



GameStar 08/2008

Deutschland und die Spiele

GameStar.de!



Die **GameStar Server Down Show!** Alles Wissenswerte rund um **WoW** und **Age of Conan**,

frech und frei präsentiert vom Kompetenz-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 Titelthemen: Alle Infos zu Wrath of the Lich King und Profi-Taktiken der Raid-Gilde Affenjungs Inc. für die ersten Sonnenbrunnenplateau-Bosse bis hin zu den Eredar-Zwillingen. Außerdem: Alle Instanzen-Quests für die Scherbenwelt und Karazhan, Raid-Management mit EQDKP+ u.a. PLUS: Riesenposter mit Landkarte und Artwork, zwei Talentkarten und einer Karte des neuen Boosterpacks »Die Jagd nach Illidan« des WoW-Sammelkartenspiels. Für 6,99 Euro am Kiosk oder direkt bestellen unter www.gamestar.de/shop.



GameRecorder

Neu: Unter www.gamerecorder.tv können Sie die besten, witzigsten, spektakulärsten Ihrer Spielvideos hochladen. Und natürlich die anderer Spieler anschauen, kommentieren, weiterleiten, in Ihrem Blog einbinden und und und. Sie haben gar keine Videos Ihrer Lieblingsspiele? Weil Sie keine lizenzierte Software haben? Macht nichts, auch die gibt's hier. Kostenfrei, gratis, umsonst, für Umme und ganz legal erhalten Sie auf gamerecorder.tv ein Programm zum einfachen Aufnehmen, Hochladen und Tauschen Ihrer Videos. Probieren Sie's – werden auch Sie ein Gamerecorder!

In dieser GameStar-Ausgabe dreht sich vieles um Deutschland. Oder anders gesagt: Die spezielle Situation, die Deutschland für unser aller Lieblingshobby geschaffen hat, birgt viele Aspekte, über die es sich zu berichten lohnt.

Deutsche Fragen.

Moment mal: Wie kann denn ein Land, wie kann denn Deutschland eine Situation schaffen? Wer sind denn die tatsächlich handelnden Personen, wer lenkt eine gesellschaftliche Diskussion, wer sorgt mit welchen Mitteln dafür, dass über bestimmte Themen in einer ebenso bestimmten Art und Weise gedacht wird? Wie werden die Verbindungen zur Politik hergestellt? Und was hat **Das böse Buch** damit zu tun? Christian Schmidt hat recherchiert, Interviews geführt und die Ergebnisse in einen Report gegossen (ab Seite 135).

Deutsche Krise.

Der deutsche Publisher 10tacle ist in der Krise. Nichts Besonderes eigentlich, geht es doch so manchem Spielehersteller, deutsch oder international, derzeit ziemlich dreckig. Doch 10tacle war ein Experiment auf Basis eines innovativen Finanzierungskonzepts nach dem Vorbild der Filmstudios in Hollywood. Jetzt scheint der Traum von einem deutschen Publisher von internationalem Rang geplatzt, die Zukunft von Spielen wie **Elveon** und **Panzers: Cold War** ist ungewiss. Heiko Klinge berichtet ab Seite 138 über **Die 10tacle-Krise**.

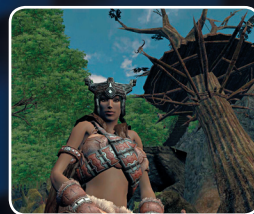
Deutsches Spiel.

Das Schwarze Auge: Drakensang ist ein urdeutsches Spiel: ein deutscher Entwickler (Radon Labs), ein deutscher Publisher, ein deutsches Rollenspiel-Regelwerk. Wir sind stolz, als führendes PC-Spielmagazin in Europa den ersten und weltexklusiven Vorabtest dieser deutschen Rollenspiel-Hoffnung präsentieren zu dürfen. Lesen Sie ab Seite 94 Michael Grafs **Drakensang-Vorabtest** und freuen Sie sich schon jetzt auf die Ergebnisse des großen GameStar-Langzeittests in der kommenden Ausgabe 09/08.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!



Schafft es das ambitionierte Online-Rollenspiel, ein ernsthafter Konkurrent zu World of Warcraft zu werden? Diese Frage klärt unser umfassender Video-Test.



Vollversion Gothic 2: Gold Edition

In dem preisgekrönten Rollenspiel absolvieren Sie in einer offenen, von massenhaft Monstern belebten Spielwelt spannende Quests. Inklusive des Addons »Die Nacht des Raben«.



Top-Demo: Lego Indiana Jones

In der Demo zum witzigen Action-Adventure schlüpfen Sie für ein Level in die Rolle des Archäologie-Professors.



08/2008

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL



NEU!

