibliotheken der Nostalgie .....	134
Report:	
Grand Hype Auto .....	138
Report:	
Jobs in der Spielebranche:	
Programmer .....	144
Report:	
Jobs in der Spielebranche:	
Interface Designer .....	145
Report:	
»Meine Spiele sind riskant« .....	146
Hall of Fame: Baldur's Gate .....	148

### Hardware

#### Hardware

Hardware-News .....	156
Hardware-Referenzklassen .....	157

### Schwerpunkt

Große TFTs für Spieler .....	158
22-Zoll-TFTs im Test .....	160
24-Zoll-TFTs im Test .....	164

#### Praxis

Was bringen 4,0 GByte Arbeitsspeicher wirklich? .....	166
---	-----

#### Benchmark

3DMark Vantage .....	168
----------------------	-----

#### Tools

Vista anpassen mit Vlite .....	170
--------------------------------	-----

#### Einzeltests

Grafikkarte:	
EVGA Geforce 9800 GX2 SSC .....	170
Grafikkarte: MSI N9800GX2 .....	170
Prozessor:	
AMD Phenom X3 8750 .....	171
Mainboard:	
Asus Crosshair 2 Formula .....	171
15-Zoll-Notebook:	
Alienware Area51 m15x .....	171

#### Service

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

#### Rubriken

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

### Spiele in dieser Ausgabe

Age of Conan .....	Preview .....	84	Kane & Lynch:	
Ascension to the Throne:			Dead Men .....	Budget... 122
Der Weg der Kriegerin .....	Test .....	106	Legend:	
Baldur's Gate .....	Klassiker .....	148	Hand of God .....	Budget... 123
Basketballmanager			Lego Indiana Jones .....	Test .....
2008 .....	Test .....	117	Lost Planet:	
Battlefield Heroes .....	Preview .....	22	Colonies Edition .....	Test .....
Battleforge .....	Preview .....	56	Mass Effect .....	Test .....
Beyond Good			Mercenaries 2 .....	Preview .....
and Evil 2 .....	News .....	25	Prince of Persia	
Burnout Paradise .....	News .....	13	Prodigy .....	Preview .....
C&C: Generäle:			Prison Tycoon 2 .....	Test .....
Stunde Null: Vietnam			Pure .....	Preview .....
Glory Obscured .....	Mods .....	124	Race Driver Grid .....	Test .....
Ceville .....	Preview .....	24	Rise of the Argonauts .....	Preview .....
Cheggers Party-Quiz .....	Test .....	106	Supreme Commander	
Cities XL .....	Preview .....	24	Gold .....	Budget... 123
Command & Conquer:			Team Fortress 2 .....	Patches ... 120
Alarmstufe Rot 3 .....	Preview .....	60	Test Drive Unlimited .....	Budget... 122
Company of Heroes			The Whispered World .....	Preview .....
Gold .....	Budget... 123		Titan Quest Gold .....	Budget... 123
Dawn of War 2 .....	Titelstory ... 28		Titan Quest: Immortal	
Der Herr der Ringe			Throne: Masteries .....	Mods .....
Online .....	Patches ... 120		Trials 2 Second Edition .....	Test .....
Doom 4 .....	News .....	12	Turok .....	Test .....
DSA: Drakensang .....	Preview .....	66	Venetica .....	Preview .....
Far Cry 2 .....	Preview .....	40	Warhammer 40.000	
Geheimakte 2 .....	Preview .....	74	Online .....	News .....
Goin' Downtown .....	Test .....	108	Warhammer: Mark of Chaos: Battle	
GTA 4 .....	Preview .....	82	March .....	Test .....
Half-Life 2: Get a Life .....	Mods .....	124	Windchaser .....	Test .....
Iron Man .....	Test .....	93	World of Warcraft: Wrath of the Lich	
Juiced 2:			King .....	Preview .....
Hot Import Nights .....	Budget... 123			



Der deutsche Jugendschutz für Computerspiele, der seit seiner Novellierung im Jahr 2003 als der weltweit strengste gilt, wird weiter verschärft. So hat es der Bundestag am 9. Mai beschlossen.

# Bundestag verschärft Jugendschutz

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

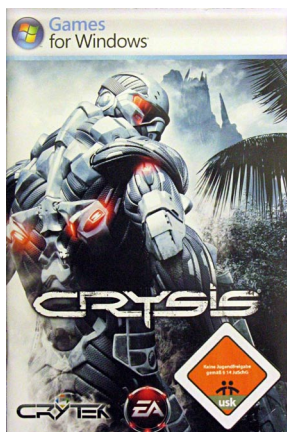
**DVD**  
- GameStar-  
RSS-Reader

Das Parlament verabschiedete damit einen Regierungsentwurf der Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen, der im Vorfeld stark diskutiert worden war (siehe GameStar 03/2008). Das neue Gesetz sieht drei wesentliche Änderungen vor:

- Die Alterskennzeichnung auf den Packungen werden auffälliger. Die signalfarbenen Prüfsiegel der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) müssen demnach mindestens 12 Quadratzentimeter abdecken, das ist mehr als viermal so viel wie bislang.
- Die Gründe, aus denen ein Spiel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert werden kann, erweitern sich. Künftig führen auch selbstzweckhafte Mord- und Gewaltszenen und die Darstellung von Selbstjustiz zur Indizierung, also zum Verkaufsverbot an Minderjährige.
- »Schwer jugendgefährdende« Spiele und andere Medien gelten in Deutschland nach Paragraph 15 des Jugendschutzgesetzes als automatisch indiziert, ohne dass es eines Prüfverfahrens bedarf. Darunter fallen den Krieg verherrlichende,

die Menschenwürde verletzende oder strafrechtlich relevante Inhalte. Diese Kriterienliste wird erweitert. Künftig sind auch »von Gewalt beherrschte« Spiele automatisch indiziert, die »besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt« beinhalten.

Insbesondere der letzte Punkt war im Vorfeld Gegenstand einer heftigen Kontroverse. Denn die Auslegung der schwammig formulierten »Gewaltbeherrschtheit« wird in Zukunft die Sache von Gerichten sein. Kritiker pro-



Mit vergrößerten USK-Siegel sehen Spielepackungen in Zukunft so aus.

phezeien eine Flut von Einzelfall-Prozessen. Herstellern von Spielen droht für absehbare Zeit starke Unsicherheit darüber, welche Inhalte in Deutschland noch akzeptabel sind und welche nicht. Der Bundestags-Opposition aus FDP, Grünen und Links-Partei, die dem Gesetz die Zustimmung verweigerte, geht der Entwurf dagegen nicht weit genug:

- Die FDP kritisiert Schlupflöcher im Gesetz. Die Regelung ignoriere das Internet als Vertriebskanal, moniert der FDP-Medienexperte Christoph Waitz; dort könnten Kinder und Jugendliche indizierte Spiele weiterhin ohne Altersprüfung herunterladen.
- Die Grünen halten die Durchsetzung des Jugendschutzes für ein grundlegendes Problem als seine Schärfe. Kai Gering, jugendpolitischer Sprecher der Grünen, fordert intensivere Kontrollen im Handel und höhere Bußgelder bei Verstößen.
- Die Linke mahnt bessere und zugänglichere Information von Eltern und Jugendlichen an. Der Bund solle flächendeckende Angebote zur Förderung von Medienkompetenz einrichten, fordert Lothar Bisky, Vorsitzender der Links-Partei.



**»Wir wollen für Hersteller und Händler klare Regeln aufstellen, was geht und was nicht geht.«**

Ursula von der Leyen, Bundesfamilienministerin

Welche Konsequenzen die neuen gesetzlichen Regelungen für Hersteller und Spieler haben, muss sich noch erweisen. Möglicherweise wird die Zahl der Spiele steigen, die in Deutschland gar nicht erst auf den Markt kommen; darunter fielen im vergangenen Jahr beispielsweise **Gears of War** und **Soldier of Fortune 3**. Als wahrscheinlich gilt, dass alle Spiele, denen die USK bislang die Prüfung verweigerte, unter den verschärften Paragraphen 15 fallen dürften und damit automatisch indiziert wären.

CS





## Warhammer 40.000 Online

Die Space Marines, Orks und Eldar machen in Zukunft auch das Internet unsicher.

Während unseres Besuchs beim Entwickler Relic (Titelstory zu **Dawn of War 2** ab Seite 28) verrät uns THQ quasi nebenbei, dass man derzeit auch am Online-Rollenspiel **Warhammer 40.000 Online** arbeite. Verantwortlich zeichnen Vigil Games, ein noch unbekanntes Tochterstudio von THQ. Während der direkte Konkurrent **Warhammer Online** von EA Mythic den Fantasy-Zweig des **Warhammer**-Universums beackert, setzt das THQ-Spiel auf die düstere Science-

Fiction-Variante. Das Kernstück sollen taktisch sehr ausgeprägte Kämpfe sein, in denen Deckung, Formationen und sogar Flankenangriffe eine Rolle spielen. Laut Vigil Games kommen in den Schlachten eventuell auch Fahrzeuge zum Einsatz. Zudem verspricht das Team, alle für das Universum relevanten Völker sowie diverse Regeln der Tabletop-Vorlage in das Spiel einzubauen und Solo- wie Gruppenspieler gleichermaßen anzusprechen. Mit der ersten Beta-Phase von **Warhammer 40.000 Online** dürfen Sie jedoch nicht vor 2009 rechnen.

DM

►gamestar.de-Quicklink: 5162

## Neue Geforce gegen Radeon HD 4800

Die nächste Grafikchip-Generation steht vor der Tür. Nvidia macht den Anfang, AMD folgt einen Monat später.

Geforce 10 und Radeon HD 4800 sind fertig. Sowohl AMD als auch Nvidia haben die ersten Chips erfolgreich hergestellt und bereiten nun den Produktstart vor – der geht wahrscheinlich im Juni über die Bühne. Die neue Geforce (Codename GT200) soll auf 240 Shader-Einheiten zurückgreifen, AMDs Radeon HD 4800 auf 400 Rechenwerke. Nvidia legt das Speicher-Interface vermutlich doppelt so breit aus wie bisher (512 statt 256 Bit) und zielt mit einem Preis von knapp 500 Euro auf das High-End-Segment. AMD dagegen will in der Mittelklasse um 250 Euro angreifen, die Performance soll das Niveau der Zwei-Chip-Karte Radeon HD 3870 X2 erreichen. Eine HD 4800 X2 ist ebenfalls geplant.

DV

3.670.000.000

Dollar hat der Branchenführer Electronic Arts im vergangenen Jahr umgesetzt, rund 19% mehr als im Vorjahr. Allerdings blieb unter dem Strich ein Verlust von 454 Millionen Dollar.

### Leser-Charts Mai

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

Die Formel-1-Strecke Istanbul Park gibt's bereits in Race Driver Grid.



## Codemasters kauft F1-Lizenz

Die lange Formel-1-Pause für PC-Spieler hat bald ein Ende.

Seit dem sechs Jahre alten **F1 2002** von Electronic Arts gab es für den PC kein Formel-1-Rennspiel mehr. Die Rechte an den Strecken, Teams, Autos und Fahrern lagen seitdem bei der Firma Sony, die damit Titel exklusiv für die Playstation produzieren ließ. Nun hat Codemasters die Lizenz gekauft. Die nächsten Formel-1-Spiele sollen demnach für möglichst viele Plattformen erscheinen, auch für den PC. Für die Entwicklung ist das interne Codemasters-Studio zuständig, das mit **Colin McRae Dirt** und aktuell **Race Driver Grid** bereits hervorragende Rennspiele abgeliefert hat. Vor nächstem Jahr ist nicht mit einem Spiel zu rechnen.

FAB



## Wir sind unsicher

Das beste, was man über das Gesetz sagen kann, das der Bundestag verabschiedet hat, ist: Es zeugt von gutem Willen. Das ist nicht viel. Nutzen wird es niemandem.

Der Jugendschutz ist ein tiefgreifendes, immens zukunfts-wichtiges Thema. Die Politik ging es bislang auf die einzige Weise an, die den Staat weder Geld noch Mühe kostet: indem man versucht, Jugendlichen alles unzugänglich zu machen, was ihnen vermeintlich schadet. Und in der (durchaus erwünschten) Konsequenz somit auch vielen Erwachsenen. Aus den Augen, aus dem Sinn.

Das erweiterte Jugendschutzgesetz ändert nichts an dieser Stoßrichtung. Es steht für eine Politik, die von Ängsten mehr getrieben wird als vom Vertrauen in aktive Jugendarbeit, Aufklärung und nachhaltige Kontrolle bestehender Richtlinien. Ob das Gesetz die Jugend sicherer schützt, darf stark bezweifelt werden. Dass es neue Unsicherheit mit sich bringt, steht dafür schon fest.

Was »gewaltbeherrschte« Spiele in der Praxis sind, weiß niemand. Aus Sorge vor Rechtsstreits werden manche Hersteller von vornherein auf Veröffentlichungen verzichten. Selbst Presseorgane wie GameStar müssen überdenken, welche Themen in Zukunft das Risiko mit sich bringen, dass ein alarmierter Staatsanwalt die gesamte Auflage vom Kiosk nehmen lässt. Wer Ego-Shooter lobt, verdirbt möglicherweise die Jugend.

Zensur findet in Deutschland bekanntlich nicht statt. Selbstzensur ist dagegen ein ganz anderes Thema.

**Christian Schmidt**,  
leitender Redakteur  
christian@gamestar.de





## GTA-Hype – eine Chance

Alle haben sie angerufen: NTV, die Redaktion der heute-Nacht-Nachrichten des ZDF, die Berliner Zeitung, die Deutsche Presse Agentur (DPA), und und und. Und alle wollten sie wissen, was das denn genau sei, dieses Grand Theft Auto 4. Ob das denn stimme, das PC- und Videospiele jetzt der Filmindustrie aus Hollywood Konkurrenz mache. Dabei ist ebenso merkwürdig wie erfreulich: Nach dem Gewaltaspekt des Spiels wurde nur vereinzelt gefragt.

Das Staunen der klassischen Medien ist nicht mehr ganz neu, schon bei Halo 3 und dem Erfolg von Nintendos DS und Wii gingen Berichte durch alle Kanäle. Aber die Betrachtungswinkel ändern sich: Halo 3 wurde als wirtschaftliches Phänomen wahrgenommen, Nintendos Konsolen als gesellschaftliches Thema (gespielt wird quer durch alle Altersschichten!). Mit GTA 4 schauen die Feuilletons zum ersten Mal in breitem Rahmen auf den Inhalt eines Spiels. Und sie entdecken dort Tiefe, Ironie und kulturelle Relevanz. Wer hätte damit gerechnet!

In diesem Rahmen darf, ja muss auch über Gewalt diskutiert werden. Aber eben mit dem Verständnis für das Medium Spiel, ebenso wie das beim Medium Film längst selbstverständlich ist. Dass das bei GTA 4 zumindest teilweise gerade passiert, lässt uns hoffen. Nämlich darauf, dass Spiele in Zukunft mit einer neuen Ernsthaftigkeit behandelt werden.

Michael Trier Chefredakteur  
michael@gamestar.de

## Doom 4

Die Gerüchteküche brodelt für lange Zeit, inzwischen ist es offiziell: Der Ego-Shooter Doom 4 kommt.



Entwickelt wird das Spiel von id Software, die schon für die drei Vorgänger verantwortlich waren. In der Szene wurde zunächst spekuliert, der neue Grusel-Shooter werde von einer externen Firma produziert. Dass am Spiel gearbeitet wird, geht aus Stellenausschreibungen und einer Pressemitteilung hervor, in der id Software »die größten Talente und hellsten Köpfe der Branche« sucht, »um den nächsten Teil der Serie auf die Erde zu bringen.« Der letzte Satz

dürfte eine Anspielung auf den Schauplatz des Spiels sein, was Vermutungen nährt, es könnte sich um ein Remake des zweiten Doom-Teils **Hell on Earth** (»Hölle auf Erden«) handeln. **Doom 3** (Bild oben) war seinerzeit eine Neuauflage des ersten **Doom**. Anhand der gesuchten Mitarbeiterprofile lässt sich zumindest schon absehen, dass **Doom 4** wohl für PC, Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen wird. Eine Terminplanung gibt es noch nicht. **PD**

## Bioshock wird verfilmt

Ein namhafter Regisseur kümmert sich um die Kino-Umsetzung des Shooter-Hits.



Er gilt als Spezialist für spektakuläres Blockbuster-Kino und aufwändige Effekte und ist damit wohl der perfekte Mann für die Verfilmung von **Bioshock**: Gore Verbinski, Regisseur der **Fluch der Karibik**-Trilogie, ist schon jetzt begeistert von seinem neuen Projekt. »Die Story steckt voller filmischer Möglichkeiten. Von all den Spielen, die ich gespielt habe, erzählt **Bioshock** die stärkste Geschichte.« Das Drehbuch zum **Bioshock**-Film liefert John Logan, der bereits mit **Gladiator** und

**Sweeney Todd** eindrucksvolle Arbeiten abgeliefert hat. Schauspieler wurden bislang nicht genannt. Vor 2010 rechnen wir nicht mit dem Film. **DM**

### »Mit Verlaub, die meisten Studien zum Thema sind Müll.«

Cheryl K. Olson, Harvard-Wissenschaftlerin, über die Qualität der Spiele-Forschung.

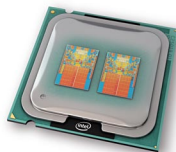
### Verkaufs-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Assassin's Creed	
2	(3)	Call of Duty 4	
3	(4)	Counterstrike Source	
4	NEU	Age of Conan (Pre-Order)	
5	(10)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
6	(13)	C&C 3: Kanes Rache (ab 16)	
7	(5)	Die Sims 2: Freizeit-Spaß	
8	NEU	Turok	
9	(6)	Fußball Manager 08	
10	NEU	Die Sims 2: Küchen- und Bad-A.	
11	(12)	WoW: The Burning Crusade	
12	(7)	World of Warcraft (Battlechest)	
13	NEU	Uefa Euro 2008	
14	(11)	Crysis	
15	(9)	Two Worlds	
16	NEU	GTA: San Andreas	
17	(17)	Command & Conquer 3	
18	NEU	Fifa 08	
19	(18)	World of Warcraft	
20	NEU	Rainbow Six: Vegas 2	

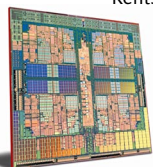
06/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

## Quad-Core-CPU's ab 150 Euro

Intel zieht mit AMD gleich und bietet den Core 2 Quad Q6600 für 150 Euro an.



Sowohl von AMD als auch von Intel gibt's mittlerweile günstige **Quad-Core-Prozessoren** ab 150 Euro.

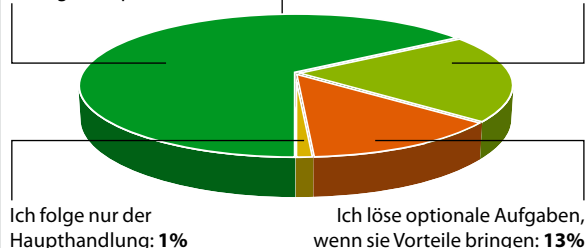


Nachdem AMDs günstigster Vierkern-Prozessor Phenom X4 9550 (2,2 GHz) bereits seit einiger Zeit ab 150 Euro im Handel ist, fallen auch bei Intel die Preise. So bieten einige Händler den Core 2 Quad Q6600 (2,4 GHz) nun ebenfalls bereits für 150 Euro an. Intels nächstschnelleres Modell, der Core 2 Quad Q6700 (2,66 GHz), kostet ab 180 Euro. Sowohl Q6600 als auch Q6700 basieren noch auf dem älteren Kentsfield-Kern mit 65 Nanometer breiten Strukturen. Die neuen Yorkfield-CPU's der Penryn-Familie mit verringerten 45 Nanometer Strukturbreite starten mit dem Core 2 Quad Q9300 (2,5 GHz) erst ab einer Marke von 200 Euro. Im Juli sollen allerdings neue Yorkfield-Modelle folgen, sodass der Q9300 dann ebenfalls deutlich im Preis fallen dürfte. **FK**



»Manche Spiele bieten Aufgaben und Geheimnisse, die nicht notwendig für das Durchspielen sind. Wie gehen Sie damit um?«

Ich löse optionale Aufgaben, solange sie Spaß machen: **66%**      Ich spiele alles zu 100 Prozent durch: **20%**



**Ergebnis:** Unsere Leser liefern Entwicklern den besten Tipp, um die Halbwertszeit ihrer Programme zu erhöhen: Füllt das Spiel mit unterhaltsamen Nebenaufgaben und witzigen Geheimnissen! Fast alle Teilnehmer forschen gern; nur ein Prozent folgt nur der Haupthandlung. Kein Wunder, dass sich GTA 4 so gut verkauft.

Quelle: Mitmachkarten 06/2008

## EA verschärft Kopierschutz



**Mass Effect und Spore werden die ersten Spiele von EA, die eine Internet-Aktivierung voraussetzen.**

Anfang Mai hatte Biowares technischer Produzent Derek French angekündigt, das Rollenspiel müsse zum ersten Spielstart im Internet aktiviert werden. Das Gleiche gelte für **Spore**. Einen ähnlichen Kopierschutz hatte Take 2 für **Bioshock** eingesetzt, um die Zahl der Raubkopien zu verringern. Electronic Arts' Kopierschutz reicht aber offenbar noch weiter: Die Programme wählen sich alle zehn Tage ins Internet ein, um die Aktivierung zu bestätigen. Nach massiven Protesten ruderte BioWare für **Mass Effect** zurück: Auf das Zehn-Tages-Intervall wird nun verzichtet. Ob das auch für **Spore** gelten wird, ist unbekannt.

CS

## News-Ticker

- **Call of Duty 5:** Laut der US-Spieleseite Kotaku wird der Ego-Shooter von Treyarch (Call of Duty 3) entwickelt, soll wieder im Zweiten Weltkrieg (diesmal im Pazifik-Szenario) spielen und wird auf dem PC erscheinen.
- **Dell:** Der PC-Hersteller denkt offenbar darüber nach, seine XPS-Produktlinie aufzugeben und das Geschäft mit Spielern seiner Tochterfirma Alienware zu überlassen.
- **Beyond Good & Evil 2:** Der Franzose Michel Ancel arbeitet nach eigener Aussage an der Fortsetzung des kultigen Action-Adventures von 2003. Noch ist die Finanzierung unsicher.
- **Alone in the Dark:** Die PC-Fassung des Horror-Actionspiels hat von der USK keine Jugendfreigabe erhalten, darf also nur an Erwachsene verkauft werden.
- **Geforce:** Mit einem kommenden Treiber will Nvidia die Unterstützung von 3D-Brillen für jede Geforce-Grafikkarte und jeden Monitor freischalten.
- **Fußball Manager 09:** Electronic Arts hat die nächste Ausgabe des Management-Spiels bestätigt. Sie erscheint im Herbst 2008.
- **Warhammer Online:** Zum Online-Rollenspiel wird es keine offene Beta geben.



## Burnout Paradise

**Überraschung: Criterion setzt das populäre Konsolen-Rennspiel Burnout Paradise für den PC um.**

Mit riesiger Aktionsfreiheit und beachtlichem Umfang hat die Tropen-Raserei **Burnout Paradise** auf der Xbox 360 und der Playstation 3 durchweg hohe Noten eingefahren. Die gute Nachricht für alle PC-Spieler: Laut Electronic Arts wird beim Studio EA Criterion bereits an der erweiterten PC-Fassung gearbeitet. Sie soll keine schlichte Direktumsetzung werden, sondern verbesserte Online-Funktionen, einen größeren Multiplayer-Part und Inhalte der Community enthalten. Wann genau Sie mit schicken PS-Boliden die frei befahrbare Insel unsicher machen dürfen, ist noch nicht bekannt. Um die Wartezeit zu überbrücken, finden Sie auf unserer Webseite den ersten Trailer zur PC-Version.

PD

► [gamestar.de-Quicklink: 5231](http://gamestar.de-Quicklink: 5231)

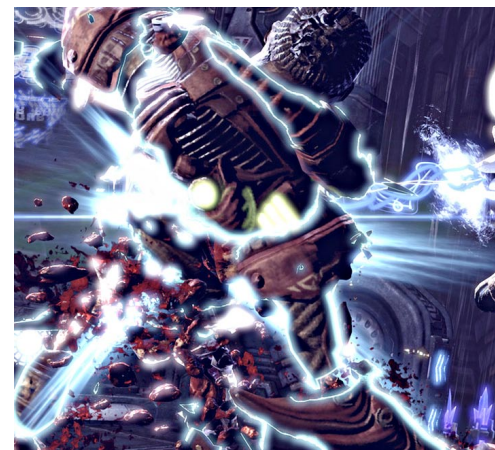


## Qualifikation für die World Cyber Games: Die zwei besten deutschen Spieler der Starcraft: Broodwar League fahren zum National Final.

Die GameStar Liga ist in der Halbzeit angekommen – genau rechtzeitig, um den Qualifikations-Modus für die World Cyber Games anzukündigen. In der laufenden Saison der **Starcraft: Broodwar** Premier League bekommen zwei Spieler die Möglichkeit, sich für die nationalen Ausscheidungskämpfe auf der Games Convention zu qualifizieren. Die beiden deutschen Spieler, die am 1. Juli 2008 die beiden Spitzenplätze in der Tabelle einnehmen, erhalten automatisch einen Platz beim WCG National Final. Die GameStar Liga wird dadurch wie in der Vergangenheit wieder zum »Official WCG 2008 Qualifier«. Alle wichtigen Informationen zur Qualifikation, den Spielregeln und Teilnehmern des National Final finden Sie unter: [www.wcg-europe.com](http://www.wcg-europe.com).

### Spannung bei UT 3

In der Foxconn **UT3** Premier League ist am siebten Spieltag noch nichts entschieden, obwohl sich erste Favoriten herauskristallisiert haben. Die belegen aktuell die ersten sechs Plätze der Tabelle: Auf Rang eins steht zur Zeit Nigel Zkyp Brik vom Team 4Kings, der nach sechs Spielen 18 Punkte auf seinem Konto hat. Punktgleich dahinter, aber mit bereits sieben bestrittenen Partien lauern mit Ulrich *daddy* Scheller vom Team mousesports und Alexandre *GoHLink* Fouchet vom Team Dignitas zwei Spieler, die bereits in **Unreal Tournament 2004** sehr erfolgreich waren. Auf den Plätzen 4 bis 6 rangieren zur Zeit mit jeweils 15 Punkten die Spieler Martin *kiLLu* Reimann vom Team mousesports, Pawel *SesioN* Grzesik von mTw und Marjan *Majo* Basic vom Team xTp, die ebenfalls zu den heißesten Aspiranten auf die Finals in der Premier League zählen. Nach der überraschenden Niederlage gegen den zur Zeit stark aufspielenden Adam *Cloud* Panicz vom Team mousesports findet sich nun mit Martin *Zeta* Gal vom Team xTp einer der echten **Unreal Tournament**-Veteranen am unteren Ende der Tabelle auf Platz 13 wieder.







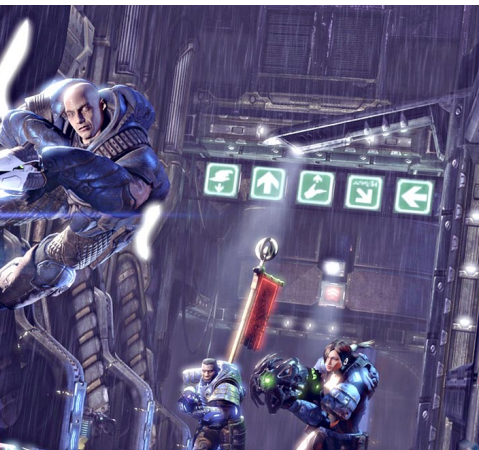
Da viele der Favoriten erst in der zweiten Hälfte der Saison aufeinandertreffen, wird es wohl bis ganz zum Schluss spannend bleiben. Doch bereits jetzt gibt es Überraschungen wie die unerwartete Niederlage des favorisierten und bis dahin ungeschlagenen *kiLLu* gegen *SesioN* am siebten Spieltag. Zwar konnte sich *kiLLu* im **UT3**-Turnier der zehnten Ausgabe der »The Summit«-LAN-Party in Osnabrück am Pfingstwochenende gegen *SesioN* durchsetzen und ihn dort erfolgreich auf Platz zwei verweisen, doch die wichtigen Punkte in der Foxconn **Unreal Tournament 3** Premier League verbleiben auf der Seite des polnischen mTw-Spielers.

### Änderungen bei Quake Wars

Bei der **Enemy Territory: Quake Wars** Supported League stehen die GSL-Spieler bereits kurz vor der Zielgeraden: Ab dem 20. Mai werden Spieletage wöchentlich und ohne Pause ausgetragen. Außerdem zieht die Liga einige Spiele vom Ende der Saison vor. Das Online-Finale findet noch vor der Sommerpause statt. An die Teams werden 50 Prozent der Preisgelder ausgeschüttet. Das Finale wird – wie alle Spieletage der GSL – auf game-tv.com übertragen. Als Termin für die Finals sind die ersten zwei Juli-Wochen geplant.

Um alle Zuschauer und Fans auch weiter auf dem Laufenden zu halten, werden die ersten Nachholtermine der durch Wildcards verschobenen Spiele bereits vor der langen Sommerpause stattfinden, nicht wie bisher geplant nur am Ende der Saison. Die entsprechenden Nachholspieletage in der Foxconn **UT3** Premier League, der **Starcraft: Broodwar** Premier League und der **Guild Wars** Premier League powered by NCSoft sind der 19. Mai 2008, der 23. Juni 2008 und der 30. Juni 2008. Für die **TO: Crossfire** Supported League sind der 29. Juni 2008 sowie der 6. Juli 2008 als Nachholtermine festgelegt. Weitere Informationen zum Programm finden Sie auf [www.game-tv.com](http://www.game-tv.com).

Lajos A. Rakow



Powered by:



### Ligatabelle

#### Starcraft: Broodwar Premier League

Platz	Spieler	Gespielt	Wins	Punkte
1	MYM.Strelok	7 von 15	14 : 02	21
2	ToT)Gosia(	7 von 15	13 : 05	18
3	ToT)Mondragon(	7 von 15	11 : 03	16
4	MYM.Dreiven	8 von 15	12 : 09	15

#### Guild Wars Premier League powered by NCSoft

Platz	Gilde	Gespielt	Wins	Punkte
1	What's Going on	8 von 18	16 : 00	24
2	You Failed	8 von 15	15 : 03	21
3	Stealing Society	6 von 15	12 : 00	18
4	Bruderschaft der Ver	6 von 15	12 : 02	18

#### Foxconn Unreal Tournament 3 Premier League

Platz	Spieler	Gespielt	Wins	Punkte
1	4K^zkyp	6 von 15	12 : 02	18
2	mouz.daddy	7 von 15	13 : 04	18
3	Gohlink	7 von 15	13 : 04	18
4	mouz.kiLLu	6 von 16	11 : 03	15

#### TO: Crossfire Supported League

Platz	Clan	Gespielt	Wins	Punkte
1	TTS	6 von 15	228 : 59	18
2	wwC.toc	6 von 15	212 : 76	15
3	#xplosionZ	5 von 15	184 : 56	15
4	Mortis Veles	5 von 15	169 : 23	12

#### ET: Quake Wars Supported League

Platz	Clan	Gespielt	Wins	Punkte
1	Four Kings	11 von 15	44 : 00	33
2	Geh aB!	11 von 15	40 : 04	30
3	Team Infinity	10 von 15	38 : 02	28
4	Vicious and Evil	10 von 15	38 : 02	28

#### Fanatec Live for Speed Premier League

Platz	Fahrer	Gefahren	Punkte
1	J. Scheuerle	4 von 10	1480
2	D. May	4 von 10	1110
3	M. Macjon	4 von 10	1075
4	T. Thomas	4 von 10	1060

Die Ligatabellen zeigen den Stand nach dem 7. GSL Spieltag (Stand 13.05.2008). Aktuelle Ergebnisse und Tabellenübersichten finden Sie unter [www.gamestar.de/esports/clanliga](http://www.gamestar.de/esports/clanliga).



WATCH IT. PLAY IT. FEEL IT.





gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5234  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5235

Win Vista 32 Bit  
- läuft



# Mass Effect

**Die Leser unserer Konsolen-Schwester GamePro haben Mass Effect zum besten Rollenspiel 2007 gewählt. Hat Biowares Science-Fiction-Epos auch auf dem PC das Zeug zum Hit?**

## Bug Effect

► Gelegentlich stürzt Mass Effect ohne nachvollziehbaren Grund ab. In einem Fall wurde das Starterprogramm des Spiels gelöscht. Wir ziehen deshalb **einen Punkt** bei der Atmosphäre ab.

► Manche Grafikkarten stellen die Schatten und Unschärfefeffekte falsch dar.

In seltenen Fällen verändert das Programm in Dialogen willkürlich die Lautstärke der Sprachausgabe – das kostet **einen Punkt** in der Kategorie Sound.



Niederes Getier. Wenn Rollenspiele eines gemeinsam haben, dann dass man sich zu Beginn in der Regel mit Ratten und Spinnen herumschlagen muss, um erste Erfahrungspunkte anzuhäufen. Aber wie soll man sich als Held in der Lage fühlen, Welten zu retten, wenn man erst mal als Kammerjäger missbraucht wird? Die ebenso traditionelle wie unnötige Durststrecke weiß der Entwickler Bioware (**Knights of the Old Republic, Baldur's Gate**) in seinem Science-Fiction-Rollenspiel **Mass Effect** glücklicherweise zu umgehen. Auch sonst macht der bislang Xbox-360-exklusive und nun für den PC umgesetzte

Hit-Kandidat vieles richtiger als seine Genre-Kollegen – aber manches auch ... nun ja, falscher.

## Erstellen

Bevor **Mass Effect** so richtig loslegt, klicken Sie sich durch die Charaktererstellung. Geschlecht, Aussehen, Klassenwahl – alles wie gewohnt. Die sechs Helden-typen decken das übliche Rollenspiel-Portfolio ab: Während etwa der Soldat (vergleichbar mit brachialen Fantasy-Haudraufs) gern mit schwerem Gerät aus der Distanz ballert, schleudert der schwach gepanzerte und am besten mit einem Magier vergleichbare »Experte« unvorsichtige

Gegner dank seiner telekinetischen Fertigkeiten jedi-mäßig durch die Luft. Naturgemäß unterscheiden sich die Klassen im Anspruch. Während Einsteiger lieber zu waffenstarken Charakteren greifen sollten, versuchen sich Rollenspiel-Profis an den mental begabten Kämpfern. So oder so dürfen Sie mit jedem Levelaufstieg Punkte auf ein Dutzend Talente verteilen und Ihren Helden verbessern. Wahlweise übernimmt das Programm diese Aufgabe – und das recht clever. Neben den Talenten definieren Sie zu Beginn auch die Vergangenheit Ihres Helden. Da haben Sie zum Beispiel die Wahl, ob er



Dank **Biotik-Fertigkeiten** wirbeln wir die Gegner durch die Luft.



Über eine **Galaxie-Karte** wählen Sie das nächste Ziel aus.



Unsere Truppe wird von Sicherheitsleuten überfallen. Wir werfen eine Granate, woraufhin sich Kollege **Kaidan** (links) mit einem Energie-Schild schützt.





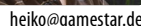
Spektakulärer Auftakt: Schon in der **ersten Mission** auf dem Planeten Eden Prime gibt's viel zu sehen.

schanzte Kolonisten, greifen der in der Klemme sitzenden Soldatin Ashley unter die Arme, entschärfen unter Zeitdruck Bomben und müssen schließlich mit ansehen, wie Saren entkommt. Diesen packenden Auftakt inszeniert das Programm entsprechend spektakulär: Gewaltige Raumgleiter kreisen im stimmungsvollen Abendrot, in der Ferne steigen Rauchsäulen einer jüngst geschlagenen Schlacht in den Himmel, und Sie ballern sich effektivvoll durch nicht enden wollende Horden anstürmender Geth-Soldaten – so fängt man ein Rollenspiel an!

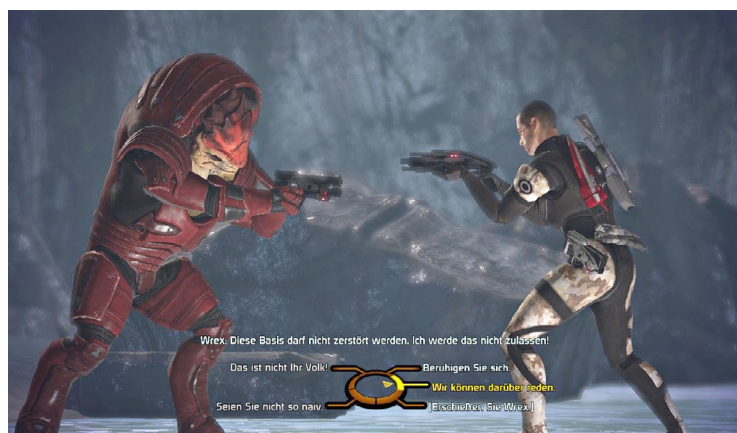
**Schnellstart:** Direkt nach dem filmreif in Szene gesetzten Intro, in dem die Hauptfigur Shepard als frisch ernannter Commander der alliierten Flotte vorgestellt wird, sollen Sie auf dem male-  
rischen Planeten Eden Prime einen außerirdischen Sender sicherstellen. Rasch steht fest: Die Geth, ein aggressives Roboter-  
volk, wollen zusammen mit dem verräterischen Saren eine alles vernichtende Apokalypse herauf-  
beschwören. Bereits diese erste Mission ist überraschend ab-  
wechslungsreich: Sie retten ver-

Quasi nebenbei erklärt Ihnen **Mass Effect** die Steuerung. Die hat Bioware (wie schon bei **Jade Empire**) vorbildlich für den PC optimiert. Um etwa das Tagebuch, Charakterfenster oder das (immer noch etwas fummelige) Inventar zu öffnen, reicht ein Druck auf die jeweilige Schnellaste. Zudem dürfen Sie bereits erlernte Fertigkeiten auf eine PC-exklusive Leiste ziehen und per Tastendruck aktivieren – in den hitzigen Gefechten eine enorme Hilfe. Nicht zuletzt gehen die Ballereien mit Maus und Tastatur naturgemäß leichter von der Hand als mit einem Gamepad – **Mass Effect** fühlt sich so streckenweise beinahe wie ein Actionspiel an. Doch keine Angst, Bioware-typisch kommt die Taktik trotzdem nicht zu kurz. Wo gehe ich in Deckung? Welche Munition (panzerbrechend, giftig etc.) verwende ich? Wann setze ich welches Talent ein? Wohin schicke ich welchen meiner beiden Teamkollegen? Damit es nicht zu hektisch wird, dürfen Sie das Gefecht jederzeit pausieren und in Ruhe Befehle erteilen. Wirklich nötig ist das aber nur auf den oberen beiden der fünf Schwierigkeitsgrade. Auf der mittleren Stufe räumen die klugen

**Heiko Klinge:** Ich bin jemand, den den Kampf gegen den Drachen verschiebt, nur um die Katze der Nachbarin vom Baum zu holen. Im Klartext: Ich löse wirklich jede verdammte Nebenquest. Und genau deshalb hat mich Mass Effect ein wenig enttäuscht. Denn so großartig und dramatisch die Haupthandlung ist, so wenig Mühe hat sich Bioware mit den kleinen Geschichten drum herum gegeben. Dank der tollen PC-Steuerung gehen die ewig gleichen Planeten-Erkundungen zwar deutlich flotter von der Hand als auf der Konsole, spannender werden sie deshalb aber nicht. Nicht falsch verstehen: Mass Effect ist ein hervorragendes Rollenspiel, aus dem mit ein bisschen mehr Liebe zum Detail aber ein echter Meilenstein hätte werden können.



ne Atempause. An Bord der Citadel, einer gewaltigen Raumstation, verbringen Sie die ersten Spielstunden damit, den Hohen Rat der galaktischen Regierung von Sarens Verrat zu überzeugen. Um Beweise zu sammeln, machen Sie vor allem eines: Ge-



In den großartig geschriebenen und animierten **Dialogen** kommt es oft zu dramatischen Szenen.

## MASS EFFECT

keine Shader 3.0, stürzt  
das Spiel mit einer  
Fehlermeldung ab.

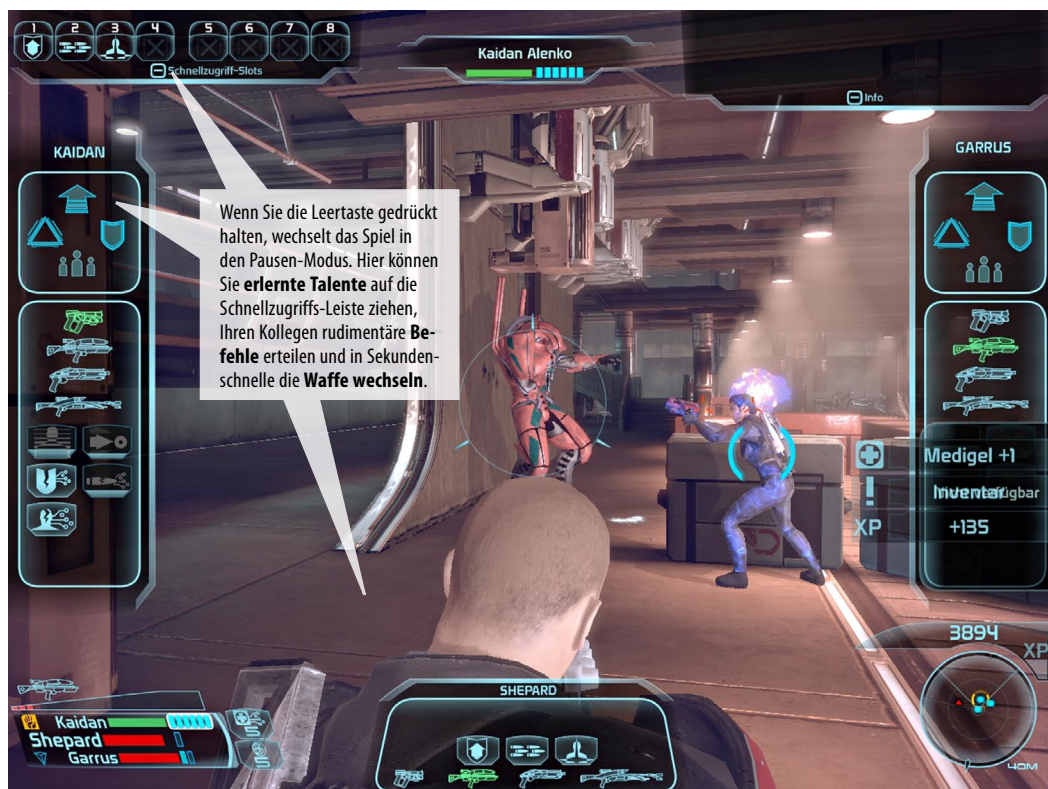
- ▶ Wen der Griesel-Filter nervt, schalten Sie ihn unter »Körnigkeit« ab – Leistungssprünge gibt es dadurch aber keine.
- ▶ Radeon-X1000-Karten stellen Leuchteffekte falsch dar.
- ▶ Unterstützt Ihre Grafikkarte

- ▶ 12,3 GByte Speicherplatz
- ▶ 3,2 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

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.

		PROZESSOR									
LEGENDE	GRAFIKKARTE	PROZESSOR									
		PROZESSOR									
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 GTX	7950 G2			
	Radeon X1000	X1300	X1600 GT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 GT	X1950 XT				
	Geforce 8 / 9		8500 GT	8600 GT	8600 GTS		9600 GT	8800 GTX	8800 GTX	9800 G2	
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870			
2	Athlon XP	2000+	2600+	3200+							
	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965 IE				
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57				
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5500+	6000+			
	Phenom						9500				
	Core 2					E4300	E6300	E6600	Q6600	X6800	
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	
4	technisch unmöglich nuckelt lädt	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details, dynamische Schatten aus			läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details, dynamische Schatten aus			läuft so flüssig: 1920x1200, maximale Details			





sprache führen. Viele Gespräche. Das klingt öde, doch Langeweile kommt angesichts der Liebe zum Detail, mit der die **Mass Effect**-Autoren das Universum umgesetzt haben, in keiner Sekunde auf. Politik, Gesellschaft sowie eine Vielzahl an Infos zu Technologien, fremden Planeten oder den grundverschiedenen Alien-Rassen (etwa die wegen eines waf-

fenfähigen Virus' vom Aussterben bedrohten und deshalb arg pessimistisch gestimmten Krogeran) sorgen für eine im Rollenspiel-Genre derzeit beispiellose Tiefe. Die durch ihre aufwändigen Animationen und detaillierten Gesichter erstaunlich lebensecht wirkenden Charaktere tragen ihren Teil zum hervorragenden Gesamteindruck bei. Resultat: Bereits nach den ers-

ten Dialogen hat Sie die Geschichte in ihren Bann gezogen und lässt Sie bis zum ebenso eindrucksvollen wie dramatischen Finale nicht mehr los – versprochen!

### Entscheiden

Nicht nur die Handlung, auch die Quests, die diese vorantreiben, glänzen mit Ideenreichtum. So treffen Sie auf dem von den Geth belagerten Planeten Ferros auf misstrauische Kolonisten, deren Gunst Sie erlangen, in dem Sie etwa eine verschollene Person suchen, die Wasserversorgung wiederherstellen und gefährliche Wölfe in Bettvorleger verarbeiten. Kaum ist das erledigt, macht ein Thorianer, ein mental begabtes Alien, in den Tiefen der Ferros-Basis jeden in seiner Nähe zum willenlosen Sklaven und Verbündete zu Feinden. Diese Mission ist extrem heikel; sind doch Ihre Gegner eigentlich freundlich gesonnene, unschuldige Wachleute, ferngesteuert vom bössartigen Alien-Aggressor. Sie müssen also ohne jede Gewalt vorgehen und statt Kugeln Betäubungsgranaten einsetzen – cool! Zudem gipfeln die Story-Quests häufig in dramatischen Situationen. Wenn es beispielsweise darum geht, auf dem Wasserplaneten Virmire die Basis von Oberbösewicht Saren zu sabotieren, muss Shepard eine fol-

## PC vs. Xbox 360

Im Vergleich zur Konsolen-Version hat sich viel getan – meist zum Guten.

- Das Laden und Speichern funktioniert auf dem PC nun deutlich schneller.
- Die teils falschen Kommentare der KI-Kollegen sind entfernt worden.
- Dank der neuen Schnellzugriffsleiste können Sie im Gefecht blitzschnell Talente aktivieren – ein großes Bedienungs-Plus.
- Bioware hat die Benutzeroberfläche aufgeräumt. Vor allem das Menü wirkt strukturierter und lässt sich mit der Maus steuern.



- Noch immer stellt das Programm nach dem Laden eines Speicherstandes sämtliche Texturen für ein paar Sekunden nicht in der vollen Auflösung dar – hässlich!
- Die zahlreichen Aufzugsfahrten, in denen das Spiel neue Abschnitte lädt, ziehen sich ebenso in die Länge wie auf der Xbox 360.
- Die Beleuchtung wirft nach wie vor körnige Schatten auf die Gesichter.
- Statt eines simplen Reaktionstests müssen Sie beim Knacken von Schlössern einen Pfeil mit der Maus zum Ziel dirigieren – anspruchsvoller, aber auf Dauer ebenso öde.



- Immer wieder bricht die Grafikleistung ein. Besonders bei Schneestürmen im Freien kommen selbst starke Rechner ins Stocken.
- Es gibt nervige (Absturz-)Bugs.

## Gute Quests, schlechte Quests

Die Qualität der Nebenaufgaben schwankt. Hier ein paar Beispiele:



Spannend: Eine **Bergungsmission** entpuppt sich als Hinterhalt – der Mako wird geklaut.



Wendungsreich: Auf der Citadel unterstützen Sie die Agentin Jenna bei einem **Undercover-Einsatz**.



Langweilig: Auf dem **Erdtrabanten** ballern Sie minutenlang auf fliegende Kampfdronen.



Nervig: Sie sollen ein geklautes Bauteil unter dutzenden umherlaufender **Roboter-Affen** finden.

genschwere Entscheidung treffen – und die wird auch Ihnen garantiert nicht leicht fallen. Auf den Handlungsverlauf oder gar das Ende des Spiels haben solche Momente zwar keinen Einfluss, der emotionalen Intensität der Story tut das aber keinen Abbruch.

### Abschweifen

Klingt ja nach einem fehlerfreien Ausnahme-Rollenspiel. Das wäre





Im Charakterfenster tüfteln Sie an den Talenten – oder lassen das Programm für Sie entscheiden.



Auf der gigantischen Raumstation Citadel werden Sie anfangs viel Zeit verbringen.

## Gänsehaut

### Daniel Matschijewsky:

Bioware hat mich mit Mass Effect gefesselt, nein, überwältigt. Ich erkunde ein liebevoll ausgearbeitetes Universum, treffe auf interessante Figuren, fälle schwere Entscheidungen – ich spiele eine Rolle. Zudem passiert laufend etwas Unerwartetes, Dramatisches, etwas, das mich ungläubig auf den Monitor starren oder mit den Tränen ringen lässt. Mögen die Kollegen noch so auf die mauen Nebenquests schimpfen, für mich ist Mass Effect momentan mein Spiel Nr. 1 – weil es mich zutiefst bewegt.



danielm@gamstar.de

## Hassliebe

### Michael Graf:

Ich mag Rollenspiele, ich mag Science Fiction. Mass Effect hat bei mir also schon gewonnen – trotz seiner offensichtlichen Schwächen. Mir ist schleierhaft, wie Bioware nach dem wunder- und fantasievollen Jade Empire derart uninspirierte Nebenmissionen abliefern kann. Und warum muss ich den Roman zum Spiel lesen, um die Handlung von Anfang an zu verstehen? Bioware hätte die Vorgeschichte doch auch im Intro erzählen können. Sei's drum, die guten Haupt-Quests und vor allem das grandiose Ende entschädigen für alle Macken.



micha@gamstar.de

Mass Effect auch, würde es nicht an einer elementaren Stelle kranken: den Neben-Missionen. Schon früh quillt Shepards Tagebuch vor Aufträgen über, die nichts mit der Geschichte zu tun haben, Sie dafür aber mit zusätzlicher Belohnung wie Geld, Ausrüstung und Erfahrung locken. Das Prozedere ist dabei meist dasselbe: zu einem stets kargen und leblosen Planeten fliegen

(geht bequem über eine übersichtliche Galaxie-Karte), mit dem Mako, einem dreiachsigen Geländefahrzeug landen, die Gegend erkunden und entweder ein bestimmtes Artefakt bergen oder ewig gleich gestaltete Minen und Basen von Feinden säubern. Problem: Wer die Neben-Quests ignoriert, steigt zu langsam im Level auf und bekommt spätestens nach etwa zehn Stunden Spielzeit Probleme mit den teils übermächtigen Gegnern. Auf der anderen Seite können sich konsequente »Ich erledige alles, was es zu erledigen gibt«-Zocker ab der Hälfte des Spiels kaum vor Geld und Universal-Gel (wird zum Reparieren des Makos und zum Knacken von Schlössern benötigt) retten – ein Balance-Problem.

## Verbessern

Auch bei den sammelbaren Gegenständen hat Bioware Potenzial verschenkt. Zwar gibt es diverse Pistolen, Schrotflinten, Sturm- und Präzisionsgewehre. In Sachen Schaden, Präzision und Hitzentwicklung unterscheiden die sich im Spielverlauf aber nur marginal – merkliche taktische Unterschiede fehlen. Ein wenig Vielfalt bringen die Upgrades, mit denen Sie Knarren und Rüstungen verbessern. Doch das alles hält keinem Vergleich zum Item-Vielfalt eines **Two Worlds** oder **Oblivion** stand. Positiv ausgedrückt: Das Bioware-Team hat sich Raum für Verbesserungen gelassen. Der zweite Teil (**Mass Effect** wurde als Trilogie geplant) hat so die Chance, ein sehr gutes Spiel mit einem genialen Nachfolger fortzuführen. Im Geschichtenerzählen wischt das Science-Fiction-Epos schon jetzt mit der Konkurrenz gnadenlos den Boden. **DM**

## MASS EFFECT

### ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Bioware (Jade Empire, GS 04/07: 86 Punkte)  
PUBLISHER Electronic Arts  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs

TERMIN (D) 5.6.2007  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 16 Jahren



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

SPASS Toller Auftakt, grandiose Geschichte, packendes Finale.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

### GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf — Dialoge/Rätsel  
CHARAKTERE simpel — komplex  
FREIHEIT linear — offene Welt  
KÄMPFE Action — Taktik  
HANDLUNG einfach — komplex

### ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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

HILFEN Lexikon, Tutorial-Fenster, automatisches Aufleveln  
SPEICHERSYSTEM freies und automatisches Speichern

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

MINIMUM STANDARD OPTIMUM  
3,2 GHz Intel 3,8 GHz Intel Core 2 Duo E6600  
XP 3200+ AMD A64 3500+ AMD A64 X2/5000+ AMD  
1,0 GB RAM 1,5 GB RAM 2,0 GB RAM  
12,3 GB Festplatte 12,3 GB Festplatte 12,3 GB Festplatte

PROFITIERT VON EAX, Dual-Core-Prozessoren, viel Arbeitsspeicher  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

### BEWERTUNG

GRAFIK + fantastische Animationen + detaillierte Figuren + nette Effekte  
- oft triste Umgebungen - teils schwache Texturen  
SOUND + sehr gute deutsche Sprecher + knackige Schlachtgeräusche in Surround + stimmungsvolle Musik - fehlerhafte Abmischung  
BALANCE + leichter Einstieg + fünf Schwierigkeitsgrade + Klassen unterschiedlich anspruchsvoll + später enormer Ressourcen-Reichtum  
ATMOSPHÄRE + komplexe, durchdachte Welt + unverbrauchtes Szenario + interessanter Held - teils leblose Orte - Bugs  
BEDienung + Schnellzugriffs-Leiste + intuitive Maus- und Tastatursteuerung + aufgeräumtes Interface + Inventar fummelig  
UMFANG + große Galaxie, viele Schauplätze + angemessene Solo-Spielzeit + massenhaft Quests + hoher Wiederspielwert  
QUESTS / HANDLUNG + spannende und wendungsreiche Story-Missionen + geradezu epische Geschichte - zahlreiche mauen Neben-Quests  
CHARAKTERE + vielschichtige Figuren + Kulturen, Rassen, Politik + keine Klischees + gutes Talente- und Einfluss-System + coole Klassen  
KAMPFSYSTEM + zugängliche, aber nicht zu simple Kämpfe + Pausen-Modus + nützliche Kameraden - doofe Gegner-KI, häufig stupides Ballern  
ITEMS + vielseitige Upgrades + coole Biotik-Fertigkeiten + Mako nicht aufrüstbar - insgesamt zu wenig Waffen und Rüstungen

### PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Das Rollenspiel mit der derzeit besten Handlung.

85

SPIELSPASS



# Termin-Update

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

## Das kommt im Juni

Spiel	Publisher	Datum
<b>Alone in the Dark</b>	Atari	20.06.2008
Die Sims 2: IKEA Home-Accessoires	Electronic Arts	26.06.2008
Edna bricht aus	Daedalic	05.06.2008
Kung Fu Panda	Activision	26.06.2008
Lego Indiana Jones	THQ	02.06.2008
<b>Mass Effect</b>	Electronic Arts	06.06.2008
Radsport Manager Evolution 2008	Crimson Cow	20.06.2008
Sim City Societies Deluxe	Electronic Arts	27.06.2008
Stronghold Crusader Extreme	CDV	19.06.2008

## A Vampyre Story

Das Adventure **A Vampyre Story** ist fertig. Aber der Publisher Crimson Cow fürchtet, im warmen Sommer zu wenige Kunden zu finden. Bis September wird das Spiel deshalb zurückgehalten.

## Brothers in Arms: Hell's Highway

Wenn man im letzten Jahr mal was von **Brothers in Arms: Hell's Highway** gehört hat, dann meistens: »Kommt später.« So auch jetzt. Diesmal ist der August als Erscheinungsmonat angesetzt.

### 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
	<b>A Vampyre Story</b>	Adventure	Autumn Moon	–	–	September 2008
UPDATE	<b>Age of Conan</b>	Online-Rollenspiel	Funcom	07/07, 02/08, 06/08, 07/08	Sehr gut	23. Mai 2008
	<b>Aggression: Reign over Europe</b>	Strategiespiel	Lesta Studio	–	–	3. Quartal 2008
	<b>Alan Wake</b>	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2008
	<b>Aliens: Colonial Marines</b>	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2. Quartal 2009
	<b>Alone in the Dark</b>	Action-Adventure	Eden Games	06/06, 02/08	Gut	20. Juni 2008
	<b>Armed Assault 2</b>	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08	–	4. Quartal 2008
UPDATE	<b>Battlefield Heroes</b>	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08	Gut	3. Quartal 2008
NEU	<b>Battleforge</b>	Echtzeit-Strategie	EA Phenomic	07/08	–	4. Quartal 2008
UPDATE	<b>Battle Worlds: Kronos</b>	Rundentaktik	King Art	03/08	Gut	2008
	<b>Black Mirror 2</b>	Adventure	Cranberry Production	–	–	2009
UPDATE	<b>Borderlands</b>	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
NEU	<b>Brothers in Arms: Hell's Highway</b>	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06, 02/08	Sehr gut	August 2008
NEU	<b>Ceville</b>	Adventure	Boxed Dreams	–	Sehr gut	2009
	<b>Chronicles of Spellborn</b>	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	4. Quartal 2008
NEU	<b>Cities XL</b>	Aufbauspiel	Monte Cristo	–	–	2009
NEU	<b>Command &amp; Conquer: Alarmstufe Rot 3</b>	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	07/08	Sehr gut	Oktober 2008
UPDATE	<b>Das Schwarze Auge: Drakensang</b>	Rollenspiel	Radon Labs	07/07, 08/07, 03/08, 07/08	Sehr gut	1. August 2008
NEU	<b>Dawn of War 2</b>	Echtzeit-Strategie	Relic	07/08	–	1. Quartal 2009
	<b>Dead Space</b>	Horror-Actionspiel	EA Redwood Shores	02/08, 04/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
	<b>Demigod</b>	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	–	4. Quartal 2008
	<b>Die Siedler: Aufbruch der Kulturen</b>	Aufbauspiel	Funatics	–	–	3. Quartal 2008
	<b>Die Sims 3</b>	Aufbauspiel	Maxis	05/08	–	Februar 2009
UPDATE	<b>Dragon Age</b>	Rollenspiel	Bioware	01/07	–	2008
	<b>Duke Nukem Forever</b>	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	<b>Dungeon Hero</b>	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	–	1. Quartal 2009
	<b>Elveon</b>	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	–	2008
	<b>Empire: Total War</b>	Strategiespiel	Creative Assembly	10/07	–	4. Quartal 2008
UPDATE	<b>Empire of Sports</b>	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	3. Quartal 2008
	<b>Endwar</b>	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	–	–	2008
	<b>Fallout 3</b>	Rollenspiel	Bethesda	09/07, 06/08	–	4. Quartal 2008
UPDATE	<b>Far Cry 2</b>	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07, 07/08	Ausgezeichnet	3. Quartal 2008
	<b>Field Ops</b>	Echtzeit-Strategie	Freeze Interactive	03/07	–	2008
	<b>Fracture</b>	Actionspiel	Day 1	10/07	–	3. Quartal 2008
UPDATE	<b>Geheimakte 2</b>	Adventure	Fusionsphere	01/08, 07/08	Sehr gut	19. August 2008
	<b>Ghostbusters</b>	Actionspiel	Terminal Reality	01/08	–	4. Quartal 2008
	<b>Gothic 4: Arcania</b>	Rollenspiel	Spellbound	06/08	–	25. Februar 2010
UPDATE	<b>Grand Theft Auto 4</b>	Actionspiel	Rockstar	03/08, 04/08, 07/08	Ausgezeichnet	–
	<b>H.A.W.X.</b>	Action-Simulation	Ubisoft Bukarest	06/08	–	1. Quartal 2009
	<b>Highlander</b>	Actionspiel	Widescreen Games	–	–	4. Quartal 2008
	<b>Jumpgate Evolution</b>	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	4. Quartal 2008





### Panzers: Cold War

Der Status von Panzers: **Cold War** ist derzeit unklar, denn der Publisher 10tacle steckt in Schwierigkeiten. Der Distributor Electronic Arts schweigt. Was aus dem Spiel wird, ist völlig offen.



### Prototype

Eigentlich war's klar: Das ambitionierte Actionspiel **Prototype** braucht länger als geplant. Radical Entertainment bekommt mehr Zeit, statt Ende 2008 soll's nun irgendwann 2009 werden.

### Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Grand Theft Auto 4	—	1
2	Mafia 2	↑	4
3	Starcraft 2	↑	5
4	Das Schwarze Auge: Drakensang	↓	2
5	Diablo 3	↑	7
6	Far Cry 2	↓	3
7	Gothic 4: Arcania	↑	8
8	Spore	↓	6
9	Fallout 3	↑	12
10	Age of Conan	—	10
11	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	—	11
12	Warhammer Online	↑	16
13	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	↓	9
14	Aliens: Colonial Marines	↑	—
15	Alan Wake	↑	—
16	Bioshock 2	↑	22
17	Duke Nukem Forever	↑	—
18	Battlefield Heroes	↓	14
19	Sacred 2: Fallen Angel	↓	15
20	Gothic 3: Forsaken Gods	↑	—
21	Empire: Total War	↓	17
22	Stalker: Clear Sky	↓	19
23	Dragon Age	↓	21
24	Die Sims 3	↓	13
25	Prototype	↓	20

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 06/08

	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	2008
	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07, 02/08, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2008
	Legendary: The Box	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07, 05/08	Sehr gut	3. Quartal 2008
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Software	11/07, 06/08	—	2009
UPDATE	Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic	10/07	Gut	5. September 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	2008
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	2008
NEU	Prince of Persia: Prodigy	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	07/08	—	4. Quartal 2008
	Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	2009
NEU	Pure	Rennspiel	Black Rock Studio	—	—	September 2008
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
	Red Faction: Guerrilla	Actionspiel	Volition	—	Gut	1. Quartal 2009
UPDATE	Rise of the Argonauts	Action-Rollenspiel	Liquid Entertainment	01/08, 07/08	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Salvation	Aufbauspiel	Maxis	07/05	—	1. Quartal 2008
	Sacred 2	Ego-Shooter	Black Wing	—	—	3. 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
UPDATE	Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC Game World	09/07, 03/08	—	4. Quartal 2008
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07	Sehr gut	2008
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	4. Quartal 2008
	Stronghold Crusader Extreme	Echtzeit-Strategie	Firefly Studios	—	—	19. Juni 2008
	The Abbey	Adventure	Alcachofa Soft	05/08	—	26. Mai 2008
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08	—	3. Quartal 2008
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2008
UPDATE	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2008
NEU	The Whispered World	Adventure	Daedalic	07/08	Gut	4. 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
	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	3. Quartal 2008
NEU	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	7/08	—	3. Quartal 2009
	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	August 2008
UPDATE	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07, 06/08	Ausgezeichnet	3. Quartal 2008
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	3. Quartal 2008
	Witches	Actionspiel	Revistronic	—	—	2008
	World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie-Addon	Massive	—	—	4. Quartal 2008
UPDATE	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07, 07/08	Sehr gut	4. Quartal 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 ausführl. genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

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

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





Die in grau gehaltene **National Army** soll an die deutsche Wehrmacht erinnern.



Kämpfer der **Royal Army** sehen ein bißchen aus wie britische oder amerikanische Soldaten.

## Battlefield Heroes

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) Quicklink 5175 ► Potenzial **gut**

**Der neue Battlefield-Sprössling gibt wenig auf Realismus, Taktik und Edelgrafik – und ist gratis. Wir haben dem geschenkten Gaul ins Maul geschaut.**

Digital Illusions (Dice) wollen mit **Heroes** keine **Battlefield**-Veteranen ansprechen, sondern eine andere, größere Zielgruppe: Gelegenheitsspieler, die keine Lust haben, sich in komplexe

Spielregeln einzuarbeiten, und die kein Geld für die neueste Hardware ausgeben wollen – oder nicht einmal für ein Spiel. **Heroes** wird unkompliziert, technisch genügsam und außerdem umsonst sein; das Programm gibt's als kostenlosen Download. Nach der Installation starten Sie **Heroes** über ein Icon auf der Homepage des Spiels und erdulden kurz die Werbung auf der Seite,

denn die soll die Haupteinnahmequelle für die **Heroes**-Macher werden. Nun erschaffen Sie sich einen Helden und wählen dabei aus drei Klassen aus: Der Commander dient als Spion und Scharfschütze, der Heavy nutzt schwere Waffen wie MGs oder Raketenwerfer, und der Soldier ist ein vielseitiger Allrounder. In einem leicht zu bedienenden Browser-Fenster ziehen Sie Ihrem Helden Kleidung an, darunter auch eher alberne Accessoires wie Holzbeine oder Zylinderhüte. Die können Sie sich mit Punkten verdienen oder gegen echtes Geld kaufen. Einen spielerischen Nutzen haben die Klamotten nicht, sehen

aber lustig aus. Nun steuern Sie Ihr Alter Ego in der Verfolgeransicht über anfangs nur zwei Schlachtfelder. Die Karten sind relativ klein, damit die Spieler schnell aufeinandertreffen. **Heroes** spielt sich entsprechend wie ein simpler Deathmatch-Shooter, in dem Sie übernatürliche Fähigkeiten wie Heilung oder Telekinese einsetzen, die Sie im Laufe der Zeit erspielen. Durch seinen geringen Tiefgang konnte uns **Heroes** nicht lange an den PC fesseln. Für kurze, unkomplizierte Gefechte in der Mittagspause dürfte das Spiel jedoch perfekt werden – und das war wohl das Ziel der Entwickler. **FAB**



So eng wird es auf den **weitläufigen Strecken** bisher sehr selten. An der KI wird aber noch gearbeitet.

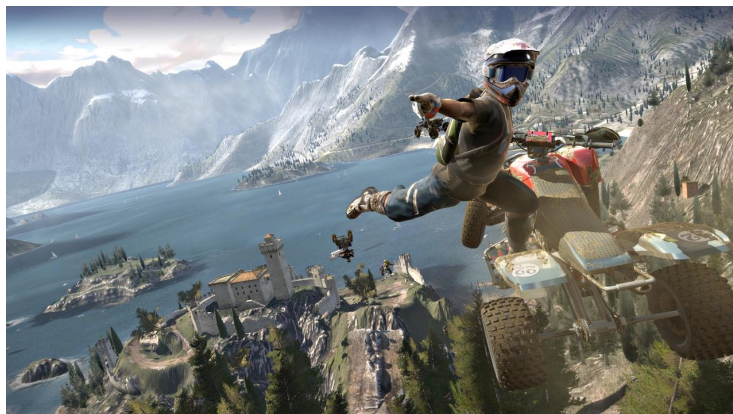
## Pure

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **September 2008**  
 ► Hersteller **Black Rock Studios / Disney** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) Quicklink 5200 ► Potenzial –

**Die Macher der MotoGP-Serie schießen uns auf Quads durch die Luft. Und lassen die Simulation diesmal links liegen.**

Luftgitarre spielen ist cool! Vielleicht nicht zu Hause, in Unterhose und vor dem Spiegel. Aber in 30 Meter Höhe, auf dem

Sitz eines Quads stehend: unbedingt! Dazu noch der passende Hintergrund, ein idyllischer Bergsee in Italien vielleicht, fertig ist die perfekte Offroad-Postkarte. In **Pure**, dem neuen Rennspiel der **MotoGP**-Macher Black Rock, lauern solch optische Sensationen hinter jeder Schanze. Zum Bei-



Schwere Entscheidung: staunen oder angeben? In **Italien** spielen wir Multitalent und können beides.

spiel in New Mexico, einer von drei Regionen, die wir uns beim Entwicklerbesuch im englischen Brighton ansehen konnten. Doch bevor es gegen 16 Gegner online oder offline auf die Piste geht, basteln wir im Quad-Baukasten eigene Flitzer zusammen oder lassen den Computer aus 16.000 Kombinationsmöglichkeiten wählen. Anders als in Black Rocks simulationslastiger **ATV Offroad Fury**-Reihe müssen wir uns dabei aber keine Gedanken um die Realität machen. Im Gegenteil, während der ellenlangen Sprünge la-

den wir mit gewagten Tricks unsere Nitro-Einspritzung auf. So nehmen wir die nächste Rampe mit noch mehr Schwung und entdecken Abkürzungen quer über Flüsse, Klippen und vielleicht sogar über die halbe Strecke. Sieben Fahrer in jeweils drei Outfits stehen zur Wahl. Im Laufe der Karriere erlernen wir mit jedem davon acht individuelle, besonders riskante Akrobatikeinlagen und lassen so unser Punktekonto klingeln. Was noch fehlt, ist der letzte Schliff an den Animationen und der Kollisionsabfrage. **CHS**



## Mercenaries 2

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **5. September 2008**  
 ► Hersteller **Pandemic / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 5188](#) ► Potenzial **Gut**

In diesem Spiel geht viel kaputt – vielleicht sogar die Freundschaft zwischen den Vereinigten Staaten und Venezuela.

Vor gut einem Jahr hat das Solidaritätsnetzwerk Venezuela den Sänger Bono aufgefordert, sich gegen Pandemics Actionspiel **Mercenaries 2** einzusetzen. Darin kann der Spieler große Teile Venezuelas verwüsten. Sie steuern einen von drei Söldnern, der für den Gangsterboss Salano arbeitet. Salano versucht zu Beginn des Spiels, Ihren Helden umzubringen, woraufhin dieser seinem ehemaligen Boss den Krieg erklärt. Als erste Amtshandlung erobern Sie Salanos Villa. Ähnlich wie in **Scarface** können Sie den Palast mit der Zeit ein bisschen nach Ihrem Geschmack einrichten, außerdem wohnen hier Ihre Mitarbeiter: ein Bomberpilot und eine Ingenieurin, die Ihre Fahr-



Chris Jacobs ist einer der drei zur Wahl stehenden Söldner.

und Flugzeuge in Schuss hält. Venezuela ist in **Mercenaries 2** 64 Quadratkilometer groß; um weite Distanzen zu überwinden, stehen Ihnen über 130 Vehikel zur Verfügung, vom Gummiboot bis zum Kampfhubschrauber. Mit den großen Wummen zerlegen Sie dabei ganze Straßenzüge in Städten wie Caracas oder Maracaibo. Wir können das Solidaritätsnetzwerk jedoch beruhigen: Nach zwei Stunden Spielzeit sieht in **Mercenaries 2** nichts mehr so aus wie im echten Venezuela. **FAB**

## Cities XL

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **2009**  
 ► Hersteller **Monte Cristo** ► Status **zu 40% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 5169](#) ► Potenzial –

So viel Spaß Sim City auch macht, eine wichtige Sache fehlt dem Aufbau-Hit: ein Online-Modus. Vorhang auf für Cities XL.

Hobby-Bürgermeister haben wenig zu tun. Zu **Sim City Societies** gibt's in Sachen Städte-Simulation nämlich kaum Alternativen – außer **City Life** (2006) von Monte Cristo. Für den inoffiziellen Nachfolger **Cities XL** hat das Team aus Frankreich einen interessanten Mehrspieler-Modus in der Mache. In dem dürfen Tausende Spieler ihre Ortschaften auf einem Planeten errichten, sich die Städte aus der Weltraumperspektive anschauen und sogar untereinander vernetzen. So ist es theoretisch möglich, Städte mehrerer Online-Bürgermeister zu einer gigantischen Mega-Metropole zusammenzuschließen. Überhaupt hat sich Monte Cristo der Dauermotivation verschrieben.

So dürfen Sie Wolkenkratzer nicht nur auf grünen Wiesen hochziehen, sondern Ihr Glück auch in Berglandschaften und an tropischen Stränden versuchen. Naturgemäß floriert in **Cities XL** nur dann die Wirtschaft, wenn Sie Ihre Bürger umfassend versorgen, etwa mit Job- und Freizeitangeboten sowie Essen, Kleidung und Unterhaltung. Nach bisherigen Planungen müssen Sie sich aber noch etwas gedulden – **Cities XL** soll erst im Laufe des nächsten Jahres fertig werden. **DM**



Die eigene Stadt dürfen Sie online mit anderen vernetzen.





In unserer **Preview-Version** war die Gesprächsoberfläche noch sehr provisorisch.

## Ceville

► **Angeschaut** ► **Genre Adventure** ► **Termin November 2008**  
 ► **Hersteller Boxed Dreams / Kalypso** ► **Status zu 60% fertig**  
 ► **gamestar.de Quicklink 5180** ► **Potenzial Sehr gut**

**Schluss mit lieb und lustig! Wenn das Volk die Säge an den Thron setzt, hat der Despot nichts mehr zu lachen. Adventure-Fans dagegen umso mehr.**

**H**eld sein ist schön und gut. Richtig lustig wird's aber erst auf der dunklen Seite. Genau dort stehen wir als halbwüchsiger Despot **Ceville** im gleichnamigen Point-&-Click-Adventure von Boxed Dreams. Mit kleiner, aber eiserner Faust herrschen wir über das Märchenland Faeryanis – bis das Volk uns vom Thron schubst. Unsere Aufgabe ist es nun, den kleinen Bösewicht wieder an die Macht zu bringen. Beim Redaktionsbesuch der Münchner Entwickler konnten wir das witzige Comic-Adventure kurz anspielen. Unsere erste Amtshandlung: Ein Rechtsstreit zwischen dem Wolf und den drei Schweinchen muss

gelöst werden. Kein Problem, wir schmeißen alle vier in den Kerker. Gerecht kann ja der nächste Herrscher sein. Doch kurz darauf steht ein lynchfreudiger Mob vor dem Schloss, und wir müssen durch Küche und Kerker fliehen. Später übernehmen wir neben Ceville auch die Kontrolle über seinen selbstverliebten Gegenspieler Ritter Ambrosius und die kleine Lilly. Der schräge Humor gefiel uns schon mal sehr; Shrek, Monty Python und Harald Schmidt lassen grüßen. Ob die Qualität der klassischen Kombinierrätsel durchgehend mithält, können wir nach den ersten Abschnitten nicht sagen. Immerhin, ein mehrstufiges Hilfesystem soll Frust verhindern. Bis zur Veröffentlichung wollen die Entwickler neben den Rätseln aber auch noch kräftig an den Animationen und der Benutzeroberfläche arbeiten. **CHS**



Nach der überschwänglichen Rede stürzt sich **Ambrosius** versehentlich in den Brunnen.



# Dawn of War 2

Vier Jahre mussten wir warten, inzwischen ist es gewiss: THQ setzt den Warhammer-40k-Hit Dawn of War fort. Die Strategie-Experten bei Relic waren für Teil 2 viel Neues. Wir waren als einziges deutsches Magazin bei den Entwicklern.

DVD  
- Trailer

## Inhalt

Mega-Preview .....	28
Entwickler-Check.....	29
Alles Gute kommt von oben.....	30
Zu Besuch bei Relic.....	31
Der Vorgänger und seine Addons.....	32
Im Gespräch Mark Noseworthy.....	34
Im Gespräch mit Jonny Ebbert.....	36

## Bilder vom Hersteller

Sämtliche Bilder in diesem Artikel stammen von THQ. Da die Benutzeroberfläche derzeit noch in Arbeit ist, hat der Entwickler Relic das Interface für die Screenshots ausgeblendet. Grafisch entsprechen die Bilder aber dem, was Sie final im Spiel sehen werden. Nachträglich geschönt wurde das Material nicht, dafür aber in einer enorm hohen Auflösung von über 5.000 Pixeln in der Bildbreite aufgenommen.





Panzersperren, Fässer, Vorsprünge – die neue Einheiten-KI sucht sich selbstständig taktisch sinnvolle Deckungsmöglichkeiten. Und wer keine findet, sprengt sich Krater in den Boden.

Echtzeit-Strategie-Soldaten haben eine ausgesprochen kurze Lebenserwartung. Ein Infanterie-Trupp aus **World in Conflict** zum Beispiel: Wenn der nicht zügig in einem Wäldchen Deckung sucht, war's das innerhalb weniger Sekunden mit dem Flaggenobern. Ein Raketensoldat in **Command & Conquer 3**? Da braucht bloß ein Tiberium-Sammler um die Ecke biegen und den armen Burschen plattwalzen. Und die Einheiten in **Supreme Commander** wandern, wenn eine Atombombe detoniert, zu Hunderten über den virtuellen Jordan. Als Feldherr an Maus und Tastatur kümmert einen das indes herzlich wenig, kann man doch geschwind neue Truppen ordern und in der

Schlacht verheizen. Bindung zu den Untergebenen? Von wegen! »Woher auch?«, fragt uns Jonny Ebbert, Lead Designer beim kanadischen Entwickler Relic (**Company of Heroes**). »Emotionale Distanz ist die große Schwäche von Strategiespielen.« Aber glücklicherweise eine, die sich beheben lässt. Wie, das weiß Ebbert mit **Dawn of War 2** eindrucksvoll zu beantworten. Während sich künftige Polygonsoldaten also auf eine bald deutlich ansteigende Lebenserwartung freuen dürfen, erhoffen wir neben einer Erklärung von Jonny nichts Geringeres als einen sicheren Strategie-Hit. Und diesbezüglich – das können wir schon jetzt sagen – scheint Relic auf dem besten Weg zu sein.

### Abgedunkelt

Als wir den mit stilvollen Artworks dekorierten Präsentationsraum betreten, prangt bereits das **Dawn of War 2**-Logo auf der Leinwand. Kaum nehmen wir Platz, dunkelt Jonny den Raum ab und startet das Spiel. Das Intro, das allein schon durch seine Musik Gänsehaut verursacht, zeigt schemenhafte, majestätische Gestalten, die mit gewaltigen Schritten die Rampe eines eben gelandeten Shuttles hinunterstapfen. Wir erkennen sofort: Das sind Space Marines. Und schlecht gelaunte noch dazu, denn die Burschen tragen ihre dicken Wummen im Anschlag, fest entschlossen, je-

den Moment loszuballern. Die Szenerie wird heller, und plötzlich fällt auf, dass das gar kein gerendertes Intro ist. Jonny grinst: »Wir haben uns für die Filmsequenzen einen anderen Stil erlaubt.« Der besteht aus handgezeichneten, sehr stilvollen Comic-Schnipseln, die durch butterweiche Animationen und computergenerierte Rauch- und Lichteffekte fantastisch aussehen und das dreckig-düstere Warhammer-40k-Szenario besser einfangen, als es das bereits äußerst gelungene Render-Intro im ersten **Dawn of War** tat. Eines aber haben die Einführungsfilmbeider



Einheiten können sich in Gebäuden verschanzen und aus den Fenstern ballern.

### Entwickler-Check



Relic wurde 1997 gegründet und hat sich als Spezialist für Strategiespiele etabliert. Das Debüt-Projekt **Homeworld** (1999), ein internationaler Erfolg, bekam vier Jahre später eine Fortsetzung spendiert. Im Mai 2004 wurde das Studio von THQ für etwa zehn Millionen Dollar übernommen. Als erstes Projekt für den neuen Eigentümer veröffentlichte das Team sein bislang erfolgreichstes Spiel: **Dawn of War**, das drei Erweiterungspakete nach sich zog. Zwischendurch versuchte sich Relic mit dem Xbox 360-Shooter **The Outfit** am Konsolen- und Action-Segment, erntete aber verhaltene Kritiken. 2006 wieder zu seinen Strategie-Stärken zurückgekehrt, brachte das Team die ebenso flotte wie gelungene Weltkriegs-Taktik **Company of Heroes** nebst dem alleine lauffähigen Addon **Opposing Fronts** auf den Markt. Relic hat seinen Sitz im kanadischen Vancouver.

**Bisherige Spiele (Auszug):** Homeworld, Impossible Creatures, Dawn of War, The Outfit, Company of Heroes

**Derzeit in Arbeit:** Dawn of War 2





Der **grimmige Ork-Boss** kennt kein Pardon mit unseren Space Marines. Abwechslungsreich animiert prügelt er auf die Soldaten ein.

## Alles Gute kommt von oben

Jede Heldenfigur hat eine Spezialfähigkeit. Der Space Marine-Commander Tarkus beispielsweise ordert einen mächtigen Ionenstrahl, der binnen Sekunden ganze Ork-Armeen röstet. Welche Geschütze die Grünhäute in Sachen Superwaffen auffahren, ist noch nicht bekannt.



Spiele gemein: Sie verraten uns nichts über die Handlung. Jonny grinst noch breiter: »Keine Sorge, ihr erfahrt gleich, um was es geht.« Na hoffentlich!

### Abkommandiert

Kaum ist das Intro zu Ende, wechselt das Spiel ins Hauptmenü. Das ähnelt einem Blick ins Weltall: Wir sehen funkelnde Sterne, entfernte Galaxien, und im Vordergrund dreht sich der Warhammer-Planet Meridian langsam um seine Achse. Jonny startet die

Story-Kampagne – prompt zoomt die Kamera an den Himmelskörper heran und offenbart drei unterschiedlich eingefärbte Symbole. »Das sind die zu Beginn verfügbaren Missionen«, erklärt Jonny. Ähnlich wie in **Command & Conquer 3** dürfen wir frei entscheiden, in welcher Reihenfolge wir die Aufgaben angehen. Das Ziel ist bei allen dreien zumindest anfangs noch dasselbe: Als Teil eines zerschlagenen Trupps Space Marines müssen wir uns auf Meridian der ork'schen Über-

macht entgegenstellen und überleben – »Quasi wie die legendären 300 Spartiaten unter König Leonidas«, scherzt Johnny. Wie wir das anstellen, hängt von der Missionswahl ab. Jonny klickt eines der Symbole an, das Briefing erscheint. Admiral Derosa erzählt uns in einem noch schmucklosen Fenster von zu vereitelnden Ork-Überfällen und der entführten Marines-Einheit Janus. Ersteres ist unser Hauptziel, die Geiselnbefreiung eine Nebenmission. Erfüllen wir beides, winkt eine fette Beloh-



Wir werden von einem **Pikk-Up** überrollt. Gut, dass wir eine Plasmakanone dabei haben – die verarbeitet den Truck zu Altmittel.



## Zu Besuch bei Relic



Kleiner Unfall im Firmen-Foyer: Ein Company of Heroes-Panzer hat falsch eingeparkt.

Stolz präsentiert Relic sämtliche Auszeichnungen, die die Firma jemals bekommen hat. Mit dabei: Der GameStar-Gold-Award für das erste Dawn of War.



Feierabend. Zeit für das Musikspiel Rock Band. Auch wenn's von der Konkurrenz kommt.



Im Konferenzraum hängen schicke Artworks von Dawn of War 2.



nung – doch dazu später mehr. »Passen Sie auf sich auf«, warnt uns Derosa noch. Natürlich, entgegenen wir. Nun aber ins Gefecht!

### Abgekürzt

Die Mission startet – und wir sind überrascht. Denn anders als im ersten **Dawn of War** gibt's zu Beginn kein leeres Feld, auf dem wir erst mal Hauptgebäude, Produktionsstätten, Plasma-Generatoren und Upgrade-Fabriken hochziehen müssen. »Wir haben den Basisbau in Dawn of War 2 weitgehend entfernt«, erzählt Jonny Ebbert. Statt also zunächst minutenlang rekrutierte Squads aus der Kaserne spazieren zu lassen, stellt uns das Programm eine komplett ausgerüstete Truppe

hin, angeführt vom charismatischen Commander Tarkus, dessen Erscheinungsbild wir zuvor in einem Optionsmenü festlegen. Relic will mit dem neuen Spielaufbau gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Zum einen bringt das fehlende »Ich stampfe Gebäude aus dem Boden«-Element mehr Tempo in die Gefechte, zum anderen soll die Bindung zwischen dem Spieler und seinen Truppen verstärkt werden. Die Burschen steigen nämlich nach und nach im Rang auf und bleiben uns auch über die Grenzen jeder Mission hinweg erhalten. Wir kämpfen uns also mit »unserem« Trupp durch die komplette **Dawn of War 2**-Kampagne – so viel zum Thema erhöhte Lebenserwartung.

Was aber, wenn die liebgewonnenen Soldaten unterwegs das Zeitliche segnen? »Keine Sorge«, beruhigt uns Jonny. »Ihr dürft zer Schlagene Squads direkt auf dem Schlachtfeld mit neuen Soldaten aufstocken.« – wohl aber ohne Rang und Erfahrung.

### Abgerissen

Wir stapfen mit Commander Tarkus und seiner Truppe los, stoßen aber bereits nach wenigen Metern auf gegnerische Orks. Die rennen nicht mehr wie aus dem Vorgänger gewohnt blindlings brüllend auf uns zu, sondern verschansen sich clever hinter Rohren, Felsvorsprüngen, Panzersperren und ... einem Benzinfass. Schlechte Entscheidung. Ein ge-

zielter Schuss, eine markerschütternde Explosion, und ein halbes Dutzend Orks lernt das Fliegen. Trotz der für die Grünhäute eben ungünstig gewählten Schutzposition fällt das für **Dawn of War 2** überarbeitete KI-System positiv auf. Die Einheiten, ob Freund oder Feind, nutzen die Umgebung zu ihrem Vorteil, suchen selbstständig Deckung und verschansen sich in umliegenden Gebäuden. Die lassen sich, genügend Feuerkraft vorausgesetzt, allerdings einreißen – erst teilweise, dann komplett, was durch die neueste Version der Havoc-Physikengine und allerhand Partikeleffekte wie Rauch, Feuer und Funken schon jetzt spektakulär aussieht. Doch selbst das hält die zähen Orks



**Blutig:** Bei der Gewaltdarstellung ist Dawn of War 2 ebenso wenig zimperlich wie sein Vorgänger.



Nur wer die **Umgebung** sinnvoll nutzt, hat eine Chance gegen die feindliche Übermacht.



## Der Vorgänger und seine Addons

### Dawn of War

GS 11/2004: 83 Punkte

**Dawn of War** überzeugte mit seinem actionlastigen Spieldesign und einer wendungsreichen Solo-Kampagne. In der durften Sie jedoch ausschließlich die Space Marines befähigen – die anderen drei Völker (Orks, Eldar und Chaos Space Marines) standen ausschließlich für Death-match-Geplänkel zur Verfügung. Das hohe Tempo, die sehr gute Balance und die Möglichkeit, die eigenen Truppen dank eines Editors individuell zu bepinseln, machte Dawn of War insbesondere bei Multiplayer-Fans sehr beliebt.



### Dawn of War: Winter Assault

GS 10/2005: 85 Punkte

Relic beugte sich der Fan-Kritik und baute für das Addon **Winter Assault** die drei anderen Völker in die neue Solo-Kampagne ein. Das sorgte für mehr Abwechslung und war durch den weiter hochgeschraubten Schwierigkeitsgrad vor allem für Profis ein Fest. Für mehr taktische Tiefe in Online-Gefechten sorgte Partei Nr. 5, die Imperiale Armee. Die Ableger der Space Marines waren auf Fernkampf spezialisiert und eher defensiv veranlagt. So konnten sich deren Infanteristen zum Beispiel in Bunkern verschanzen.



### Dawn of War: Dark Crusade

GS 12/2006: 84 Punkte

Das zweite Addon Dark Crusade entwickelte Relic in Kooperation mit dem kürzlich pleite gegangenen Studio Iron Lore (**Titan Quest**). **Dark Crusade** verabschiedete sich von einer Story-Kampagne und ließ den Spieler auf einer Weltkarte rundenbasiert Armeen verschieben. Die Schlachten trug das Spiel wie gewohnt in Echtzeit aus. Traditionsgemäß erweiterte das Addon die Völkerauswahl, diesmal um die Necrons und die Tau. Neu: Mit Gegenständen ließen sich die Helden nach und nach verbessern.



### Dawn of War: Soulstorm

GS 04/2008: 80 Punkte

Inhaltlich unterschied sich **Soulstorm**, Addon Nr. 3, nicht elementar von seinem Vorgänger **Dark Crusade**. Erneut eroberten Sie Planeten im Mix aus rundenbasiertem Armee-Management und actiongeladenen Echtzeit-Scharmützeln. Auch das motivierende Helden-Upgrade-System sowie die ebenso zahlreichen wie mühseligen »Brot-und-Butter«-Missionen waren wieder mit dabei. Die mittlerweile sieben Dawn-of-War-Völker bekamen mit den beiden Parteien Dark Eldar und den Adepta Sororitas nochmals Zuwachs.



nicht auf. Wer unsere Abrissarbeiten überlebt hat, sucht in dem Explosionskrater dort Schutz, wo kurz zuvor noch das hochexplosive Fass stand. Wir sind begeistert: Die neue KI verbessert nicht nur die taktische Tiefe von **Dawn of War**, sondern macht die Scharmützel auch dynamischer und weit weniger chaotisch – das freut den Strategie-Fan.

### Abgefallen

Als der letzte Ork tödlich getroffen zusammenbricht und die Gewehre der Space Marines verstummen, liegt ein wahres Trümmerfeld vor uns – grünhäutige Kadaver, zerbröselte Mauern, qualmende Ruinen ... und eine leuchtende, sich auffällig dre-

hende Waffe. Was ist das? Commander Tarkus sprintet zu dem Fundstück. »Hm, ein Elektro-Hammer«, räuspert er sich mit rauher Stimme. »Den kann ich sicher noch in dem einen oder anderen Ork versenken.« Der Gegenstand verschwindet in Tarkus' Taschen, und wir schauen Jonny fragend an. »Wir haben mehrere hundert Waffen und Rüstungen ins Spiel eingebaut, teils als Belohnung für Quests, teils als zufällige Fundstücke«, erklärt er uns. »Die Items kann man seinem Helden wie in einem Rollenspiel in die Hand drücken und ihn so nach und nach verbessern.« Nun ja, wirklich neu ist das nicht, immerhin durfte der Spieler bereits in den beiden **Dawn of War**-Add-

ons **Dark Crusade** und **Soulstorm** seine Hauptfigur in einem rudimentären Inventar ausrüsten. Doch **Dawn of War 2** geht noch einen Schritt weiter und erlaubt es uns, auch die anderen Einheiten mit gefundenen Gegenständen zu verbessern. Die Möglichkeiten sind vielseitig: Darf es Giftmunition für die Bolter-Gewehre sein, oder doch lieber ein Flammenwerfer-Upgrade, um die Moral des Feindes zu zerschlagen? Oder wie wäre es mit einer Kettensäge für den Nahkampf – am besten eine mit elektrisch aufgeladenen Schneiden? Wie viele Online-Rollenspiele unterteilt das Programm die Waffen, Rüstungsteile und Upgrades in seltene (grüne) und rare (blaue) Gegenstände. Wird

es auch lila- und orangefarbene, also sogenannte epische und legendäre Items geben? Jonny lacht: »Nein. Man muss ja nicht gleich alles von diesem einen Blizzard-Spiel abgucken.«

### Abgeschaut

Jonny bricht die Mission ab und wechselt ins Hauptmenü. Dort haben wir ähnlich wie im Multiplayer-Strategiespiel **Worldshift** Zugriff aufs so genannte Schlachtschiff, dem Inventar in **Dawn of War 2**. Das ist umfangreicher ausgefallen als das bei der Konkurrenz und erinnert vom Aufbau her stark an Online-(Rollenspiele) wie **Der Herr der Ringe Online** oder **Hellgate: London**: Auf der rechten Bildschirmhälfte sehen wir unsere



Bossgegner protzen mit liebevollen Details wie baumelnden Schädeln an der Rüstung.



Nettes Detail: Achten Sie auf den **glühenden Lauf** des hinteren Soldaten.





Der Höhepunkt in einer der Kampagnen-Missionen: Bevor uns die Orks überrennen, ordern wir einen **Ionenschlag**, der die Grünhäute spektakulär auseinandernimmt.

Taschen, gefüllt mit all dem, was Tarkus auf dem Schlachtfeld eingesammelt hat – Pistolen, Schrotflinten, Munitions-Sorten, Riesenschwerter. Mit der Maus zieht Jonny den eben gefundenen Elektromolotow auf einen von sechs Steckplätzen – zwei davon sind für Waffen, einer für Rüstungsteile und drei für unterstützende Upgrades. Der voll animierte Commander freut sich sichtlich über sein neues Schlagwerkzeug – eindrucksvoll schmettert er das Teil mit voller Wucht in den Boden. Daneben geben übersichtliche Tabellen Aufschluss über den aktuellen Rüstungs- und Schadenswert sowie die Moral jeder Einheit.

## Abgehoben

Tarkus und seine Soldaten sind nun optimal ausgerüstet, Zeit für Mission Nr. 2. Admiral Derosa schickt uns in ein Gebiet, in dem ein brutaler Orkboss sein Unwesen treibt. Außerdem sollen wir eine weitere Space-Marines-Truppe befreien. Schon wieder? Offenbar lassen sich unsere Leute leicht hopsnehmen. Wir kommen aus dem Staunen nicht heraus, als wir eine komplett zerbombte Stadt erkunden, an qualmenden Gebäuden, aufgeplatztem Asphalt und zerbeulten Panzern vorbeikommen. Dort, wo der wabern- de Nebel sich weit genug für einen raschen Blick lichtet, tun sich

gewaltige Schluchten auf, in denen die Wolkenkratzer der einstigen Menschenmetropole hundert Meter unter uns zu verschwinden scheinen. Verantwortlich für die Grafikpracht ist die hauseigene Essence-Engine, die bereits im hübschen **Company of Heroes** zum Einsatz kam. Von dem einstigen Grafikgerüst ist in **Dawn of War 2** allerdings kaum noch etwas zu sehen. Relic hat die Technik komplett überarbeitet, mit zusätzlichen Effekten versehen und zudem für Prozessoren mit mehreren Rechenkernen optimiert. »Dawn of War 2 wird dennoch keine höheren Anforderungen an eu-

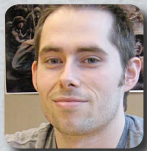
ren Rechner stellen als **Company of Heroes**«, beruhigt uns Jonny.

## Abgestürzt

Doch zurück zu Tarkus und seinen Männern. Wir wollen gerade eine Schlucht überqueren, als ein gewaltiger Artillerieschlag auf uns niedergeht und die Brücke, den einzigen Weg über den Abgrund, in die Tiefe reißt. Glücklicherweise konnten wir unseren Trupp rechtzeitig zurückziehen, doch der Plan der Orks geht auf. Gerade als wir kehrtmachen wollen, fallen uns die Grünhäute in den Rücken – erneut entbrennt ein heftiges Gefecht. Entbrennen trifft es dabei recht gut, denn unsere Infan-

## Im Gespräch mit ...

**Mark Noseworthy, Produzent von Dawn of War 2**



**GameStar** ❖ Was hat dich am ersten Dawn of War gestört? Was möchtest du nun besser machen?

❖ **Noseworthy** Im ersten Dawn of War waren zwar eine Menge kämpfender Typen, und es gab viel Action, aber man konnte oft nicht erkennen, wer denn nun gewinnt oder verliert. In Dawn of War 2 gehört es zu unseren wichtigsten Aufgaben, alles so zugänglich wie möglich zu machen. Ein Beispiel: Ein Dreadnought wird beschossen, und man sieht die Kugeln von der Panzerung abprallen. Der Spieler

erkennt sofort, dass leichte Waffen nichts ausrichten und man es stattdessen mit Haftbomben probieren sollte. Aktion und Reaktion werden also viel klarer.

❖ In Dawn of War konnte man die Kampftruppe auf dem Schlachtfeld aufrüsten, neue Kommandeure zuweisen und die Bewaffnung verbessern. Bleibt dieses System trotz der von dir erwähnten Zugänglichkeit im Nachfolger erhalten?

❖ Aus heutiger Sicht gab es in Teil 1 zu viel Mikromanagement. Man musste die Truppen in Deckung bringen, dafür sorgen, dass sie die korrekten Fähigkeiten nutzen. Man musste auf die Umgebung achten, aufpassen, dass man nicht flankiert wird und dabei noch die Einheiten upgraden. Wir finden, dass damit ein Maß an Komplexität erreicht war, das am Ende zu sehr vom Schlachtfeld abgelenkt hat. In

Dawn of War 2 können die Spieler deshalb viele dieser Entscheidungen auf dem Schlachtschiff treffen, zwischen den Aufträgen und ganz in Ruhe. Wie ist die Mission aufgebaut? Wie gehe ich sie am besten an? Wie rüste ich meine Kommandeure aus?

❖ Beim Vorgänger wurde vor allem die Solo-Kampagne kritisiert. Was tut sich da in Dawn of War 2?

❖ Die Story-Kampagne wird einen hohen Wieder-spielwert haben. Beispielsweise kann man beim ersten Durchlauf gar nicht alles sehen, weil sich einige Missionen gegenseitig ausschließen. Zudem muss sich der Spieler manchmal zwischen zwei Wegen entscheiden, etwa ob er Zivilisten und Fabrikgebäude rettet oder lieber antike Tempel auf der Suche nach mächtigen Artefakten plündert. All das wird sich auch auf das Finale des Spiels auswirken.





Jetpack-Soldaten springen dank ihrer Raketenrucksäcke geschwind in die Schlacht – das ist praktisch beim Erobern von strategisch wichtigen Punkten (unten in der Mitte).

teristen rücken den Orks mit Flammenwerfern auf die Pelle, mit denen wir sie vorher ausgestattet haben. Sogar den aus Fenstern ballenden Gegnern spucken unsere Jungs gezielt Feuerstrahlen entgegen. Den Orks wird's buchstäblich zu heiß, moralisch am Boden treten sie den Rückzug an. Problem: Nach wie vor stehen wir vor einem unüberwindbaren Graben. Glücklicherweise haben wir Jetpack-Solda-

ten dabei, die dank ihres leistungsstarken Raketenrucksacks behände über den Abgrund hüpfen und nach einer alternativen Route suchen können. Ärgerlicherweise sind die Burschen zwar agil, aber nur leicht bewaffnet und müssen deshalb besonders vorsichtig von uns durch die Straßen geführt werden. So gelingt es **Dawn of War 2**, brachiale Action-einlagen mit taktisch anspruchsvollen Miniaufgaben zu vermi-

schen. Ob sich das hohe Niveau der Beispielmissionen in der Kampagne halten kann, muss sich natürlich erst noch zeigen.

### Abgekämpft

Als auf der Karte nur noch ein kleines Fleckchen unerforschten Gebiets vor uns liegt, steigt die Anspannung – irgendwo hier muss sich der gefürchtete Ork-Boss herumtreiben. Und tatsächlich: Am Kopf einer Treppe thront eine gewaltige Kathedrale. Hier stoßen wir auf den gesuchten Unhold. An seiner rostigen, mit furchteinflößenden Stacheln bespikten Rüstung baumeln erbeutete Schädel, in seinem zerfurchten Gesicht spiegelt sich die blanke Wut. »Einen großen Ham-

mer habt ihr da«, schmettert er uns mit seinem **Warhammer**-typischen Ork-Akzent entgegen. »Aber meiner ist viel größer!« Offenbar erkennt das Programm, wie wir unseren Helden ausgerüstet haben, und reagiert mit entsprechenden Dialogen darauf – großartig! Wie zum Beweis schwingt der Ork seinen Hammer über dem Kopf und fordert uns brüllend zum Duell heraus. Was wir nun zu Gesicht bekommen, lässt uns kurzzeitig vergessen, dass es sich bei **Dawn of War 2** um ein Strategiespiel handelt: Tarkus sprintet los, hüpfert mit einem Satz auf die Schultern seines Widersachers und schmettert ihm seinen Hammer in die Visage. Funken sprühen, der Boss knurrt,

### Im Gespräch mit ...

**Jonny Ebbert, Lead Designer der Dawn of War-Serie**



**GameStar** ❖ Was ist dein persönliches Ziel für Dawn of War 2?

❖ **Jonny Ebbert** Wir wollen das Warhammer-Universum besser zum Leben erwecken, das »Einer gegen viele«-Gefühl intensivieren. Im Grunde geht es in Warhammer 40k doch um den Space Marine, der auf einem Felsen steht und in einer letzten Schlacht gegen Horden von Gegnern kämpft. Im Brettspiel hat jeder Marine und jeder Eldar einen Namen, man kennt ihre Geschichte. Und genau so sollen die Spieler auch ihre Einheiten in Dawn of War 2 kennenlernen.

❖ Was ist dein Lieblingsmoment im Spiel?

❖ Wenn ich auf dem Schlachtschiff bin. Da schaltet und waltet es in meinem Kopf. Hier treffe ich Entscheidungen, die langfristige Auswirkungen auf meine Ziele und die Rettung der Galaxie haben. Hier kann ich jedes meiner Squads ausrüsten, ihre Waffen und Rüstungen verbessern. Also schaue ich mir die Informationen zur nächsten Schlacht an, ändere vielleicht noch die Ausrüstung entsprechend, und dann geht es runter – ein tolles Gefühl!



Die Zwischensequenzen erinnern an Comics, sind aber komplett animiert.





Einheiten der Orks: Boyzs **1**, Pikk-Up **2**, Boss, der Anführer der Squad **3**, Waaaghboss **4** und Plünderaz **5**. Letzterer heißt so, weil er sich seine Waffen auf dem Schlachtfeld zusammenklaut.

wirft Tarkus zu Boden und prügelt wild auf ihn ein – von statisch abgespulten und sich wiederholenden Kampfanimationen anderer Strategiespiele ist hier nichts zu sehen. Stattdessen inszeniert das Programm Bosskämpfe wie diesen in aufwändigen Skriptsequenzen, in denen wir dennoch handeln und Spezialmanöver ausführen können. Aus der heftigen Keilerei geht Tarkus schließlich als Sieger hervor, der Orkchef bricht zusammen. Wer hat jetzt den größeren Hammer, wollen wir triumphierend rufen, als wir lauter werdendes Gebrüll hören – die aufgebrachten Ork-Untertanen kommen zu Hunderten angestürmt. Die Space Marines sind hoffnungslos in der Unterzahl.

### Abgeschmettert

Auf dem Platz vor der Kathedrale sammelt Jonny die verbliebenen Truppen um den Commander, bereit für das letzte Gefecht. Mit einem wissenden Lächeln wartet er auf die anstürmenden Ork-Massen, dann aktiviert er Tarkus' Spezialfähigkeit. Plötzlich schießt ein gleißender Ionenstrahl aus dem All direkt in die gegnerische Armee, dann noch einer und ein dritter. Der Bildschirm bebt, unter den Orks bricht der Asphalt auf, alles beginnt tiefrot zu glühen. Die Angreifer, die durch die gewaltige Detonation nicht weggeschleudert werden, fangen Feuer und rennen panisch umher – selbst die Atomexplosion eines **World in Conflict** wirkt dagegen

wie ein kümmerliches Chemiekasten-Experiment. Als die Ionenstrahlen versiegen, stehen nur noch Tarkus und seine Männer. Geschafft! Mission erfüllt.

### Abgewartet

Nun, der Artikel ist beinahe zu Ende – trotzdem bleiben wichtige Fragen offen. Gibt es neben den Space Marines und Orks noch weitere Völker? Wie funktioniert der Multiplayer-Teil? Wird man zumindest dort Gebäude bauen können? Und wie sieht es mit dem Erobern von strategisch wichtigen Punkten aus? Immerhin war das eines der Kernelemente im ersten **Dawn of War**. Relic hält sich bei all diesen Fragen noch bedeckt. »Das Besetzen von Flag-

genpunkten wird auch in **Down of War 2** eine wichtige Rolle spielen«, erzählt uns Jonny immerhin. »Allerdings haben wir das System um ein innovatives Element erweitert, das wir noch nicht verraten wollen.« Insbesondere in Mehrspieler-Gefechten verspricht der Lead Designer durch diese Neuerung mehr Dynamik und taktische Tiefe. Große Worte. Aber wie sieht es mit dem am häufigsten genannten Kritikpunkt des Vorgängers aus? »Ich weiß genau, was ihr ansprechen wollt«, lacht Jonny. »Aber ja, ihr werdet in der Kampagne auch die Orks spielen dürfen.« Wir jubeln innerlich. »Und das sogar kooperativ mit einem Kumpel«, fügt er hinzu. Jetzt jubeln wir laut. **DM**



Mit Kettensägen und Flammenwerfer nimmt es ein **Dreadnought** mit mehreren Orks gleichzeitig auf.

### Dawn of War 2

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2009**  
► Hersteller **Relic / THQ** ► Status **zu 60% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Dawn of War 2 könnte das gelingen, woran Worldshift kürzlich gescheitert ist. Mehrspieler-Fans bekommen actiongeladene, temporeiche Scharmützel und die aus dem Vorgänger bekannte taktische Tiefe, Solo-Spieler freuen sich über eine Story-Kampagne, die durch das neue Rollenspiel-Element und alternative Lösungswege für Dauermotivation sorgt. Einem Strategie-Hit steht hier nichts im Weg.



danielm@gamestar.de



Wir waren in Montreal und haben Ubisoft nicht nur eine Menge neuer Infos über den Shooter, der mit dem Feuer spielt entlockt; wir konnten **Far Cry 2** auch erstmals selbst spielen.

# Far Cry 2



Selbst **Reifenstapel** (links im Bild) fangen Feuer. Das haben wir in Montreal gesehen. Allerdings stieg aus den Altgummi-Bergen noch weißer Rauch auf. Die Entwickler versprochen uns, den Qualm bis zum Erscheinen von **Far Cry 2** zu schwärzen.



Keine Sorge: Beschädigte Fahrzeuge wie dieser **Jeep** lassen sich mit einem Schraubenschlüssel wieder flottmachen.

Jack Carver, der Held aus **Far Cry** von 2004, ist nicht tot. Es ist nur vom PC verschwunden. Carver zog vor einiger Zeit auf die Konsolen um. Und zwar anderthalb Jahre, nachdem er sich in Cryteks Südsee-Shooter einem irren Forscher und dessen Mutantenhorde entgegen warf. Im September 2005 erschien **Far Cry: Instincts**. Mittlerweile folgten mit **Far Cry: Instincts – Predator** (Xbox 360), **Far Cry: Instincts – Evolution** (Xbox) und **Far Cry: Vengeance** (Wii) drei weitere Konsolenabteiler. Bei allen blieb Carver der

Held, das Szenario inselig und die Feinde irgendwie mutiert.

Als nächstes steht **Far Cry 2** an. Das wird zwar parallel zum PC auch für Xbox 360 und die PlayStation 3 entwickelt, doch Jack Carver fehlt trotzdem. Tropeninseln wird es ebenso wenig geben wie verrückte Forscher oder Mutanten. Die Fortsetzung spielt in einem nicht näher bestimmten, 50 Quadratkilometer großen Areal irgendwo auf dem schwarzen Kontinent. Die Feinde: afrikanische Warlords mit ihren Schergen – und die unberechenbare Natur.

## Männer mit Geschichte

Wenn der Held nicht Jack Carver heißt, wie dann? Leider können wir Ihnen das nicht eindeutig beantworten. Denn Sie haben beim Spielstart die Wahl: Soll es Marty Alencar, André Hippolyte oder etwa Hakim Echebbi sein? **Far Cry 2** bietet Ihnen zehn Charaktere an, die nicht nur allesamt anders aussehen, sondern auch unterschiedliche Lebensläufe haben. Der eine war mal Marineoffizier, gründete dann eine Sicherheitsfirma und musste nach einem Versiche-





Die Clans haben überall im Areal **Straßensperren** errichtet. Wer sich stumpf an die vorgegebenen Wege hält, wird unweigerlich laufend in Schießereien geraten.

rungsbetrug von der Bildfläche verschwinden, ein anderer wieder verdingte sich jahrelang als Bodyguard in der Dominikanischen Republik und Ecuador und entschied sich nach einem gescheiterten illegalen Einreiseversuch nach Kuba, dem amerikanischen Kontinent den Rücken zu kehren. Und ein Dritter hat im irischen Bürgerkrieg mitgemischt, saß lange im Gefängnis, um dann über den Umweg dubioser Geschäfte in Afrika zu landen. Für wen auch immer Sie sich aufgrund von Biografie und Bild entscheiden – im Spielverlauf ist das nicht mehr sonderlich wichtig, denn Sie sehen Ihr Alter Ego niemals in der Außenperspektive. Sprechen tut der Mann auch kein Wort. Die restlichen, von Ihnen nicht gewählten Herren treffen Sie allerdings wieder. Die werden nämlich im Laufe des Spiels Ihre Freunde und eilen in Notfällen zu Hilfe.

### Gut motorisiert

Anders als im ursprünglichen **Far Cry**, das innerhalb der Inselabschnitte relative Freiheit bot, aber im Kern linear aufgebaut war, soll das afrikanische Terrain frei erkundbar sein. Zu Beginn stehen Ihnen lediglich fünf mal fünf Kilometer zur Verfügung, später addiert sich noch mal die gleiche Fläche dazu. Auf diesen 50 Quadratkilometern können Sie sich

nach Herzenslust bewegen. Kleine Korrektur: Sie müssen sich dort bewegen – nämlich zu den Zielorten zahlreicher Einsätze. Natürlich nicht ausschließlich zu Fuß, auch wenn der Held über kurze Zeit enorm flott sprinten kann. Sie brettern mit Buggys, Jeeps, gewöhnlichen Personewagen sowie kleineren Trucks über die Savanne. Motorboote bringen Sie über Flussläufe und Seen. Sogar die aus dem Vorgänger bekannten Gleiter finden Sie an einigen Hängen.

Klasse Idee für lange Wege: Wenn Ihr fahrbarer Untersatz Schaden nimmt – sei es bei einem Unfall, weil Sie nicht auf die Straße geachtet haben, sei es durch Beschuss –, dürfen Sie das Ding reparieren. Ihr Held führt nämlich standardmäßig einen Schraubenschlüssel mit. Geht allerdings eine Handgranate unter einem Jeep hoch, ist nichts mehr zu retten. Damit Sie sich in dem riesigen Landstrich nicht verfahren, verfügt der Held über drei Karten, die ihm zum Ersten das ganze Areal, zum Zweiten seine nähere Umgebung und zum Dritten seinen Zielort zeigen. Muss es mal schnell gehen und sind Blicke auf die Karten nicht möglich, weil etwa Verfolger am Vehikel kleben, helfen zuweilen Straßenschilder. Rot markierte zeigen Ihnen die jeweils richtige Fahrtroute an.

### Lang, länger, Far Cry 2

Stichwort »Einsätze«: 26 Hauptmissionen soll **Far Cry 2** bieten, von denen Sie ungefähr die Hälfte auf zwei unterschiedliche Arten lösen dürfen. Dazu gibt's so viele

Nebenaufträge, dass uns selbst die Entwickler keine genaue Zahl nennen können. Der Hauptstrang führt Sie zu einem mächtigen Warlord, der die Region tyrannisiert und mit dem Sie offenbar ein

### Die Bewohner der Savanne

In *Crysis* gab es Krabben und Hühner, in *Far Cry 2* werden ebenfalls Tiere die Landschaft beleben. Wir sahen in Montreal bei Ubisoft zumindest schon friedlich grasende **Zebres** und **Antilopen**. Ob mehr Arten im Spiel stecken, wollte man uns noch nicht verraten. Wir wünschen uns Hyänen und Löwen.







**Rettungsversuche** wie der im Bild sind unter den Gegnern keine Seltenheit.



Ihre Aufträge erhalten Sie von den **Chefs** zweier Clans. Vorne im Bild ist nicht der Held zu sehen, sondern einer seiner Kumpel.



Ob man selber ans Steuer eines **Flugzeugs** darf, wollte Ubisoft noch nicht verraten. Aber wir wissen: Kumpel Warren ist Pilot.



Sieht aus wie ein Kompass, ist aber eine **Uhr**, an der Sie die Dauer Ihres Schlafs einstellen.

Hühnchen zu rupfen haben. Allein das soll laut Ubisoft schon zwischen zwölf und 18 Stunden dauern. Mit den Nebenmissionen veranschlagt der Entwickler eine Spielzeit von zirka 45 Stunden.

Die Nebenmissionen sind zwar optional, aber enorm nützlich. Darin treffen Sie nicht nur einige der

bereits angesprochenen möglichen Freunde, Sie verdienen sich auch kostbare Diamanten. Die Klunker tauschen Sie gegen bessere Waffen oder zusätzliche Heilspritzen. Zu Beginn darf der Held drei davon mit sich führen. Investieren Sie viele Funkelsteine, können es gegen Ende des Spiels fünf Gesundpieker sein.

Heilspritzen? Hieß es nicht, der Held genese wie in **Call of Duty 4** von alleine? Das war tatsächlich der Plan, doch Ubisoft erschien das dann doch zu simpel. Wie übrigens viele andere aktuelle Shooter-Moden auch: Sie dürfen nicht am Steuer eines Jeeps sitzen und gleichzeitig aus dem hinten aufgeschraubten MG ballern wie jüngst erst in **Cry-**

**sis** oder noch im Vorgänger **Far Cry**. Das geht schon allein deswegen nicht, weil Ihnen auch eine Außenansicht beim Fahren fehlt, Sie sehen stets nur das Cockpit Ihres Gefährts. Wenn Sie wissen wollen, was hinter Ihnen vorgeht, müssen Sie sich per Knopfdruck umschauen. Und selbst ein Fadenkreuz planen die Entwickler nur als zuschaltbare Option. Im Standard-Modus soll über Kimme und Korn der Waffen oder über Fernrohre gezielt werden.

### Clan-Kriege

Viele Ihrer Aufträge erhalten Sie in einer kleinen, heruntergekommenen Stadt, in der zwei Clans ihre Basis aufgeschlagen haben: die United Front of Liberation and Labour (UFL) und die Alliance for Popular Resistance (APR). Die zwei Parteien mögen sich nicht sonderlich, halten aber innerhalb der Ortsgrenzen eine Art Nichtangriffspakt ein. Mal sollen Sie für die einen eine Brücke sprengen, um Lieferung aus dem angrenzenden Staat zu stoppen, dann wieder für die anderen einen Gast einer Hotelanlage erledigen.

Wir erledigen allerdings keine der beiden Aufgaben, sondern sabotieren stattdessen eine Trinkwasser-Pipeline und sprengen anschließend eine Antenne. Den Auftrag für die Pipeline gibt uns einer unserer Verbindungsmänner, der in einem so genannten »Save House« auf uns wartet. Solche sicheren Unterschlüpfen

In der Grundeinstellung soll **Far Cry 2** kein **Fadenkreuz** haben. Ubisoft denkt aber darüber nach, die Zielhilfe als Option einzubauen.





## Afrikas Landschaften



Die 50 Quadratkilometer von Far Cry 2 sind abwechslungsreich: Mancherorts hat der Sand die Oberhand, Baumskelette verzieren das triste, aber stimmige Bild.



Den größten Teil der Welt von Far Cry 2 macht die afrikanische Savanne mit ihrem sich sanft wiegenden Gras und den vereinzelt noch grünen Bäumen aus.



Überall treffen Sie auf kleinere Ortschaften, in denen Gerümpel die Wege füllt. Auf dem Bild sehen Sie den Eingang zur Siedlung, in der die beiden Clans hausen.



An manchen Stellen werden Sie durch dicht bewachsene Flusstäler streifen, in denen Ihnen die üppige Vegetation gute Deckung vor neugierigen Augen bietet.

finden Sie über das ganze Areal verstreut. Darin lassen sich nicht nur teilweise Einsätze annehmen und Munition sowie Waffen lagern, Sie dürfen in den Hütten auch schlafen, wenn Sie der Meinung sind, der anstehende Einsatz sei besser im Dunkeln zu erledigen. Wir wählen den Tag, weil wir der Gefahr ins Auge sehen

wollen, entscheiden uns aber zusätzlich dafür, kurz den ebenfalls im Save House rumlummelnden Piloten Warren Clyde anzusprechen. Der Bursche gehört zu den bereits erwähnten Männern, die Ihnen gelegentlich unter die Arme greifen – im wahrsten Sinne des Wortes, doch dazu später mehr. Warren verspricht uns Un-

terstützung, wenn wir uns anschließend für ihn um einen lästigen Sendemast kümmern.

### Wasser Marsch!

Mit AK 47, Desert Eagle, Granaten und Machete bewaffnet geht's erstmal los Richtung Pipeline-Schaltstation. Die liegt ganz in der Nähe, das mächtige Rohr zieht sich durch ein üppig bewachsenes fruchtbares Tal über einen Flusslauf. Dichte Farne, hohes Gras und Büsche dienen uns als Deckung, wir kommen ungehindert in die Nähe der Station. Mit unserem Fernglas scannen wir die Umgebung; wir entdecken ein gefährliches Geschütznest, das sogleich auf unserer Ortskarte vermerkt wird. Die Karte speichert nämlich dauerhaft wichtige Informationen über Geländeabschnitte, wenn Sie die durch Ihr Fernglas erspäht haben. Doch dann wagen wir einen Blick zu viel, wir hören aufgeregte Stimmen, jemand schreit Befehle, und schon fallen die ersten Schüsse. Von einem Scharfschützerturm herunter, den wir übersehen haben! Wir sprinten hinter einen kleinen

Hügel – nur um dort einem Wachmann direkt in die Augen zu schauen. Der Bursche hat die Erhebung von uns unbemerkt umrundet. Wir erschrecken, schießen zuerst, treffen aber nicht, weil das Fadenkreuz fehlt. Über Kimme und Korn haben wir mehr Erfolg. Aber keine Zeit, uns darüber zu freuen, denn schon rücken von allen Seiten weitere Feinde an. Im dichten Gebüsch sind die Gegner kaum auszumachen. Ein paar erledigen wir, doch die Situation erscheint uns zu unübersichtlich. Wir wählen die Flucht auf den Platz zwischen den Hütten der Station. Ein paar Granaten sollten den Bereich zumindest zeitweise freiräumen. Das klappt auch, nur haben wir in der Eile auch einen Propangas-Tank beschädigt, der genau in dem Moment in die Luft fliegt, als wir in seiner Nähe Schutz suchen wollen. Bumm, tot! Halt, doch nicht. Wir sinken zwar mit verschwommenem Blick zu Boden, aber plötzlich steht Warren neben uns, greift uns unter die Arme, zieht uns in eine sichere Ecke und schießt dabei sogar noch einen







Fahrzeuge lassen sich lediglich aus der **Cockpit-Perspektive** lenken.



Sonnenklar: Diese **Brücke** ist zum Sprengen da.



Mächtige Explosionen, volumetrischer Rauch: Wenn in Far Cry 2 etwa ein **Tank** in die Luft fliegt, dann mit großem Getöse.

heranstürmenden Gegner um. Puh! Es war gut, im Save House nett zu dem Burschen zu sein. Wir verarzten uns mit einer Spritze, und Warren drückt uns eine Pistole in die Hand. Mit nur einem lausigen Schuss! Unsere schöne AK 47 liegt irgendwo am Explosionsort zwischen den Trümmern.

Ein paar Sekunden später haben wir allerdings Glück: Zwei Wachen nähern sich durch eine der Hütten, wir erkennen gerade

noch rechtzeitig, dass sich dort auch ein Munitionslager befindet. Unsere letzte Kugel jagen wir in die Kisten und fangen an zu beten. Lange müssen wir nicht warten, es knistert erst, dann knattern kleine Explosionen. Die zwei Gegner gehen in einem Feuerwerk von Geschossen zu Boden. Wir schnappen uns anschließend deren Knarren (eine rostige AK und einen Raketenwerfer), holen noch den Scharfschützen vom Turm und traben dann entspannt zur Pipeline-Schaltstelle, um dort den Sprengstoff anzubringen.

### Heißer Heldenpo

Das Rohr zerbricht mit einem lauten Knall, ein dicker Strahl Wasser ergießt sich ins Tal. Wir sind

erfreut, unser Handy bimmelt, der Verbindungsmann ist dran. Auch der ist zufrieden. Nun gilt es, die Schuld bei Warren zu begleichen. Ein Blick auf die Karte verrät uns die Marschrichtung. Der schnellste Weg führt den Flusslauf hinunter. Wie praktisch, dass wir an einem kleinen Dock ein Motorboot finden. Damit sparen wir massig Latscherei. Wir genießen die flotte Fahrt entlang sacher Biegungen, während sich die Landschaft um uns langsam verändert. Sattes Grün macht zuerst Felsen und dann einem Blick auf weites Grasland Platz. Die Savanne breitet sich vor uns aus. Wieder an Land checken wir erneut die Karte. Es ist noch immer ein ganz schönes Stück bis zur An-

tenne. Zu Fuß? Ja, aber nur bis zu dem Dorf da auf einer nahen Anhöhe. Dort wartet vielleicht ein Jeep, den wir stehlen können. Wir nähern uns geduckt den Hütten und erspähen gleich zwei Fahrzeuge. Wenige Sekunden später stehen wir unter Beschuss – würde uns das Spiel erlauben, auf dem Bauch zu robben, hätten wir die Karren bestimmt ungesehen erreicht. Doch **Far Cry 2** ermöglicht lediglich das Ducken.

Zwei Männer flitzen zu einem der Jeeps, um sich an Steuer und aufgeschraubtes MG zu schwingen. Wir schwingen unseren Raketenwerfer vom Rücken, zielen, feuern. Und dann passieren zwei unglaubliche Dinge: nahezu gleichzeitig: Die Rakete schlägt



Ihre Waffen verschleißen nach und nach. Sieht eine **Pistole** so aus, müssen Sie dauernd mit Ladehemmungen rechnen.





Am einfachsten kann man die trockene Savanne mit dem **Flammenwerfer** entzünden, es gibt aber auch andere Methoden.

unter dem Fahrzeug auf, aber statt gleich zu explodieren, verändert sie dank Detonationssicherung zunächst nur die Flugbahn und hebt den Jeep ein paar Meter in die Luft. Erst dann zerburst das Fahrzeug in einem unglaublichen Lärm. Während wir staunen, merken wir, dass es uns gar nicht mehr gut geht, obwohl längst niemand mehr auf uns schießt. Verwirrt drehen wir uns um, hören dabei schon ein verdächtiges Knistern und verstehen für ein paar Sekunden die Welt nicht mehr. Der Baum hinter uns brennt und röstet uns langsam das Hinterteil. Wie kann das sein? Plötzlich dämmert es uns: Das Zündfeuer des Raketenwerfers hat die trockenen Blätter entflammt, und

der Wind weht uns die infernalische Hitze in den Rücken!

### Rette sich, wer kann!

Der brennende Baum ruft uns ins Gedächtnis, dass Feuer unser Verbündeter sein kann – wenn wir es nur geschickt anstellen und der Wind günstig steht. Vielleicht lässt sich ja in der Nähe der Antenne der eine oder andere dort bestimmt lauende Gegner durch entzündetes Savannengras vertreiben, bevor er auf die Idee kommt, die Waffe zu ziehen. Mit einem Lächeln klemmen wir uns hinter den zweiten, unbeschädigten Jeep und geben Gas.

Unterhalb der Antenne machen wir im Schatten von zwei großen Felsen Stopp und ärgern

uns schwarz: Zwischen uns und dem Ziel stehen zwar reichlich Gegner, doch auf Holzaufbauten über einem kleinen See. Der Plan mit dem brennenden Gras fällt aus, wir müssen schießen. Aus der Entfernung nehmen wir den ersten Mann aufs Korn, der gelangweilt auf den Stegen seine Wachrunden dreht. Treffer! Der Typ sinkt zu Boden, ist aber nicht tot. Ein anderer Mann kommt ihm zu Hilfe, greift sich den Verletzten, wirft ihn über die Schulter und will ihn aus der Schusslinie schaffen. Perfekt für uns, schlecht für die beiden. Nach weiteren spannenden Schusswechseln, einem explodierten Tank und zwei in Flammen stehenden Hütten jagen wir unsere letzte Rakete auf

## Ihre Arbeitgeber



Far Cry 2 bedient sich des aus Rollenspielen bekannten Missionssystems. Zwei rivalisierende Clans werden Sie regelmäßig mit reichlich Aufträgen versorgen.

### Alliance for Popular Resistance

Die APR wird von einem ehemaligen Militär namens Oliver Tambossa angeführt, als Berater fungiert Prosper

Kouassi, ein Emporkömmling und Auftragsmörder. Der Clan selbst setzt sich aus früheren Mitgliedern der Nationalgarde, paramilitärischen Einheiten und Verbrechern zusammen. Kapital schlägt die Bande aus dem Besitz eines regionalen Flughafens, aus Farmland und aus Workshops, die Bombenbau lehren.

### The United Front for Liberation and Labour

Die UFL unterliegt dem Kommando des Arbeiterführers Addi Mbantwe, politische Rückendeckung erhält er von einem gewissen Dr. Leon Gakumba und drei weiteren Beratern. Die UFL besteht aus Guerillakriegern und Söldnern und finanziert ihre Unternehmungen über eine Diamantenmine und den Besitz einer Öl-Verteilstation. Zusätzlich schickt der Clan Propagandabotschaften über Sendestationen ins Land.

den letzten Gegner, hüpfen in einen Buggy und brettern zur Antenne, die auf einem Berg thront. Sprengstoff erledigt die Sendevorrichtung. Anschließend geht es per Gleiter über die Ebene. Wir wollen noch ein wenig die Aussicht genießen, als uns eine Entwicklerstimme wieder nach Montreal ruft. Die Spielzeit ist um. Und wir sind uns sicher: Wenn der Rest von **Far Cry 2** so ausfällt wie das soeben Erlebte, dann dürfen wir uns auf ein großartiges Spiel freuen. **PET**



In manchen Teilen der Welt finden Sie **Lehmhütten**. In denen wohnen zumeist Anhänger der Clans.

## Far Cry 2

► **Angespielt** ► Genre Ego-Shooter ► **Termin** 3. Quartal 2008  
► **Hersteller** Ubisoft Montreal / Ubisoft ► **Status** zu 70% fertig

**Petra Schmitz:** Es gibt Shooter, die fühlen sich einfach richtig an. Die Waffen verhalten sich so, wie sie sollen, die Gegner bleiben fordernd und sind nicht nur Kanonenfutter, und die Kombination zwischen Grafik und Leveldesign stimmt. Far Cry 2 gehört für mich nach der ersten Spiel-Session in genau diese Kategorie. Ubisoft hat wirklich etwas Eigenständiges erschaffen. Für mich gibt's keinen begründeten Zweifel mehr: das Afrika-Abenteuer wird groß!



petra@gamestar.de

## Potenzial Ausgezeichnet



# World of Warcraft

## Wrath of the Lich King

**Luftkämpfe im Helikopter, variable Raid-Instanzen, runengestützte Todesritter und Spieler, die als Zombies auferstehen: All das ist neu in Nordend. Ansonsten bleibt vieles beim Alten, doch das muss ja nicht schlecht sein.**

ab 16/18-DVD  
Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5173  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5174

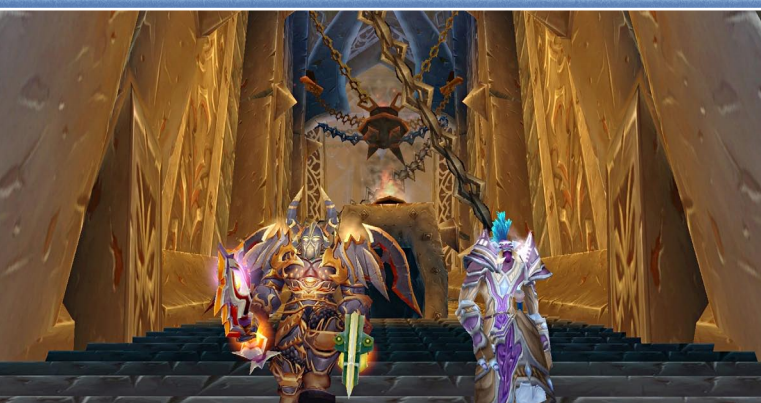
Ein Blatt Papier und einen Stift, mehr braucht man nicht für eine Todesliste. Den Titanen sei Dank haben wir beides zur Hand, also kritzeln wir mit bebender Hand einen Namen auf den Zettel, ganz oben hin: »Prinz Keleseth«. Der Kuttenkerl steht damit vor Hexendoktor Endugu aus **Diablo 2**, vor dem Höllenwächter aus **Doom 3**, vor dem italienischen Nationalteam samt Torkrake Gianluigi »Den halte ich mit der Mützel!« Buffon aus **Pro Evolution Soccer 6**. Und vor vielen anderen. Auf unserer Todesliste sammeln wir nämlich übermächtige Zwischengegner. Also jene Bösschen, die uns ein ums andere Mal verbrannt, zerstampft, aus dem WM-Turnier geworfen, kurz: zur Verzweiflung und Weißglut getrieben haben. Prinz Keleseth stammt aus **Wrath of the Lich King**, der zweiten Erweiterung zum Online-Rollenspiel **World of Warcraft**. Wir haben Blizzard besucht, das Addon ange-

spielt und mit Keleseth nun ebenfalls eine Rechnung offen.

Denn unser Heldenpfad führt uns unter anderem in die Burg Utgarde, eine der neuen Instanzen. Dort lauert Keleseth als erster Boss, der unsere fünfköpfige Journalistengruppe satte fünfmal zerschmettert, bevor wir den Frostresistenz-Umhang werfen und bittere Rache schwörend aus dem

Gemäuer fliehen. Das beweist Dreierlei. Erstens: Unsere Level-70-Priesterin und ihre Kameraden sind schlecht ausgerüstet; mit den richtigen Schwertern, Stäben und Rüstungen fallen die Scharmützel wie gewohnt leichter. Zweitens: **Wrath of the Lich King** ist längst nicht fertig ausbalanciert. Im geschlossenen Betatest, der in Kürze beginnen soll, wird

Blizzard noch kräftig am Schwierigkeitsgrad feilen müssen – wir gehen deshalb davon aus, dass die Erweiterung frühestens Ende 2008 erscheint. Drittens: Auch das zweite Addon dürfte die elementare Stärke von **World of Warcraft** erben: ständige Motivation zum Weiterspielen. Schließlich rannten wir fünfmal gegen einen übermächtigen Boss an – nur um

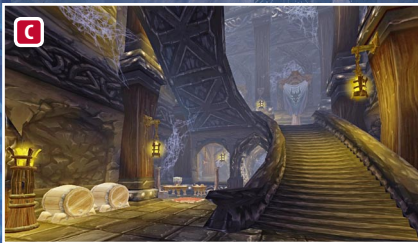


Zwei Horde-Recken posieren vor **Warsong Hold**, dem Hauptquartier der Horde in der Boreanischen Tundra.



Am Heulenden Fjord starten Horde-Abenteurer im von den Untoten erbauten Dorf **Vengeance Landing**.





Eine Allianz-Gruppe versammelt sich im **Wyrmskull-Dorf** am Heulenden Fjord, in dem die wikingerrähnlichen Vrykull **A** hausen. Inmitten der Siedlung erhebt sich die gewaltige **Burg Utgarde** **B** in deren Raid-Flügel malerische Treppen **C** sowie eine prallvolle Schatzkammer **D** warten.

zu sehen, welche Beute er bringt und wie's danach weitergeht. Das müssen wir nun vertagen, genügend Neues gibt's dennoch zu berichten. Also weg mit Stift sowie Papier – und auf nach Nordend!

### Altbekanntes Neuland

Nordend heißt der Eiskontinent, den **Wrath of the Lich King** an die Welt von **Warcraft** koppelt. Bevor Sie per Schiff dorthin segeln, sollte Ihr Held jedoch mindestens Stufe 68 erreichen. Denn schon in den beiden Startgebieten lauern Level-70-Bestien. Kein Wunder, schließlich hebt Blizzard die ma-

ximale Charakterstufe auf 80 an; entsprechend mächtige Monster müssen Sie jagen, um Erfahrung zu sammeln. Augenblick: den »beiden« Startgebieten? Stimmt, in **Wrath of the Lich King** wählen Sie, ob Sie Ihren Nordend-Trip in der Boreanischen Tundra oder am Heulenden Fjord beginnen. In den Anfangsregionen stehen je ein Stützpunkt der Horde und der Allianz. Zwischen beiden Gebieten teleportieren Sie hin und her, indem Sie in den Fischerdörfern der walrossähnlichen Tuskarr den Schiffsmeister ansprechen. Unsere Blutelfen-Priesterin möchte al-

lerdings nicht reisen, sondern startet erstmal in Vengeance Landing, der von Untoten erbauten Horde-Siedlung am Heulenden Fjord. Hier umringen Zombie-Alchemisten brodelnde Giftkessel, zwischen den Spitzgiebeln der Gebäude zucken Elektrolitze – wie in Franksteins Labor.

Wir haben jedoch keine Augen für die Umgebung, sondern nehmen sofort die ersten Quests an. Die meisten davon folgen den **World of Warcraft**-typischen Simpelmottos »Töte X Feinde« und »Sammle X Gegenstände«. Immerhin wandelt Blizzard den Missionsverlauf hin und wieder leicht ab. Zum Beispiel beschwören wir einen Teufelshund und zerblitzen Zombiemotten, um ihn mit deren Fleisch zu füttern. Im nächsten Auftrag führt uns der Kläffer dann zu einem Dämonenversteck. Daraus entspinnt sich eine Questreihe, der wir fortan folgen können. Mit solchen roten Fäden umreißt **Wrath of the Lich King** die Geschichte Nordends und spendiert die ersten Belohnungen. Apropos: Wie im ersten Addon **Burning Crusade** entpuppen sich Letztere als äußerst nützlich.

Denn zu Beginn überhäuft uns Nordend mit vermeintlich minderwertigen grünen Gegenständen, die besser sind als viele blaue aus der Scherbenwelt.

### Luft- und Bodenkampf

Die tollen Belohnungen täuschen aber nicht darüber hinweg, dass die Aufträge stets ähnlich ablaufen und überdies hin und wieder mit öden Laufwegen verbunden sind. Für den weiteren Spielverlauf verspricht der Lead Designer Jeffrey Kaplan originellere Missionen: »Bereits in Burning Crusade gab es Quests, in denen man Bomben vom Rücken eines ferngesteuerten Greifen schleuderte. Auch diesmal wird es Luftkämpfe geben – nur dass die Spieler ihr Fluggerät nun selbst lenken dürfen!« Zum Beispiel schwingen Sie sich hinter den Steuerknüppel eines Gnomen-Kampfhubschraubers, um geflügelte Gargoyles mit Raketen zu beharken. Oder Sie kreisen per Greif über einem belagerten Dorf, um die Bewohner zu retten. Hierzu lassen Sie ein Seil hinab, an dem die Bürger auf Ihr Flugtier hochklettern, um sie dann in Sicherheit zu bringen.



Ein **Nachtelfen-Druide** erforscht die von Nebelschwaden umwogte Flüsterschlucht am Heulenden Fjord.





In einem **Brennenden Waldstück** am Heulenden Fjord trifft die Hexenmeisterin der Menschen auf einen Eistroll-Priester.

Auch am Boden soll es neue Missionstypen geben. Zum Beweis präsentiert Kaplan einen Auftrag, in dem Sie einen menschlichen Kundschafter aus den Fängen der wikingerrähnlichen Vrykul-Nordmänner retten. Kaum haben Sie den Spion aus seinem Käfig befreit, trippelt er zu seinem Pferd, schwingt sich in den Sattel und verlangt, dass Sie ebenfalls aufsteigen. Also klicken Sie den Gaul an und hocken fortan hinter dem Agenten, während der durch den Wald galoppiert. Das wäre recht lahm, wären nicht die Reiter der Vrykul hinter Ihnen her. So entspinnt sich eine Verfolgungsjagd, während derer Sie vom Sattelsitz aus Brandbomben oder Steine auf die Häscher schleudern, um sie abzufackeln oder zu betäuben. Die Luftkampf- und Verfolgungs-Quests dürften damit zur willkommenen Abwechslung im Aufgaben-Einerlei avancieren.

### Treffen mit Promis

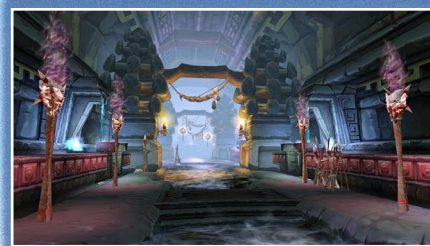
Außerdem möchte Blizzard die Prominenten-Dichte in den Auf-

trägen erhöhen. Kaplan führt aus: »In Burning Crusade haben sich viele Spieler beschwert, dass sie berühmte Bösewichter wie den Dämonenprinz Illidan und die Schlangenkönigin Lady Vashj fast nur in Instanzen trafen. Deshalb lassen wir die Erzschorken nun vermehrt in regulären Missionen auftreten.« Der perfekte Kandidat hierfür ist der Lich-König Arthas, der vom Eiskrone-Gletscher aus über Nordend herrscht. Dem Finstertling in blauschwarzer Gruselrüstung sollen Sie unter anderem in der Drachenöde gegenüberstehen. Dieser Landstrich dient als eine Art Elefantenfriedhof für Feuerspucker und ist übersät mit Knochen der legendären Schuppentiere. Arthas will die Gerippe als Skelett-Drachen wiedererwecken, Sie müssen ihn daran hindern. Ausschalten dürfen Sie Arthas bei dieser Begegnung freilich nicht, der Endkampf gegen den Lich-König steigt in einer Raid-Instanz auf dem Eiskrone-Gletscher – die Blizzards aber erst per Patch nachreichen möchte.

### Gruppenflügel

Doch auch zum Verkaufsstart von **Wrath of the Lich King** wird es viele neue Instanzen geben. Inmitten der Vrykul-Siedlung Wyrmskull am Heulenden Fjord erhebt sich die Burg Utgarde, der Herrschaftssitz der Nordmänner. Wie viele andere Instanzen auch hat die Festung zwei Flügel: einen für fünfköpfige Teams und einen für Raid-Gruppen. »Die Fünfer-Abschnitte werden jeweils rund eine Stunde dauern«, verspricht Kaplan: »Schließlich sollen auch Gelegenheitsspieler ihren Spaß daran haben.« Profis kommen aber ebenfalls auf ihre Kosten, denn wie in **Burning Crusade** wird jede Instanz neben dem normalen einen extraschweren heroischen Modus mit besseren Belohnungen bieten. Den müssen Sie erst freischalten, etwa indem Sie Rufpunkte bei bestimmten Fraktionen sammeln. Außerdem baut Blizzard das Ehrenmarken-System aus, weil es laut Kaplan »in Burning Crusade super funktioniert hat.« Das heißt, dass Sie nun in allen Instanzen und auf allen Schwierigkeitsstufen Belohnungsmarken sammeln, wenn Sie Bosse besiegen. Die Lose investieren Sie bei Händlern in Gegenstände. Wie mächtig diese sind, hängt vom Instanz-Modus ab: Heroische Marken bringen bessere Ausrüstung als normale.

Die Krönung von **Wrath of the Lich King** sind die Raid-Instanzen für Level-80-Helden. Zwar wird es abermals keine Großschlachten für 40 Recken geben; dafür dürfen Sie nun frei entscheiden, ob Sie einen Abschnitt mit zehn oder mit 25 Haudegen angehen. »Das



Im von der Geißel belagerten Troll-Gebiet **Zul'Drak** erwarten Sie ruinierte Straßenzüge, verfallene Tempel und die Innenräume der Festung Drak'Theron (von oben nach unten).

funktioniert mit allen Raid-Instanzen; man muss dafür nichts freischalten«, bestätigt Kaplan: »Die Wahl hängt allein von den Vorlieben der Spieler ab.« Falls Sie sich mit 25 Abenteurern in das Scharmützel stürzen, finden Sie jedoch bessere Gegenstände. »Wer eine größere Gruppe organisiert und härtere Gefechte besteht, verdient auch bessere Belohnungen«, begründet Kaplan.

### Historische Raids

Der Einstiegs-Raid in **Wrath of the Lich King** ist eine Nekropole, eine fliegende Knochenfestung von Arthas' untoter Geißel-Armee, aus der grüner Schleim zu Boden fließt. Die Ekelburg schwebt in der Drachenöde über einer belagerten Allianz-Zitadelle – und dürfte einigen Fans bekannt vorkommen: Es handelt sich um Naxxramas, das Hauptquartier des Lichs Kel'Thuzad, das Blizzard im Juni 2006 mit dem Patch 1.11 ins Hauptprogramm eingebaut hatte. Weil das Profi-Areal



Durch Nordends Wälder streifen **Frostnymphen**. Ob sie wohl als Feinde oder als neutrale Fraktion dienen?





In den Grizzly-Hügeln **1** wohnen unter anderem die grim-migen **Eisenzwerge** **2**, deren unterirdische Städte **3** unentwegt von Erd-Elementarwesen angegriffen werden.

aber nur mit 40 Level-60- oder 25 Level-70-Helden zu schaffen war, reisten viele Spieler niemals dort hin. »Das war schade, schließlich ist Naxxramas eine unserer unterhaltsamsten Instanzen«, sagt Kaplan: »Daher bringen wir sie – leicht angepasst – zurück.« Damit Sie Kel'Thuzad endlich auch mit zehn Recken vom Untoten zum Ganztoten befördern können.

Auch die anderen Instanzen sollen nette Geschichten erzählen. In der Kammer der Elemente, einem weißen Schnörkelturm, enthüllen Sie in mehreren Flügeln das Geheimnis der verderbten Elementargeister. Und in den Höhlen der Zeit reisen Sie mal wieder in die Vergangenheit: Diesmal fackeln Sie gemeinsam mit dem (damaligen) Menschenprinzen Arthas die Peststadt Stratholme ab. Besonders interessant klingen die Instanzen in Zul'Drak, der von der Geißel belagerten Nordend-Heimat der Drakkari-Eistrolche. Das Ruinengebiet ist aufgebaut wie eine Stufenpyramide, an deren Fuß die Festung Drak'Theron steht. Darin bekämpfen Sie neben zahllosen Troll-Kriegern sowie -Priestern auch einen riesigen Dinosaurier und einen untoten Lich, der Troll-Zombies erweckt. Im Zentrum von Zul'Drak thront die verschneite Hochaltar-Instanz Gun'Drak. Dort erfahren Sie, warum die Drakkari Arthas' übermächtigen Horden so lange Paroli bieten konnten: Sie opfer-ten ihre Tiergötter. So gewannen die Trolle zwar große Zauber-macht, verloren jedoch auch den letzten Rest ihrer Menschlichkeit. Beziehungsweise Trollichkeit.



### Der Drachenritt

Auch die Insel Coldarra entpuppt sich als interessanter Ort. Denn dort haust der blaue Drachenschwarm samt seines Häuptlings Malygos, der sämtlichen Magie-Nutzern Azeroths den Krieg erklärt hat. Coldarra liegt neben der Boreanischen Tundra, lässt sich aber nur auf dem Luftweg erreichen. Denn die einzige Brücke dorthin wurde zerstört. Weil wir unser fliegendes Reittier in Nordend erst ab Stufe 77 besteigen dürfen, müssen wir eine Quest-Reihe lösen, um nach Coldarra zu gelangen. Auf einem Plateau in der Boreanischen Tundra stöbern wir einen Stützpunkt der Kirin Tor auf, einer Zauberer-Gemeinschaft aus Menschen und Hochelfen. Mitten in deren Zeltlager schlummert der rote Drache Surrisasz, um dessen wichtigen Schuppen-leib bunte Blumen aus dem kar-gen Matschboden spießen.

Die Robenträger fordern, dass wir einen ihrer Kameraden aus einem nahen Gefängnis der blauen Drachen befreien. Danach ent-

## Interview

Mit Tom Chilton



Tom Chilton,  
Lead Game  
Designer

**GameStar** ❖ Tom, was genau ist deine Aufgabe?

❖ **Chilton** Ich kümmere mich vor allem um die Balance, unter anderem in den PvP-Kämpfen zwischen menschlichen Abenteurern. **GameStar** ❖ PvP wirkte immer wie das ungeliebte Stiefkind von World of Warcraft. Was erwartet PvP-Fans in der Erweiterung?

❖ Natürlich unser neues Schlachtfeld, der Wintergrasp-See! Dort kann man Fluggeräte und Bodenfahrzeuge bauen und selbst steuern. Zum Beispiel gibt's Katapulte, Helikopter sowie Dampfpanzer, mit denen man sogar Wachtürme zerschießen kann. Eine Fraktion greift jeweils an, die andere verteidigt ihren Stützpunkt. Außerdem liegt am See das Elementar-Plateau, auf dem man Geister jagen und elementare Essenzen für die Handwerksberufe sammeln

kann. Daher gibt es immer einen Grund, zum See zu reisen – selbst wenn gerade keine Schlacht im Gange ist.

❖ **Wird der Todesritter die Klassenbalance nicht völlig durcheinander bringen?**

❖ Nun, wir versuchen natürlich, die Klassen abzustimmen. Zudem bauen wir den Todesritter ein, weil es bisher zu wenige Tanks, also zu wenige defensive Nahkämpfer gab. Hoffentlich wird er diese Lücke füllen und so das Gruppenspiel erleichtern. In PvP-Kämpfen harmonisiert er wohl sehr gut mit dem Frostmagier, weil er Gegner am Boden festfrieren kann – die der Zauberer dann wegbommt.

❖ **Zum Addon-Verkaufstart wird wohl jeder Spieler einen Todesritter erstellen. Was unternehmt ihr gegen die Flut an untoten Recken?**

❖ Der Todesritter ist ja nicht mächtiger als die anderen Klassen – ob man ihn mag, hängt also von persönlichen Vorlieben ab. Wir glauben daher, dass viele Fans lieber ihren alten Charakter auf Stufe 80 bringen werden. Obwohl es anfangs bestimmt eine Todesritter-Flut geben wird, wird sie sich schnell wieder legen.

## Interview

Mit J. Allen Brack



J. Allen Brack,  
Lead Producer

**GameStar** ❖ J. Allen, du hast früher an Wing Commander mitgearbeitet!

❖ **Brack** Stimmt, ich war und bin ein großer Fan von Actionspielen. Doch dann lernte ich bei Origin die Designer kennen, die an Ultima Online arbeiteten und auch ein Wing Commander Online planten. Aus Letzterem wurde zwar nichts, dennoch war dies mein Einstieg ins Online-Rollenspiel-Genre – zunächst zu Star Wars Galaxies, dann zu World of Warcraft.

❖ **Zuletzt hat dein Kollege Shane Dabiri als Lead Pro-**

**ducer an World of Warcraft gearbeitet. Was macht Shane eigentlich heute?**

❖ Shane arbeitet derzeit an einem anderen Projekt.

❖ **Aha! Woran?**

❖ Einem anderen Projekt.

❖ **An einem geheimen?**

❖ Einem anderen Projekt.

❖ **Na gut, dann eben noch eine Frage zu Wrath of the Lich King: Arthas ist einer der Erzschorlen des Warcraft-Universums. Habt ihr noch genügend Feinde für weitere Addons übrig?**

❖ Absolut! Da wären unter anderem die alten Götter Azeroths, die Weltenschöpfer-Titanen – und vor allem Sargeras, der Anführer der Brennenden Legion. Es gibt folglich genügend Stoff für zukünftige Erweiterungen.





Mit seinem üppigen Dschungelbewuchs erinnert das **Sholazar-Becken** **1** an den Un'Goro-Karter aus dem Hauptprogramm. Hier treffen Sie auf zwei neutrale Fraktionen, darunter die Mergul-Orake **2**. Verwandte der altbekannten Murlocs. Zudem erkunden Sie im Becken einen Kristall-Steinbruch **3**.



führen wir einen zu den fiesen Feuerspuckern übergelaufenen Elf und entlocken ihm Infos, indem wir ihm Stromschläge versetzen. Nettes Detail: Der Wachposten der Kirin Tor wendet sich währenddessen ab, weil sein Ehrenkodex keine solchen Verhöre erlaubt. Schließlich verrät der Gefangene, dass seine Chefin unter einer magischen Schutzkuppel lauert. Die Barriere sprengen wir per Bombe, danach hauen wir die Hexe um. Als Beute gibt's den Schlüssel zum Käfig einer Erzmagierin. Der steht auf einer schwebenden Plattform, zu der wir auf einem (ferngesteuerten) roten Drachen fliegen. Dort schauen wir zunächst zu, wie vier weitere Drachenreiter der Kirin Tor die feindlichen Wächter abfackeln. Dann landen wir und befreien die Zauberin. Die dankt höflich, teleportiert uns zurück ins Lager – und schickt uns nach Coldarra.

Also wandern wir zu Surris-  
trasz, der uns abermals einen Ritt auf einem roten Drachen spen-

diert. So gleiten wir endlich hinüber zur Insel. Vor der Landung kreisen wir um den imposanten Nexus, das schwebende Steinbrocken-Nest des blauen Drachenschwarms und eine Instanz mit wiederum mehreren Flügeln. Der Trakt für Fünfergruppen eignet sich für Helden der Stufen 71 bis 73; hier warten unter anderem frostige Baumriesen, jede Menge blaue Echsen und der in einen Eisblock eingesperrte Rotdrache Keristrasz. Im zweiten Nexus-Abchnitt kämpfen zehn oder 25 Level-80-Abenteurer gegen Malygos höchstpersönlich. Teile der Instanz sollen Sie dabei auf einem roten Drachen durchfliegen, mit dem Sie Feuerkugeln auf seine blauen Artgenossen spucken.

### Ritterliche Runen

Wer vorerst keine Lust auf Nordend hat, kann auch ein neues Abenteuer mit der ersten Heldenklasse starten, dem Todesritter. Anders als zunächst angekündigt müssen Sie hierzu keine Quest-

Reihe mehr bestehen, Sie benötigen nur einen Stufe-55-Recken (oder höher) auf dem gewünschten Server. Dort können Sie dann einen einzigen Todesritter erstellen, der einem beliebigen Volk angehören darf und auf Level 55 startet. Folglich hat er bereits zahlreiche Fähigkeiten in petto, darf 45 Punkte auf seine drei Talentbäume verteilen und besitzt zudem eine ordentliche Grundausrüstung und ein Reittier, das Skelettpferd. Mit Stufe 60 dürfen Sie den Knochengaul zur flinkeren epischen Variante aufwerten, indem Sie einige Missionen erfüllen. Und zu Beginn Ihrer Karriere bestreiten Sie eine Auftragsreihe, die Ihnen vom Zwist der Todesritter mit ihrem Ex-Meister Arthas erzählt und als Tutorial dient.

Letzteres ist auch bitter nötig, denn der untote Recke spielt sich völlig anders als die übrigen Klassen. Für seine Fähigkeiten braucht er weder Mana noch Wut noch Energie, stattdessen nutzt er Runen. So prangen unter seinem Charak-

terporträt in der linken oberen Bildschirmcke sechs freie Plätze, in die Sie beliebige Zaubersymbole stecken. Davon gibt's drei Arten: Blut, Frost und Unheilig. Jedes Talent verbraucht eine bestimmte Anzahl dieser Runen, die sich danach zehn Sekunden lang wieder aufladen. Wer etwa per »Pestschlag« einen Feind mit einer Krankheit infizieren möchte, benötigt eine unheilige Rune. Der »Blutschlag« schädigt kranke Gegner zusätzlich und nutzt – was sonst? – eine Blutrunen. Komplexere Talente verbrauchen entsprechend mehr und unterschiedliche Runen. Weil Sie Ihr Symbol-Sechserpack während eines Kampfes nicht austauschen dürfen, müssen Sie es vorher auf Ihre bevorzugte Taktik abstimmen.

### Spieler als Zombies

Wenn Sie Fähigkeiten einsetzen, füllt sich zudem der Runenenergie-Balken Ihres Todesritters. Damit lösen Sie besonders mächtige Zaubersymbole aus, mit dem »Todesmantel« etwa verletzen Sie Feinde oder heilen sich selbst. Per »Todesgriff« verspottet der Todesritter einen Gegner und zieht ihn zu sich heran. Mittels »Anti-Magieschale« saugen Sie die Energie eines feindlichen Zaubers auf, die »Eisketten« frieren Gegner am Boden fest. Erledigte Kontrahenten dürfen Sie als Ghoule aufwecken, die zwei Minuten lang an Ihrer Seite kämpfen. Der Clou: Auch gefallene Kameraden lassen sich als Klauenzombies wiederbeleben. Dann schlüpfen die Mitspieler in die faulige Haut der Bestien und dürfen ihre Kontrahenten anspringen, zerfetzen, betäuben sowie verseuchen. Und zwar ebenfalls 120 Sekunden lang



Dieser unterirdische Seuchenkessel der untoten Geißel wird von einem **Pestzombie** bewacht.





Im **Nexus** nistet der blaue Drachenschwarm samt seines Anführers Malygos. Hier sehen Sie die Instanz als Konzeptzeichnung **1** und in Spielgrafik **2**, drum herum patrouillieren Drachen **3**. Im Trakt für Fünfergruppen erkunden Sie frostige Gänge **4** sowie Höhlen **5**, in denen Sie auch gegen Baumriesen **6** kämpfen.



– zumindest, falls Sie Ihre Ghouln-Armee nicht vorher opfern. Damit heilen Sie sich nämlich selbst.

Außerdem verfügt der Todesritter über drei Präsenzen, die permanente Kampfboni bringen und den Haltungen des Kriegers ähneln. Wenn Sie die Blut-Präsenz wählen, richten Sie mehr Schaden an und heilen sich bei gegnerischen Treffern minimal selbst. Das eignet sich ideal für Gefechte gegen KI-Feinde (PvE, »Player versus Environment«). In der unheiligen Einstellung hauen Sie schneller zu, und die Abklingzeit Ihrer Runenzauber sinkt. Das verschafft Ihnen Vorteile im hektischen Kampf gegen menschliche Gegner (PvP, »Player versus Player«). Die Frost-Präsenz schließlich stärkt die Rüstung Ihrer Recken. So können Sie beim Kampf in Instanzen mehr Schaden schlucken und die Feinde von Ihren Mitstreitern fernhalten. Der Todesritter dient damit wahlweise als defensiver Nahkämpfer (»Tank«) oder als Offensivkraft (»Damage Dealer«), der sich dank der Runentalente positiv von den restlichen Klassen abheben dürfte. Schade nur, dass Sie zwischen

den Stufen 55 und 70 wieder altbekannten Aufgaben in altbekannten Gebieten lösen müssen.

### Frische und Details

Auch der Beruf des Schriftgelehrten dürfte sich erfrischend spielen, denn damit können Sie Zauber und Talente permanent verbessern. Ebenfalls reizvoll klingt der Wintergrasp-See: Auf dem PvP-Schlachtfeld zerbröseln Sie Bauten mit Belagerungswaffen. Von beidem gab's bei unserem Blizzard-Besuch allerdings nichts zu sehen. Gleiches gilt für die schwebende Kirin-Tor-Metropole Dalaran, die ähnlich wie Shattrath in **Burning Crusade** als Addon-Hauptstadt dienen soll.

Dafür präsentiert uns Blizzard die vielfältigen Landschaften – denn Nordend ist alles andere als ein reiner Eiskontinent. Da sind etwa die idyllischen Grizzly-Hügel, in deren Wäldern Furbolg-Bärenwesen und böse Eisenzwerge hausen. Oder das unterirdische Spinnen-Königreich Anjol'Nerub. Oder das Sholazar-Becken, das mit seinem üppigen Dschungelbewuchs an den Un'Goro-Krater aus dem Hauptprogramm erin-

nert. Hier streiten sich zwei neutrale Völker, die wolfsähnlichen Wolvar und die Orakel, laut Kaplan »die nächste Evolutionsstufe der Murlocs«. Einer der beiden Fraktionen können Sie sich anschließen. Zudem zeltet im Becken der altbekannte Zwergejäger Hemit Nesingwary, in dessen Auftrag Sie exotische Tiere jagen. Doch auch die Feinde des Zwerge sind nicht weit: Die Druiden von D.E.H.T.A. setzen sich für den moralischen Umgang mit Tieren ein, tanzen um eine brennende Statue Nesingwarys und wollen, dass Sie dessen Jagdhelfer ausschalten. Auch in Nordend steckt die Welt von **Warcraft** also voller Details und Abwechslung – auch wenn die angestaubte Grafik keinen Ork mehr hinter dem geschmolzenen Kern hervorlockt.

### Chefs mit Vielfalt

Apropos Abwechslung: Insbesondere die Instanz-Bossgegner werden vielfältige Taktiken erfordern; wir haben's am eigenen Leib erlebt, pardon, erlebt. Und damit zurück zum Prinzen Keleseth: Der Vrykull-Nekromant hat nicht nur vier Nordmann-Axtschwinger

dabei und beschwört Skelette, sondern kann einen Helden auch noch 25 Sekunden lang in einen Eisblock einschließen, der sich nicht bannen lässt. Dadurch wird das Opfer wehr- und regungslos, kann aber weiterhin angegriffen werden. Wenn Keleseth einen Heiler (lies: unsere Blutelfen-Priesterin!) vereist, nimmt der Kampf ein jähes Ende. Aber gut, man soll nicht nachtragend sein. Also fliehen wir fluchend unseres Weges und dringen zur nächsten Instanz vor, dem Nexus. In dessen Fünf-Mann-Flügel kloppen wir blaue Drachen und verderbte Zauberer, bis wir vor dem ersten Boss stehen, der Großmagierin Telestra. Die Elfe leistet zunächst kaum nennenswerten Widerstand, beginnt dann aber plötzlich, Gruppenmitglieder durch die Luft zu schleudern. Dabei fallen wir und unsere Mitstreiter von einer Plattform – und gelangen nicht wieder hinauf. Telestra bleibt unverehrt. Das liegt zwar an einem Bug in der unfertigen **Wrath of the Lich King**-Version, dennoch nehmen wir's der Elfenzicke übel. Hat jemand ein Blatt Papier und einen Stift? **GR**



Mitten in der Boreanischen Tundra liegt eine **Höhle**, in der sich Kobold-Bergarbeiter eingenistet haben.

## World of Warcraft: Wrath of the Lich King

► **Angespielt** ► **Online-Rollenspiel-Addon** ► **Termin 4. Quartal 2008**  
► **Hersteller** **Blizzard / Vivendi** ► **Status** **zu 70% fertig**

**Michael Graf:** Der Todesritter hebt sich angenehm von den übrigen Klassen ab; auch der Schriftgelehrten-Beruf und der Wintergrasp-See klingen interessant. Doch davon abgesehen bietet Wrath of the Lich King im Wesentlichen mehr vom Selben. Das heißt: Monsterhatz gepaart mit Ausrüstungs-Sammelwut in einer liebe- und fantasievollen, wenn auch technisch angestaubten Welt.



micha@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**





gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5096  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5163

Spieler verbinden den Begriff Innovation nicht unbedingt mit Electronic Arts. Das könnte sich mit Battleforge ändern.

# Battleforge

Sammelkarten-Spieler. Sie werden von vielen skeptisch beäugt und oft als realitätsferne Nerds bezeichnet. Komplizierte Regeln, ein für Beobachter kaum nachvollziehbarer Spielablauf

und merkwürdige Fachbegriffe lassen Otto Normalspieler die Faszination von **Magic: The Gathering** oder **Yu-Gi-Oh** auch tatsächlich nur schwer nachvollziehen. Das will EA Phenomic (**Spell-**

**force 1 & 2**) nun ändern und verpackt die anspruchsvolle Kartensammlung in ein knallbuntes, taktisch vielseitiges Echtzeit-Strategiespiel für Mehrspieler-Fans. Falls nun auch Sie diese ambitio-

nierte Idee skeptisch beäugen, dürfen wir Sie beruhigen: **Battleforge** könnte das Genre kräftig aufmischen – im wahrsten Sinne.

## Karten aussuchen

**Battleforge** ist ein reines Online-Spiel, soll aber wie **Worldshift** ohne monatliche Gebühren auskommen. Und wie in **Worldshift** wählen Sie im Hauptmenü Missionen aus, chatten mit anderen Spielern und verwalten Ihre Einheiten. Letzteres geschieht, indem Sie wie in traditionellen Trading-Card-Spielen gesammelte Karten zu so genannten Decks zusammenstellen. Diese Karten gibt's in drei Kategorien: Einheiten, Gebäude und Zauber – jede mit speziellen Eigenschaften sowie Vor- und Nachteilen. Momentan plant EA Phenomic vier Fraktionen. Während etwa Feuer-Karten auf Angriffskraft und zerstörerische Spezialmanöver setzen, verlassen sich ihre Eis-Pendants auf Heilspprüche, Unterstützung und Lähnungsmagie. Da Sie pro Mission bis zu 20 Einheiten, Gebäude und Zauber (also

## Die Sammelkarten

Statt wie in anderen Strategiespielen auf dem Schlachtfeld Gebäude zu bauen und Einheiten zu rekrutieren, ziehen Sie entsprechende Sammelkarten aus einem zuvor zusammengestellten Deck und wirken diese in der Spielwelt. Wer **Yu-Gi-Oh** oder **Magic: The Gathering** kennt, fühlt sich sofort heimisch.

**Energie:** Das Ausspielen einer Karte kostet Energie. Diese lädt sich mit der Zeit wieder auf. Starke Einheiten benötigen mehr Energie.

**Tech-Stufe:** Sie dürfen hochwertige Karten erst dann ausspielen, wenn Sie die entsprechende Tech-Stufe erreicht haben, etwa durch das Erobern bestimmter Gebäude.

**Beschreibung:** Statt kleinteiliger Talentwerte schildern knappe Texte die Spezialfähigkeit sowie die Vor- und Nachteile der jeweiligen Einheit.

**Lebenspunkte:** Bei Supereinheiten wie dem Tremor muss man nicht unbedingt auf die Lebenspunkte achten. Bei schwächeren Truppentypen hingegen schon.

**Angriffskraft:** Wie stark eine Einheit aussteilt, verrät dieser Wert. Ob ein genretypisches Schere-Stein-Papier-Prinzip eingebaut wird, steht bislang noch nicht fest.



Der **Emberstrike** legt sich mit einer Eismagierin an. Schön zu sehen: Die Bogenschützen unterstützen ihre Führerin aus sicherer Entfernung. (2560x1600)





Der **Eis-Tremor** (unten) beherrscht Schockzauber, die **Belagerungskrabbe** (oben) reißt gern Gebäude ein.



Ein großes **Koop-Gefecht** in seiner vollen Pracht. Es soll aber auch Deathmatch-Geplänkel geben.

Karten) zu einer Armee (hier Deck genannt) zusammenstellen können, sind die Möglichkeiten bereits vor einer jeden Schlacht fast grenzenlos – ein Fest für Taktiker.

### Karten ausspielen

Haben Sie Ihre Karten zusammengestellt und eine Mission ausgewählt, wechselt das Spiel zum Echtzeit-Schlachtfeld. Doch statt genreüblich Gebäude zu errichten und Soldaten auszubilden, wählen Sie die gewünschte Karte aus dem am unteren Bildschirmrand platzierten Deck und aktivieren (»wirken«) sie per Mausklick. Prompt fliegt diese aufs Spielfeld und verwandelt sich in den gewünschten Truppentyp – zum Beispiel eine Gruppe Bogenschützen oder Spezialeinheiten wie den haushohen Juggernaut, der mit seinem meterlangen Horn selbst dickste Mauern mühelos niederreißt. Bedachtes Vorgehen entscheidet dabei über Sieg oder Niederlage. Denn zum einen haben mächtige Karten eine längere Abklingzeit, zum anderen verlangen manche Truppentypen eine von vier Tech-Stufen, die Sie nur durch das Erobern bestimmter Gebäude erhöhen. Wer denkt, dass hier in Sachen Taktik schnell die Luft raus ist, sei eines Besseren belehrt: **Battleforge** will durch Karten, die Sie als Belohnung für absolvierte Quests oder das Erle-

digen besonders starker Gegner erhalten, dauerhaft motivieren und zusätzliche strategische Möglichkeiten erlauben. Klar, dass dabei sofort die Trading-Card-Suchtschneise greift: Es gibt immer eine noch bessere Karte – und die werde ich finden!

### Karten verbinden

Battleforge bietet sowohl PvP- als auch kooperative Missionen für bis zu zwölf Spieler. Während sich EA Phenomic bislang weder zu den Deathmatch-Schmützeln noch zur geplanten Karten-Anzahl äußert, verriet der Entwickler immerhin ein paar spannende Infos zum Koop-Modus. Beispielsweise gilt es in einer Mission, ein Monument vor anstürmenden Schattenkreaturen zu verteidigen. Was einfach klingt, ist in Wahrheit eine vielschichtige Aufgabe. Denn während Team 1 (kann aus bis zu drei Teilnehmern bestehen) nach einer einleitenden Zwischensequenz in die Spielgrafik bereits vor Ort ums nackte Überleben und die Erhaltung des Relikts kämpft, muss sich Team 2 erst noch zu seinen Kameraden durchschlagen. Team 3 und 4 hingegen sollen am anderen Ende der Karte (oder gar in einem ganz anderen Level) den Anführer der Schattenwesen aufspüren und vernichten – erst dann versiegt die Flut der Angreifer. Natürlich kommt es da-



Wer seine **Spezialmanöver-Karten** klug einsetzt, kann den Ausgang einer Schlacht beeinflussen.



Sieht unfair aus, und ist es auch – für die Soldaten. Dafür darf man die **Juggernauts** nicht oft einsetzen.

bei auf das perfekte Zusammenspiel aller Teilnehmer an. So gilt es in diesem Fall, den Boss erstmal im Nahkampf abzulenken, da der einerseits ständig neue Skelette erschafft und andererseits durch ein Energiefeld vor Beschuss geschützt ist. Parallel muss sich ein Verbündeter um die gegnerischen Heiler kümmern, die ihrem Chef mit Unterstützungszubern zur Seite stehen – Instanzbosse à la **World of Warcraft** lassen grüßen.

### Karten tauschen

Wo wir gerade bei **World of Warcraft** sind: **Battleforge** soll alles bieten, was man von einem Online-Spiel erwartet: Gilden, Freundschaften, Chats, einen Briefkasten sowie ein Auktionshaus. Letzteres ist besonders interessant,

da Sie hier Sammelkarten tauschen können. Zudem verspricht EA Phenomic regelmäßige kostenlose Updates, die Sie mit neuen Karten und sogar zusätzlichen Missionen versorgen. Wie bei echten Trading-Card-Spielen wird es auch Booster-Packs mit besonders mächtigen Sets geben. Für die müssen Sie jedoch echtes Geld bezahlen – wie viel, das steht noch nicht fest. Bleibt nur die Frage, ob **Battleforge** mit einer spannenden Geschichte zu überzeugen weiß und auch Solo-Spielern etwas zu bieten hat – immerhin ist **Worldshift** gerade in diesen Disziplinen gescheitert. Wir freuen uns deshalb schon jetzt auf eine erste spielbare Version. Lang dürfte es nicht mehr dauern; **Battleforge** soll noch 2008 in den Handel kommen. **DM**

### Battleforge

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2008**  
► Hersteller **EA Phenomic / EA** ► Status **zu 70% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Battleforge klingt sehr spannend. Ich tüftle in Ruhe an dem perfekten Karten-Deck, um es damit in fetzigen Echtzeit-Schlachten gemeinsam mit Kumpels (oder gegen sie) zum Taktik-König zu bringen. Und wenn nicht? Neue Zusammenstellung, neuer Versuch – bis ich die besten Karten habe. Dank dieser Idee hat Battleforge das Zeug, das Strategie-Genre kräftig aufzumischen. Nötig wäre es...



danielm@gamstar.de



# Command & Conquer Alarmstufe Rot 3

Der schräge Alternativ-Weltkrieg zwischen Alliierten und Sowjets geht in die nächste Runde. Diesmal allerdings angereichert mit Basisbau zur See – und Japanern!



**DVD**  
- Interview mit Louis Castle

**ab 18-DVD**  
- Trailer

**DVD-XL**  
- Interview mit Chris Corry

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5198  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5197

Schon vor der Präsentation stellt Mike Verdu die entscheidende Frage: »Warum trägt ein gepanzerter Bär einen Fallschirm?« Kurz lässt der ergraute Brillenträger seinen Blick über ebenso fragende wie amüsierte Journalistengesichter schweifen, ehe die Antwort aus ihm heraus platzt: »Natürlich, damit man den Pelzball mit einer Kanone ins Feindgetümmel ballern kann!« Schöner hätte der Geschäftsführer von Electronic Arts Los Angeles sein nächstes Projekt kaum vorstellen können – zumal auch die Umgebung passt: Gemeinsam mit den Kollegen von der internationalen Spielepresse bibbern wir

18 Stockwerke unter dem Moskauer Erdboden in einem alten sowjetischen Atombunker, in dem EA **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** vorführt. Das Markenzeichen des Echtzeit-Titels ist der serientypische Humor; in einem alternativen Weltkriegs-Szenario bekriegen sich Alliierte, Sowjets und neuerdings auch Japaner mit abgedrehten Einheiten. Für die Präsentation übergibt Verdu an Chris Corry, den Produzenten von **Alarmstufe Rot 3**. Die Fans nennen Corry wegen seiner Glatze, seines Bärtchens und seines stabilen Körperbaus zärtlich den »dicken Kanek«, in Anlehnung an den Nod-Boss aus der Mutterserie.

Was Corry im Folgenden zeigt, ist jedoch weit mehr als ein simpler C&C-Ableger, **Alarmstufe Rot 3** bringt interessante spielerische Neurungen. Und nein, damit meinen wir nicht die Fallschirm-Bären. Zumindest nicht nur.