Hochauflösende Videos

Für Freunde gestochen scharfer Videos bieten wir ab sofort jeden Monat eine Auswahl der besten Videos unserer DVD als HD-Videos an. Diesen Monat mit dabei:

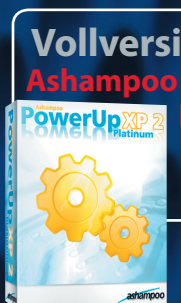


C&C: Alarmstufe Rot 3, HAWX, Space Siege, Alone in the Dark, Flatout Ultimate Carnage sowie ein Einblick in Nvidias neue Geforce-Grafikdemo.



Vollversion Besieger

Abwechslungsreiches Echtzeit-Strategiespiel mit vorbildlichem Aufbauart.



Vollversion Ashampoo PowerUp XP Platinum 2

Passen Sie Windows XP schnell und bequem Ihren Bedürfnissen an.

08/2008

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>>

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

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 08/2008

Daten, Programme

VOLLVERSIONEN

Gothic 2 Gold Edition

DEMOS

Devil May Cry 4

Lego Indiana Jones

PATCHES

Call of Duty 4 V1.6

RTL Racing Team Manager V1.05 (dt.)

The Abbey V1.8 Beta

Universe at War Patch #3

World in Conflict V1.08

EXTRAS

GameStar DVD-Inlays

GameStar Rückblick: Ausgabe 08/98 (PDFs)

PROGRAMME

CoreTemp V0.99 (Tool des Monats)

Adobe Reader V8.1.2 (neu)

AnyTV V2.17

Directory Opus V9.1.0.6 (neu, dt., Testversion)

Evil Player V1.22 (int.)

Filezilla V3.0.1.0 (neu, int.)

My Gamers Cam V1

Opera V9.27 (int., neu)

Prime 95 V2.414

Recuva v1.14

Smartsurfer V5.1

Synergy V1.31

VLC Media Player V0.8.6h (neu)

Videos

TOPSPIEL

Age of Conan - Das Spiel

Age of Conan - Der Priester

Age of Conan - Der Barbar (18)

Age of Conan - Fazit

Age of Conan - Expertendiskussion

Videos

PREVIEWS

C&C Alarmstufe Rot 3

End War

HAWX

King's Bounty

Space Siege

Stalker: Clear Sky

TESTS

Alone in the Dark

Edna bricht aus

Flatout Ultimate Carnage

Mass Effect

The Abbey

SPECIALS

GameStar Rückblick 08/98

Test-Check

Mod-Special

Hardware-Video: Neue Geforce-Demo

Hardware-Video: Neue Geforce-Demo

TRAILER

Akte X (Kinotrailer)

The Dark Knight (Kinotrailer)

Far Cry 2

FUN

Die Redaktion Folge 39: Die Partnerbörse

Die Redaktion Folge 39: Outtakes



Spielerhelden und GameStar-Redakteure auf der Suche nach dem perfekten Partner.

08/2008

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 08/2008

VOLLVERSION

Besieger

Ashampoo PowerUp XP

Platinum 2

DEMOS

Dracula Origin

Edna bricht aus

Windchaser

HD-VIDEOS

Alone in the Dark

C&C: Alarmstufe Rot 3

HAWX

Space Siege

Flatout Ultimate Carnage

Hardware: Neue Geforce Demo

Alone in the Dark (Trailer)

Hulk (Trailer)

Mass Effect (Trailer)

Mirror's Edge

Street Fighter 4 (Trailer)

Prince of Persia (Trailer)

PATCHES

Armed Assault V1.14 (int.)

Ascension to the Throne V1.1.161.0

Battlefield 2142 V1.50 (von 1.40)

Die Siedler 6 V1.6 (int.)

Die Sims 2: Freizeit Spass V1.13.0.155

Enemy Territory: Quake Wars V1.5 (von 1.4)

Europa Universalis: Rome V1.2

Hired Guns: The Jagged Edge V1.01

Iron Man EU-Patch #01

Sim City Societies Patch #5 (int.)

Sword of the Stars: Born of Blood V1.5.2)

MODS

Jailbreak (Half-Life 2)

Snowreal (UT 3)

ENBSeries (GTA San Andreas)

Legends of Norrath (kostenloser Online-Client)

TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA

7-Zip V4.57

Audiograbber V1.83

Bios Kompilium V6.8

CPU-Z V1.45

DateiCommander V9.2.1

DirectX (Juni 2008)

DivX for Windows V6.8

DOSBox V0.72

Firefox V2.0.0.14

FSAA Tester V2.3

GameStar RSS-Reader

GameWiz 32

Irfan View V4.10

Lauge eBay-Browser V2.14

Scanner V2.8

Speedfan V4.34

Virtual Clone Drive V5.3.0.1

VLC Media Player V0.8.6h

Winamp Lite V5.53

XnView & NConvert V1.93.6

XP-Antispy 3.96-8



Demo: Edna bricht aus ist ein liebevoll gestaltetes 2D-Adventure.



HD-Video: Das leistet die neue Geforce Grafikkarten-Generation.

GameStar

Vollversion: Besieger

GameStar

Vollversion: Besieger

08/2008

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de



24 Titel Operation Flashpoint: Dragon Rising

Ein Meilenstein des Taktik-Shooter-Genres bekommt endlich seine verdiente Fortsetzung – größer und realistischer als je zuvor. Wir haben Codemasters als einziges deutsches Spielmagazin besucht und uns eine erste Version angeschaut.



38 Titel Call of Duty: World at War

Wir waren beim Entwickler Treyarch und verraten Ihnen, ob sich World at War mit dem genialen Call of Duty 4 messen kann.



86 Titel Age of Conan

GameStar im Ausnahmezustand: Acht Redakteure haben das Online-Rollenspiel vier Wochen lang gespielt. Ist Age of Conan der erhoffte Hit geworden?

Titelstory

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Mega-Preview	24
3 aus 30	24
Das Original und seine Addons	25

Die Schauplätze von Tag 1	26
Kopfarbeit	27
4 aus 70	28
Was macht Bohemia Interactive?	29

Aktuell

News	10
GameStar Liga	14
Termin-Update + Warteliste	16

Previews

Kurzpreviews

Velvet Assassin	18
Shadow Harvest	18
Mortal Online	18
Summer Athletics	19
X Blades	19
Trine	21
Pro Evolution Soccer 2009	20
Dracula 3: Der Pfad des Drachens	21

Previews

Tomb Raider: Underworld	34
Dead Space	36
Call of Duty: World at War	38
H.A.W.X.	44
Space Siege	46
Bionic Commando	49
Street Fighter 4	50
Saints Row 2	51
Endwar	52
King's Bounty	56
Stalker: Clear Sky	60
Der Herr der Ringe: Conquest	62

DVD-Highlights



Unsere Vollversion, die Gold Edition von **Gothic 2**, enthält das Hauptprogramm sowie das Addon **Die Nacht des Raben**. Sie schlüpfen in die Rolle eines namenlosen Helden, der in einer offenen, von Monstern bevölkerten Spielwelt spannende Quests absolviert. Spielefutter vom Feinsten – wochenlang.

Top-Video Age of Conan

Passend zum ausführlichen Test von **Age of Conan** erfahren Sie in vier Videos mit einer Spielzeit von 20 Minuten alle Infos zum Spiel, den Klassen und dem Kampfsystem.

DVD-XL-Highlights



Im Echtzeit-Strategiespiel **Besieger** lotsen Sie den Wikinger Barmalay und seine Kumpanen über abwechslungsreiche Karten, bauen Städte und belagern feindliche Siedlungen. In den Schlachten sammeln Ihre Kämpfer Erfahrung und entwickeln sich mit der Zeit zu wahren Elite-Berserkern.

Hochauflösende Videos

Erstmals finden Sie auf unserer DVD XL Videos in scharfer HD-Qualität. Tipp: Spielen Sie die Videos mit dem PC ab und schließen Sie diesen an einen HD-Fernseher an!



Titel

DVD
- Video-Special

150 Hardware-Schwerpunkt ATI und Nvidia bringen ihre neuen Grafikkarten-Generationen ins Rennen. Wir klären im ausführlichen Test die Frage der Vorherrschaft.



Titel

DVD
- Video-SpecialDVD-XL
- HD-Video

68 Alone in the Dark New York wird von Dämonen heimgesucht. Sie müssen's richten und erleben eine packend inszenierte Geschichte. Wären nur die Macken nicht ...



94 Titel DSA: Drakensang

Die Rollenspiel-Hoffnung von Radon Labs ist fast fertig. Im ausführlichen Vorab-Test erfahren Sie alles über das Spiel, die Quests, die Handlung, das Kampfsystem – und ob Drakensang die großen Hoffnungen der Rollenspielgemeinde voraussichtlich erfüllen kann.

Tests

Das GameStar-Team 64

Action

Action-Hitliste 67

Alone in the Dark 68

Devil May Cry 4 72

Kontrollbesuch: Call of Duty 4 74

Determinance 75

Hulk 2 76

Kung Fu Panda 76

Strategie

Strategie-Hitliste 79

Supreme Ruler 2020 80

Kontrollbesuch:

Galactic Civilizations 2 82

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste 85

Age of Conan 86

Das Schwarze Auge:

Drakensang 94

Edna bricht aus 98

Dracula: Origin 99

The Abbey 100

Penny Arcade: On the Rain-Slick

Precipice of Darkness 102

Im Schatten der Mumie 104

Sport

Sport-Hitliste 105

Flatout Ultimate Carnage 106

Tour de France 2008 109

X-Plane 9 110

Monster Jam 111

Service

Überblick: Preise & Patches 114

Überblick: Aktuelle Mods 116

Überblick: Budget-Spiele 118

Magazin

Leserbriefe 126

Fehler! 127

GameStar Interaktiv:

»Obermotz« 130

Verlosung 131

Report: Die Spielgesellschaft 132

Report: Das böse Buch 135

Report: Die 10tacle-Krise 138

Report: Jobs in der Spiele-

branche: Graphics Designer 140

Report: Jobs in der Spiele-

branche: Level Designer 141

Making of: Crysis 142

Hall of Fame:

Alone in the Dark 145

Hardware

Hardware

Hardware-News 148

Hardware-Referenzklassen 149

Schwerpunkt

Geforce GTX 200 und

Radeon HD 4800 150

Geforce GTX 200 150

Geforce GTX 280 152

Radeon HD 4850 153

Test des Monats

Vier Sockel-775-Mainboards

ab 100 Euro 160

Tool des Monats

CPU überwachen mit

Core Temp 162

Einzeltests

Soundkarte: Creative X-Fi

Titanium Fatal1ty Prof 162

Notebook: Dell XPS M1530 162

Gehäuse:

Antec P190 + 1200 EU 163

Tastatur:

Steelseries 7G Pro Gaming 163

22-Zoll-TFT: Asus 163

Service

TECHtelmechtel 164

Einkaufsführer 166

Rubriken

Editorial 3

Die Vorletzte 169

Impressum / Vorschau 170

Spiele in dieser Ausgabe

Operation Flashpoint:	GTA San Andreas:
Dragon Rising.....Titelstory...24	ENBSeries.....Mods...116
Age of Conan.....Test...86	Guitar Hero 3.....Patches...115
Alone in the Dark.....Test...68	H.A.W.X.....Preview...44
Alone in the Dark.....Klassiker...145	Half-Life 2: Jailbreak.....Mods...117
Armed Assault.....Patches...115	Hired Guns:
Ascension	The Jagged Edge.....Patches...115
to the Throne.....Patches...115	Hulk 2.....Test...76
Battlefield 2142.....Patches...115	Im Schatten
Bionic Commando.....Preview...49	der Mumie.....Test...104
Call of Duty 4.....Test...74	King's Bounty.....Preview...56
Call of Duty:	Kung Fu Panda.....Test...76
World at War.....Preview...38	Monster Jam.....Test...111
Civilization 4:	Mortal Online.....Preview...18
Colonisation.....News...12	Neverwinter Nights 2:
Command & Conquer.....Patches...115	Storm of Zehir.....News...12
Crysis.....Making of...142	Penny Arcade: On the Rain-Slick
Crysis Warhead.....News...11	Precipice of Darkness.....Test...102
Das Schwarze Auge:	Pro Evolution
Drakensang.....Test...94	Soccer 2008.....Budget...118
Dead Space.....Preview...36	Pro Evolution
Der Herr der Ringe:	Soccer 2009.....Preview...20
Conquest.....Preview...51	Psi-Ops.....News...11
Determinance.....Test...77	Saints Row 2.....Preview...62
Devil May Cry 4.....Test...72	Shadow Harvest.....Preview...18
Die Siedler: Aufstieg	Sins of a Solar Empire.....Patches...115
eines Königreichs.....Patches...115	Space Siege.....Preview...46
Die Sims 2:	Stalker: Clear Sky.....Preview...60
Freizeit-Spaß.....Patches...115	Street Fighter 4.....Preview...50
Dracula 3: Der Pfad	Summer Athletics.....Preview...19
des Drachens.....Preview...21	Supreme Ruler 2020.....Test...80
Dracula: Origin.....Test...99	The Abbey.....Test...100
Duke Nukem Forever.....News...10	Tomb Raider:
Edna bricht aus.....Test...98	Underworld.....Preview...34
Endwar.....Preview...52	Tour de France 2008.....Test...109
Enemy Territory:	Trine.....Preview...21
Quake Wars.....Patches...115	Universe at War.....Budget...118
Europa Universalis:	Unreal Tournament 3:
Rome.....Patches...115	Snowreal.....Mods...116
Flatout	Velvet Assassin.....Preview...18
Ultimate Carnage.....Test...106	World in Conflict.....Patches...115
Frontlines:	Worldshift.....Patches...114
Fuel of War.....Patches...114	X Blades.....Preview...19
Galactic Civilizations 2.....Test...82	X-Plane 9.....Test...110
Gothic 3.....Budget...118	

Zwar verwaschen, aber trotzdem eindeutig:
Duke Nukem Forever existiert und ist spielbar.