## Zeitreise zum Depot

Die Handlung von **Alarmstufe Rot 3** ist rasch erzählt: Per Zeitmaschine entführen die Russen Albert Einstein. Ohne die Wunderwaffen des Physikgenies haben die westlichen Alliierten der Sowjetunion nichts entgegenzusetzen, wodurch diese prompt Europa und die Vereinigten Staaten erobert. Ganz geschlagen sind

die Amerikaner aber nicht, in versteckten Stützpunkten sammeln sie ihre Streitkräfte zum Gegen-schlag. Und zu allem Überfluss mischt sich nun auch noch das japanische Kaiserreich in den Krieg ein. Zwischen den Missionen der Kampagne sollen humorige Real-film-Szenen die Story weiterspinnen, im Koop-Modus dürfen Sie zudem jeden Einsatz gemeinsam mit einem Freund bestreiten.

Bei seiner Präsentation beschränkt sich Corry jedoch auf eine Skirmish-Partie, in der er mit den Sowjets gegen die Alliierten kämpft. Das Scharmützel beginnt C&C-typisch mit einem Baufahrzeug, das Corry zum Russen-Bau-

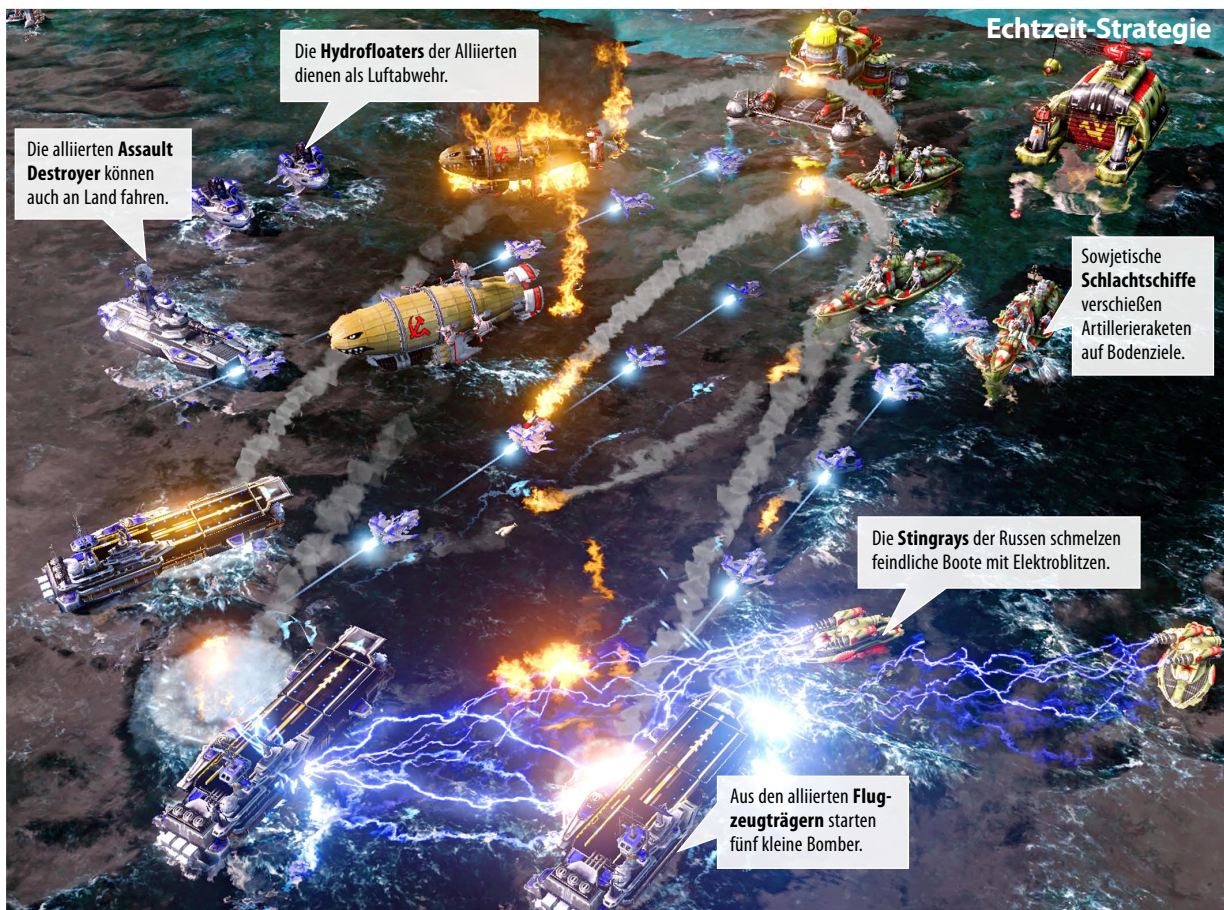


In großen Gebäuden wie diesem **Palast** dürfen Sie viele Infanteristen verschanzen. Im Hintergrund steht ein Stützpunkt der Sowjets, vorne patrouillieren Apocalypse-Panzer.



Mit den Flakgeschützen ihrer **Bullfrog-Truppentransportern 1** schießen die Russen alliierte **Century-Bomber 2** ab. Unten links lauern Tesla-Truppler auf Angreifer.





**Seeschlachten** spielen eine zentrale Rolle. Hier attackiert die alliierte Flotte eine Meeresbasis der Sowjets. Wir sind gespannt, welche Seetruppen die Japaner auffahren.

hof im Kreml-Look entpackt. Dann pflanzt er einige Kraftwerke drum herum, ohne Strom fallen nämlich Abwehrtürme und Spezialwaffen aus. Um Neubauten zieht sich einige Sekunden lang ein Bauzaun. »So lange sind sie besonders verwundbar«, erklärt Corry. Das Rohstoffsystem erinnert an **C&C Generäle**: Als Geldquelle dienen Erzdepots, kleine Lager, die über die Karte verteilt sind und jeweils eine begrenzte Ressourcenmenge abwerfen. Um sie auszubeuten, errichtet Corry eine Raffinerie. Aus der rumpelt ein Sammler zum Depot, dockt dort kurz an und brummt schließlich mit seiner wertvollen Ladung wieder zurück.

### Paddeln und hüpfen

Als nächstes zieht Corry eine Fabrik und eine Kaserne hoch. Aus dieser trippelt ein Ingenieur, den er zum nahen Meeresufer schickt. »Das Wasser ist für uns ein wichtiges Spielelement«, erklärt Corry, »deshalb gibt es in Alarmstufe Rot 3 amphibische Einheiten.« Als der Ingenieur ins Meer läuft, ploppt unter ihm ein Schlauchboot auf – und er paddelt über die schicken Spiegelwellen. Corry schickt ihn zu einer Insel, um dort einen Beobachtungsposten zu erobern. Damit deckt der Entwickler die Karte auf, samt des Stützpunkts der Alliierten. Dort starten just zwei Century-Flächenbom-

ber, die Corrys Kraftwerke zerbröseln. Also produziert er in seiner Fabrik Bullfrog-Truppentransporter, die mit ihren Flakgeschützen die zweite Fliegerwelle abfangen.

Nun geht Corry selbst in die Offensive, indem er Sicles baut. Diese Spinnenroboter erledigen Infanteristen im Beinumdrehen mit ihren Doppel-MGs. So erkundet Corry eine Stadt, in deren Gebäuden sich wie gehabt Fußsoldaten verschanzen können. Als er auf alliierte Guardian-Panzer trifft, muss er jedoch flüchten – denn gegen deren Kanonen sehen die Sicles alt aus. Also lässt er die Spinnen mittels Spezialtalent auf ein Plateau hüpfen, um sie zu verbergen. »Einheiten auf Anhöhen sind nämlich unsichtbar«, freut sich der Produzent. Als die Guardians abrücken, marschieren Feindsoldaten an der Erhebung vorbei. Corry zögert nicht lange, lässt die Sicles in die Gegnergruppe springen und erledigt so die Infanterie. Danach wird er allerdings übermütig und führt die Spinnen zur Uferpromenade. Ein Fehler, denn davor ankern zwei Assault Destroyer der Alliierten. Die können nicht nur ufernahe Feinde beharken, sondern auch an Land fahren, um sie zu verfolgen. »Noch eine amphibische Einheit«, grummelt Corry, als seine Sicles im Zerstörerfeuer platzen.

### Spektakel zur See

Auch sonst läuft's schlecht für Corry: Die Alliierten überrennen seinen Stützpunkt! Also verwandelt er seinen Bauhof in die Fahrzeug-Form zurück und flüchtet – ins Meer! Denn das Vehikel darf nicht nur auf einem Luftkissen schwimmen, sondern sich sogar im Wasser zum Bauhof entpacken. Und auch alle anderen Gebäude lassen sich auf See errichten, wo es zudem Erzdepots gibt.

So zieht Corry eine komplette Meeresbasis hoch, samt Raffinerie, Werft und Flugfeld. Letzteres stellt Twinblade-Hubschrauber her, die Guardians und Assault Destroyer mit Raketen sprengen. Zumindest, bis sie von der Flak der alliierten Hydrofloater-Boote durchsiebt werden. Corry kontert mit Stingrays. Die Kähne grillen die Hydrofloater mit Elektrobliczen, werden dann jedoch von Jagdbombern versenkt. Letztere starten von den mächtigen Flugzeugträgern der Alliierten. Zum Glück hat Corry Schlachtschiffe gebaut, die Artillerieraketen auf die Dickpötte feuern. Das Ergebnis ist ein Spektakel: Blitze spiegeln sich in der Wasseroberfläche. Schiffe und Bauten platzen in gleißenden Explosionen, Druckwellen zerwühlen die Meeresoberfläche, Trümmerteile sinken zum Grund des Ozeans hinab.



Die Sowjets umringen diese **Strandhäuser** mit Gardisten **A**, Sicles **B**, Artillerie-Schlachtschiffen **C**, Twinblade-Hubschraubern **D** und Apocalypse-Panzern **E**.





Mit blitzenden Laseraugen stürzen sich **japanische Mechs** auf die Hammer-Panzer und Sicle-Roboter der Sowjets.



Zwei geplante Fernost-Einheiten: der **Tsunami-Panzer** (oben) und der **Sea Wing**.

## Hinterher aufsaugen

Nach seinem Seesieg attackiert Corry die feindliche Basis. Hierzu packt er Tesla-Infanteristen in schwimmfähige Bullfrog-Transporter, die sie übers Meer schippern. Zudem dürfen die Soldaten mit ihren Elektro-Gewehren aus den Vehikeln heraus feuern. Und mit seiner Spezialfähigkeit kann der Bullfrog seine Insassen mitten ins Gefecht katapultieren. Das klappt auch mit den gepanzerten Kampfbären der Russen – womit Verdus Eröffnungsworte erklärt wären. Jetzt schleudern Corrys Vehikel allerdings keine Pelztiere, sondern Tesla-Truppler über die

Uferböschung hinweg ins Feindlager, wo die bulligen Jungs Guardsians und Gebäude zerblitzen.

Ein Sieg für Corry ... Doch was ist das?! Plötzlich springen Mechs ins Bild, aus deren Augen Laserstrahlen zischen. Die Japaner! Im Kampf gegen die Kampfpläufer fallen Corrys Soldaten wie Zerglinge im Psi-Sturm. Also greift der Produzent zum letzten Mittel: der Vakuum Bombe. Die Superwaffe saugt alle Japan-Stamper und Tesla-Infanteristen in sich hinein – um dann in einem Feuerpils zu explodieren. Damit ist der japanische Angriff vorerst abgewehrt und Corrys Präsentation zu Ende.

## Formierte Spione

Nun gestatten uns die Entwickler, **Alarmstufe Rot 3** anzuspüren. Das Interface ist genauso aufgebaut wie in allen **C&C**-Titeln: Über die Symbolleiste am rechten Bildschirmrand bestellen wir Truppen und Gebäude. Nett: Wenn wir Einheiten anwählen und beim Bewegungsbehehl die rechte Maustaste gedrückt halten, blendet das Spiel ein, in welcher Formation die Truppen am Zielort ankommen. Die Aufstellung können wir dann drehen, etwa um Schlachtschiffe dem Feind zuzuwenden.

Außerdem probieren wir weitere Einheiten aus. Etwa den sowjetischen Hammer-Panzer, der die Waffen erledigter Feinde stehen kann. Oder seinen großen Bruder, den Apocalypse-Koloss, der der Vehikel per Traktorstrahl zu sich zieht und zerschreddert. Natürlich verfügen die Sowjets auch wieder über schwerfällige Bomben-Zepeline. Die Alliierten zerstören Letztere mit flinken Apollo-Jägern oder Raketen-Infanteristen. Die sowjetischen V4-Rakete wiederum ist das Artillerie-Pendant zur

alliierten Athena-Kanone, die Verbündete aber zusätzlich mit einer Energieglocke schützen kann. Fabriken dürfen die Alliierten mit Spionen infiltrieren, deren Talente stehen aber noch nicht fest.

## Viecher aus Fernost?

Auch tierische Einheiten gibt's. Die Alliierten etwa jagen U-Boote mit Sonar-Delfinen. Zur Abwehr von Agenten setzen die Sowjets Bären ein, die Alliierten Hunde. In einer Multiplayer-Partie gegen einen französischen Kollegen fechten wir die ultimative Tierschlacht aus: Unsere Kläffer gegen seine Panzer-Teddys. Die Bären gewinnen, ärgerlich. Ob die Japaner ebenfalls Bestien ins Feld führen, ist noch unklar; die fernöstlichen Truppentypen enthüllt EA noch nicht. Immerhin gibt Corry einen Ausblick: »Es wird Ninjas, Samurais und Mechs geben, und natürlich auch Anspielungen auf Monsterfilme wie die Godzilla-Serie.« Im fertigen Spiel erwarten uns also noch mehr schräge Einheiten. Gepanzerte Bären mit Fallschirmen sind nur der Anfang. **GR**

## Drei Fragen an...

**Chris Corry, Executive Producer**



**GameStar** ❖ Warum braucht die Alarmstufe-Rot-Serie eine dritte Partei?

❖ **Corry** Wir haben natürlich nicht von Anfang an gesagt, dass Alarmstufe Rot 3 unbedingt eine dritte Fraktion braucht. Aber als wir neue Konzepte und Einheiten entworfen hatten, wollten wir sie nicht krampfhaft in die Sowjets und die Alliierten quetschen. Schließlich hätten wir den beiden Parteien dadurch den Wiedererkennungswert geraubt. Also überlegten wir: Was geschieht, wenn wir eine dritte Fraktion hinzufügen, in die wir unserer wildesten Ideen einfließen lassen? Dieser Gedanke setzte sich dann fest.

❖ **Red Alert 2** erschien bereits im Jahr 2000. Warum mussten wir so lange auf den Nachfolger warten?

❖ Wir waren ein wenig abgelenkt, vor allem durch C&C Generäle und die beiden Teile von Schlacht um Mitteleuropa. Doch Command & Conquer 3 war für uns die Chance, zu den Wurzeln der Serie zurückzukehren. Alarmstufe Rot 3 ist für uns daher der nächste logische Schritt.

❖ **Und was ist der übernächste Schritt? Vielleicht C&C Generäle 2?**

❖ Wir denken natürlich darüber nach, ob die Reihe weiter der Laufbahn Kanes oder der Albernheit von Alarmstufe Rot folgen soll. Oder ob es ein neues C&C: Generäle geben wird. Aber ich kann natürlich noch nichts zu zukünftigen Projekten sagen.

## Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **Oktober 2008**  
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 70% fertig**

**Michael Graf:** Alarmstufe Rot 3 hat nichts weltbewegend Neues, ist aber ein spaßiges Echtzeit-Spektakel mit fantasievollen Einheiten. Ein Extralob gibt's dafür, dass die Entwickler den Seekrieg ernst nehmen – das hat im Genre Seltenheitswert. Auf der Games Convention soll's dann auch Details zu den Filmszenen und zum Koop-Modus geben. Falls Letzterer gut funktioniert, hat Alarmstufe Rot 3 einen Platz in meiner persönlichen Strategie-Jubelliste sicher. Und die ist kurz, sehr kurz.



micha@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**



Dieses Adventure setzt auf alte Genre-Tugenden: handgemalte Hintergründe und ungewöhnliche Helden.

# The Whispered World



Wird haben Spot mit Minidrachen gefüttert – nun kann er auf Befehl brennen.



Per Mausmenü wählen wir, ob Sadwick reden, schauen oder anfassen soll.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5226  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5225

**T**raurige Clowns kennt man in erster Linie aus kitschigen Bildern, die über die Eichenholz-Sitzecke älterer Mitmenschen wachen. Doch auch in Daedalic's Adventure **The Whispered World** ist der Held ein Clown. Der junge Sadwick bildet mit seinem älteren Bruder und seinem Großvater einen Drei-Mann-Zirkus – wobei Sadwick primär fürs Putzen zuständig ist. Der junge Bursche ist chronisch schwermütig, weshalb seine Familie ihn schlicht »Sad« (traurig) nennt. Dabei könnte sich der kleine Clown eigentlich glücklich schätzen: Er lebt in einer bezaubernden Welt voller wunderschöner Wesen, Magie und unberührter

Natur. Doch jede Nacht wird Sadwick von einer geheimnisvollen Frau namens Shana heimgesucht – nicht das, was Sie jetzt denken! Shana besucht Sadwick in seinen Träumen und warnt vor dem drohenden Weltuntergang, den allein er verhindern könne. Und so macht sich unser Held auf die Suche nach der nächtlichen Ruhestörrerin, um mehr zu erfahren.

## Bilderbuch

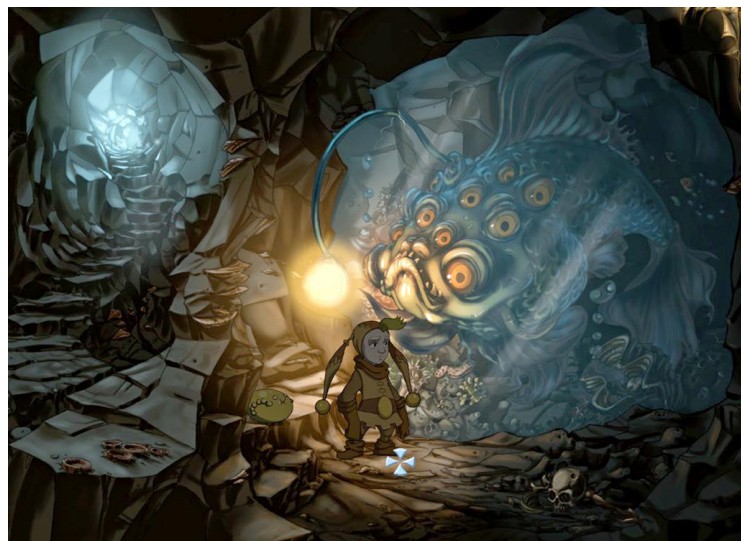
**The Whispered World** ist ein klassisches Adventure: klassische Point&Klick-Bedienung, klassische Kombinationsrätsel und klassische 2D-Grafik. Die Hintergründe im Spiel sind handge-

zeichnet: weitläufige Bergketten mit grünen Wiesen, über denen langsam graue Wolken aufziehen, gemütliche Kämmerchen mit vollgestopften Regalen, in denen geheimnisvolle Tränke blubbern und Frösche in Gläsern herumhocken, oder tiefe Täler mit sprudelnden Wasserfällen, neben denen Sadwick Überreste einer alten Kultur aufstöbert. Das Abenteuer beginnt in einer weit weniger dramatischen, aber nicht minder liebevoll gestalteten Umgebung: in Sadwicks Wohnwagen, in dem der kleine Clown gerade mit seinem Wurm spielt. Nicht das, was Sie jetzt denken! Sadwick hat eine grüne Raupe namens Spot als Haustier.

in den angrenzenden Zauberwald will, streikt das Vieh: Es hat Durst. Wir stopfen die Raupe kurzerhand in einen Waschzuber, und siehe da: Spot saugt sich mit Wasser voll und quillt zu einem grünen Ball auf. Im Laufe des Spiels lernt Sadwicks Kumpel eine Reihe weiterer »Aggregatzustände« und dient uns so als eine Art Multifunktionswerkzeug. Verfüttern wir etwa kleine Drachen an den Wonneproppen, lernt Spot, sich selbst zu entzünden – fortan dient er uns als Feuerzeug. Eine sehr nette Idee! Unsere Preview-Version von **The Whispered World** war noch in einem recht frühen Zustand, und so fehlten die meisten Animationen, sowohl bei den Figuren als auch bei den Objekten und Hintergründen. Doch schon jetzt macht das Spiel einen sehr stimmigen Eindruck. **FAB**

## Wunderwurm

Spot begleitet unseren Helden treu überall hin, doch als Sadwick



Lassen wir Spot in Kugelform vor dem eingefrorenen Fisch herumrollen, macht der seine Lampe an.

## The Whispered World

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **4. Quartal 2008**  
► Hersteller **Daedalic / Daedalic** ► Status **zu 60% fertig**

**Fabian Siegmund:** The Whispered World erinnert mich stark an das erste (und tolle) Simon the Sorcerer: So schön gemalte Hintergründe habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Die Charaktere erinnern mich hingegen an den Zeichentrickfilm Das letzte Einhorn. Ich mag den eher westlichen Comic-Stil – heutzutage muss sonst ja anscheinend immer alles wie ein japanisches Anime aussehen.



fabian@gamestar.de

**Potenzial Gut**



Lange haben wir auf das nächste PC-Spiel zu Das Schwarze Auge gewartet. Jetzt ist die erste spielbare Version von Drakensang in der Redaktion gelandet.

# Das Schwarze Auge: Drakensang



Der robuste Zwerg, die kampfstärke Amazone sowie die flinke Streunerin sind im **aggressiven Modus** (Schwertsymbol im Portrait) und greifen automatisch an. Die passive (Schildsymbol) Magierin schleudert Blitzzauber.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3992  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4349

Was gehört zu einem richtigen Rollenspiel? Genau: eine Party, vielfältige Entfaltungsmöglichkeiten für die Charaktere, ein rundenbasiertes Kampfsystem, eine umfangreiche, spannende Geschichte sowie ein komplexes und transparentes Regelwerk. Okay, gebongt: All das packt der Entwickler Radon Labs aus Berlin in sein kommendes Abenteuer-Epos **Das Schwarze Auge: Dra-**

**kensang**. Wobei »kommend« das Stichwort ist: Drakensang ist gerade wieder verschoben worden, allerdings lediglich um einen Monat. Weil Fachjournalisten, unter anderem von GameStar, nach dem Spielen der ersten Preview-Version des Genre-Hoffnungsträgers vor einer allzu schnellen Veröffentlichung warnten. Denn zu viele kleine Fehler und Ungereimtheiten gemahnten an die fehler-

gespickten ersten Verkaufsversionen von **Gothic 3** und **The Witcher**. Ein solches Desaster will man bei Radon Labs in jedem Fall vermeiden. Darum entsteht, noch während dieser Artikel geschrieben wird, eine neue, fehlerbereinigte Beta-Version. Trotzdem wollen wir Ihnen unsere ersten Abenteuer und Erlebnisse in Aventurien, ganz ohne Entwicklerblick über die Schulter, auf keinen Fall

vorenthalten. In der nächsten Ausgabe nehmen wir Sie dann mit auf den ersten umfassenden Trip durchs dann voll spielbare, frisch renovierte Abenteuerland auf Basis des Regelwerks (Version 4.0) der legendären Pen & Paper-Reihe **Das Schwarze Auge (DSA)**.

## Schöner Streuner

Allein stehen wir auf weiter Flur. Einen Streuner haben wir gewählt



Die **Zwischensequenzen** peppen die Handlung dramatisch auf.



**Trautes Heim:** Kamin und röhrender Hirsch im eigenen Haus.



Die **Tentakel** greifen nach unserer Streunerin, die Gefährten helfen.





Unsere Truppe hat einen **Banditen eingekreist**, er ist angeschlagen. Plötzlich erhält er Verstärkung (links).

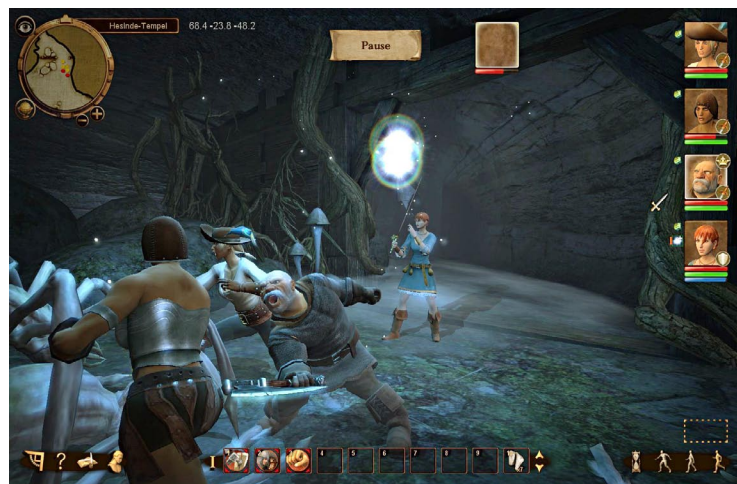
aus den 20 vorgefertigten Klassen, die zu Spielbeginn zur Auswahl stehen. Oder besser: eine Streunerin. Ein blendendes Aussehen und besondere Wortgewandtheit sind die Stärken dieses irgendwo zwischen Schurke und Dieb angelegten Charakters. Überhaupt sind die Klassen enger und damit weit facettenreicher gestaffelt als in den meisten anderen (vor allem Online-)Rollen spielen. Da beleben die riesige Lücke zwischen sperrigem Haudrauf-Krieger und geschmeidigem Waldläufer gleich mehrere Zwischenformen. Auch gibt es diverse Magiertypen. Schade, dass in unserer Version der mit zusätzlichen Einstellungsmöglichkeiten geradezu überfrachtete Expertenmodus zur Charaktererstellung noch nicht einwandfrei funktioniert. Aber unsere Streunerin aus der **DSA**-Retorte wickelt auch so gleich die ersten Dialogpartner (oder sollte man sie arme Opfer nennen?) um den Finger. So können wir von Anfang an bei Händlern einen Nachlass auf Preise für Nahrung, Tränke, Alchemiebedarf und so weiter erfeilschen. Und jedes Mal, wenn wir in den Gesprächen Optionen wie »überreden« oder »schmeicheln« wählen, bekommen wir wertvolle Extra-Informationen oder spezielle Aufträge, teils können wir auch Kämpfe vermeiden.

### Starke Party

Aber wer will das schon? Vor allem wenn wir schon nach wenigen Spielstunden eine derbe, säbelschwingende Amazone sowie einen so trink- wie schlagfesten Zwerg unsere Gefährten nennen dürfen. Bis zu drei voll steuer- und ausrüstbare Begleiter kön-

nen Sie in Ihren Heldentrupp aufnehmen, plus wechselnde, von der KI gelenkte Gäste, etwa bei Eskort-Missionen. So suchen wir in einem weitläufigen Waldstück nach einem vertrottelten Magier. Seine Zaubrerlehrlinge haben zu ausgiebig dem in ganz Aventurien hochgelobten Ferdorcker Hell ge-frönt, einem hiesigen Bier. Die Jungs sind hackevoll und beauftragen uns mit der Suche nach ihrem magischen Meister. Da ist es praktisch, dass uns gleich mehrere Quests von verschiedenen Auftraggebern in den finsternen Forst führen. So sollen wir für einen fahrenden Händler Heilpflanzen sammeln, einen Bären sowie ein Wolfsrudel erlegen, eine Räuberbande aufmischen und eben den betagten Zauberkundigen heil nach Hause bringen. Die anscheinend auch hier unvermeidliche Sammel-Quest ist schnell erledigt, dann folgen die Raufereien mit Mensch und Tier.

Das Zusammenspiel der Party funktioniert während der Kämpfe schon recht gut: Sie können Fernkämpfen und Magiern per Maus-klick aufs Charakterportrait eine passive Verhaltensweise auftragen, damit die sich bei Auseinandersetzungen im Hintergrund halten, um beim Pfeilefeuern oder Sprüchepredigen nicht von Klingen oder Reißzähnen zerlegt zu werden. Folgerichtig weisen Sie den Nahkämpfern ein aggressives Temperament zu; daraufhin stürmen die auf jeden Feind in Sichtweite zu. Vor allem Ihre Magier sollten Sie schützen: **DSA**-typisch dauert es einige Zeit, bis beschwörende Gesten einen Zauber endlich auf den Weg gebracht haben. Den dementen Magier haben wir schließlich umherirrend



In den verbissen geführten Kämpfen zeichnen sich die **Emotionen** sehr schön in den Gesichtern ab.

inmitten der labyrinthischen Bärenhöhle aufgegriffen und ihn mit Kampfgeschick an Riesenratten und Räuberbanden vorbei zurück zu seinen Schergen gebracht.

Als wir endlich wieder im Dorf ankommen, tuscheln die Bewohner aufgeregt. Beim Näherkommen hören wir: »Ein Riesenbär soll das gewesen sein, hoch wie ein Haus. Und mit einem Schlag haben sie ihn erledigt!« Man spricht über uns, toll!

### Spannende Geschichte

In der Hauptstadt Ferdok treffen wir während einer Mord-Ermittlung auf unser vorerst viertes Party-Mitglied. Die in den zwielichtigen Spelunken der Metropole gut bekannte Halbweltdame ist schlagfertig und bringt magische Talente mit. Jedes der Gruppenmitglieder hat eigene Charakterzüge, auch eine gewisse Gruppendynamik zeichnet sich schon ab. Ob die so lebendig ausfällt wie etwa in **Baldur's Gate 2**, können wir wegen der auf die ersten drei Kapitel beschränkten Preview-Version noch nicht sagen.

In jedem Fall geht die Geschichte spannend weiter: Wir kommen einer Verschwörung auf die Spur, klären den Mord an einem Freund auf, erhalten den Orden der Stadt – und ein eigenes Haus. Hier ist unser Hauptquartier, in dem wir Ausrüstung bunkern und gerade nicht benötigte Party-Mitglieder parken können.

Auf nun zu frischen Taten! Das Questlog quillt über vor Aufträgen: Spionieren wir zunächst in einer reichen Handelsfamilie? Oder fangen wir den Obermordbuben, der seinen Opfern das Herz aus der Brust reißt? Nein, zunächst steigen wir hinab in die Katakomben unter dem örtlichen Tempel, um die heiligen Hallen von einer ganzen Flut fieser, tentakelschwingender Ektoplasma-Monster zu befreien.

Es gibt also viel zu tun. Wir sind weiter in Aventurien unterwegs und halten Sie schon in der nächsten Ausgabe mit einem ausführlichen Reisebericht über unsere Abenteuer und die Veränderungen der nächsten Beta auf dem Laufenden. **MT**

### Das Schwarze Auge: Drakensang

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. August 2008**  
► Hersteller **Radon Labs / Dtp** ► Status **zu 90% fertig**

**Michael Trier:** Ich bin froh, dass Dtp und Radon Labs den Erscheinungstermin verschoben haben. Denn ich traue den Entwicklern auch auf den letzten Metern zu, erkannte Fehler auszubessern und Drakensang zu einem großartigen Erlebnis zu machen. Das einzigartige Spielgefühl eines »echten«, sprich klassischen Rollenspiels ist schon jetzt da. Die Story springt sehr dynamisch an, das Charaktersystem funktioniert, die Party macht Spaß – wir freuen uns auf die nächste Version!



michael@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



Der Adventure-Spezialist Deck 13 wagt sich an ein neues Genre. Wir haben uns das vielversprechende Action-Rollenspiel exklusiv angeschaut.

# Venetica

**DVD XL**  
- Exklusiver Trailer

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5185  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5184

Der Tod hat eine Tochter, die in Venedig lebt. Diese Tochter hat wiederum 20 Eltern, die in Frankfurt leben: Die Adventure-Spezialisten der Spiele-Schmiede Deck 13. Die zeichnen für die erfolgreiche **Ankh**-Serie und zuletzt für **Jack Keane** verantwortlich und wagen sich mit ihrem aktuellen, bisher streng gehüteten Projekt **Venetica** in neues Fahrwasser. Ein Action-Rollenspiel soll's werden! Wir haben exklusiv einen Blick auf eine frühe spielbare Version geworfen und anschließend die Entwickler mit Fragen gelöchert.

## Der betrogene Tod

Der Tod wurde betrogen. Ein hinterhältiger und machtgieriger Nekromant hat es fertiggebracht, immun gegen das Sterben zu werden. Wie es dazu kam? In der Welt von **Venetica** ist der Tod kein mystisches Wesen, sondern im Grunde ein gewöhnlicher Mensch mit besonderen Fähigkeiten und ei-

ner ungewöhnlichen Bestimmung. Zu Beginn jeder bedeutenden Epoche der Menschheit wählt ein mysteriöses und geheimes Gremium namens »Corpus« aus den Reihen der Sterblichen einen neuen Verantwortlichen, der dann dafür zuständig ist, die Toten in die Unterwelt zu geleiten. Für diese wichtige Aufgabe wird er mit übermenschlichen Kräften ausgestattet.

Diesmal hat sich der geheime Rat für den Falschen entschieden: Ein Mann namens Victor soll der neue Tod werden. Der gierige Scherger hat jedoch nichts Besseres im Sinn, als direkt nach seiner Benachrichtigung in diversen okkulten Büchern herumzustöbern, um sich über die dunkle Kunst der Nekromantie zu informieren. Das ist laut den Gesetzen des »Corpus« streng verboten; der Rat erkennt ihm sein Amt wieder ab, um einen anderen, besser geeigneten Kandidaten zu erwählen.



Die Entwickler legen besonderen Wert auf möglichst detaillierte **Gesichts- und Handanimationen**.

Der unsympathische Victor hatte sich aber bereits mit seiner neuen Position angefreundet und sieht überhaupt nicht ein, dass er die versprochene Macht nun doch nicht erhalten soll. So scharf er Helfer um sich, mit deren Hilfe er ein Ritual vollzieht, das es ihm ermöglicht, den Tod zu hintergehen. Nun ist er untot, der neue Sensenmann hat keinen Zugriff auf ihn. So kann er ungestört Kräfte

sammeln, um schlussendlich stark genug zu werden, um den Tod selbst zu vernichten – was eine Katastrophe für das Gleichgewicht des Universums wäre.

## Die Tochter des Todes

Die einzige Lösung dieses Problems liegt in der Vergangenheit des neuen Todes: Er hat eine Tochter. Das ist nach den Richtlinien des »Corpus« strengstens verboten, weil sich die übernatürlichen Kräfte des Vaters auch auf seine Kinder übertragen. In diesem Fall ist es jedoch die einzige Möglichkeit, dem unsterblichen Nekromanten die Stirn zu bieten.

Das Töchterchen heißt Scarlett und weiß noch nichts von seiner Bestimmung. Sie lebt friedlich in einem kleinen Bergdorf, bis der »Corpus« sie zu sich holt. Und ihr der Tod persönlich in Darth-Vader-Manier erklärt, dass er ihr Vater ist. Die verängstigte Scarlett soll das Universum retten, weil sie das Potenzial für übermenschliche Kräfte in sich trägt.

Der mächtige Nekromant Victor wiederum bekommt Wind von den Plänen des geheimen Gremiums und setzt nun alles daran, seine einzige Widersacherin auszuschalten. Er sendet seine Spione aus, um das vermeintlich schwache Mädchen beseitigen zu lassen. Hier beginnt das Spiel.

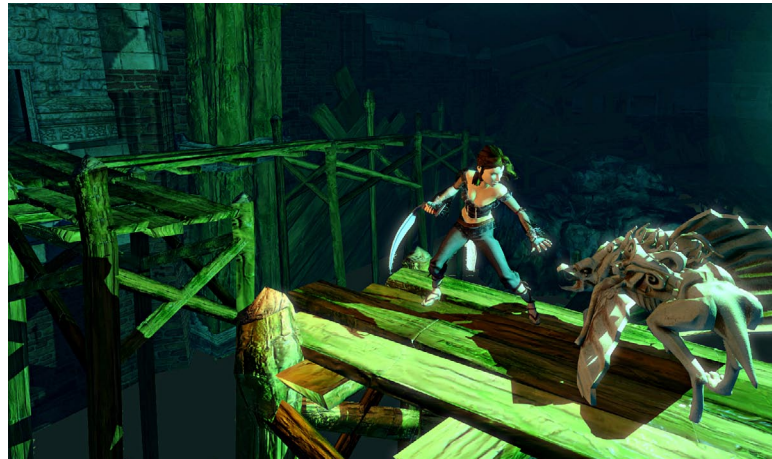


Wenn Sie unachtsame Gegner wie diesen **Assassinen** hinterrücks angreifen, haben Sie das Überraschungsmoment auf Ihrer Seite.





Die vielen **Kanäle** Venedigs haben ihren Weg ins Spiel gefunden. Sie dürfen sie alle durchschwimmen.



Die Katakomben sind immer gefährlich, und Sie treffen auf Kreaturen wie diesen **Vogel-Gargoyle**.

## Für Einsteiger nicht tödlich

Sie steuern die hübsche Scarlett aus der dritten Person und können sich aussuchen, ob Sie sich mit Tastatur und Maus ins Abenteuer stürzen oder lieber zum Gamepad greifen. Da **Venetica** parallel für die Xbox 360 und den PC entwickelt wird, schenken die Macher des Spiels beiden Steuerungsvarianten gleich viel Aufmerksamkeit. Und egal für welches System Sie sich entscheiden: Sie können Scarletts Kampfstil ganz nach Ihren Wünschen gestalten. Es ist möglich, Gegner mit wildem Drücken einer Taste in die Knie zu zwingen, Sie sollen aber auch Combos einsetzen oder im richtigen Moment Spezialfähigkeiten zur Hilfe nehmen dürfen. Sollten Sie sich für das spaßige Tastengehämmer entscheiden, werden Ihre Gegner zwar schnell kapieren, was los ist, und sich gegen Ihren Angriff schützen – sie segnen aber trotzdem das Zeitliche, sobald Sie Ihr Timing clever verändern und Lücken in der Deckung suchen. Mit diesem System soll **Venetica** Einsteigern die Möglichkeit bieten, direkt loszulegen, aber trotzdem komplexe Kampfmanöver für Profis gewährleisten. Zumal die junge Heldin ihre Fähigkeiten sowieso erst nach und nach erlernt.



Venetica hat eine große Spielwelt, die in viele separate Unterabschnitte gegliedert ist, hier ein **Außenareal** an der Küste.

## Tödliche Waffen

Die Entwickler planen für **Venetica** vier verschiedenen Waffengattungen, die jeweils andere Schlagkombinationen ermöglichen sollen. Während Sie etwa mit Schwertern und anderen Klingengewaffen in schnellen Angriffsserien auf Ihre Gegner einstechen, hauen Sie mit den trägen Hämmern ordentlich rein. Sie lehnen mit Ihrem Arsenal jedoch nicht nur Ihre Gegner das Fürchten, sondern können auch verschiedene Objekte in der Umgebung mit Waffengewalt beeinflus-

sen: Versperrt Ihnen eine einfache Holztür den Weg, sparen Sie sich mit ein paar geschickten Schlägen Ihres Hammers den Schlüssel. Diese Fähigkeit wollen die Entwickler auch dazu einsetzen, bestimmte Areale für gewisse Zeit unzugänglich zu machen. Wenn Sie etwa ein Gebäude erforschen und auf verschlossene Türen stoßen, kann es sein, dass Sie noch nicht im Besitz einer Waffe sind, die genug Durchschlagskraft besitzt, um hindurch zu gelangen. Finden Sie später im Spiel einen passenden Hammer,

können Sie zurückkehren, die widerspenstige Blockade zu Kleinholz verarbeiten und sich die Schätze unter den Nagel reißen.

Wie die Türen haben auch die meisten Gegner eine Schwachstelle, die Sie ausnutzen müssen, um als Sieger aus einer Konfrontation hervorzugehen. Manche Feinde besitzen eine gut geschützte Vorderseite; Sie können ihnen nur schaden, wenn Sie mit einer leichten Waffe flink die schwachen Flanken oder den Rücken angreifen. Andere Ihrer Widersacher, etwa hummerartige





Manche Gegner, wie diesen **Riesenhummer**, können Sie nur mit schweren Waffen knacken.

## Das Arsenal in Venedig

Das Arsenal ist eine um 1100 gebaute Schiffsverficht in Venedig, die vor allem in der Mitte des 16. Jahrhunderts zu Berühmtheit gelangt ist. Im Jahr 1570 wurden hier im Krieg gegen die Türken binnen zwei Wochen über 100 Galeeren gebaut – das galt als Magie, weil zu jener Zeit mehrere Wochen als übliche Bauzeit für ein einzelnes Schiff galten. Dieses Kunststück gelang, weil bis zu 30.000 Arbeiter gleichzeitig eingesetzt wurden und alle Teile für die Schiffe genormt und nummeriert waren. Durch die immense Zahl der Arbeitskräfte gilt das Arsenal als der größte Produktionsbetrieb Europas vor der Zeit der Industrialisierung.



Das **Canaletto** ist das Wassertor des Arsinals (Bild von 1732).

Monster, sind überall stark gepanzert und können nur mit Hammerschlägen geknackt werden. Die imposanteste Kreatur, die wir bisher zu sehen bekamen, war ein steinerner Löwe, der trotz seines schweren Körpers verdammt flink zuschlagen konnte. Auf Hiebe von Schwertern und Dolchen zeigte er keine Reaktion. Erst ein paar gezielte Hammerschläge brachten den ersten Erfolg – ein Teil seines Kopfes zersprang. Nach vielen weiteren Attacken dieser Art bestand die überdimensionierte Zementkatze nicht mehr aus genügend Teilen, um weiter anzugreifen.

Um sich gegen solche Bestien zu schützen, soll Scarlett im fertigen Spiel Rüstungen tragen. Diese schicken Einteiler durften wir noch nicht begutachten, aber sie sollen jeweils einen bestimmten Zweck erfüllen; welche speziellen Fähigkeiten die einzelnen Panzerungen schlussendlich mitbrin-

gen, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Denkbare wären Spezialisierungen im **Zelda**-Stil, etwa eine Feuerschutz-Rüstung, eine tarnende Assassinen-Rüstung oder ein Anzug, der das Atmen unter Wasser ermöglicht.

### Die Magie des Todes

Damit Scarlett es mit dem mächtigen Nekromanten aufnehmen kann, erlernt sie im Laufe der Geschichte immer mehr Zauber ihres Vaters. Da sie die Tochter des Todes ist, beschäftigt sich diese Magie nicht unbedingt mit Feuerbällen und Blitzen, sondern eher mit Flüchen und Sprüchen, die in Verbindung mit dem Totenreich stehen. Zu Beginn lernt die junge Dame, die Geister der Toten zu sehen, später kann sie mit ihnen reden, handeln und kämpfen. Irgendwann erlangt sie sogar die Fähigkeit, Tote in die Welt der Lebenden zurückzuholen. Das beschäftigt die Heldin des Action-Rollenspiels besonders, weil sie in den Wirren der Vorgeschichte ihren Geliebten verloren hat.

Der Einsatz der Spezialfähigkeiten kostet Energie, die sich nicht automatisch regeneriert, sondern durch Pausen in Gasthäusern oder durch Kräuter und Tränke wieder aufgefrischt werden muss. Die wohl mächtigste Begabung besteht darin, nahezu unsterblich zu sein: Da Scarlett einen sehr guten Draht zum Tod hat, ist sie in der Lage, ihr eigenes Ableben zu verhindern. Sterben Sie in einem Kampf, haben Sie die Möglichkeit, direkt wieder ins Geschehen einzusteigen – ähnlich wie in der **Prince of Persia**-Serie. Jedoch drehen Sie nicht einfach die Zeit zurück, sondern schlüpfen stattdessen aus ihrem Körper und können entscheiden, wo Sie sich erneut materialisieren wollen. In der Zwischenzeit befinden Sie sich in einer Art Paralleldimension und sehen alles durch



Die Dächer der Stadt sollten Sie nicht ohne Waffen betreten: Dort lauern **gruselige Wesen**.

einen grauen Schleier. So können Sie hinter einem Gegner auftauchen und sich einen taktischen Vorteil verschaffen. Vorsicht: Diese hilfreiche Option steht Ihnen nicht unendlich oft zur Verfügung. Irgendwann gibt selbst die Tochter des Todes den Löffel ab.

### Todsichke Gegend

Wie der Name **Venetica** schon vermuten lässt, findet das Spielgeschehen in der italienischen Wasserstadt Venedig statt. Jedoch nicht in der modernen Metropole, sondern in einer Mischung des Venedig des 16. Jahrhunderts und einem Traumgebilde. Die Entwickler nehmen sich das Aussehen vieler bekannter Gebäude zum Vorbild und vermischen es mit eigenen Ideen, so dass Sie auf der einen Seite vielleicht das ein oder andere wiedererkennen und dennoch komplett Neues entdecken können. Die wohl beeindruckendste Hintergrundgeschichte hat die Verft namens »Arsenal« (siehe Kasten). Deck 13 will die sagenumwobene Geschichte des Bauwerks nutzen, um im Gebäude eine düstere Atmosphäre voller Maschinen, Dampf und Rauch zu schaffen.

Die Spielwelt besteht aus vielen verbundenen Einzelarealen, die jeweils verschiedene Zwecke erfüllen: Die Straßen und begeh-

baren Gebäude dienen tagsüber dazu, Erkundigungen einzuholen, Geschäfte zu tätigen und Aufgaben anzunehmen. Nachts verwandeln sie sich jedoch in ein gefährliches Pflaster, auf dem sich Diebe und Mörder tummeln. Das bietet ihnen die Gelegenheit, ebenfalls zum Langfinger zu werden und in Häuser einzubrechen. Die Wasserstraßen, die die gesamte Stadt durchfließen, ermöglichen es Ihnen, auch versteckte Areale zu erreichen und in die Kanalisation hinabzugelangen. Diese Katakomben sind voller Getier, dort ist es immer gefährlich – es gibt aber auch immer etwas zu holen. Die Dächer liegen auf der Gefahrenskala zwischen der Kanalisation und den Straßen bei Nacht. Die einzigen Hindernisse, die Sie auf dem Weg nach oben überwinden müssen, sind Leitern – lästige Hüpf- und Klettereinlagen soll es keine geben. **PD**



Auf **Marktplätzen** können Sie bei Tag Handel treiben und sich mit neuen Tränken und Kräutern eindecken.

### Venetica

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
► Hersteller **Deck 13 / Dtp** ► Status **zu 60% fertig**

**Philipp Dubberke:** Auch wenn ich eher ein Freund reinrassiger Rollenspiele bin, macht Venetica einiges her: Die Figuren sind (wie von Jack Keane gewohnt) schick animiert, und besonders die Gesichtsanimationen sehen schon beeindruckend aus. Die Stadt Venedig wirkt ungeheuer atmosphärisch, was durch die Tag- Nachtwechsel noch gefördert wird. Nicht nur Action-Rollenspieler sollten Venetica im Auge behalten!

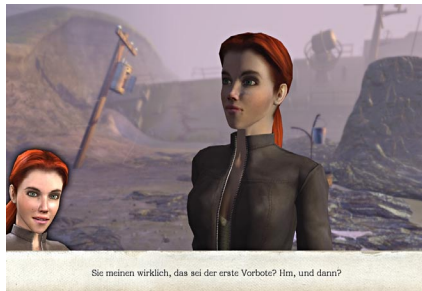


philipp@gamestar.de



**Der Nachfolger von Geheimakte Tunguska nähert sich der Fertigstellung:**  
Wir haben uns angeschaut, was sich alles verändert – und verbessert hat.

# Geheimakte 2



Im neuen Dialogmenü zeigt ein **Portrait** den Sprecher.



Steht ein Charakter im **Nebel**, wird er stimmig beleuchtet.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5171  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5170

Eine Tsunami-Welle erfasst ein Schiff. Das Schiff auf dem Nina Kalenkova, die Heldin der **Geheimakte Tunguska** (GS 10/2006, 83 Punkte), ihren wohlverdienten Urlaub verbringen wollte! So endete unsere erste spielbare Preview-Version von **Geheimakte 2**, dem Nachfolger des erfolgreichsten Adventures 2006. Nägelkaue haben wir auf den Bildschirm gestarrt und gebangt: Ist Nina verletzt, oder gar tot? Wer steckt hinter der Verschwörung an Bord des Kreuzfahrt-Dampfers? Und wer sind die unangenehmen Ty-

pen, die auch vor Gewalt nicht zurück schrecken? Wo treibt sich Ninas (Ex-)Freund Max Gruber rum? Und welche technischen Neuerungen wird es im zweiten Teil geben? Jetzt haben wir die Antworten! Das Entwicklerteam FusionSphere hat uns exklusiv weiter spielen lassen und wir durften bisher nie gezeigte Szenen an der Französischen Küste und in der Französischen Ruinenstadt Gatieneau bewundern.

## Verschwörung

Was bisher geschah: In den ersten Sequenzen von **Geheimakte 2** erfahren Sie in einem spielbaren Intro, dass ein Bischof von einer geheimnisvollen Organisation ermordet wird, weil er einen mysteriösen Brief besitzt. Nina Kalenkova weiß davon nichts, weil sie gerade eine Kreuzfahrt beginnt. Jedoch gerät sie zufällig in den Strudel der Ereignisse rund um den unheilbringenden Brief – kurz bevor der Kahn von einer Flutwelle erfasst wird. Doch bevor Sie erfahren, wie es mit Nina weitergeht, erforschen Sie in der Rolle von Ninas Freund aus dem ersten Teil, Max Gruber, den Indonesischen Dschungel. Max hat also nach der Trennung von Nina einen Auftrag in Indonesien angenommen. Dort trifft er, merkwürdige, aber adventuretypische Dualität der Ereignisse, ebenfalls auf die Truppe, mit der Nina auf



Meinten Sie nicht, Sie würden hier so lange stehen müssen, bis der Landvermesser sich in den Feierabend verabschiedet hat?



Dank der höheren Auflösung der Hintergründe sind in **Geheimakte 2 Zooms** möglich: Hier das Szenario rund um einen China-Imbiss-Wagen während eines Dialogs mit dem Besitzer und im normalen Spiel.

dem Schiff aneinandergeraten war. Zurück zu Nina: Sie überlebt die Flutwelle und strandet mit einem Agenten des kirchlichen Geheimdienstes an der Küste Frankreichs. Der Kirchen-James-Bond führt Sie auf die Spur einer globalen Verschwörung hinter der die fanatische Sekte »Puritas Cordis« zu stecken scheint. Deren Anführer, der Fernsehprediger Pat Shelton, beruft sich auf die düsteren Prophezeiungen des Propheten Zandona aus dem Mittelalter. Und der verkündete schon im Zeitalter der Blechmänner und Hexenverbrennungen schreckliche Katastrophen. Das Blöde: Manche trafen tatsächlich ein. Die heutige Sekte setzt nun alles daran, die vorhergesagten Ereignisse in der Gegenwart umzusetzen und hinterlässt dabei eine blutige Spur. Diverse Spuren führen Nina schließlich in die Französischen Ruinenstadt Gatieneau, in

der sie Hinweise vermutet, wie sie die Jünger Zandonas aufhalten kann. Später bereisen Sie große Areale von Paris und auch Maxens Abenteuer entwickelt sich weiter. So viel sei gesagt: Die beiden treffen sich wieder – ob sie erneut ein Paar werden, verraten wir hingegen nicht.

## Neuerungen

Wir spielen auf einem Breitbildmonitor, und es sind weder Balken sichtbar, noch ist das Bild von **Geheimakte 2** verzerrt – im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie das Adventure in allen Auflösungen ab einschließlich 1024 mal 786 Pixeln erleben. Aber wo ist die Inventarleiste hin? Sie verschwindet bei 16:9- und 16:10-Darstellungen am unteren Bildschirmrand. Das erinnert an die Startleiste von Windows und funktioniert genauso unproblematisch. Auf einem normalen 4:3-



Die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten im Vergleich: Im **Breitbildformat** mit ausgeblendetem Inventar, mit **eingebledetem Inventar** und die normale **4:3-Ansicht**.





Dieser sture Vermessungstechniker in Gatineau (links) zeigt mit dem Lichtkegel seiner **Taschenlampe**, dass dynamische Beleuchtung auch auf 2D-Hintergründen funktioniert.

Monitor verändert sich nichts – Ihre gesammelten Gegenstände finden Sie, wie von **Geheimakte Tunguska** gewohnt, in Ihrem ständig sichtbaren Inventar. Und egal auf welchem Gerät Sie spielen, die Hinweistexte, die im ersten Teil am oberen Rand Ihres Monitors auftauchten, kleben jetzt direkt am Mauszeiger und alle Symbole sind jetzt etwas größer.

Auch auf einen expliziten Wunsch der Fan-Gemeinde gehen die Entwickler ein: Es gibt Schrittgereusche. Sie können nun hören, wenn ein Charakter herumläuft. Außerdem müssen Sie das Sprinten nicht mehr mit einem Doppelklick befehlen, sondern Nina und Max entscheiden eigenständig, wann eine Strecke zu weit zum gemütlichen Schlendern ist – eine Komfortfunktion, die im Genre längst überfällig war.

### Grafikpracht

In den mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit haben sich die Macher des Spiels intensiv um die Optik gekümmert: Zwar bleiben die Hintergründe zweidimensional aber dank Shader 3.0 und dynamischer Beleuchtung sehen die 3D-Charaktere besser und detailreicher aus, als noch in **Geheimakte Tunguska**. Durch die größere Vielfalt an Auflösungen liegen die 2D-Hintergründe in so hoher Qualität vor, dass erstmals

Zooms möglich sind, die zum Beispiel die Dialoge lebendiger machen. Damit Sie Ihr Abenteuer ohne störende Ladebalken erleben können, hat Fusionsphere ein Zwischenspeichern der Daten (Caching) eingebaut, sodass Sie bekannte Gebiete fast ohne Wartezeiten betreten können.

### Potenzial

Wie auch im Vorgänger wird reales Zeitgeschehen, wie Naturkatastrophen und Kriege, mit fiktiven Elementen zu einer pseudodokumentarischen Geschichte verwoben. Selbst den Propheten Zandona haben die Köpfe hinter **Geheimakte 2** ein wenig an den echten schwarzen Propheten Girolamo Savonarola angelehnt. Ein solcher Hintergrund hat in **Geheimakte Tunguska** schon gut funktioniert. Die Dialoge sind in der Tendenz eher knackiger geworden, und die neue Zoomfunktion ermöglicht zudem den Einsatz von Gegenschüssen. Das bringt deutlich mehr Dynamik in die teils langen Gespräche, die ein Kritikpunkt beim Test des ersten Teils waren. Der stellenweise bemühte Humor in den Dialogen wird hoffentlich nicht zum Markenzeichen der Serie: Den ein oder anderen wenig anspruchsvollen Kalauer haben wir auch schon in **Geheimakte 2** abgekriegt – Geschmacksache. **PD**



Nina entscheidet selbst, wann es angebracht ist zu **laufen** oder zu gehen – lästige Doppelklicks entfallen.

### Geheimakte 2

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **3. Quartal 2008**  
► Hersteller **Fusionsphere / Koch Media** ► Status **zu 85% fertig**

**Philipp Dubberke:** Schön ist's, Spaß macht's, gut wird's. Wenn den Entwicklern jetzt nicht noch spontan einfällt, dass sie einen Online-Modus oder Action-Sequenzen einbauen müssen, kann da eigentlich nicht mehr viel schief gehen – Fusionsphere testet jedes Szenario in drei verschiedenen Phasen und hat mit **Tunguska** ein bugfreies Spiel abgeliefert. **Geheimakte 2** spielt sich genauso intuitiv wie der Vorgänger, und mit der altbewährten Rätselhilfe kommen selten Frustramente auf. Trotzdem meine Wunschliste: Witze nur dann, wenn sie auch lustig sind, nicht ganz so lange Dialoge und ein größerer Fokus auf die Hauptcharaktere. In jedem Fall: akutes Hit-Potenzial.



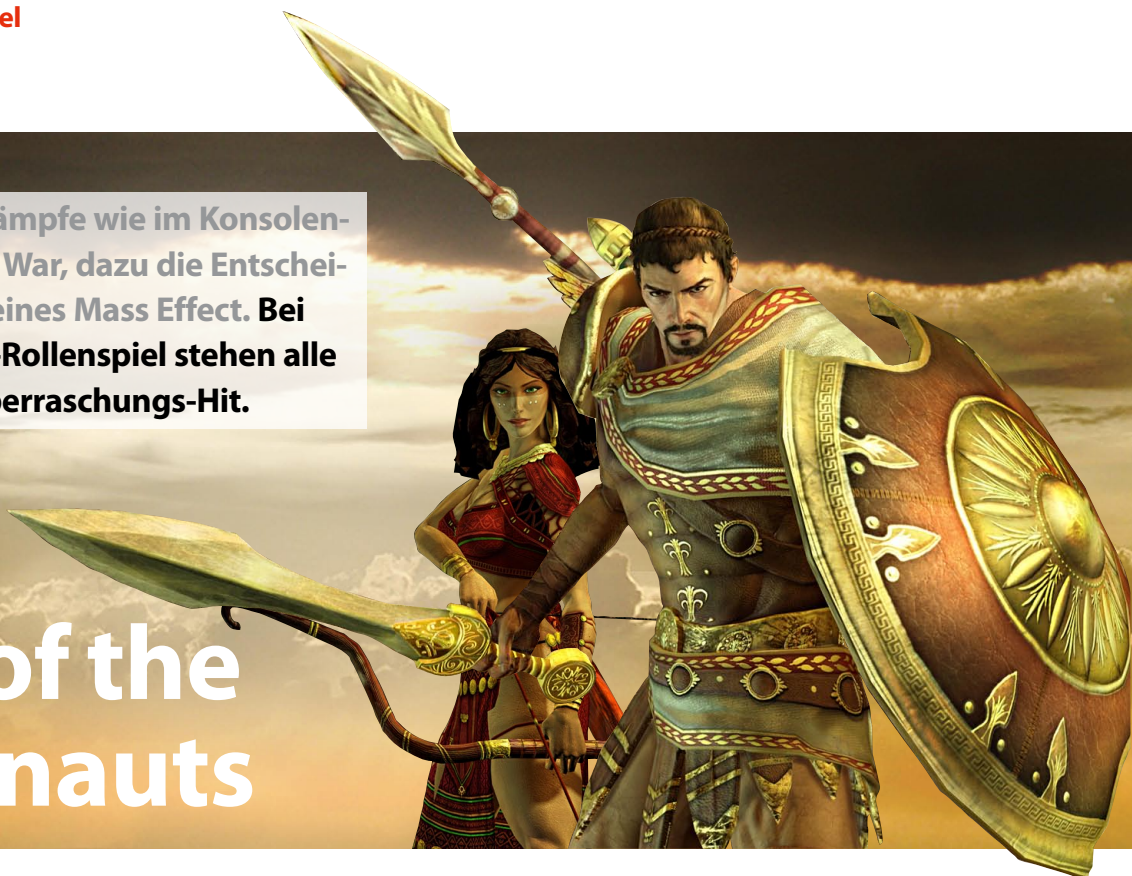
philipp@gamestar.de

**Potenzial Sehr Gut**



Virtuose Nahkämpfe wie im Konsolenprügler God of War, dazu die Entscheidungsfreiheit eines Mass Effect. Bei diesem Action-Rollenspiel stehen alle Zeichen auf Überraschungshit.

# Rise of the Argonauts



**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5229  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5230

Wer hat eigentlich das Gerücht in die Welt gesetzt, dass der Actionfilm-Stümper Chuck Norris so ein harter Hund ist? Schließlich wischt jeder handelsübliche Ork mit Chuck Norris den Boden auf! Oder haben Sie Chuck Norris schon mal zehn Schwerthiebe einstecken sehen, ohne dass er auch nur eine einzige Schramme davon trägt? Bei Rollenspiel-Monstern gehört das seit Jahren zur Grundausbildung. Ein Lieblingsthema für Designer-

Veteran Ed del Castillo (**Command & Conquer, Battle Realms, Dragonshard**): »In Filmen wie Gladiator oder 300 haut niemand 15 Mal aufeinander ein, bis einer umfällt. Da wird ausgewichen, geblockt und pariert. In Filmen können die Charaktere einfach alle Möglichkeiten nutzen, um nicht verletzt zu werden. Und so soll es auch in unserem Spiel sein.« **Rise of the Argonauts** kombiniert knallharte realistische Actionkämpfe mit einem komplexen Rollenspielsys-

tem, eingebettet in eine dramatische Geschichte. Wie dieser gewagte Spagat funktionieren soll, hat uns Ed bei seinem Besuch in München persönlich gezeigt.

## Mythologisches

Der Name verrät es bereits: Wie **Titan Quest** thematisiert auch **Rise of the Argonauts** die griechische Mythologie, genauer gesagt die Legende von Jason und dem goldenen Vlies. »Das stand bereits fest, noch bevor wir uns für ein Genre entschieden haben«, verrät Castillo. »Im Grunde genommen ist es eine sehr romantische Liebesgeschichte.« Und Jason wird gleich zu Spielbeginn das Herz in sämtliche Stücke gerissen. Denn Attentäter ermorden seine Verlobte Alceme, und das auf dem Weg zum Traualtar. Als König und Fast-Ehemann kann sich Jason so etwas natürlich nicht einfach gefallen lassen. Also schnappt er sich seinen Kumpel Herkules und sein Schiff Argo und begibt sich auf eine Odyssee, um das sagenumwobene goldene Vlies zu finden. Dieser antike Stoff-Fetzen soll nämlich die Toten zurück ins Leben rufen können.

Seine Reise führt Jason über insgesamt 15 Inseln, die Route bleibt dabei Ihnen überlassen – vom Start und dem Finale einmal abgesehen. Ambitioniert: Jede Insel soll dabei ihre eigene kleine Geschichte erzählen, ohne die Haupthandlung zu vernachlässi-

gen. Wie das in der Praxis ablaufen wird, demonstriert uns Castillo anhand der Insel Mykene.

## Lebendiges

Die Begrüßung auf Mykene entspricht nicht gerade königlichen Standards: Jason und Herkules werden von den Bewohnern wüst beschimpft, mit Tomaten beworfen, sogar bespuckt. Aber auch abseits des Mobs wirkt die Insel sehr lebendig und detailverliebt. Marktfrauen verkaufen ihre Ware, Kinder spielen auf den Straßen. Eine richtige simulierte Welt wie in **Gothic 4** oder **Oblivion** wird es dennoch nicht geben. »Wir legen zu viel Wert auf unsere Geschichte, als dass wir es riskieren können, dass der Spieler den roten Faden verliert«, erklärt Castillo. Sobald etwas Handlungsrelevantes passiert, arbeitet **Rise of the Argonauts** mit filmhaft inszenierten Zwischensequenzen und Dialogen. Ein Beispiel sehen wir, als Jason auf eine Gruppe von Söldnern trifft, die ihn nach allen Regeln der Kunst beleidigen. Das flexible Dialogsystem erinnert dabei stark an die Bioware-Rollenspiele – mit einem wichtigen Unterschied: Die möglichen Antworten unterteilen sich nicht in gut und böse. Stattdessen kann Jason die Söldner diplomatisch beschwichtigen, zurück beleidigen oder ihnen gleich Prügel androhen. Je nach Vorgehensweise erfreut das einen anderen antiken Gott – streitsüchtige



Erst kennenlernen, dann bekämpfen: Auf den Straßen von Mykene kommt es zum Streit mit maskierten Söldnern. Die Rache folgt kurze Zeit später in der Gladiatorenarena.





Realistisch und brutal: Die **Action-Echtzeit-kämpfe** erinnern vom Ablauf und der Steuerung an Prügelspiele. Jason kann dabei auch die Umgebung für seine Manöver nutzen.

FLAWLESS GUARD I  
SLEW 10 FOES WITHOUT TAKING DAMAGE

Helden machen etwa den Kriegsgott Ares glücklich. Und das hat entscheidende Auswirkungen auf das Talentsystem. Denn jeder der vier Schutzgötter Jasons hat seinen eigenen Fähigkeiten-Baum. Ares-Anhänger können besonders gut mit der Kriegskeule umgehen, nur glühende Apollo-Verehrer beherrschen den Schutzzauber »Rüstung des Apollo«. »Bei uns gibt es keine richtigen oder falschen Entscheidungen, sondern nur unterschiedliche Spielweisen«, so Castillo. Götter kann Jason natürlich nicht nur durch Reden erfreuen, sondern auch durch das Lösen von Quests.

### Brutales

Egal wie Sie vorgehen: Der Streit mit den Söldnern endet in jedem Fall mit Jasons Festnahme durch eine Soldaten-Patrouille. Denn der König von Mykene hat kein Ohr für

die Unschuldsbeteuerungen seines Fast-Schwiegersohns und möchte ihn lieber in der örtlichen Gladiatorenarena sterben sehen.

Dumm für Jason, prima für uns – denn jetzt können wir uns endlich ein Bild vom Echtzeit-Kampfsystem machen. Und das erinnert mit seinen flüssigen Schlagkombinationen tatsächlich frappierend an den populären Playstation-Prügler **God of War**, wirkt jedoch noch realistischer – sprich: brutal. Erwischt Jasons Schwert sein Opfer am Hals, verabschiedet sich der Kopf; durchbohrt sein Speer eine Rüstung, spritzt das Blut, und der Feind sackt in sich zusammen. Wir sehen deshalb kaum eine Chance, dass **Rise of the Argonauts** in Deutschland ungeschnitten erscheint, zumal es neben antiken Monstern auch jede Menge menschliche Feinde geben wird. So wie die Söldner, denen Jason in

der Arena ein weiteres Mal begegnet. Für Castillo ein wichtiges Spielelement: »Zu nahezu jedem, den du im Spiel bekämpfst, hast du eine persönliche Beziehung.«

### Kooperatives

Trotz aller Action sollte Jason dennoch einen kühlen Kopf bewahren, denn ohne die richtige Taktik wird er nur die wenigsten Kämpfe überleben können. So schützt sich einer der Söldner mit einem gewaltigen Schild – für Schwert oder Speer ein nahezu unüberwindbares Hindernis. Doch ein paar präzise Schläge mit dem Streitkolben verarbeiten den Schild blitzschnell zu Altmetall. Als Jason wiederum von mehreren Feinden umzingelt wird, aktiviert Castillo per Schnell taste die Spezialfähigkeit »Tore des Hades«. Dieser Todesstrudel reißt jedoch nur diejenigen ins Verderben, die den Halt verlie-

ren. Also packt Jason erneut seinen Speer aus und holt seine Feinde mit einem klassischen Bodenwischer von den Beinen.

Noch mehr Taktik kommt ins Spiel, wenn Jason nicht mehr allein kämpft, sondern bis zu zwei seiner Argonauten mit in die Schlacht nimmt, die sich ihm im Verlauf des Abenteuers anschließen. Diese kämpfen zwar selbstständig, lassen sich aber für besonders effektive Kombo-Attacken nutzen. Wenn Jason etwa Feinde in Richtung Herkules befördert, bekommen sie eine extrakräftige Umarmung, die sie ebenso wehr- wie bewegungslos macht. Und das nicht nur KI-gesteuert: Denn obwohl es eigentlich noch geheim ist, hat uns Ed del Castillo unter der Hand verraten, dass es in **Rise of the Argonauts** auch einen Kooperativ-Modus geben wird.

HK



Jason kann bis zu zwei **Gefährten** mitnehmen (rechts). Hier hat er sich für Herkules und Atalanta entschieden.

### Rise of the Argonauts

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
► Hersteller **Liquid / Codemasters** ► Status **zu 60% fertig**

**Heiko Klinge:** Endlich mal ein Action-Rollenspiel, das die Action im Namen auch wirklich verdient! Statt stumpfsinnigem Mausgeklicke gibt's hier ebenso anspruchsvolle wie virtuos inszenierte Nahkämpfe. Allerdings bleibt abzuwarten, wie präzise sich das Ganze steuern lässt und ob die Rollenspiel-Elemente dabei nicht ein wenig zu kurz kommen. Ich bin mehr als gespannt, und das ist schon mal ein gutes Zeichen.



heiko@gamstar.de





# Prince of Persia: Prodigy

Dass Blaublütige nicht immer edlen Charakters sind, wissen wir spätestens seit Ernst August von Hannover, längst als Prügel- und Pinkelprinz verballhornt. Dass vermeintliche Rüpel sich allerdings als heldenhaft, gar edelmütig herausstellen können, wissen wir schon deutlich länger,

nämlich seit Erfindung der romantischen Erzählungen und Märchen. Dieses (gerade bei Frauen) beliebte Motiv des sich verwandelnden Rohlings baut Ubisoft in den nächsten Teil der romantischsten und märchenhaftesten Spieleserie aller Zeiten ein: Im Action-Adventure **Prince of Persia:**

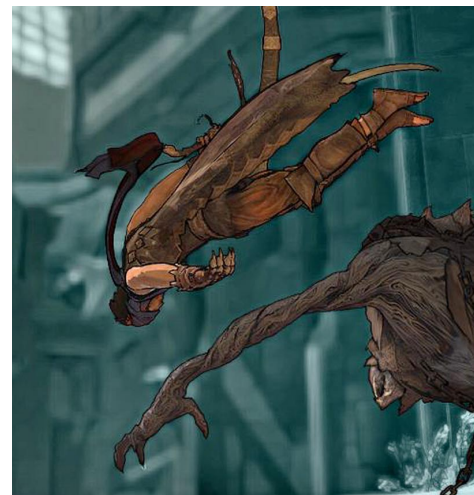
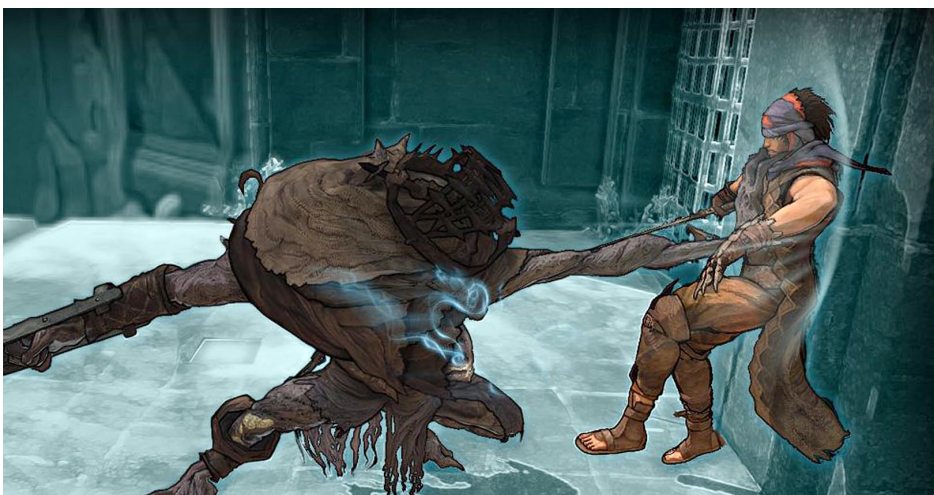
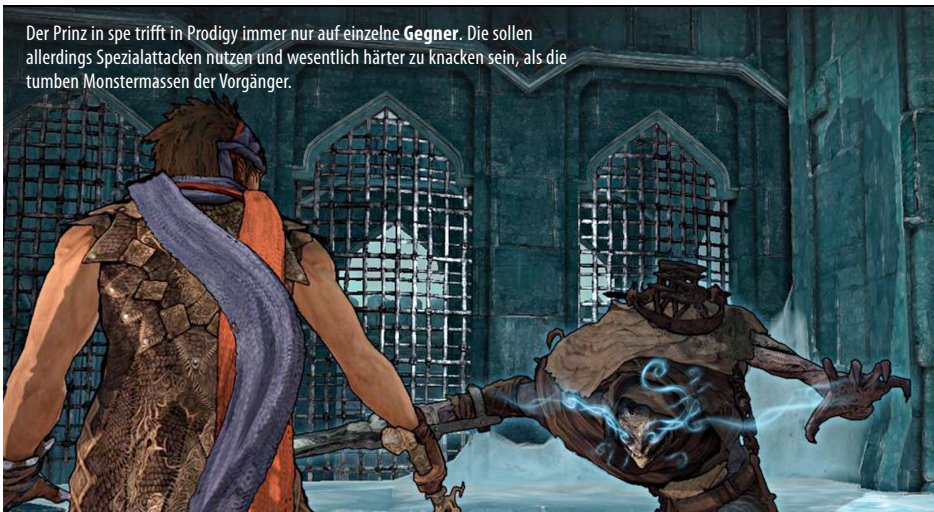
**Prodigy** (Arbeitstitel) muss der Prinz erst einer werden. Wie und warum haben wir in Montreal beim Entwickler erfahren.

## Hell gegen Dunkel

Der neue Prinz ist eigentlich ein Gauner, ein Bezahl-Raufbold, der durchs Morgenland zieht und sich

mal hier, mal dort verdingt, immer auf der Suche nach dem nächsten Adrenalin-Kick. Dann aber wird der Bursche in den Kampf zwischen den beiden Gottheiten Ormazd und Ahriman verstrickt. Ahriman, Gott der Dunkelheit, vor Äonen von seinem Bruder Ormazd, Gott des Lichts, in den

Der Prinz in spe trifft in Prodigy immer nur auf einzelne **Gegner**. Die sollen allerdings Spezialattacken nutzen und wesentlich härter zu knacken sein, als die tumben Monstermassen der Vorgänger.





Nach dem Abenteuer um den Sand der Zeit machte Ubisoft aus der Zukunft des Prinzen ein gut gehütetes Geheimnis.

**Wir enthüllen:  
Das Morgenland ist bereit  
für einen neuen Prinzen!**

Baum des Lebens eingesperrt, droht zu entkommen. Die Macht des Bösen wächst stetig und verseucht das Land. Der Held macht sich an der Seite der schönen und magisch begabten Elika auf, Ahriman, dessen Dämonen und die Seuche zu stoppen. Natürlich mit Aussicht auf reiche Belohnung.



### Pärchenreise

Waren die bisherigen **Prince of Persia**-Abenteuer noch streng linear, so will Ubisoft das mit **Prodigy** ändern. Das Abenteuerpärchen wird laut der Entwickler immer mal wieder durch Abschnitte kommen, die es vorher schon besucht hat. Teilweise darf der Spieler die Route der zwei durch die Welt sogar selbst bestimmen. Dank Ahriman und der Seuche soll bei Trips in bekannte Gebiete allerdings keine Langeweile entstehen: Sind die Areale beim ersten Besuch vielleicht noch düster und teilweise von einer schwarzen, Monster gebärenden Masse bedeckt, verwandeln sie sich nach Heilung durch Prinz in spe und zauberhafte Begleiterin in einen im Vergleich idyllischen Normalzustand zurück.

### Einer nach dem anderen

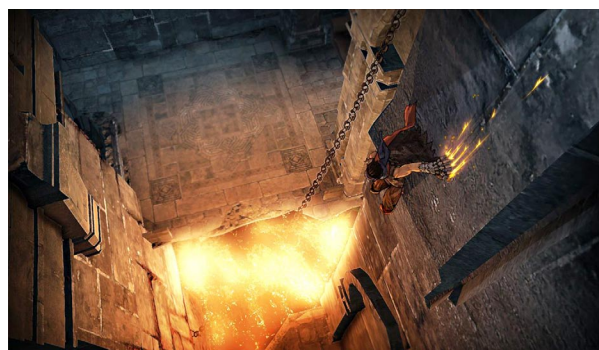
Stichwort »toben«: Getreu der Serien-Tradition will man das Bewegungsrepertoire des Prinzen auch für **Prodigy** wieder gewaltig aufstocken. Mit eigenen Augen sahen wir, wie der Held an steil aufragenden Mauern und Felsen hinabglitt, nur gehalten von den metallenen Krallen seines Handschuhs. Und wir staunten, wie er samt Begleiterin auf dem Rücken (**Alien 4** lässt grüßen) behände Steilhänge erklimm. Doch das soll längst nicht alles sein. Gerade für die Kämpfe verspricht der Entwickler entscheidende Neuerungen. Die Gegnerhorden der **Sands of Time**-Trilogie sind Geschichte, Ubisoft will dem Spieler Feinde mit mehr Klasse statt Mas-



Der Entwickler Ubisoft Montreal hat dem neuen Prinzen auch eine **frische Optik** (oben) verpasst. Die entspricht ziemlich genau den Konzeptzeichnungen (kleines Bild).

se in den Weg stellen. Die sollen dann allerdings ungemein stark und clever sein, Spezialattacken beherrschen und die Umgebung nutzen, um die Oberhand zu gewinnen. Ubisoft will **Prodigy** damit herausfordernder und taktischer als die Vorgänger machen. Wir finden jedoch, dass uns das Spiel eine ganz schön treffige Erklärung liefern muss, warum der Bösewicht mit seinen Schergen nur kleckert, wenn er auch klotzen könnte. Und abgesehen da-

von war gerade **Warrior Within** schon ausreichend herausfordernd, da muss man nicht noch einen drauf setzen. Jedoch gab es in **Warrior Within** aber auch keine magisch begabte Begleiterin. Doch was Elika alles beherrscht und inwiefern sie dem Prinzen zur Seite steht, verrät der Entwickler erst nach Erscheinen dieser Ausgabe, nämlich auf den sogenannten Ubidays, der Hausmesse von Ubisoft, die vom 28. bis 29. Mai in Paris stattfindet. **PET**



Mit den Krallen seines **Handschuhs** rutscht der Prinz auch die steilsten Wände herunter.

### Prince of Persia: Prodigy

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **Ende 2008**  
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 50% fertig**

**Petra Schmitz:** Ein neuer Prinz, der erst noch einer werden will, eine neue Gefährtin, ein neues Kampfsystem und eine neue Optik – Ubisoft krempelt ganz schön an der Serie rum. Vieles von dem finde ich jetzt schon toll, bei manchem habe ich meine Zweifel. Dieses Beschränken auf einzelne, aber umso stärkere Gegner beispielsweise erscheint mir recht aufgesetzt, auch wenn die Kämpfe dadurch taktischer und so spannender werden sollen. Doch vielleicht denke ich anders darüber, wenn ich mal selber so einem Monster gegenüber stehe. Aber das dauert noch, der Titel soll erst zu Weihnachten 2008 erscheinen.



petra@gamstar.de



# GTA 4

Noch hat 2K Games das Gangster-Epos nicht für den PC angekündigt, trotzdem berichten wir brandheiß vom neuen GTA. Warum? Weil schon die Konsolen-Version ein Knaller ist – und wir sicher sind: GTA 4 kommt für den PC!



## Das wünschen wir uns für die PC-Fassung

- **Technik:** Optionales Antialiasing und anisotropische Filterung, da die Grafik bei der Konsolenversion mit Treppchen-Effekten und flimmernden Texturen zu kämpfen hat.
- **Kamera:** Die Ausrichtung des Blickwinkels mit zwei analogen Sticks schadet auf der Konsole gelegentlich der Übersicht. Besonders beim Autofahren wünschen wir uns daher eine ähnlich zugängliche Kamera-steuerung wie bei den Vorgängern.
- **Minikarte:** Das dynamische Navigationsgerät in der Minikarte lenkt häufig zu sehr vom Verkehr ab. Besser wäre ein wegweisender Pfeil direkt in der Spielwelt.
- **Bedienung:** Um zu sprinten, müssen Sie in der Xbox 360-Variante wild auf die A-Taste hämmern – anstrengend! Auf dem PC wäre es bequemer, die Sprint-Taste einfach gedrückt halten zu können.
- **Fahrphysik:** Die Autos lenken sich in Kurven sehr schwammig und besitzen unnatürlich lange Bremswege. Zudem würde ein optionaler Simulationsmodus die zahlreichen Kurier-Missionen aufpeppen.

**DVD**  
Video-Special

**DVD\_XL**  
Highres-Video

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5129  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5130  
- GameStar TV 36/08 (Premium)  
- Server Down Show, Folge 4

Achtung! Sie lesen hier über ein Konsolenspiel. Genauer: über den Xbox-360- und Playstation-3-Titel **GTA 4**. Und Sie sehen hier ausschließlich Bilder aus der Konsolenversion von **GTA 4**. Aber warum, wo wir doch eigentlich über PC-Spiele berichten? Das hat zwei Gründe. Punkt 1: Auch wenn der Publisher 2K Games bisher nichts offiziell angekündigt hat, glauben wir fest daran, dass Rockstar momentan an einer PC-Fassung werkelt. Einfach weil es der Entwickler bei den Vorgängern, vom allerersten **GTA** (1997) bis zu **GTA: San Andreas** (2004), genauso gemacht hat. Punkt 2: **GTA 4** ist der erhoffte Hit geworden. Wir haben den für die Konsolen bereits erschienen Action-Knaller ausführlich gespielt

und sagen Ihnen, worauf Sie sich freuen können – wenn **GTA 4** endlich auch für unsere Lieblingsplattform im Händlerregal steht.

### Helden helfen

Viel ist schon über **GTA 4** geschrieben worden. Über den Antihelden Niko Bellic etwa, der, angelockt von den Versprechungen seines hoffnungslos verschuldeten Cousins Roman, nach Liberty City schippt und den amerikanischen Traum leben will. Oder über die riesige, lebendige Stadt, die deutlich dreckiger und realistischer ausgefallen ist, als man es von der Serie gewohnt ist. Aber wie spielt sich das neue **GTA** überhaupt? In vier Worten: genau wie sein Vorgänger. Und das ist nichts Schlechtes, denn **GTA 4**

punktet erneut mit skurrilen (fantastisch animierten und gesprochenen) Charakteren, einer gut geschriebenen Geschichte und einer riesigen Spielwelt, in der wir abseits der Story-Kampagne allerhand Schabernack treiben dürfen. Doch von vorn: Bereits mit dem Hollywood-Intro zieht uns das Spiel ins stimmige Szenario. Niko trifft Roman am Hafen und erfährt, dass der statt Geld und Frauen vielmehr Probleme anhäuft. Seinem Vetter loyal zur Seite stehend, rutscht Niko nach und nach immer tiefer in den Strudel der Kriminalität – bis selbst Mord zur Tagesordnung gehört. Dem Entwickler Rockstar ist dabei der schwierige Spagat geglückt, den düsteren und wenig attraktiven Niko interessant und sein Vorge-

hen nachvollziehbar zu gestalten. Und weil der gebürtige Serbe in Gesprächen ständig ein Geheimnis um seine kriegsgebeutelte Vergangenheit macht, wollen wir stets wissen, wie es mit ihm weiter geht – großartig!

### Helden haben Spaß

Serientypisch bleibt es uns überlassen, wie wir die Kampagne absolvieren. Schon sehr früh im Spiel treffen wir neben Roman auf weitere Auftraggeber, etwa den schwarzafrikanischen Drogendealer Little Jakob oder den zwielichtigen Russen Vlad. Damit wir nicht den Überblick verlieren, was gerade wo zu tun ist, besitzt Niko ein Handy, mit dem wir in ständigem Kontakt mit Kumpels und Auftraggebern stehen – Schluss also mit der Symbolflut früherer **GTA**-Minikarten. Neu hierbei: Wenn wir Missionen erfolgreich abschließen oder Gefälligkeiten erledigen, steigt Nikos Ansehen beim jeweiligen Geldgeber. Im Umkehrschluss sorgen regelmä-



Ob die Tarnung hilft? Mit einem **geklauten Streifenwagen** fliehen wir am Star Junction (Liberty Citys Antwort auf den Times Square) vor den Cops.





Held Niko (rechts) hilft seinem abgehalfterten Cousin Roman (Mitte) – in der Regel mit äußerst fragwürdigen Methoden.



Unrealistisch, aber praktisch: In GTA 4 weisen kleine Balken im Fadenkreuz auf den **Gesundheitszustand** des markierten Gegners hin.



Stimmungsvoll: der fließende Tag-Nacht-Wechsel nebst aufwändiger Beleuchtung und die realistische **KI der Passanten**. Dank des Handys (rechts) kann Niko jederzeit Kontakt zu seinen Auftraggebern aufnehmen.



Bei vier **Fahndungsternen** (rechts oben) kennt die Polizei kein Pardon. Mit einer ganzen Armee haben die Gesetzeshüter uns eingekeilt. Trotzdem bleibt noch Zeit, einen von 18 Radiosendern auszusuchen (oben).

ßige Absagen für schlechte Laune bei den Kontakten. Wer zum Beispiel Nikos Flamme Michelle versetzt, kassiert nicht nur böse Anrufe, sondern bekommt die Dame auch garantiert nicht ins Bett. Ach ja, der Sex. **GTA 4** ist nicht zimperlich, zeigt aufreizend tanzende Stripperinnen oder den lautstarke Beischlaf im auf- und abwippenden Auto. Auch in Sachen Gewaltdarstellung richtet sich das Actionspiel klar an Erwachsene. Menschen werden mit Sägen traktiert oder durchs Auge in den Kopf geschossen – **GTA 4** ist dennoch ohne Kürzungen durch die USK-Prüfung geschlittert.