Video-Beweis Duke Nukem Forever existiert

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

DVD
- GameStar
RSS-Reader

30 Sekunden verwackelte Spielszenen aus Duke Nukem Forever geben einen ernüchternden Einblick in den Entwicklungsstand.

Ausgerechnet einem Spiele-Produzenten ist der Coup gelungen: Jason Hall, der Chef des Entwicklerstudios Monolith (**F.E.A.R.**) und seit kurzem Moderator einer eigenen Internet-Videoserie, hat in der ersten Sendung seiner »Jace Hall Show« **Duke Nukem Forever** angespielt. Rund 30 Sekunden

lang sieht man Hall, wie er sich bei 3D Realms durch Szenen aus dem Ego-Shooter schießt. Halls Fazit: »Ich hab's gesehen. Es ist kein Mythos. Ihr werdet zufrieden sein.«

Die Spielszenen, die mit einer Handkamera aufgenommen wurden, zeigen viele aus dem Vorgänger **Duke Nukem 3D** bekannte Elemente: Als Feinde treten Pig Cops und schwebende Octabrain auf, gefeuert wird mit der Chain-gun, dem Devastator und dem legendären Shrink Ray, mit dem der

Duke Gegner schrumpfen lässt, bevor er sie zertritt.

Das kurze Video zeigt keine Außenlevels, für die der Vorgänger bekannt war. Die Feuergefechte spielen sich ausschließlich im Inneren des Hoover-Staudamms ab. Dort dominieren enge Gänge, technische Einrichtungen und dunkle Töne. Im grafischen Stil und Leveldesign erinnern die Szenen stark an **Doom 3** oder **Prey**. Der optische Stil von **Duke Nukem 3D** ist nicht zu erkennen.

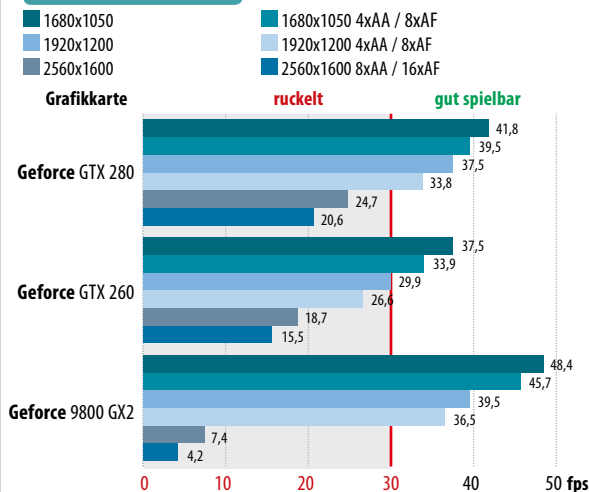
Kurz nach Veröffentlichung des Videos erklärte der 3D-Realms-Chef George Broussard, dass die Ausschnitte bereits vor einem halben Jahr aufgenommen wurden. Inzwischen habe sich vieles im Spiel verbessert, darunter die Kampfeffekte. Laut Broussard existierten zahlreiche Außenlevels, die Szenen aus der Jace Hall Show gäben nur einen winzigen Einblick: »Es gibt noch so viel mehr, was man zeigen könnte.«

► Quicklink: 5320

CS

In letzter Minute GeForce GTX 260

Crysis DirectX 10



Im Hardware-Schwerpunkt ab Seite 150 testen wir Nvidias neue High-End-Karte GTX 280. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die 200 Euro günstigere GTX 260.

Die **GeForce GTX 260** ist die preis- und leistungsreduzierte Ausgabe von Nvidias neuem 550-Euro-Spitzenmodell GTX 280. Für den Hardware-Schwerpunkt in dieser Ausgabe kam die GTX 260 leider zu spät. In letzter Minute konnten wir aber noch einige Benchmarks machen. Durchschnittlich liefert die **GTX 260** rund 10 Prozent weniger Spieleleistung als die GTX 280 (siehe Benchmark-Kasten), kostet dafür aber auch fast ein Drittel weniger – 350 statt 550 Euro.

Wie die GTX 280 nutzt auch die **GeForce GTX 260** den GT-200-Grafikprozessor. Allerdings hat



Wie sich die **GeForce GTX 260** im Detail schlägt, lesen Sie auf GameStar.de.

Nvidia nur 192 der 240 Shader-Einheiten aktiviert und die Speicheranbindung von 512 auf 448 Bit Breite verengt. Der Videospeicher ist lediglich 896 statt 1024 MByte groß. Außerlich gleichen sich beide Grafikkarten auf den ersten Blick weitgehend. Einziger sofort erkennbarer Unterschied sind die Stromanschlüsse: Die **GTX 260** kommt mit zwei sechspoligen Leitungen aus, die GTX 280 braucht zwingend ein sechspoliges und ein achtpoliges Netzkabel.

► gamestar.de-Quicklink: 5298

DV

41% mehr Spiele

als im Vormonat
kauften die Amerikaner
im Mai – überwiegend
Grand Theft Auto 4.