### Helden kommen rum

Rockstar hat viele Detailverbesserungen an **GTA 4** vorgenommen. Zum Beispiel lassen sich Feinde nun markieren, und eine kreisrunde Leiste um das Fadenkreuz zeigt an, wie viele Kugeln der Kontrahent noch einstecken kann. Und das neue dynamische Navigationssystem berechnet

uns auch nach (un)freiwilligen Kurswechseln die kürzeste Route neu. In Luxusschlitten bekommen wir sogar von einer Frauenstimme gesagt, wann wir wie abbiegen müssen. Überhaupt, die Details: Eloquente Radiomoderatoren machen sich über die amerikanische Gesundheitspolitik und den Krieg gegen den Terrorismus lustig, in TV-Shows zocken abgehalfterte Typen beim Poker um Geld, bei Regen rennen Passanten mit einer Zeitung über dem Kopf die Straße entlang, und auf Postern oder in versteckten Winkeln finden sich allerhand witzige Anspielungen auf Filme, Serien und andere Spiele. Wer alle Gags finden will, dürfte Wochen in Liberty City unterwegs sein.

### Helden haben Ärger

Trotz der langjährigen Erfahrung des Rockstar-Teams plagen **GTA 4** diverse Probleme; einige davon haben wir im Kasten (links oben) zusammengefasst. Andere wiederum ziehen sich bereits seit An-

beginn durch die Serie und werden wohl auch ihren Weg in die PC-Fassung finden, etwa der teils stark schwankende Schwierigkeitsgrad der Missionen. Zu häufig wechseln sich lapidare Kurier-Aufträge mit bockschweren Balleereien ab – das eingeschränkte Speichersystem macht das nicht unbedingt einfacher. Auch an der instabilen Framerate der Konsolen-Version sollten die Programmierer noch arbeiten. Dass eine

Playstation 3 ins Stocken kommt, ist aber angesichts der offenen und selbst beim Betreten von Gebäuden ohne Ladezeiten auskommenden Spielwelt nebst flüssigem Tag-Nacht-Wechsel und dynamischem Wetter kein Wunder. Wir PC-Spieler können da nur müde lächeln. Denn schon jetzt steckt in unseren Maschinen genug Leistung, um **GTA 4** flüssig spielen zu können – wenn's denn endlich mal kommt. **DM**

### GTA 4

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

**Daniel Matschijewsky:** Rockstar ist ein kleines Meisterwerk gelungen. Man merkt dem Spiel einfach an, wie viel Spaß die Designer gehabt haben müssen. Allein die Radiosender... herrlich! Fans kommen sowieso nicht drum herum, alle anderen sollten sich angesichts der fantastischen Spielwelt schon jetzt ein paar Euro zur Seite legen. 2K Games, beeilt euch mit der PC-Umsetzung!



danielm@gamestar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**



# Age of Conan

Seit Ende Mai läuft endlich der große WoW-Konkurrent. Wir haben uns schon außerhalb der Startinsel Tortage herumgetrieben.

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4400  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5228

Wenn sich Dutzende schöne Frauen plötzlich auf dem Marktplatz ihre spärlichen Ober- teile vom Leib reißen, um ihre ei- genen, prallen Brüste zu bewun- dern, dann befinden Sie sich ent- weder in einem herrlichen Traum – oder in der Beta-Version von **Age of Conan**, kurz nachdem die Ent- wickler das »Nippel-Update« im- plementiert haben. Funcom will ein Online-Rollenspiel für Erwach- sene programmieren, und da ha- ben Frauen nun mal Brustwarzen. Wir haben nicht nur eine Dunkle Templerin, sondern auch einen Assassinen ausgesandt, um **Age of Conan** jenseits der Startinsel Tortage zu erforschen. Vollstän- dig bekleidet, versteht sich.

## Brust oder Keule

Vorbei ist die Zeit, als wir als Skla- ve an den Strand der Inselstadt Tortage krochen, nur ausgestattet mit zwei Schiffsnägeln und einem Lendenschurz. Wir haben unsere Ketten gesprengt, uns einen Na- men gemacht, sind vom einfachen Schurken zum tödlichen Assassi- nen aufgestiegen und haben schließlich mit Level 20 Tortage hinter uns gelassen, um auf dem Festland Hyborias nach unserem Glück zu suchen. Dabei unter- scheidet sich **Age of Conan** von der Konkurrenz in erster Linie durch das Kampfsystem. Statt der lahmen Automatikangriffe aus **World of Warcraft** und Konsorten führen Sie hier gezielte Hiebe aus



Dem **Gegner** in der Mitte schlagen wir zwar auf seine geschützte rechte Seite, treffen dafür aber noch den Kerl rechts neben ihm.

zunächst drei, ab Level 40 sogar aus fünf Richtungen aus. Ihre Geg- ner schützen sich, indem sie ihren Haupt-Trefferzonen (links, rechts und mittig) unterschiedlich star- ken Schutz zuweisen. Wer drei Schildsymbole auf seine linke Kör- perseite legt, nimmt dort fast kei- nen Schaden, steht damit aber für

Angriffe von rechts völlig offen. Mit dem Levelaufstieg lernt Ihr Held neue Schlag-Combos. Um die auszulösen, müssen Sie eine Rei- he von Tasten im richtigen Mo- ment und in der korrekten Rei- henfolge drücken. Die anschließende Superattacke sieht nicht nur schick aus, sondern erzeugt mit

geringer Wahrscheinlichkeit auch eine »Fatality« – eine tödliche Ver- letzung samt blutrünstiger Anima- tion und fliegenden Körperteilen, die den Kampf sofort entscheidet. 50 dieser Manöver soll es im Spiel geben, die deutsche Version ent- hält indes nur 45, die darüber hin- aus noch entschärft werden.



Die **Charaktererstellung** ist so komplex wie in keinem anderen Online-Rollenspiel.



Käufer der Pre-Order-Version erhalten ein Mammut oder Nashorn als **Reittier**.





Wie sich das für ein Erwachsenenspiel gehört, sehen die **Boss-Monster** teils echt eklig aus.



**Tarantia** ist die Hauptstadt Aquiloniens und gleichzeitig die wohl imposanteste Stadt Hyborias.

## Schnee oder Wüste

Auch sonst unterscheidet sich **Age of Conan** zunächst stark von der Konkurrenz: Die Dialoge mit computergesteuerten Personen sind vertont, gleichzeitig bekommen Sie mehrere Antwortmöglichkeiten vorgesetzt, die den Gesprächsverlauf beeinflussen. Durch einen starken Fokus auf abwechslungsreiche Singleplayer-Missionen fühlt sich **Age of Conan** bis Level 20 fast wie ein klassisches (Offline-)Rollenspiel an. Das endet jedoch, sobald Sie das Festland betreten. Vertonte Dialoge und eine auf Einzelkämpfer zugeschnittene Story gibt's hier nicht mehr, stattdessen erkunden Sie auf eigene Faust den Kontinent. Je nachdem, welcher Kultur Ihr Recke entstammt, reisen Sie von Tortage in einen anderen Hafen: Unser stygischer Assassine schippert nach Khemi im sandigen Süden, Cimmerier fahren nach Conarch im hohen Norden, und unsere Dunkle Templerin aus Aquilonien verschlägt es nach Tarantia in der Mitte Hyborias. Tarantia ist die Hauptstadt des Kontinents, hier sitzt Conan auf seinem Thron. Doch anders als in **World of Warcraft**, wo frisch geschlüpfte Orks in Unterhosen zu König Thrall in die Audienz spazieren können, will Conan von uns erstmal nichts wissen. Nur wer sich genug Ansehen in den Augen des Königs verschafft hat, wird vorgelassen. Für Conan-Fans, die darauf brennen, ihren Helden zu treffen, vielleicht enttäuschend, für echte Rollenspieler aber ein stimmiges Szenario.

## Allein oder im Team

Unser stygischer Assassine geht in Khemi an Land. Wir wandern erstmal ein wenig durch die Wüstenstadt und saugen die orientalische Atmosphäre in uns auf. Von der Freizügigkeit brustbegeister



Die **Combo-Anzeige** (links der Bildmitte) markiert, welche Tasten wir drücken müssen, um den Angriff auszuführen.

ter Amazonen keine Spur, stattdessen treffen wir eine vermummte junge Frau. Die heißt uns in ihrer »Dunklen Bruderschaft« willkommen, für die wir fortan Aufträge erledigen. Als messerstechender Auftragsmörder sollen wir zum Beispiel den Fluss Styx hinauf in die Provinz Kopshef reisen, um dort einen Feind der Bruderschaft zu erledigen. Wer sich mit derlei Kleinkram nicht aufhalten will, trommelt ein paar Freunde zusammen und macht sich auf in die umliegenden Instanzen. Bislang konnten wir nur »Das Heiligtum« betreten, Ruinen einer längst untergegangenen Kultur von Dunkelmagiern, in denen sich allerhand Dämonen und Monster herumtreiben. Einzelkämpfer gehen hier gnadenlos unter. Mitstreiter herbeizurufen ist allerdings gar nicht so einfach, denn das Chat-System von **Age of Con-**

**an** ist unnötig kompliziert. Die schnellste Methode, möglichst viele Barbaren um sich zu scharen, dürfte daher für weibliche Charaktere sein, einfach die Hüften fallen zu lassen. Warum wir ständig auf den Brustwarzen herumreiten? Weil Funcom so hart für sie kämpfen musste. Denn das

ESRB, das in Amerika die Altersstufungen verteilt, wollte **Age of Conan** nur dann für den US-Markt freigeben, wenn die Nippel keinesfalls den Eindruck erwecken, die Damen seien sexuell erregt. Geringe Kälteverhärtungen sind indes erlaubt. Unser Tipp: In Cimmerien liegt Schnee. **FAB**

## Age of Conan: Hyborian Adventures

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **23. Mai 2008**  
► Hersteller **Funcom / Eidos** ► Status **erhältlich**

**Fabian Siegmund:** Verdammt. Ich wollte doch keine Online-Rollenspiele mehr anfangen. Die fressen so viel Zeit. Aber Age of Conan bietet, was ich mir wünsche: Actionlastige Kämpfe, ein erwachsenes Szenario und einen Schwerpunkt auf Einzelspieler, zumindest bis Level 20. Und wie ich mich kenne, wird mich Age of Conan bis dahin so gefesselt haben, dass ich nicht aufhören kann. Verdammt.

**Potenzial Sehr gut**



fabian@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: Goin' Downtown, Windchaser  
Zuletzt gesehen: Berlin, auf Kurzreise. Schön da!  
Zuletzt gelesen: Hofstadter: »Gödel, Escher, Bach«  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Turok or not to rock? Rockt mich nicht. ★★  
Goin' Downtown: Wäre gern viel gesellschaftskritischer, als es ist. ★★  
Race Driver Grid: Blendende Grafik, großartige Rennen. ★★★★★



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Drakensang, AoC  
Zuletzt gesehen: Sag ich doch: Drakensang, AoC  
Zuletzt gelesen: »In Wassermelonen Zucker«  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Ich mochte die Reihe noch nie, dies ist der mieseste Teil. ★★  
Goin' Downtown: Origineller Ansatz, mir gefällt's. ★★★★★  
Race Driver Grid: Schön, sehr schön. Schnell, sehr schnell. Gut, sehr gut. ★★★★★



## Gunnar Lott

**Director of Online** gunnar@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Sins of a Solar Empire, GTA 4  
Zuletzt gesehen: »Prison Break« (Staffel 2)  
Zuletzt gelesen: G.R.R. Martin: »Dreamsongs 1«  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Dinos? Dinos sind echt ziemlich out. ★★  
Goin' Downtown: Ach, ganz nett. Kann man spielen. ★★★★★  
Race Driver Grid: Bin kein Rennfahrer, aber das ist der Hammer! ★★★★★



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Race Driver Grid  
Zuletzt gesehen: die Tischtennis-Tabelle  
Zuletzt gehört: den Aufstiegsjubiläum  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Pfeil und Bogen sind eigentlich super. Hier nicht. ★  
Goin' Downtown: Zeichentrick-Krimi? Klappt überraschend gut. ★★★★★  
Race Driver Grid: Und genau deshalb liebe ich Rennspiele. ★★★★★



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Pirates of the Burning Sea  
Zuletzt gesehen: Sonne, Sonne, Sonne  
Zuletzt gehört: Sono: »Solid State«  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Dinos töten? Das ist so 90er-Jahre! ★★  
Goin' Downtown: So ein schickes Design will ich öfter sehen. ★★★★★  
Race Driver Grid: Wrumm, wruuuuuuumm! ★★★★★



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Wrath of the Lich King  
Zuletzt gesehen: endlich mal »Batman Begins«  
Zuletzt gelesen: B. Watterson: »Calvin & Hobbes«  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Wenn ich Dino-Schrott sehen will, gehe ich ins Museum. ★  
Goin' Downtown: Erinnert entfernt an Blade Runner. Entfernt. ★★★★★  
Race Driver Grid: Schön, aber leider ein realistisches Rennspiel. ★



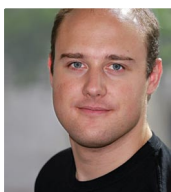
## Fabian Siegmund

**Redakteur** fabian@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: GTA 4 (Xbox)  
Zuletzt gesehen: »Sleuth« (DVD)  
Zuletzt gelesen: Dean Koontz: »The Husband«  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Dank dem Messerbonus gebe ich gerade noch: ★★★★★  
Goin' Downtown: Ich bin aus meinem Adventure-Alter raus. ★★  
Race Driver Grid: Endlich mal anständige Muscle Cars! ★★★★★



## Daniel Matschijewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Age of Conan, GTA 4 (Xbox)  
Zuletzt gesehen: »Ben X« (großartig!)  
Zuletzt gelesen: Rezepte zum Marinieren  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Ist mir zu banal. Da retten auch Dinos nichts mehr. ★  
Goin' Downtown: Ich mag die Optik und das Szenario. ★★★★★  
Race Driver Grid: Hey Need for Speeds: DAS ist ein Rennspiel! ★★★★★



## Philipp Dubberke

**Trainee** philipp@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: Geheimakte 2, GTA 4 (Xbox)  
Zuletzt gesehen: »Iron Man«  
Zuletzt gelesen: C. Chase: »Winkie«  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Auf dem N64 toll – auf dem PC nicht. ★★  
Goin' Downtown: Nicht gespielt. –  
Race Driver Grid: Wie heißt das? Genau: photorealistisch. ★★★★★



## Christian Schneider

**Praktikant**  
Zuletzt gespielt: Race Driver Grid  
Zuletzt gesehen: Frühstück bei Tiffany  
Zuletzt gelesen: alte Cicero-Ausgaben  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Ich will Dinos und Waffen! Aber in gut. ★  
Goin' Downtown: Nicht gespielt. –  
Race Driver Grid: Sommer oder Grid? Grid! ★★★★★



## Daniel Visarius

**Leitender Redakteur** daniel@gamestar.de  
Zuletzt gespielt: GTA 4 (Playstation 3)  
Zuletzt gesehen: Werke von Luc Tuymans  
Zuletzt gelesen: Windows XP SP 3 Release Notes  
**Meine Meinung zu...**  
Turok: Fabians Video sagt alles. ★  
Goin' Downtown: Nicht gespielt. –  
Race Driver Grid: Eigentlich super, für mich zu wenig puristisch. ★★★★★







### Petra Schmitz

heißt so wie mindestens fünf andere Damen ihres Heimatorts. Sie dankt ihren Eltern noch heute für die innovative Namensgebung.



### Fabian Siegmund

ist der dritte Teil der Siegmund-Nachkommen-schaft, hat aber dennoch einen halbwegs vernünftigen Namen bekommen.

## Action-Inhalt

### Tests

Turok .....	90
Iron Man .....	93
Lego Indiana Jones .....	94
Lost Planet: Colonies Edition .....	97

# Action

## Der Stoff der ersten Klasse ...

...wird von vielen Spiele-Serien ignoriert. Setzen, 5! Oder 6, oder 3!

Zählen ist heutzutage nicht mehr wichtig: Zuerst erscheint **Turok: Dinosaur Hunter**, es folgt **Turok 2: Seeds of Evil**. Passt. Im Jahre 1999 erblickt dann **Turok: Rage Wars** ohne eine Nummer das Licht der Spiele-Welt. Dessen Nachfolger heißt jedoch **Turok 3: Shadow of Oblivion**. Diese Diskrepanz bemerken wohl auch die Namensgeber und nennen den eigentlich fünften Teil zeitlos **Turok Evolution**. Das scheint für das aktuelle PC-Spiel, in der Reihenfolge Teil 6, egal zu sein: Es heißt wie Teil 1 schlicht **Turok**. Ähnlich verfährt **GTA**: Nach den ersten drei Teilen gibt es für **Vice City** und **San Andreas** keine Nummerierung – Niko Bellic ist hingegen

in **GTA 4** unterwegs. Die Ausreden für solch abstruse Zahlen sind mitunter durchaus logisch – dem verwirrten Spieler helfen sie jedoch herzlich wenig. Alles in Allem dürfte das aber auch egal sein. Laut dem Kriminologen Christian Pfeiffer sind Computerspiele verantwortlich für schlechte Noten – merkt also keiner. **PD**



Heute bei Professor S.: Zählen lernen mit Turok.

## GameStar-Action-Charts 07/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-M	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07	94	10	10	8	10	10	9	10	8	10	9	Version 1.3
2	Call of Duty 4	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	12/06: Addon
7	F.E.A.R.	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	87	8	10	9	10	10	8	7	9	8	8	
8	MoH: Pacific Assault	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	86	6	10	9	10	9	9	8	8	8	9	
Taktik- und Multiplayer-Shooter																
1	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05 (93)	91	7	10	9	9	9	10	10	10	10	7	01/06: Addon
2	Unreal Tournament 3	Midway	Epic Games	01/08	90	9	8	10	7	10	10	9	7	10	10	
3	Team Fortress 2	Electronic Arts	Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	6	10	9	10	8	04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07 (90)	89	8	10	9	8	9	10	9	9	9	8	
5	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06 (90)	88	7	9	9	8	8	10	8	10	10	9	
6	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	87	5	8	10	10	9	10	9	10	8	8	
7	Counterstrike Source	EA Games	Valve	12/04 (85)	86	7	10	10	5	10	9	10	8	10	7	
8	Frontlines: Fuel of War	THQ	Kaos Studios	03/08	83	8	10	9	7	10	7	9	6	9	8	
Actionspiel																
1	Portal	Electronic Arts	Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	5	10	10	8	10	
2	Dark Messiah of M&M	Ubisoft	Arkane Studios	12/06 (90)	89	9	8	9	10	10	8	8	8	10	9	
3	GTA San Andreas	Take 2	Rockstar North	08/05 (90)	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10	
4	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics	05/06 (89)	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)	84	7	9	9	8	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**.





# Turok

**Vor Jahren war Turok auf den Konsolen ein Hit. Mit Betonung auf »vor Jahren« und »Konsolen«. Heute und auf dem PC sieht das anders aus.**

**E**s mag daran liegen, dass sie einmal die Erde beherrscht haben. Oder daran, dass sie die größten Tiere waren, die dieser Planet je hervorgebracht hat. Und

dass einige von ihnen problemlos Menschen hätten verspeisen können. Auf jeden Fall strahlen Dinosaurier auf viele Menschen eine starke Faszination aus. Filme, Bilderbücher oder Action-Spielzeug mit den Riesenechsen verkaufen sich seit jeher wie geschnittenes Brot. Ein Ego-Shooter mit den Viechern kann dann ja eigentlich nicht wirklich schlecht sein. Oder? **Turok** ist ein solcher Shooter, und wirklich schlecht ist er tatsächlich nicht. Aber Propaganda Games, seine Entwickler, vertrauen zu sehr darauf, dass die Dinosaurier die Mängel des Spiels verdecken. Doch so groß ist selbst ein ausgewachsener Tyrannosaurus nicht.

## Whiskey für den Indianer

Weitaus gewöhnlicher als ein Shooter mit Dinosauriern ist ein Shooter mit Weltraum-Marines,

und so spielen Sie auch in **Turok** einen solchen Soldaten der Zukunft. Der heißt zwar Turok, hat mit dem Namensgeber der alten Shooter-Serie aber nichts gemeinsam. Außer, dass er ebenfalls indianischer Abstammung und ein harter Kerl ist. So hart, dass er in seiner Vergangenheit in einer skrupellosen Elite-Einheit namens »Wolfsrudel« diente. Weil die sich aber mehr und mehr zu einer Gangsterbande entwickelte, stieg Turok schließlich aus. Doch da er weiß, wie diese Burschen ticken, muss er nun mit den Soldaten einer anderen Einheit, der Whiskey Company, seinen ehemaligen Vorgesetzten Kane jagen. Der hat sich zusammen mit seinen Kumpanen und einer Söldnerarmee auf einem entlegenen Urwaldplaneten verschauelt und denkt gar nicht daran, sich einfach verhaften zu las-

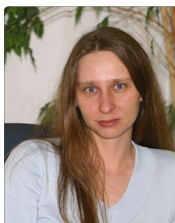
sen. Im Gegenteil: Er lässt das Raumschiff seiner Häsher einfach abschießen. Der Pott knallt mitten in den Urwald, ein Großteil der Whiskey Company stirbt, und die Überlebenden werden plötzlich nicht nur von Kanes Männern, sondern auch von unzähligen hungrigen Dinosauriern gejagt.

## Echsen für den Neubau

Kanes Planet befindet sich gerade im »Terra-Forming«, also der Neulanderschließung mit technischen Hilfsmitteln. Durch einen unglaublichen Zufall durchläuft er dabei die gleiche Evolution wie die Erde vor Millionen von Jahren – daher auch die Dinosaurier. Okay, das klingt ziemlich bescheuert, ist letztlich aber auch nicht viel unglaubwürdiger als die Story von **Jurassic Park**. Die Hauptsache ist: Die Viecher seh-

## Tierisch dumm

**Petra Schmitz:** Ob Wehrmachtssoldaten als Feinde out sind, darüber mag man sich noch streiten. Aber Dinosaurier? Die sind nun schon seit ein paar Millionen Jahren out, wenn man mich fragt. Ich habe keine Lust, in einem Shooter gegen Tiere zu kämpfen, und wenn sie auch noch so groß sind. Damit können sich die Entwickler zwar prima um eine gute KI mogeln (»Hey, das sind Echsen, die müssen dumm sein!«), aber ich will nun mal Gegner, die eine Herausforderung darstellen. Und in **Turok** finde ich die nicht mal auf Seiten des Wolfsrudels. Wölfe, Saurier – alle doof.



petra@gamestar.de



KI-Kameraden sterben nicht, sondern gehen auf die Knie, bis das Gefecht vorüber ist.



Dinosaurier greifen Menschen jeglicher Gesinnung an – auch wie hier im Mehrspielermodus.





Drücken Sie im richtigen Moment die Maustaste, macht Turok selbst mannshohe Saurier mit nur einem **Messerstich** fertig – zu einfach.

en Klasse aus. Von kleinen Wuslern über mannshohe Raptoren bis hin zu einem majestätischen Tyrannosaurus Rex huschen und stapfen in **Turok** so einige Echten herum, die man aus Dinosaurier-Büchern oder -Filmen kennt. Eine Gattung hat sich Propaganda Games sogar selbst ausgedacht: ein katzenhaftes, vierbeiniges Reptil, das an Bäumen und Felswänden herumklettert und seine Opfer hinterrücks anspringt. Alle Saurier tragen prächtige, farbige Schuppenhaut, je nach Rasse lange Krallen und Zähne und sind liebevoll animiert – ein echter Augenschmaus für Echtenfreunde.

## Vieh für die Schlachtbank

Die Dinos dienen als neutrale Fraktion in **Turok**: Sie greifen sowohl unseren Helden und seine Männer als auch die Wolfsrudel-Söldner an. Wir fragen uns jedoch, wie diese Spezies sich so lange in der Evolution behaupten konnte, denn gegen **Turok** und sein Messer haben die Saurier keine Chance. Stehen wir im richtigen Abstand zu einer Echse, reicht ein Mausklick, und schon wechselt das Spiel kurz in die Außenkamera und zeigt, wie **Turok** das Tier in einer eleganten Bewegung niedersticht. Bei mensch-

lichen Gegnern klappt das nur von hinten, bei den Dinosauriern hingegen aus allen Angriffsrichtungen. Mit ein bisschen Übung machen wir so selbst den blutrünstigsten Raptor in Sekunden schnelle fertig. Das sieht zwar jedes Mal schick aus, insbesondere weil **Turok** eine ganze Reihe unterschiedlicher Messerattacken auf dem Kasten hat, die Saurier verlieren so aber sehr schnell ihre Bedrohlichkeit. Selbst wenn die Biester unseren Indianer überraschend anspringen und zu Boden werfen, können wir uns mit einem simplen Minispiel aus der Situation befreien: Hämmern wir schnell genug auf die eingeblendeten Tasten, wehren wir das Biest ab – um es anschließend mit dem Messer zu verhackstücken.

das sich sanft hin und her wiegt, wenn eine Spielfigur hindurch läuft; doch ansonsten wirken die Levels zu karg, zu linear, zu konstruiert. Kein Vergleich also zu **Crysis**. Im Inneren der über den Dschungel verstreuten Gebäude stört die Geradlinigkeit nicht so sehr, dafür sind den Level-Designern hier offensichtlich alle Farben außer Grau ausgegangen. Abgesehen davon fragen wir uns, was Kanes Männer eigentlich den ganzen Tag machen: Die Häuser sind fast vollständig leer und wirken wie U-Bahn-Schächte nach Ende des Fahrbetriebs – nur nicht so bunt und gemütlich.

## Shift für Granaten

Die fehlende Wohnqualität scheint Kanes Söldnern eine gewisse Todessehnsucht beschert zu haben. Die Kerle legen keinen besonderen Wert auf taktisches Vorgehen. Ein Manöver beherrschen die Männer jedoch, mit dem sie uns arge Probleme bereiten: wahlloses Hin- und Herlaufen. Nicht, dass sie sich dabei

## Grau für die Wände

Ohne ernstzunehmende Saurier verkommt Kanes Planet schnell zum sterilen Streichelzoo, denn sonderlich natürlich erscheint der Urwald ohnehin nicht. Hier und da wächst zwar hüfthohes Gras,

## TECHNIK-CHECK

## TUROK

## Technik-Tipps

- Da Turok nur wenig Einstellungen bietet, sollten Sie es bei Performance-Problemen zunächst mit weniger »Umgebungsdetails« versuchen.
- Ab 256 MByte Videospeicher sollten Sie mittlere Texturqualität wählen, ab 512 MByte hohe.

- Bis zu 30 Prozent mehr Leistung gewinnen Sie durch eine niedrigere Auflösung.

## Checkliste

- ▶ 16,0 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,0 GHz Prozessor
- ▶ 768 MByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

## SO LÄUFT TUROK 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.

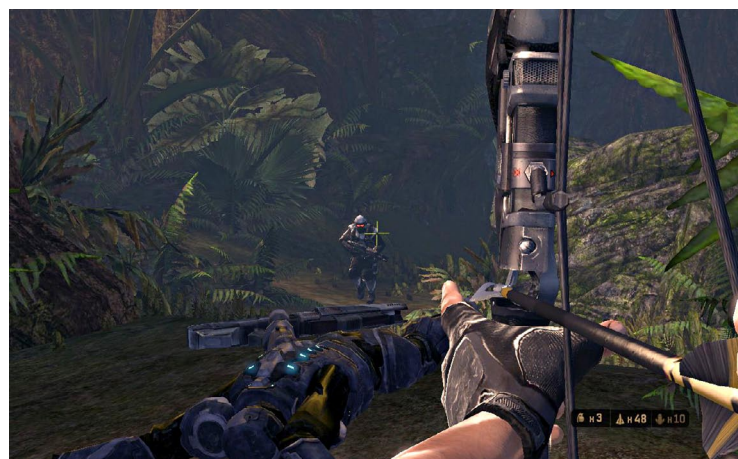
GRAFIKKARTE	1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
		Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
		Radeon X1000	X1300	X1600 GT	X1800 GT	X1800 GTX	X1900 XT	X1950 XT			
		Geforce 8 / 9	8300	8500 GT	8600 GT	8800 GTS		9600 GT	8800GTX	8800 GTX	8800Ultra
		Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870		
PROZESSOR	2	Athlon XP	2000+	2600+	3200+						
		Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 KE			
		Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57			
		Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+		
		Phenom						9500			
		Core 2				E4300	E6300	E6600	Q6600	X6800	
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	

**4** technisch unmöglich  
ruckelt stark

**läuft so flüssig:**  
1280x1024, minimale Details

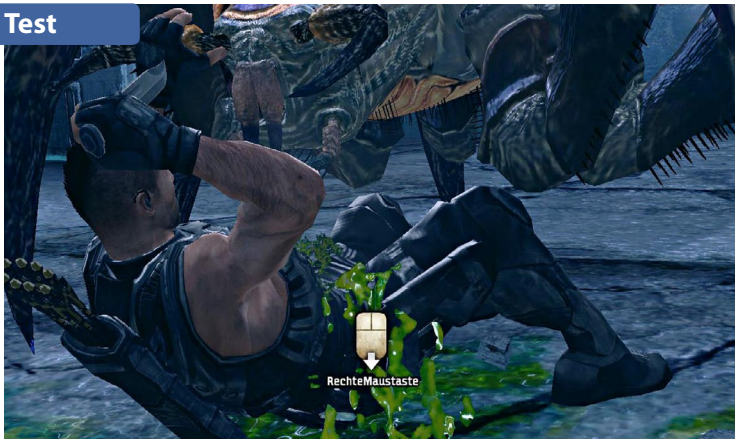
**läuft so flüssig:**  
1680x1050, mittlere Details

**läuft so flüssig:**  
1680x1050, maximale Details.



Der Bogen schaltet Gegner meistens mit nur einem Treffer aus, schießt aber nur recht langsam.





Fällt ein Tier über Turok her, müssen Sie es in einem simplen **Minispiel** abwehren.

besonders geschickt verhalten würden. Aber die Maussteuerung reagiert schlicht so unruhig, dass wir Probleme haben, bewegliche Ziele zu treffen. In Sachen Bedienung ist **Turok** die wohl schlechteste Konsolen-Portierung seit langem. Denn um die sekundären Feuermodi von Turoks Waffen benutzen zu können, müssen wir die Shift-Taste benutzen. Beim Scharfschützengewehr etwa löst der linke Mausknopf die Waffe aus, die rechte aktiviert das Zielfernrohr. Soweit, so normal. Eine Granate werfen wir dabei aber mit Shift + rechte Maustaste, näher heranzoomen können Sie nur mit Shift + linke Maustaste. Wer wie wir normalerweise Shift zum Drücken nutzt, kommt bei **Turok** also ständig durcheinander, umprogrammieren lässt sich das nämlich nicht. Anscheinend hat Propaganda Games bei der Portierung der Konsolenversion von **Turok** übersehen, dass es auf dem PC-Keyboard erheblich mehr Tasten gibt als auf einem Xbox-Controller, und Doppelbelegungen daher völlig unnötig sind.

## Speichern für Geduldige

Apropos Doppelbelegung: Turok kann manche Knarren beidhändig benutzen, etwa eine Maschinenpistole links und eine Schrotflinte rechts. Weil dann beim Schießen das Fadenkreuz aber noch wirrer in der Gegend herumspringt, ziehen wir bevorzugt mit nur einer

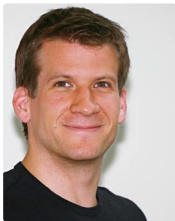
Waffe los. Von den abgefahrenen Schießprügeln des Ur-**Turok** ist nur der Bogen übrig geblieben, der Rest sind lahme Standard-Wummen. Während Sie in den alten Dino-Shootern oder auch in der **Thief**-Reihe Pfeile mitunter wieder aufsammeln konnten, klappt das im neuen **Turok** nicht mehr. Die größte Komfortsünde des Spiels ist jedoch eine andere: Freies Speichern ist nicht erlaubt, und zu allem Überfluss liegen die Sicherungspunkte teilweise derart weit auseinander, dass es wirkt, als wollten uns die Entwickler zum Spielabbruch nötigen.

## Haue für den T-Rex

Wir haben **Turok** letztlich nicht nur deshalb bis zum Ende gespielt, weil das unser Job ist, sondern weil das Spiel eine vergleichsweise interessante Geschichte erzählt. Immer wieder verlässt die Kamera Turoks Körper, um in kurzen Zwischensequenzen Streitereien zwischen dem enigmatischen Einzelgänger und seinen neuen Kameraden oder Rückblicke aus seiner Zeit beim Wolfsrudel zu zeigen. Letztlich bleiben zwar einige Fragen offen, dennoch haben wir uns gespannt bis zur Konfrontation zwischen Kane und Turok vorgekämpft. Und wer sich am Ende von **Jurassic Park** geärgert hat, dass der Tyrannosaurus Rex auf einmal wieder die Krone der Schöpfung sein soll, der kommt in **Turok** doch noch auf seine Kosten. **FAB**

## Zweischneidiges Messer

**Fabian Siegmund:** Als mir John Grimm von Propaganda Games vor einigen Wochen Turok vorspielte und dabei ständig mit den Waffen und Feuermodi durcheinander kam, dachte ich noch, dass er bestimmt nicht so oft selbst spiele. Aber auch ich muss immer noch überlegen, mit welcher Tastenkombination ich welchen Angriff auslöse. In Sachen Bedienung und Leveldesign fällt Turok bei mir also gnadenlos durch, die Erzählweise und die Dinos machen hingegen Spaß.



fabian@gamestar.de



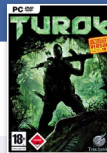
Das hohe **Dschungelgras** sieht schick aus, kommt aber zu selten zum Einsatz. (niedrige Details)

## TUROK

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Propaganda Games (Turok ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Touchstone  
SPRACHE Deutsch, vier weitere Sprachen  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.4.2008  
CA. PREIS 45 Euro  
USK keine Jugendfr.



## GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 7 Stunden



GENRE ACTION

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

## ANSPRUCH

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

HILFEN Texthilfen  
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, Wiedereinstiegspunkte

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

## TECHNIK

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

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPERSCHUTZ 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 Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) zwei Deathmatch- und CTF-Varianten (je 16), missionsbasierter Modus (16)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern  
DEDICATED SERVER ja MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden  
FAZIT Bekannte Modi kriegen durch die Saurier neuen Schwung.

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ coole Nahkampf-Animationen + hübsche Dinosaurier + wogendes Dschungelgras + lieblose Level-Texturen	7 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + gute englische Sprecher + lahme deutsche Sprecher + KI sagt ständig die gleichen Sprüche auf	8 / 10
BALANCE	+ Turok heilt selbständig + unfaires Kontrollpunkt-System + manche Passagen zu schwer + Messer gegen Dinosaurier zu stark	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Dinosaurier + Urwald-Soundkulisse + Dinosaurier als Schlachtvieh + Söldner sehen alle gleich aus	8 / 10
BEDIENUNG	+ miserable Maussteuerung + Shift-Taste für sekundäre Feuermodi + kein freies Speichern + ewige Ladezeiten	3 / 10
UMFANG	+ umfassender Mehrspielerpart mit Koop-Missionen + kurze Solo-Kampagne	7 / 10
LEVELDESIGN	+ farbliche Abwechslung im Dschungel + absolut linear + künstlich wirkender Urwald + Gebäude ohne Inneneinrichtung	4 / 10
KI	+ Dinosaurier attackieren Menschen + Feinde und Kameraden gleichermaßen dumm + Gegner bemerken Turok mitunter nicht	5 / 10
WAFFEN	+ cooler Bogen + derbe Messer-Metzelern + zweihändiges Ballern + keine innovativen Waffen	7 / 10
HANDLUNG	+ cooler Held + charismatischer Schurke + Rückblicke in Turoks Vergangenheit + Ende mit offenen Fragen	8 / 10

## PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Schwache Konsolenumsetzung mit coolen Sauriern.

60

SPASS





Iron Man bläst böse Terroristen mit seinem nicht-tödlichen **Repulsor-Strahler** weg.

**Der Film zum Comic ist ziemlich gut,  
das Spiel zum Film dafür extraschlecht.**

## Iron Man

Es schadet nie, den Film gesehen zu haben, dessen Spiel man gerade auf dem Monitor hat. Bei **Iron Man** ist das sogar Pflicht. Denn Segas Actionspiel erklärt nicht, warum es eigentlich geht. Deshalb sagen wir's Ihnen: Der Ingenieur und Rüstungsmagnat Tony Stark wird von arabischen Terroristen entführt, um ihnen Raketen zu bauen. Stattdessen schweißt er sich einen fliegenden Kampfanzug zusammen, entkommt der Gefangenschaft, schwört dem Waffenhandel ab und legt sich mit seinen ehemaligen Kunden an. Im Spiel stellen die ihm nun Armeen saudummer Gegner entgegen, die wie Schießbudenfiguren in der Landschaft herumstehen und vom automatischen Zielsystem des Anzugs markiert werden. Sie müssen nur noch nahe genug an die Schurken heranfliegen und sie mit einem Mausklick wegblasen. Dabei benutzt der Iron Man

vier Waffenkategorien: Strahlenwaffen in seinen Händen und der Brust, Maschinengewehre, Raketen oder den Anzug selbst. Je öfter Sie ein Hilfsmittel im Laufe der zehn stinklangweiligen Missionen einsetzen, desto stärker wird es. Hauen Sie etwa genug Panzer mit den Händen klein, bekommen Sie extrastarke Elektrofauste. Grafik-Upgrades wären uns lieber gewesen: **Iron Man** sieht aus, als habe es ein wenig talentierter Hobby-Entwickler in der Gefangenschaft arabischer Terroristen programmieren müssen. Außerdem erzeugt das Spiel logische Brüche mit der Handlung des Films. Ob Sie den also kennen oder nicht: Spaß werden Sie mit **Iron Man** in keinem Fall haben. **FAB**

### IRON MAN

GENRE Actionspiel  
HERSTELLER AZM / Sega  
CA. PREIS 25 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger

USK ab 16 Jahren

MINIMUM 2,8 GHz, 1,0 GB RAM,  
3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



### Schrott Man

**Fabian Siegmund:** Warum sah Iron Man in den Vorschauvideos so gut aus? Weil Sega da nur die Konsolenfassung gezeigt hat. Die leidet zwar auch unter Macken, hat aber wenigstens nicht so eine miese Grafik wie die PC-Version. Die ist Lizenzmüll, wie er im Buche steht: Öde Missionen und schlaftrunkene Sprecher erzeugen zusammen mit der mangelhaften Technik ein sehr liebloses Gesamtwerk. Das kostet zwar nur 25 Euro, aber Schrott für 25 Euro bleibt nun mal Schrott.



fabian@gamestar.de





**Facts**

- 3 Kampagnen
- 18 Levels
- 60 Charaktere
- Koop-Modus
- Figuren-Editor

# Lego Indiana Jones

Die Klötzchen-Keilerei ist zurück. Nach Obi-Wan darf nun Dr. Henry Jones, Jr. ran. Das Motto ist indes dasselbe: viel Action, viel Humor, viel Originaltreue.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5219  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5220

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Passend zum Start des vierten Leinwand-Abenteuers bringen Activision und LucasArts **Lego Indiana Jones** in die Läden. Da läuten die Alarmglocken! Denn wenn Hersteller ihre lizenzierten Spiele in der Kielwelle eines starken Film-Vorbilds an die Leute zu bringen versuchen, hat das oft nichts Gutes zu bedeuten. Die Ableger zu **Shrek**, **Transformers** oder aktuell **Iron Man** haben neben ihrem großen Namen nämlich vor allem eines gemeinsam: Sie sind ziemlich Mist. **Lego Indiana Jones** also auch? Ganz im Gegenteil!

## Scherzkeks

**Lego Indiana Jones** funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie sein Quasi-Vorgänger **Lego Star Wars**: Mit knuffigen Plastikfiguren kämpfen, hüpfen und rätseln Sie sich durch die Handlung der drei Filmvorlagen. Fans dürften Freudentränen über die Wangen kullern, wenn sie legendäre Szenen wie die Flucht vor der rollenden Steinkugel, die Fahrt mit der Minen-Lore oder die haarsträubende Motorboot-Jagd in Venedig nachspielen. Nichtkenner bleiben in den etwas zusammenhanglos

erzählten Missionen allerdings außen vor. Ein eher unwichtiges Manko angesichts des Spielwitzes, den der Entwickler Traveller's Tales an allen Ecken ins Programm gepackt hat. So orientieren sich die zahlreichen und gut gemachten Zwischensequenzen zwar am Original, doch statt normaler Dialoge bekommen Sie witziges, pantomime-ähnliches Gebrabbel auf die Ohren. Zudem sorgten die urkomischen Slapstick-Einlagen zumindest bei uns regelmäßig für den einen oder anderen Lachanfall.

## Forscher

Auch zwischen den Filmchen stehen die Zeichen in **Lego Indiana Jones** klar auf unkompliziertem Spaß. Egal ob Sie (natürlich blonde und blauäugige) Nazis verprügeln, mit der Peitsche über Abgründe schwingen oder aus herumliegenden Lego-Teilen Brücken, Leitern oder Container basteln, stets reicht ein simpler Tastendruck. Junge wie alte Spieler werden angesichts der störischen Kamera jedoch öfter mal frustriert in die Tastatur oder das Gamepad beißen. Der Blickwinkel lässt sich nämlich nur minimal justieren – zu wenig, um in den teils verwinkelten Levels immer den richtigen Absprung zu finden. Sollten Sie ins virtuelle Gras beißen, verzichtet das Programm immerhin auf frustrierende Strafen – außer ein paar Münzen verliert Indy nichts. Die sind ohnehin nur für suchfreudige Profis interessant, die damit (und durch allerhand versteckten Schatzkisten) Extras freischalten, welche Dr. Jones in seiner Universität (quasi dem Hauptmenü des Spiels) in einer Galerie ausstellt.



Eine Szene, die in die Filmgeschichte einging – allerdings flieht Indy hier vor einer **alles plattwalzenden Lego-Kugel**. (1600x1200)

## Ohne Musik

Lego Indiana Jones plagt ein nerviger Sound-Bug. Während der Missionen spielt das Programm die Musik nicht ab – nur in Zwischensequenzen und der Universität bekommen Sie John Williams' Melodien zu hören. Dafür ziehen wir in der Sound-Wertung **zwei Punkte** ab.





Indiana Jones kann entweder die Fäuste sprechen oder die **Peitsche** knallen lassen.

## Abenteurer

In Sachen Abwechslung und Leveldesign punktet schon die beiden **Lego Star Wars**-Spiele. **Lego Indiana Jones** setzt noch einen drauf und lässt Sie bereits im ersten Level der ersten Kampagne an Lianen durch den stimmungsvoll beleuchteten Dschungel Schaukeln, in krokodilverseuchten Flüssen plantschen, in einem Tempel fiesen Fallen ausweichen und vor der berühmten Steinkugel sowie allerhand aufgebrauchter Eingeborenen fliehen. Zum Finale hin zerlegen Sie mit einem Bomber erst einen Flughafen in seine Plastik-Teile, um sich anschließend eine knackige Schlägerei auf den Dächern mehrerer LKW zu liefern, die mit einem Affenzahn durch die Wüste brettern. Langweilig wird es dabei nie. Zum einen, weil die Designer sämtliche Kulissen der Vorlage mit Liebe zum Detail in Lego-Optik nachgebaut haben. Zum andern, weil das Spiel stets die richtige Mischung aus Action, kniffligen Sprungeinlagen und angenehmen Rätseln findet.



Willie zieht am **Strick**, Indiana hüpfert zum nächsten Vorsprung.

## Tüftler

Ach ja, die Rätsel. Waren die in **Lego Star Wars** noch eher spärlich gesät, treffen Sie in Indys Abenteuer alle peitschelang auf teils knackige Knobeleyen. Neben den aus den Vorgängern bekannten »Finde den Schlüssel für die richtige Tür«-Einlagen muss Indy häufig defekte Gerätschaften wie Motoren und Seilzüge reparieren oder bestimmte Lego-Teile aus dem Sand buddeln. Dafür benötigt er allerdings Schraubenschlüssel beziehungsweise Schaufel, die erst Gegnern abgenommen oder aus der Plastikdekoration gekloppt werden wollen. An anderer Stelle gilt es, sich passend zu verkleiden, damit der getäuschte Wachmann den nächsten Abschnitt für Sie öffnet. Ebenfalls neu: Immer wieder müssen Sie an verschlossenen Türen kleine Merkaufgaben lösen und aufblinkende Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken. Wirklich schwierig wird's aber nie, die Lösung des Problems findet sich immer im selben Raum.

## Kollege

Wie schon Obi-Wan oder Anakin ist auch Indiana Jones nie allein unterwegs. In Shanghai suchen Sie mit der Sängerin Willie Scott nach dem Gegengift, in Venedig machen Sie der blonden Elsa Schneider schöne Augen, und an Bord des Luftschiffs balgen Sie sich an der Seite von Dr. Henry Jones, Sr. mit Nazi-Schergen. Wie schon im Vorgänger hat jeder

### Dr. Daniel Jones

**Daniel Matschijewsky:** Auch mit Indiana Jones als Leitfigur kommt im Lego-Spiel eine Menge Spaß auf. Kein Wunder, immerhin mussten die Entwickler nur ihre großartigen Ideen aus den Vorgängern übernehmen und Indy-kompatibel machen. Dennoch gibt's sinnvolle Neuerungen, etwa die zusätzlichen Rätselvarianten und die Ängste der Figuren. Dennoch: Nach drei Spielen sollte man meinen, dass Traveller's Tales die störrische Kamera und KI-Macken endlich mal in den Griff bekommt. Egal, ich spiele ohnehin mit einem Kumpel.



danielm@gamstar.de



Im Finale der zweiten Kampagne brettern wir mit einer **Lore** durch eine Mine.

Charakter eine individuelle Stärke. Während etwa Frauen besonders hoch springen, schlüpfen kleine Figuren wie Shorty durch Luken, um versteckte Vorsprünge zu erreichen. Neu: Neben den Stärken müssen Sie auch auf die Schwächen des jeweiligen Helden achten. So fürchtet sich Elsa etwa vor Ratten, weswegen Sie den Viechern in den Katakomben unter Venedig erstmal mit Fackeln beikommen müssen. Insbesondere im Zusammenspiel mit

einem Kumpel kommt bei diesen Einlagen viel Spaß auf, da Sie sich gegenseitig unterstützen und gemeinsam die Rätsel lösen. Haben Sie gerade keinen zweiten Spieler zur Hand, übernimmt die kluge KI diese Aufgabe. Gelegentliche Aussetzer trüben den Solo-Spaß allerdings ein wenig. Deshalb: Schnappen Sie sich Ihre Geschwister, Eltern oder Oma und opa! Wenn Sie die Familie nicht mit **Lego Indiana Jones** vor den PC locken können, womit dann? **DM**

## LEGO INDIANA JONES

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Traveller's Tales (Lego Star Wars 2, GS 11/06: 83 Punkte)  
PUBLISHER LucasArts  
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Span., Ital.  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.6.2008  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 6 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 256 MB RAM 3,4 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 500 MB RAM 3,4 GB Festplatte Gamepad	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 3,4 GB Festplatte Gamepad

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

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

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)  
SPIELTYPEN an einem PC  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Launiges Koop-Geplänkel an einem PC. Schade: LAN- oder Online-Modi fehlen.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Beleuchtung + nette Animationen - etwas triste Umgebungen - teils schwammige Texturen	7 / 10
SOUND	+ passende Effekte + süßes Gebrabbel der Figuren + Originalmusik - Musik-Bug	7 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger + ideal für Einsteiger + Profis probieren sich an den Extras - teils schwere Bossgegner	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ liebevolle Umsetzung der Filme + massenhaft Zwischensequenzen + Slapstick-Humor + passt gut ins Lego-Universum	10 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Tastatur oder Gamepad + nur wenige Tasten nötig - störrische Kamera - ungenaue Kollisionsabfrage	8 / 10
UMFANG	+ drei Kampagnen mit je sechs Missionen + enorm hoher Wiederspielwert + Koop-Modus - insgesamt etwas kurz geraten	7 / 10
LEVELDESIGN	+ Filmkulissen hervorragend nachgebaut + abwechslungsreich + Mix aus Action, Geschicklichkeitseinlagen und Rätseln	10 / 10
KI	+ Gegner setzen Fernkampfaffen clever ein + eigene Kollegen recht nützlich - derbe Aussetzer - teils schwache Wegfindung	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Charaktere mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen + sammelbare Waffen + freischaltbare Extras	10 / 10
HANDLUNG	+ Handlung aller drei Filme wird nacherzählt + alle wichtigen Charaktere sind dabei - Nichtkenner bleiben außen vor	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Witzige und liebevoll gemachte Lizenz-Hüpferei.

82

SPIELSPASS



Die Neuauflage der frostigen Alien-Ballerei ist umfangreicher und preiswerter.

## Lost Planet Colonies

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3890  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 3994

Win Vista 32 Bit  
- läuft

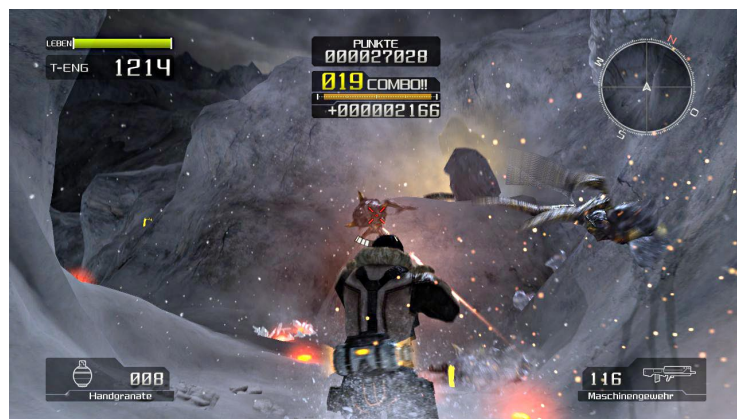
Den Eisplaneten E.D.N. III kennen wir schon seit Juni 2007. Da erschien die PC-Umsetzung des Konsolen-Hits **Lost Planet: Extreme Condition** (GS 08/07, 75 Punkte). Darin durchschossen wir in der Rolle des jungen Wayne Holden außerirdische Monster. In der leicht erweiterten Neuauflage **Lost Planet: Colonies** bleibt das meiste beim Alten. Wayne feuert sich durch die elf bekannten Missionen, an deren Ende jeweils ein spannender Bosskampf wartet. Der Entwickler und Publisher Capcom hat das Spiel lediglich auf »Games for Windows Live« getrimmt und schickt Sie nun auf Punktejagd: Neben der Kampagne dürfen Spieler in zwei neuen Modi Zähler für ein Gamer-Score-Konto sammeln. Im ersten Modus geht es durch die einzeln ansteuerbaren Missi-

onen. Punkte rasselt es, wenn Sie möglichst viele Außerirdische in möglichst kurzer Zeit niedermähen. Zudem gilt: je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto größer die Belohnungen. Ähnlich sieht's im Bosskampf-Modus aus, in dem Sie die Endgegner möglichst schnell aus der Welt schaffen sollen. Das Spiel gibt Ihnen Zeitvorgaben für ein Gefecht. Nur wenn Sie darunter bleiben, wird der nächste Boss freigeschaltet. Für die neuen Spielvarianten vergeben wir einen zusätzlichen Wertungspunkt im Umfang.

Zusätzlich wurde auch der Multiplayer-Part mit neuen Kar-

### LOST PLANET: COLONIES

GENRE	Actionspiel	USK	ab 16 Jahren
HERSTELLER	Capcom / Capcom		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger; Fortgeschrittene		
MINIMUM	2,8 GHz, 1,0 GB RAM, Shader-3.0-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		



Je mehr **Abschüsse** Sie direkt nacheinander landen, desto mehr Punkte gibt's.

ten und Spielmodi aufgebohrt, in denen Sie via Games for Windows Live mit und gegen Xbox-360-Spieler antreten dürfen sollen.

Genaueres dazu können wir jedoch noch nicht sagen – Games for Windows Live funktionierte mit unserer Testversion nicht. **PET**

### Motivierende Bosse

**Petra Schmitz:** Lost Planet: Colonies sieht noch immer super aus, keine Frage. Tolle Effekte und klasse Sounds sorgen für Spaß. Mit den neuen Spielmodi motiviert das Action-Spektakel sogar noch eine Weile länger. Schnell mal einen Bossgegner zu plätten oder einen Highscore in einem Level aufzustellen, entspannt enorm und erspart mir die vor Schwafelpathos triefenden Zwischensequenzen der Kampagne. Gut gemacht, Capcom. Aber warum nicht gleich so?



petra@gamestar.de



**Michael Graf**

hat in Battle March die Grünhüte in sein Herz geschlossen und möchte daher fortan als »da Boss« angesprochen werden.

**Gunnar Lott**

bestritt einst selbst Tabletop-Turniere mit Warhammer-Figuren und fiebert nun neben Starcraft 2 auch Dawn of War 2 entgegen.

# Strategie

## Von der Uni ins Regal

Wie GameStar half, ein Studentenprojekt in den Handel zu bringen.

Es beginnt mit Christian Schmidt und **Colossus**: Als unser Report-Onkel Anfang 2005 die Media Design Hochschule in München besucht, sieht er dieses nette 2D-Ballerspielchen, ein Werk dreier Studenten. Christian bleibt mit den Jungs in Kontakt und begutachtet einige Monate später auch deren Abschlussarbeit: das Echtzeit-Abenteuer **Windchaser**, das die nunmehr sechsköpfige Truppe in nur zwölf Wochen gestrickt hat. Das beeindruckt Heiko Klinge, der unser Entwicklermagazin /GameStar/dev betreut und darin Anfang 2006 einen Artikel über **Windchaser** unterbringt. Mit dessen Hilfe nehmen die Designer Kontakt zum Produzenten Hendrik

Lesser auf, der ihnen rät, ein Studio zu gründen und **Windchaser** als Vollpreis-Spiel zu veröffentlichen – obwohl sie dies nie geplant hatten. Nun steht **Windchaser** im Laden und entpuppt sich als gelungenes Erstlingswerk. Wir freuen uns, dass GameStar einen Beitrag dazu leisten konnte. **GR**



Der **Windchaser**-Artikel in /GameStar/dev.

### Strategie-Inhalt

#### Tests

Warhammer: Mark of Chaos: Battle March.....	102
Windchaser .....	104
Ascension to the Throne: Der Weg der Kriegerin .....	106
Prison Tycoon 2 .....	106
Cheggers Party-Quiz.....	106

### GameStar-Strategie-Charts 07/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign/ Scharpositionen	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)	87	7	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)	84	7	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**.



Es herrscht wieder Waaagh! In der Erweiterung stürmen Sie mit Grünhäuten sowie Dunklelfen durch stimmungsvolle, aber schlecht ausbalancierte Taktik-Schlachten.

# Warhammer: Mark of Chaos Battle March

DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5221  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5222

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Wahre Weisheit heißt, auf alle Fragen des Lebens eine Antwort zu kennen. Gorbash hat seine längst gefunden: »Wir hau'n mit unser'n Spaltaz drauf!« Gewalt ist für den Ork-Häuptling nämlich sehr wohl eine – oder besser: die einzige – Lösung. Er und seine grünhäutigen »Jungz« zerklopfen mit ihren Spalta-Äxten fürs Leben gerne andere Orks, »Menschis«, »Elfenz«, »Stumpenz« (Zwerge) und »tote Dinga« (Skelette). Denn Gorbash & Co. entstammen dem **Warhammer**-Universum, dessen Orks allein für Blut und Morde leben. Dazu bekommen sie nun Gelegenheit: **Battle March**, das erste Addon zum Echtzeit-Titel **Mark of Chaos**, bringt die Grünhäute und die Dunklelfen als neue spielbare Völker, mit denen Sie Mehrspieler-Schlachten und eine Kampagne bestreiten. In Letzterer lässt sich Gorbash von den Spitzohren gehörig an der Grunznase herumführen, wahrhaft weise ist der Ober-Ork also doch nicht.

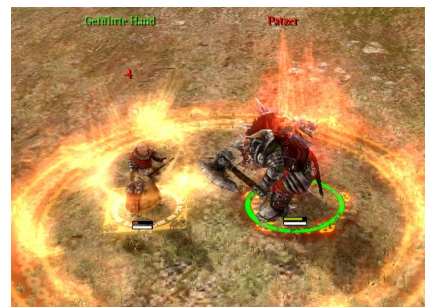
Aber Künstliche Intelligenz war eh nie die Stärke von **Mark of Chaos**.

## Ziele für Regimente

Die Kampagne von **Battle March** funktioniert wie im Hauptprogramm: Auf einer Übersichtskarte stapfen Sie mit Ihrer Armee von einem Gefecht zum nächsten. In den Schlachten führen Sie keine Einzelsoldaten, sondern Regimente und Helden. Nachschub heuern Sie zwischen Missionen in Lagern an, in denen Sie außerdem Einheiten-Upgrades wie dickere Rüstungen sowie Gegenstände für Ihre Recken kaufen, darunter Heiltränke und Waffen. Denn jeder Held sammelt Ausrüstung sowie Erfahrung, steigt bis zur 40. Charakterstufe auf und lernt neue Fähigkeiten. Auch normale Truppen erkämpfen sich Beförderungen, dadurch steigt die Anzahl der Regimentssoldaten. So züchten Sie sich im Spielverlauf eine erfahrene Kernarmee, was Verluste doppelt schmerz-

haft macht. Speichern dürfen Sie nur auf der Hauptkarte; wer eine Mission verliert, muss sie von vorne beginnen. Das kann Einsteiger frustrieren, zumal es unfaire Stellen gibt. Zum Beispiel bestreiten Sie manchmal ohne Vorwarnung ein Heldenduell. Angeschlagene Recken segnen darin oft das Zeitliche – und Sie müssen neu starten.

Die Auftragsziele fallen in **Battle March** vielfältiger aus als in **Mark of Chaos**. Auf der Dunklelfen-Seite etwa übernehmen Sie Gebirgsriesen per Gedankenkontrolle, um mit ihnen eine Menschenburg zu zerbröseln. Apropos: Spannende Belagerungen samt Bombardement und Mauersturm gibt es zu selten und auch nur für die Orks. Die Spitzohren können zwar ebenfalls Katapulte kaufen, die kommen aber erst in der allerletzten Mission zum Einsatz. Den Showdown bestreiten Sie wahlweise mit Gorbashes Jungz oder den Dunklelfen, inklusive jeweils anderem Ende. Zu-



Der Ober-Ork **Gorbash** duelliert sich mit einem Sigmarpriester.

vor erzählen gute Zwischensequenzen die interessante Handlung: Die Dunklelfen nutzen ihre orkischen Ex-Sklaven, um den Weg zu den verhassten Hochelfen zu ebnen. In den drei Kapiteln des Feldzugs wechseln Sie an vorgegebenen Stellen das Volk, führen also abwechselnd Grünhäute und Dunklelfen. Neben Pflichtaufträgen können beide optionale Einsätze annehmen, die sinnvolle Belohnungen bringen. Zum Beispiel plündern die Orks ein Zwergengrab. Wer alle Missionen erfüllt, braucht rund 15 Stunden für den Feldzug. Zumindest, wenn man die bis zu dreiminütigen Ladezeiten nicht einrechnet.

## Wackelige Helden

Die Grünhäute traten zwar bereits in **Mark of Chaos** als Mehrspieler-Söldner und KI-Gegner auf, führen nun aber mehr Truppentypen ins Feld – darunter wuchtige Schwarzorks, Wildschwein-Reiter und Goblin-Fanatiker. Das Dunklelfen-Arsenal umfasst unter anderem Schwarzgardisten und Echsenritter. Die Grundtaktik ist aber für beide Völker gleich: Vor einem Gefecht platzieren Sie zwei Bataillone Nahkämpfer ganz vorne, ebenso viele Fernkämpfer dahinter und Kavallerie an der Flanke. Dann locken Sie die Gegner an, damit die sich an der Stellung aufreiben. Feldschlachten laufen stets nach diesem Muster ab, was

Während unsere Grünhäute schon durch die Mauerlücken ins Innere der **Menschenburg** strömen, zerbröseln die Katapulte (hinten) weiterhin die Wälle.







Im Mehrspieler-Modus ringen die Dunkelfelfen samt **Hydra** (vorne) gegen die Anhänger des Chaos.

die vielfältigen Ziele wieder relativiert. Richtig spannend wird's erst bei Belagerungen, oder wenn der Feind Artillerie besitzt. Dann müssen Sie nämlich in die Offensive gehen und erleiden schon mal hohe Verluste – besonders auf der höchsten der drei Schwierigkeitsstufen. Denn die niedrigen sind für Fortgeschrittene zu einfach.

Das liegt vor allem an der wackeligen Einheiten-Balance. Zwar hat jedes Regiment Stärken und Schwächen; Reiter etwa galoppieren Schützen einfach nieder, sehen aber kein Licht gegen Hellebardiere. Einige Truppentypen entpuppen sich jedoch als überflüssig, etwa die Goblin-Speerwerfer der Grünhäute. So können Sie sich auf wenige Kern-Einheiten konzentrieren, der taktische Anspruch sinkt. Außerdem sind einige Helden zu stark, insbesondere die Zauberin der Dunkelfelfen. Denn die langbeinige Hexe darf nicht nur Eisgeschosse schleudern, sondern auch noch einen

Feindtrupp durch Gedankenkontrolle fernsteuern. Die wirkt zwar nur kurz, aber trotzdem lange genug, damit der hypnotisierte Verbund von seinen Mitstreitern böse vermobelt wird. Insbesondere im Zusammenspiel mit dem fernkampfstarken Attentäter-Helden kann die Zauberin so locker kleinere Armeen erledigen. Oder zumindest in die Flucht schlagen, denn die Kampfmoral spielt abermals eine wichtige Rolle.

### Stimmung zu mehr

Die mäßige KI von **Mark of Chaos** hat sich in **Battle March** nicht gebessert: Die Gegner setzen zwar die Talente ihrer Einheiten richtig ein, stürmen aber meistens blindlings ins Verderben oder reagieren nicht auf Artilleriebeschuss. An der Stärke des Spiels ändert dies nichts: Die Schlachten entfalten eine derart dichte **Warhammer**-Atmosphäre, dass weder die schwachen Animationen noch die teils nervigen Einheiten-Kommentare stören. Wenn Gorbashs Jungs nach einem Sieg »Waaagh!« aus den 7.1-Lautsprechern brüllen, dreiköpfige Dunkelfelfen-Hydran fellebekleidete Chaos-Barbaren abfackeln und Wildschwein-Reiter eine Musketierreihe niedertrampeln – dann kommt die martialische Stimmung klasse rüber.

Auch in den Mehrspieler-Modi für bis zu sechs Generäle via Netzwerk oder Internet stimmt die Atmosphäre, zumal die beiden neuen Fraktionen mehr Vielfalt in die Scharmützel bringen. Außerdem steigt der taktische Anspruch, weil menschliche Gegner im Regelfall schlauer vorgehen als die KI-Feinde. Daher dürften nicht nur **Warhammer**-Fans ihren Spaß an den taktischen anspruchsvollen Schlachten haben. So, damit wäre alles über **Battle March** gesagt, nun können Sie sich endlich wieder Ihren Schlachten widmen. Oder wie Gorbash der Weise einst sprach: »Zu viel Geschwätz un' zu wenig Tote! Waaagh!«

GR



In einem verlassenen Zwergengrab stoßen Gorbashs Grünhäute auf untote **Skelettkrieger**.

### Das Waaagh ist ... okay

**Michael Graf:** Zugegeben, die Grünhäute brüllen eher »Das Waaagh ist stark!« Doch stark ist **Battle March** mitnichten, dafür hat's zu viele Macken. Wer **Mark of Chaos** mochte, kann sich die Erweiterung für 20 Euro aber zulegen, dank der wunderbar martialischen Schlachten. Allerdings bleibt der fade Beigeschmack, dass die Entwickler aus der **Warhammer**-Lizenz ein anspruchsvolleres Spiel hätten stricken können – schade drum. Oder wie Gorbash sagen würden: »Vielleicht soll't'n wa se mit unser'n Spaltaz hau'n, damit se's endlich lernen!«



micha@gamstar.de

### Truppenmanagement



Die nächste Mission wählen Sie auf der **Übersichtskarte** (oben), zwischen den Einsätzen kaufen Sie **Nachschub**.

### MOC: BATTLE MARCH ECHTZEIT-STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Black Hole (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 78 Punkte)  
PUBLISHER Deep Silver / Namco Bandai  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 16.5.2008  
CA. PREIS 20 Euro  
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
PD / 915 Intel A64 3500+ AMD 512 MB RAM 7,7 GB Festplatte	Core Duo E4500 Intel A64 X2 5200+ AMD 1,0 GB RAM 7,7 GB Festplatte	Core 2 Quad Q6600 Intel Phenom X4 9750 AMD 2,0 GB RAM 7,7 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>PROFITIEREN VON</b>	Multi-Core-Prozessoren, EAX		
<b>BILDFORMATE</b>	4:3 5:4 16:9 16:10	<b>KOPIERSCHUTZ</b> keine Ang.	
<b>TON</b>	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

#### MULTIPLAYER Sehr gut

**SPIELMODI (SPIELER)** Schlacht mit / ohne Verstärkung (6), Belagerung (6), Dorf verteidigen (6)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet  
**SERVERSUCHE** Gamespy  
**DEDICATED SERVER** nein  
**MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden  
**FAZIT** Spannende, taktisch fordernde Schlachten nicht nur für Warhammer-Fans.

#### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ detaillierte Einheiten + ordentliche Zaubereffekte - matschige Bodentexturen - viele schwache Animationen	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ gute Effekte in 7.1-Surround + exzellenter orchesterlicher Soundtrack - einige Einheiten-Sprüche auf Dauer nervig	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ die meisten Einheiten sind nützlich ... - einige Helden zu mächtig - unfaire Stellen	6 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ stimmig umgesetzte Warhammer-Welt + herrlich timbre Grünhäute + gute Zwischensequenzen mit tollen Dialogen	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ entspricht weitgehend dem Genre-Standard - in Pausen dürfen Sie keine Befehle erteilen - lange Ladezeiten	7 / 10
<b>UMFANG</b>	+ zwei neue spielbare Völker ... + Kampagne mit drei Kapiteln ...	8 / 10
<b>MISSIONSDSIGN</b>	+ stimmungsvolle Feldschlachten + abwechslungsreiche Aufgaben ... - ... die aber stets ähnliches Vorgehen erfordern - wenige Belagerungen	7 / 10
<b>KI</b>	+ Feinde setzen Spezialfähigkeiten ein ... - stellen sich aber oft dämlich an, stürmen blindlings vor und leiden unter Aussetzern	5 / 10
<b>EINHEITEN</b>	+ Rollenspiel-Elemente + Moral und Formationen wirken sich aus + jede Einheit mit Stärken und Schwächen - für alle Völker gleiche Grundtaktik	9 / 10
<b>KAMPAGNE</b>	+ Truppen sammeln Erfahrung + Upgrades + lohnenswerte optionale Einsätze + gute Handlung - geringer Wiederholbarkeit	8 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 15 Stunden

**FAZIT** Ordentliche Addon-Kampagne mit Orks und Dunkelfelfen.





Junger, magiebegabter Bauernsohn auf Gildensuche trifft dick gepanzerten Schwertschwinger und dünn gekleidete Dolchdame. Klischee-Alarm? Ja. Lahmes 08/15-Taktikspiel? Ganz sicher nicht!

# Windchaser

DVD

- Test-Check

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 5196

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 5195

Win Vista 32 Bit

- läuft

Entwarnung für Ratten und Spinnen: Mit solchem Kleinzug geben wir uns in **Windchaser** gar nicht erst ab. Völlig unwichtig auch die Frage, ob wir zum morgendlichen Monstermetzeln lieber den wuchtigen Zweihänder mit Stärke +5 oder doch die behände Doppeldolch-Kombi tragen. Denn die clevere Mischung aus Echtzeit-Taktik und Rollenspiel wirbelt den Arbeitsalltag eines Fantasy-Helden ganz schön durcheinander.

## Fliegende Festung

Das Grundkonzept von **Windchaser** erinnert mit seinen starken Rollenspiel-Anleihen an **Spellforce**, allerdings kommandieren Sie weder Riesenarmeen, noch bauen Sie eine eigene Basis. Stattdessen logiert die dreiköpfige Heldentruppe samt überschaubarem Mitstreiterkreis in einem veritablen Gildenschiff. Sogar einem fliegenden: der »Windchaser«. Hier horten und untersuchen wir Artefakte, heilen Einheiten, brauen Tränke. Weil das

schwebende Hauptquartier äußerst wertvoll ist, müssen wir stets erst die Umgebung sichern, in die es vorstoßen darf.

Konkret funktioniert das so: Sobald wir in der farbenfrohen 3D-Landschaft mit mindestens einer Einheit einen Spähturm eingenommen haben (indem wir uns einfach daneben stellen), können wir den angrenzenden Geländeabschnitt einsehen – und die Windchaser hineinschicken. Im neuen Gebiet gibt es zum Beispiel eine Ausgrabungsstätte, die wir mit unserem Gildenschiff auf Artefakte untersuchen. Oder einen örtlichen Händler, mit dem wir olle Knochen gegen tolle Artefakt-Upgrades tauschen.

## Farb- und Stilberatung

Zu Beginn eines Kapitels sind wir mit den drei Recken Ioan (das anfangs erwähnte Landei), Veteran Caine und der schönen Shara unterwegs. Alle beherrschen einen jeweils eigenen Kampfstil, symbolisiert durch eine Farbe: Konzentration (blau), Disziplin (grün)



Erst schauen, dann hauen: Vor einem Gefecht sollten wir die Gegnergruppen inspizieren.



Im **Technologiebaum** investieren wir Ruhmpunkte, um die Windchaser zu verbessern.

oder Chaos (rot). Jeder davon ist einem anderen überlegen: Konzentration schlägt Disziplin, Disziplin schlägt Chaos, Chaos wiederum Konzentration. Wenn wir also auf eine Feindgruppe stoßen, die auf Chaos gedrillt ist, sollten wir mit Disziplin angreifen – sprich, den Veteranen Caine zum Anführer unserer Reckenschar bestimmen, damit er die Boni kassiert.

Klingt verwirrend? Es wird noch komplexer! Jeder Held hat nämlich auch Talente, die wir im Gefecht aktivieren können und die wiederum Auswirkungen auf den gegnerischen Kampfstil haben. Dazu kommen Moral-Effekte, Konter und Kombos. Statt wild drauflos zu kloppen, sollten Sie die Gegner also erst analysie-

ren: Welcher Kampfstil herrscht in der Feindgruppe vor? Welche Levels haben die Gegner, welche Talente beherrscht der Anführer? Und jetzt wissen Sie auch, warum im gut gemachten Handbuch auf satten sechs Seiten ein einziger Beispielkampf erklärt wird.

## Stirb an einem anderen Tag

Im Laufe einer Mission treffen wir gelegentlich auf Freiwillige, die gerne bei unserer Bande mitmachen wollen. Das dürfen sie aber erst, wenn wir die Windchaser herangeholt haben – wir müssen also erst den Sektor einnehmen. Diese »Novizen« begleiten uns nur während des Kapitels, allerdings lassen sie sich weiter ausbilden: Sobald sie durch Gefechte Level 5 erreicht haben, können wir sie zur einfachen, danach zu einer finalen Klasse befördern.

Befördern geht nur an entsprechenden Ausbildungsstätten, die fieserding oft in weiter entfernten Sektoren stehen. Wir sollten dabei stets auf eine ausgewogene Mischung unserer Truppe achten, damit wir gegen jede gegnerische Ausrichtung antreten können. Einheiten sterben übrigens nie – sollten sie besiegt werden, fallen sie nur um und trotten nach dem Kampf putzig animiert zur Windchaser zurück, um sich dort wieder aufpäppeln zu lassen. Weil die Truppe genau wie das Gildenschiff trägt über die Karte schleicht, entsteht im Spiel generell oft Leerlauf.



Unsere **Windchaser** dient als fliegendes Inventar. Wir müssen den Stadtsektor aufklären, bevor wir sie zum Handeln holen können.





Unser Held **Ioan** (unten) verstärkt die Kampfkraft seiner fünfköpfigen Gruppe. Der zerbrechende lila Pfeil zeigt an, dass unsere Moral unter 50 Prozent liegt - jetzt kassieren wir deutlich mehr Schaden!

## Ein unmoralisches Aufgebot

Das Stein-Schere-Papier-Prinzip macht das Einschätzen unserer Kampfchancen gelegentlich schwierig. Wir können zwar Einzelbereiche wie Lebenspunkte und Stärke unserer Gruppe mit der gegnerischen vergleichen – doch selbst bei Überlegenheit kann das Gefecht kippen, wenn zum Beispiel unser Gruppenschwächling die Grätsche macht, dadurch die Moral fällt, was wiederum die Kampfstärke senkt. Beim Testen kam es vor, dass unser Aufgebot floh, obwohl die meisten der bis zu fünf Mitglieder noch fast unverseht waren.

Bei **Windchaser** treten fast immer Gruppen gegeneinander an, Kämpfe gegen Einzelgegner sind selten. Bis zu vier Teams dürfen

wir selbst zusammenstellen. Wichtig: Wir müssen eine Feindgruppe immer komplett besiegen – bei einer Sechsergruppe also alle sechs Mitglieder umhauen. Sollten wir nur drei erwischen und den Kampf danach verlieren, stehen wir beim nächsten Versuch erneut allen sechs gegenüber.

## Luftunterstützung

Während unsere drei Kernhelden zwar im Level aufsteigen, aber lediglich automatisch bessere Basiswerte bekommen, können wir unser Gildenschiff selbst ausbauen. Durch Quests gewonnenen Ruhm investieren wir etwa in ein Labor, das Heiltränke herstellt. Oder wir bauen ein Heiligtum an Deck, mit dem wir auf Knopfdruck alle Einheiten aufs Schiff teleportieren. Später können wir gar Truppen gleich an Bord ausbilden, statt Freiwillige aufzuspielen.

Die Missionsziele und Quests bauen sehr gut auf der Kombination Luftschiff, Sektoren-Einnehmen und taktischen Kämpfen auf. Wir müssen zum Beispiel Gebiete erobern, um mit der Windchaser an die verwundete Shara heranzukommen. Monsterverstecke ausräuchern, um ein Dorf zu retten und so an Freiwillige zu gelangen. Oder eine Eskorte stellen und uns damit den Händlern einer Stadt gewogen machen. Gelegentlich werden wir auch vor Entscheidungen gestellt: Da fleht zum Beispiel ein Bauer um Hilfe gegen religiöse Fanatiker. Entweder unterstützen wir ihn, oder wir

liefern ihn der Obrigkeit aus. Wir verpetzen also den Mann, er wird hingerichtet, der Henker schließt sich unserer Gruppe an. Allerdings stellen sich später die Kumpels

des Bauern in unseren Weg. Mit so logischen Wahlkonsequenzen führt **Windchaser** motivierend durch seine zwei gelungenen Kampagnen. **Martin Deppe / CS**

## WINDCHASER

### ROLLENSPIEL-TAKTIK

ENTWICKLER Chimera Entertainment (Windchaser ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Dtp  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 60 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 9.5.2008  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1	2	3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 Athlon 64 X2/3800+ 2,0 GB RAM 2,9 GB Festplatte

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

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ farbenfrohe Landschaften + hohe Sichtweite + laue Zaubereffekte + niedriger Detailgrad	6 / 10
SOUND	+ gute, stimmige Musikstücke + fähige Sprecher + schwache bis gar keine Kampfgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ überwiegend gut ausbalanciert + einige Nebenaufgaben sind zu schwer + umständliche Einschätzung der Gegnerstärke + Leerlauf	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sympathische Charaktere + gute Geschichte mit vielen Nebenaufgaben + Zwischensequenzen nur in Spielgrafik, keine Nahaufnahmen	7 / 10
BEDIENUNG	+ Funktionen schnell erreichbar + zu kleine Schaltflächen + Komfortfunktionen fehlen + schwieriges Anwählen bei laufenden Gegnern	6 / 10
UMFANG	+ zwei Kampagnen mit insgesamt 15 langen Kapiteln + kein freies Spiel + kein Multiplayer	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ motivierendes Sektoren-Erobern mit der fliegenden Basis + Entscheidungsfreiheit bei Aufgaben + viele verschiedene Missionstypen	9 / 10
KI	+ verlässliche Wegfindung + eigene Einheiten verteidigen sich + Gegner reagieren nur passiv + stark geskriptete Patrouillen	8 / 10
EINHEITEN	+ nette Klischee-Helden + Figuren wachsen durch Levelaufstiege ans Herz + keine individuelle Ausrüstung, nur ein Artefakt pro Gruppe	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ viele taktische Tricks möglich + auch überstarke Gegner sind knackbar + umständliche Handhabung + wenig intuitiv	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Ungewöhnliche, motivierende Rollenspiel-Taktik.

72  
SPIELPASS

## Frischer Wind\*

**Martin Deppe:** Windchaser krempelt zwar nicht das ganze Rollenspiel-Genre um, sondern wirft »nur« zwei, drei neue Ideen hinein. Ich mag zum Beispiel die mobile Basis – aber noch besser gefällt mir das Sektoren-Einnehmen inklusive neuer Aufgaben und Artefakt-Aufkläuben. Das motiviert ungemein! Zum rot-grün-blauen Kampfsystem habe ich allerdings eher eine Hassliebe entwickelt: Das Stein-Schere-Papier-Prinzip ist zwar grundsätzlich klasse, aber viel zu kompliziert und sperrig umgesetzt.

\* Ehrlich, die abgegriffene Floskel mit dem »frischen Wind« mag ich eigentlich gar nicht – aber hier passt sie wie die ebenso floskelige Faust aufs Auge.



redaktion@gamestar.de





Die **grünen Felder** zeigen an, wie weit sich unsere Truppen bewegen können.

**Junge Kriegerin trägt gern Leder und sucht sprachbegabten Mann.**

## Ascension to the Throne Der Weg der Kriegerin

Wie schon der Vorgänger **Ascension to the Throne** (Test in GS 05/07: 62 Punkte) kombiniert **AttT: Der Weg der Kriegerin** Rollenspiel-Elemente mit Rundenstrategie: Sie schlüpfen in die Rolle der jungen Kriegerin Eneya und steuern sie aus der dritten Person durch die von matschigen Texturen und stufigen Kanten geplagte Welt Annaroth. So führen Sie Gespräche, in denen Sie auch Aufgaben annehmen können, betreiben Handel und erlernen neue Zaubersprüche. Jedoch erzeugen diese Rollenspiel-Einlagen kaum Atmosphäre, weil es zum einen keine Sprachausgabe gibt, und zum anderen selbst die Handlungen aller Charaktere nur in Texten beschrieben werden. In Kämpfen ziehen Sie rundenweise und greifen auf Zauber und einen Begleittross aus verschiedenen Kriegerinnen und Wesen zurück.

Um als Sieger aus einem solchen Geplänkel hervorzugehen, müssen Sie jeden Ihrer Züge genau planen und die Stärken jeder Einheit sinnvoll ausnutzen. Für Genre-Anfänger ist es daher nahezu unmöglich, die Feinde der ersten Hauptaufgabe zu besiegen – Sie müssen zunächst auf eigene Faust und ohne begleitende Hilfestellung Erfahrung sammeln und neue Truppen ergattern. Eingefleischte Rundenstrategie-Veteranen hingegen erfreuen sich an den fordernden Kämpfen und nehmen für günstige 15 Euro noch die zumindest kurzzeitig motivierenden Levelaufstiege und Ausrüstungsgegenstände mit. **PD**

### AttT: DER WEG D. KRIEGERIN

GENRE	Rundenstrategie	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	DVS Games / FIP Publishing		
CA. PREIS	15 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,4 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut		

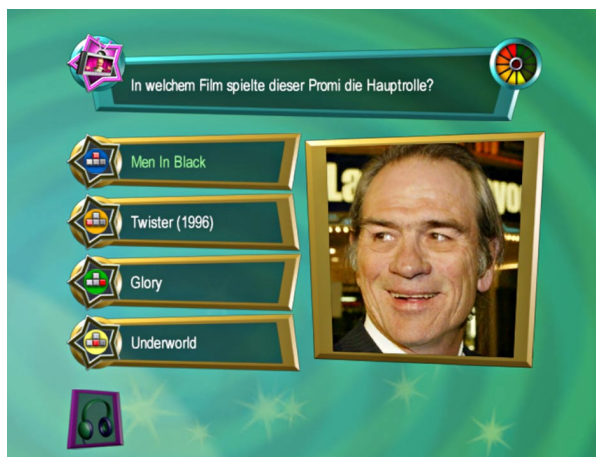


### Rundenbasiertes Lesen

**Philipp Dubberke:** Wenn die Handlungen meiner Helden in Texten beschrieben statt optisch dargestellt werden, geht für mich jedes Flair verloren. An der unzeitgemäßen Grafik des Vorgängers hat sich nichts getan und der Rollenspiel-Part ist kaum konkurrenzfähig. Diese Kombination aus Mankos zieht den recht ordentlichen Rundenstrategie-Teil mit nach unten. Für den Preis geht das Spiel für hartgesottene Strategen in Ordnung, ist aber nichts für Anfänger.



philipp@gamestar.de



Die **Portraitfotos** wiederholen sich schnell und sind durchweg wenig schmeichelhaft.

## Cheggers Party Quiz

Filmstars, Kino und Musik, darum drehen sich die Fragen in **Cheggers Party Quiz**. Bis zu vier Spieler treten in acht Runden typen gegeneinander an. Wer zuerst seine Buzz-Taste drückt und die richtige Antwort kennt, gewinnt. Zwischendurch wird der Spielfortschritt in undetaillierten Render-Sequenzen bewertet.

Auch sonst ist die Präsentation lieblos, die Fragen sind langweilig, unpräzise und wiederholen sich oft. Ergebnis: ein Party-Flop. **CHS**

### CHEGERS PARTY QUIZ

GENRE	Quizspiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Oxygen Games / Dtp		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	667 MHz, 128 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		



Freigang, bitte! In dieses Gefängnis zu müssen, ist wirklich eine Strafe.

## Prison Tycoon 2

Dem deutschen Rechtswesen steht ein neues Beugemittel zur Verfügung: **Prison Tycoon 2** spielen. Das Knacki-Aufbauspiel erbt alle Schwächen des grotigen Vorgängers, läuft quälend und zwingt Strategen ratlose Klickerei auf. Erfolgreiche Gefängnischefs dürfen Todes-

zellen bauen, Gefangene werden mit Prügel »gefügt gemacht« – das, THQ, ist erbärmlich. **CS**

### PRISON TYCOON 2

GENRE	Aufbauspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Virtual Playground / THQ		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Profis		
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Ungenügend		






**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.

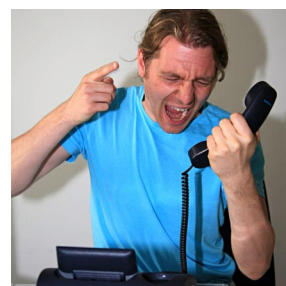
# Abenteuer

## Hört, Hersteller

Dass sich Spiele verschieben, hat oft gute Gründe. Einer davon heißt GameStar.

Das Adventure **Goin' Downtown** hätte eigentlich schon letzten Monat erscheinen sollen. **The Abbey** haben wir diesen Monat zum Test erwartet. Und **Drakensang** hatte Dtp ursprünglich für Juni angekündigt. Alle drei wurden verschoben. Und zwar aus dem gleichen Grund: Weil Kritiker die Stirn runzelten und Verbesserungsvorschläge machten. Und weil insbesondere deutsche Hersteller zunehmend darauf hören. Für **Goin' Downtown** und **Drakensang** hatten wir explizit Änderungen angemahnt; darauf meldeten sich die Hersteller bei uns und diskutierten die Probleme. **Goin' Downtown** hat davon profitiert, auch wenn's nach wie vor

seine Macken hat (siehe Test S. 108). Nun sind wir neugierig, ob **The Abbey** und **Drakensang** durch die Verschiebungen gewinnen. Auch wenn's manchmal ein Balanceakt ist: Wir sind froh darüber, Qualität nicht nur zu beurteilen, sondern manchmal auch fördern zu können. **CS**



Wir von GameStar teilen Entwicklern gern und konstruktiv mit, was wir über ihre Spiele denken.

## Abenteuer-Inhalt

**Tests**

Goin' Downtown.....108

### GameStar-Abenteuer-Charts 07/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	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**.



**Eine Selbstmörderin lässt einen Polizisten im New York der Zukunft ermitteln.**  
Und dank wild hingebogener Science Fiction auch in der Vergangenheit.

# Goin' Downtown

**DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5062  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5183

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Jake McCorley wohnt in einem Klo. Fast. Zumindest ist seine Wohnung nicht größer als ein durchschnittliches Single-Badezimmer, und tatsächlich befindet sich gleich neben dem Bett die Toilette. Und der Kühlschrank. Und der Bargelddrucker. Jake McCorley wohnt im New York der Zukunft. Dort bekommt man zwar an jeder Ecke Dinge, die man im Regelfall nicht haben will (Drogen, kranke Prostituierte, eine aufs Maul), aber Platz ist rar – selbst für einen Polizisten wie Jake.

Eines Tages stolpert der verbitterte Cop vor seinem Apartmentblock über die auf der Straße zusammengebrochene und reichlich verwirrte Edelnutte Rose. Er nimmt die Frau mit in seine Wohnung, bietet ihr etwas zu trinken und sein Bett an. Während der Retter eingenickt ist, stürzt sich Rose aus dem Fenster des Apartments. Jake vermutet hinter dem Selbstmord einen Kriminalfall. Von seinen Kollegen erhält er keine Unterstützung und wird verspottet: Die Polizei der Zukunft ermittelt nur in Fällen, deren Aufklärung gutes Prämiengeld verspricht. Für eine unwichtige Prostituierte zahlt niemand. Der depressive Cop ermittelt dennoch.

## Sterile Optik, dreckige Dialoge

Das Erste, was beim Adventure **Goin' Downtown** von Silver Style Entertainment (**Everlight, Simon the Sorcerer 4**) auffällt, ist der un-



Kollegin Isabel bezahlt in der Bar mit ihrem **Fingerabdruck**. Jake benutzt den später, um ins Labor der Universität zu gelangen.

gewöhnliche Grafikstil. Satte Farben, dezentes Cel Shading und klare Formen geben dem Spiel einen sterilen Anstrich, der die bedrückende Zukunftsvision sehr gut einfängt. New York wirkt stets kalt und unpersönlich.

Das Zweite, das auffällt, sind die ungewöhnlich erwachsenen Themen. **Goin' Downtown** scheut sich nicht, in den teilweise sehr rauen Dialogen exotische sexuelle Vorlieben, Verzeufelung und Einsamkeit anzusprechen. Das wirkt allerdings dank der lapida-

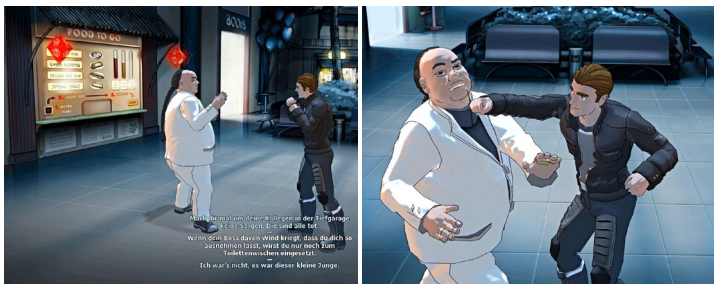
ren Art, in der Jake (der oft an den Helden aus dem Film **Blade Runner** erinnert) die Situationen kommentiert, nie aufgesetzt.

## Guten Tag Rätsel!

In Sachen Rätseln präsentiert sich die Zukunft dagegen recht konventionell und zumeist überschaubar. Um auf die richtige Spur zu kommen, muss Jake eine Menge Leute befragen, Gegen-

stände einsacken und sie miteinander kombinieren. So braucht der Held gleich zu Beginn ein Ersatzteil für sein Telefon. Chef Edward will aus Kostengründen keins rausrücken, also entschließt sich Jake, seine Kollegin Isabel zu bestehlen. Dazu will zweierlei beachtet werden: Isabel darf nicht im Büro sein. Und Chef Edward darf den Diebstahl nicht sehen. Letzteres erreicht Jake, indem er

## Reden ist Silber ...



Nur wenn Sie für Jake in den **Dialogoptionen** den richtigen Spruch wählen, kann der Held den dicken Wachmann der chinesischen Mafia in einer anschließenden **Prügelei** besiegen.



Auf der **Übersichtskarte** reisen Sie mit zwei Klicks zwischen den Schauplätzen.





Jake kann über die **Inventarleiste** zu fast jedem Zeitpunkt zwischen Tag und Nacht wechseln (links unten).

einen Stapel Kisten zwischen sich und den Boss schiebt. Ersteres Problem hingegen lösen Sie durch einen simplen Klick auf eine Anzeige im Inventar. **Goin' Downtown** unterscheidet wie schon Silver Styles **Everlight** zwischen Tag und Nacht. Jake kann – ohne den Ort zu verlassen – durch die Zeit springen. Und die Kollegin ist nur nachts vor Ort. Das Spiel weist allerdings nicht auf diese Funktion hin. Nur im Handbuch lesen Sie von der Möglichkeit, vom Hellen ins Dunkle zu wechseln.

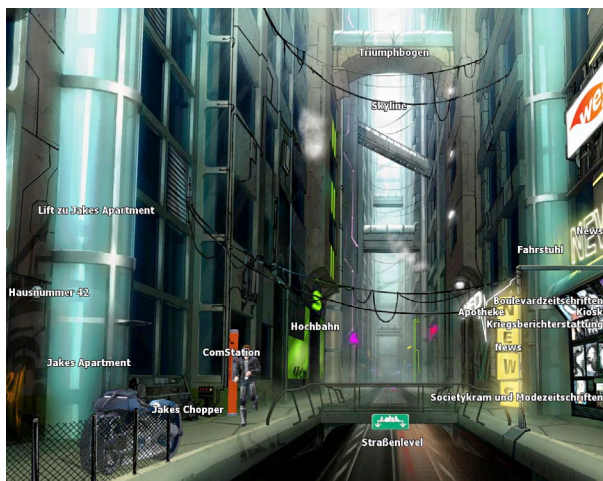
Andere Aufgaben knackt Jake ohne Zeitreise. So muss er sich etwa nach einer Entführung aus Roses Apartment erst von seinen Fesseln und dann aus seinem Gefängnis befreien. Wer dabei nicht alle Gegenstände im Raum genau in Augenschein nimmt und den Kommentaren aufmerksam lauscht, bekommt nicht mit, was ein Bohrmaschinen-Bit ausrichten kann. Oft benötigen Sie Gegenstände, die Sie früh finden, erst viel später im Spiel.

## Unsinnige Simulation

Ähnlich fix wie durch die Tageszeit kann Jake auch durch New York reisen. Auf einer Übersichts-

karte (entweder über das Inventar oder über den Ausgangspunkt an den Schauplätzen erreichbar) braust er in Windeseile auf seinem Motorrad durch die Straßen. Ein Doppelklick erspart gar die Fahrt und teleportiert den Helden gleich an den gewünschten Ort.

Hat Jake zu Beginn des Abenteuers nur drei Anlaufstellen (seine Straße, Polizeihauptquartier, Polizeilabor), addieren sich schnell weitere hinzu. Eine heruntergekommene Bar, das Rotlichtviertel und Roses Apartment sind nur einige davon. Gegen Ende geht es dann noch in die Universität, in der ein Gerät steht, das die Vergangenheit aus gesammelten Daten simuliert. So weit, so gut. Doch Jake darf sich nicht einfach Schlüsselszenen zeigen lassen, wie es eigentlich logisch wäre. Sein projiziertes Alter Ego muss innerhalb der Vergangenheits-Simulation tätig werden und sich umständlich Gegenstände beschaffen. Nur mit denen gelingt es ihm, ungesehen einer erhellenden Zusammenkunft beizuwohnen. Hätte Silver Style diesen Logikfehler vermieden, wäre **Goin' Downtown** noch deutlich besser, als es das Spiel ohnehin schon ist. **PET**



Die **Hotspot-Anzeige** zeigt auch viele unwichtige Objekte an.



Jake kann die Prostituierte Rose während der **Vergangenheits-Simulation** sehen und ansprechen.

## Anziehend kalte Vision

**Petra Schmitz:** Herrlich, wie Silver Style in Wort und Bild die Zukunft eingefangen hat. Weniger herrlich sind die kleinen und größeren Logikmacken, die Goin' Downtown hat. Gerade das Konzept des Vergangenheits-simulators erscheint nicht zuende gedacht. Aber über die Ungereimtheiten will ich hinwegsehen, gefällt mir doch die Vision New Yorks ausnehmend gut. Was mir übrigens noch besser gefallen würde: Wenn ein deutsches Team wie Silver Style demnächst mal eine deutsche statt einer amerikanischen Großstadt für vergleichbare Abenteuer wählen würde. Das wäre eine echte Herausforderung.



petra@gamestar.de

## GOIN' DOWNTOWN

ADVENTURE

ENTWICKLER Silver Style (Everlight, GS 11/07: 82 Punkte)  
PUBLISHER The Games Company  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Euro-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.5.2008  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs			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
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			
2,0 GHz Intel			2,4 GHz Intel				3,0 GHz Intel			
XP 1800+ AMD			XP 2200+ AMD				XP 3000+ AMD			
512 MB RAM			1,0 GB RAM				1,0 GB RAM			
2,0 GB Festplatte			2,0 GB Festplatte				2,0 GB Festplatte			
PROFIKTERT VON —										
BILDFORMATE			■ 4:3	■ 5:4	■ 16:9	■ 16:10		KOPISCHUTZ		Protect Disc
TON			■ Stereo			■ 4.0	■ 5.1	■ 6.1	■ 7.1	

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ Cel Shading unterstreicht Szenario + eigenwilliger, aber gefälliger Stil + gute Animationen ... - ... aber wenige + oft detailarm	7 / 10
SOUND	+ gute Sprecher + grundsätzlich stimmige Musik ... - ... die zuweilen etwas zu dominant ist - kaum Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ hilfreiches Notizbuch + Rätsel meist fair + subtile Hinweise in Dialogen - durch Logikfehler zuweilen knifflig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ kalte Sci-Fi-Welt + erwachsene Themen + skurrile Gestalten - Tag- Nachtwechsel wirkt aufgesetzt	9 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches Point-and-Click + Hotspot-Anzeige + schnelles Reisen auf Karte - Tag- Nachtwechsel wird im Spiel nicht erklärt	8 / 10
UMFANG	+ vieles abseits der Handlung zu entdecken + stets neue ... - ... aber meist sehr kleine Schauplätze	6 / 10
HANDLUNG	+ bis zum letzten Drittel sehr einleuchtender und spannender Aufbau - Verbrechens-Simulator nicht nachvollziehbar konzipiert	7 / 10
RÄTSEL	+ meist eingängig + hübsche Abwechslung zwischen Kombinations- und Dialogrätseln - zuweilen unlogisch im Aufbau	8 / 10
DIALOGE	+ ernste und dreckige Gespräche + optionale Gespräche vermitteln mehr Hintergrundgeschichte + Dialogrätsel	9 / 10
CHARAKTERE	+ gut eingefangenen Stereotypen + nette Burschen, clevere Frauen, Einzelgänger, fiese Industrielle - Held unsympathisch	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Spannender Sci-Fi-Krimi mit Logikmacken.

79

SPIELPASS



**Heiko Klinge**

läuft trotz Sommertemperaturen nur noch zitternd durch die Redaktion. Zu viel Race Driver Grid, zu hartes Force Feedback.

**Daniel Matschijewsky**

spart angesichts der kommenden Flut an vielversprechenden PC-Rennspielen schon mal auf ein Luxus-Lenkrad.

# Sport

## Auf der Überholspur

Codemasters lässt Rennspieler-Hezen höher schlagen.

Endlich ist Schluss mit dem Gjammer über die Flaute im Rennspiel-Genre! Mit **Race Driver Grid** liefert Codemasters eine Edel-Raserei ab, die nicht nur sämtliche **Need for Speeds** mühelos deklassiert, sondern **Colin McRae: Dirt** (ebenfalls von Codemasters) und Simbins **GTR 2** nach über einem Jahr als neue Referenz ablöst. Und ein Ende ist nicht in Sicht. Der englische Spiele-Hersteller hat sich nämlich die Rechte an der FIA Formel 1 gesichert (siehe News). Das stimmt uns gleich doppelt optimistisch: Zum einen dürfen wir uns fünf Jahre nach **F1 Challenge 99-02** endlich wieder auf ein vernünftiges Formel-1-Spiel freuen. Zum

anderen hat Codemasters bereits die PC-Version bestätigt. Direkt am Monitor ist das Mittendrin-Gefühl (dank Cockpit-Perspektive) sowieso viel intensiver als auf dem Sofa, meterweit vom Fernseh-Bildschirm entfernt. **DM**



Heiko und Daniel üben schon mal für die virtuelle Formel 1.

### Sport-Inhalt

#### Tests

Race Driver Grid.....	112
DSB Basketballmanager 2008.....	117
Trials 2: Second Edition.....	117

### GameStar-Sport-Charts 07/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami Tokyo	12/07	86	8	8	9	9	8	8	9	9	8	10	Fluggebiete statt Spielzüge 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	Race Driver Grid	Codemasters	Codemasters	NEU	91	10	9	10	9	8	9	10	9	7	10	
2	GTR 2	10tacle	Simbin	10/06 (91)	90	6	10	8	8	10	9	10	9	10	10	
3	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Codemasters	07/07 (90)	89	9	9	8	7	9	9	10	9	9	10	
4	Trackmania United Forever	Deep Silver	Nadeo	06/08	88	6	7	10	9	9	10	9	8	10	10	
5	Flatout 2	Empire	Bugbear	08/06 (88)	87	9	10	7	9	8	8	8	10	8	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**.



- 44 Autos
- 3 Regionen
- 15 Austragsungsorte
- 74 Streckenvarianten
- Karriere mit 51 Rennserien

# Race Driver Grid



**Keine Boxenstopps, kein Tuning: Das neue Codemasters-Rennspiel konzentriert sich voll und ganz auf den puren Fahrspaß. Und macht dabei alles richtig.**

**DVD**  
4 Top-Spiel-Videos  
- Das Spiel  
- Die Technik  
- Die Rennklassen  
- Die Karriere

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5045  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5190

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Ein Renn-Neustart ist wie George W. Bush: Er hat eine wichtige Funktion, trotzdem mag ihn niemand, und man schämt sich, wenn man ihn gewählt hat. Ein Glück, dass beide bald in Rente gehen. George, weil er muss, und der Neustart, weil **Race Driver Grid** endlich da ist. Denn in der Rennsimulation von Codemasters können Sie wie in der **Prince of Persia**-Serie die Zeit zurückdrehen und so den Flüchtigkeitsfehler in der Zielkurve einfach ungeschehen machen. Und das ist nur eines von vielen großartigen Erlebnissen, die **Race Driver Grid** zur neuen Rennspiel-Referenz machen.

## Von Donington nach Tokio

Anders als bei den drei Vorgängern fehlt beim neuen **Race Driver** der Zusatz »DTM«, die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft fällt also dieses Mal aus. Zum Ausgleich gibt's gleich drei Karrieren, je eine in Europa, Japan und den USA, zwischen denen wir beliebig wechseln dürfen. In Europa regiert der traditionelle Rennsport: Sie fahren im BMW-Tourenwagen über den Nürburgring oder kurven im Formel-3-Flitzer durch die Schikanen von Donington. Japan ist wiederum das Ursprungsland der Tuner-Szene. Und der

Grund, warum **Grid** ein wenig in Richtung **Need for Speed** abdriftet – im wahrsten Sinne des Wortes. Mit Mazdas, Toyotas und Nissans schlittern wir nachts über die Einkaufsstraßen von Tokyo oder um die Serpentina des Berges Haruna. Laufbahn Nummer 3 führt uns mitten durch die amerikanischen Großstädte San Francisco, Detroit, Washington und Miami. Und das am Steuer von dicken Muscle Cars wie Dodge Challenger oder Ford Mustang. Einmal pro Saison treffen sich schließlich alle Rennfahrer zu den 24 Stunden von Le Mans – die einzige lizenzierte Meisterschaft in **Grid**. Alle ande-

ren sind fiktiv und vor allem knackig kurz: maximal fünf Rennen pro Karriere-Serie. Offensichtlich zu wenig Stoff für einen separaten Meisterschaftsmodus, der entsprechend fehlt – neben der Karriere bleiben uns nur noch Einzelrennen. Für Motorsport-Puristen ist das eine Spätschmerz.

## Vom Testfahrer zum Team-Manager

Noch ein Unterschied zu den Vorgängern: Dieses Mal hält keine Story die vielen Rennserien zusammen, sondern ein ebenso cleveres wie motivierendes Team-Management. Nach einer kurzen



**Auffahr-Unfall:** Mit den Funktionstasten können wir nun zurückspulen und einen Zeitsprung aktivieren.



Die Start- und Zielgerade von **Le Mans**: Das Langstreckenrennen ist die einzige lizenzierte Meisterschaft.





**Muscle-Car-Rennen** durch Washington: Im Chevrolet Camaro kurven wir am Weißen Haus entlang (rechts im Hintergrund). Die cleveren Computerfahrer machen aggressiv die Kurveninnenseite dicht.

Warmlaufphase als Testfahrer, in der wir wie in einem Tutorial die wichtigsten Regeln und Menüs erklärt bekommen, dürfen wir unseren eigenen Rennstall gründen und an die Weltranglisten-Spitze führen. Inklusive allem, was dazu gehört: von der Namens- und Lackierungswahl über die Sponsorensuche und Fuhrpark-Erweiterung bis zur Verpflichtung eines weiteren Teammitglieds. Identifikation pur; zumal die unsichtbare, stets gelangweilt klingende Managerin uns beim Ruf- oder Spitznamen nennt – so wie denn bei der Profil-Erstellung einen passenden gefunden haben.

### Vom Bettler zum Rennfahrer-Millionär

Zwei Währungen benötigen wir für unseren Aufstieg: Geld und Ansehenspunkte. Beides bekommen wir für Podestplatzierungen.

Ersteres benötigen wir für neue Autos, Letzteres, um neue Meisterschaften in den drei Karriereebenen freizuschalten. Wie viel wir von beidem verdienen, bestimmen wir vor jedem Rennen mit der Wahl von Schwierigkeitsgrad und Fahrhilfen. Auch bei der Sponsorenwahl spielt unsere Risikofreude die Hauptrolle: Wer viel zahlt, hat meist härtere Prämienvorgaben (»Platz 1, sonst gibt's nichts!«) als sparsamere Geldgeber (»Letzter Platz, aber im Ziel? Passt schon.«) Klingt alles recht kompliziert, offenbart sich in der Praxis aber als Balancing-Großtat. Denn Einsteiger erreichen frustfrei neue Karrierestufen, und Profis kämpfen verbissen um jeden Euro, weil sie unbedingt auch noch den letzten Prototypen ergattern wollen. Bei aller Mechanik hat Codemasters allerdings ein wenig die At-

mosphäre vernachlässigt: Statt Siegerehrungen sehen wir Kontostände, unsere Teamkollegen bekommen wir nur als anonyme Wertesammlungen zu Gesicht. Diese Zahlen machen dafür im Rennen einen echten Unterschied: Aggressive Kameraden können innerhalb kürzester Zeit mehrere Plätze gut machen, sind aber auch immer für einen Fahrfehler gut. Befehle dürfen wir allerdings keine erteilen, dafür bekommen wir per Boxenfunk regelmäßige passende und manchmal sogar hilfreiche Kommentare zur aktuellen Rennsituation.

### Von 0 auf 100

Nachdem wir Fahrhilfen und Schwierigkeitsgrad festgelegt haben, geht es sofort zur Sache: kein Tuning, keine Trainingsrunden, kein Qualifying. Alle Autos sind sowohl in der Karriere als

auch im Multiplayer-Modus optimal abgestimmt, über unsere Startposition entscheiden Kriterien wie der gewählte Wagen, die Weltranglistenposition, aber auch der Zufall. **Race Driver Grid** konzentriert sich ganz bewusst ausschließlich auf das, was zwischen Startlinie und Zielflagge passiert. Simulationsspuristen haben genau vier Sekunden Zeit, um sich darüber zu ärgern – denn dann schaltet die Ampel auf Grün.

Motoren heulen auf, Reifen quietschen, Gummiabrieb sprengt die Windschutzscheibe, dichter Qualm vernebelt die Sicht. Im aberwitzigen Tempo fliegt links und rechts das jubelnde 3D-Publikum vorbei, vor uns kämpfen zwei KI-Gegner verbissen um die Spitzenposition. Keiner will nachgeben, es kommt zum Blechkontakt, beide verpassen den Bremspunkt vor der ersten Kurve. Ein



Die **Wiederholungen** überraschen mit ungewöhnlichen Kameraperspektiven wie hier beim Nürburgring.



Ein Tür-an-Tür-Duell am Fuß des japanischen Berges Kumotori demonstriert die fantastische **Weitsicht**.



Drei Leser spielen in der Redaktion Race Driver Grid. Hier ihre Meinungen.

## Nervenkitzel ohne Ende

### Das finde ich gut:

Schon die ersten paar Rennen lassen die Stärken des Spiels deutlich erkennen. Man wird voll in das komplette Geschehen eingebunden und fühlt den Nervenkitzel des Rennens – angefangen beim Startschuss bis zum letzten Meter vor der Ziellinie, wenn das Auto gerade so noch fährt und der gegnerische Wagen immer weiter aufholt. Noch nie gab es eine Rennsimulation mit einer derart bemerkenswerten Spieldynamik.

**Das finde ich weniger gut:** Weil Race Driver Grid bei den Rennmodi sehr breit gefächert ist, unterscheidet sich das Handling bei den verschiedenen Klassen sehr stark, was natürlich jeweils andere Fahrstile erfordert und Entsteiger anfangs eventuell überfordern kann.

## Der Renner

**Das finde ich gut:** Race Driver Grid wird seinem Rallye-Vorgänger in allem gerecht. Grafik und Sound sind wie in Colin McRae Dirt über jeden Zweifel erhaben. Das Schadensmodell ist gewohnt genial und zeigt jeden kleinen Kratzer auf den detaillierten Lizenzkarossen. Auch die Zeitsprung-Funktion ist eine sinnvolle Erweiterung, besonders für weniger stressresistente Spieler.

**Das finde ich weniger gut:** Die Tuning-Rennen passen nicht so ganz ins ansonsten eher realistische Szenario. Das ist ein wenig zu viel Need for Speed für meinen Geschmack.

## Ein echtes Erlebnis

**Das finde ich gut:** Nie hat sich Rennfahren in der Cockpit-Perspektive so echt angefühlt! Auch der Karrieremodus mit seinen unzähligen Rennserien und den realistischen Sponsorenvorgaben überzeugt auf ganzer Linie – Langzeitspaß ist also garantiert. Eine tolle Idee ist die Aussprache des eigenen Namens. Überhaupt hat mir der Boxenfunk sehr gut gefallen.

**Das finde ich weniger gut:** Die Motoren-Sounds sind leider nur durchschnittlich. Grid hat ohnehin nicht den Anspruch, die ultimative Simulation vom Schlage eines GTR zu sein. Ansonsten gibt es aber kaum was zu kritisieren. Ich werd's auf jeden Fall kaufen.



**Branislav Klukovic,**  
25 Jahre,  
Hardware-Support



**Holger Emerich,**  
15 Jahre, Schüler



**Stefan Kapahi,**  
24 Jahre, Student



Bei der Driftschlacht durchs nächtliche Tokio arbeiten wir an einer Combo. Da wir an Position 2 liegen, gibt's einen satten Punktebonus.

Außenspiegel fliegt uns salto-schlagend entgegen. Mit einem riskanten Handbremsenmanöver stoßen wir durch die Lücke in der Kurveninnenseite und rattern über die Curbs. Gut durchgeschüttelt, aber wieder auf der Ideallinie sehen wir im Rückspiegel, wie sich einer der beiden KI-Streithähne mit einem Dreher in Richtung Kiesbett verabschiedet.

## Technik, die begeistert

Puh, Schweiß abwischen, tief Luft holen. Was ist hier gerade passiert? Zunächst einmal eine technische Meisterleistung: der rauchigste Qualm seit Call of Duty 4, bis zu 40.000 3D-Zuschauer an der Strecke, blendende Überstrahleffekte, fast schon menschlich wirkende Computergegner, ein physikalisch korrektes Schadensmodell und extraknackige Force-Feedback-Effekte. Viel entscheidender ist jedoch, wie geschickt Race Driver Grid seine Technik einsetzt, um ein unglaublich intensives Mittendrin-Erlebnis zu erzeugen. So wurden sämtliche Cockpits originalgetreu nachgebaut und bis hin zum Gaspedal-Fuß realistisch animiert. Das Tolle dabei ist jedoch, dass wir durch den geschickt gewählten Blickwinkel kaum Übersichts-Einbußen gegenüber der Außenperspektive haben. Wenn alle paar Meter Lichtstrahlen durch das Blattwerk der Bäume am Streckenrand brechen, sieht das zwar fantastisch aus, aber es sorgt

vor allem für ein großartiges Geschwindigkeitsgefühl. Das Force-Feedback lässt uns selbst mit einem Gamepad jede Bodenwelle hautnah spüren, was allerdings erst die ständig wechselnden Fahrbahnoberflächen voll zur Geltung bringen. Allein in San Francisco brettern wir über Asphalt, Kopfsteinpflaster, Bordsteinkanten und sogar Cable-Car-Schienen. Auch das Schadensmodell macht in erster Linie deshalb Spaß, weil

wir es in spektakulär inszenierten Zeitlupen-Wiederholungen in allen Details bewundern können, und weil wir selbst nach einem Totalschaden noch Siegchancen haben – die geniale, eingangs erwähnte Zeitsprungfunktion macht's möglich. Strecken-Rambos können sich jedoch nicht endlos austoben. Denn die Reisen in die Vergangenheit sind je nach Schwierigkeitsgrad nur begrenzt verfügbar (null bis sechs Mal),

## TECHNIK-CHECK

RACE DRIVER GRID

### Technik-Tipps

- Unterstützt Ihre Grafikkarte keine Shader 3.0, bleibt der Bildschirm schwarz.
- Auf einigen Rechnern mit Radeon-X1000-Karte flimmerte Grid unspielbar.
- Pro Auflösungsstufe läuft Grid etwa 15 Prozent schneller.

- Kantenglättung kostet viel Leistung – ohne AA flimmert das Spiel aber extrem.

### Checkliste

- 8,4 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 768 MByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

### SO LÄUFT RACE DRIVER GRID 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 der Prozessor ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT
	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
PROZESSOR	2			
	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz
	Athlon 64	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz
SPEICHER	3			
	128	256	512	768
	1,024	1,536	2,048	2,560
	3,072			
LEGENDE	4			
	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
	ruckelt stark	1024x768 minimale Details	1680x1050 mittlere Details	1920x1200 hohe Details 4xAA



## MULTIPLAYER

### RACE DRIVER GRID

► **Schnelles Spiel wählen, rein ins Rennen:** Der Multiplayer-Modus von Grid hält sich nicht lang mit den Einstellungen auf. Wer mag, kann die Partie-Liste aber auch nach Rennserien und Regeln filtern. Anders als in Colin McRae Dirt dürfen Sie außerdem auch private Rennen eröffnen. Eine tolle Idee ist das demokratische Lobby-System: Nach dem Rennen entscheidet eine Wahl über die nächste Strecke, ab einer bestimmten Prozentzahl von Rauswurfstimmen werden Pistenrowdys der Partie verwiesen.



### MULTIPLAYER-BALANCE

Race Driver Grid registriert jedes Online-Rennen in einer Weltrangliste, vergibt Erfahrungspunkte und Titel. Das Matchmaking-System befördert Sie dabei automatisch in Rennen mit ungefähr gleichstarken Gegnern.

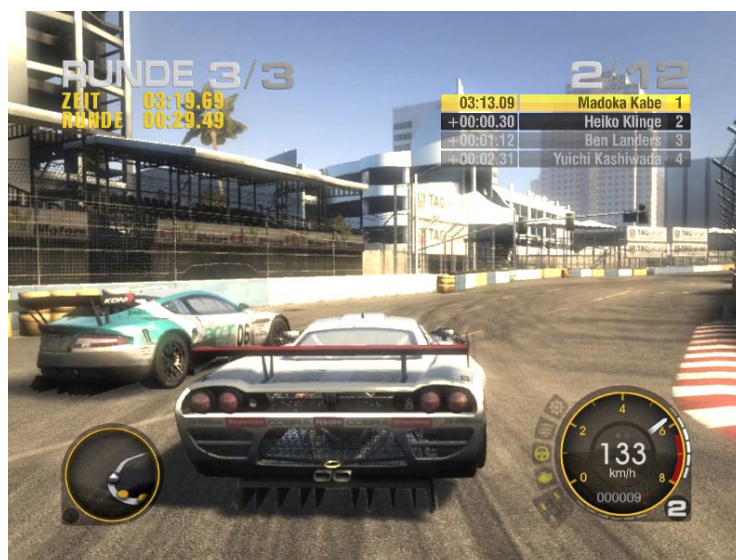
### MULTIPLAYER-TECHNIK

Die Rennen laufen meist flüssig, eine Host-Migration schützt vor Verbindungsabbrüchen. Allerdings verändern Autos manchmal sprunghaft ihre Position – bei eingeschaltetem Schadensmodell durchaus ein Problem.

### PRO & CONTRA

➤ ebenso schnelles wie durchdachtes Lobby-System ➤ demokratische Abstimmungen ➤ motivierende Rangliste ➤ mit und ohne Schadensmodell ➤ private Rennen ➤ gutes Matchmaking ➤ kleinere Lags

### MULTIPLAYER-WERTUNG **Sehr gut**



Bei **niedrigen Details** fehlt zwar das Tribünenpublikum (links), die Autos sehen aber immer noch gut aus.

außerdem knabbert jeder Einsatz ein wenig am Preisgeld.

## Fahrphysik, die fordert

Trotz Zeitsprüngen und Innenstadtkursen bleibt **Race Driver Grid** wie seine Vorgänger eine zwar einsteigerfreundliche, aber durchaus anspruchsvolle Simulation. Das knifflige Streckendesign mit vielen Schikanen belohnt vorausschauendes Fahren – wer mit einem Rad ins Kiesbett abrutscht, produziert

selbst mit Antitraktions-Kontrolle und ABS fast zwangsläufig einen Dreher. Wer diese Fahrhilfen deaktiviert, muss zusätzlich sehr gefühlvoll mit Gas und Bremse spielen, um durchdrehende Reifen zu verhindern. Gerade in diesem Zusammenhang ärgerlich: **Grid** hat keine automatische Lenkrad-Erkennung, wir müssen also sämtliche Optionen wie die Lenkungslinearität oder den Sättigungsgrad der Pedale mühsam per Hand ein-

stellen. Dann allerdings steuert sich jeder Wagen ebenso präzise wie mit dem Gamepad.

Die 44 Autos fahren sich herrlich abwechslungsreich, aber stets glaubwürdig. So liegt der Le-Mans-Prototyp von Audi wie ein Brett auf der Straße, erfordert dafür aber extrem präzise Bremsmanöver – kein Wunder bei einer Spitzengeschwindigkeit von über 430 km/h. Die biestige Dodge Viper neigt dagegen zum Übersteuern; nur wer

gefühlvoll gegenlenkt, behält in engen Kurven die Kontrolle.

## Autos, die driften

Gegenüber Dodge Viper und Audi R10 fallen die japanischen Tunerschüsseln wie Nissan Silvia oder Maxda RX-7 beim »Coole Karre«-Faktor etwas ab, dennoch machen Sie fahrerisch genauso viel Spaß. Kurz die Handbremse ziehen, Lenkrad einschlagen, behutsam Gas geben – fertig ist der stilvolle

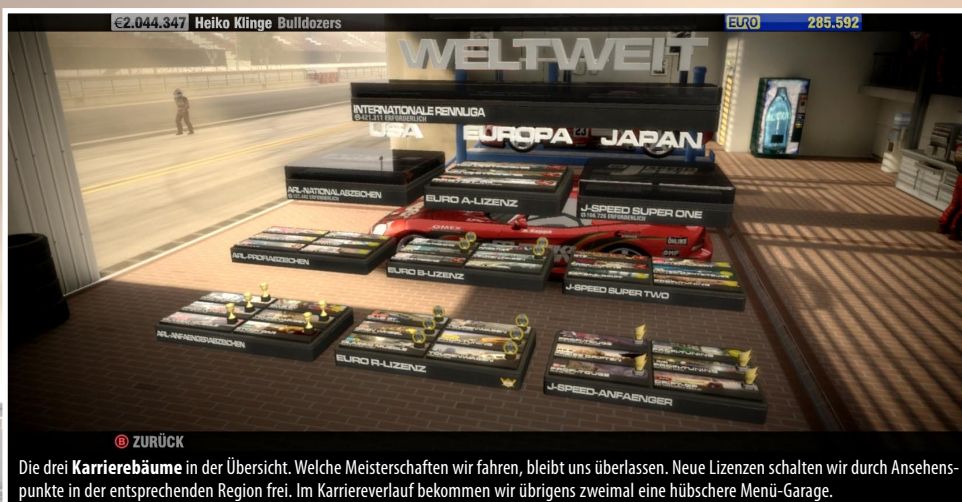
## Impressionen aus dem Karriere-Modus



Zu Beginn der Karriere gründen wir unseren eigenen **Rennstall**, legen den Teamnamen fest und lackieren unser erstes Auto.



Wenn wir in einem Karriereabschnitt alle Meisterschaften gewinnen, dürfen wir das Weltmeisterteam von **Ravenwest** herausfordern.



Die drei **Karrierebäume** in der Übersicht. Welche Meisterschaften wir fahren, bleibt uns überlassen. Neue Lizenzen schalten wir durch Ansehenspunkte in der entsprechenden Region frei. Im Karriereverlauf bekommen wir übrigens zweimal eine hübschere Menü-Garage.



Ab der zweiten Karrierestufe können wir einen **Teamkollegen** verpflichten. Von dem bekommen wir aber nur Werte zu sehen.



Je erfolgreicher wir fahren, desto bessere **Sponsorenangebote** bekommen wir. Besonders wichtig: die Wahl des Hauptsponsors.



Mit jedem Sieg arbeiten wir uns die 500 Positionen umfassende **Weltrangliste** empor. Einziges Kriterium ist das verdiente Ansehen.





Das **Schadensmodell** lässt nicht nur Türen schlackern, sondern verkratzt sogar die selbst erstellte Lackierung.

Drift. Clevere Regel-Variationen machen das Ganze noch spannender als in **Juiced 2**. Neben der klassischen Punktejagd gibt es auch eine so genannte Touge – ein Verfolgungs-Driften, bei dem wir ähnlich wie **Need for Speed Carbon** möglichst nah beim Gegner bleiben müssen. Unser Redaktionsfavorit ist jedoch die Driftschlacht, bei der acht Autos gleichzeitig um die Kurven schlittern. Der Trick: je besser die Position, desto höher der Punkte-Multiplikator – wir müssen uns also ständig zwischen Tempo oder Stil entscheiden. Eine willkommene Abwechslung, die Tuning-Hasser dank der flexiblen Karrierestruktur aber auch auslassen können.

### Le Mans, das langweilt

Einmal pro Saison stehen schließlich die 24 Stunden von Le Mans auf dem Terminplan, die wir eben-

falls auf Wunsch überspringen dürfen. Gut so, denn ausgerechnet bei der einzigen lizenzierten Meisterschaft leistet sich **Grid** einige größeren Fahrfehler. Die Spannungsfaktoren bei 24-Stunden-Rennen sind nun mal Tuning, Boxenstopps, Fahrerwechsel und Reifenwahl. Weil all dies fehlt, bleibt nur ein langes Rennen auf einer unspektakulären Strecke mit schier endlosen Geraden. Da die 24 Stunden in **Grid** standardmäßig auf zwölf Minuten komprimiert werden, wirkt zudem der turbobeschleunigte Tag- und Nachtwechsel ziemlich albern. Selbst die ansonsten brillante KI zeigt in Le Mans überraschende Schwächen und fährt das komplette Rennen bevorzugt im Pulk. Aber zum Glück hat auch der Le-Mans-Ausflug eine Gemeinsamkeit mit George W. Bush: Man kann prima ohne ihn leben. **HK**

### Was für ein Rausch!

**Daniel Matschijewsky:** Mutig von Codemasters, Spielelemente zu beschneiden, die viele Rennsport-Fans nicht missen möchten: Leistungs-Tuning, Boxen-Taktik, Qualifying. Mich stört das überhaupt nicht. Im Gegenteil: Grid konzentriert sich einfach nur aufs Wesentliche. Solch dramatische Rennen habe ich noch in keinem anderen Spiel erlebt. Die KI kämpft verbissen um Positionen, das fantastische Streckendesign fordert mich dank raffinierter Schikanen immer wieder aufs Neue, das Geschwindigkeitsgefühl ist atemberaubend – dagegen wirkt jedes Need for Speed wie lahmes Bobbycar-Geplänkel.



danielm@gamstar.de

### Fahrspaß für alle

**Heiko Klinge:** Im Gegensatz zu Bobbycar-Daniel mag ich meine Rennspiele hübsch anspruchsvoll. Und ich war skeptisch, ob Grid den Spagat zwischen Spaßbraser und Simulation wirklich hinbekommt. Umso größer jetzt die Begeisterung: Daniel fährt bevorzugt Driftrennen, ich brette lieber mit Prototypen über den Nürburgring. Daniel hat mit seinem Gamepad und den Fahrhilfen alles unter Kontrolle, ich gebe mir mit meinem Lenkrad und der grandiosen Cockpit-Perspektive die volle Realismus-Packung. Jedem das seine, aber alle haben den gleichen Spaß. Und das ist abseits der ganzen (berechtigten) Grafik-Jubelei die größte Leistung von Grid.



heiko@gamstar.de



Ständige **Licht- und Schattenwechsel** erzeugen vor allem im Cockpit ein großartiges Geschwindigkeitsgefühl.

## RACE DRIVER GRID

RENNSPIEL

**ENTWICKLER** Codemasters (Colin McRae Dirt GS 07/07: 90 Punkte)  
**PUBLISHER** Codemasters  
**SPRACHE** Deutsch  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

**TERMIN (D)** 30.5.2008

**CA. PREIS** 50 Euro

**USK** ab 12 Jahren

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 40 Stunden

**SPASS** Begeisterung ab dem ersten Rennen, die Karriere motiviert langfristig.

**EINSTIEG** HAUPTSPIEL ENDSPIEL

**GENRE** RENNPIEL

**LIZENZ** keine

**TUNING** keins

**SCHADENSMOD.** keins

**KARRIERE** keine

**FAHRVERHALTEN** Arcade

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

### ANSPRUCH

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

**EINSTIEG** leicht

**SPIELMECHANIK** einfach

**SPIELTEMPO** langsam

**HILFEN** Tutorials, Fahrhilfen, Boxenfunk, fünf Schwierigkeitsgrade

**SPEICHERSYSTEM** Automatisch nach jedem Rennen

**ERFORDERT** Schnelle Reaktionen

Orientierungsfähigkeit

Logik & Überlegung

Geduld

Handeln unter Zeitdruck

Vorausplanung

Mikromanagement

Teamfähigkeit

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

keine

### TECHNIK

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

**MINIMUM** 3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 768 MB RAM 8,4 GB Festplatte

**STANDARD** Core 2 Duo E4300 A64 X2 4000+ AMD 1,0 GB RAM 8,4 GB Festplatte Gamepad

**OPTIMUM** Core 2 Duo E6600 A64 X2 6000+ AMD 2,0 GB RAM 8,4 GB Festplatte Gamepad

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

**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

**PROFITIEREN VON** Force Feedback, Mehrkern-Prozessoren, Breitbild-Monitoren

### MULTIPLAYER Sehr gut

**SPIELMODI (SPIELER)** Einzelrennen (12)

**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet

**DEDICATED SERVER** nein

**FAZIT** Ebenso schlaues wie schnelles Lobby-System. Motivierende Ranglisten.

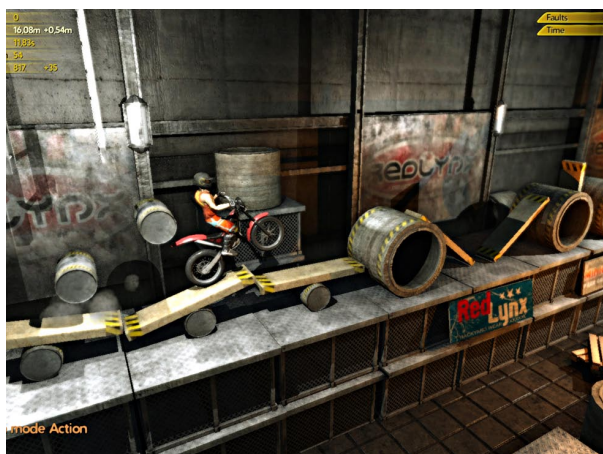
**SERVERSUCHE** intern

**MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

### BEWERTUNG

GRAFIK	• faszinierende Schauplätze • jede Strecke hat einen anderen Rhythmus • ständige Belagwechsel • herrlich-fiese Schikanen	10 / 10
SOUND	• ebenso umfang- wie abwechslungsreiche Geräuschkulisse • kristallklarer Surround-Sound • abschaltbare Fahrhilfen • fünf KI-Stärken • Anspruch vor jedem Rennen regulierbar	9 / 10
BALANCE	• kaum Frust dank Zeitsprung-System • abschaltbare Fahrhilfen • fünf KI-Stärken • Anspruch vor jedem Rennen regulierbar	10 / 10
ATMOSPHÄRE	• enorm intensives Mittendrin-Gefühl • detailverliebtes Schadensmodell • 40.000 Zuschauer • wenig reale Rennserien	9 / 10
BEDIENUNG	• knackiges Force-Feedback • präzise Gamepad-Steuerung • auch mit Tastatur gut spielbar • funkelnde Lenkrad-Konfiguration	8 / 10
UMFANG	• 44 abwechslungsreiche Autos • Riesen-Karriere • sehr guter Multiplayer-Modus • keine Einzelmehrschaften	9 / 10
FAHRVERHALTEN	• jeder Wagen ein anderes Erlebnis • eingängig und dennoch anspruchsvoll • tolles Drift-Gefühl • immer noch vollziehbar	10 / 10
KI	• kampftuffig, aber fair • stets für Überraschungen gut • macht Kurven-Innenseiten dicht • kleine Schwächen bei Le Mans	9 / 10
TUNING	• motivierende Management-Einlagen • variantenreicher Lackierungs-Malkasten • weder Leistungs- noch Optik-Tuning	7 / 10
STRECKENDESIGN	• faszinierende Schauplätze • jede Strecke hat einen anderen Rhythmus • ständige Belagwechsel • herrlich-fiese Schikanen	10 / 10





Fass-Befall: Auf einigen Kursen ist die **Physik-Engine** nicht auf den Fahrer beschränkt.

Ein Browser-Spiel kann durchaus groß sein. Aber wird es auch erwachsen?

## Trials 2 Second Edition

Gute Gelegenheitsspiele sind leicht zu überblicken, noch leichter zu bedienen, und doch fesseln sie für viele Stunden. Auf die Browser-Spiele der **Trials**-Serie treffen diese Eigenschaften durch die Bank zu. Das Spielkonzept: Mit den Pfeiltasten steuert man eine Motocross-Maschine über zweidimensionale Hindernisstrecken. Nach etlichen Web-Versionen veröffentlicht der Entwickler RedLynx mit **Trials 2 Second Edition** nun eine überarbeitete Verkaufsfassung. Wie im Online-Vorgänger balancieren wir mit der Links- und Rechtstaste unseren Fahrer. Pfeil hoch beschleunigt, Pfeil runter bringt die Maschine zum Stehen. Abbiegen können wir nicht, denn obwohl die 3D-Grafik jetzt hübsche Überblend-Effekte, Echtzeit-Schatten und Tiefenunschärfe bietet, bleiben alle Strecken zweidimensional. Gas, Bremse,

nach vorn oder hinten lehnen, das war's. Der Reiz liegt im perfekten Ausbalancieren des Fahrers, denn nur so meistern wir die 45 immer schwierigeren Strecken über Rampen, Fässer und durch brennende Reifen. Physikalisch korrekt lassen sich Objekte aber nur auf vier dynamischen Kursen beeinflussen. Dafür sammeln wir durch fehlerfrei gefahrene Abschnitte, Saltos oder extralange Wheelies Erfahrungspunkte. Wie in Xbox-360-Spielen schalten wir so Achievements frei und vergleichen unser Können über ein umfangreiches Online-Ranking. Übers Internet lassen sich dazu die Aufzeichnungen anderer Fahrer als Geister herunterladen. **CHS**

### TRIALS 2 SECOND EDITION

GENRE	Fun-Sport	USK	nicht geprüft
HERSTELLER	RedLynx		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger bis Profis		
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9500		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		

68 SPIELSPASS

### Web-Spiel auf Hochglanz

**Christian Schneider:** Hier geht's ums Wesentliche. Tuning? Fehlanzeige! Keine Spur auch von unterschiedlichen Fahrern oder gar verschiedenen Motorrädern. Und die Streckenbausteine wiederholen sich dauernd. Trotzdem kann ich mit Trials 2 Second Edition Stunden verbringen. Denn es gibt einfach keine Durchhänger. Die Physik macht Spaß, der Schwierigkeitsgrad steigt sanft von lächerlich bis knüppelhart. Und der »Nur noch die eine Strecke!«-Faktor ist riesig. Also, Jungs, wo bleibt der angekündigte Level-Editor?!



redaktion@gamestar.de



Die **3D-Szenen** sehen nett aus, haben aber nur wenig Aussagekraft.

Körbe statt Tore: Den Handballmanager gibt's jetzt mit Basketball-Geschmack.

## Basketballmanager 2008

Manager müssen weder gut Mausehen noch sportliches Talent besitzen – aber mit Zahlen sollten sie sich definitiv auskennen. Und schon sind wir beim ersten Problem des **Basketballmanagers 2008**: Laut Spielerinfo hat unser Point Guard einen Stärkewert von sehr guten 11,07 Punkten, im Vergleich mit dem Gegner team stehen auf einmal schwache 6,59. Solche Ungereimtheiten begegnen Ihnen an jeder Menü-Ecke. Das ist insofern ärgerlich, weil der Entwickler Greencode gegenüber dem knapp ein Jahr alten **Handballmanager 2008** eigentlich nur die Sportart und die Daten ausgetauscht hat. Nahezu alle Menüs vom Transfermarkt bis zum Hallenausbau gleichen sich bis aufs letzte Icon. Einzige Ausnahme: der neue Taktik-Bildschirm. Hier können Sie mehr als 30 Basketball-Spielzüge wie »Pick & Roll« oder Zonenverteidigung

einstudieren. Weder im Textmodus noch in den nett animierten 3D-Szenen bekommen Sie jedoch Feedback, wie gut Ihre Spielzüge funktionieren. Immerhin müssen Sie regelmäßig ins Geschehen eingreifen und etwa schnell auf erschöpfte Spieler reagieren. Auch die Spielabläufe wirken bis auf die erwähnten Bugs größtenteils plausibel. Das dürfte auch an den ordentlich recherchierten Spielerdaten der Basketball-Bundesliga liegen. Ansonsten macht der **Basketballmanager** aber viel zu wenig aus seiner Lizenz. Die Spielerfotos sind entweder unvorteilhaft oder fehlen gleich komplett, zudem spielen alle Teams in der gleichen hässlichen Halle. **HK**

### BASKETBALLMANAGER 2008

GENRE	Manager	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Greencode / TGC		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene		
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		

64 SPIELSPASS

### Nicht zu Ende gedacht

**Heiko Klinge:** Dass die Entwickler gegenüber dem Handballmanager nur Kleinigkeiten verändert haben, stört mich eigentlich wenig. Die sauber strukturierten Menüs funktionieren schließlich mit jeder Sportart. Nur müssen dann eben die Kleinigkeiten den Unterschied machen, und das klappt nur mäßig. Aus der Liga-Lizenz hätte man erheblich mehr Atmosphäre kitzeln müssen, das prinzipiell interessante Spielzug-Training bringt zu wenig spürbare Resultate. Basketball-Fans können sich's mangels Alternativen dennoch anschauen.



heiko@gamestar.de

**DVD**  
- Test-Check

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5168  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5167

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5223  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5224

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft



# Überblick Aktuelle Spiele

## GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 05/2008, 06/2008 und 07/2008

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU	1 Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	07/08	91	6	v1.0	46,95 €	www.amazon.de
	2 Trackmania United Forever	Rennspiel	Deep Silver / Koch	06/08	88	0	v1.0	29,99 €	www.softunity.com
UPDATE	3 C&C3: Kanes Rache	Strategie-Addon	EA L.A. / EA	05/08	85	16	v1.0	27,52 €	www.e-bug.de
	4 Assassin's Creed	Actionspiel	Ubisoft / Ubisoft	05/08	84	16	v1.0	38,95 €	www.sqoops.de
	5 Treasure Island	Adventure	Radon Labs / HMH	05/08	81	6	v1.001	31,90 €	www.cyberport.de
	6 Silent Hunter 4: U-Boat Mis.	Simulations-Addon	Ubisoft / Ubisoft	05/08	80	12	v1.0	14,95 €	www.gamesload.de
NEU	7 Goin' Downtown	Adventure	Silver Style / TGC	07/08	79	12	v1.0	28,90 €	www.sqoops.de
	8 Sam & Max: Episode 5	Adventure	Telltale / Gametap	06/08	79	–	v1.0	ca. 7€	www.gametap.com
	9 Siedler 6: Reich des Ostens	Aufbauspiel-Addon	Blue Byte / Ubisoft	05/08	79	6	v1.0	23,95 €	www.amazon.de
	10 Sam & Max: Episode 4	Adventure	Telltale / Gametap	05/08	78	–	v1.0	ca. 7€	www.gametap.com
	11 UEFA Euro 2008	Sport-Simulation	EA Canada / EA	06/08	75	0	v1.0	33,90 €	www.amazon.de
	12 CM 2: Zurück in die Werkstatt	Denkspiel-Addon	Fakt / Pepper	05/08	75	0	v1.0	9,85 €	www.amazon.de
	13 Hired Guns	Rundenstrategie	GFI / Peter Games	05/08	74	16	v1.0	35,95 €	www.amazon.de
NEU	14 Windchaser	Strategiespiel	Chimera / Dtp	07/08	72	12	v1.0	24,90 €	www.t-online-shop.de
	15 War Leaders	Strategiespiel	Enigma / Games Comp.	06/08	70	16	v1.2	38,40 €	www.amazon.de
UPDATE	16 Worldshift	Echtzeit-Strategie	Black Sea / RTL	06/08	70	12	v1.0.17	43,90 €	www.sqoops.de
	17 Sins of a Solar Empire	Weltraum-Strategie	Ironclad / Stardock	05/08	69	–	v1.04	ca. 30€	www.sinsofsolarempire.com
NEU	18 Trials 2 Second Edition	Sport-Spiel	RedLynx	07/08	68	–	v1.06	ca. 13€	store.redlynx.com
UPDATE	19 Rainbow Six: Vegas 2	Taktik-Shooter	Ubisoft / Ubisoft	06/08	68	18	v1.02	42,90 €	www.amazon.de
	20 Lost	Action-Adventure	Ubisoft / Ubisoft	05/08	67	12	v1.0	29,40 €	www.amazon.de
UPDATE	21 Europa Universalis: Rome	Strategiespiel	Paradox / Deep Silver	06/08	66	6	v1.1	36,95 €	www.amazon.de
	22 18 WoS: American Long Haul	Rennspiel	SCS / THQ	05/08	66	0	v1.0	18,95 €	www.amazon.de
	23 So Blonde	Adventure	Wizarbox / Anaconda	05/08	63	12	v1.01	35,95 €	www.amazon.de
UPDATE	24 Fate of Hellas	Strategiespiel	World Forge / Jowood	05/08	61	12	v1.4	21,95 €	www.amazon.de
NEU	25 Turok	Action-Spiel	Propaganda / Touchstone	07/08	60	–	v1.0	44,85 €	www.amazon.de

## Team Fortress 2 Goldrush-Update



Team BLU hat die Lore schon fast ans Ziel geschoben.

gamestar.de  
- Patch-Downloads

**Highlights:** Neuer Spielmodus »Payload«, neue Map »Goldrush«, neue Waffen und Erfolge für Medics, Bugs behoben.

Das **Goldrush**-Update für **Team Fortress 2** bietet vor allem Medics neue Spielinhalte: So können Feldärzte ab sofort 36 neue Erfolge erspielen und damit neue Waffen freischalten. Die lebensaugende Spritzenpistole »The Blutsauger« etwa ver-

langt zwölf errungene Erfolge. Für die doppelte Menge werden Doktoren mit dem Kritzkrieg-Strahler ausgestattet. Der garantiert im Übercharge-Modus anstatt Unverwundbarkeit kritische Treffer. Erst wenn Sie alle 36 Achievements gesammelt haben, werden Sie mit der »Ubersaw« belohnt. Die mächtige Nahkampfwaffe füllt bei erfolgreichen Angriffen blitzschnell die Übercharge-Leiste. Doch auch Nicht-Mediziner werden mit neuen Inhalten versorgt: So steht mit »Goldrush« die erste Karte des neuen Spielmodus »Payload« bereit. BLU schiebt darin eine Lore voll Sprengstoff in Richtung der gegnerischen Basis, RED verteidigt – erreicht der Karren die Basis, ist das Spiel gewonnen. **MO**

### TF 2 GOLDRUSH-UPDATE

GENRE Ego-Shooter  
HERSTELLER Valve / Electronic Arts  
PATCHGRÖSSE Steam-Download, k. Angabe  
TEST IN GS 12/07

Keine Wertungsänderung

90  
SPIELPUNKT

## Der Herr der Ringe Online Buch 13

**Highlights:** Über 100 neue Quests, Fortführung der Handlung, neue Region, neue Monsterklasse, Angeln als Hobby.

Obwohl mit **Die Minen von Moria** bereits das kostenpflichtige Addon angekündigt ist, veröffentlicht Turbine auch weiterhin kostenlose Updates für **Der Herr der Ringe Online**. Der **Buch 13**-Patch namens **Untergang des Letztkönigs** bringt einige neue Inhalte: Sie dürfen nicht nur Elrond und Aragorn treffen, sondern auch die neue Region Forochel erforschen, in der Sie über 100 neue Quests absolvieren können. Um sich vom Heldenalltag zu erholen, steht Ihnen ab jetzt mit der Angeln-Fertigkeit das erste Hobby zur Verfügung. Auch wenn es nicht so erholsam ist wie Fischen, bringt der Patch dem Monsterspiel eine neue Klasse: Der Ork-Saboteur ist der erste Heiler in diesem Spielmodus. Außer-



Dank des Buch-13-Updates können Sie angeln.

dem haben die Entwickler sowohl die Gruppen als auch die Quest-Funktionen überarbeitet – die neue Optik sorgt für mehr Übersicht. Zusätzlich zu diesen Änderungen hat Turbine viele Kleinigkeiten an der Spiel-Balance verändert und Bugs behoben. **PD**

### DHDR ONLINE: BUCH 13

GENRE Online-Rollenspiel  
HERSTELLER Turbine / Codemasters  
PATCHGRÖSSE 700 MByte  
TEST IN GS 02/08

Keine Wertungsänderung

86  
SPIELPUNKT



# Überblick Budget-Spiele

## Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Blazing Angels 2	Action	70	12/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.01	Ordentliches Actionspiel für Flugzeugfans.
Blitzkrieg 2: Anthology	Echtzeit-Strategie	66	–	CDV	10 Euro	v1.5	Solide Weltkriegsstrategie samt müder Addons.
Colin McRae Dirt	Rennspiel	89	07/07	Codemasters	20 Euro	v1.2	Fast fotorealistische Offroad-Offenbarung.
NEU Company of Heroes Gold	Echtzeit-Strategie	87	01/08	THQ	30 Euro	–	Der Strategie-Hit samt Addon Opposing Fronts.
NEU CoH: Opposing Force	Echtzeit-Strategie	87	12/07	THQ	20 Euro	v2.300	Das Addon bietet Kampagnen auf deutscher Seite.
NEU CSI: Eindeutige Beweise	Adventure	68	12/07	Ubisoft Exclusive	15 Euro	v1.1	Spannende Rätselumsetzung der TV-Serie.
Dawn of War: The Compl. Coll.	Echtzeit-Strategie	84	12/06	THQ	45 Euro	–	Komplettpaket des Bombast-Strategiespiels.
NEU Die Siedler 2: DNG Gold	Aufbauspiel	72	–	Ubisoft Exclusive	20 Euro	–	Gutes Remake des Klassikers samt Wikinger-Addon.
Driver: Parallel Lines	Action-Rennspiel	76	09/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.1	Spannende Verfolgungsjagden durch zwei New Yorks.
Emergency 4	Echtzeit-Strategie	71	06/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3	Atmosphärische Rettungs-Simulation.
Heroes of Might and Magic 5	Rundenstrategie	84	07/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.6	Exzellentes 3D-Remake von Heroes 3.
Heroes 5 Silver	Rundenstrategie	85	04/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.6	Heroes 5 plus umfangreiches Addon Hammer of Fate.
Jade Empire	Rollenspiel	86	04/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Brillant erzähltes Asien-Rollenspiel.
NEU Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	83	02/08	THQ	20 Euro	v1.0	Motivierende Rennspiel-Fortsetzung für Profis.
NEU Kane & Lynch: Dead Men	Action	78	01/08	Eidos	20 Euro	v1.0	Rasant und schick inszeniert, cooler Koop-Modus.
NEU Legend: Hand of God	Action-Rollenspiel	79	11/07	Anaconda	14 Euro	v1.02	Nicht überragender, aber guter Diablo-Klon.
NEU MotoGP 07	Rennspiel	85	12/07	THQ	20 Euro	v1.1	Das derzeit beste Motorrad-Rennspiel.
Resident Evil 4	Action	71	05/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1.0	Toller Shooter – gute Grafik erst nach Patch.
Rollercoaster Tycoon 3: Deluxe	Aufbauspiel	75	–	AK Tronic Pyramide	10 Euro	–	Netter Kirmesbaukasten samt Addons Soaked und Wild!
Schlacht um Mittelmeer 2	Echtzeit-Strategie	80	05/06	EA Most Wanted	10 Euro	v1.05	Seichte Kampagne, stark im Multiplayer.
Silent Hunter 4	Simulation	86	05/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.4	Spannendes Schiffeversenken im Pazifik.
Spider-Man 3	Action	67	07/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Gutes Actionspiel – aber nur für Spidey-Fans.
NEU Supreme Commander Gold	Echtzeit-Strategie	80	–	THQ	30 Euro	–	König der XXL-Schlachten plus Addon Forged Alliance.
NEU Test Drive Unlimited	Rennspiel	82	05/07	Best of Atari	16 Euro	v1.66a	Offene Welt, riesiger Umfang – macht Spaß!
NEU Titan Quest Gold	Action-Rollenspiel	85	05/07	THQ	20 Euro	–	Antikes Monsternetzeln mit Suchtpotential und Addon.

## Kane & Lynch Dead Men



Zwischendurch plagt Lynch immer wieder seine Psychose.

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5149  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5150

Hinter uns Leichen, vor uns die Cops, und wer ist unsere einzige Unterstützung? Ein Psychopath. **Kane & Lynch: Dead Men** entpuppt sich als spielgewordener Action-Thriller im Stil von **Heat** und **Ronin**. Der Hauptdarsteller Kane und sein Begleiter Lynch sind nicht nur notorische Gangster, Lynch ist auch noch total durchgeknallt und schießt unter Stress auf alles, was sich bewegt – beispie-

weise Geiseln. Da man als Kane seine Tochter retten, Schulden begleichen und vielleicht auch überleben will, muss man sich eben auf den labilen Lynch einlassen. In rund acht Stunden geht es so vom Banküberfall über eine Entführung in einer brechend vollen Disco bis zum Showdown nach Havanna. Grafisch und spielerisch bietet das Spiel der **Hitman**-Macher IO Interactive zwar nichts Spektakuläres, schafft aber stimmige Umgebungen und eine dichte Atmosphäre, besonders während der wilden Schießereien in dicht bevölkerten Straßen. Im Koop-Modus kann ein zweiter Spieler per geteilten Bildschirm Lynch steuern. **CHS**

### KANE & LYNCH: DEAD MEN

GENRE Actionspiel / IO Interactive / Eidos  
HERSTELLER v1.0  
VERSION 20 Euro  
CA. PREIS Fortgeschrittene, Profis  
ANSPRUCH 2,6 GHz, 1,0 GB RAM,  
MINIMUM Geforce 6600 GT  
PREIS/LEISTUNG **Gut**



## Test Drive Unlimited



Im Cockpit lassen sich die Fensterscheiben runterdrehen.

bestreiten und abwechslungsarme Missionen erfüllen. Schön sehen Insel und Autos dann aber immer noch aus. Allein für einen Blick in die detaillierten Cockpits lohnt sich jeder Wagenkauf. Leider fehlt ein Schadensmodell. **CHS**

### TEST DRIVE UNLIMITED

GENRE Rennspiel  
HERSTELLER Eden Games / Atari  
VERSION v1.66a  
CA. PREIS 16 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 2 GHz, 512 MB RAM,  
Radeon X700  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**







Wir verteidigen die Uferseite gegen englische Truppen.



Die Infanterie ist wehrlos gegen den Luftangriff.



Auch auf der Chinesischen Mauer toben antike Kämpfe.

## Company of Heroes Gold

Es herrscht mal wieder Zweiter Weltkrieg. Diesmal dient das überstrapazierte Szenario als Schauplatz flotter und grafisch beeindruckender Gefechte zwischen Alliierten und Deutschen. Während Sie in **Company of Heroes** mit den Alliierten die Normandie befreien, kontrollieren Sie im Addon **Opposing Fronts** wahlweise die Deutschen. **CHS**

## Supreme Commander Gold

Wenn gigantische Armeen aufeinanderprallen, ist Abstand gesund. In **Supreme Commander** und dem Addon **Forged Alliance** brauchen Sie den schon allein, um die Kontrolle über Hunderte Einheiten aus insgesamt vier Rassen zu behalten. Das Strategiespiel glänzt mit gewaltigen Massenschlachten, enttäuscht aber mit sprödem Missionsdesign. **CHS**

## Titan Quest Gold

Weil die Götter Ärger machen, werden Sie im Action-Rollenspiel **Titan Quest** quer durch die antike Hemisphäre und in den Kampf gegen Titanen geschickt. Vorher besiegen Sie in bester **Diablo**-Tradition Heerscharen von Minotauern, Satyren und Zyklopen. Im Addon **Immortal Throne** steigen Sie gar in den Hades hinab. Vorsicht: Suchtpotenzial! **CHS**

gamestar.de

Screenshot-Galerien:

- Company of Heroes Gold  
► Quicklink: \$156

- Supreme Commander Gold  
► Quicklink: \$155

- Titan Quest Gold  
► Quicklink: \$157

### COMPANY OF HEROES GOLD

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER Relic / THQ  
VERSION —  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Radeon 9500 / 9600  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



### SUPREME COMMANDER GOLD

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER Gas Powered Games / THQ  
VERSION —  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger bis Profi  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



### TITAN QUEST GOLD

GENRE Action-Rollenspiel  
HERSTELLER Iron Lore / THQ  
VERSION —  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



## Legend Hand of God



Der eitle Elf will mehr Spinnen erschlagen als wir.

nen. Die Lichtelfe Luna dient nicht nur als Mauszeiger, sondern auch als hilfreiche Lampe in dunklen Höhlen. In denen wurde neben allerhand Kostbarem wie Waffen, Geld und Rüstungen offenbar auch die Story versteckt. Letztere zu suchen, lohnt aber nicht. Stattdessen befreien Sie lieber massenweise Monster von ihren Leben, erfüllen kleine Aufgaben und rennen durch die offene und riesige Welt. **Legend** geht dabei keine Risiken ein und bleibt streng auf **Diablos** Pfaden. Monster sehen, Monster erschlagen, Beute einsammeln, weiter! Spaß macht es trotzdem. Manchmal muss man das alte Rad eben einfach nur ein wenig weiterdrehen. **CHS**

gamestar.de

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: \$154  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: \$153

Man muss das Rad nicht jede Woche neu erfinden – besonders wenn es schon vor ein paar Jahren erfunden wurde. In diesem Fall heißt das Rad Action-Rollenspiel und dreht sich ums Monster-Totschlagen. Viel mehr machen Sie in der deutschen Produktion **Legend: Hand of God** auch nicht. Dafür spricht der Mauszeiger mit der lieblichen Stimme von Nina Hagens Tochter Cosma Shiva zu Ih-

### LEGEND: HAND OF GOD

GENRE Action-Rollenspiel  
HERSTELLER Master Creating / Anaconda  
VERSION v1.02  
CA. PREIS 16 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



## Juiced 2 Hot Import Nights

Das sagt die Realität: Neben dem Eiffelturm gibt es eine große Liegewiese, durchzogen von Sandwegen. Das sagt **Juiced 2: Hot Import Nights**: Neben und unter dem Eiffelturm windet sich eine rasante Rennstrecke durch die Pariser Innenstadt, darauf driften getunte Serienwagen von Golf bis Camaro um die Kurven. Das individuelle Verhalten jedes Gegners auf der Piste errechnet die KI dabei aus hunderten Parametern mit dem sogenannten »DNS-System«. Der Rest des Rennspiels ist dagegen Routine im **Need for Speed**-Stil: Autos kaufen, Autos tunen. Mit den aufgemotzten Schlitten geht es unter anderem in Tokio, Rom und San Francisco durch acht Rennmodi. Manche Tuning-Teile verdient man sich nur durch das Erfüllen kleiner Zusatzaufgaben, etwa besonders lange Sprünge oder Duelle gegen Wett-



Schlechtes Timing: Nitro-Einspritzung vor der Kurve.

gegner. Im Gegensatz zu Teil 1 fühlt sich die Fahrphysik in **Hot Import Nights** arcadelastiger an. Unfälle lassen zwar die Karosserie sichtlich leiden, Auswirkungen auf Bremskraft und Motorleistung haben sie aber nicht. **CHS**

gamestar.de

- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: \$159  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: \$158

### JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

GENRE Rennspiel  
HERSTELLER Juice Games / THQ  
VERSION v1.0  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 3,0 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 GT  
PREIS/LEISTUNG **Gut**





# Überblick Aktuelle Mods

Verstecken Sie Ihre Truppen gerne im Wald? Dann auf in die grüne Hölle!

## C&C: Generäle Vietnam Glory Obscured

DVD  
- Mod-Special

Amerikaner bekriegen sich mit anderen Amerikanern – und das in Vietnam! Was ist da schiefgelaufen? Die Vietnamesen sind schlicht und einfach noch nicht in die Modifikation **Vietnam Glory Obscured** eingebaut. Nichtsdestotrotz ist sie schon einen Blick wert. Wie der Name erahnen lässt, handelt es sich um eine Portierung des Strategie-Hits **C&C: Generäle** mitsamt der Erweiterung **Stunde Null** in den Dschungel Vietnams. Die Wälder haben Einfluss auf Ihre Truppen: Legen Sie etwa einen Scharfschützen ins Unterholz, kann er ganze Truppenverbände perforieren, ohne entdeckt zu werden.

### Löchrige Soldaten

Im Gegensatz zu vielen anderen Titeln, in denen ein guter Infanterist das ein oder andere Loch in der Brust toleriert, haben die Entwickler von **Vietnam Glory Obscured** die Kugelempfindlichkeit Ihrer Truppen möglichst realistisch gehalten – maximal zwei Treffer, und der Soldat wird waagrecht nach Hause geflogen. Das traurige Schicksal kann jedoch abgewendet werden, wenn rechtzeitig ein Sanitäter zur Stelle ist und mit seinem Defibrillator Leben spendet. Der kann jedoch keine Fahrzeuge retten, die auch alle verwundbar sind – rücken Sie mit teuren Bombern oder mäch-



Wo die schwer bewaffneten **Cobra-Kampfhubschrauber** auftauchen, brennt die Luft.

tigen Cobra-Kampfhubschraubern unvorsichtig vor, kann ein einziger Frontkämpfer mit der passenden Rakete Kleinholz aus Ihren teuren Spielzeugen machen. Um die englische Mod zu spielen, benötigen Sie unbe-

dingt die aktuelle Version 1.04 von **Die Stunde Null**. PD

### VIETNAM GLORY OBSCURED

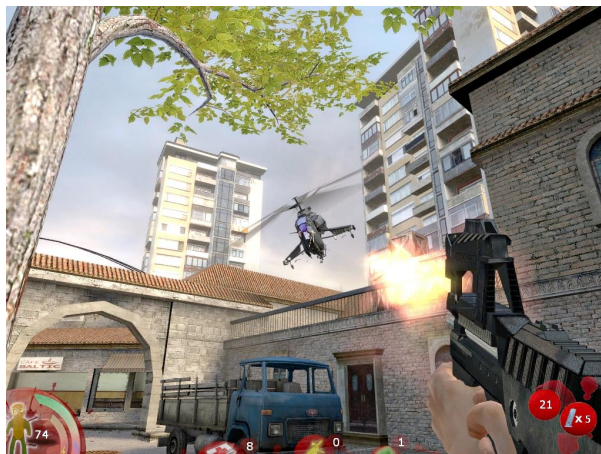
TYP	Vietnam-Mod für C&C: Generäle: DSO			GRÖSSE	140 MB
VERSION	1.0			Quicklink:	5146
URL	<a href="http://www.vgmod.co.nr">www.vgmod.co.nr</a>				
DESIGN					
UMFANG					
SPASS					

Ein schwerkranker U-Bahn-Mechaniker kämpft gegen Zombies – spannend.

## Half-Life 2 Get a Life

Der Action-Standardheld ist ein kräftiger Soldat und hat irgendwelche übermenschlichen Fähigkeiten. Alex ist U-Bahn-Techniker und hat Leukämie.

Trotzdem ist er der Protagonist der **Half-Life 2**-Modifikation **Get a Life**. Der arme Kerl lebt seit vier Jahren bei seiner Schwester; die ist Ärztin und kümmert sich um



Alex' mysteriöse Widersacher setzen **schweres Gerät** ein, um ihn zu eliminieren.

ihn, wobei er trotz seiner Krankheit versucht, ein normales Leben zu führen. Ihre ersten Handlungen in der Rolle von Alexander bestehen darin, zur Arbeit zu gehen und dort einen Generator zu reparieren. Wie zu erwarten bleibt es nicht dabei: Während Sie gerade im Dunkeln herumdoktern, werden Sie niedergeschlagen. Anschließend tauchen nicht nur wankende Zombies, sondern auch unzählige Schergen in Anzügen auf. Beide Fraktionen trachten Ihnen nach dem Leben: die Zombies, weil sie eben Zombies sind; die Anzugträger aus Gründen, die Sie erst noch in Erfahrung bringen müssen.

### Schöner gruseln

Da die Modifikation auf der aktuellen Technik der ersten Episode von **Half-Life 2** basiert, ist die Umgebung gut gelungen und wartet sogar mit dynamischer Beleuchtung und verbesserten Schatten auf. Das führt dazu, dass die beklemmende Atmo-

sphäre auch noch einen Gänsehaut-Faktor entwickelt. Hinzu kommt, dass Sie nie wissen, was als Nächstes passiert, weil sich die Puzzleteile erst allmählich zusammenfügen. Zum Glück sind Sie nicht wehrlos, sondern finden im Laufe des Spiels diverse Waffen – gleich zu Beginn erhalten Sie ein mächtiges Spielzeug, mit dem Sie die Zeit verlangsamen können. Wenn das alles nicht hilft und Sie verletzt werden, müssen Sie in einem speziellen Menü Ihre Blutungen stoppen und können sich aussuchen, welche Körperregionen Sie wieder flicken wollen. Installiert wird die stimmige Modifikation angenehm einfach mit Hilfe einer ausführbaren Datei. Genauso einfach geht auch der Start vonstatten: Sie finden **Get a Life** in der Liste Ihrer eigenen Steam-Spiele. PD

### GET A LIFE

TYP	Story-Mod für Half-Life 2			GRÖSSE	700 MB
VERSION	1.1			Quicklink:	5147
URL	<a href="http://www.getalife-mod.com">www.getalife-mod.com</a>				
DESIGN					
UMFANG					
SPASS					



Schon wieder zurück aus dem monsterverseuchten Reich der Toten?  
Gehen Sie noch mal runter – mit komplett neuen Fähigkeiten!

# Titan Quest Immortal Throne **Masteries**

Im Monster-Geschnitzel **Titan Quest: Immortal Throne** gibt es standardmäßig schon neun verschiedenen Meisterschaften, von denen Sie zwei beliebige kombinieren dürfen. Die Modifikation **Masteries** behält dieses System bei, ersetzt jedoch alle Klassen durch neue. Zwar bleiben die Grundausrüstungen wie Zauberei, Nahkampf oder Fernkampf erhalten, werden aber anders zusammengefasst und deutlich modifiziert. Dabei verändern sich nicht nur die Werte und Kosten der verschiedenen Fähigkeiten, sondern auch ihre Animationen. Das Spielprinzip bleibt erhalten: In den meisten Fällen verursachen Sie Schaden direkt oder über einen längeren Zeitraum, heilen sich, schwächen Gegner oder beschwören Helfer, die für Sie kämpfen – jedoch mit anderen Mitteln als zuvor.

## Alchimisten und Ingenieure

Während Zauberei, Mystik, Nahkampf, Bogenkunst und Bestienkunde trotz ihrer vollständigen Umkrempelung noch recht gewöhnlich für Action-Rollenspiele sind, schlagen die restlichen Bäume etwas aus der Art. Mit der Alchimie-Spezialisierung nutzt Ihr Held die Kräfte verschiedener

Substanzen. Ihre ersten Fähigkeiten sind noch recht unspektakulär: Sie werfen mit explodierenden Fläschchen um sich, verwirren Ihre Gegner oder erschaffen Gold. Später vergiften Sie Ihre Widersacher mit den gemeinsten Mixturen, verbessern mit dem Stein der Weisen Ihre Energie-Regeneration oder lassen sich in den Augen der Gegner größer und mächtiger werden, was deren Kampfkraft erheblich reduziert.

Ähnlich hinterhältig kämpft der Ingenieur: Er setzt statt auf Chemie lieber auf Physik und baut Maschinen, die ihn unterstützen. Das sieht zum Teil sehr abenteuerlich aus. Die Büchse der Pandora ist eine Kiste, die Sie Ihren Feinden vor die Füße werfen können. Die tumben Kreaturen können es nicht lassen und öffnen die Truhe – damit wird Giftgas freigesetzt und verursacht verheerende Schäden. Später kann der findige Konstrukteur außerdem noch einen Roboter für sich kämpfen lassen oder unbewegliche Apparaturen aufstellen – die beharken alle Feinde in der Nähe mit diversen Geschossen. Die Koordination der verschiedenen Gerätschaften erfordert einiges an Planung und macht den Maschinenbauer zu einer der forderndsten Klassen der Modifikation.



Dem Bestienmeister hilft eine putzige, aber sehr wehrhafte **Schildkröte** im Kampf.



Die **Truhe der Pandora** ist eine mächtige Waffe des Ingenieurs – sie überrascht neugierige Gegner mit Gas.

## Vampire und Zeitreisende

Wenn Sie sich für ein Dasein als Vampir entscheiden, stehen Ihnen drei exklusive Ausrichtungen zur Verfügung: Auf Draculas Weg nutzen Sie die Kraft des Blutes und können so etwa Ihren eigenen Lebenssaft in Projektile verwandeln. Kane hingegen setzt auf direkte Konfrontation und erhöht die Nahkampf-Fähigkeiten Ihres Helden, wobei Blutungs- und Stichschaden die bevorzugten Kategorien sind. Wenn Sie sich aus dem Getümmel halten wollen, sollten Sie sich mit Nosferatus Weg auseinandersetzen; dann dürfen Sie Ihre Gegner mit Krankheiten infizieren und Untote für sich kämpfen lassen. Einen sehr ungewöhnlichen Kampfstil schaltet die »Chronosophie« frei. Damit manipulieren Sie den Fluss der Zeit, um sich selbst schneller zu bewegen oder Feinde zu verlangsamen. Außerdem nutzt dies im Kampf, denn ein graises Monster schlägt ebenso schlecht zu wie eines im Kindesalter.

## Komliert, aber machbar

Die Modifikation **Masteries** ist komplett auf Deutsch, aber die Installation erfordert mehr als nur das Ausführen einer Datei. Um sich an den neuen Fähigkeiten zu erfreuen, müssen Sie sowohl die Mod als auch die Sprachdatei entpacken. Dann erstellen Sie in Ihrem **Titan Quest: Immortal Throne**-Ordner (für gewöhnlich Eigene Dateien/My Games/Titan Quest – Immortal Throne) ein Verzeichnis namens »custommaps«, in den Sie den Ordner »masteries« verschieben. Dann noch die Datei »text.arc« im Unterordner »resources« (...custommaps\masteries\resources) durch die deutsche Version aus dem Spracharchiv ersetzen und **Immortal Throne** starten. Jetzt können Sie im eigenen Spiel unten **Masteries** auswählen. **PD**

### MASTERIES

TYP	Neue Klassen für Titan Quest	
VERSION	1.0.2	GRÖSSE 9,5 MB
URL	<a href="http://masteries.titanquestvault.ign.com">masteries.titanquestvault.ign.com</a> » Quicklink: 5148	
DESIGN		
UMFANG		
SPASS		



# Leserbriefe



**Grand Theft Auto 4:** »Sind Spiele nun salonfähig, oder erregen sie nur dank Gewalt so ein Aufsehen?«

## Grand Theft Auto 4

### Die Medien merken auf

❖ Ich bin mittlerweile wirklich überrascht. Und zwar über Grand Theft Auto 4. Anscheinend geht der stetig steigende Erfolg der Spiele-Industrie nicht an den Medien vorbei. Heute sah ich einen Beitrag auf NTV über GTA 4. Dass ein Nachrichtensender über Videospiele berichtet, scheint wohl am Erfolg des Spiels zu liegen. Oder auch am Gewaltgrad, der kritisiert wurde. Sind Spiele nun salonfähig, oder erregen sie nur dank Gewalt so ein Aufsehen? Ein schmaler Grat. Der Höhepunkt des Berichtes von NTV war der Auftritt von Markus Schwerdtel – ein erfreuliches Wiedersehen mit einem ehemaligen Redakteur! *Matthias August*

❖ Über den Rummel um GTA 4 berichten wir im Report auf Seite 138. Dass die GTA-Serie wegen ihres Gewaltgrads umstritten ist, trägt sicher zum Medieninteresse bei. In erster Linie wird das Spiel aber deshalb so sehr beachtet, weil es in Sachen Popularität und Umsatz derzeit jeden Hollywood-Blockbuster schlägt – und weil es ein faszinierendes Thema hat. Das zeigt auch der Beitrag der heute-Nachrichten im ZDF von 13. Mai, bei dem unser Chefredakteur Michael Trier als Experte mitgewirkt hat. *Christian Schmidt*

## Jobs in der Spielebranche

### Geld und Zukunft?

❖ Ein großes Dankeschön für den Start der Serie »Jobs in der Spielebranche«! Auf so etwas habe ich seit Langem gewartet: ein richtiger Einblick in die an der Spiele-Entwicklung beteiligten Berufe. Für mich war es besonders interessant, da ich seit längerem Medieval 2 modde und gerade an einer Map für UT3 arbeite. Der Artikel über Game-Design war dabei eine große Hilfe für mich, da ich ihn meinen Eltern zeigte, die meinem Wunsch, ein Game-Designer zu werden, bisher kritisch gegenüberstanden. Inzwischen halten sich nur noch Argumente wie »Wenn du älter bist, wirst du gefeuert, weil du nicht mehr weißt, was gerade modern ist« oder »Das meiste Geld bekommt der Publisher, da verdienst du doch nichts!« Von daher wäre noch interessant zu wissen, was man in welchem Beruf durchschnittlich verdient und wie hoch die Gefahr ist, später »ausgemustert« zu werden.

*Jannik Rosenbauer*

❖ Die Sorge, mit zunehmendem Alter den Anschluss an die Jugend zu verlieren, ist unbegründet. Spiele zielen längst nicht mehr nur auf Jugendliche, sondern auf alle Altersgruppen bis

hin zu Senioren; als Game Designer wächst man quasi mit der Zielgruppe mit. Das ist ähnlich wie in allen Kreativberufen, von Filmregisseuren bis zu Musikern, die mit zunehmender Reife ein anderes Publikum ansprechen (wobei ein Steven Spielberg auch in fortgeschrittenem Alter noch die Jugend mitzureißen weiß). Der Verdienst andererseits hängt stark vom Projekt, dem Arbeitgeber und der Berufserfahrung ab. Um dürre Lehrjahre kommt kaum ein Kreativer herum. Erfahrene Designer sind aber hochqualifizierte Fachkräfte – und verdienen entsprechend gut. Zumal professionelle Entwicklerteams mit Gewinnbeteiligung arbeiten. Wie händeringend die deutsche Branche gerade Fachkräfte sucht (und wie man den Einstieg schafft), beschreibt die aktuelle Ausgabe unseres Entwickler-Magazines /GameStar/dev (Quicklink: 5179).

*Heiko Klinge*

## GamesCon in Köln

### Das war nicht abzuwenden

❖ Ich habe den Leserbrief von Tobias Herrmann zum Thema »GamesCon in Köln« gelesen und bin mit seiner Meinung nicht ganz einverstanden. Es ist zweifelsohne klar, dass wir Spieler bzw. die Spielebranche der Stadt und Messe Leipzig einiges zu verdanken haben. Aus diesem Grund



finde auch ich es schade, dass man jetzt quasi – ohne sich zu einigen – eine andere Messe in Köln aufbaut und die Games Convention ausbluten lässt.

Ein Wechsel bzw. eine Veränderung war aber auch nicht mehr abzuwenden. In den letzten Jahren waren die Messehallen dem Ansturm und Platzbedarf der Hersteller schlichtweg nicht mehr gewachsen. Wenn Besucher nicht mehr eingelassen werden oder ganze Hallen zwischenzeitlich wegen Überfüllung geschlossen sind, muss ich mir als Veranstalter meine Gedanken machen. Dazu kommt, dass die Übernachtungssituation in Leipzig zuletzt eine Katastrophe war. Wenn alle Hotels schon ein Jahr im Voraus um baldige Buchung bitten, ist das ein denkwürdiges Zeichen. Meiner Meinung nach war ein Wechsel in eine größere Messestadt wie Köln nicht mehr aufzuschieben. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob das Konzept für die GamesCon genauso gut ist wie das der Games Convention.

*Nils Grimm*

## Zehn Fortsetzungen

### Einmaliges Meisterwerk

❖ Vielen Dank für die Erwähnung von Planescape Torment im Artikel »10 Fortsetzungen, die wir uns wünschen«! Meiner Meinung nach ist es immer noch das beste Rollenspiel, sogar einen Tick besser als Baldur's Gate 2. Leider halte ich eure Einschätzung zu einer Fortsetzung für richtig. Ich fürchte, dass Planescape ein einmaliges Meisterwerk bleibt. Aber lieber das als ein vermurkster zweiter Teil. *Andreas Follner*

### Eins der innovativsten Spiele

❖ Ich habe in eurem Fortsetzungs-Artikel ein mögliches Dun-





**Dungeon Keeper:** »Ärgerlich, wenn die Lizenz vergammelt.«

geon Keeper 3 schmerzlich vermisst. Ich würde mich echt ärgern, wenn die Lizenz bei Electronic Arts vergammelt. Man stelle sich vor, wie gut man mit den heutigen technischen Mitteln die düstere Dungeon-Keeper-Atmosphäre umsetzen könnte! In dem Sinne hoffe ich, dass sich da bald was tut. Dungeon Keeper zählt für mich jedenfalls zu den innovativsten und interessantesten Computerspielen aller Zeiten.

Moritz Cohrs

❖ Wir hatten Dungeon Keeper auf unserer Liste stehen, aber es hat in der Redaktions-Abstimmung knapp gegen die anderen Spiele verloren. Eine Neuauflage des Klassikers ist derzeit äußerst unwahrscheinlich. Duster, böse und voller Dungeons soll immerhin auch das Spiel Dungeon Hero werden, an dem das britische Studio Firefly (Stronghold) gerade arbeitet. Auch wenn's kein Aufbauspiel wie Dungeon Keeper wird.

Daniel Matschijewsky

## Anarchy Online

### Schaut mal wieder rein!

❖ Wie wäre es mit einem Kontrollbesuch bei Anarchy Online? Seit eurem letzten Test hat sich viel getan bei diesem wunderbaren Spiel. Dazu kommt ja bald die neue Grafik-Engine, was das Spiel wieder interessanter machen soll. Ich würde mich freuen!

Dennis Brandt

❖ Guter Vorschlag. Die Grafik von Anarchy Online soll im Herbst generalüberholt werden. Das ist dann die Gelegenheit für uns, das Spiel mal wieder genauer unter die Lupe zu nehmen.

Michael Trier

## Guitar Hero 3

### PC-Spieler vergessen

❖ Letztes Jahr habe ich mir Guitar Hero 3 für den PC zugelegt und bin bis heute begeistert. Mich nervt aber tierisch, dass bis

heute kein einziges neues Lied für die PC-Version erschienen ist. Ich fühle mich da als PC-Nutzer ziemlich verärrt. Dann sollte man wenigstens so schlau sein und die Optionen für geplante Download-Inhalte entfernen!