Die USK wird umgebaut

Als ersten Schritt der Restrukturierung bekommt die Prüfstelle neue Träger: die Industrie.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die für die Alterskennzeichnung aller Computerspiele in Deutschland zuständig ist, hat seit 1. Juni 2008 einen neuen Träger. Bislang war die USK beim »Förderverein für Jugend und Sozialarbeit« aufgehängt. Weil der auch eine Software-Datenbank und Multimedia-Dienstleistungen betreibt, hatten Kritiker Interessenskonflikte unterstellt. Die USK wird nun den beiden Industrieverbänden BIU (u.a. deutsche Publisher) und G.A.M.E. (deutsche Entwicklerstudios) überantwortet. Damit gleicht sich die Organisation der Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) der Filmwirtschaft an. Die neue Trägerstruktur ist der erste Schritt einer Restrukturierung der USK. Als nächste Phase haben BIU und G.A.M.E. angekündigt, gemeinsam mit den obersten Landesjugendbehörden das Verfahren zu überarbeiten, nach dem Spiele geprüft und gekennzeichnet werden.

► gamestar.de-Quicklink: 5322



Age of Anders

Als ich Anfang 2005 mit Funcom über eine erste Story zu Age of Conan verhandelte, da war ich skeptisch. Die Beteuerungen der Norweger, der fast vergessene Barbar Conan sei im Begriff, durch Filme, Comics und neue Bücher wiederbelebt zu werden, klangen nur mäßig überzeugend. Aber das ehrgeizige Konzept des Spiels war erfrischend.

Nun, mehr als drei Jahre später, hat sich die Sache mit den neuen Conan-Filmen als Quatsch herausgestellt, das PC-Spiel aber ist auch ohne mediale Schützenhilfe in vielen Ländern an die Spitze der Spielecharts geklettert – allein in Deutschland dürften bereits über 70.000 Exemplare verkauft worden sein. Kein Vergleich mit WoW, aber doch eine bessere Bilanz, als sie etwa Herr der Ringe Online vorzuweisen hatte.

Offenbar schätzen viele Spieler, von WoW ermüdet, die Unverbrauchtheit des Szenarios, den Mut beim actionlastigen Spieldesign und den erwachsenen Anspruch. Wenn Funcom jetzt am Ball bleibt, hat AoC das Zeug, auf Jahre hinaus die High-End-Alternative zu WoW zu sein. Denn das ist es, was das Genre braucht: thematische Alternativen anstatt noch mehr Vulgärfantasy mit Orks und Elfen. Wer sich inhaltlich in das WoW-Fahrwasser begibt, wird untergehen – das haben D&D Online, Everquest 2 und Der Herr der Ringe Online gezeigt. Wer wirklichen Mut zur Eigenständigkeit beweist, kann überleben, wie Guild Wars oder Eve Online erkennen lassen.

Ich setze daher mein Geld auf AoC, nicht auf das Fantasy-Gemetzel Warhammer Online.

Gunnar Lott, Director Online
gunnar@gamestar.de



Crysis Warhead

Der neue Crysis-Titel ist keine Fortsetzung, eher ein eigenständiges Addon.

Crytek und Electronic Arts haben ein neues Crysis-Spiel angekündigt: **Crysis: Warhead**. Der Ego-Shooter wird allerdings weder vom Frankfurter Crytek-Team entwickelt, noch ist er die offizielle Fortsetzung von **Crysis**. Stattdessen erzählt **Warhead** die Handlung des Hauptspiels noch einmal, nur aus anderer Perspektive. Diesmal schlüpfen Spieler in den Nanosuit von Sergeant »Psycho« Sykes und erforschen, so Crytek, »die andere Seite der Insel«. Sykes wird ein erweitertes Waffenarsenal mit sich führen; an den Fähigkeiten des Nano-Anzugs soll sich nichts ändern. Zudem sind neue Multiplayer-Inhalte angekündigt. Insgesamt dürfte **Warhead** also kaum mehr als ein Addon werden, das allerdings ohne das Hauptprogramm läuft. Entwickelt wird das Spiel von Cryteks Studio in Budapest. Ein Erscheinungstermin ist noch unbekannt.

CS

► gamestar.de-Quicklink: 5321

»Echten Spaß mit einem Rennspiel hast du erst,
wenn du dein Auto so hart crashen lassen kannst, dass der Fahrer aus
50 Metern Entfernung durch ein Football-Tor fliegt«

P.J. Snavely, Product Management Director bei Empire, über Flatout Ultimate Carnage

Psi-Ops Kostenloser Download

Neuer Anlauf für werbefinanzierte Spiele:
Ein guter Action-Titel
soll Kunden locken.