Christian Haase

## Warhammer und Altdorf

### Bunt!

❖ Michael Graf fragt im Video zu Warhammer Online, ob das echte Altdorf so farblos sei wie die Stadt im Spiel. Man kann nicht wirklich behaupten, dass diese Stadt im behaglichen Mittelfranken grau und trist sei, da Altdorf zum finanziell gut gestellten »Speckgürtel« von Nürnberg gehört. Dort sieht es eigentlich ganz nett aus.

Wolfgang Parsch

### Grau!

❖ Also ich würde sagen, Warhammer ist bunter als das Original-Altdorf ...

Christian Stark



**Anarchy Online:** »Seit eurem letzten Test hat sich viel getan bei diesem Spiel.«

## Stromverbrauch

### Könntet ihr das angeben?

❖ Eine Frage zu dem Vergleich der Spiele-PCs. Wäre es möglich, den Stromverbrauch dieser PCs anzugeben? Ob diese Informationen dann auch in die Bewertung mit eingehen müssen, ist eine andere Frage.

Carsten

❖ Darüber haben wir auch selbst schon nachgedacht. Bei künftigen Komplett-PC-Tests werden wir die Stromaufnahme messen und angeben.

Daniel Visarius

## Die Redaktion

### Zehn Minuten gelacht

❖ Diese Redaktionsfolge gehört (neben Battlefield, Stalker und Half Life 2) eindeutig zu den besten! Allein der Satz »Du sollst mir einen Döner holen!« hat mich vom Stuhl gehauen. Ich habe mich zehn Minuten lang nicht einkriegen können, und meine Eltern fragten sich schon, was

## Fehler!

Diesen Monat haben wie alle Fehler, die Sie in GameStar entdecken und uns gewohnt pflichtbewusst an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) melden, an ein Kloster des Zen-Buddhismus weitergereicht. Zurück kamen drei Pfund Flachs. Und eine Handvoll lehrreiche Koans – schöne Geschichten voller Weis- und Klarheit.

### Magazin: GameStar Interaktiv

Peter Heinze kam zu Tozan und fragte: »Im Interaktiv-Teil der Leserbriefe steht geschrieben, dass dort drei Auszeichnungen präsentiert würden. Tatsächlich sind es aber vier. Wie ist das zu erklären?« Tozan antwortete: »Ich sehe dort fünf Auszeichnungen.«

### Preview: Termin-Update

Tim Cadenbach kam zu Tozan und fragte: »Die Entwickler von Age of Conan nennen sich Funcom. Das Termin-Update spricht aber von Fancom. Wie ist das zu erklären?« Tozan antwortete: »Ich werde nachforschen.« Er öffnete seine GameStar-Ausgabe auf Seite 20, und sah dort »Fancom« geschrieben. »Ich habe nachgeforscht«, sagte Tozan.

### Kontrollbesuch: World of Warcraft

Sebastian Schlieth kam zu Tozan und fragte: »Im Kontrollbesuch zu World of Warcraft heißt es, der Boss des Sonnenbrunnenplateaus sei Kael'thas. Ich sah dort aber immer nur Kil'jaeden. Wie ist das zu erklären?« Tozan antwortete: »Die Sonne hat die Buddha-Natur. Dieser Brunnen hat nicht die Buddha-Natur. Lege die Sonne in den Brunnen, und es wird sein, als hättest du die Frage nie gestellt.«

### Kontrollbesuch: World of Warcraft

Fabian Bering kam zu Tozan und fragte: »Stimmt es, das im Schwarzen Tempel von World of Warcraft Teile des T5-Sets dropen? Man sagte mir aus zuverlässiger Quelle, dort sei das T6-Set zu finden. Wie ist das zu erklären?« Da schlug ihn Tozan mit seinem Stock. »Warum tust du das?«, fragte Fabian Bering. Da schlug ihn Tozan noch einmal.

### Kontrollbesuch: World of Warcraft

Robin Jahn kam zu Tozan und fragte: »Es gibt ein Bild im Kontrollbesuch zu World of Warcraft, das eindeutig Kael'Thas zeigt. Betitelt ist die Illustration aber mit dem Namen »Illidan«. Wie ist das zu erklären?« Tozan schwieg lange. Erst nach vielen Stunden bemerkte Robin Jahn, dass Tozan eingeschlafen war. »Er hat mehr gesagt, als ich hören musste«, sagte Robin Jahn und zog sich respektvoll zurück.

### Hardware: PC-Komplettsysteme

Constantin Struckmeyer kam zu Tozan und fragte: »Im PC-System Nenotec Speedline steckt laut der Angaben im Test ein Asus-P5E-Mainboard, das nur Crossfire unterstützt. Im Artikelfazit steht, es sei genügend Platz, um eine zweite GeForce 8800 GTS nachzurüsten. Dazu ist aber ein SLI-Mainboard notwendig. Wie ist das zu erklären?« Da ging Tozan zum Hardware-Mönch Hendrik und rief: »Seht her! Dieser Mann ist erleuchtet.«

## So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](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.



mit mir los sei. Ich bin schon sehr gespannt auf euer nächstes Wunderwerk! *Serbay Sönmez*

#### Da stimmt doch was nicht!

✚ Ich habe gerade euer neues »Die Redaktion«-Video angeschaut und muss sagen: Ist wieder richtig lustig geworden! Allerdings ist euch ein kleiner Logikfehler unterlaufen: Das Erinnerungs-Dingsbums alias Animus zeigt ja nur, was ein Vorfahre des Benutzers wirklich erlebt hat (daher wohl auch der komische Name!). Dies impliziert dann natürlich, dass der Vorfahre des Industrievertreters doch getötet wurde und es ergo nie einen Industrievertreter gegeben haben kann. Da er aber in

allen bisherigen Videos doch existiert hat, geht höchstwahrscheinlich in den nächsten Tagen auf Grund dieses Logikwarrs die Welt unter. Wobei ... es könnte natürlich auch sein, dass das alles ein fieser Plan des Industrievertreters ist. Denn ich meine: Weltuntergang, Blut, Morde ... das passt doch prima zusammen, oder?

*Michael Gößwein*

✚ Wir haben das von der NASA noch mal durchrechnen lassen und kommen zu einem völlig anderen Schluss. Zu welchem, wissen wir allerdings auch nicht. Vermutlich irgendwas mit Aliens, die stecken ja immer mit drin.

*Michael Graf*

## Jumpgate Evolution

#### Es gab einen Vorgänger

✚ Finde ich ja witzig: Sonst recherchiert ihr immer klasse, aber im letzten Heft vermittelt ihr tatsächlich den Eindruck, als wüsste niemand in der GS-Redaktion, dass es Jumpgate schon seit 2001 gibt. Jumpgate Evolution orientiert sich also nicht an Freelancer oder Eve Online, sondern Netdevil legen nur ihr eigenes Spiel neu auf. Mit zum großen Teil gleichen Inhalten, nur eben bunter und moderner. *Torsten Matysik*

✚ Ich habe mich in Birmingham lange mit Hermann Peterscheck unterhalten, dem Producer von Jumpgate Evolution; er sagte ex-



**Jumpgate Evolution:** »Netdevil legen ihr eigenes Spiel neu auf, nur eben bunter und moderner.«

plizit, dass sich Netdevil an der X-Wing-Reihe und zugänglichen Titeln wie Freelancer orientieren. Aber stimmt: Wir hätten den Vorgänger von Jumpgate Evolution im Artikel erwähnen sollen. Denn den kennen wir natürlich.

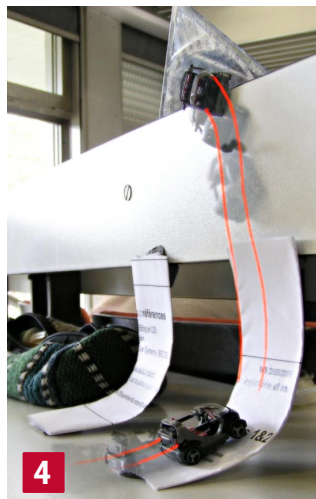
*Philipp Dubberke*

# GAMESTAR INTERAKTIV

## »Spiele-Raten«

Wir sind mit unserem Latein am Ende, haben uns nächtelang die Köpfe zermartert, und schuld sind: Sie! Mit Ihren Bildern, die Sie uns geschickt haben, in denen Sie Spiele nachstellen. Und wir

sollen raten, was darauf dargestellt ist. Wissen Sie was: Wir geben die Aufgabe einfach an all unsere Leser weiter. Und Preise an die fleißigen Einsender. Wie immer Danke fürs Mitmachen! **CS**



- 1 Carola Engelke & Co
- 2 Timo Lämmert
- 3 Florian Genal
- 4 Jeff Meyer

### Die nächste Aufgabe

Riesenpanzer, Zauber-Orks, Zahnsaurier – furchtbar langweilige Oberschurken warten am Level-Ende vieler Spiele, um sich von Helden umhauen zu lassen. Das geht besser! Ihre nächste Aufgabe: Entwerfen Sie den ultimativen Levelboss! Egal ob Foto oder Zeichnung, Photoshop-Bild oder Collage, Hauptsache, Sie übertreffen in Sachen Furchterregungs-Quotient sogar unseren schrecklichen Obermotz-Vorschlag da rechts: den »lässigen Chefredakteur« ...

**Einsendeschluss ist der 9. Juni.** Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

#### Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feininger-Straße 26  
80807 München

#### Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de  
Betreff: »Obermotz«





# Mitmachen und gewinnen

**Asus** Es wird endlich warm in Deutschland. Noch nicht warm genug für Sie? Asus und GameStar verlosen heiße Hardware. Nämlich einmal das **Crosshair 2 Formula**-Mainboard für AMD-Prozessoren, das Onboard-Sound sowie -Grafik bietet – sogar mit HDMI-Unterstützung. Drei weitere Gewinner freuen sich über blitzschnelle Grafikkarten: Die **Geforce EN9800GTX** zählt zu den modernsten derzeit erhältlichen Bilderzeugern. Daneben loben wir noch **eine Radeon EAH3850 Smart OC** und **eine Radeon EAH3850 OC Gear** aus. Letztere macht Overclocking zum Kinderspiel: Mit einem praktischen Drehregler stellen Sie jederzeit die Taktfrequenz oder Kühlergeschwindigkeit ein. So passen Sie Ihren PC den sommerlichen Temperaturen an. Wert: rund **850 Euro**.



**MYDAYS** Außergewöhnliche Erlebnisse sind per Definition selten. Doch der Event-Veranstalter MYDAYS bietet 600 davon, an mehr als 2.500 Orten – unter [www.mydays.de](http://www.mydays.de). Suchen Sie sich mit **drei MYDAYS-Gutscheinen** über 80 Euro ein Abenteuer aus, etwa eine Fahrt im Panzer, einen Nachmittag beim Paintball oder einen Aufenthalt im Drill Camp. Außerdem loben wir **zehnmal** das PC-Strategiespiel **War Leaders** aus, das das Spielprinzip der **Total War**-Serie in den zweiten Weltkrieg versetzt: Auf einer Weltkarte verschieben Sie rundenweise Truppen, zudem schlagen Sie Echtzeit-Schlachten. Fünf Gewinner bekommen ein passendes **T-Shirt** dazu. Wert: rund **800 Euro**.



## Gewinner 05/2008

► M. Arndt, Preetz B. Beier, Karben I. Benecken, Aachen D. Benkarth, Ehrenkirchen T. Binder, Angelbachtal J.-E. Brandenburg, Großheide S. Branske, Bischofsmais A. Bürger, Immenstadt A. Busch, Braunschweig M. Daub, Essen Y. Dreyer, Lübeck C. Engelke, Algermissen J. Faßnacht, Schwäbisch Hall, M.-O. Fröske, Lübeck A. Galliardt, Lehrte F. Goebel, Niederkassel F. Grein, Frankfurt W. Hansen, Voerde O. Hartfil, Nordenham D. Hatzmann, Darmstadt D. Hirschberg, Kierspe H. Hollerbach, Worms P. Kaltenbach, Titisee-Neustadt D. Klein, Hamburg C. Krüger, Tornesch M. Laugwitz, Pforzen N. Liebhardt, Umkirch C. Meis, Gangelst T. Naujokat, Berlin S. Pakull, Oldenburg D. Redl, Augsburg H. Reher, Schwentimental M. Sampolski, Berlin-Wedding M. Schirnhöfer, Planegg D. Schnoor, Rendsburg S. Scholz, Gütersloh E. Steinbrenner, Kirchheim C. Stracke, Balve M. Valentin, Fürth R. Vilidu, Peine N. Werkmeister, Schwalmstadt M. Wiegand, Stuttgart

## Gewinner der Abo-Verlosung 07/2008

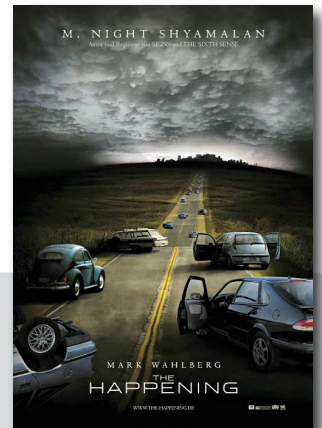
► T. Dumke, Bad Windsheim A. Luszcz, Bad Nenndorf A. Loennendonker, Bergneustadt C. Fischer, Berlin J. Hencke, Berlin

## 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 20. Juni 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Ab 12. Juni im Kino** Ein Happening ist eigentlich eine Art Improvisationstheater direkt vor Publikum, doch was sich M. Night Shyamalan da in seinem Film **The Happening** ausgedacht hat, ist in erster Linie furchterregend: In Amerika fallen plötzlich unzählige Menschen leblos um. Ein Terroranschlag mit Nervengas? Niemand kann erklären, was da vor sich geht. Der Lehrer Elliot Moore (Mark Wahlberg) versucht, mit seiner Familie dem Grauen zu entkommen – ab dem 12. Juni im Kino. Damit Ihre Nachbarn nicht vor Ihrer Computerspiel-Beschallung fliehen müssen, verlosen wir zusammen mit **SPEED-LINK viermal** das Spieler-Headset **Medusa 5.1 Home Surround-Sound**, zusammen mit **vier** leuchtenden **Dark Metal**-Keyboards. Weitere Produkte der Reihe finden Sie unter [www.speedlink.de](http://www.speedlink.de). Wert: rund **750**

**SPEEDLINK®**



**Ab 30. Mai auf DVD** Wer den Ego-Shooter **Aliens vs. Predator 2** gespielt hat, kennt es schon: das Predalien. Diese Mischung aus Predator und Alien hat nun den Sprung in die Heimkinos geschafft: Im Film **Aliens vs. Predator 2** schlägt es das Ungetüm in die amerikanische Kleinstadt Gunnison, wo es zusammen mit weiteren Aliens effektiv wütet – und gleichzeitig von einem neuen Predator gejagt wird. Gewinnen Sie bei uns **dreimal** die DVD **Aliens vs. Predator Extended Version** aus der Century<sup>3</sup>-Edition, die am 30. Mai erscheint. Ein Gewinner freut sich über das Heimkino-Paket **Yamaha Movie Set 307** (Details unter [www.yamaha.de](http://www.yamaha.de)). Außerdem legen wir noch **fünf T-Shirts** und **eine Predator-Büste** obendrauf. Wert: rund **800 Euro**.







# Spiel's noch einmal, Sam

Im Kinofilm »Abgedreht« stellen Jack Black und Mos Def gerade Filmklassiker vor der Handkamera nach. Am PC opfern engagierte Fans ihre Freizeit und basteln aufwändige Neuauflagen und Fortsetzungen ihrer Lieblingsspiele.

## gamestar.de

Infos zum Spiel

- Zak McKracken: Between Time and Space  
► Quicklink: 5099
- Baphomets Fluch 2.5  
► Quicklink: 5208
- Kings Quest 1, 2 & Quest for Glory 2  
► Quicklink: 5218
- Wing Commander Saga  
► Quicklink: F68
- Privateer Gemini Gold  
► Quicklink: 5209
- Halo Zero  
► Quicklink: 5210
- UFO: Alien Invasion  
► Quicklink: 5211
- Red Alert: A Path Beyond  
► Quicklink: 5212
- Open Outcast  
► Quicklink: 3561
- Little Big Adventure Remake  
► Quicklink: 5213
- Maniac Mansion Deluxe  
► Quicklink: 5214
- Indiana Jones and the Fountain of Youth  
► Quicklink: 5215
- New Adventures of Zak McKracken  
► Quicklink: 5216
- Day of the Tentacle  
► Quicklink: 5217

Eine tiefe Sonne taucht die texanische Steppe in blutrotes Licht. Der Held zieht seinen Hut ins Gesicht, steigt in den Wagen und fährt gen Sonnenuntergang. Seine letzte Kugel ist verschossen. Zurück lässt er nur die Leichen zweier verfeindeter Gangsterbanden. So wortlos wie einst Clint Eastwood in Sergio Leones Westernklassiker **Für eine handvoll Dollar** verließ auch Bruce Willis im 1996er-Remake **Last Man Standing** eine heruntergekommene Grenzstadt nahe der mexikanischen Grenze. Wie im Musikgeschäft und auf den Bühnen der Theater haben Neuauflagen im Hollywood-Kino Tradition. So ließ sich Nicolas Cage, nach Bruno Ganz' Vorbild aus **Der Himmel über Berlin**, für die Liebe einer Frau in die **Stadt der Engel** fallen. Und selbst der Eastwood-Western von 1964 war ein Remake des japanischen Ronin-Streifens **Yojimbo**.

Auch in der noch jungen Videospiele-Geschichte haben Remakes einen Platz gefunden. Besitzer von Nintendos DS-Handheld können den dritten Teil der **Final Fantasy**-Reihe im neuen Grafikgewand noch einmal erleben. Und am PC rettete Crystal Dynamics mit **Legend** erst die **Lara Croft**-Serie, um dann zum zehnjährigen Jubiläum eine Neuauflage des Ur-**Tomb Raiders** nachzureichen. Im Jahr zuvor hatten der Publisher Ubisoft und Entwickler Blue Byte bereits **Die Siedler 2: Die nächste Generation** veröffentlicht. Die Serie war inzwischen eigentlich bei Teil fünf.

Doch was passiert ohne finanzstarke Geldgeber? Was geschieht, wenn die Entwickler das Interesse an ihren Charakteren verlieren und ganze Spiele-Universen aufgeben? Dann schlägt die Stunde der Fans. Sie verabreden sich über Messenger und in Foren, tüfteln über Jahre hinweg und verpassen Spiele-Klassikern in inoffiziellen Fortsetzungen und Remakes den verdienten Neuanstrich.

## Wir können es besser!

In der letzten Gamestar-Ausgabe stellten wir Ihnen bereits die **Zak McKracken**-Fortsetzung **Between Time and Space** vor. Seitdem wurde das Spiel bereits mehr als 100.000 Mal heruntergeladen. Statt einer Wiederholung des LucasArts-Originals erzählt das Fan-Entwicklerteam »Artificial Hair Brothers« in seinem Adventure die Geschichte der 20 Jahre alten Charaktere weiter. »Das Original hat die meisten von uns damals sofort begeistert. Aber LucasArts hat leider nie einen Nachfolger entwickelt. Also haben wir uns schließlich dazu entschlossen, das in die Hand zu nehmen«, erklärt der Projektleiter Thomas Dibke die Motivation seines Teams. Letztendlich zog sich die Entwicklung des Mammutprojekts über sieben Jahre hin. Ähnlich lange arbeiten auch die zwischenzeitlich mehr als 20 Mitglieder der »mindFac-

tory« bereits an **Baphomets Fluch 2.5** (Untertitel: **Die Rückkehr der Tempelritter**). Nach vielen Verschiebungen – ursprünglich sollte das Spiel bereits 2002 erscheinen, dann Ende 2004 – wird der Fan-Titel nun recht sicher ab dem 21. August zum kostenlosen Download angeboten. Anders als bei **Zak McKracken** gab es seit Entwicklungsbeginn jedoch bereits zwei offizielle Fortsetzungen der **Baphomets Fluch**-Serie vom Revolution Software. Die zählen für den Projektleiter Daniel Butterworth vom mindFactory-Team allerdings nicht: »Uns war es sehr wichtig, die Tradition, auf der die ersten beiden Teile fußten, mit Die Rückkehr der Tempelritter fortzusetzen.« Sprich: »Den Charme der handgezeichneten Hintergründe, die Liebe zum Detail, all das, in was sich vor über zehn Jahren Hunderttausende Spieler rund um den Globus verliebt haben.«



Zak McKracken im 20 Jahre alten **Original** und in der Fan-Fortsetzung **Between Time and Space**.



## Reanimierung bitte

Klassischen Remakes statt Fortsetzungen haben sich dagegen die Anonymous Game Developers, kurz AGD, verschrieben. Nach grafisch aufpolierten, durchwegs professionellen Versionen der Sierra-Adventures **King's Quest** und **King's Quest 2** (bis hin zur vollständigen Sprachausgabe) arbeiten die Freizeit-Programmierer gerade an **Quest for Glory 2**. Auch die riesige **Ultima 5**-Neuaufgabe **Lazarus** ist eine zeitgemäße Umsetzung des Origin-Originals. Sie basiert allerdings auf dem Action-Rollenspiel **Dungeon Siege**, das Voraussetzung ist, um **Lazarus** spielen zu können. Weitere Mod-Empfehlungen finden Sie im Kasten »Die besten Remake-Mods für ...«.

Leider staubt nicht nur die berühmte Rollenspiel-Reihe **Ultima** seit Jahren in Electronic Arts' Lizenzregalen ein. Auch das **Wing Commander**-Universum samt seiner **Privateer**-Abfolger wird inzwischen nur noch von fleißigen Fans um neue Geschichten, Charaktere und Weltraumschlachten erweitert. Einen Eindruck davon, was dank der erweiterten **Freespace 2**-Engine möglich ist, bietet die **Wing Commander Saga-Demo Prologue**. Noch gibt es das Spiel zwar nur auf Englisch, an der deutschen Synchronisation arbeitet mit dem »MindCrusher«-Team aber bereits ein Zusammenschluss von freien Autoren, Musikern und Sprechern.

## Klingt gut

Für **Baphomets Fluch 2.5** konnten Daniel Butterworth und sein Team gar den Schauspieler Alexander Schottky engagieren, Originalsprecher des Hauptcharakter George Stobbart. Unterstützung gab es auch vom Revolution-Chef Charles Cecil. »Einige Tage nachdem wir das Okay für unser Projekt hatten, bekamen wir Post aus York von Revolution Software«, erinnert sich Daniel Butterworth. »Im Paket waren nicht nur Ratschläge und Insider-Tipps, sondern auch die offiziellen Sprites von George aus den Vorgängern. Für uns war das eine unschätzbare Hilfe.« Trotzdem blieb die Produktion ein Kraftakt. Manchmal waren es nur Kleinigkeiten, feine Nuancen, die das Team in Schaffenskrisen stürzten. »In einer Szene steigt George beispielsweise in eine alte Zisterne hinab, indem er einen Professor auf raffinierte Weiße linkt. Es gab zig Möglichkeiten, wie George das hätte anstellen können. Aber nur eine, die sich richtig anfühlte, zu 100 Prozent nach Baphomets Fluch. Wir haben uns also oft selbst den größten Druck gemacht«, erzählt der Butterworth. Hinzu kam der zwischenzeitliche Wechsel der Programmiersprache vom veralteten QBasic zu Visual C++.

## Das Geheimnis meines Erfolges

Für **Zak McKracken: Between Time and Space** nutzten die Artificial Hair Brothers hingegen die komfortable Adventure-Engine »Visionaire«. Ähnlich wie mit LucasArts' Skripterstellungswerkzeug »SCUMM« lassen sich damit ohne umfangreiche Programmierkenntnisse Grafik und Sound zusammensetzen, Rätsel basteln und Zwischensequenzen einbauen. Bevor es

## Die besten Remake-Mods für ...

### Half-Life 2 Black Mesa



#### ► Quicklink: 5201

Dem ersten Teil der Half-Life-Serie wurde mit der Source-Engine des Nachfolgers eine opulente Schönheitskur verpasst. Dazu können Sie die komplette Geschichte im Koop-Modus für bis zu vier Spieler erleben.

### Doom 3 Classic Doom 3



#### ► Quicklink: 5203

Die Mod baut alle Level des Shareware-Kapitels aus Teil eins mit der Engine aus Doom 3 nach. Trotz der starken Überarbeitung ist der Wiedererkennungswert für Kenner des Originals enorm.

### C&C Generäle: Die Stunde Null KKnD 2: Krossfire



#### ► Quicklink: 5205

Der zweite Teil der Echtzeit-Strategie-Reihe Krush, Kill 'n' Destroy (kurz KKnD) spielte nach einem Atomkrieg und schickte die überlebenden Menschen gegen Roboter und verstrahlte Mutanten in die Schlacht.

### Dungeon Siege Ultima 5: Lazarus



#### ► Quicklink: 5206

Dieses 1:1-Remake ist ein echtes Rollenspiel-Schwergewicht. Sie bereisen das riesige Fantasyreich Britannia und machen sich auf die Suche nach dem vermissten Lord British. Gibt's auch auf deutsch!

### Command & Conquer 3 Tiberian Sun Rising



#### ► Quicklink: 5202

Es geht zurück in den zweiten Tiberiumkrieg, samt Feuersturm-Erweiterung. Ursprünglich für Generäle entwickelt, ist das Projekt inzwischen auf die Grafiken von Command & Conquer 3 umgestiegen.

### Doom 3 Into Cerberon



#### ► Quicklink: A70

Der Action-Klassiker Descent sorgte mit völliger Schwerelosigkeit für Begeisterung und häufigen Orientierungsverlust. In dieser Multiplayer-Mod geht es erneut durch außerirdische Minenschächte.

### Jedi Academy Dark Forces



#### ► Quicklink: 5204

Als Kyle Katarn geht es in sechs aufgemotzten Levels gegen die Super-Sturmtruppen des Imperiums. Wie im Original verlässt sich der Star-Wars-Söldner und spätere Jedi dabei ganz auf seinen Laser-Blaster.

### Morrowind Ultima 9: Redemption



#### ► Quicklink: 5207

Das offizielle Ende der Ultima-Reihe war für viele Fans eine Enttäuschung. Diese Mod will deshalb nicht einfach nur Teil 9 kopieren, sondern eine ganz neue Geschichte samt tollem Finale erzählen.





So leuchtet der Weltraum in **Wing Commander Saga**. Oben zum Vergleich: So sah er in Teil 1 aus.

jedoch soweit war, musste Thomas Dibke zunächst ein Team gründen. »Ich habe verschiedene Projektanfragen in diversen Foren platziert und eine erste Webseite programmiert. Mit der Zeit kam eins zum anderen. Das neue Projekt wurde angenommen, und die Leute wollten mitmachen.« Doch es gab über die Jahre auch immer wieder Rückschläge. So musste die Zahl der Kulissen von 60 auf handhabbare 35 gekürzt werden. Außerdem kam es zwischendurch zu einem Generalstreik der Musiker. Und da viele der Fan-Entwickler noch studierten, war an kontinuierliche Arbeit oft nicht zu denken. »Man muss unglaublich hartnäckig und diszipliniert sein. Gleichzeitig darf man aber den Spaß an der Sache nicht verlieren. Am Besten funktioniert das Ganze, wenn man schnell zu Arbeitsergebnissen kommt und Details nicht tot diskutiert. So merkt jeder, dass es vorangeht und dass das Projekt eine Chance hat, fertig zu werden«, erklärt Thomas seine Motivationsphilosophie.

### Rätsel und Patronen

Geht es nach der schier Anzahl der Fan-Projekte, dann sind LucasArts-Klassiker die populärsten Quellen für Neuauflagen. So gibt es neben **Between Time and Space** noch die **New Adventures of Zak McKracken**, eine zweites **Day of the Tentacle**, **Maniac Mansion Deluxe** und **Indiana Jones and the Fountain of Youth**. Ein Zufall ist das nicht: Zum einen fesseln die LucasArts-Meilensteine bis heute zahlreiche Fans, zum anderen ist die Einstiegshürde für Laiengruppen bei Adventures vergleichsweise niedrig. Denn anders als beispielsweise das **Privateer**-Remake **Gemini Gold** benötigt ein 2D-Adventure keine aufwändige Grafik-Engine. Der Multiplayer-Shooter **Red Alert: A Path Beyond** dagegen greift zwar auf die Engine aus **Command & Conquer: Renegade** zurück, für das alternative Ost-West-Konfliktzenario mussten aber trotzdem Dutzende von Fahrzeugen nachgebaut werden. Bei **UFO: Alien Invasion**, einer von mehreren Neuauflagen

der rundenbasierten **X-Com**-Taktikserie, verlassen sich die Entwickler gleich auf eine modifizierte Open-Source-Version des **Quake 2**-Motors. So ist die Unterstützung einer großen Community von vornherein gesichert.

### Ein Schritt zurück

Einen veritablen Vorgänger hat das Team Biohazard Software mit **Halo Zero** geschaffen. Wie im Xbox-Klassiker kämpfen Sie als Master-Chief gegen die Allianz. Doch die Fan-Entwickler haben dem Original kurzerhand seine dritte Dimension gepopst und schicken Sie nun im Stil klassischer **Super Mario**-Titel durch 2D-Landschaften. Fahrzeuge steuern und wild um sich ballern können Sie dabei aber immer noch. Ganz nebenbei haben die Entwickler so das eine oder andere technische Kliff umschifft.

Wie viel Ärger die falsche Technik macht, bekamen Tomas Lancz und sein Team bei **Open Outcast** zu spüren: »Nach dem Entwicklungs-Stopp für **Outcast 2** mussten wir einfach

etwas tun. Schließlich wollten wir alle zurück in die Welt Adelpha! Aber wir haben eingesehen, dass wir nicht gleichzeitig eine eigene Grafik-Engine und ein Spiel machen können.« Also wechselte die Gruppe von der Open-Source-Engine Crystal Space auf die CryEngine2 und sucht nun erfahrende Programmierer und Grafiker für das ehrgeizige Projekt.

### Einsame Nachrufe

Fan-Remakes verschlingen Zeit und Nerven. Die Lebensumstände der Hobby-Entwickler ändern sich über die Jahre. Neu-Mitglieder stoßen zur Gruppe, andere gehen, und oft genug wird das Projekt gänzlich eingestellt. Von gescheiterten Remakes und Fan-Fortsetzungen zeugen dann nur noch verwaiste Internetadressen. Manchmal finden sich Renderbilder, Screenshots und Videos zu halbfertigen Mods und unvollendeten Spielen auch auf Youtube und in großen Mod-Datenbanken. Besonders beliebt und im Arbeitsaufwand regelmäßig unterschätzt: die Rollenspiel-Serie **Ultima**, die inzwischen einen ganzen Stammbaum von Projektleichen vorweisen kann. Aber auch von kleineren Vorhaben wie dem Remake zum französischen Action-Adventure **Little Big Adventure** ist nur eine Internet-Seite geblieben. Der letzte Eintrag stammt vom 25. Dezember 2006. Für Daniel Butterworth vom **Baphomets Fluch**-Projekt war das große Interesse der Fans anfangs oft ein Rettungsanker. »Ohne das überwältigende Feedback von Fans und Presse hätten wir nicht durchgehalten«, gesteht der 22-Jährige. »Jetzt brauchen wir uns nicht mehr von außen zu motivieren. Wir stehen kurz vor der Fertigstellung und wollen das kleine Baby in die große weite Welt ziehen lassen.«

### Die Rückkehr des Imperiums

Leider finden Fan-Projekte nicht nur wegen fehlendem Engagement oder Selbstüberschätzung ein frühes Ende. Wer die Internetseite der **Maniac Mansion Deluxe**-Entwickler unter [www.lucasfangames.de](http://www.lucasfangames.de) besucht, sieht



In der **Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter** muss George zuerst seine Freundin Nicole finden.





Vom gescheiterten **Little Big Adventure**-Remake sind nur Bilder, Videos und eine verwaiste Internet-Seite geblieben.

dort nur noch einen R.I.P.-Grabstein und diesen traurigen Kommentar: »Aufgrund jüngster Ereignisse mussten wir unsere Seite schließen. Wir danken unseren Fans und allen, die an uns und unsere Träume geglaubt haben.« Hinter den mysteriösen »Ereignissen« steckt der Lizenzinhaber LucasArts. Der hatte dem Team nach der Ankündigung eines neuen **Indiana Jones**-Fan-Adventures mit der Anwaltskeule gedroht. Als Konsequenz stellte die Gruppe alle Arbeiten ein. Die **Between Time and Space**-Entwickler kamen dagegen ungeschoren davon. »Wir freuen uns, dass das Projekt nie verboten wurde. Wir hoffen ja alle, dass im Herzen von LucasArts doch noch etwas Gutes steckt, so wie bei Darth Vader«, frozelt der Grafik-Designer Dibke.

### Licht am Ende des Tunnels

Bisher hatte auch das **Open Outcast**-Team keine Lizenz-Streitigkeiten. »Solange es nicht kommerziell wird, haben wir damit kein Problem«, versprach der Hersteller Atari. »Ich glaube auch nicht, dass unser Projekt der Marke Outcast schaden kann. Es ist umsonst, wir verdienen nichts daran. Wenn es ein schlechtes Spiel wird, schaut es sich niemand an. Wird es gut, wäre das doch nur gut für Outcast«, argumentiert Lancz.

Auch bei Revolution Software sieht man die Lizenzfrage entspannt. Der Revolution-Chef Charles Cecil hat bereits vor Jahren das Team des Adventure-Emulators ScummVM offiziell unterstützt und den Klassiker **Beneath a Steel Sky** dafür freigegeben. »Das Spiel läuft jetzt problemlos unter Windows, und die Marke bleibt bekannt. So gewinnen alle«, sagt Cecil. Über die inoffizielle **Baphomets Fluch**-Fortsetzung freut man sich im englischen York besonders: »Wir fühlen uns sehr geschmeichelt von dem Projekt. Es ist herrlich altmodisch. Auch wie die Charaktere von den Fans weiterentwickelt wurden, gefällt uns sehr.«

### Weiter so

Ob Remake-Mod oder Fan-Fortsetzung, Spiele wie **Zak McKracken: Between Time and Space** und **Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter** verdienen Unterstützung. An Revolution Software sollten sich Lizenz-Inhaber ein Beispiel nehmen. Schade genug, dass zu Traditions-Serien wie **Ultima** und **Wing Commander** keine offiziellen Fortsetzungen zu erwarten sind. Aber vielleicht flimmert ja genau in dieser Minute eines der Fan-Spiele über die Monitore der Chef-Etagen und erinnert an die Klassiker. Wir drücken die Daumen. **CHS**



Für diese Tech-Demo nutzte das **Open Outcast**-Team noch die umständliche Open-Source-Engine Crystal Space.





# Bibliotheken der Nostalgie

Viele Spiele-Klassiker kann man heute noch gut spielen, aber nicht mehr kaufen. Im Internet florieren deshalb Download-Archive. Die halblegalen Angebote werden von den meisten Herstellern toleriert – zumindest bislang.

Im Englischen heißt »to abandon«: etwas aufgeben, vernachlässigen, verlassen. Die schnelllebige Software-Industrie hat sich aus dem Wort einen eigenen Begriff herausgeprägt: Abandonware, zu deutsch etwa »aufgegebene Produkte«. Davon gibt es reichlich. Weil Programme in regelmäßigen Zyklen aktualisiert werden (etwa Microsofts Windows) und der technologische Fortschritt die meiste Software schon nach wenigen Jahren überholt, fallen veraltete Produkte aus dem Markt, vor allem aber auch aus der Aufmerksamkeit der Hersteller. Dazu kommt eine unruhige Industrie, in der autonome Entwicklerfirmen von

Großkonzernen geschluckt werden oder nach nur wenigen Titeln pleite gehen. All das hat zur Folge, dass es für die Käufer keine Support- oder Umtauschmaßnahmen mehr gibt. Die Software wird vernachlässigt, verlassen, aufgegeben – »to abandon«.

Bis in die 1990er Jahre hinein war das ärgerlich, denn waren eine Diskette oder eine CD defekt, blieb meist nur der Gang über den nächsten Flohmarkt, in der Hoffnung, sein Lieblingsspiel oder -programm noch einmal zu ergattern. Die Wende zeichnete sich ab 1997 ab, als Software-Piraten eine Originalkopie des Spielhallen-Klassikers **Pacman** zum kostenlosen Download ins Netz stellten. Bald rollte eine Welle von Nachahmungsstätern an, die es sich zur Aufgabe machte, »vernachlässigte« Software zu retten, also verfügbar zu erhalten. Seit dieser Zeit floriert im Internet die Abandonware-Szene, auch und besonders für alte Spiele. Allerdings: Die Anbieter operieren in einer rechtlichen Grauzone.

## Wem gehört das?

Große Abandonware-Webseiten sind regelrechte Bibliotheken der Spielgeschichte: 1.086 klassische Spiele bietet zum Beispiel allein die Abandonware-Seite Abandonia.com nach aktueller Zählung an, 2.135 sind es beim Konkurrenten C-DOS Abandonware. Darunter finden sich Meilensteine der PC-Geschichte von **Alone in the Dark** bis **Zak McKracken**, von Sierra-Adventures über die Anfänge der Echtzeit-Strategie bis hin zu obskuren Kleintiteln und originellen, längst vergessenen Experimenten: Kramläden der Spielgeschichte, vollgestopft mit Krimskrams und Schätzen. Die meisten Programme lassen sich mit einem Mausklick herunterladen. Viele der wichtigsten Klassiker haben deren Hersteller aber für die Verbreitung sperren lassen.



Eine der größten Seiten im Netz, **Home of the Underdogs**, ist inzwischen selbst »Abandonware«: Die Seite wurde 2006 zum letzten Mal aktualisiert.

Grundlegend gilt: Abandonware hoch- oder herunterzuladen, die vom Hersteller nicht explizit zur Verbreitung freigegeben wurde, ist kein Kavaliersdelikt. Oder um es mit den Worten von »Cold Hand«, dem Betreiber der französischen Abandonware-Seite Lost Treasures auszudrücken: »Um genau zu sein ist es völlig ungesetzlich.« Denn Software fällt unter das internationale Urheberrechtsgesetz, das die Werke bis zu siebenzig Jahre nach dem Tode des Urhebers schützt (§ 64). Dazu zählen auch Mit-Urheber wie beispielsweise die Dialogautoren oder Komponisten – also jeder, der in irgendeiner Form künstlerisch in das Werk involviert war. In der Praxis würde das bedeuten, dass man den Lebenslauf jedes einzelnen von Dutzenden Kreativpartnern bis zu seinem Ende verfolgen plus 70 Jahre hinzufügen müsste – ein irrwitziges, beinahe kafkaeskes Unterfangen. Viele Firmen schließen sich deshalb dem amerikanischen ESA-Verband an, der ihnen die größten Rechtslasten abnimmt und quasi als Wachhund die Einhaltung des Urheberrechts prüft. Dazu gehört, dass ESA-

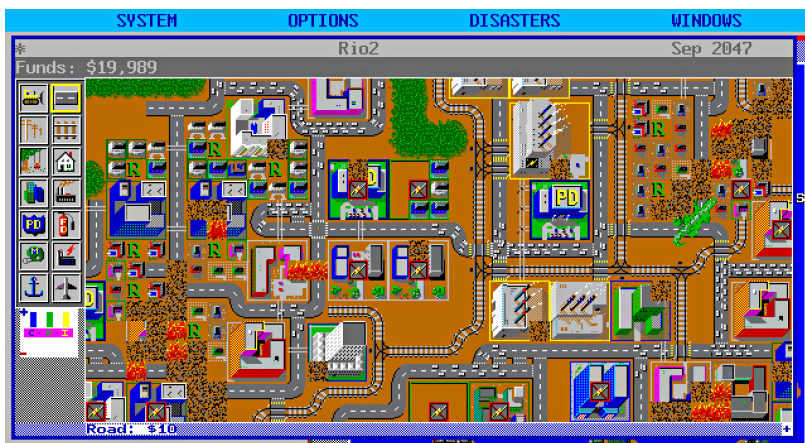


Viele Hersteller untersagen die Verbreitung ihrer Spiele als Abandonware. Klassische Sierra- (**Quest for Glory**, oben) und LucasArts-Titel (**Day of the Tentacle**, unten) sind zum Beispiel von vornherein gesperrt.









Manches Meisterwerk der Spielegeschichte, wie etwa **Sim City**, gibt es nicht mehr offiziell im Einzelhandel zu kaufen. Abandonware-Seiten halten sie am Leben. Ohne explizite Freigabe sind solche Angebote rechtlich zweifelhaft.

**Middle East:** »und Electronic Arts war der Meinung Dune 2000 sei das erste Dune-Computerspiel.« Dass sich niemand zuständig fühlt, ist für Abandonware-Spieler im Alltag ein Vorteil – wo kein Kläger, da kein Richter. Trotzdem entbindet die Milde der Hersteller die Spieler nicht von Eigenverantwortung, wenn sie aus dem Netz Daten ziehen.

### Da steckt Geld drin

Ronny Otto, Herausgeber des Retro-Magazins Lotek64, führt den Gedankengang weiter: »Natürlich stellt sich die Frage, ob es nicht angebracht wäre, rechtliche Grundlagen für eine Entkriminalisierung der Verwendung solcher »vernachlässigter« Programme zu schaffen.« Seiner Erfahrung nach laufen in Einzelfällen immer mal wieder Klagedrohungen bei Privatpersonen ein, die ohne Gewinnabsicht im Internet Spiele tauschten, die seit über 20 Jahren nicht mehr zu kaufen sind. »Dahinter stecken aber nicht die Rechteinhaber, sondern geschäftstüchtige Anwälte, die mit Abmahnbriefen ein paar Euro extra verdienen.«

Eine gesetzliche Regelung für aufgebundene Software ist in naher Zukunft allerdings unwahrscheinlich. Zumal viele Hersteller

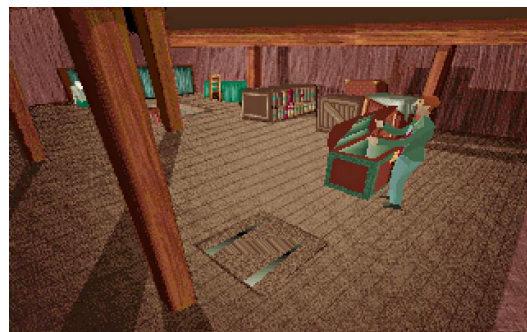
dem Abandonware-Phänomen längst die Grundlage entziehen, indem sie Retro-Spiele wieder kommerzialisieren und in speziellen Classic-Editionen anbieten. Insbesondere auf den Konsolen boomen Download-Angebote wie Xbox 360 Live Arcade oder Playstation Network, über die Spiele-Klassiker neu verkauft werden. Parallel dazu steigt neuerdings das Interesse der Hersteller, ihre alten Goldesel wieder besser zu verteidigen. Denn offensichtlich lässt sich mit den goldenen Oldies immer noch Geld erwirtschaften. Auch der Boom der Gelegenheitsspiele, der neue Zielgruppen erschließt, verleitet einige Firmen dazu, ihre bewährte alte Ware neu aufzulegen. Wer Abandonware aus dem Internet herunterlädt, ohne das Spiel im Original zu besitzen, sollte sich deshalb zuvor vergewissern, ob das Spiel nicht doch in irgendeiner Form kommerziell vertrieben wird.

### Schattengewächse

Und wie sieht es mit den Abandonware-Anbietern selbst aus? Die leben schließlich im Zweifelsfall nicht nur mit dem Kopf in der (Rechts-)Schlinge, sondern müssen ihre Seiten auch finanzieren. Während kleinere Angebote wie goodolddays.net Liebhaberprojekte sind und sich konsequent Werbung verweigern, stellt sich bei Seiten mit hohem Transfervolumen die Frage der Finanzierung. Die bekannte Seite Home of the Underdogs zum Beispiel, die sich als Non-Profit-Unternehmen ausweist, trägt sich über massive Werbung und Spenden. Abandonia.com, eine der populärsten Anlaufstellen im Netz, hat zusätzlich eine weitere Nebeneinnahme: einen Fanshop mit Abandonware-Produkten wie T-Shirts und Caps. Außerdem wird die Seite von einem Internet-Radiosender unterstützt. Im Schatten der Szene-Größen kriechen aber auch dubiose Anbieter. Die Seite free-game-downloads.mosw.com zum Beispiel, die sich unter der schlichten Überschrift »Game Downloads« verschanzte, lässt sich für jedes Spiel bezahlen und fragt dazu die Kreditkartendaten der Benutzer ab. Dabei betreibt sie nicht einmal einen eigenen Server, sondern leitet Kunden einfach auf die Downloads herkömmlicher Abandonware- und



Die Rechte am Echtzeit-Klassiker **Dune 2** von Westwood liegen wohl bei Electronic Arts. Genau scheint das dort aber niemand zu wissen.



Atari hütet seine **Alone in the Dark**-Serie, weil sie nach wie vor fortgesetzt wird. Der neueste Teil der Reihe steht kurz vor der Veröffentlichung.



Einige Spiele, darunter **Beneath a Steel Sky**, sind offiziell als Freeware freigegeben. Das Herunterladen aus dem Netz ist dadurch legalisiert.

Shareware-Seiten weiter. Solche Art der Abzocke ist zwar selten geworden, aber sie existiert sporadisch immer noch – und scheint sich kurioserweise nach wie vor zu lohnen.

### Lebendige Geschichte

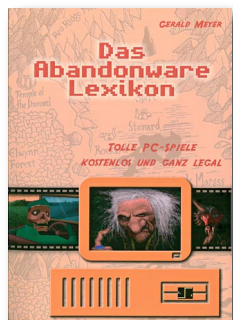
Für alle, die auf Nummer Sicher gehen wollen, bleibt immer noch der Griff zu Freeware – also zu Spielen, die von ihren Herstellern offiziell zur Verbreitung freigegeben wurden. Darunter fallen bereits einige interessante Spiele, etwa Kult-Adventures wie **Beneath a Steel Sky** und alte Rollenspiele wie **Betrayal at Krondor**. Übrigens: Einige weitsichtige Entwickler der Spielebranche stellen sogar den offenen Quellcode ins Netz, um ihr Spiel damit der Allgemeinheit zu übergeben und so nachhaltig am Leben zu erhalten. Das bekannteste Beispiel ist der hierzulande indizierte Shooter **Quake 3**. Die eigentlichen Quellcodes der meisten Spiele sind jedoch für immer verloren – Game over. Als Archiv für vergessene Spiele haben Abandonware-Seiten somit nicht nur ihre Daseinsberechtigung, sondern sogar einen historischen Wert. **Gerald Meyer | CS**

## Zum Thema erschienen

**Gerald Meyer: »Das Abandonware-Lexikon«**

ISBN 978-938199-11-4, 21 x 29,7 cm (DIN A4), Paperback. 260 Seiten, 29,80 €

PC-Spiele müssen nicht brandneu sein, um Spaß zu machen. Viele Spiele-Perlen sind inzwischen als Abandonware verfügbar. »Das Abandonware-Lexikon« stellt mehrere Hundert davon vor. Knapp und verständlich erläutert der Autor außerdem, wie man die Spiele unter Windows zum Laufen bringt. »Die Fülle an Material ist beeindruckend: Neben einer kurzen Vorstellung des jeweiligen Spiels hat Gerald Meyer auch unzählige Tipps und Cheats auf Lager.« (Lotek64 4/2008)







# Grand Hype Auto

Grand Theft Auto 4 ist das beste Spiel aller Zeiten. In einem denkwürdigen Schulterschluss feiern Fachpresse und Publikumsmedien den Action-Titel als Epochenwerk. Nur einer sieht das nüchterner: die Spieler. Eine Reise in die seltsame Welt von Medien-Hypes und Spielejournalismus.

Was für ein Jubel! »Das größte Entertainment-Ereignis des Jahres«, posaunte ein erstaunter Autor, andere sangen Arien: »Es dürfte schwer sein, dieses Jahr ein ambitionierteres Spiel zu finden.« – »Dieses Spiel bietet eine solche Tiefe, dass es alle Konkurrenten und Vorgänger in den Schatten stellt.« – »Wahrscheinlich wird man dies später einmal als den Moment bezeichnen, als Computerspiele endlich erwachsen geworden sind.« Oder schlicht: »Grand Theft Auto 4 wird Sie umhauen.«

Nun kommt solche Ekstase nicht unbedingt überraschend, immerhin wurde **Grand Theft Auto 4** von Spielern seit Monaten enthusiastisch ersehnt. Aber die Quellen verblüffen. Denn die Zitate stammen nicht von Spielekritikern, sondern aus großen Publikumsmedi-

en, die gemeinhin wenig mit Videospielen am Hut haben: den Nachrichtenagenturen Reuters und Associated Press, dem britischen Telegraph, der deutschen Welt und der US-amerikanischen MSNBC.com. Sie stehen repräsentativ für einen Chor aus Lobeshymnen, der seit der Veröffentlichung am 29. April 2008 **Grand Theft Auto 4** preist – auch und gerade in den Feuilletons, zumindest den digitalen. Vorgelegt hatte die respektable New York Times, die **GTA 4** bereits am 28. April als »durchgehend mitreißende Kultursatire« adelte. In der Folge staunte, schrieb und sendete sich die Medienwelt Anfang Mai auf einen Berichterstattungsgipfel, der **GTA 4** zumindest einen Superlativ sichert: einen derartigen Medienrummel gab es um ein Spiel noch nie.

## Rekorde werden gebrochen

Anhand des Action-Werks von Rockstar Games zeigt sich derzeit exemplarisch, welche Bewegungskräfte Videospiele freisetzen – gesellschaftlich, marktwirtschaftlich und medial, zeitgleich rund um den Globus. Dass sich zum Verkaufsstart populärer Spiele lange Schlangen vor den Geschäften bilden, kennt man inzwischen, große Warenhausketten schlachten das Phänomen mit publikumswirksamen Mitternachtsverkäufen aus. Neu sind die Fernsehkameras, die neugierig an den Wartenden entlang äugen und Material für die Nachrichten sammeln. In Deutschland lief **Grand Theft Auto 4** auf fast allen Kanälen, die Tagesthemen der ARD berichteten allein drei Minuten lang, das Team des ZDF kam für einen **GTA 4**-



Meisterwerk, Meilenstein, Triumph – die Kritiker überschlugen sich mit Lob für das Ende April erschienene Actionspiel **Grand Theft Auto 4**.



Beitrag in die GameStar-Redaktion. Im Vorfeld des Verkaufsstarts ängstigten sich Hollywood-Studiobosse, das Konsolenspiel könnte ihnen den Blockbuster **Iron Man** abschließen, der am 1. Mai anlief – die männliche Zielgruppe bliebe möglicherweise zu Hause hocken. Zwar war die Sorge unberechtigt, der Film spielte in der ersten Woche mehr als 200 Millionen Dollar ein. Damit ist **Iron Man** der bislang erfolgreichste Filmstart dieses Jahres. Allerdings: **GTA 4** schaffte aus dem Stand mehr als das Doppelte. Über 500 Millionen Dollar setzte das Spiel in der ersten Woche um, allein 310 Millionen entfielen auf den Erstverkaufstag; 3,6 Millionen Stück **GTA 4** gingen weltweit am 29. April in Umlauf. Damit brach das Spiel den Rekord von 280 Millionen Dollar Umsatz am ersten Tag, den **Halo 3** erst im September letzten Jahres aufgestellt hatte. Im Windschatten des Spiels vervielfachte sich der Hardware-Absatz, sowohl Xbox 360 als auch Playstation 3 verkauften mehr als das Doppelte der normalen Stückzahl. Im Netz war **Grand Theft Auto 4** in den Wochen um den Verkaufsstart laut Google Analytics einer der meistgesuchten Begriffe, der Eintrag im Internet-Lexikon Wikipedia wurde wegen »zu großer Debatte« vorübergehend gesperrt. »Eine solche Breiten-

wirkung im Netz erreichen heute nicht einmal mehr die Blockbuster des Kinos, geschweige denn die neuen Platten der Popstars«, staunte die Webseite der Süddeutschen Zeitung.

### Meinung wird gemacht

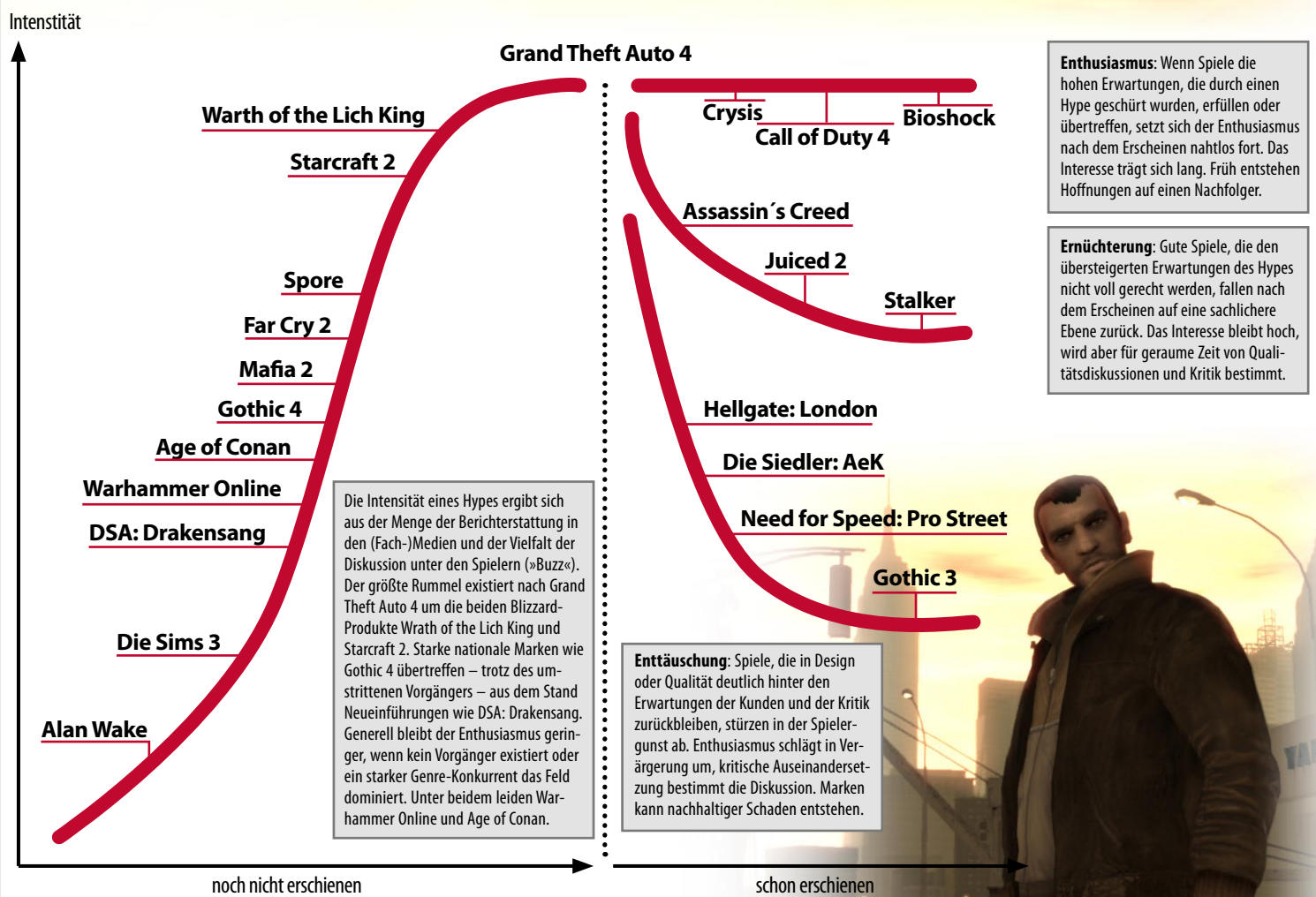
Solcher Medienrummel hat einen neudeutschen Namen: Hype. Für einen bestimmten Zeitraum wird ein Produkt oder Thema ausgesprochen populär und bündelt Aufmerksamkeit, Erwartungen und Hoffnungen. Der Mechanismus speist sich nach Art eines Perpetuum Mobile selbst: Vorfreude generiert Hype, und Hype generiert Vorfreude. So schraubt sich das Interesse in die Höhe, aus massiertem Getuschel wird mediales Getöse. In dem Begriff schwingt aber auch die kritische Erwartung mit, dass der Enthusiasmus übersteigert sein könnte, die hohen Erwartungen eventuell enttäuscht werden. An Videospielen, die ihrer Natur nach Produkte mit begrenzter Lebenszeit sind, lässt sich das exemplarisch beobachten.

»Es kann nur das zum Hype werden, was auf ein Bedürfnis bei einem Publikum trifft. Es muss eine Faszination geben«, erläutert der Medienwissenschaftler Professor Lothar Mikos. Spiele eignen sich besonders für Erwar-

tungsrummel, weil sie eine emotionale Erfahrung versprechen – zumindest Spaß, darüber hinaus ein breites Spektrum von (meist) positiven Erfahrungen wie Triumph, Befriedigung oder soziale Anerkennung. Das gilt vor allem dann, wenn die Kundschaft in der Vergangenheit bereits gute Erfahrungen gemacht hat. »Man kann sich nur dann auf eine Sache freuen, wenn man sie schon ein Stückweit kennt«, führt Lothar Mikos aus. »Die ersten beiden Romane von Harry Potter waren noch kein Hype. Erst beim dritten Buch haben die Medien mitbekommen, dass es offenbar eine Menge Leute gibt, die darauf warten.«

Ohne Medien können Hypes nicht existieren. Durch die Übertragungskraft der Informationsträger verbreiten sich Wissen und Meinungen. Das ist kein neues Phänomen. »Selbst in der Antike hat es Hypes gegeben«, sagt Mikos, »etwa die Gladiatorenkämpfe. Aber sie hatten eine andere Dynamik als heute. Die Verbreitungsmedien waren ganz andere, langsamere.« Moderne Fernsehsendungen, Zeitschriften und Webseiten leben von der Aufmerksamkeit des Publikums. Je mehr Interesse ein Thema hervorruft, desto größer ist der Bedarf an Berichterstattung; so orientieren sich die Inhalte an der Neugierde

## Die Hype-Kurve





HOME PAGE
MY TIMES
TODAY'S PAPER
VIDEO
MOST POPULAR
TIMES TOPICS


The New York Times

Arts

WORLD
U.S.
N.Y. / REGION
BUSINESS
TECHNOLOGY
SCIENCE
HEALTH
SPORTS
OPINION

ART & DESIGN
BOOKS
DANCE
MOVIES
MUSIC
TELEVISION

VIDEO GAME REVIEW | GRAND THEFT AUTO IV  
Grand Theft Auto Takes On New York



Niko Belic, the protagonist of Grand Theft Auto IV, which is set in a vivid, fictional New York.

By SETH SCHIESEL  
Published: April 23, 2008

I was rolling through the neon deluge of a place very like Times Square the other night in my Landstalker sport utility vehicle, listening to David Bowie's "Fascination" on the radio. The glittery urban landscape was almost enough to make me forget about the warehouse of cocaine dealers I was headed uptown to rip off.

Soon I would get bored, though, and carjack a luxury sedan. I'd meet my Rasta buddy Little Jacob, then check out a late show by Ricky Gervais at a

Related

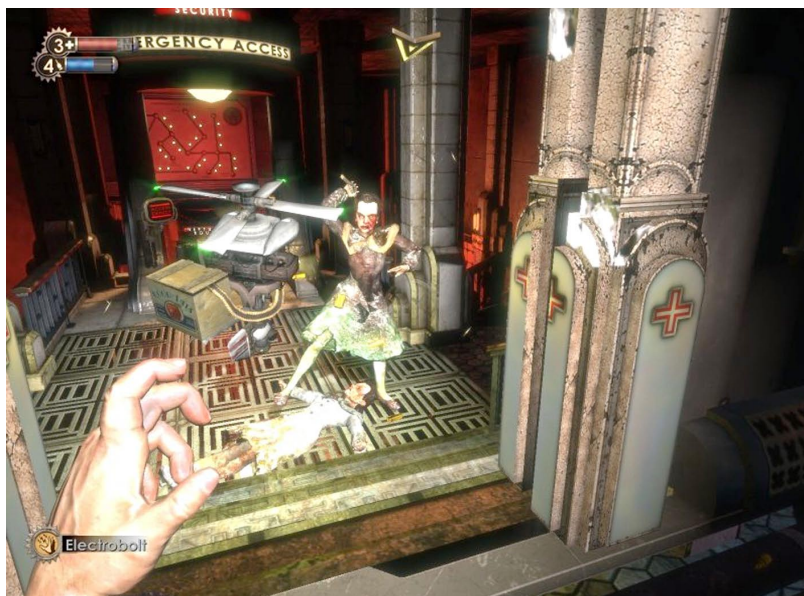
Blogrunner: Reactions From Around the Web

Die US-Zeitung New York Times druckte eine der ersten GTA-4-Rezensionen.

der Öffentlichkeit. Durch Titelgeschichten und Artikelstrecken befriedigen Zeitschriften (auch GameStar) ein Informationsbedürfnis, das sie zur gleichen Zeit selbst erschaffen.

## Hype wird gefährlich

»Gute Pressearbeit kann ein schlechtes Spiel nicht gut werden lassen. Aber sie kann dafür sorgen, dass ein gutes Spiel von mehr Menschen wahrgenommen wird«, erklärt Markus Wilding, der bei Take 2 als internationaler PR-Chef für 2K Games (**Bioshock**) zuständig ist. Der Rummel um Produkte wie Videospiele teilt sich typischerweise in zwei Phasen: Die Vorberichterstattung, in der Versprechen und Visionen die Erwartungen des Klientel in die Höhe hieven; und die Nachbetrachtung, in der das erhältliche Produkt dem Urteil der Kritiker und Käufer ausgesetzt ist. Theoretisch liegt im



Vergangenes Jahr schwammen Spiele wie Halo 3 oder **Bioshock** auf einer Hype-Welle.



Spiele wie **Hellgate: London** demonstrieren, wie die Käufergunst einbrechen kann, wenn die Qualität nicht den Erwartungen entspricht.

Übergang zwischen den zwei Zuständen das größte Risiko für Hype-Objekte. Denn dann erweist sich, ob sich die Hoffnungen erfüllen. »Wenn das Produkt den geschürten Erwartungen entspricht, dann läuft der Hype weiter. Ohne die versprochenen Qualitäten geht das nicht«, erläutert Lothar Mikos. So stürzten Spiele wie das unausgegrenzte **Gothic 3** oder das zu eintönige **Hellgate: London** in der Gunst der Käufer besonders jäh ab, weil sie zuvor als Genre-Himmelssterne gehandelt wurden. Selbst sehr gute Spiele wie die Action-Blockbuster **Assassin's Creed** oder **Stalker** führten bei Vielen eher zu Ernüchterung als zu Freude – man hatte durch den Hype schlicht mit (noch) mehr gerechnet. Titeln wie **Bioshock** oder **Call of Duty 4** gelang es dagegen, die Erwartungen zu erfüllen oder zu übertreffen. Der Lohn ist nachhaltiger Ruhm.

»Wenn die Erwartungshaltung zu hoch wird, ist sie schwer zu erfüllen«, umreißt Mikos die Hype-Gefahr. »Ein gutes Beispiel sind Filmtrilogien: Teil 1 ist ein Überraschungserfolg, Teil 2 wird gehypt, und Teil 3 fällt häufig hinter die immensen Hoffnungen der Fans zurück« – **Matrix** oder **Fluch der Karibik** lassen grüßen. Wie man eine hochfliegende Marke durch schlechte Produktqualität zur Bruchlandung zwingt, demonstrierte Anfang des Jahrhunderts die **Tomb Raider**-Serie mit mehreren missglückten Episoden. Andererseits zeigte der gefeierte siebte Teil **Tomb Raider: Legend**: Alte Begeisterung lässt sich wieder anfachen, Fehlritte werden leicht vergeben. Auch die Vorfreude auf **Gothic 4** schlägt schon jetzt erste Wogen.

## Es wird gestritten

Weil Hype ein flüchtiger Zustand sein kann, ist seine Aufrechterhaltung zur Kernkunst zeitgenössischer Pressearbeit geworden. Er muss beständig neu befeuert werden, ohne das Blatt zu überreizen; sonst schlägt Wohlwollen bald in Spott und Skepsis um. Moderne Mediensternchen wie Paris Hilton oder Britney Spears surfen mit mehr oder weniger Kalkül, aber durchaus virtuosem Geschick auf den Berichterstattungswellen, die sie selbst durch immer neue Skandalchen schlagen. »Hype ist oft eine Luftblase, die dadurch entsteht, dass jemand in einem coolen Umfeld von coolen Typen wenig, aber Cooles erfährt«, urteilt der PR-Experte Markus Wilding.

Bei **Grand Theft Auto 4** gibt es gleich mehrere Väter des (Hype-)Erfolges: hervorragende Produktqualität in Verbindung mit einer Marketing-Strategie, die in der Branche als vorbildhaft gilt. Klassische Werbung ist dabei nur ein Unterstützungswerkzeug, das punktuell eingesetzt wird. Zwar überschwemmte Take 2 weltweit alle wichtigen westlichen Großstädte mit geballter Plakatwerbung zu **Grand Theft**



**Auto 4**, von Berlin bis München blickten Anfang Mai **GTA**-Charaktere von jeder zweiten Litfasssäule. Aber die Offensive findet gezielt zum Verkaufsstart statt, Vorab-Getrommel hielt sich in engen Grenzen. Wie groß das gelassene Selbstvertrauen des Konzerns in seine Marke ist, lässt sich an den Plakatmotiven ablesen: Außer dem Spielnamen prangt darauf kein Slogan, kein Hinweis auf die Natur des Produkts. Dass es um ein Spiel geht, muss nicht mehr erwähnt werden.

Zudem weiß Take 2 die Kontroverse, die sich vor allem in den USA um die **GTA**-Serie spinnt, offensiv zu nutzen. Mit dem notorischen Anti-Spiele-Anwalt Jack Thompson lieferte sich Take 2 schon im Vorfeld eine medienwirksame Klageschlacht; auch gegen die Stadt Chicago hat die Firma prompt Anzeige eingereicht, weil sie **GTA**-Werbung aus den öffentlichen Verkehrsmitteln entfernen ließ. Und die sonst eher verschlossenen Rockstar-Chefs um den **GTA**-Autoren Dan Houser standen zum Erscheinen den Medien Rede und Antwort, insbesondere zur Gewaltdebatte; bei Spiegel Online bezeichnete Houser die Auseinandersetzungen mit Sittenwächtern als »Aberwitz«. Dem ESRB, der amerikanischen Ausgabe der USK, war die Veröffentlichung von **Grand Theft Auto 4** gar eine mahnende Pressemitteilung wert: Es sei äußerst wichtig, dass Eltern die Altersfreigaben beachten. Klar, dass es auch an Verbotsrufen nicht mangelte.

### Alles wird kontrolliert

Das Kernstück der Take-2-Strategie aber ist eine rigide Kontrolle über den Informationsfluss. Neuigkeiten wurden über Monate nur in wohldosierten Häppchen verabreicht, regelmäßige Video-Trailer ließen die Emotionen köcheln. Die Fachpresse hielt Take 2 an der kurzen Leine. »Rockstar will seine Botschaft ständig unter Kontrolle haben«, zitiert die bri-

tische BBC den US-Journalisten Sam Kennedy von 1UP.com, »ihr Spiel soll genau so wahrgenommen werden, wie sie es wünschen.« Entsprechend wenig Material sei an die Öffentlichkeit gegeben worden. Zudem lenkt Take 2 bei wichtigen Spielen selbst die Vorab-Tests zumindest der US-amerikanischen Magazine und Webseiten in kontrollierte Bahnen. Sowohl für **Bioshock** als auch für **GTA 4** wurden Journalisten gemeinsam in Hotelzimmer oder Büroräume geladen, um unter Aufsicht und Zeitdruck zu spielen. Grund dafür seien Sicherheitsbedenken, beschwichtigt der Take-2-Pressemann Wilding, mit Hype habe das nichts zu tun: »Aus PR- und Marketingsicht sind wir eher dagegen.« Die Nebenwirkungen dürften dennoch im Sinne der Firma sein, denn im sozialen Kontext schaukeln sich positive Meinungen hoch, weil die Tester untereinander von ihren Erlebnissen erzählen. Und im Zweifel sind Firmenmitarbeiter nah, die Kritikpunkte abwiegen. Deutsche Spielekritiker zumindest einflussreicher Magazine und Websites sperren sich zumeist aus gutem Grund gegen solche Testverhältnisse.

### GTA 4 wird perfekt

Das Risiko, bei professionellen Testern auf Ernüchterung zu stoßen, ist für die Hersteller gehypter Spiele überschaubar. Von der »Stunde der Wahrheit« kann zumindest auf Presseseite oft keine Rede sein. Denn in der klassischen Spielekritik finden die Hersteller eher Verbündete als Kontrolleure. Im Fall von **Grand Theft Auto 4** nimmt das erstaunliche Ausmaß an. In Sachen rauschhafter Jubel hatten die Spiele-Fachorgane den Publikumsmedien ordentlich vorgelegt.

Webseiten wie Metacritic.com sammeln die Einzelwertungen von weltweiten Kritikern und errechnen einen Mittelwert. Am 9. Mai, zehn Tage nach dem Erscheinen von **Grand**

## Pressestimmen

»Spieler und Kritiker streiten seit langem über die alte Frage: Sind Spiele Kunst? [...] Die Ankunft von **Grand Theft Auto 4** sollte die Debatte beenden. **Grand Theft Auto 4** ist das Meisterwerk dieser Spiele-Generation.«

GameZone (USA)

»**Grand Theft Auto 4** ist eine brutale, intelligente, profane, gewinnende, anstößige, gerissene, vielfältige und durchgehend mitreißende Kultursatire, getarnt als Unterhaltung. [...] Es wirft einen gleichermaßen bewundernden wie einsichtsvollen Blick auf das moderne Amerika.«

New York Times

»Der vierte Teil von »**Grand Theft Auto**« ist eine Sensation. Nicht zuletzt, weil [GTA] nicht nur eine der beliebtesten Videospiel-Serien aller Zeiten ist, sondern längst als Musterbeispiel für die neue Welt des Entertainment gilt.«

Süddeutsche.de

»**GTA 4** ist so nah dran an einem hervorragenden Roman wie kaum ein anderes Spiel. [...] Es ist eines der kulturell wertvollsten Videospiele, das es wert wäre, in Hauptseminaren von Universitäten durchleuchtet zu werden.«

Stern.de

»Jetzt weiß ich, wie sich Filmkritiker gefühlt haben, nachdem sie »Der Pate« gesehen haben.«

Game Informer (USA)

»Es müsste ein Wunder geschehen, um **Grand Theft Auto 4** den Titel »Spiel des Jahres« noch streitig zu machen.«

Eurogamer

»Wahrscheinlich wird man dies später einmal als den Moment bezeichnen, als Computerspiele endlich erwachsen geworden sind.«

Welt.de

**Theft Auto 4**, betrug dieser Sammelwert 99 von 100 Punkten. 35 der 55 aufgeführten Tests vergaben 100 Punkte (oder das Äquivalent dazu auf ihrer Skala). Die niedrigste Wertung war eine 85. »Sie müssen nur eines wissen:



Die Lebendigkeit und der Detailreichtum der **Spielwelt** von **Grand Theft Auto 4** wird von Kritikern aller Medien besonders hervorgehoben.



## » Es lebt! «

**Daniel Matschijewsky:** Gab es in letzter Zeit ein Actionspiel mit einem wirklich interessanten Helden? Beim farblosen Crysis-Ballermann fällt mir nicht mal mehr dessen Name ein. Selbst im fantastischen Call of Duty 4 waren mir die Hauptfiguren egal. GTA 4 ist anders. Mit Niko Bellic handelt, kämpft, lebt darin ein harscher, wenig sympathischer Antiheld, der keine Skrupel kennt und sprichwörtlich über Leichen geht. Trotzdem fühle ich mit ihm. Weil er doppelbödig und kantig ist, weil er zwar klischeehafte, aber vielschichtige Typen um sich schart, die ihn immer tiefer in den Sumpf des Verbrechens ziehen.

Und weil er sich in einer Welt bewegt, die so stimmig und lebendig ausfällt, dass Assassin's Creed dagegen steril und fad wirkt. Das prall gefüllte Liberty City, die witzigen Radiosender, die mitreißenden Dialoge, all die netten Minispiele und versteckten Details sorgen dafür, dass sich GTA 4 »echt« anfühlt. Dieses lebendige Gefühl, diese großartige Spielwelt-Simulation sind in ihrer bewundernswerten Tiefe einzigartig – und in der Tat Vorbild und Prüfstein für kommende Computerspiele.



danielm@gamestar.de

## »Die Tiefe täuscht«

**Rene Heuser:** Das beste Spiel aller Zeiten, ein epochaler Meilenstein, 99 Prozent Durchschnittswertung? So sehr ich den Entwicklern ihren Erfolg gönne – ich verstehe nicht, wieso so konsequent über die Schwächen des Spiels hinweggegangen wird. Ja, für GTA-Verhältnisse mögen die Charaktere und die Handlung erwachsener geworden sein, dennoch empfand ich sie über weite Strecken als platt, vorhersehbar und oft einfach nur dumm. Mir ist schon klar, dass Roman, Manny, Brucie & Co Karikaturen sein sollen, die den Spielern einen Spiegel vorhalten. Aber mich haben die ewigen Klischees gelangweilt.

Ich mag Niko und seinen verbitterten, pessimistischen Blick auf die Welt. Nur passt er nicht zu den »Einer gegen alle«-Missionen, den ständigen, oft stupiden »Töte diesen oder jenen«-Aufträgen, den immergleichen vorgeschobenen Begründungen, warum er jetzt auch noch für den allerletzten Unterweltboss zum Auftragsmörder werden soll. Grand Theft Auto 4 ist ein gutes Spiel. Aber es will zuviel und reflektiert zu wenig. Das Bisschen Gesellschaftskritik, das in ihm steckt, verschwindet unter sinnlosen Leichenstapeln.



rene@gamestar.de

Sie müssen dieses Spiel spielen. Punkt«, urteilte die große amerikanische Spieleseite IGN. »Es müsste schon ein Wunder geschehen, um Grand Theft Auto 4 den Titel »Spiel des Jahres« noch streitig zu machen«, orakelte Eurogamer. »GTA 4 verändert die Landschaft des Spielens«, deklarierte Game Informer. Selbst die traditionell britisch-steiflippige Edge, die Bioshock 2007 mit 8 von 10 Punkten abkanzelte, vergab die Höchstnote – das Spiel sei ein »Triumph«.

## Schwächen werden unwichtig

99 von 100 Punkten im weltweiten Schnitt wären schon erstaunlich, wenn sie ein Einzelfall wären. In Wirklichkeit sind sie nur der aktuelle

Höhepunkt einer Spielekritik, die von Gipfel zu Gipfel hastet. Schon 1998 sammelte **Zelda: The Ocarina of Time** unter Rezensenten einen 99er-Schnitt ein, im letzten Jahr kamen **Halo 3** auf 94, **Bioshock** auf 96, **Super Mario Galaxy** auf 97. Der Spielraum nach oben wird dünn für Spitzenspiele. **Grand Theft Auto 4** musste zwangsläufig noch höher klettern.

Ernüchternd daran ist, dass die Spieler den Kritikern nicht folgen. Mit 8,3 von 10 Punkten bewerten die Nutzer von metacritic.com **Grand Theft Auto 4** derzeit. **Halo 3** sehen sie bei 7,3, umgerechnet mehr als 20 Punkte niedriger als die gesammelten Spielejournalisten. Natürlich sind solche Zahlen mit Vorsicht zu genießen, die Stichproben klein und wenig repräsentativ. Zudem drücken Massenmeinungen den Mittelwert, weil enttäuschte Hasser die enthusiastischen Fans zumindest teilweise ausbalancieren. Dennoch ist die Tendenz deutlich: Spielejournalisten neigen dazu, die Qualität eines Spiels zu überzeichnen. Zudem sind sie oft erstaunlich unkritisch. Die US-Webseite Joystiq bündelt für ihre so genannten »Nega-Reviews« die Kritikpunkte aus mehreren Testberichten. Im Falle von **GTA 4** sah sich der Redakteur Kyle Orland zu einer Anmerkung gezwungen: »Es war relativ hart, negative Zitate zu finden. Das Lob für GTA 4 ist absolut überfließend.« Dabei hat **Grand Theft Auto 4** durchaus sichtbare Probleme, etwa teils monotone Missionen, ein ungenaues Kampfsystem und technische Bugs, die von Rucklern bis hin zu Abstürzen reichen. Der US-Branchenprimus Gamespot kommentiert: »Das Spiel hat seine Schwächen.« Darunter steht die Wertung: 10,0 von 10,0 Punkten. Für den Take-2-Mann Markus Wilding ist das eine durchaus logische Konsequenz von emotionalen Hypes: Wer ein Spiel liebte, der »will überhaupt nicht hören, dass es eventuell Schwächen hat.« Schon 2006 seufzte der US-Redakteur Chris Buffa in einem Essay über Spielejournalismus: »Ich Sorge mich wegen unserer offensichtlichen Weigerung, den Menschen die Wahrheit zu sagen.«

## Spiele werden Kulturgut

So ist der Rummel um **Grand Theft Auto 4** auch ein Lehrstück über die Presselandschaft. Der Hauptakteur: eine Fachpresse, die gleich in dreifacher Hinsicht von Legitimationszwängen getrieben ist. Denn erstens sehen sich Spielmagazine und -Webseiten unter Druck, den Enthusiasmus zu rechtfertigen, den sie selbst mit geschürt haben. Es gehört Mut dazu, sich vor die eigene Kundschaft zu stellen und zu sagen: Wir haben uns geirrt! Wer weiterjubelt, der bleibt sich zumindest selbst treu. Zweitens steht und fällt das Wertungsgefüge der meisten Magazine damit, dass es auf Vergleichbarkeit fußt. **Grand Theft Auto 4** ist ein unbestritten besseres Spiel als der Vorgänger **GTA San Andreas**, und diese Tatsache muss sich in einer besseren Wertung niederschlagen. Der Metacritic-Wertungsschnitt von **San Andreas** liegt bei 96 von 100. Wie seltsam das anmutet, fällt vor allem im Vergleich mit Filmen



Webseiten wie **Metacritic.com** sammeln Spielbewertungen. **Grand Theft Auto 4** steht seit dem Erscheinen bei fantastischen 99 von 100 Punkten.

auf. »Iron Man ist ein wunderbar unterhaltender Film, in Sachen Tempo und Drehbuch fast durchgehend besser als GTA 4. Von der Kritik hat er im Schnitt 78 Punkte bekommen. Warum?«, wundert sich die US-Webseite vgchartz.com. Und antwortet gleich selbst: »Weil Filmkritiker von ihrem Medium wirkliche Bahnbrechendes erwarten, bevor sie absurd hohe Wertungen vergeben.«

## Jemand wird erwachsen

Die Qualität des Spielejournalismus steht in keinem Verhältnis zur Bedeutung seines Mediums. Die Autoren sind Spieler, sie sind gemeinsam mit ihrem Fachgegenstand der Schmutzdecke entwachsen. Sie suchen – und das ist der dritte, vielleicht wichtigste Legitimationszwang – nach einer künstlerischen Rechtfertigung für ihr Medium, dessen Bedeutung sie emporgehoben, dessen Kanten sie vergolden sehen wollen. Die Spielekritik ist beseelt von dem Wunsch, in Videospielen traditionelle kulturelle Werte zu entdecken. Interessanterweise geht sie darin Hand in Hand mit der Publikumspressen. Denn das klassische Feuilleton hat begriffen, dass da ein gigantisches neues Medium herangewachsen ist. Das untersucht es mit dem althergebrachten Werkzeugsatz der Kulturkritik; das Ergebnis ist der jovialer Blick von oben, ein onkelhaftes Staunen, das die jubelnde Berichterstattung zu **Grand Theft Auto 4** durchzieht: »Schau, das Baby hat sein erstes Wort gesagt!« Die Berichte verkennen, dass die vorrangige Aufgabe eines Spiels nicht zwangsläufig der Gesellschaftskommentar ist – und dass sich dennoch Satire, Zeitkritik und Scharfsichtigkeit seit Textadventure-Zeiten auf teils wesentlich originellere Art und Weise durch Spiele ziehen als in **Grand Theft Auto 4**. Doch das Wissen darüber fehlt. Das Medium Computerspiel hat keine akademische Historie.

All das wird sich ändern, wird sich ändern müssen. Der Prozess ist im Gange. Vielleicht wird er durch den Hype um **GTA 4** beschleunigt. Dann könnte man später einmal von dem Moment sprechen, in dem etwas erwachsen geworden ist – zwar nicht die Computerspiele, sondern ihre Beobachtung in den Medien. **CS**



# Jobs in der Spielebranche Programmer

Was genau macht ein Programmierer? Seine Arbeit bleibt für Spieler unsichtbar – aber ohne ihn geht gar nichts.

## Jobs in der Spielebranche

### Ausgabe Thema

GS 05/08	Überblick
GS 06/08	Game Designer / Producer
GS 07/08	<b>Programmer Interface Designer</b>
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

Ein Autodidakt eignet sich auf eigene Faust Wissen auf hohem Niveau an. Ein solcher ist Martin Mayer, Chef-Programmer und Gründer von Fusionsphere Systems (**Geheimakte Tunguska**). »Programmieren? Das hab ich mir selbst beigebracht«, erzählt Mayer. »Ich habe zu C64-Zeiten zu spielen angefangen und fand es immer interessant, wie so ein komplexes Konstrukt wie ein Spiel aufgebaut ist. Also habe ich mit 13 oder 14 begonnen, mir die Programmiersprache BASIC beizubringen. In der Schule gab es zwar Informatik-Unterricht, aber da war nichts zu holen. Und ein Studium war damals auch noch sehr datenverarbeitungslastig – an grafische Oberflächen oder gar Spiele hat da noch keiner gedacht. 2001 habe ich mich dann einfach bei Ascaron

beworben und an Die Patrizier 2 und dem Addon Aufschwung der Hanse mitgearbeitet. Später bin ich noch kurz bei Spellbound gewesen, bevor ich mich 2004 selbständig gemacht habe.«

### Er baut die Motoren

Was genau ein Programmierer macht, ist in wenigen Worten beschrieben: Er erschafft das Gerüst des Spiels, den Programmcode. Und zwar in mehreren Bereichen, denn moderne Spiele bestehen aus einem Konglomerat verschiedener Code-Strukturen: der Grafik-Engine, den KI-Routinen, dem Netzwerk-Code, Datenbanken, Tools und Editoren. Tools zum Beispiel bekommt kaum ein Spieler je zu Gesicht; sie werden von den Teams meist selbst entwickelt und sind die Schnittstellen, durch die Leben in ein Spiel fließt. Bei **Geheimakte 2** etwa sieht das folgendermaßen aus: In einem Fenster läuft das Spiel, und mit Hilfe diverser Schaltflächen kann sich der Programmierer Details wie begehbaren Flächen, Aktionspunkte, oder bewegliche Objekte anzeigen lassen. Mit solchen Editoren werden dann die Scripts (die Drehbücher), die für die Spiellogik verantwortlich sind, an die Engine (den Motor) angedockt. Die Engine lässt sich am besten mit dem Motor eines Autos vergleichen: Sie ist die Grundlage für jedes Spiel und macht im Grunde nichts anderes, als Daten zu verarbeiten. Das klingt simpel, beinhaltet aber die Grafik, den Sound, die Physik und alle anderen Bestandteile eines Spiels. Der Programmierer baut die Maschinerie, in der dann die Zulieferungen aller anderen Mitentwickler verarbeitet werden. Neben diesen Kernaufgaben gehört vor allem in kleinen Studios noch einiges mehr zum Alltag des Program-



Der eigens für Geheimakte 2 entwickelte Editor zeigt den Entwicklern unter anderem die begehbaren Flächen und Interaktionspunkte der Szene.

mers: Er ist derjenige, der den Grafikern und Designern sagen muss, was die Engine überhaupt leisten kann. Und er ist es auch, der am besten weiß, was wie viel Aufwand bereitet. Deshalb muss sich der Programmierer regelmäßig mit dem Producer und den anderen Projektbereichen eines Entwicklerteams abstimmen.

### Er muss motiviert sein

Es gibt keinen Master-Plan, um Spiele-Programmierer zu werden.

»Man muss auf jeden Fall Spiele mögen und verstehen, vor allem, wenn man in kleinen Teams arbeitet, wo der Programmierer auch Entscheidungen trifft und nicht nur seine speziellen Aufgaben abarbeitet«, erklärt Martin Mayer. Um überhaupt in die Branche zu kommen, sollte man Grundkenntnisse der wichtigsten Programmiersprachen und Entwicklungs-Tools mitbringen. »Woher die kommen, ist eigentlich egal«, sagt Mayer. »In jedem Fall sollte man die Programmiersprache C++ beherrschen. C# schadet nicht, ist aber in der Branche erst noch im kommen. Hilfreich, aber nicht zwingend notwendig sind auf jeden Fall noch DirectX, Visual-Studio und 3D-Studio Max.« Offizielle Ausbildungsmöglichkeiten zum Spiele-Programmierer sind rar: »Ausbildungsplätze für diesen Job gibt es, soweit ich weiß, in Deutschland nicht. Aber bei der Games Academy in Frankfurt kann man in die Richtung studieren.«

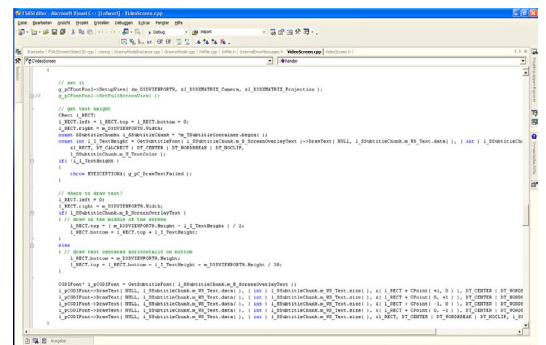
### Er ist spezialisiert

Martin Mayers breites Aufgabengebiet ist längst nicht mehr überall Standard. Mit wachsender Teamgröße werden auch die Aufgaben der einzelnen Mitarbeiter spezifischer. Die Programmierer haben oft nur ein Gebiet, auf dem sie vorwiegend tätig sind. So gibt es reine Engine-Programmer, Script-Programmer, KI-Programmer und auch solche, die sich nur mit Editoren auseinandersetzen. Zudem werden nur noch selten eigene Engines programmiert; stattdessen schaffen die Studios existierende Systeme an. Dazu kommt häufig »Middleware« genannte Software, etwa Physik-Engine (Havok, PhysX) oder Grafikroutinen wie Speedtree. Es ist die Aufgabe der Programmierer, sich in solche Systeme einzuarbeiten, sie zu handhaben und zu verändern.

PD

## Unser Experte

**Martin Mayers (29)**  
erste Spiele waren Die Patrizier 2 und das Addon Aufschwung der Hanse. 2004 gründete er Fusionsphere Systems. Dort ist er Chef-Programmierer und Geschäftsführer.



In der Spielebranche wird viel mit dem Programm Visual Studio gearbeitet. Dieser Code beschreibt, dass in einer Zwischensequenz Untertitel eingeblendet werden.



# Jobs in der Spielebranche

## Interface Designer

Er baut die Schnittstelle zwischen Spiel und Mensch: Ohne den Interface Designer tut sich nichts in virtuellen Welten.

Was nützt einem die tollste Spielidee, wenn das Programm am Ende nicht reagiert, wenn man keine Einheiten oder Gebäude bauen und keine Waffen wählen kann oder sich in endlosen Menü-Irrgärten verliert? Um solche Probleme zu lösen, dafür gibt es spezialisierte Experten: Interface Designer. Sie bauen auf Basis der vom Game Designer entworfenen Inhalte die Benutzeroberfläche für ein Spiel. Diese wird auch kurz GUI (Graphical User Interface) genannt.

### Genre ungleich Interface

Während in großen amerikanischen Entwicklerstudios die Berufsbezeichnung des Interface Designers längst Standard ist und man gezielt in Stellenanzeigen nach solchen sucht, beschäftigen sich in den zu meist kleineren deutschen Teams ein oder mehrere Game Designer und Grafiker mit dieser Aufgabe – so wie Sebastian Bombera und Jost Schweinfurth.

Die beiden sind dafür verantwortlich, dass man im Aufbauspiel **Anno 1701** effizient agieren kann. Sie haben gemeinsam das Interface dafür entworfen. Kann das so schwierig sein? Immerhin haben sich im Laufe der Jahre etliche Bedienungsmuster für die verschiedenen Genres etabliert. Da müsste das

Wahrnehmung unterscheidet sich von Mensch zu Mensch. Gewisse Schaltflächen und Farben bemerkt der eine schnell, der andere weniger schnell. Man muss immer Kompromisse machen. Unter diesen Voraussetzungen ist ein ultimatives Interface eigentlich nicht möglich.

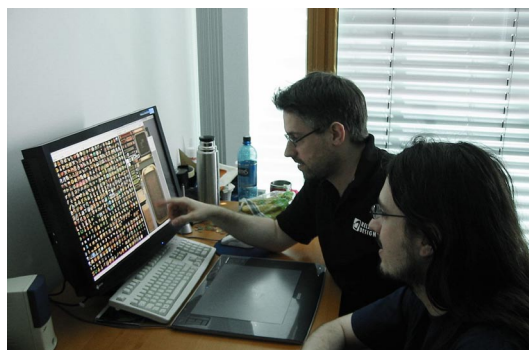
### Ein Spiel simulieren

Methodik ist einer der Schlüssel zum Erfolg bei einem guten Interface. Das haben Bombera und Schweinfurth am Projekt **Anno 1701** gelernt: »Wir hatten eine schlechte Herangehensweise. Wir wollten zu schnell zu viel und arbeiteten schon recht früh an Nebenschauplätzen wie Ornamentik und anderen grafischen Elementen«, gibt Schweinfurth zu. »Man darf Bedieneinheiten nicht einzeln betrachten, sondern muss sie immer im Kontext sehen«, fügt Bombera hinzu. »Der eine arbeitet womöglich an den Schaltflächen, der andere an den Symbolen, und am Ende merkt man, dass das alles nicht zusammenpasst. Wir benutzen deshalb inzwischen ein System, mit dem wir ein Interface spielrelevant simulieren.« Damit vermeiden die Entwickler schon früh mögliche Fehler oder Stolpersteine. »Kleinste Farb- und Größenunterschiede bei Icons können extrem viel im Spielfluss ausmachen«, sagt Schweinfurth. »Es gehört zu unseren Zielen, Aufmerksamkeiten richtig zu lenken und möglicherweise Mausclicks einzusparen.«

Was ist also die bestmögliche Benutzeroberfläche? Sebastian Bombera und Jost Schweinfurth sind sich einig: »Wenn man sich bei einem Spiel auf die eigentliche Aufgabe konzentrieren kann und nicht mehr ununterbrochen daran denken muss, diesen oder jenen Schalter zu drücken, dann ist das Interface gelungen.«

### Unsere Experten

Der 29-jährige Game Designer **Sebastian Bombera** (oben) und der 37-jährige Grafiker **Jost Schweinfurth** (unten) haben zusammen bei Related Designs die Benutzeroberfläche für das Aufbauspiel **Anno 1701** erstellt. Während Jost schon einige Zeit in der Branche ist und zuvor bei Ascaron beschäftigt war, stieg Sebastian gleich nach seiner Ausbildung an der Games Academy beim Mainzer Entwickler ein.



Sebastian Bombera und Jost Schweinfurth beim Betrachten der zahlreichen verschiedenen Icons, die sie für Anno 1701 entworfen haben.

passende Interface doch naheliegen. Jost Schweinfurth verneint solche Kurzschlüsse: »Allein aus dem Game Design generiert sich kein brauchbares Interface. Da können die Anforderungen noch so klar formuliert sein.« Stattdessen müssen Interface Designer immer neu in die Mechanismen jedes Spiels eintauchen und logische Lösungen suchen.

### Keine ultimative Lösung

Eine Forderung, die der Interface Designer heute laufend zu hören bekommt, ist die nach einfachen Strukturen. Selbst die komplexesten Vorgänge sollen so überschaubar und intuitiv wie möglich umgesetzt werden – zum einen, um den Spielspaß zu steigern, zum anderen, um die mögliche Zielgruppe zu vergrößern. Auch in **Anno 1701** sollte sich einiges im Vergleich zu den Vorgängern ändern. Bombera erklärt den Ansatz: »Im Vorgänger Anno 1503 war es noch so, dass der Spieler durch ein kleines Fenster in sein Reich schaute, eingerahmt vom riesigen Interface. Für Anno 1701 wollten wir nicht nur einfachere und vor allem schlankere Bedienelemente, sondern den Spieler auch mehr in die Welt ziehen. Viele Informationen, die man früher übers Interface erhielt, kommen in 1701 direkt von den Einwohnern der Städte.«

Jost Schweinfurth relativiert die hehren Ziele: »Ich habe noch nie erlebt, dass ein Interface von jemandem, der keine Ahnung von Spielen hat, sofort in Gänge verstanden wird. Außer natürlich, es ist eine sehr simple Variante. Doch bei einem so komplexen Programm wie Anno 1701 geht ohne Erklärungen, ohne Hilfe-Einblendungen nichts.« Außerdem kann man es niemals allen recht machen, weiß der Grafiker: »Die

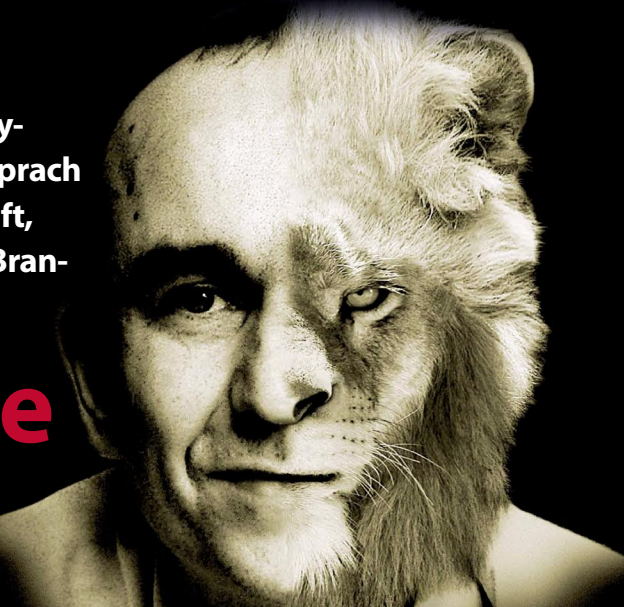


Die Benutzeroberfläche von Anno 1701 sollte intuitiver als in den Vorgängern werden.



Der britische Design-Veteran Peter Molyneux (Populous, Black & White, Fable) sprach mit GameStar über das Spiel der Zukunft, die neue Rolle des PCs und warum die Branche mehr Leute wie ihn braucht.

# »Meine Spiele sind riskant«



**GameStar** ... Peter, du hast den Ruf, visionäre Spielkonzepte zu entwickeln, zum Beispiel die lernende künstliche Intelligenz für Black & White oder die Simulation eines ganzen Heldenlebens in Fable. Aber die Spielebranche folgt deinen Ideen selten, sie bleiben meist Eintagsfliegen.

... Peter Molyneux Ja, das ist wohl so.

... Ist das schmeichelhaft oder frustrierend?

... Die meisten Menschen in der Branche sind einfach vernünftiger als ich. Meine Projekte führen in den Bereich, wo die Standards aufhören und die Unsicherheit beginnt. Dort fühlt man sich immer etwas unwohl und arbeitet deshalb umso härter. Meine Richtung der Spieleentwicklung ist oft riskant und auch teuer.

... Wieso gibt es dich noch?

... Ich habe das große Glück, dass ich Leute hinter mir weiß, die meine Ideen unterstützen.

... Es gibt nie Streit?

... Doch, den gibt es immer wieder, auch mit meinen eigenen Mitarbeitern bei Lionhead. Ich bin zum Beispiel mittlerweile zu Tode gelangweilt von Zwischensequenzen. Also habe ich meinen Leuten gesagt: Ihr dürft in Fable 2 insgesamt acht Minuten Zwischensequenzen

einbauen, und keine Sekunde mehr. Das gab gewaltigen Krach. Ich muss immer noch jeden Tag für dieses Konzept kämpfen.

... Wie löst ihr das Problem der fehlenden Zwischensequenzen im Spiel?

... Indem die meisten Situationen interaktiv bleiben. Das heißt, der Spieler kann weiterhin frei handeln, auch wenn um ihn herum etwas Wichtiges passiert. Es gibt in Fable 2 zum Beispiel eine Szene, in der der Spieler ein Schiff verlässt und sein Hund auf dem Steg freudig auf ihn zugerannt kommt, um ihn zu begrüßen. Wenn man dem Spieler dabei volle Bewegungsfreiheit lässt, kann natürlich viel schiefgehen: Er steht vielleicht an der falschen Stelle, der Hund springt vorbei, landet im Wasser, ertrinkt und so weiter. Die Designer wollten deshalb unbedingt eine Zwischensequenz daraus machen. Ich habe Nein gesagt. Es gibt eine viel bessere Lösung: Der Spieler muss eine Verbindung mit seinem Hund spüren. Er muss sich über das Wiedersehen genauso freuen wie der Hund. Dann gibt er selbst Acht, dass nichts Unerwartetes passiert.

... Welche Vision hat Peter Molyneux derzeit?

... Ich glaube, Spiele an sich sind auf einer Reise. Die Spiele, die wir heute erschaffen,

sind dramatisch anders als die Spiele, die wir morgen entwickeln werden.

... Wohin geht die Reise?

... Es gibt noch viel unentdecktes Land in sozialen Netzwerken. Wir haben Online-Spiele wie World of Warcraft, Online-Welten wie Second Life und Freudesnetzwerke wie Facebook. Warum fügen wir die nicht zusammen? Und schaffen so ein Spiel in einer simulierten Welten innerhalb eines sozialen Netzwerks, in der jeder seine eigene Vision zum Leben erweckt. Das wäre etwas, dass noch niemand je erlebt hat, eine einzigartige Erfahrung.

... Dazu müssten die Spieler bleibende Spuren in der Welt hinterlassen können. Das ist einer der Schwachpunkte aktueller Online-Reichen: In World of Warcraft ist nichts dauerhaft, besiegte Monster stehen bald wieder da, Schlachtsuren sind verschwunden.

... Etwas verändern zu können, ist sehr wichtig, aber in Online-Welten auch sehr schwierig. Eine Möglichkeit könnte der Vergleich von Welten sein, wo ich in meiner spiele und du in deiner, und dann sehen wir die Unterschiede. Wir haben allerdings festgestellt, dass zu viel Veränderungsfreiheit gar nicht so gut ist. Recht früh in Fable 2 muss man sich zum Beispiel entscheiden, ob man einer Wache hilft oder nicht. Abhängig davon wird der Stadteil

»Ich muss immer noch jeden Tag für mein Konzept kämpfen«



Peter Molyneux im Gespräch mit GamePro-Chefredakteur Markus Schwerdtel und den GameStar-Redakteuren Christian Schmidt und Heiko Klinge (von links).



schöner und sicherer oder zu einer Hochburg für Gauner. Dieser Grad von Einfluss ist natürlich toll, aber die Spieler waren sich der Konsequenzen ihrer Handlungen oft nicht bewusst. Also starteten sie das Spiel immer wieder neu, um die Situation richtig zu lösen. Das ist nicht Sinn der Sache. Wir mussten diese Funktion einschränken.

❖❖❖ **Wo bleibt dann in Online-Spielen der Gestaltungsspielraum, die Selbstverwirklichung?**

❖❖❖ Der dauerhafte Einfluss des Spielers zeigt sich in seinem Helden. Stell dir vor, du triffst die Spielfigur eines anderen Menschen und kannst an ihr sofort ablesen, was sie schon erlebt hat – mehr noch, sogar ihren Charakter, etwa ob es ein vertrauenswürdiger Typ ist oder ein Raufbold mit Narben von vielen Kämpfen. Jede Figur wäre einzigartig.

❖❖❖ **Mit der man sich in eine Art globalem Super-Spiel selbst darstellen würde. Wo bleibt in dieser Zukunft das Solo-Spiel?**

❖❖❖ Interessante Frage, nicht wahr? Ich stelle mir Solo-Spiele wie Vorhänge vor. Manchmal möchtest du deine Vorhänge geschlossen lassen und allein bleiben. Dann wieder willst du sie aufreißen und dich allen zeigen. Die Spiele der Zukunft werden wohl eine Mischung aus beidem bieten. Reine Solo-Spiele sind jedenfalls nicht die Liebhaber der Saison.

❖❖❖ **PC-Spiele auch nicht. Auch Fable 2 erscheint nur für Konsole. Hat der PC auf Dauer eigentlich eine Zukunft?**

❖❖❖ Der PC ist immer noch sehr wichtig. Aber er wird immer mehr zu einer Plattform für Leute, über die niemand spricht. Bei den Casual Games [Gelegenheitsspielen] ist der PC ausgesprochen erfolgreich. Er wird gerade von einem neuen Publikum erobert.

❖❖❖ **Ein eher ungeliebtes Publikum.**

❖❖❖ In der Spieleindustrie schaut man auf diese Leute herab. Aber hinter den Casual-Spielern steckt nicht nur enorm viel Geld. Was oft vergessen wird: Sie sind vielleicht auch die Hardcore-Zocker von morgen.

❖❖❖ **Die Spieleindustrie entdeckt gerade die älteren Gelegenheitsspieler. Du würdest langsam in die Zielgruppe passen.**

❖❖❖ Tue ich auch! Ich habe die letzten Monate Tribal Wars gespielt. Ich glaube, es wurde in Deutschland entwickelt. Es ist großartig, hat 800.000 Spieler und saugt mir alle zwei Wochen sechs Euro aus der Tasche. Gerade wurde ich wegen angeblichen Cheats gesperrt. Dabei habe ich gar nicht betrogen!

❖❖❖ **Werden sich auch die Online-Rollenspiele den Konsolen zuwenden?**

❖❖❖ Davon sind wir doch nur noch einen Schritt entfernt. Jeder wartet darauf, dass es endlich passiert. Eigentlich hätte es längst soweit sein müssen. Andererseits ist es sehr schwierig, solche Spiele zu erschaffen.

❖❖❖ **Du giltst als Archetyp des innovativen und kreativen Designers. Werden Leute wie du in der Spieleindustrie heute noch gebraucht?**

❖❖❖ Ja. Es gibt nicht genug talentierte Spiele-Designer. Das liegt zu großen Teilen daran, dass die Spielehersteller schlicht kein Interesse daran haben, die talentierten Leute hervorzuheben, die an ihren Projekten arbeiten. Die wollen eine starke Marke, keine Leute wie Peter Molyneux, die vielleicht weggehen und ihr eigenes Studio eröffnen. Dabei brauchen wir dringend mehr Vorbilder, die für die Industrie werben und sagen, wie aufregend das hier alles sein kann. Ohne solche Leute wird die Branche immer langweiliger werden.

❖❖❖ **Übt der Name Peter Molyneux überhaupt noch Zugkraft auf junge Leute aus?**

❖❖❖ Schon. Aber du bist immer nur so gut wie dein letztes Spiel. Und sind wir mal ehrlich, Black & White 2 hat da nicht geholfen.

❖❖❖ **Welche Positionen in deinem Team sind im Moment am schwierigsten zu besetzen?**

❖❖❖ Die von Designern und technischen Architekten. Für Designer gibt es zwar viele Lehrgänge und Ausbildungen, aber die wahre

## Peter Molyneux

Der Brite **Peter Molyneux** (49) gründete 1987 das legendäre Entwicklerstudio Bullfrog, mit dem er in den folgenden zehn Jahren Klassiker wie Populous, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park und Dungeon Keeper entwickelte. 1997 verließ Molyneux das zwei Jahre zuvor von Electronic Arts gekaufte Bullfrog, um das neue Studio Lionhead zu gründen, dem er bis heute vorsteht. Für Lionhead erdachte Molyneux die umstrittenen Götterspiele Black & White und Black & White 2, das Kino-Aufbauspiel The Movies und zuletzt das Rollenspiel Fable. Seit April 2006 gehört Lionhead Microsoft. Molyneux' aktuelles Projekt, die Fortsetzung Fable 2, erscheint nur für die Xbox 360. Parallel arbeitet er seit mehreren Jahren unter dem Codenamen »Dimitri« an einer Lebenssimulation.



Kunst ist Kommunikation. Also die Fähigkeit, eine Idee aufzugreifen, sie zu entwickeln und andere damit zu inspirieren. So etwas kann man nur schwer unterrichten. Technische Architekten sind die Leute, denen man ein übergeordnetes Problem gibt, und die den Lösungsansatz entwickeln. Meinen technischen

Architekten sage ich zum Beispiel: »Ich brauche für Fable 2 einen Hund, der sich lebensecht verhält!«, Die Jungs überlegen dann, wie das funktionieren könnte.

❖❖❖ **Wie inspirierst du Interessenten, in dein Team zu kommen?**

❖❖❖ Indem ich ihnen sage: »Ihr werdet Dinge erfinden, die noch nie erfunden wurden.« Das ist der wichtige, der große Satz. Wenn sie für eine Bank arbeiten, werden sie dort nur die nächste Datenbank programmieren.

❖❖❖ **Und es ist Aufgabe der Spiele-Entwickler, das zu kommunizieren?**

❖❖❖ Genau. Computerspiele sind ein Problem, das noch nicht gelöst ist. Ich prophezeie: Da werden in Zukunft noch gewaltige, fantastische Dinge geschehen. **CS HK CHS**

»Computerspiele sind ein Problem, das noch nicht gelöst ist«



Mit seinem Studio Lionhead entwickelte Molyneux 2001 das ambitionierte **Black & White**.



Das aktuelle Projekt von Peter Molyneux ist das Rollenspiel **Fable 2** für die Xbox 360.





# HALL OF FAME

## Baldur's Gate

Ohne die Schwertküsten-Abenteuer von Bioware hätte das Genre der Rollenspiele heute viele Fans weniger.



Die Charakterdetails basieren auf dem AD&D-Regelwerk, sind aber für den Spaß im Spiel nicht wichtig.

Wenn Sie sich schon mal gefragt haben, warum Bioware eigentlich Bioware heißt und nicht vielleicht Dragonware oder Roleplayware, dann hier die Antwort: Das Studio wurde 1995 von drei Ärzten gegründet.

Das erste Bioware-Spiel war ein Shareware-Titel namens **3D Blasteroids** (1995), das zweite dann schon ein Vollpreis-Programm: In **Shattered Steel** (1996) zog man als Söldner in einem Mech über Planeten und erledigte die Feinde seiner Auftraggeber sowie streitlustige Aliens. Gleich nach **Shattered Steel** machte sich Bioware an den Titel, der die Firma in den Entwickler-Olymp heben und das Genre der Rollenspiele aus einer tiefen Krise befreien sollte: **Baldur's Gate**.

### Einfach, nicht simpel

»Baldur's Gate ist wohl mindestens so komplex wie jedes andere Rollenspiel, das ich gespielt habe. Ich glaube, worauf die Leute keine Lust mehr haben, sind überkomplexe, schwer zu begreifende Systeme. Aber wenn du Komplexität mit einem intuitiv erlernbaren System verbinden kannst, ist das der beste Weg.« Das antwortete Dr. Ray Muzyka, der Boss von Bioware, 1998 auf unsere Frage, ob die Leute schwierige Rollenspiele leiden und man sich bei Bioware

deshalb für eine zugänglichere Variante entschied. Muzyka traf damit den Nagel auf den Kopf. Mehr noch: **Baldur's Gate** erschloss das Genre für viele, die sich vorher noch nie an ein Rollenspiel gewagt hatten. Denn trotz der AD&D-Regeln, die im Hintergrund Charakterwerte und somit Ausgänge von Kämpfen bestimmten, blieb das Programm zugänglich und trotzdem fordernd. Eigentlich sollte das Spiel **Battleground Infinity** heißen. Erst nachdem sich Bioware mit dem Publisher Interplay zusammengetan hatte, erhielt das Spiel die Lizenz der Advanced Dungeons & Dragons und musste darauf umgestellt werden. Der Titel **Baldur's Gate** leitet sich von der gleichnamigen Stadt ab, in der das Abenteuer stattfindet.

### Spiel mit Charakter

**Baldur's Gate** hatte viele Inspirationsquellen. Eine der einflussreichsten war wohl **Jagged Alliance**, genauer die Art, wie die Söldner im Taktikspiel interagierten. Bioware wollte das für seine Schwertküsten-Abenteurer auch. Man verpasste den Begleitern eigene Stimmen und Charaktermerkmale. Sogar vor Slapstick-Gags schreckte Bioware nicht zurück. Der Ritter Khalid etwa zuckte verschreckt zusammen, wenn man ihn anklickte.

Zudem wollte das Team die lebendige Welt der **Ultima**-Titel kopieren, mit Tageszeitenwechsel und entsprechenden Figuren. Spieler trafen so nachts in Städten und im Umland auf andere Gestalten als tagsüber. Jedoch blieb der Unterschied relativ gering.

### 10.000 Malereien

Das, was **Baldur's Gate** auf den ersten Blick am meisten von der Konkurrenz abhob, waren die enorm detailreich gezeichneten Hin-



Die taktischen Kämpfe in Baldur's Gate laufen in Echtzeit ab, lassen sich aber jederzeit pausieren.

tergründe, aus denen sich die Schwertküste zusammensetzte. Etwa 10.000 bildschirmfüllende Grafiken erstellte Bioware. Davon wurden einige sogar mehrfach verwendet. Das Reich war riesengroß und vollgepackt mit Aufträgen. Wer sich nur an die Hauptstory hielt, war mehrere Wochenenden gut beschäftigt. Wer sich allerdings auch an die Nebenquests wagte, dem lieferte das Spiel knapp 200 Stunden Unterhaltung. Mit der Erweiterung **Die Legenden der Schwertküste** adrierte Bioware 1999 weitere vier riesige Quests, neue Schauplätze und Figuren. **Baldur's Gate** gilt

### Deswegen legendär

- Belebte das nahezu tote Rollenspiel-Genre
- Komplexes, transparentes Regelwerk in zugänglicher Verpackung
- Detailreiche Grafik, schöne Effekte
- Einfache, bei Strategiespielen abgeschauten Steuerung
- Begleiter mit eigenen Stimmen und liebenswerten Charaktermerkmalen

heute als eines der größten und einflussreichsten Rollenspiele aller Zeiten. Das Genre verdankt ihm zahlreiche neue Fans, die ihm bis heute die Treue halten. **PET**



Die Party lässt sich wie in einem Strategiespiel steuern.

### BALDUR'S GATE

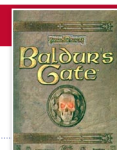
ROLLENSPIEL

**PUBLISHER**  
Interplay  
**ENTWICKLER**  
Bioware  
**QUELLE**  
Ebay  
**SPRACHE**  
Deutsch

**ORIGINALRELEASE**  
Januar 1998  
**CA. PREIS**  
10 Euro  
**USK**  
ab 12 Jahren

**HARDWARE MINIMUM**  
Pentium 75, 32 MByte RAM, DirectX 6.0  
**SO LÄUFT'S**  
Baldur's Gate läuft problemlos unter XP und Vista. Kleinere Grafikfehler stören kaum.

**FAZIT** Ein großes Spiel. Hat das Genre der Rollenspiele neu belebt.





**Daniel Visarius**

schraubt sich gerade einen neuen Router aus mobilen Komponenten zusammen, der lautlos in der Ecke arbeiten soll.

**Hendrik Weins**

hat seinen Plan auf 4,0 GByte RAM aufzurüsten, verworfen – bringt eh noch nix! Mehr dazu im Artikel »Was bringen 4,0 GByte?«.

# Hardware & News

## Der große Durchblick

Breitbild-TFTs im Test und der neue 3DMark Vantage.

Große Flachbildschirme werden erschwinglich – 22-Zoll-Geräte gibt's bereits für 200 Euro, die größeren 24-Zöller kosten mittlerweile weniger als 400 Euro. Die neue Marktsituation nutzen wir für einen umfangreichen Testschwerpunkt zum Thema – zwölf Flachbildschirme haben Florian und Hendrik ausgepackt, probegespült und durchgemessen: Alle aktuellen TFT-Monitore sind voll spieletauglich, zunehmend wichtiger wird damit die Bildqualität. Folglich haben wir unser TFT-Wertungssystem angepasst und die Noten im Einkaufsführer angeglichen. Die preislich unattraktiven 17-Zoll-TFTs fallen an dieser Stelle weg, stattdessen teilen wir die 22-Zoll-Bestenliste in zwei Preisbereiche »bis 250 Euro« und »über 250 Euro«.

Um die Qualitäten des neuen Flachmanns ins rechte Licht zu rücken, eignet sich der neue **3DMark Vantage** durchaus. Als Benchmark

überzeugt er Daniel allerdings nicht. Die Spielsequenzen zeigen zwar einige technisch spannende Effekte, die großen Aha-Momente der vergangenen 3DMarks bleiben jedoch aus. Und obwohl der Benchmark optisch zum Beispiel nicht an **Crysis** herankommt, frisst er noch mehr Hardware. Zudem will Entwickler Futuremark dieses Mal richtig abkassieren und erlaubt Benutzern der kostenlosen Version nur noch einen einzigen Durchlauf. Mehr dazu erfahren Sie im Artikel **3DMark Vantage**.

Auf unserer Heft-DVD finden Sie ein Video mit den schönsten Szenen des neuen Benchmarks und einer Zeitreise durch die letzten sieben Jahre 3D-Grafik seit dem **3DMark2001**. So können auch Windows-XP-Nutzer den neuen Benchmark anschauen, denn der läuft ausschließlich unter Windows Vista und verlangt außerdem zwingend eine DirectX-10-Grafikkarte. **DV**

### Hardware-Inhalt

#### Schwerpunkt

Große TFTs für Spieler .....	158
22-Zoll-TFTs .....	160
24-Zoll-TFTs .....	164

#### Praxis

Was bringen 4,0 GByte Arbeitsspeicher? .....	166
--	-----

#### Benchmark

3DMark Vantage .....	168
----------------------	-----

#### Tool des Monats

Vista anpassen mit Vlite .....	170
--------------------------------	-----

#### Tests

Grafikkarte: EVGA Geforce 9800 GX2 SSC .....	170
Grafikkarte: MSI N9800GX2 .....	170
Prozessor: AMD Phenom X3 8750 .....	171
Mainboard: Asus Crosshair 2 Formula .....	171
15-Zoll-Notebook: Alienware Area51 m15x .....	171

#### Service

Techtelmechtel .....	172
Einkaufsführer .....	174

## Creative rudert zurück

Nach massiven Protesten erlaubt Creative die Verbreitung der gemoddeten Treiber für Soundblaster X-Fi und Audigy.

Per Treiber-Mod brachte Hobby-Programmierer Daniel Kawakami Creatives Soundblaster X-Fi- und Audigy-Karten nicht nur teils neue Funktionen wie Dolby Digital Live bei. Gleichzeitig reaktivierte er Features, die Creative der älteren Audigy-Serie unter Vista ganz verweigerte oder nur gegen Aufpreis zur Verfügung stellen wollte. Dagegen protestierten zahllose Besitzer von Creative-Soundkarten und der Herstel-

ler musste zurückrudern: Ab sofort finden Sie die modifizierten Treiber wieder im Creative-Forum, zudem verlangt der Hersteller von Audigy-Besitzern kein Geld mehr für die Alchemy-Funktion, die vielen für Windos XP entwickelten Spielen auch unter Vista wieder Raumklang beschert. Wer die Alchemy-Software für seine Audigy bereits gekauft hat, sollte sich bis zum 30. Juni auf der Creative-Homepage melden, um sein Geld zurückzubekommen. **FK**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5194

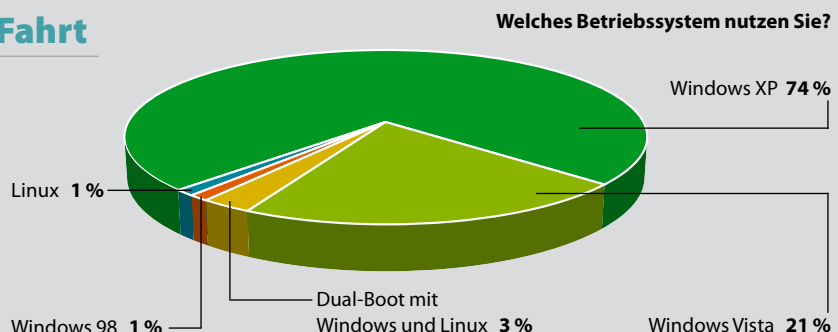


Mit der **X-Fi Surround 5.1** bringt Creative in Kürze eine USB-Soundkarte mit EAX 4.0 sowie Alchemy-Unterstützung.

## Vista kommt nur langsam in Fahrt

Trotz des kürzlich erschienenen Service Pack 1 satteln die GameStar-Leser nur zögerlich von Windows XP auf Windows Vista um.

Windows XP bleibt weiter das mit Abstand beliebteste Betriebssystem der GameStar-Leser. Windows Vista nutzen nur rund 20 Prozent – auch die Veröffentlichung des Service Pack 1 hat kaum Leser zum Umstieg bewogen. Linux spielt mangels Unterstützung durch die Publisher keine Rolle.



Quelle: GameStar-Leserumfrage



## 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
Race Driver Grid	1024x768, minimale Details	1680x1050, mittlere Details	1920x1200, ultra Details, 4x AA
Rainbow Six: Vegas 2	1680x1050, maximale Details	1680x1050, maximale Details, AA-Stufe 3	1920x1200, maximale Details, AA-Stufe 3

## Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				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 k.A.	7800 GT k.A.	7950 GT k.A.	7900 GTX k.A.	7950 GX2 k.A.						
Radeon X1000	X1650 Pro 40 €	X1800 GT k.A.	X1950 Pro 120 €	X1900 XT k.A.	X1950 XT k.A.							
Geforce 8 / 9	8500 GT 50 €	8600 GT 70 €	8600 GTS 80 €		9600 GT 130 €	8800 GT 150 €	8800 GTS 200 €	8800 GTX 240 €	9800 GTX 300 €	9800 GX2 450 €		
Radeon HD	2400 XT 40 €	2600 Pro 50 €	3650 70 €	2900 GT 70 €	3850 100 €	2900 XT k.A.	3870 120 €			HD 3870 X2 300 €		
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Pentium 4 / D	P4 / 3,2 GHz 85 €	PD / 915 75 €	PD / 950 k.A.									
Athlon 64	3200+ 30 €	3500+ 50 €	4000+ 60 €	FX-57 k.A.								
Athlon 64 X2		3600+ 45 €	4000+ 50 €	4600+ 75 €	S200+ 95 €	6000+ 130 €	6400+ 135 €					
Phenom					X4 9550 160 €	X4 9600 190 €	X3 8750 160 €	X4 9750 175 €	X4 9850 Black Edition 200 €			
Core 2 Duo			E4300 90 €	E4500 110 €	E6320 120 €	E6600 200 €	E8200 150 €	E8500 270 €				
Core 2 Quad						Q6600 160 €	Q9300 230 €	Q9450 300 €	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.

## Geforce-9-Nachschub

Nvidia tauf weitere Geforce-8-Grafikkarten um und nennt sie Geforce 9800 GT und Geforce 9600 GSO.

Die Geforce 8800 GT kostet bei einigen Internet-Versender seit kurzem weniger als 100 Euro. Mit der **Geforce 9800 GT** steht voraussichtlich im Juni der Nachfolger an – trotz deutlich höherer Produktkennziffer beschränken sich die Änderungen auf ein Minimum. Das neue Modell wird wohl im kosteneffizienteren 55-nm-Prozess gefertigt (bisher 65 nm), und die Taktfrequenzen sollen etwas höher ausfallen. Zudem unterstützt die **Geforce 9800 GT** die Hybrid-SLI-Technik, um in Kombination mit einer Onboard-Grafik Strom zu sparen. Der zweite Neuling **Geforce 9600 GSO** entspricht leistungsmäßig einer Geforce 8800 GS und richtet sich mit einem Preis von rund 80 Euro an den Einstiegsbereich. **DV**

## Windows XP Service Pack 3

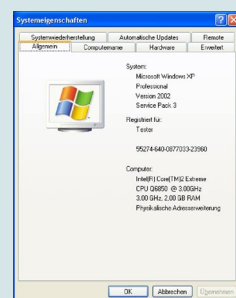
Die dritte und vermutlich letzte große Patch-Sammlung für Windows XP steht ab sofort zum kostenlosen Download bereit.

Ende April hat Microsoft das Service Pack 3 für Windows XP fertiggestellt. Die Patch-Sammlung enthält die ersten beiden Service Packs genauso wie alle seitdem erschienenen Aktualisierungen. Neue Funktionen haben Seltenheitswert, das Service Pack 3 verbessert in erster Linie Sicherheit, Stabilität und Zuverlässigkeit. Einige kleinere

Neuerungen gibt es dann doch: So kann XP nun besser mit dem Windows Server 2008 kommunizieren, und die derzeit als sicher geltende WLAN-Verschlüsselung WPA2 wird unterstützt.

Bisher ist das Service Pack 3 noch nicht über Windows Update zu bekommen, wohl aber als 313 MByte schweres Komplettpaket über unseren Quicklink. Wir empfehlen die Installation aus Sicherheitsgründen, eine bessere Performance können Sie jedoch nicht erwarten. **DV**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5191



Keine neuen Funktionen, aber reichlich Pflege: das Service Pack 3 für Windows XP.

## Intels neuer P45-Chipsatz in den Startlöchern

P45-Mainboards sollen sich in den nächsten eineinhalb Jahren fest als Standard-Core-2-Plattform etablieren.

Mit dem P45 veröffentlicht Intel den Nachfolger des aktuellen P35-Chipsatzes für Core-2-Prozessoren. Die technischen Neuerungen halten sich in Grenzen. So erfolgt die Anbindung der Grafikkarten nun mit PCI Express 2.0 statt 1.0. Stecken zwei Radeon im Crossfire-Modus im Mainboard, spricht der P45 beide mit acht PCI-Express-Leitungen an, beim P35 waren es nur vier

Lanes für den zweiten Slot. Nvidias SLI-Verbünde aus mehreren Geforce-Karten funktionieren nach wie vor nicht. Der maximale Speicherausbau steigt von 8,0 auf 16,0 Gigabyte DDR2- oder DDR3-RAM. Eine G45-Version mit verbesserter DirectX-10-Onboard-Grafik erscheint in Kürze. Zwar will Intel bereits Ende des Jahres den Core-2-Nachfolger Nehalem, der neue Mainboards benötigt, auf den Markt bringen. Bis der den Massenmarkt erobert, vergehen aber noch ein bis eineinhalb Jahre. **FK**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5193





# Große TFTs für Spieler

Spieletauglich sind mittlerweile die meisten Breitbild-Flachbildschirme. Ab jetzt zählen Bildqualität, Ausstattung und Bedienung. Wir testen 22- und 24-Zöller.

Günstige 22-Zoll-Flachbildschirme haben sich bei 200 Euro eingependelt. 17- und 19-Zöller kosten praktisch gleich viel und lohnen sich nur noch in seltenen Fällen, etwa wenn die PC-Ecke nicht genug Platz bietet. Wem die typische 22-Zoll-Auflösung von 1680x1050 zu wenig ist, bekommt bei preiswerten 24-Zoll-TFTs schon für unter 400 Euro die

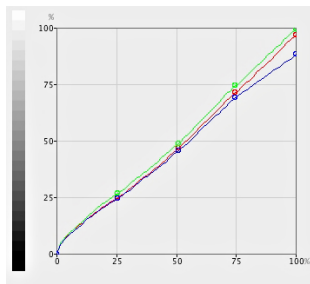
volle HD-Auflösung von 1920 mal 1200 Bildpunkten. Noch mehr Schaffensraum liefern erst die unerschwinglichen 30-Zoll-Monitore mit 2560 mal 1600 Bildpunkten – eine Einstellung, für die in Spielen ausschließlich Crossfire- und SLI-Verbünde aus mehreren Grafikkarten ausreichend Reserven haben. Die Zwischengrößen 26, 27 und 28 Zoll verteilen die 24-

Zoll-Auflösung 1920x1200 lediglich auf eine größere Diagonale.

In diesem Schwerpunkt widmen wir uns ausschließlich 22- und 24-Zoll-Monitoren. Mit dabei sind Hersteller wie Belinea, Benq, Dell, Eizo, Fujitsu-Siemens und Samsung. Die Preisspanne reicht beim 22-Zoll-Format von 200 bis 550 Euro, die höher auflösenden 24-Zoll-Displays kosten zwischen 340 und 450 Euro.

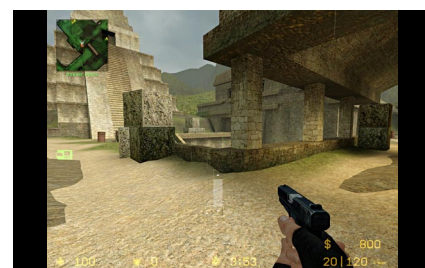
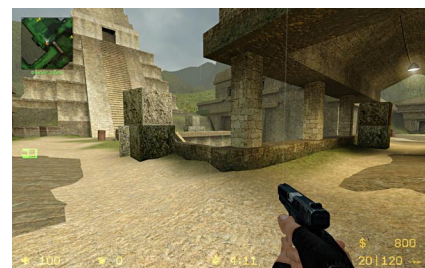
## Messtechnik

Gemeinsam mit unserem Schwestermagazin Macwelt haben wir die Bildqualität der Test-Monitore geprüft. Die Helligkeitsverteilung zum Beispiel ermittelten wir mit dem **Eye-One** von Gretag MacBeth über zwölf Messpunkte pro Display, die kombiniert mit der maximalen Helligkeit die durchschnittliche Helligkeitsschwankung ergeben (Standardabweichung in den Test-Tabellen). Die minimale Helligkeit steht für den Schwarzwert. Zusätzlich untersuchen wir die Farbtreue (siehe Graph). Das Optimum wäre eine perfekte diagonale Linie.



## Bildqualität vor Geschwindigkeit

Alle Flachbildschirme im Test brauchen für den Bildaufbau weniger als 8 Millisekunden (ms), viele Geräte schalten sogar innerhalb von 2 ms. Egal ob 22 oder 24 Zoll – die Reaktionszeiten spielen 2008 nur noch eine untergeordnete Rolle. Alle TFTs im Test sind voll spieletauglich, ziehen also keine Schlieren. Dem tragen wir Rechnung, indem wir unser Wertungsschema anpassen: Statt wie bisher 40 Prozent macht die Spielereistung nur noch 20 Prozent der Gesamtnote aus. Zur wichtigsten Kategorie wird nun die Bildqualität, die jetzt mit 40 Prozent in die



Das 16:10-Format ähnelt dem Blickfeld des menschlichen Auges. In der Breite sehen Sie **20 Prozent mehr** als bei 4:3.

Endnote einfließt (bisher 20 Prozent). An den übrigen Testkriterien Technik (20 Prozent), Ausstattung und Bedienung (jeweils 10 Prozent) ändert sich nichts.

Die Bildqualität setzt sich zusammen aus Farbtreue und Helligkeitsverteilung sowie den minimalen und maximalen Hellig-



## Schwerpunkt-Inhalt

22-Zoll-TFTs.....	160
24-Zoll-TFTs.....	164

keiten, die durcheinander geteilt das Kontrastverhältnis ergeben (siehe Kasten »Messtechnik«). Das mit Abstand beste Bild zeigt Eizos sündhaft teuer 22-Zöller **SP2208WFP** (550 Euro) – als einziges TFT im Testfeld greift es auf ein hochwertiges S-PVA-Panel zurück. Die versammelte Konkurrenz nutzt dagegen die günstigeren TN-Panels, die vor allem bei der Blickwinkelunabhängigkeit einem S-PVA-Display nicht folgen können.

Die Spieleleistung haben wir wie üblich in langen Sessions mit unterschiedlichen Spielen getestet. Zum einen, um die Bildqualitätsmessungen im Alltag zu kontrollieren, zum anderen, um die Reaktionszeiten und Interpolation zu beurteilen. Hierbei wechseln wir zwischen sehr schnellen Shootern wie **Unreal Tournament 3** und kleinteiligen Strategietiteln wie **World in Conflict** hin und her. Renn- und Sportspiele wie **Race Driver Grid** und **Pro Evolution Soccer 2008** gehörten ebenfalls zum Testparcours.

### Seitenverhältnis vor Eierköpfen

Prinzipbedingt erreichen alle TFT-Monitore ihre optimale Bildqualität nur in der nativen Auflösung. Bringt Ihre Grafikkarte in dieser Einstellung keine flüssige Bildrate auf den Schirm, müssen Sie die Auflösung reduzieren. Um niedrigere Auflösungen als die native darzustellen, bieten moderne TFTs zwei Varianten an: Ent-

weder sie stellen die kleinere Auflösung Pixel für Pixel dar, sodass Sie zwar maximale Bildschärfe erhalten, aber schwarze Balken in Kauf nehmen müssen, oder Sie lassen das Bild hoch skalieren (Interpolation). Wenn Sie das Bild nicht verzerren wollen, behalten Sie das Seitenverhältnis bei. 4:3-Auflösungen zeigen auf Breitbildmonitoren so immer schwarze Balken links und rechts, werden aber mit korrektem Seitenverhältnis dargestellt. Alternativ erzwingen Sie den Vollbildmodus, das gibt Verzerrungen. Weil mit steigenden Display-Auflösungen die Qualität der Interpolation an Bedeutung gewinnt, legen wir in diesem Test besonderen Wert darauf und prüfen verschiedene Auflösungen zwischen 800x600, 1280x1024 und 1440x900 mit variierenden Seitenverhältnissen.

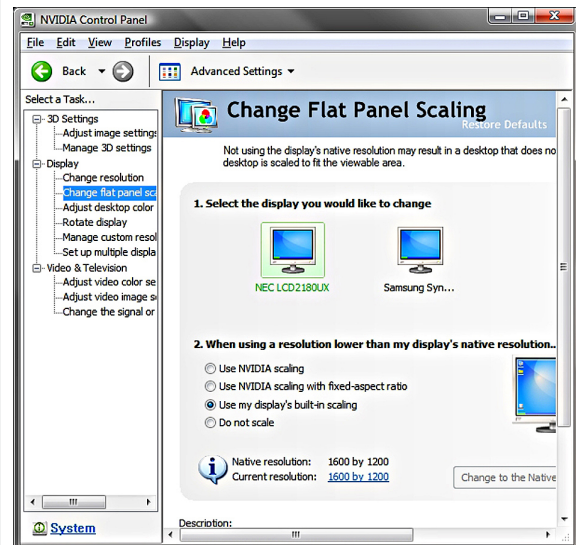
Für welches Skalierungsverfahren Sie sich entscheiden, hängt vom persönlichen Geschmack, aber auch vom Spiel ab. Nach Möglichkeit sollten Sie die Skalierung über den Monitor konfigurieren. Falls der keine entsprechenden Optionen anbietet, greifen Sie auf den Grafikkartentreiber zurück (siehe Kasten »Interpolation einstellen«). Geforce-Karten sind hier etwas zuverlässiger als die Radeon-Konkurrenz, die unter Umständen die Treiber-Einstellungen ignoriert.

### Grafikkarte vor Größe

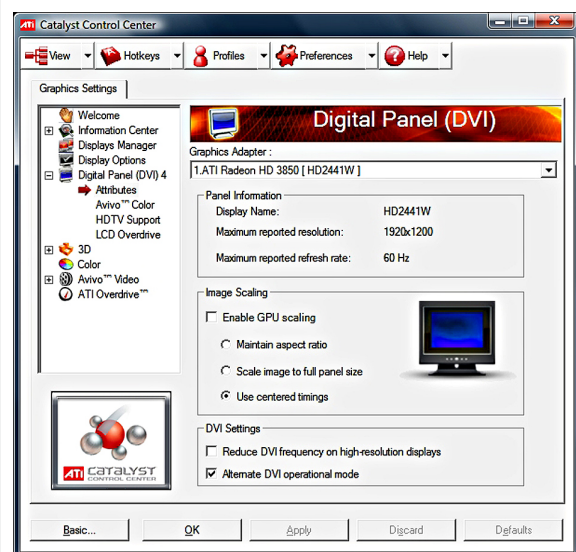
Spieler sollten ihren neuen Monitor mit Rücksicht auf die Gra-

## Interpolation einstellen

Besitzer von Geforce-Grafikkarten öffnen die »Nvidia Systemsteuerung« über einen Rechtsklick auf den Desktop-Hintergrund. Unter »Flachbildschirmskalierung« bestimmen Sie, ob Sie die Interpolation dem Display oder der Grafikkarte überlassen oder stattdessen ganz verhindern (1:1-Wiedergabe).



Bei einer Radeon klicken Sie rechts auf den Desktop und wählen »ATI Catalyst Control Center«. Bei »Digital Panel/Attributes/Image Scaling« setzen Sie das Häkchen, um die Skalierung von der Grafikkarte übernehmen zu lassen. Die Schaltflächen darunter bestimmen die Art, wie die Karte das Bild ausgibt.



fikleistung auswählen, weil es sich am einfachsten und schönsten in der nativen Auflösung spielt. 22-Zöller mit 1680 mal 1050 Pixeln können Sie in den meisten Spielen bis auf **Crysis** problemlos mit einer Radeon HD 3870 oder einer (schnelleren) Geforce 8800 GT befeuern. Das 24-Zoll-Format ist da deutlich anspruchsvoller. Statt 1,76 Millionen Pixel muss die Grafikkarte hier mehr als 2,3 Millionen Bild-

punkte berechnen – 30 Prozent mehr. Daher empfehlen wir mindestens eine Geforce 9800 GTX, besser eine Radeon HD 3870 X2 oder gleich eine Geforce 9800 GX2, wenn Sie möglichst alle Titel mit hohen bis maximalen Details und Kantenglättung spielen wollen. Falls Sie auf extreme Grafikeinstellungen verzichten können oder eher anspruchslosere Titel spielen, fallen die Anforderungen entsprechend geringer aus. **DV**



# 22-Zoll-TFTs im Test

Von günstig bis extrem teuer: Wer einen 22-Zoll-Monitor kaufen will, hat die Qual der Wahl. Wir scheuchen acht Modelle in allen Preisbereichen durch unser Testlabor.

Schnäppchenjäger ergattern 22-Zoll-Monitore mittlerweile für weniger als 200 Euro. Damit kosten die Breitbild-TFTs kaum mehr als ein herkömmlicher 19-Zöller. Nachteil der Kino-Monitore: Die Auflösung von 1680x1050 hat 34 Prozent mehr Bildpunkte als 19-Zoll-Monitore mit 1280x1024. Damit Spiele genauso flüssig laufen, muss die Grafikkarte je nach Spiel bis zu 30 Prozent mehr leisten. Wird die Hardware von der hohen Auflösung überfordert, gibt es nur einen Ausweg – die Auflösung verringern. Dadurch geht dem Bild aber Schärfe und Brillanz verloren. Da die Qualität der Interpolation von Monitor zu Monitor schwankt, ist neben der Bildqualität in nativer Auflösung auch die Interpolation ein wichtiges Testkriterium.

## Besonderheiten

Im Gegensatz zu den weit verbreiteten 19-Zoll-Monitoren setzen sich »Glossy-Displays« bei den 22-Zöllern erst langsam durch. Stark spiegelnde Oberflächen sorgen zwar für kräftigere Farben und einen höheren Kontrast, in lichtdurchfluteten Räumen stören die Reflexionen aber erheblich.

Bei den Schnittstellen ändert sich wenig, auch wenn HDMI eindeutig auf dem Vormarsch ist. Die Hälfte unserer 22-Zöller besitzt bereits einen solchen Anschluss. Als einziger Hersteller verzichtet HannsPree bei seinem Modell **Hanns Ve-**

**rona** zugunsten von HDMI auf das am weitesten verbreitete DVI.

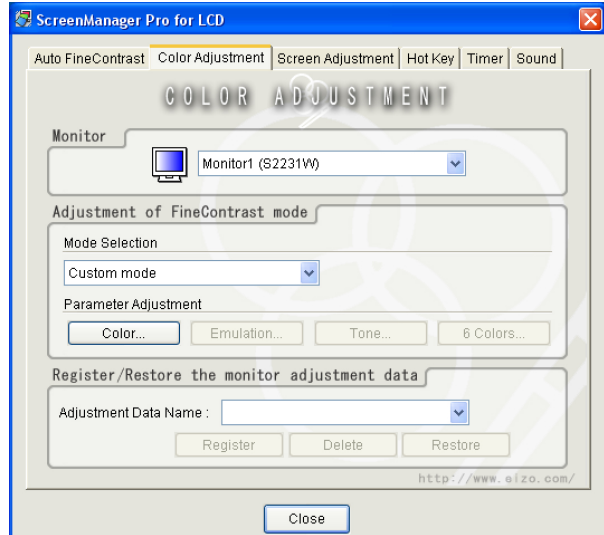
## 1. Platz

**Eizo S2231W**

**Für 550 Euro bekommen Sie zweimal unseren Preis-Leistungs-Sieger oder das Eizo S2231W.**

Der kleine Bruder unserer 24-Zoll-Referenz **HD2441W** schlägt sich wie erwartet: sehr gut. Für Kontrastverhältnis und minimale Helligkeit gibt es Bestnoten – tiefschwarz wirkt wie die völlige Abwesenheit von Licht. Das S-PVA-Panel (siehe Kasten »Display ist nicht gleich Display«) besticht zudem durch eine beinahe optimale Farbkurve. Dadurch eignet sich das **S2231W** besonders für Grafiker. Aber auch wer sich abseits der Arbeit mit Spielen vergnügt, findet im **S2231W** einen guten Partner. Schlieren oder Unschärfen werden Sie nicht entdecken, an die Farbbrillanz des spiegelnden Dell **SP2208WFP** kommt das Eizo-TFT aber nicht heran. Das hohe Gewicht von über 13 Kilogramm disqualifiziert den **S2231W** für LAN-Partys. Als einzigen Monitor im Test können Sie das Eizo-TFT nicht nur kippen, sondern auch in der Höhe verstellen, schwenken und sogar um 90 Grad drehen.

Wenn das USB-Kabel mit dem Rechner verbunden ist, können Sie alle Monitoreinstellungen in einer mitgelieferten Software vor-



Verbinden Sie den Eizo-Monitor über ein USB-Kabel mit dem Rechner, können Sie zum Beispiel die Farbeinstellungen bequem per Software verändern.

nehmen – gut so, denn die Bedienelemente sind nicht beleuchtet. Für Grafiker, die nur nebenbei Radio hören, mögen die integrierten Boxen ausreichen, Spieler ignorieren diese besser.

## 2. Platz

**Dell SP2208WFP**

**Spieglein, Spieglein an der Wand! Mit stark reflektierendem Display, aber schickem Design geht Dell auf Kundenfang.**

Wie eingangs erwähnt kann ein spiegelndes Display vor allem in hellen Umgebungen stören. Wer sowieso meist in abgedun-

kelten Räumen spielt, freut sich über den enormen Kontrast von 1063:1 und die brillanten Farben. Im Office-Betrieb stört beim 320 Euro teuren **SP2208WFP** die ungleichmäßige Helligkeitsverteilung (links dunkler als rechts). In Spielen fällt das aber nicht auf, da trumpft das Dell-Display mit jederzeit schlierenfreier Darstellung und schönen Farben auf. Wenn Sie die Auflösung verringern, stellt das **SP2208WFP** diese auf Wunsch seitengetreu dar. So wird das Bild in 1280x1024 nicht gestreckt, sondern rechts und links mit schwarzen Balken aufgefüllt. An der Ausstattung gibt es bis auf das fehlende

## Display ist nicht gleich Display

Sieben von acht TFT-Monitoren in unserem Test setzen auf preisgünstige TN-Panels – und das hat einen Grund. Für Spieler bieten »Twisted Nematic«-Monitore viele Vorteile: extrem schnelle Reaktionszeiten von 2 ms, ein günstiger Preis und ein niedriger Energieverbrauch. Farbtreue und Blickwinkel sind die große Schwäche der TN-Panels – wobei aktuelle Geräte im Vergleich zu älteren Modellen deutlich aufgeholt haben.

Der Ausreißer im Testfeld ist der Eizo-Monitor. Er bringt die Bilder per S-PVA-Panel auf den Schirm. Was bei TN-Panels nur durch technische Tricks möglich ist, können S-PVA-Panels von Haus aus: das volle Farbspektrum von 16,7 Millionen Farben abbilden. Zudem erlaubt S-PVA Blickwinkel von nahezu 180°. Selbst wenn Sie schräg auf den Monitor schauen, bleibt die Farbdarstellung optimal. Ein weitere Pluspunkt: Schwarz ist schwarz! Die aufwändige Technik bei S-PVA-Panels frisst aber deutlich mehr Strom und schaltet im Vergleich zu TN-Modellen wesentlich langsamer.

Einen guten Überblick über die Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Panel-Typen liefert unsere Tabelle. Darin führen wir auch IPS-Panels, die nochmals deutlich mehr kosten als die ohnehin schon teuren PVA-Geräte.

Panel	Bildqualität	Reaktionszeit	Kosten	Stromverbrauch	Blickwinkel
TN	++	+++	+++	+++	++
PVA	+++	++	++	++	+++
IPS	+++	++	+	++	+++

Wer tiefer in die Materie der unterschiedlichen Panel-Arten einsteigen will, der sollte bei unserem Schwestermagazin Tecchannel vorbei schauen. Unter ► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5181 finden Sie umfassende Informationen zum Thema.



HDMI-Kabel nichts zu meckern: Über VGA, DVI, HDMI und vier USB-Ports schließen Sie PCs, Konsolen und Erweiterungen an.

Im oberen Rahmen steckt eine 2,0-Megapixel-Webcam. Die liefert für Videochat durchaus ansehnliche Bilder, allzu hochauflösendes Material dürfen Sie aber nicht erwarten. Freunde des guten Designs stören sich an den Mikrofon-Löchern, die wie nachträglich neben die Webcam gestanzt wirken.

### 3. Platz Samsung Syncmaster T220

**Das formschöne Samsung Syncmaster T220 könnte glatt als Fernseher durchgehen.**

Wer seinen Monitor hauptsächlich nach Äußerlichkeiten aussucht, kann aufhören zu lesen: Hier ist Ihr Wunsch-TFT. Die Klavierlack-Optik in Schwarz und Dunkelrot sieht einfach nur edel aus. Zudem leuchtet die Status-LED in einem dezenten orange. Wie beim LG-Monitor müssen Sie aber öfter den Putzlappen schwingen, weil die lackierte Oberfläche Schmutz anzieht wie ein Magnet. Wer die werksseitig schon sehr guten Bildeinstellungen anpassen will, muss mit unbeschrifteten und unbeleuchteten Bedienelementen durchs ansonsten gute OSD-Menü stolpern.

Außer im Wohnzimmer macht das **Syncmaster T220** auch im Spielzimmer eine tolle Figur. Selbst in schnellen Action-schlachten verwischt nichts, Schlieren oder Unschärfe suchen Sie vergebens. Um das Kontrastverhältnis von 782:1 zu verbessern, greift Samsung zu einem Trick. Eine dynamische Kontrastregelung analysiert den Bildinhalt und passt die Beleuchtung entsprechend an. Hauptsächlich schwarze Bilder wirken so deutlich dunkler, Feinheiten saufen aber ab. Zudem stört die träge Automatik, da sie mit schnellen Wechseln zwischen hell und dunkel überfordert ist. Die Farbdar-

stellung überzeugt auf ganzer Linie. Neben dem Monitor liegen alle benötigten Kabel im Karton, HDMI oder sonstige Extras fehlen trotz des Preises von 330 Euro.

### 4. Platz Benq X2200W

**Zwei Millisekunden Reaktionszeit, eine sehr gleichmäßige Beleuchtung und eine saubere Interpolation: Das Benq X2200W überzeugt fast auf ganzer Linie.**

Obwohl die Reaktionszeit von 2 ms selbst in extrem schnellen Spielen keinerlei Schlieren oder Unschärfen aufkommen lässt, versucht der Hersteller mit »Perfect Motion« noch eines oben drauf zu setzen. Diese Technik fügt zwischen zwei Einzelbildern ein Schwarzbild ein. Dadurch soll das Bild genügend Zeit haben, um auf der Netzhaut zu verblassen, das Bild schärfer wirken – zumindest in der Theorie. Im Test verliert das **X2200W** bei aktivierter Perfect Motion deutlich an Farbbrillanz, zudem flimmert der Monitor dann stark.

Nötig hat das **X2200W** die technischen Tricks nicht. Die Bildqualität ist hervorragend, in keinem Spiel traten Schlieren oder Verzögerungen auf, nur der Blickwinkel könnte etwas weiter sein.

Für Multimedia-Fans bietet das Benq-TFT eine HDMI-Schnittstelle, ein Kabel liegt nicht im Karton. Zwar verbaut Benq im **X2200W** auch Boxen, die funktionieren aber nur, wenn der Monitor per HDMI an den PC angeschlossen ist. Die Verarbeitung ist in Ordnung, das Niveau eines Eizo **S2231W** oder Dell **SP2208WFP** erreicht das Benq-TFT jedoch nicht.

### 5. Platz LG W2252TQ

**Komplett in Klavierlack buhlt LG mit dem W2252TQ um trendbewusste und sparsame Spieler.**

Mit 260 Euro kostet das **W2252TQ** weit weniger als die

## Testsieger 22 Zoll

**Eizo  
S2231W**

550 Euro

► Bewertung Seite 162

Wie schon der 24-Zöller **HD2441W** überzeugt das **S2231W** mit einem beeindruckenden Panel, sehr gleichmäßiger Ausleuchtung, kräftigen Farben, einem großen Blickwinkel und hervorragender Verarbeitung. Zudem können Sie unseren Testsieger optimal auf Ihre Sitzverhältnisse anpassen: Das Eizo-TFT

lässt sich drehen, neigen und schwenken – selbst eine Pivot-Funktion ist mit an Bord. Wenn Sie genügend Geld in der Aufrüstkasse haben und neben dem Spielen auch Grafiken bearbeiten, finden

Sie keinen besseren Monitor als den **S2231W**.

Wer an den Monitoreinstellungen drehen will, kann alle Optionen nicht nur im OSD-Menü, sondern auch per Software ändern. Ein Manko bleibt aber: HDMI fehlt. Wer also an seinem Monitor einen HD-Player oder eine Konsole betreiben will, muss sich passende Adapter besorgen.

**Fazit** Besser geht es kaum, Bildqualität und Technik des S2231W suchen ihresgleichen. Doch die Perfektion hat einen hohen Preis: Das Eizo-TFT kostet mehr als doppelt so viel wie der Preis-Leistungs-Sieger.

**PREIS/LEISTUNG**  
Mangelhaft

93



## Preis-Leistungs-Sieger 22 Zoll

**LG  
W2252TQ**

260 Euro

► Bewertung Seite 163

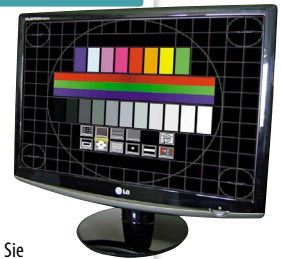
Aussehen ist nicht alles, obwohl der **W2252TQ** auch hier punkten kann. Ganz in schwarzen Lack gehüllt und mit einem schmalen Gehäuse macht das LG-TFT auf jedem Schreibtisch eine gute Figur – nur der silberne Power-Knopf aus billigem Plastik wirkt deplatziert, zudem zieht der lackierte Monitor Fingerabdrücke und Staub nahezu magisch an. Unterm schicken Kleid verbirgt sich ein schnelles TN-Panel mit leichten Schwächen bei der Interpolation und der Helligkeitsverteilung. Der Kontrast und die maximale Helligkeit sind für den Preis aber top. Im Office-Betrieb stört die leicht ungleichmäßige Ausleuchtung, in Spielen bekommen Sie davon nichts mit. Dem vergleichsweise günstigen Preis von 260 Euro fallen ein HDMI-Eingang und Höhenverstellung zum Opfer.

lung. Der Kontrast und die maximale Helligkeit sind für den Preis aber top. Im Office-Betrieb stört die leicht ungleichmäßige Ausleuchtung, in Spielen bekommen Sie davon nichts mit. Dem vergleichsweise günstigen Preis von 260 Euro fallen ein HDMI-Eingang und Höhenverstellung zum Opfer.

**Fazit** Wer einen günstigen Monitor zum Spielen sucht, kann beim LG W2252TQ zugreifen. Nur im Office-Betrieb macht sich die nicht optimale, aber doch solide Bildqualität bemerkbar.

**PREIS/LEISTUNG**  
Gut

77



## TFT-Anschlüsse im Detail



Beim Scaleoview H22-1W von Fujitsu-Siemens können Sie aus fünf Anschlüssen wählen, wie das Bild von der Grafikkarte zum Monitor gelangen soll. Momentaner Standard ist der DVI-Anschluss **1**. Er leitet die Daten der Grafikkarte digital an das TFT weiter, eventuelle Qualitätsverluste wie beim analogen VGA-Anschluss **3** fallen weg. Seit kurzem findet sich auch in vielen Monitoren der ebenfalls digitale HDMI-Port **2**, den vor allem moderne HD-Player oder Konsolen nutzen, zumal auch Audio-Daten übertragen werden können.

Eher ungewöhnlich ist ein S-Video-Eingang **4** für ältere Konsolen oder Videokameras. Häufiger ist dagegen der Komponenten-Eingang **5**. Wenn Ihr HD-Player keinen HDMI-Stecker hat, ist das die beste Art, um Signale verlustfrei zum Monitor zu leiten.

Schließen Sie Ihre Soundkarte an den Audio- und Mikrofon-Eingang **6 7** an, können Sie nun bequem das Headset an den Monitor anschließen, anstatt direkt am PC. Einige Monitore bieten zudem einen USB-Hub **8**, um zusätzliche USB-Geräte anstecken zu können.



Wer öfter per Video chattet, freut sich über die Webcam in Dells SP2208WFP – alle anderen ärgern sich über die hässlichen Mikrofonlöcher.



meisten anderen Geräte – die 22-Zöller von Belinea und Hannspree außen vor gelassen. Trotz des vergleichsweise niedrigen Preises hat das LG-TFT ein schickes Design, spieltaugliche Reaktionszeiten und eine sehr saubere Verarbeitung. Von den beiden 200-Euro-TFTs setzt sich das 260-Euro teure **W2252TQ** vor allem durch das hohe Kontrastverhältnis und die maximale Helligkeit ab. Bleibt die schlechteste Helligkeitsverteilung im Test, die hellste Stelle leuchtet über 60 cd/m² stärker als die dunkelste. In flotten Spielen merken Sie davon nichts, auch Schlieren oder Unschärfe konnten wir nicht entdecken. Dafür verliert das Bild deutlich an Brillanz, wenn Sie nicht in der nativen Auflösung spielen. Reduzieren Sie wiederum die Helligkeit, bekommt der LG-Monitor einen leichten Rot-Stich.

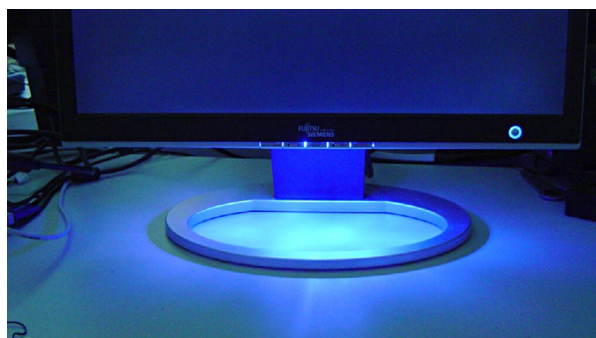
Im Karton finden Sie neben dem Monitor noch Kabel für VGA- und DVI-Schnittstelle, Extras wie

USB-Ports, Webcam oder einen HDMI-Eingang suchen Sie vergeblich. Das lackierte Gehäuse zieht Fingerabdrücke geradezu magisch an: Wer nicht mindestens einmal pro Woche mit einem Putztuch über den Monitor wischt, verkehrt die schicke Optik schnell ins Gegenteil. Wollen Sie an den Einstellungen des **W2252TQ** drehen, müssen Sie sich durch ein verwirrendes Menü kämpfen, das zudem mit nervigen – wenn auch abschaltbaren – Klängen unterlegt ist.

## 6. Platz Fujitsu-Siemens Scaleoview H22-1W

**Mehr Ausstattung geht kaum. Das Scaleoview H22-1W fühlt sich nicht nur am Rechner, sondern auch an Konsolen wohl.**

Neben analogem VGA liegen an der Unterseite des Monitors noch Eingänge über DVI, HDMI, Video und S-Video – zwei USB-



Die **extrem hellen LEDs** des Siemens-TFTs sollten Sie abschalten – sie stören beim Spielen.

Ports gibt es oben drauf. Fujitsu-Siemens packt für 330 Euro nicht nur alle relevanten Schnittstellen in den Monitor, sondern auch noch alle Kabel mit in den Karton. Die Verarbeitung ist auf hohem Niveau, der teils metallene Fuß sorgt für einen sicheren Stand.

In Spielen schlägt sich der Monitor gut, nur extrem schnelle Bewegungen quitiert das Panel mit leichten Unschärfen an den Kanten. Unsere Messungen bescheinigen dem **H22-1W** durchweg gu-

te Ergebnisse bei Helligkeit, Kontrast und Farbtreue. Die integrierten Boxen klingen zwar deutlich besser als die Brüllwürfel im Belinea-TFT, ein Ersatz für richtige Lautsprecher sind sie aber keineswegs. Wer gerne im Dunkeln spielt, den nervt die helle Dauerbeleuchtung des Monitors. Grelle blaue LEDs heben die Bedienelemente zwar gut hervor, strahlen aber extrem nach unten ab – zum Glück lassen sich die Lämpchen abschalten. Übertak-

## Testergebnisse

	1	2	3	4
	<b>S2231W</b>	<b>SP2208WFP</b>	<b>Syncmaster T220</b>	<b>X2200W</b>
Hersteller / Preis	Eizo / 550 Euro	Dell / 320 Euro	Samsung / 330 Euro	BenQ / 350 Euro
<b>Technische Angaben</b>				
Größe / Auflösung / Panel	22 Zoll / 1680x1050 / S-PVA-Panel	22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel	22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel	22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel
Reaktionszeit laut Herst. / Entspiegelt	8 ms / ja	2 ms / nein	2 ms / ja	2 ms / ja
Höhenvar. / Neigbar / Pivot / Drehbar	ja / ja / ja / ja	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Helligkeit / Schwankung / Kontrast	213,6 cd/m² / 9,7 cd/m² / 1973:1	256,3 cd/m² / 13,8 cd/m² / 1063:1	264,5 cd/m² / 9,0 cd/m² / 782:1	237,2 cd/m² / 7,3 cd/m² / 794:1
Netzteil / Gewicht / Garantie	intern / 13,1 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch	intern / 5,2 kg / 3 Jahre	intern / 5,8 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch	intern / 5,5 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch
Anschlüsse / HDCP / Extras	VGA, DVI, / ja / 2 USB-Ports	VGA, DVI, HDMI / ja / USB-Hub, Webcam	VGA, DVI, / ja / –	VGA, DVI, HDMI / ja / –
<b>Bewertung</b>				
<b>Bildqualität 40%</b>	<b>37/40</b>	<b>34/40</b>	<b>33/40</b>	<b>36/40</b>
Pro & Kontra	sehr schöne Farben schwarz ist schwarz sehr scharf sehr hoher Kontrast geringe maximale Helligkeit	sehr schöne Farben sehr hoher Kontrast links leicht dunkler	sehr schöne Farben geringe Helligkeitsunterschiede dynamischer Kontrast zu träge	satte Farben scharf gleichmäßige Helligkeit Bildoptimierung verschlechtert alles
<b>Spielleistung 20%</b>	<b>18/20</b>	<b>17/20</b>	<b>18/20</b>	<b>19/20</b>
Pro & Kontra	voll spieltauglich keine Schlieren saubere Interpolation	voll spieltauglich keine Schlieren keine Kantenunschärfe in Bewegung maue Interpolation	voll spieltauglich keine Schlieren keine Kantenunschärfe in Bewegung saubere Interpolation bis 1280x1024	voll spieltauglich keine Schlieren sehr gute Interpolation keine Kantenunschärfe in Bewegung
<b>Technik 20%</b>	<b>20/20</b>	<b>17/20</b>	<b>19/20</b>	<b>17/20</b>
Pro & Kontra	sehr saubere Verarbeitung in sämtliche Richtungen dreh- und schwenkbar spiegelt nicht	sehr saubere Verarbeitung Bildformat einstellbar spiegelt	sehr saubere Verarbeitung Bildformat einstellbar spiegelt nicht	spiegelt nicht sicherer Stand gute Verarbeitung
<b>Ausstattung 10%</b>	<b>9/10</b>	<b>9/10</b>	<b>7/10</b>	<b>6/10</b>
Pro & Kontra	alle Kabel zwei USB-Ports komplett verstellbar kein HDMI	DVI- und VGA-Kabel vier USB-Ports HDMI Webcam kaum verstellbar kein HDMI-Kabel	DVI- und VGA-Kabel kein HDMI keine Extras	HDMI kaum verstellbar kein DVI- oder HDMI-Kabel
<b>Bedienung 10%</b>	<b>9/10</b>	<b>8/10</b>	<b>8/10</b>	<b>6/10</b>
Pro & Kontra	deutschsprachig auch über Software bedienbar Tasten nicht beschriftet oder beleuchtet	deutschsprachig einfache Bedienung	deutschsprachig eingängiges Menü Tasten nicht beschriftet oder beleuchtet	deutschsprachig fummiges Menü Tasten schwer unterscheidbar
<b>Fazit</b>	Die makellose Bildqualität und die fast perfekte Verarbeitung machen das Eizo-TFT trotz des extremen Preises zum klaren Testsieger.	Brillante Farben, eingängige Bedienung und eine gute Spieleleistung. Für 320 Euro bietet das Dell-TFT viel Monitor für Geld.	Schick und schnell, der T220 bietet allerhand fürs Auge – auch wenn HDMI fehlt. Den dynamischen Kontrast sollten Sie aber deaktivieren.	Mit Webcam und Mikrofon ausgestatteter Monitor mit hoher Helligkeit und sattem Farben, aber minimaler Kantenunschärfe in sehr schnellen Titeln.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Mangelhaft</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Befriedigend</b>
	<b>93</b>	<b>85</b>	<b>85</b>	<b>84</b>



ter sollten einen weiten Bogen um das Fujitsu-Siemens-Gerät machen. Der **H22-1W** braucht nach einem Neustart des Rechners so lange, um ein Bild zu zeigen, das sämtliche POST-Anzeigen schon längst verschwunden sind und Sie blind ins BIOS navigieren müssen.

## 7. Platz Hannspree Hanns Verona

**Der zweite Monitor für 200 Euro – neben dem Preis hat das Hanns Verona mit dem Belinea-TFT auch die Schwächen gemein.**

Im Bildqualitätstest in unserem Labor schlägt der Hannspree-Monitor das **o.Display 2** von Belinea knapp – dennoch reicht es nur für den vorletzten Platz. Deutliche Mängel bei der Helligkeitsverteilung und ein niedriges Kontrastverhältnis verhindern eine bessere Platzierung. Dazu kommt die vergleichsweise

hohe minimale Helligkeit, sodass Schwarz eher wie ein dunkles Grau wirkt. Zwar bemerken Sie in den wenigsten Spielen die ungleichmäßige Ausleuchtung des Monitors, im Office-Betrieb nervt sie aber. Flotte Shooter setzen dem **Hanns Verona** kaum zu, nur extrem schnelle Bewegungen führen zu einer leichten Kantenunschärfe. Solange Sie das Seitenverhältnis beachten, liefert die Interpolation gute Ergebnisse. Wechseln Sie aber von der nativen Auflösung von 1680x1050 auf ein 4:3-Verhältnis wie 1280x960, verzerrt der Monitor das Bild und es verliert deutlich an Schärfe. Zwar können Sie am Monitor das Seitenverhältnis einstellen, das Bild wird aber jedesmal auf die maximale Breite gestreckt.

Als einziger Hersteller im Test verzichtet Hannspree auf einen DVI-Anschluss, digitales Material gelangt nur per HDMI zum **Hanns Verona**. Verarbeitung und Ausstattung liegen im unteren Be-

reich. Außerdem knarzt der Monitor leicht, und ein HDMI-Kabel fehlt im Lieferumfang.

## 8. Platz Belinea o.Display 2

**Günstig, aber nicht billig. Für 200 Euro bietet das o.Display 2 eine solide Spieleleistung, die Bildqualität ist aber die schlechteste im Testfeld.**

»Wer billig kauft, kauft zweimal«, so ein oft gut gemeinter Rat. Bei Belineas **o.Display 2** trifft der aber nur bedingt zu. Zwar beeindrucken die Messwerte niemanden, der subjektive Eindruck ist jedoch in Ordnung. Während alle anderen Monitore in einem schwarzen oder zumindest silbernen Gehäuse stecken, setzt Belinea auf weiß. Auf Bildern sieht das **o.Display 2** auch vergleichsweise schick aus, ausgepackt offenbart sich aber die geringe Materialqualität – großflä-

chiges, billiges Plastik macht eben noch keinen Apple.

Wenn Sie nicht wie ein Götze regungslos vor dem Monitor sitzen, müssen Sie umdenken: Bereits bei kleinen Positionsveränderungen trüben die Farben am Rand des **o.Display 2** deutlich ein. Auch die Interpolation hinkt der Konkurrenz hinterher. Verringern Sie die Auflösung, verlangsamt das Bild deutlich, vor allem Schriften verlieren an Schärfe. Reicht die PC-Leistung aber immer für die native Auflösung von 1680x1050 aus, geht die Bildqualität in Ordnung – auch wenn das Belinea **o.Display 2** das schlechteste Kontrastverhältnis sowie die geringste Helligkeit im Testfeld zeigt.

Für 200 Euro darf man keine Vollausstattung erwarten, wenigstens sind alle Kabel mit im Karton. HDMI fehlt komplett und die Lautsprecher sind so schlecht, dass sie sogar mit den Windows-Sounds überfordert sind. **HW**

	5	6	7	8
				
	<b>W2252TQ</b>	<b>Scaleoview H22-1W</b>	<b>Hanns Verona</b>	<b>o.Display 2</b>
Hersteller / Preis	LG / 260 Euro	Fujitsu-Siemens / 330 Euro	Hannsperre / 200 Euro	Belinea / 200 Euro
<b>Technische Angaben</b>				
Größe / Auflösung / Panel	22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel	22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel	22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel	22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel
Reaktionszeit laut Herst. / Entspiegelt	2 ms / ja	5 ms / ja	2 ms / ja	5 ms / ja
Höhenvar. / Neigbar / Pivot / Drehbar	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Helligkeit / Schwankung / Kontrast	285,0 cd/m² / 20,0 cd/m² / 964:1	253,1 cd/m² / 14,1 cd/m² / 868:1	265,6 cd/m² / 16,3 cd/m² / 707:1	185,9 cd/m² / 13,8 cd/m² / 538:1
Netzteil / Gewicht / Garantie	intern / 5,6 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch	extern / 5,4 kg / 2 Jahre Vor-Ort-Austausch	intern / 6,0 kg / 2 Jahre Bring In	intern / 8,0 kg / 3 Jahre Bring In
Anschlüsse / HDCP / Extras	VGA, DVI, ja / –	VGA, DVI, HDMI, S-Video, Video / ja / USB-Ports, Kopfhörereingang	VGA, HDMI / ja / –	VGA, DVI / ja / –
<b>Bewertung</b>				
<b>Bildqualität 40%</b>	<b>30/40</b>	<b>31/40</b>	<b>28/40</b>	<b>27/40</b>
Pro & Kontra	+ schöne Farben + hohe Helligkeit - ungleichmäßige Helligkeitsverteilung - kleine Lichthöfe	+ gute Farben + ordentlicher Kontrast - deutliche Helligkeitsabweichungen - kleiner Lichthof	+ gute Farben + hohe Helligkeit - geringer Kontrast - hohe Abweichungen - schwarz wirkt wie grau	+ recht gleichmäßige Ausleuchtung - geringer Kontrast - niedrige Helligkeit
<b>Spielleistung 20%</b>	<b>17/20</b>	<b>17/20</b>	<b>17/20</b>	<b>15/20</b>
Pro & Kontra	+ voll spielefähig + keine Schlieren + keine Kantenunschärfe in Bewegung + unscharfe Interpolation	+ voll spielefähig + keine Schlieren + gute Interpolation - minimale Kantenunschärfe in Bewegung	+ voll spielefähig + gute Interpolation ... - ... aber nur im Breitbildformat	+ voll spielefähig - minimale Kantenunschärfe in Bewegung - schwache Interpolation
<b>Technik 20%</b>	<b>17/20</b>	<b>18/20</b>	<b>15/20</b>	<b>15/20</b>
Pro & Kontra	+ solide Verarbeitung + spiegelt nicht + sicherer Stand	+ spiegelt nicht + sauber verarbeitet + sehr sicherer Stand	+ spiegelt nicht + solide Verarbeitung - knarzt leicht	+ spiegelt nicht - wackelt leicht - integrierte Boxen klingen sehr schlecht
<b>Ausstattung 10%</b>	<b>7/10</b>	<b>9/10</b>	<b>6/10</b>	<b>7/10</b>
Pro & Kontra	+ DVI- und VGA-Kabel + kaum verstellbar - kein HDMI	+ unzählige Video-Schnittstellen + alle Kabel dabei + zwei USB-Ports - kaum verstellbar	+ HDMI + kaum verstellbar - kein DVI - kein HDMI-Kabel	+ DVI- und VGA-Kabel + kaum verstellbar - kein HDMI - keine Extras
<b>Bedienung 10%</b>	<b>6/10</b>	<b>2/10</b>	<b>7/10</b>	<b>7/10</b>
Pro & Kontra	+ deutschsprachig - schlecht ablesbare Tasten - unklares Menü	+ deutschsprachig - OSD funktionierte teils nicht - braucht ewig, um ein Bild anzuzeigen	+ deutschsprachig - kleines Menü - schlecht ablesbare Tasten	+ deutschsprachig - kleines Menü - Tasten schlecht lesbar
<b>Fazit</b>	Schwächen leistet sich das W2252TQ kaum. Der faire Preis von 260 Euro macht den LG-Monitor zum verdienten Preis-Leistungs-Sieger.	Spielleistung und Bildqualität sind prima und anschlussfreudiger geht es nicht – nur das ziemlich lahme OSD nervt auf Dauer.	Auf demselben Niveau wie Belineas TFT. Wer einen möglichst günstigen 22-Zoll-Monitor mit wenig Schwächen sucht, kann zuschlagen.	Spielleistungsreicher Monitor mit Macken. Wer nicht mehr als 200 Euro ausgeben will, findet einen günstigen Einstieg in die Breitbild-Welt.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Gut</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Gut</b>	<b>Gut</b>
	<b>77</b>	<b>77</b>	<b>73</b>	<b>71</b>



# Vier 24-Zoll-TFTs im Test

Große Bildfläche gepaart mit hoher Auflösung machen 24-Zoll-TFTs zur **interessanten Alternative für Spieler.** Wir testen vier Modelle von 340 bis 450 Euro.



**E**in 24-Zoll-TFT hat mit etwa 61 Zentimetern sichtbarer Bildschirmdiagonale nicht nur größtmäßig einen Vorteil gegenüber den 22-Zoll-Vertretern mit etwa 56 Zentimetern. Auch die native Auflösung ist mit 1920 mal 1200 Bildpunkten höher als bei den kleinen Verwandten mit 1680 mal 1050

Pixeln. Damit können die 24-Zoll-Flachmänner beispielsweise zwei Din-A4-Seiten in Originalgröße nebeneinander darstellen oder hochauflösende Filme in voller Full-HD-Auflösung (1920x1080) wiedergeben – den dafür nötigen HDCP-Kopierschutz beherrschen alle Kandidaten im Test. Ein digitaler Anschluss verbessert die Bildqualität, was ebenfalls alle Testmonitore beherzigen. Ob der nun als DVI- oder HDMI-Schnittstelle ausgeführt ist, bleibt qualitativ egal, ein passendes Kabel befindet sich bei allen getesteten Monitoren im Lieferumfang.

schnelle Bewegungen verursachen keine Schlieren, und kontrastreiche Kanten bleiben auch bei hektischen Manövern stabil.

Neben der sehr guten Bildqualität gefällt uns auch die solide und stabile Verarbeitung des TFTs. Trotz Höhenverstellung, Dreh- und Neigbarkeit sowie einer Pivotfunktion, mit der Sie den Bildschirm um 90 Grad drehen können, um lange Dokumente darzustellen, wackelt und knarrt nichts. Die Bedienung des übersichtlichen Menüs gelingt dank des intuitiven Mini-Joysticks nach einer Eingewöhnungsphase ebenfalls problemlos. Dank sehr guter Bildqualität, solider Verarbeitung und hoher Anpassungsfähigkeit unterm Strich verdienter Testsieger bei den 24-Zoll-TFTs!

mit einem HDMI-Eingang aus, das passende DVI-HDMI-Kabel zum Anschluss an die Grafikkarte befindet sich aber im Lieferumfang.