Das nun drei Jahre alte Actionspiel **Psi-Ops** (GS 05/05: 74 Punkte) gibt es seit Juni als kostenlosen Download. Das Angebot wird über Werbung finanziert; die Version erfordert zwingend eine aktive Internet-Verbindung. In **Psi-Ops** spielen Sie den Agenten Nick Stryer, der mit Waffengewalt und Geisteskraft Fieslinge umlegt. Die Psi-Fertigkeiten (Telekinese, Gedankenkontrolle etc.) im Zusammenspiel mit der cleveren Gegner-KI machen **Psi-Ops** zur spannenden Action-Erfahrung. Der 2,5 Gigabyte große Download setzt eine (kostenlose) Anmeldung bei der US-Webseite Fileplanet (► Quicklink: 5333) voraus.

CS



Leser-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(3)	World of Warcraft
3	(4)	Crysis
4	(2)	Assassin's Creed
5	(6)	Warcraft 3
6	NEU	Race Driver Grid
7	(5)	Battlefield 2
8	(8)	Gothic 3
9	(10)	Counterstrike Source
10	(14)	Half-Life 2
11	(11)	Bioshock
12	(7)	Command & Conquer 3
13	(16)	Diablo 2
14	NEU	Team Fortress 2
15	(9)	Oblivion
16	NEU	Trackmania United Forever
17	(13)	Stalker
18	NEU	Mafia
19	(15)	GTA: San Andreas
20	(12)	The Witcher

Quelle: GameStar-Mitmacharten 07/2008



Grundlos warten

Warten ist Zeitverschwendung. Wenn sich jemand verspätet, braucht er deshalb einen verdammt guten Grund, damit ich nicht sauer werde.

Dann schauen wir uns doch mal die Ausreden der Spiele-Entwickler an, warum sie uns oft monatelang auf PC-Umsetzungen von Konsolenhits warten lassen. »Wir bauen neue Inhalte ein«, entschuldigte sich Ubisoft bei Assassin's Creed. Prima, nur kann mir niemand erzählen, dass man für eine Handvoll Nebenmissionen sechs Monate braucht. »Wir benötigen die Zeit zum Optimieren«, rechtfertigte sich Bugbear bei Flatout Ultimate Carnage. So ein Blödsinn! Konsolen laufen mittlerweile mit ebenso hohen Auflösungen wie ein PC, die technischen Unterschiede vor allem zur Xbox 360 sind minimal. Bei Codemasters etwa haben gerade mal fünf Leute an der PC-Version von Race Driver Grid gearbeitet.

Was steckt also wirklich dahinter? In erster Linie wohl die Angst vor Raubkopien, die sich angeblich auch negativ auf die Verkaufszahlen der Konsolenversionen auswirken sollen. Erstaunlich nur, dass ausgerechnet traditionelle Konsolenentwickler wie Capcom, Sega und Konami diese Furcht nicht zu teilen scheinen und ihre PC-Versionen parallel oder zeitnah veröffentlichten. Die Zeit der Ausreden ist endgültig vorbei!

Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de



Colonization-Neuaufgabe von Firaxis

Im Remake des Microprose-Klassikers besiedeln Civilization-Spieler die neue Welt.

Älteren Strategie-Semestern gilt **Colonization** (1994) als einer der gelungensten Ableger des klassischen **Civilization**-Spielprinzips. Im Klassiker von Microprose spielten Sie die Besiedlung der neuen Welt nach, errichteten eine Kolonie und führten diese schließlich in die Unabhängigkeit, Krieg mit dem europäischen Mutterland inklusive. Der ehrwürdige Ti-

tel wird nun von Sid Meiers Studio Firaxis als eigenständig lauffähiges Addon für **Civilization 4** neu aufgelegt. »Wir haben über die letzten Jahre immer mehr Anfragen von Fans bekommen, die sich eine Fortsetzung wünschten«, kommentierte Meier die Entscheidung. **Civilization 4: Colonization** basiert auf der Engine des Hauptspiels, wird aber optisch und inhaltlich grundlegend angepasst. Angepeilter Erscheinungstermin ist Ende des Jahres. **CS**

►gamestar.de-Quicklink: 5324

Firefox 3

Höhere Geschwindigkeit, mehr Komfort und bessere Bookmark-Verwaltung: Firefox 3 ist fertig.

Die Mozilla Foundation hat die **Firefox**-Version 3.0 fertiggestellt. Der neue Browser beschleunigt den Seitenaufbau erheblich und senkt den Speicherbedarf gegenüber **Firefox 2**. Wie bei Opera können Sie die gesamte Seite inklusive Bildern zoomen; **Firefox 3** merkt sich diese Einstellungen. Die Bookmark-Verwaltung wurde vereinfacht, unterstützt Schlagwörter und basiert nun auf einer Datenbank. Die Benutzeroberfläche von **Firefox 3** integriert sich besser in die Optik der unterstützten Betriebssysteme (Windows, Linux, Mac OS X). Die wichtigsten Erweiterungen, etwa Adblock oder NoScript, sind bereits kompatibel. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 5302



Der beliebte Open-Source-Browser **Firefox** macht in der neuesten Version 3 einen riesigen Schritt nach vorn.