Die Bildqualität kann sich für den günstigen Preis sehen lassen. Zwar ist das Panel relativ dunkel, dafür ist es sehr gleichmäßig ausgeleuchtet und ohne spürbare Schwächen bei der Farbwiedergabe. Spiele stellt das Panel sauber und schlierenfrei dar, auch in niedrigeren Auflösungen als den nativen 1920 mal 1200 Bildpunkten. Nur im hellen Tageslicht verlieren die Farben etwas an Leuchtkraft. Abends oder in abgedunkelten Räumen fällt das aber nicht negativ ins Gewicht. Die Bedienung des deutschen Menüs ist fummelig, dafür lassen sich die Tasten auch im Dunkeln gut ablesen. Fazit: solider und sehr flexibler Spielmonitor mit guter Bildqualität zum attraktiven Kurs – klarer Preis-Leistungs-Sieger!

## Bedienelemente



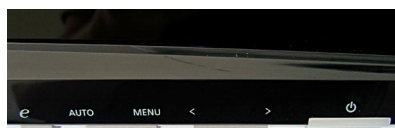
Dank Mini-Joystick navigieren Sie nach kurzer Eingewöhnung intuitiv durch die Menüs von NECs **2470WVX**.



Der **D24W33** von V7 erleichtert die Bedienung dank der auch im Dunkeln gut lesbaren und erreichbaren Tasten.



Asus' **MK241H** kompliziert die Bedienung durch bei geringer Beleuchtung schwer lesbare und wackelige Tasten.



Bei Acers **P243W** lassen sich die schwammigen Tasten an der Display-Unterseite nur schwer exakt bedienen.

### 1. Platz NEC 2470WVX

**Stabiler und solide verarbeiteter Spielmonitor mit sehr guter Bildqualität, toller Interpolation und hoher Ergonomie.**

Mit einem Preis von 450 Euro ist NECs **2470WVX** das teuerste 24-Zoll-TFT im Test, bietet dafür aber die höchste maximale Helligkeit sowie das beste Kontrastverhältnis unter den Kandidaten. Damit eignet sich das **2470WVX** auch für entspanntes Spielen und Arbeiten untertags in hellen Räumen. Trotz entspiegelter Oberfläche bleibt das Display stets sehr scharf, auch in niedrigeren Auflösungen: Selbst 1280x1024 Pixel stellt der Monitor noch sauber dar.

Obwohl das TN-Panel mit 5 Millisekunden das nominell langsamste im Test ist, überzeugt es in Spielen vollauf. Selbst sehr

### 2. Platz V7 D24W33

**Sehr günstiger 24-Zoll-Monitor mit guter Bildqualität und vielen Einstellungsmöglichkeiten, aber relativ geringer Helligkeit und folglich mäßigem Kontrast.**

Trotz des günstigen Preises von 340 Euro müssen Sie bei V7s **D24W33** auf kaum etwas verzichten: Selbst über einen soliden, höhenverstell- und drehbaren Fuß mit Pivot-Funktion verfügt das zwei Millisekunden schnelle TFT. Zwei behelfsmäßige Mini-Lautsprecher und ein Kopfhörerausgang sind mit an Bord. Auf einen DVI-Eingang verzichtet V7 allerdings und stattdessen das **D24W33** nur

### 3. Platz Acer P243W

**Nicht entspiegeltes und knackscharfes Display mit brillanter Farbwiedergabe, aber Schwächen bei Verarbeitung und Ergonomie.**

Beim **P243W** für 400 Euro verzichtet Acer auf eine Entspiegelung des Displays. Dadurch beeindruckt das TFT mit der subjektiv höchsten Bildschärfe im Test. Selbst winzige Schriften erscheinen klar umrissen und gestochen scharf. Die Farben wirken eben-



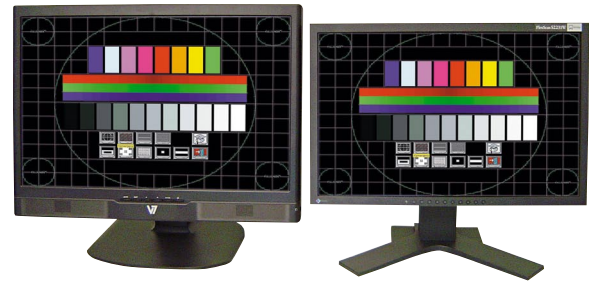
falls brillanter als bei einem entspiegelten TFT, allerdings zeigt das Panel in den Messungen eine spürbare Blauschwäche bei hoher Helligkeitseinstellung. Auch die Ausleuchtung ist recht ungleichmäßig, das Kontrastverhältnis mit 926:1 dagegen sehr hoch. Trotz der gemessenen Schwächen schlägt sich der **P243W** in Spielen gut und überzeugt mit schlierenfreier Reaktion und guter Interpolation bis hinab zu 1680x1050. Aufgrund der fehlenden Entspiegelung eignet sich der **P243W** aber nur für dunkle Räume – in hellen Zimmern reflektiert die Umgebung störend stark auf dem Display. Die Verarbeitung geht für den Preis von 400 Euro insgesamt in Ordnung, allerdings wackelt der Standfuß und die Bedientasten für das fummelige Menü klappern. Wer hauptsächlich in dunkler Umgebung spielt und ein nicht entspiegeltes Display aufgrund der brillanten Farben und der scharfen Darstellung

wünscht, darf sich den **P243W** für 400 Euro genauer ansehen. Wer bessere Verarbeitung sowie mehr Ergonomie vorzieht, fährt bei **V7s D24W33** für 340 Euro günstiger und komfortabler.

#### 4. Platz Asus MK241H

**Umfangreich ausgestatteter Multimediamonitor mit Webcam, Mikrofon und Lautsprechern, aber ohne Höhenverstellbarkeit.**

Der 430 Euro teure **MK241H** von Asus setzt auf umfangreiche Multimedia-Ausstattung: Eine neigbare Webcam mit 1,3 Megapixeln und ein integriertes Mikrofon sind am oberen Bildschirmrand untergebracht und liefern zum Chatten im Internet völlig ausreichende Bild- und Tonqualität. Allerdings sollten Sie für bessere Sprachverständlichkeit einen Kopfhörer an den vorhandenen Ausgang des TFTs anschließen –



Die **Diagonale** bei 24-Zoll-TFTs (links) beträgt 61 cm, bei 22-Zoll-TFTs (rechts) nur etwa 56 cm.

die internen Lautsprecher taugen nur als Notlösung.

Dank DVI-, VGA- und HDMI-Eingang können Sie bis zu drei Signalquellen anschließen, VGA- und DVI-Kabel liegen bei. Die Bildqualität ist gut, allerdings neigt der **MK241H** bei feinen Schriften zu leichter Unschärfe, auch die Interpolation in niedrigeren Auflösungen erscheint schnell unscharf. In Spielen gefallen uns die satten und trotzdem nicht übertriebenen Farben sowie die gleichmäßige Ausleuchtung. Bei sehr schnellen Bewegungen

kann es aber trotz rasantem 2-Millisekunden-Panel zu leichter Bewegungsunschärfe an kontrastreichen Kanten kommen. In den allermeisten Spielen fällt das jedoch nicht auf. Die Verarbeitung ist solide, die Bedientasten sind aber wackelig und schalten schwammig. Für einen Preis von 430 Euro überzeugt die Verarbeitung daher nur bedingt, die Ausstattung mit zahlreichen Eingängen und Multimedia-Features gehört aber zu den besten im Testfeld. Allerdings können Sie das TFT nicht in der Höhe verstellen. **FK**

## Testergebnisse

	1 <b>2470WVX</b> NEC / 450 Euro	2 <b>D24W33</b> V7 / 340 Euro	3 <b>P243W</b> Acer / 400 Euro	4 <b>MK241H</b> Asus / 430 Euro
<b>Technische Angaben</b>				
Größe / Auflösung / Panel	24 Zoll / 1920x1200 / TN	24 Zoll / 1920x1200 / TN	24 Zoll / 1920x1200 / TN	24 Zoll / 1920x1200 / TN
Reaktionszeit laut Herst. / Entspiegelt	5 ms / ja	2 ms / ja	2 ms / nein	2 ms / ja
Höhenvar. / Neigbar / Pivot / Drehbar	ja / ja / ja / ja	ja / ja / ja / ja	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Helligkeit / Schwankung / Kontrast	462,4 cd/m² / 11,4 cd/m² / 1023:1	191,6 cd/m² / 8,1 cd/m² / 689:1	326,8 cd/m² / 17,8 cd/m² / 926:1	354,4 cd/m² / 9,74 cd/m² / 405:1
Netzteil / Gewicht / Garantie	intern / 12,4 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch	intern / 8,7 kg / 3 Jahre Vor-Ort-Austausch	intern / 7,0 kg / 2 Jahre Bring-In	intern / 8,1 kg / 3 Jahre
Anschlüsse / HDCP / Extras	DVI, VGA / ja / –	VGA, HDMI / ja / Lautspr., Kopfhörerausg.	DVI, VGA, HDMI / ja / –	DVI, VGA, HDMI / ja / Lautspr., Mikro, Webcam
<b>Bewertung</b>				
<b>Bildqualität 40%</b> Pro & Kontra	<b>36/40</b> + höchste Leuchtkraft im Test + sehr hoher Kontrast + sehr scharf + homogene Farbwiedergabe	<b>33/40</b> + sehr gleichmäßige Ausleuchtung + befriedigende Farbwiedergabe + scharf + geringe max. Helligkeit	<b>33/40</b> + hohe Leuchtkraft + sehr scharf + hoher Kontrast + brillante Farben + ungleichmäßige Ausleuchtung	<b>34/40</b> + hohe Leuchtkraft + satte Farben + gleichmäßige Ausleuchtung + geringer Kontrast
<b>Spielleistung 20%</b> Pro & Kontra	<b>19/20</b> + voll spieletauglich + keine Schlierenbildung + keine Kantenunschärfe in Bewegung + sehr gute Interpolation	<b>18/20</b> + voll spieletauglich + keine Schlierenbildung + keine Kantenunschärfe in Bewegung + gute Interpolation	<b>18/20</b> + voll spieletauglich + keine Schlierenbildung + keine Kantenunschärfe in Bewegung + gute Interpolation	<b>15/20</b> + spieletauglich + keine Schlierenbildung + minimale Kantenunschärfe in Bewegung + nur mäßige Interpolation
<b>Technik 20%</b> Pro & Kontra	<b>19/20</b> + schnelles Panel + spiegelt nicht + Full-HD-Auflösung + sehr gute Verarbeitung	<b>16/20</b> + sehr schnelles Panel + spiegelt nicht + Full-HD-Auflösung + mäßige Verarbeitung	<b>14/20</b> + sehr schnelles Panel + Full-HD-Auflösung + spiegelt + Standfuß und Tasten wackeln	<b>15/20</b> + sehr schnelles Panel + spiegelt nicht + Full-HD-Auflösung + solide Verarbeitung + wackelige Tasten
<b>Ausstattung 10%</b> Pro & Kontra	<b>8/10</b> + alle nötigen Eingänge + HDCP + höhenverstellbar, drehbar, Pivot-Funktion + DVI-, VGA-Kabel + kein HDMI	<b>8/10</b> + HDMI + HDCP + Lautsprecher + höhenverstellbar, drehbar, Pivot-Funktion + kein DVI + kein VGA-Kabel	<b>8/10</b> + alle nötigen Eingänge + HDMI + HDCP + DVI-, VGA-Kabel + nicht höhenverstellbar, kein Pivot	<b>9/10</b> + HDMI + HDCP + Webcam + Lautspr., Mikro + DVI-, VGA-Kabel + nicht höhenverstellbar, kein Pivot
<b>Bedienung 10%</b> Pro & Kontra	<b>9/10</b> + übersichtliches deutsches Menü + Mini-Joystick + einfache Bedienung + nur mäßig lesbare Tasten	<b>7/10</b> + deutsches Menü + gut lesbare Tasten + nicht sehr übersichtlich	<b>8/10</b> + übersichtliches deutsches Menü + gut lesbare Tasten + ... aber teils fummelige Bedienung	<b>7/10</b> + deutsches Menü + schwer lesbare Tasten + Bedienung fummelig
<b>Fazit</b>	Trotz Höhenverstellbarkeit und Pivot-Funktion sehr stabiler Monitor mit gleichmäßigem und scharfem Bild – verdienter Testsieger!	Für 340 Euro sehr günstiger 24-Zoll-TFT mit guter Bildqualität und hoher Ergonomie. Trotz der geringen Helligkeit klarer Preis-Leistungs-Sieger!	Knackscharfes Spiele-Display mit brillanten Farben, dafür aber spiegelnde Oberfläche sowie leichten Schwächen bei der Verarbeitung.	Mit Webcam und Mikrofon ausgestatteter Monitor mit hoher Helligkeit und satten Farben, aber minimaler Kantenunschärfe in sehr schnellen Titeln.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Befriedigend</b> <b>91</b>	<b>Gut</b> <b>82</b>	<b>Ausreichend</b> <b>81</b>	<b>Ausreichend</b> <b>80</b>



# Was bringen 4,0 GByte Arbeitsspeicher wirklich?

**Arbeitsspeicher ist günstig wie nie. Kaum verwunderlich, dass viele Spieler von 2,0 auf 4,0 GByte RAM aufrüsten wollen. Lohnt sich die Investition?**

DVD-XL  
- CPU-Z

Speicher satt: 2,0 GByte Arbeitsspeicher kosten teils weniger als 40 Euro, die doppelte Menge gibt es ab 70 Euro – eine überschaubare Investition. Ob die einfache Rechnung »Viel hilft viel« auch beim Arbeitsspeicher aufgeht, untersuchen wir in diesem Artikel. Dabei gehen wir auch auf die 64-Bit-Variante von Windows Vista ein, die einige Vorteile bietet, aber auch mit Problemen zu kämpfen hat.

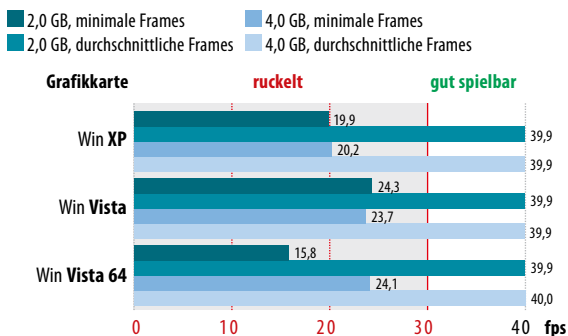
## Was ist Arbeitsspeicher?

Jeder kennt das Phänomen: Beim ersten Start eines Spiels dauert es eine gefühlte Ewigkeit, bis sich das Menü öffnet oder der Level lädt. Beenden Sie nun das Spiel und starten es erneut, geht es deutlich schneller. Schuld daran ist der Arbeitsspeicher. Dort speichert das Betriebssystem alle Daten, auf die es häufig zugreift und die es gerade benötigt.

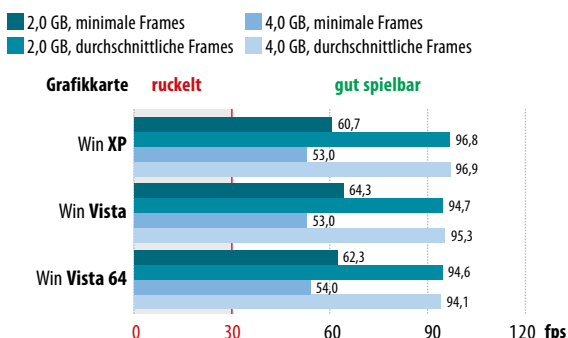


Nur ein kleiner Aufkleber verrät den Takt und die Speicherbestückung des Arbeitsspeichers.

### Crysis 1280x1024, hohe Details, DX9



### Call of Duty 4 1280x1024, maximale Details



### World of Warcraft Ladezeit



Schafelt der Rechner beim ersten Start erst noch alle Daten in den Arbeitsspeicher, fällt dieser Schritt beim zweiten Start weg – die Daten liegen noch im RAM (»Random Access Memory«, Speicher mit wahlfreiem Zugriff, die Daten können also direkt angesprochen werden, verlieren beim Ausschalten des PCs jedoch alle Daten).

Wenn Windows der Arbeitsspeicher ausgeht, muss es einen Teil der Daten auf die Festplatte auslagern, in den sogenannten »virtuellen Speicher«. Da ein Festplattenzugriff deutlich länger dauert als beim RAM, geht durch den Umweg über den virtuellen Speicher viel Zeit verloren – das Spiel fängt an zu ruckeln. Umso mehr Arbeitsspeicher im Rechner steckt, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Windows Daten auslagern muss.

Jedoch nutzt das Betriebssystem selbst einen beträchtlichen Teil des RAM. Während Sie mit 512 MByte unter Windows XP

noch ordentlich arbeiten können, verlangt Vista fast zwingend 1,0 GByte – mit aktivierter Vista-Seitenleiste sollten sogar 2,0 GByte RAM im Rechner stecken.

## 32 Bit gegen 64 Bit

Die meisten Spieler haben noch Windows XP im Einsatz, erst rund ein Viertel unserer Leser setzt auf Vista. Eine steigende Anzahl von Beiträgen in unserem Forum macht aber deutlich: 64 Bit liegt bei Vista-Benutzern im Trend.

Der triftigste Grund für den Aufstieg auf ein 64-Bit-Betriebssystem ist der Arbeitsspeicher. Während 32-Bit-Systeme aufgrund ihrer Architektur nicht mehr als 4,0 GByte RAM unterstützen ( $2^{32}$  Byte = 4.294.967.296 Byte), adressieren 64-Bit-Systeme theoretisch bis zu 16 Exabyte, das sind 16 Millionen Gigabyte. In der Praxis liegt die Grenze deutlich niedriger. Vista Home Basic kann maximal acht GByte ansprechen, Home Premium greift auf bis zu 16 GByte RAM

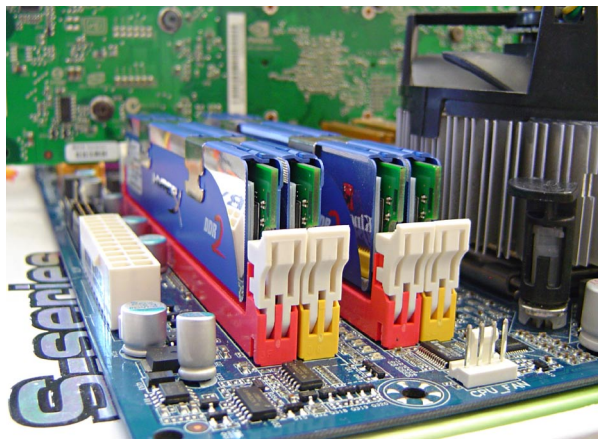
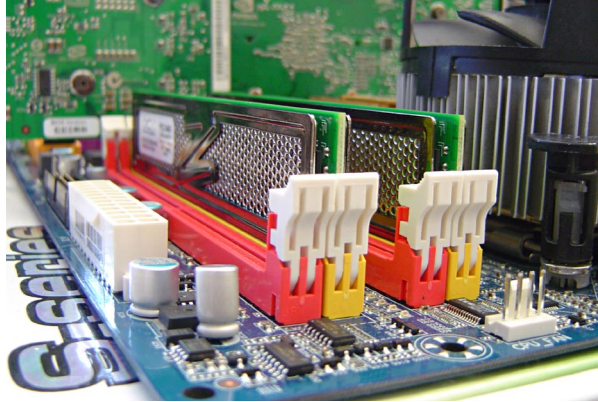
## Später vielleicht

**Hendrik Weins:** Irgendwie hatte ich mehr erwartet. Seit Längerem spiele ich schon mit dem Gedanken, meinen Rechner auf 4,0 GByte aufzurüsten – das fällt aber nun flach. Klar, wer viele große Dateien bewegt – etwa beim Filmschneiden oder Bildbearbeiten – dem nützen 4,0 GByte RAM schon heute. Als passioniertem Spieler ist mir das aber egal. Wenn ich schon Geld ausbebe, dann nur um Spiele in hohen Details flüssig zu zocken. Solange das meine gute alte Kiste mit Athlon 64 X2 und 2,0 GByte RAM hinbekommt, spare ich mir das Geld.



hendrik@gamestar.de





Ob zwei 2,0-GByte- oder vier 1,0-GByte-Module – in Spielen sind beide gleich schnell.

zurück. Käufer der Versionen Business, Enterprise und Ultimate umwirbt Microsoft mit einer Unterstützung von maximal 128 Giga-byte RAM. In der Realität wird aber kaum ein Spieler diese Speicher-menge erreichen, da die meisten Mainboards ohnehin höchstens mit 8,0 GByte umgehen können.

Ein 32-Bit-Windows verträgt also nicht mehr als 4,0 GByte – sollte eigentlich reichen. Allerdings teilen sich der Arbeitsspeicher und verschiedene weitere Geräte wie Grafikkarten und Soundkarten den Adressbereich. Bei einem Rechner mit einer 512-MByte-Grafikkarte und 4,0 GByte RAM wird der Adressraum um 512 MByte überschritten. Die Folge: Das Betriebssystem begrenzt den Arbeitsspeicher auf etwa 3,5 GByte. Je mehr Speicher Ihre Grafikkarte besitzt, desto weniger RAM bleibt dem Rechner. Um die vollen 4,0 GByte Arbeitsspeicher nutzen zu können, müssten Sie auf eine 64-Bit-Variante wechseln.

64-Bit-Betriebssysteme sorgen jedoch auch für Probleme. So muss jeder Hersteller spezielle 64-Bit-Treiber veröffentlichen, weshalb gerade alte Hardware nur unzureichend unterstützt wird. Zudem verschlingt eine 64-Bit-Programmierung deutlich mehr Speicher. **Crysis** belegte mit 788 MByte RAM unter Vista 64 Bit fast 50 MByte mehr als in der 32-Bit-Version. Auch Spiele müssen mit dem neuen Betriebssystem umgehen können. Das »Games

for Windows«-Logo verlangt dies zwingend, sodass die Entwickler diese Herausforderung annehmen müssen.

### Praxistest

Um herauszufinden, ob Spiele von 4,0 GByte Arbeitsspeicher profitieren, nahmen wir die meist gespielten Titel **Crysis** und **Call of Duty 4** unter die Lupe. Zur besseren Vergleichbarkeit testeten wir beide Spiele auf Windows XP, Vista und Vista 64 Bit. Unser Testsystem bestand dabei aus dem 3,0 GHz schnellen Vierkernprozessor Core 2 Quad QX6850 und einer GeForce 8800 GT mit 512 MByte auf dem Mainboard **GA-EP35-DS3** von Gigabyte. Während **Crysis** von sich aus den durchschnittlichen und den minimalen FPS-Wert ausspuckt, hilft bei **Call of Duty 4** nur **Fraps**. Da die Bildwiederholrate stark schwankt, interessierte uns vor allem, ob mit mehr Arbeitsspeicher die minimale FPS-Rate ansteigt. Denn selbst wenn ein Spiel mit im Schnitt 30 fps läuft, sorgt ein einmaliger Frame-Einbruch auf 10 fps für ein Ruckeln – wenn auch nur kurz.

Das Ergebnis: 4,0 GByte schaden nicht, bringen aber auch nicht den erhofften Leistungssprung. Unter Windows Vista 64 Bit steigert sich die minimale Bildwiederholrate zwar um gut 50 Prozent, liegt damit aber nur gleichauf mit den 32-Bit-Betriebssystemen. Unsere Benchmarks zeigen aber noch etwas anderes. Während

## Aufrüsten leicht gemacht

Um den Hauptspeicher aufzurüsten, müssen Sie kein ausgebildeter Elektriker sein. Ohne viel Aufwand verdoppeln Sie in wenigen Schritten Ihren RAM.

Memory		SPD		About	
Module Size	1024 MBytes	Correction	None		
Max Bandwidth	PC2-6400 (800 MHz)	Registered			
Manufacturer	CorSAiR	Buffered			
Part Number	CM2X1024-6400C4	SPD Ext	EPF		
Serial Number		Video/Free			

Timing Table		JEDEC #1	JEDEC #2	EPF #1	EPF #2
Frequency		270 MHz	400 MHz	400 MHz	533 MHz
CAS# Latency		4.0	5.0	4.0	5.0
RAS# to CAS#		4	5	4	6
RAS# Precharge		4	5	4	6
RRAS		15	18	12	15
RRAS		15	22	22	30
Command Rate		1.8 V	1.8 V	2T	2T
Voltage		1.8 V	1.8 V	2.000 V	2.200 V

CPU-Z Version 1.41

### 1. Welches RAM habe ich?

Das kleine Tool CPU-Z verrät Ihnen eine Menge über Ihren Rechner. Neben dem Prozessor und dem Mainboard identifiziert es auch zuverlässig den verbauten Arbeitsspeicher. Im Reiter »SPD« (der »Serial Presence Detect« hilft dem BIOS die optimalen Einstellungen des RAM zu identifizieren) finden Sie unter »Max Bandwidth« die Art des Speichers. In unserem Fall sorgt DDR2-RAM vom Typ PC2-6400 für das Zwischenspeichern der Daten, die maximale Frequenz liegt bei 400 MHz. Wollen wir den Speicher verdoppeln, müssen wir also nach Speicher der Sorte

DDR2 PC2-6400 (DDR2-800) suchen. Um Kompatibilitätsprobleme zu vermeiden, sollten Sie möglichst den Speicher des gleichen Herstellers mit identischer Produkt-nummer kaufen – den korrekten Namen finden Sie unter »Part Number«.

### 2. Sind noch Speichersteckplätze frei?

Um zu überprüfen, ob noch Speichersteckplätze frei sind, können Sie entweder direkt auf dem Mainboard nachsehen oder Sie befragen erneut CPU-Z. Klicken Sie dazu in das Auswahl-Menü des Reiters »SPD«, wo das Tool alle Speichersteckplätze auflistet und verrät, ob diese besetzt sind.

Memory Slot Selection		SPD		About	
Slot #1	Empty	Connection	Registered		
Slot #2	Empty	Buffered			
Slot #3	Empty	SPD Ext			
Slot #4	Empty	Video/Free			

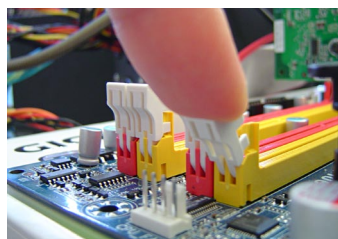
  

Timing Table		JEDEC #1	JEDEC #2	EPF #1	EPF #2
Frequency		270 MHz	400 MHz	400 MHz	533 MHz
CAS# Latency		4.0	5.0	4.0	5.0
RAS# to CAS#		4	5	4	6
RAS# Precharge		4	5	4	6
RRAS		15	18	12	15
RRAS		15	22	22	30
Command Rate		1.8 V	1.8 V	2T	2T
Voltage		1.8 V	1.8 V	2.000 V	2.200 V

CPU-Z Version 1.41

### 3. Einbauen

Nachdem Sie alle nötigen Informationen beieinander und den neuen Arbeitsspeicher haben, legen Sie los. Fahren Sie den Rechner herunter und trennen Sie ihn vom Stromnetz. Entfernen Sie dann das Seitenteil durch das Lösen der Schrauben an der Rückseite (einige Gehäuse haben gar keine Schrauben mehr, lesen Sie in diesem Fall im Handbuch nach). Im nächsten Schritt legen Sie den PC auf die Seite und entriegeln die RAM-Halterungen (siehe linkes Bild). Bevor Sie nun die neuen Speicherriegel einsetzen, achten Sie auf die korrekte Ausrichtung des Arbeitsspeichers, die sie an der Position der Arretierungskerbe erkennen. Drücken Sie nun den Riegel vorsichtig, aber bestimmt und vor allem gerade in den RAM-Slot, bis die Halterungen einrasten (siehe rechtes Bild). Schließen Sie dann das Gehäuse und fahren Sie den Rechner wieder hoch. Fertig!



Ein Druck auf den Hebel entriegelt die RAM-Bank.



Drücken Sie das Modul vorsichtig in den Slot.

sich die maximalen FPS-Raten kaum ändern, reagieren die minimalen FPS nicht immer plausibel auf den doppelten Speicher. Unter Windows Vista liegt die minimale Bildwiederholrate in **Call of Duty 4** mit 2,0 GByte bei 64,3 Bildern pro Sekunde. Verdoppeln wir den Arbeitsspeicher, sinkt die minimale FPS-Rate merkwürdigerweise auf 53 fps. Auch bei den von uns getesteten Ladezeiten zeigt sich ein überraschendes Bild. Ob wir nun mit 2,0 oder 4,0 GByte **World of Warcraft** starteten – die Ladezeiten blieben mit knapp 30 Sekunden identisch.

### Fazit

In Spielen können 4,0 GByte RAM bislang noch nicht für deutliche Leistungssprünge sorgen, weder die Bildrate noch die Ladezeiten profitieren in unseren Tests vom größeren Speicher. Trotz der mageren Vorteile: Wenn Sie heute einen neuen PC kaufen, sollten Sie auf 4,0 GByte RAM Wert legen – zumindest unter Vista arbeiten Sie subjektiv flüssiger, besonders bei parallel laufenden Anwendungen. Falls bislang 2,0 GByte RAM in Ihrem Rechner stecken, gibt es aber keinen triftigen Grund für Spieler aufzurüsten. **HW**



Kontrastprogramm: Die optische Qualität des 3DMark Vantage schwankt von stellenweise **spektakulär bis öde**.

# 3DMark Vantage



Der neue 3DMark läuft ausschließlich unter **Vista** und mit einer **DirectX-10-Grafikkarte**. Mehr als einen Durchlauf und Ergebnisse (ohne Internet) gibt's nur für Geld.

DVD  
- Video

Und wie viele 3DMarks hat dein Rechner? Bis heute ist der jeweils aktuelle 3DMark einer der populärsten Benchmarks unter Spielern. Einfach weil er aus diversen spezifischen Tests ein leicht vergleichbares Gesamtergebnis bildet. Jedoch nutzen viele professionelle Tester (so auch GameStar) den 3DMark nicht mehr: Die dort eingesetzte Engine findet in keinem einzigen Spiel Anwendung und trifft folglich keine Aussage über die tatsächliche Spieleleistung eines Systems. Mit dem neuen **3DMark Vantage** wollen die Entwickler das wieder umkehren – laut Hersteller Futuremark befindet sich zumindest ein Titel mit der Engine bereits in Entwicklung, allerdings im eigenen, neu gegründeten Studio.

## Statt XP nur Vista

Beim **3DMark Vantage** fährt Futuremark moderne Technik auf – ohne Vista mit Service Pack 1 und einer DirectX-10-Karte geht gar nichts. Warum DirectX 10.1 außen vor bleibt, weiß allerdings nur der Hersteller, zumal AMDs beliebte Radeon-HD-3000-Karten und das Service Pack 1 das unterstützen. Unmittelbar nach dem Erscheinungstermin machten Gerüchte die Runde, Nvidia könnte seine Interessen durchgesetzt haben, denn die eigenen GeForce-Platinen beherrschen nur DirectX 10.0. Der Hersteller verweist darauf, dass 10.1 zum Zeitpunkt der Entwicklung noch nicht fertig war.

Die Entscheidung, ausschließlich auf DirectX 10 zu setzen, dürf-

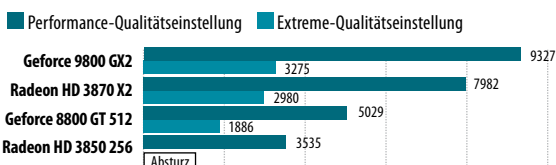
te viele Spieler verärgern. 75 Prozent der GameStar-Leser nutzen weiter Windows XP, und die freuen sich für gewöhnlich schneller mit neuen Technologien an als andere PC-Nutzer. Für Hersteller Futuremark spricht, dass ein Benchmark dieser Art auf die neueste Technologie setzen sollte, um Aussagen über die künftige Leistungsfähigkeit von Spieler-Hardware zu treffen. Nur kollidiert das mit der fehlenden Unterstützung von DirectX 10.1.

## Statt Aha eher Oje

Der **3DMark Vantage** besteht aus zwei Spielesequenzen und acht Feature-Tests, die die Geschwindigkeit von Prozessor, Grafikkarte und PhysX-Karte prüfen. Aha-Effekte wie bleiben aber aus. Beispiel erster Spieletest: Die »Jane Nash« genannte Szene im James-Bond-Stil zeigt interessante Ansätze wie Stoffsimulation oder Wasser mit ausgeprägten Höhen und Tiefen oder physikalisch korrekt wogende weibliche Rundungen. Die Grafik insgesamt wirkt jedoch steif und altbacken – Gegenmodelle sahen im **3DMark2001** praktisch genauso aus.

Der zweite Spieletest »New Calico« wirkt beeindruckender und stimmiger als Janes Agentenabenteuer. In manchen Momenten glänzt die Weltraumszene mit Hunderten von Gesteinsbrocken und schöner Beleuchtung, doch das bringen auch manche aktuelle Spiele auf den Monitor. Die Ladezeiten zwischen den Sequenzen sind zudem inakzeptabel.

## Benchmarks



tabel. Mehr über die einzelnen Tests erfahren Sie in unserem Video auf Heft-DVD, das auch die schönsten Momente der 3DMark-Historie seit dem **3DMark2001** Revue passieren lässt.

## Statt einfach jetzt kompliziert

In der Vergangenheit zeichnete sich der 3DMark durch spektakuläre Grafiken und das spielerfreundliche Lizenzmodell aus – die kostenlose Version genügte den Ansprüchen normaler Nutzer völlig. Mit dem wenig beeindruckenden **3DMark Vantage** schlägt Futuremark den entgegengesetzten Weg ein. Wer sich die 449 MByte schwere Datei herunterlädt und installiert, darf den Benchmark genau einmal starten.

Das Resultat gibt es in diesem Fall und auch bei der mit knapp 7 Dollar (4,50 Euro) günstigsten Version »Basic« nur online (siehe Kasten »Zur Kasse, bitte«).

Unterm Strich enttäuscht uns der **3DMark Vantage**. Technisch oder zumindest optisch hinkt er der aktuellen Spielegeneration hinterher und das strenge Lizenzmodell dürfte viele Spieler abschrecken. GameStar wird bei Produkttests auch auf die neue Version verzichten – unserer Meinung nach fällt der Benchmark unzuverlässigere Aussagen über die aktuelle und künftige Leistung einer Komponente beziehungsweise eines Systems als Tests mit sorgfältig ausgewählten »echten« Spielen wie etwa **Crysis** oder **Call of Duty 4**. DV

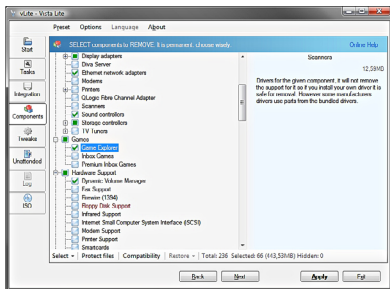
## Zur Kasse, bitte

Anders als bei den Vorgängern läuft die kostenlose Version des 3D Mark Vantage nur ein einziges Mal. Wer mehr will, zum Beispiel für Stabilitätstests beim Übertakten, braucht mindestens die Basic-Ausgabe für knapp 7 Dollar (rund 4,50 Euro).

Version	Ausstattung	Preis
Basic Trial	einmaliger Einsatz, Ergebnisse nur online	kostenlos
Basic	Haupttest, Ergebnisse nur online	6,95 Dollar
Advanced	alle Tests anwählbar, Ergebnisse nur online	19,95 Dollar
Professional	Advanced für kommerzielle Nutzung	495,00 Dollar



## Tool des Monats Vlite



DVD  
Vlite

Windows schaufelt bei einer Installation viele Programme mit auf die Platte, die Sie gar nicht brauchen – Vista macht da keine Ausnahme. Mit dem 630 KByte kleinen **Vlite** können Sie im Vorfeld der Installation bestimmen, was Sie wollen und was nicht. Dazu legen Sie Ihre Vista-DVD ein und führen **Vlite** zum entsprechenden Laufwerk. Anschließend kopiert das Tool die gesamte DVD auf die Festplatte (rund 3,0 GByte), um sie bearbeiten zu können. Im Hauptfenster von **Vlite** geben Sie unter »Tasks« an, welche Teilbereiche Sie manuell anpassen möchten. Über »Integration« bauen Sie Windows-Patches, Service Packs, Gerätetreiber oder Sprachpakete ein. Unter »Components« entfernen Sie ungewünschte Software aus der Installation – etwa den Internet Explorer oder den Windows Media Player. Vorsicht: Entfernen Sie einzelne Komponenten nur, wenn Sie genau wissen, was Sie tun. Rot markierte Einträge sind besonders kritisch. GameStar übernimmt keine Garantie für fehlgeschlagene **Vlite**-Installationen.

»Tweaks« erlaubt, die Benutzerkontensteuerung standardmäßig zu deaktivieren oder die Energiesparoptionen anzupassen. In der »Unattended«-Schaltfläche tragen Sie ihren Lizenzschlüssel und andere Einstellungen ein, die üblicherweise während der Installation abgefragt werden, um Windows unbeaufsichtigt in einem Rutsch zu installieren. Damit Sie die komplexen Einstellungen nicht ständig aufs Neue wiederholen müssen, speichern Sie Ihre Auswahl als Projekt ab. Zuletzt brennen Sie Ihr »eigenes« Vista direkt aus **Vlite** heraus als DVD und installieren es davon. DV

►gamestar.de-Quicklink: 5182

### Vlite

Ca. Preis kostenlos Entwickler Dino Nuhagic

#### TECHNISCHE ANGABEN

Version 1.1.6 Größe 630 KByte  
Lizenz Freeware Sprachen Englisch

#### PRO & CONTRA

- ➔ umfangreiche Anpassungen möglich ➔ Einbau von Patches ➔ nur für Fortgeschrittene und Profis
- ➔ keine deutsche Übersetzung

**Fazit** Fortgeschrittene und Profis können Vista mit Vlite um fast die Hälfte abspecken – genial! Allerdings ist absolute Vorsicht geboten, um Ärger zu vermeiden.

**EINSCHÄTZUNG** Sehr gut

## Grafikkarte EVGA



Der Hersteller EVGA ist für seine von Haus aus stark übertakteten GeForce-Grafikkarten bekannt. Die **GeForce 9800 GX2 SSC** taktet mit 675/1.674/2.100 MHz deutlich schneller als normale Varianten wie die MSI **N9800GX2** (siehe Test auf dieser Seite) mit 600/1.500/2.000 MHz, kostet jedoch auch 550 statt 450 Euro. Die höheren Taktraten schlagen sich primär in hohen Auflösungen mit Kantenglättung nieder. In **Crysis** beispielsweise erreicht eine Standard-GX2 in 1680x1050 und hohen Details ordentliche 48,1 fps, das EVGA-Modell kaum schnellere 49,3 fps. In der extrem fordernden Einstellung 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter wächst der Abstand auf 39,4 zu 37,1 fps. Mit achtfacher Kantenglättung und 16fachem Texturfilter lautet das Ergebnis 35,2 gegen 32,0 fps.

In Anbetracht des Preisaufschlags und des mickrigen Leistungsvorteils selbst in extrem grafiklastigen Situationen können wir die **9800 GX2 SSC** nicht empfehlen. Maximale Power bei moderater Geräuschkulisse gibt es hier aber zweifelsfrei. Nur: Aufgrund des SLI-Konzepts können sogenannte Mikroruckler auftreten, weil die zwei GPUs ihre Bilder leicht asynchron an den Monitor ausliefern. DV

►gamestar.de-Quicklink: 5132

### GeForce 9800 GX2 SSC

Ca. Preis 550 Euro Hersteller EVGA

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip 2x G92 RAM-Anbindung 256 Bit  
GPU/DDR-Takt 675/2.100 MHz DirectX-Version 10.0  
Video-RAM 2x 512 MByte Steckplatz PCIe 16x 2.0

#### BEWERTUNG

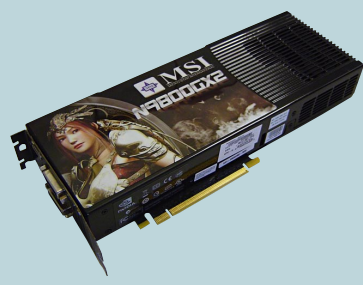
- |                        |   |              |
|------------------------|---|--------------|
| <b>Spielerleistung</b> | ➔ extrem schnell auch in 1920x1200<br>➔ genug Leistung für AA / AF      | <b>38/40</b> |
| <b>Bildqualität</b>    | ➔ sehr gute Kantenglättung ➔ perfektes AF<br>➔ AA schlechter als Radeon | <b>18/20</b> |
| <b>Technik</b>         | ➔ SLI ➔ hoher Strombedarf<br>➔ SLI-Mikroruckler                         | <b>15/20</b> |
| <b>Kühlsystem</b>      | ➔ flüsterleise bis leichthörbar<br>➔ 2-Slot-Bauhöhe ➔ wird heiß         | <b>7/10</b>  |
| <b>Ausstattung</b>     | ➔ 2x 512 MByte ➔ Adapter ➔ HDCP<br>➔ HDMI ➔ sonst nichts                | <b>5/10</b>  |

**Fazit** Kräftig übertaktete GeForce 9800 GX2, die ihren Aufpreis von 100 Euro gegenüber den Standardmodellen nur für absolute Benchmark-Fanatiker rechtfertigt.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

83

## Grafikkarte MSI



Doppelt so viele Shader-Einheiten, doppelt so viel Speicher, doppelt so teuer – die GeForce 9800 GX2 vereint einen SLI-Verbund aus zwei GeForce 8800 GTS 512 zum Preis von knapp 450 Euro auf einer Platine. Gegenüber einer einzelnen GeForce 9800 GTX oder 8800 Ultra spurtet die GeForce 9800 GX2 mit steigender Auflösung und Qualitätseinstellungen immer weiter davon (Leistungswerte siehe Test der EVGA **GeForce 9800 GX2 SSC** auf dieser Seite). Extreme Framerate-Jäger können die GX2 gar mit einer zweiten koppeln, um im Quad-SLI-Betrieb auch 30-Zoll-Flachbildschirme mit 2560 mal 1600 Bildpunkten anzutreiben. Das funktioniert zwar ebenfalls mit AMDs Radeon HD 3870 X2 (330 Euro), die trumpft jedoch eher beim Preis-Leistungs-Verhältnis auf. Geht es nach schierer Kraft, ist die GeForce 9800 GX2 momentan erste Wahl.

MSIs **N9800GX2** hält sich exakt an Nvidias Vorgaben und taktet Grafikchip, Shader-Einheiten und den pro Chip 512 MByte (insgesamt 1,0 GByte) großen DDR-Videospeicher entsprechend mit 600/1.500/2.000 MHz. Als Extras legt der Hersteller die sehr gute Vollversion **Colin McRae: Dirt** (GameStar-Wertung: 90) sowie eine Testversion von **Herr der Ringe Online** und ein HDMI-Kabel bei. DV

►gamestar.de-Quicklink: 5131

### N9800GX2

Ca. Preis 450 Euro Hersteller MSI

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip 2x G92 RAM-Anbindung 256 Bit  
GPU/DDR-Takt 600/2.000 MHz DirectX-Version 10.0  
Video-RAM 2x 512 MByte Steckplatz PCIe 16x 2.0

#### BEWERTUNG

- |                        |   |              |
|------------------------|---|--------------|
| <b>Spielerleistung</b> | ➔ extrem schnell auch in 1920x1200<br>➔ genug Leistung für AA / AF      | <b>38/40</b> |
| <b>Bildqualität</b>    | ➔ sehr gute Kantenglättung ➔ perfektes AF<br>➔ AA schlechter als Radeon | <b>18/20</b> |
| <b>Technik</b>         | ➔ SLI ➔ hoher Strombedarf<br>➔ SLI-Mikroruckler                         | <b>15/20</b> |
| <b>Kühlsystem</b>      | ➔ flüsterleise bis leicht hörbar<br>➔ 2-Slot-Bauhöhe ➔ wird heiß        | <b>7/10</b>  |
| <b>Ausstattung</b>     | ➔ 2x 512 MByte ➔ gutes Spielepaket ➔ Adapter ➔ HDMI & Kabel             | <b>9/10</b>  |

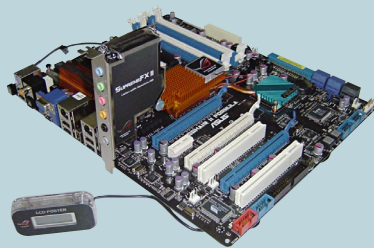
**Fazit** High-End-Grafikkarte ohne Rücksicht auf Stromverbrauch oder Preis-Leistungs-Verhältnis. Die SLI-Mikroruckler können bei niedrigen Framerates aber stören.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

87



## Mainboard Asus



Mit dem **Crosshair 2 Formula** liefert Asus ein AM2+-Mainboard mit Nvidias brandneuem Nforce-780a-SLI-Chipsatz für AMD-Prozessoren. Den saftigen Preis von 220 Euro will Asus mit der umfangreichen Ausstattung rechtfertigen: Neben drei PCI-Express-16x-Slots für Grafikkarten, die Nvidias Triple-SLI-Technik zur Koppelung von bis zu drei GeForce-Platinen unterstützen, gibt's auch einen Onboard-Grafik-Chip (MCP78), der in Kürze Hybrid-SLI unterstützen soll. Mit der Technik schaltet sich eine im Mainboard steckende GeForce 9 im Desktop-Betrieb ab, und die sparsamere Onboard-Grafik übernimmt die Bildausgabe. Dazu gibt's ein separates Mini-Display, das etwa die CPU-Spannung anzeigen kann, zwei GBit-LAN-Anschlüsse, Firewire sowie 7.1-Klang inklusive Digitalausgängen.

Das Bios bietet detaillierte Einstellungen für die Übertaktung (inklusive Spannungserhöhung) praktisch aller Komponenten. Zudem erleichtern ein Ein-/Aus- sowie ein Reset-Knopf Übertaktungsversuche. Praktisch: Um die Grundeinstellungen des **Crosshair 2** wiederherzustellen (Clear CMOS), gibt's ebenfalls einen Taster. Fazit: üppig ausgestattete AM2+-Platine mit allem, was das Übertakterherz begehrt – neue Hardware-Referenz! **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 5164

## Notebook Alienware

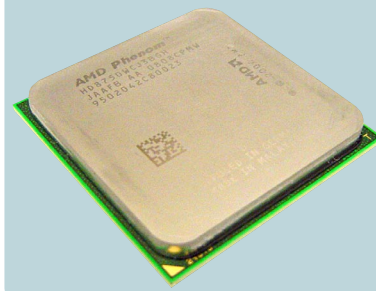


Typische Merkmale eines Alienware-Produkts: teuer, schnell und auffällig designt. Zumindest Letzteres trifft auf das 2.300 Euro teure **Area51 m15x** nicht zu, im Vergleich zu seinen Vorgängern wirkt es beinahe bieder. Zwar leuchten wieder Alien-Köpfe, die markant geschwungenen Gehäusedeckel fehlen aber. Die GeForce 8800M GTX mit 512 MByte Videospeicher beschleunigt Spiele fast immer ruckelfrei. Der Grafikkarte stehen ein Core 2 Duo T9500 mit 2,6 GHz Taktfrequenz und 2,0 GByte RAM zur Seite. Sowohl **World in Conflict** als auch **Call of Duty 4** laufen in der nativen Auflösung von 1440 mal 900 Pixeln in maximalen Details ruckelfrei (37,0 und 76,3 fps). Selbst mit vierfacher Kantenglättung kommt das **Area51** nicht ins Ruckeln. Nur die DirectX-10-Version von **World in Conflict** bringt das Notebook mit 30 fps an die Leistungsgrenze. Ziehen Sie den Stecker, brechen die Bildwiederholraten auf die Hälfte ein.

Bereits nach 70 Minuten geht dem Akku der Saft aus. Wer nur surfen will, kann die GeForce-Karte deaktivieren – der integrierte Grafikchip liefert dann die Bilder, allerdings erst nach einem Neustart. Die Ausstattung ist okay, auch wenn für 2.300 Euro die Festplatte mehr als 200 GByte Platz bieten sollte. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5145

## Prozessor AMD



Mit dem **Phenom X3 8750** kommt AMDs erster Prozessor mit drei Rechenkernen auf den Markt. Dabei handelt es sich um einen Quad-Core-Phenom mit einem defekten Kern. Durch diesen Trick steigert AMD die Ausbeute seiner Fertigungsstraßen und kann Phenom-Chips, auf denen nur ein Kern nicht funktioniert, noch gewinnbringend verkaufen. Bei einem Takt von 2,4 GHz ist der **Phenom X3 8750** für 160 Euro der schnellste Dreikerner und liegt preislich zwischen dem teuersten Dual-Core-Vertreter **Athlon 64 X2 6400+** (130 Euro) und dem ebenfalls mit 2,4 GHz getakteten Quad-Core-Modell **Phenom X4 9750** (180 Euro).

In den Benchmarks mit einer GeForce 9800 GTX ist der **Phenom X3 8750** seinem Quad-Core-Verwandten **X4 9750** bei gleichem Takt nur knapp unterlegen: **Call of Duty 4** leidet kaum unter dem fehlenden Kern und zeigt mit 95,2 (**X3 8750**) zu 96,1 fps (**X4 9750**) in 1280x1024 und hohen Details ein ausgeglichenes Ergebnis. **Unreal Tournament 3** profitiert stärker vom vierten Rechenkern: Der **X4 9750** hat mit 118,9 zu 108,6 fps die Nase vorn. Schnell genug für aktuelle Titel ist der Dreikern-Phenom damit allemal, bei schlampig programmierten Spielen kann die ungewöhnliche Kernanzahl eventuell aber Probleme machen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 5098

### Crosshair 2 Formula

Ca. Preis 220 Euro Hersteller Asus

#### TECHNISCHE ANGABEN

Chipsatz Nforce 780a SLI Grafik 3x PCIe 16x, onboard  
CPUs alle AM2/AM2+ RAM 8,0 GB DDR2-1066  
FSB Hypertrans. 3.0 Bios-Version 0401

#### BEWERTUNG

Technik	Triple-/Hybrid-SLI drei Grafik-Slots DX10-Onboard-Grafik mit HDCP	38/40
Spieleleistung	sehr schnell	18/20
Ausstattung	2x GBit-LAN Firewire drei Taster kein eSATA	17/20
Kühlsystem	lautlos Heatpipe-Kühlung umfangreiche Lüftersteuerung	10/10
Bios	tolle Übertaktungsfunktionen fein justierbar nur englisch	9/10

Fazit Schnelle Phenom-Platine mit Triple- und Hybrid-SLI-Unterstützung dank drei PCIe-16x-Slots sowie Onboard-Grafik. Im Zusammenspiel mit dem Übertakter-Bios neue AM2+-Referenz!

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

92

### Area51 m15x

Ca. Preis 2.300 Euro Hersteller Alienware

#### TECHNISCHE ANGABEN

CPU Core 2 Duo T9500 Display 15,4 Zoll (1440x900)  
RAM/HDD 2,0 GB / 200 GB Maße 36 x 27,3 x 3,3 cm  
3D-Chip GF 8800M GTX Gewicht (inkl. Akku) 3,2 kg

#### BEWERTUNG

Spieleleistung	sehr schnell... auch in nativer Auflösung halbe Leistung mit Akku	38/40
Display	voll spieleauglich gute Bildqualität spiegelt	18/20
Technik	voll DirectX-10-kompatibel gute Verarbeitung hörbar heiß	16/20
Ausstattung	DVI-Port HDMI kein eSATA keine Software-Beigabe	7/10
Erweiterbarkeit	Expresscard RAM/HDD aufrüstbar 3D-Karte nicht austauschbar	7/10

Fazit Sehr schnelles Notebook mit gutem Display und magerer Ausstattung. Die akzeptable Akkulaufzeit lässt sich dank abschaltbarer Grafikkarte deutlich verlängern.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

86

### Phenom X3 8750

Ca. Preis 160 Euro Hersteller AMD

#### TECHNISCHE ANGABEN

Kern Agena Caches (L1/L2/L3) 386 KB/2 MB/2 MB  
Fertigung 65 nm FSB Hypertrans. 3.0  
Taktfrequenz 2,4 GHz Steckplatz Sockel AM2(+)

#### BEWERTUNG

Spieleleistung	gute Spieleleistung drei Rechenkern	31/40
Arbeitsleistung	gute Arbeitsleistung schnell bei parallelen Anwendungen	14/20
Multimedialeistung	gute Multimedia-Leistung komprimiert flott	15/20
Technik	drei Rechenkern 64 Bit gemeinsamer L3-Cache	8/10
Energieeffizienz	spart Strom in Ruhephasen hoher Stromverbrauch unter Last	7/10

Fazit Flotte Dreikern-CPU mit aktueller Technik und noch moderatem Stromverbrauch. Für 20 Euro Aufpreis gibt's beim Phenom X4 9750 aber einen zusätzlichen Rechenkern.

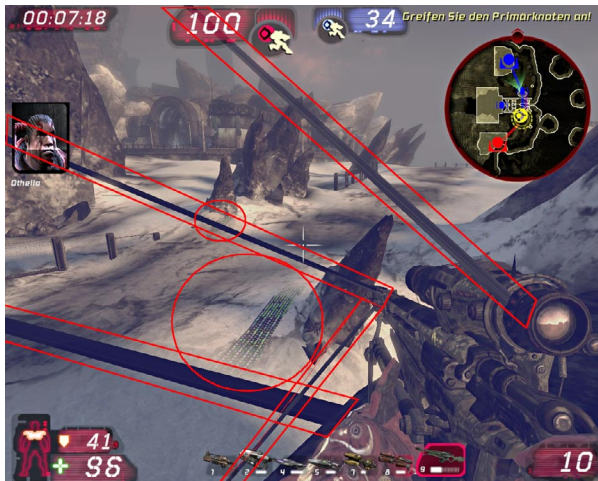
PREIS/LEISTUNG Ausreichend

75



# TECHtelmechtel

Grafikkarte kaputt / Kantenglättung erzwingen / Call of Duty 4 Multiplayer startet nicht / DirectX 10.1 und Geforce 8800 GT / Mainboard bremst Grafikkarte?



Die rot eingerahmten Grafikfehler und Artefakte sind in Spielen typische Anzeichen für eine defekte, überhitzte oder zu stark übertaktete Grafikkarte.

## Grafikkarte kaputt?

❖ In letzter Zeit habe ich beim Spielen immer häufiger Bildfehler, wie die, die auf dem Screenshot rot eingerahmt sind. Ist meine Grafikkarte defekt? *Marco Morik*

❖ Die Bildfehler auf Ihrem Screenshot sind typisch für eine defekte oder überhitzte Grafikkarte. Haben Sie den 3D-Chip übertaktet, sollten Sie die Taktsteigerungen schleunigst rückgängig machen. Eventuell arbeitet die Platine dann wieder fehlerfrei. Mangelnde Belüftung könnte ebenfalls die Ursache der Bildfehler sein. Testen Sie, ob eine bessere Kühlung des Gehäuses die Fehler verschwinden lässt. Am einfachsten öffnen Sie dazu die Seitenwand des PCs. Hilft das alles nichts, ist Ihre Grafikkarte defekt. Wahrscheinlich müssen Sie daher eine neue kaufen oder Ihre alte, falls möglich, umtauschen.

## Kantenglättung erzwingen

❖ Laut Ihren Benchmarks testen Sie Unreal Tournament 3 mit aktivierter Kantenglättung. Ich finde aber keine Option in den Einstellungen. *Heini Wertlich*

❖ Da Unreal Tournament 3 keine eigene Option für Kantenglättung (Antialiasing) anbietet, müssen Sie es im Grafikkarten-Treiber anschalten. Bei einer Geforce-Karte klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählen »Nvidia Systemsteuerung« und in der erweiterten Ansicht »3D-Einstellungen verwalten«. Bei »Antialiasing-Modus« wählen Sie nun »Anwendungseinstellungen überschreiben« und bei »Antialiasing-Einstellungen« die gewünschte Qualität. Bei Radeon-Karten öffnen Sie das »Catalyst Control Center« per Rechtsklick auf den Desktop und schieben den Regler unter »Antialiasing« auf die gewünschte Stufe. Nun erzwingt der Treiber die Kantenglättung unabhängig von der Einstellung im Spiel. Allerdings klappt das, abhängig von der Programmierung des Titels, auch nicht immer.

## Call of Duty 4 Multiplayer startet nicht

❖ Mein Call of Duty 4 verweigert im Multiplayer-Modus den Start, da die »iwmp3.exe« einen Fehler verursacht. Der Singleplayer-Teil funktioniert dagegen problemlos. *Karl Menninger*

❖ Das Problem liegt an Ihrem (Onboard-)Soundchip. Probieren Sie zunächst, ein Headset anzustecken. Das löst das Problem in den meisten Fällen. Wollen Sie nicht ausschließlich per Headset spielen, schließen Sie die Lautsprecher an die Ausgänge Ihrer Soundkarte und das Mikrofon des Headsets an den passenden Eingang der Soundkarte. Hilft das Anschließen eines Headsets nicht oder nutzen Sie bereits ein USB-Headset, suchen Sie in der Treiber-Software Ihres Soundchips nach einer Einstellung zur automatischen Eingangserkennung, deaktivieren Sie die Funktion und konfigurieren die Ein- und Ausgänge entsprechend Ihrer vorhandenen Lautsprecher.

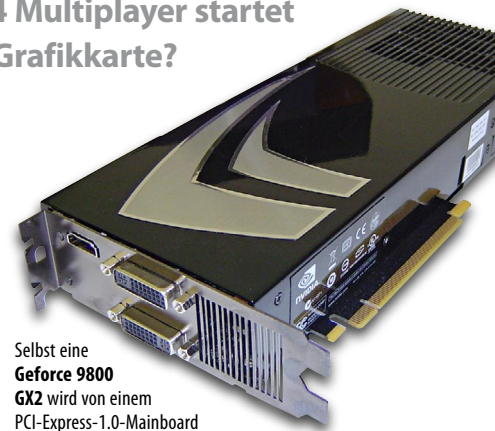
## DirectX 10.1 trotz Geforce 8800 GT?

❖ Das Service Pack 1 für Vista enthält ja DirectX 10.1. Nun meine Frage: Funktioniert meine 8800 GT noch, wenn ich das Service Pack 1 installiere, obwohl sie nur DirectX 10.0 beherrscht? *Dirk Jansen*

❖ Keine Sorge, auch wenn Ihre Geforce 8800 GT kein DirectX 10.1 unterstützt, funktioniert Ihr PC nach der Installation des Service Pack 1 noch einwandfrei, da die Technik abwärtskompatibel ist. Selbst wenn Spiele erscheinen, die DirectX 10.1 nutzen, unterstützen diese noch auf lange Sicht den DX-10.0-Modus, da die Mehrzahl der Grafikkarten in Spiele-PCs nicht mit DirectX 10.1 umgehen kann. Installieren Sie das Service Pack 1 auf jeden Fall, weil es viele Performance- und Sicherheits-Updates enthält.

## Mainboard bremst Grafikkarte?

❖ Mein Mainboard hat nur PCI-Express-1.0-Steckplätze für Grafikkarten. Meine neue Grafikkarte



Selbst eine Geforce 9800 GX2 wird von einem PCI-Express-1.0-Mainboard nicht ausgebremst.

te unterstützt aber PCI Express 2.0. Bremst das die 3D-Leistung? *Sten Gutzler*

❖ Mit einer PCI-Express-2.0-Schnittstelle verdoppelt sich der maximale Datendurchsatz pro Leitung von 0,25 auf 0,5 GByte pro Sekunde gegenüber PCI Express 1.0, bei einer PCIe-16x-Anbindung also von 4,0 auf 8,0 GByte/s. Selbst aktuelle High-End-Grafikkarten nutzen aber nicht einmal die volle Bandbreite von PCI Express 1.0, sodass Ihr Mainboard auch nicht die 3D-Leistung bremst. Einzig bei Verbünden aus vier schnellen Grafikkarten wie etwa Quad-Crossfire oder Quad-SLI können Bandbreitenprobleme auftreten und die Performance drücken. PCI Express 2.0 ist eher eine Investition in die Zukunft, momentan aber nicht nötig für hohe Spieleleistung. **FK**

## 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.

**DVD**  
- Nvidia Geforce-Referenztreiber  
- ATI Radeon-Referenztreiber  
- Microsoft DirectX 9.0c

**gamestar.de**  
- Fachbegriffe einfach erklärt  
► Quicklink: L8



# Einkaufsführer

## 07/2008

Passend zum Schwerpunkt haben wir unseren Einkaufsführer umgebaut: Sparsame Spieler stöbern bei 22-Zoll-TFTs unter 250 Euro, High-End-Geräte finden Sie ab 250 Euro. Außerdem gibt's neue Referenzen bei den 3D-Karten ab 400 Euro, den Notebooks ab 1.500 Euro und den AM2-Mainboards.

**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 Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

#### 5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

#### 1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

## Die besten Selbstbau-Spielerechner



### 500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	<b>UPDATE</b>
Athlon 64 X2/5600+ _____	100 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert _____	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
Asus M3A78-EH _____	70 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Corsair DDR2-800 2,0 GByte Kit _____	45 €
<b>Grafikkarte PCI Express</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>500 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b> <b>UPDATE</b> _____	+10 €
Sparkle Geforce 8800 GT / 512 MB _____	150 €
<b>Bessere Soundkarte</b> <b>UPDATE</b> _____	+80 €
Creative X-Fi Extreme Gamer _____	80 €

**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>UPDATE</b>
Core 2 Quad Q9300 Boxed _____	220 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert _____	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Foxconn P35AX-S _____	90 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit _____	90 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>NEU</b>
Zotac GF 9800 GTX AMP! / 512 MB _____	280 €
<b>Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Creative X-Fi Extreme Gamer _____	80 €
<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>1.000 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b> <b>UPDATE</b> _____	-130 €
Sparkle Geforce 8800 GT / 512 MB _____	150 €
<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 9800 GTX (DirectX 10).

**Preis/Leistung** **Sehr gut**



### 1.500-Euro-PC

	Preise
<b>Prozessor Sockel 775</b>	<b>UPDATE</b>
Core 2 Quad Q9300 _____	220 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Zalman CNPS 9700 LED _____	50 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
MSI P35 Neo2-FIR _____	90 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit _____	90 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
XFX GF9800GX2 XXX / 2x 512 MB _____	480 €
<b>Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Creative X-Fi Extreme Gamer _____	80 €
<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>1.395 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b> <b>UPDATE</b> _____	-240 €
MSI NX8800 GTS OC / 512 MB _____	240 €
<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 ► 150 € ► 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 HIS Rad. HD 3850 IceQ3 TurboX** **UPDATE**  
► 80 ► 130 € ► 03/08 ► -  
schnell, leise, übertaktet, DX 10.1 / Radeon HD 3850 / 512 MByte

**4 Point of View GF 9600 GT**  
► 80 ► 140 € ► 04/08 ► -  
kaum langsamer als 9600GT Amp!, leise, DX 10 / GF 9600 GT / 512 MB

**5 MSI RX3850 OC Edition**  
► 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 ► 350 € ► 04/08 ► (089) 898 990  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10 / Geforce 8800 GTS / 1,0 GB

**2 MSI NX8800 GTS OC-Edition** **UPDATE**  
► 87 ► 240 € ► 02/08 ► (01805) 251 521  
sehr schnell, leise, DirectX 10 / Geforce 8800 GTS / 512 MByte

**3 Asus Geforce 8800 GT 1024 MB** **UPDATE**  
► 86 ► 250 € ► 04/08 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, leise, gute Ausstattung, DX 10 / Geforce 8800 GT / 1,0 GB

**4 Gigabyte NX88T512H-B** **PREISTIPP**  
► 85 ► 210 € ► 01/08 ► (01803) 428 468  
sehr schnell, DirectX 10 / Geforce 8800 GT / 512 MByte

**5 Zotac Geforce 8800 GTS** **UPDATE**  
► 85 ► 240 € ► 02/08 ► -  
sehr schnell, DX 10 / Geforce 8800 GT / 512 MByte

#### PCIe AB 400 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI NX9800 GX2** **NEU**  
► 87 ► 450 € ► 07/08 ► (01805) 251 521  
extrem schnell, DirectX 10 / Geforce 9800 GX2 / 2x 512 MByte

**2 EVGA Geforce 9800 GX2 SSC** **NEU**  
► 83 ► 550 € ► 07/08 ► (089) 189 049 11  
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 9800 GX2 / 2x 512 MByte

**3 EVGA Geforce 8800 GTX KO ACS3** **UPDATE**  
► 82 ► 420 € ► 04/07 ► (089) 189 049 11  
sehr schnell, übertaktet, DirectX 10 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte

**4 EVGA 8800 Ultra Superclocked** **UPDATE**  
► 79 ► 580 € ► 07/07 ► (089) 189 049 11  
schnellste Karte im Segment, DirectX 10 / GF 8800 Ultra / 768 MByte

**5 Asus 8800 GTX Aqatank** **PREISTIPP**  
► 77 ► 360 € ► 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 Gecube Radeon X1950 XT** **UPDATE**  
► 62 ► 160 € ► 05/07 ► -  
schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB

**3 Gainward Bliss 7800GS+ 512MB** **UPDATE**  
► 62 ► 210 € ► 01/07 ► (089) 898 990  
sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MByte

**4 Gecube Radeon X1950 Pro**  
► 61 ► 120 € ► 01/07 ► -  
sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MByte

**5 EVGA Geforce 7800 GS CO Superd.**  
► 56 ► 120 € ► 04/06 ► (089) 189 049 11  
sehr schnell, Shader 3.0 / Geforce 7800 GS / 256 MByte



## Monitore

## 19-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 NEC Multisync 90GX2** UPDATE► 91 ► 300 € ► 02/06 ► (089) 996 990  
extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI**2 Asus PG191**► 90 ► 260 € ► 10/06 ► (02102) 959 90  
extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer**3 Benq FP93GX+** PREISTIPP► 84 ► 200 € ► 08/07 ► (0800) 114 65 88  
extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung**4 Viewsonic VX922**► 83 ► 260 € ► 08/06 ► (02154) 918 80  
voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung**5 Benq X900** UPDATE► 77 ► 210 € ► 04/08 ► (0800) 114 65 88  
voll spielefähig, DVI, ordentliche VerarbeitungTFTs 20 – 22 ZOLL  
BIS 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Samsung 225BW** UPDATE► 80 ► 240 € ► 02/07 ► (01805) 121 213  
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, HDCP / 22 Zoll**2 Acer X222W** PREISTIPP► 79 ► 220 € ► 09/07 ► (0800) 244 49 99  
voll spielefähig, brillante Farben, spiegelt, Breitbild / 22 Zoll**3 Viewsonic VX2240W**► 78 ► 250 € ► 12/07 ► (02154) 918 80  
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll**4 Hannspree Hanns Verona** NEU► 73 ► 200 € ► 07/08 ► (02154) 953 230  
voll spielefähig, spiegelt nicht, HDMI, Breitbild / 22 Zoll**5 Belinea o.Display 2** NEU► 71 ► 200 € ► 07/08 ► –  
voll spielefähig, DVI, gleichmäßige Ausleuchtung, Breitbild / 22 ZollTFTs 20 – 22 ZOLL  
AB 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Eizo S2231W** NEU► 93 ► 550 € ► 07/08 ► (02153) 733 400  
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll**2 NEC 20WGX2 Pro** UPDATE► 89 ► 440 € ► 10/07 ► (089) 996 990  
voll spielefähig, sehr scharf, brillante Farben, Breitbild / 20 Zoll**3 HP W2207H** PREISTIPP► 87 ► 280 € ► 03/08 ► –  
voll spielefähig, tolle Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll**4 Dell SP2208WFP** NEU► 85 ► 320 € ► 07/08 ► (0800) 686 33 55  
voll spielefähig, sehr scharf, spiegelt, Breitbild / 22 Zoll**5 Samsung Syncmaster T220** NEU► 85 ► 330 € ► 07/08 ► (01805) 121 213  
voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

## TFTs AB 24 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Eizo HD2441W** UPDATE► 92 ► 1.200 € ► 01/08 ► (02153) 733 400  
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll**2 NEC 2470WVX** NEU► 91 ► 450 € ► 07/08 ► (089) 996 990  
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, Breitbild, Full HD / 24 Zoll**3 V7 D243W33** NEU PREISTIPP► 82 ► 340 € ► 07/08 ► –  
voll spielefähig, homogene Ausleuchtung, Breitbild, Full HD / 24 Zoll**4 Acer P243W** NEU► 81 ► 400 € ► 07/08 ► (0800) 244 49 99  
voll spielefähig, sehr hell, brillante Farben, Breitbild, Full HD / 24 Zoll**5 LG L245WP** UPDATE► 81 ► 560 € ► 09/07 ► (01805) 471 784  
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

## Mainboards

SOCKEL 775  
BIS 100 €  
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI P35 Neo2-FIR**► 91 ► 90 € ► 03/08 ► (01805) 251 512  
Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35**2 Gigabyte EP35-D53** PREISTIPP► 88 ► 80 € ► 03/08 ► (01803) 428 468  
Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35**3 Asus P5K Pro** UPDATE► 85 ► 90 € ► 03/08 ► (02102) 959 90  
Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35**4 Foxconn P35 AX-S** UPDATE► 83 ► 90 € ► 03/08 ► (040) 471 103 691  
nur zwei RAM-Slots / DDR2-1066 / Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35**5 Abit IP35**► 83 ► 90 € ► 03/08 ► (0031) 773 204 428  
nur DDR2-800 / kein Crossfire / Penryn-fähig / Intel P35SOCKEL 775  
AB 100 €  
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus P5W DH Deluxe**► 91 ► 140 € ► 09/06 ► (02102) 959 90  
lautlos / Core-2-Duo-fähig / Intel 975X**2 EVGA nForce 680i SLI A1** UPDATE► 90 ► 170 € ► 06/07 ► (089) 189 049 11  
Übertakter-Board / Core-2-Duo-fähig / Nforce 680i**3 MSI P35 Platinum** UPDATE► 89 ► 140 € ► 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**► 84 ► 120 € ► 06/07 ► (01805) 251 512  
sehr schnell / Core-2-Duo-fähig / Nforce 650i SLISOCKEL AM2  
PHENOM / ATHLON 64 /  
64 X2 / 64 FX / SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Asus Crosshair 2 Formula** NEU► 92 ► 220 € ► 07/08 ► (02102) 959 90  
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI**2 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless** UPDATE► 90 ► 120 € ► 09/06 ► (02102) 959 90  
sehr gut ausgestattet / unterstützt Phenom bis 9750 / Nforce 590 SLI**3 Gigabyte 790FX-DQ6** UPDATE► 90 ► 170 € ► 01/08 ► (01803) 428 468  
sehr schnell, vier Grafikkarten-Slots / unterstützt alle Phenoms / 790FX**4 Foxconn C51XEM2AA** PREISTIPP► 88 ► 90 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691  
sehr schnell, Übertakter-Board / unterstützt kein Phenom / Nforce 590 SLI**5 MSI K9N SLI-2F**► 78 ► 70 € ► 09/06 ► (01805) 251 512  
lautlos, umfangreiches BIOS / unterstützt kein Phenom / Nforce 570 SLISOCKEL 939  
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX  
OPTERON 100

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.** UPDATE► 81 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849  
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI**2 MSI K8N Diamond Plus** UPDATE► 80 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512  
sehr 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** UPDATE► 91 ► 230 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00  
perfekter EAX-Klang, dicke Ausstattung, aber teils Probleme unter Vista**2 Auzentech X-Fi Prelude 7.1**► 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 ► 90 € ► 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** UPDATE► 83 ► 80 € ► 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**3 Creative Gigaworks S750** UPDATE► 87 ► 390 € ► SH01/04\* ► (0035) 143 800 00  
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik**4 Creative Gigaworks G500 THX** UPDATE► 85 ► 220 € ► 02/06 ► (0035) 143 800 00  
guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass**5 Logitech G51** PREISTIPP► 77 ► 120 € ► 04/08 ► (069) 920 321 65  
dick ausgestattet, guter Klang, auswechselbare Oberflächen

## 2.1-BOXEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Teufel Motiv 2**► 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** UPDATE► 87 ► 390 € ► 04/08 ► (01805) 125 133  
sehr guter Klang, druckvoller Bass, pegelfest**4 Creative Labs I-Trigue L-3600**► 83 ► 110 € ► – ► (0035) 143 800 00  
Spitzen-Sound in ansprechendem Design**5 Logitech Z-3** PREISTIPP► 77 ► 60 € ► – ► (069) 920 321 65  
sehr guter Klang, gute Verarbeitung

## HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Sennheiser PC 350**► 91 ► 150 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96  
bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung**2 Beyerdynamic MMX 300**► 91 ► 300 € ► 01/08 ► –  
extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte**3 Sennheiser PC 165/166 USB** UPDATE► 88 ► 110 € ► 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**► 82 ► 70 € ► 05/08 ► (01805) 125 133  
druckvoller Klang, Fernbedienung, USB



## Eingabegeräte

## MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Razer Lachesis** UPDATE

► 96 ► 65 € ► 12/07 ► (01805) 125 133  
optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

**2 Logitech G9** UPDATE

► 94 ► 75 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65  
extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für Rechtshänder

**3 Logitech G5, zweite Edition**

► 89 ► 55 € ► 05/08 ► (069) 920 321 65  
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

**4 Raptor Gaming M3 Platinum** UPDATE

► 89 ► 90 € ► 06/08 ► --  
hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher

**5 Razer Copperhead** UPDATE

► 88 ► 55 € ► 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**

► 78 ► 160 € ► 06/07 ► (069) 920 321 65  
edle Design-Tastatur mit praktischen Extras

**4 Microsoft Recluse** UPDATE

► 76 ► 55 € ► 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 ► 25 € ► 12/07 ► (02271) 498 590  
präzise Analogsticks, kabellos, gummiert, aber störanfälliger Sender

**2 Microsoft Xbox 360 Wireless**

► 79 ► 40 € ► 04/07 ► (0800) 181 29 68  
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

**3 Microsoft Xbox 360 Controller**

► 78 ► 30 € ► 02/07 ► (0800) 181 29 68  
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

**4 Logitech Cordless Rumblepad 2** UPDATE

► 77 ► 35 € ► 03/06 ► (069) 920 321 65  
präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

**5 Thrustmaster Wireless Dual**

► 76 ► 40 € ► 03/06 ► (09123) 965 80  
präzise, Force Feedback, Funkübertragung



## JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Saitek X52 Pro** UPDATE

► 90 ► 150 € ► 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 Flugspieß, viele Knöpfe

**4 Hama Outlandish** PREISTIPP

► 70 ► 20 € ► 02/07 ► (09091) 50 20  
präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

**5 Logitech Attack 3**

► 68 ► 20 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65  
präzise, gut verarbeitet, auch für Linkshänder

## Spiele-Notebooks

## BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 MSI GX600-7525VHP Extreme** UPDATE

► 80 ► 930 € ► 02/08 ► (01805) 251 521  
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

**2 Asus M515N-AS029C** UPDATE

► 80 ► 1.000 € ► 05/08 ► (02101) 959 90  
Core 2 Duo T8300 / GeForce 9500M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

**3 Asus G15** UPDATE

► 80 ► 1.100 € ► 08/07 ► (02101) 959 90  
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

**4 Asus G1**

► 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 ► 920 € ► 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 m15x** NEU

► 86 ► 2.300 € ► 07/08 ► (0800) 100 20 79  
Core 2 Duo T9500 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

**2 Cybersystem SR17** UPDATE

► 85 ► 2.700 € ► Online ► Quicklink: 4455  
Core 2 Extreme X7900 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

**3 Dell XPS M1730** PREISTIPP

► 84 ► 2.000 € ► 01/08 ► (01805) 224 465  
Core 2 Duo T7500 / 2x GeForce 8700M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

**4 Toshiba Satellite X200-21P** UPDATE

► 84 ► 2.300 € ► 03/08 ► --  
Core 2 Duo T7700 / 2x GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

**5 Deviltech Devil 8000 DTX** NEU

► 82 ► 2.300 € ► Online ► Quicklink: 5189  
Core 2 Duo E6850 / GeForce 8800M GTX / 4,0 GB RAM / 17 Zoll



## Kühler

## PROZESSOREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**1 Zalman CNPS 9700 LED**

► 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**

► 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** UPDATE

► 82 ► 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





# Sprach's und starb

Goethe forderte angeblich: »Mehr Licht!«, Caesar klagte: »Auch du, mein Sohn!«  
Jawohl, hier geht's um berühmte letzte Worte – allerdings von PC-Spielern!

## LETZTE WORTE

- |   |   |
|---|---|
| Aliens versus Predator: »Am Boden sind keine Aliens.«                                   | Heroes of Might & Magic 5: »Eine Schlacht kann ich ruhig mal verlieren.«        |
| Anno 1701: »Der Vulkan bricht eh nie aus.«  | Hitman: »Das hat bestimmt niemand gehört.«                                      |
| Assassin's Creed: »Den Wachen schwimm' ich einfach davon.«                              | Indiana Jones 3: »In einem Adventure kann ich nicht sterben.«                   |
| Baldur's Gate 2: »Das ist eine Illusion, die macht keinen Schaden.«                     | Jedi Knight 3: »Auf die Entfernung treffen die Sturmtruppler gar nix.«          |
| Battlefield 2: »Mit dem Jeep sind wir schneller.«                                       | Lemmings: »Wenn ich hier grabe, komme ich direkt zum Ausgang.«                  |
| Bioshock: »Hallo, kleines Mädchen, bist du ganz alleine?«                               | Lost: »Ich gebe am Bunker-Computer mal >77< ein.«                               |
| Call of Duty 4: »Guck mal, Hunde!«  | Mafia: »Ein Autorennen? Kinderspiel!«   |
| Command & Conquer 3: »Ich sehe hier keine unsichtbaren Einheiten.«                      | Master of Orion 3: »Hä?«  |
| Commandos: »Diesen Wächter schalte ich mit der Pistole aus.«                            | Need for Speed: Most Wanted: »Da fahre ich einfach dran vorbei!«                |
| Company of Heroes: »Artillerie schießt meistens vorbei.«                                | Oblivion: »Ich gehe ins Startgebiet zurück, da sind die Monster schwächer.«     |
| Counterstrike: »Messerrunde!«   | Operation Flashpoint: »Hubschrauber fliegen kann jeder.«                        |
| Crysis: »Das ruckelt fast gar nicht.«   | Portal: »... und den Ausgang setzte ich dorthin.«                               |
| Dark Messiah: »Wenn ich auf der Planke stehe, kann ich sie nicht zertreten.«            | Prince of Persia: »Da springe ich locker drüber.«                               |
| Diablo 2: »Schau mal, kleine Dschungelbewohner!«  | Pro Evolution Soccer 2008: »Von dort aus triffst du nicht einmal mit Adriano.«  |
| Die Siedler 6: »Das spielt sich doch eh von alleine.«                                   | Resident Evil 3: »Was steckt wohl in diesem Schrank?«                           |
| Die Sims 2: »Man braucht Toiletten?«  | Splinter Cell: »Hier ist es dunkel genug zum Verstecken.«                       |
| Doom 3: »Es kann nicht hinter jeder Tür ein Imp hocken.«                                | Stalker: »Was piepst da?«   |
| Dungeon Siege 2: »...« (letzte Worte unmöglich, das Spiel ist zu leicht, um zu sterben) | Starcraft: »Ich baue erstmal in Ruhe meine Basis auf.«                          |
| Enemy Territory: Quake Wars: »Spielt ihr mit >Friendly Fire?«                           | Supreme Commander: »Ich greife mal mit einer kleinen Armee an.«                 |
| Everquest 2: »Wer heilt?«   | System Shock 2: »Hier war ich schon, hier bin ich sicher.«                      |
| Fahrenheit: »Jetzt nur noch schnell die richtigen Tasten drücken.«                      | Team Fortress 2: »Die können nicht jeden Gang verminen.«                        |
| Fallout: »Das sind doch nur Ratten.«  | The Witcher: »Ich flüchte vor den Gegnern, indem ich über diese Hecke springe!« |
| F.E.A.R.: »Reicht doch, wenn die Zeitlupen-Leiste halb gefüllt ist.«                    | Titan Quest: »Zehn Heilränke dürften reichen.«                                  |
| Flight Simulator X: »Ich lande, wo ich will!«   | Tomb Raider: Anniversary: »Diese Stelle kenne ich noch aus dem ersten Teil.«    |
| Gothic 3: »Lass uns Wildschweine jagen gehen!«  | Two Worlds: »Todesritter« ist nur ein Name.«                                    |
| GTA San Andreas: »Das Militär jagt doch keine Verbrecher.«                              | Uefa Euro 2008: »Den hab ich sicher.«   |
| GTR 2: »Um Haarnadelkurven muss man driften.«   | Unreal Tournament 3: »Den Redeemer kann man im Flug abschießen.«                |
| Half-Life 2: »Warum hängen hier Laserpointer an der Wand?«                              | Vampire 2: »Ich habe alle Talentpunkte in Diplomatie gesteckt.«                 |
| Hellgate: London: »Große Gegner richten nicht automatisch mehr Schaden an.«             | Warcraft 3: »Neutrale Monster greifen nie zuerst an.«                           |
|   | World in Conflict: »So viel Schaden wird die Atombombe schon nicht machen.«     |
|   | World of Warcraft: »Ich pulle mal den Boss!«                                    |

## Gamestar-Fotoroman Folge 107: Turok and not to rock



GR





Am  
**Kiosk erscheint  
GameStar 08/2008  
am 25. Juni!**  
Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

**Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!**  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)

## Preview: Fallout 3

Atombomben und deren Folgen funktionieren in Spielen nicht erst seit **Stalker**. Und große Spielnamen gehen bekanntlich immer. Das dachte sich auch Bethesda und hat sich der beliebten Atombombenspiel-Reihe **Fallout** angenommen. Was sich die **Oblivion**-Macher Explosives fürs Endzeit-Rollenspiel **Fallout 3** ausgedacht haben, finden wir im Detail bei einem exklusiven Entwicklerbesuch für Sie heraus.



## Test: Age of Conan

In Hyboria geht es rau und nackig zu. Gute Gründe, in die Fußstapfen des barbarischsten aller Barbaren zu treten. Wir verknopfen im Online-Rollenspiel **Age of Conan** alles, was verknoppenswert ist, und verraten Ihnen, ob das dauerhaft Spaß macht.



## Preview: Tomb Raider 8

Ende dieses Jahres soll die abermals runderneuerte Frau Croft wieder durch Ruinen toben. Wir verraten Ihnen, durch welche zerstörten Tempel die Reise in **Tomb Raider: Underworld** geht. Und wie, hat die Dame doch auch in Sachen Akrobatik zugelegt.



## Test: The Abbey

Die Handlung des Adventures **The Abbey** erinnert zunächst an **Der Name der Rose**. Ob und wie die Mordjagd in einem mittelalterlichen Kloster die Kurve hin zu einer eigenen Geschichte kriegt, klären wir im Test in der kommenden Ausgabe.

## Geforce 10 im Test

Voraussichtlich im Juni wird Nvidia seine aktuelle und noch verhältnismäßig neue Grafikkarte Geforce 9 in Rente schicken und noch vor AMD die nächste Kartengeneration starten. Wenn alles klappt, lesen Sie den Test der **Geforce 10** (der Name ist von Nvidia noch nicht bestätigt) bereits in der nächsten Ausgabe.



## Preview: Berichte von den Ubidays

Am 28. und 29. Mai veranstaltet der Publisher Ubisoft wieder seine Hausmesse in Paris. Wir besuchen die Ubidays und finden heraus, was die Begleiterin im kommenden **Prince of Persia** alles kann, fliegen einige Runden in **H.A.W.X.** und hoffen auf ein Wiedersehen mit Sam Fisher in **Splinter Cell: Conviction**.

# 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 Bhulaputra (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, Lajos A. Rakow, Gerald Meyer

**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 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

**Vertrieb** Anschrift wie Redaktion  
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland Josef Kreitmair (-243)  
Assistentin Melanie Stahl (-738)  
B2B/Kundenmanagement Stefan Rörig (Ltg.) (-722), Manuela Eue (-156)  
Vertriebsmarketing Matthias Weber (Ltg.) (-154), Claudia Völk (-218), Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)  
Vertrieb Handelsauflage MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Straße 5, 85386 Eching  
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113  
E-Mail: [mzv@mzv.de](mailto:mzv@mzv.de)  
Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)

**Verkaufte Auflage** (IVW Q 1/2008): 187.281 verkaufte Hefte  
**Online-Reichweite** (IVW 04/2008) 18.400.287 Page Impressions  
3.475.123 Visits

ACTA AWA



**Anzeigen**

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**  
Produktionsleitung Heinz Zimmermann  
Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH  
Layout-Entwurf H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf  
Titel H2DESIGN.de

Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

**Einsendungen** Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

**Haftung** Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.