Verkaufs-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Mass Effect
2	NEU	Age of Conan
3	NEU	Race Driver Grid
4	(1)	Assassin's Creed
5	(2)	Call of Duty 4
6	(3)	Counterstrike Source
7	NEU	Lego Indiana Jones
8	(5)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)
9	(12)	World of Warcraft (Battlechest)
10	(11)	WoW: The Burning Crusade
11	(6)	C&C 3: Kanes Rache (ab 16)
12	(13)	Uefa Euro 2008
13	(9)	Fussball Manager 08
14	(19)	World of Warcraft
15	(17)	Command & Conquer 3
16	(15)	Two Worlds
17	(16)	GTA: San Andreas
18	(18)	Fifa 08
19	(14)	Crysis
20	(7)	Die Sims 2: Freizeit-Spaß

07/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Neues Addon für Neverwinter Nights 2

Storm of Zehir verspricht mehr (Reise-)Freiheit.

Der Entwickler Obsidian hat ein zweites Addon zum Rollenspiel **Neverwinter Nights 2** bestätigt. **Storm of Zehir** verlegt den Schauplatz zurück an die Schwertküste rund um die Stadt Neverwinter. Dazu kommen die Halbinsel Chultan und der Dschungel von Samarach. Wichtigste Neuerung: Erstmals wird die Weltkarte frei erkundbar sein. Erscheinen soll das Addon Ende 2008. **CS**

Counterstrike im Theater



Im Schauspielhaus Bochum rebellieren zwei Counterstrike-Spieler gegen das Spieleverbot.

Da soll noch einer sagen, Computerspiele taugten nicht als Kunst: Im Schauspielhaus Bochum hatte am 18. Juni ein Theaterstück Premiere, das sich um **Counterstrike** dreht. In **Strike! In dieser Nacht schlagen wir zurück** leben die Shooter-Spieler Re-

mo und Anatol in einem Deutschland, das alle »Killerspiele« rigoros verbietet. Die beiden jungen Männer beschließen, sich gegen die Diskriminierung zu wehren. Textprobe: »Vielleicht wird übermorgen atmen verboten. Oder trinken. Aufs Klo gehen? Tut mir leid, hat die Regierung verboten. Ohne uns. Jetzt kommt der Gegenschlag. In dieser Nacht schlagen wir zurück.« Für das Stück von Lorenz Hippe (Regie: Martina van Boxen) ist derzeit nur eine weitere Vorführung geplant – am 27. Juni. **CS**

► gamestar.de-Quicklink: 5323

Gamepad für eine Hand

Alle gängigen Gamepads lassen sich nur mit zwei Händen sinnvoll bedienen. Ein neuer Controller will Abhilfe schaffen.



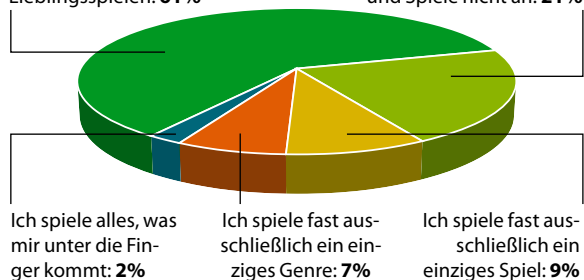
Allen Spielefans, die aufgrund einer Verletzung oder einer anderen Einschränkung nicht beide Hände voll nutzen können, bietet Edimensions **Access-Controller** eine Gamepad-Alternative, denn er erlaubt die Bedienung aller Steuerelemente mit nur einer Hand. Dazu gehören neben den vier Standard-Knöpfen auch zwei Analog-Sticks, ein digitales Steuerkreuz sowie vier Schultertasten. Da die Bedienelemente in Sockeln sitzen, lassen sie sich passend zum Spiel beliebig auf der Oberfläche des Geräts umarrangieren. Der Access-Controller funktioniert sowohl am PC als auch an einer Playstation 2 oder 3 und soll dieses Jahr zum Preis von etwa 100 Euro erscheinen. **FK**

Der **Access-Controller** bietet alle gängigen Steuerelemente eines Gamepads und ist problemlos mit einer Hand bedienbar.

► gamestar.de-Quicklink: 5292

»Wie spezialisiert ist Ihr Spielverhalten?«

Ich wechsle zwischen mehreren Lieblingsspielen: **61%** Ich fasse nur wenige Genres und Spiele nicht an: **21%**



Ergebnis: Die Spieleindustrie dürfte das nicht gern hören, aber unser Umfrage-Ergebnis deckt sich mit den sinkenden Verkaufszahlen: Die meisten Spieler bleiben wenigen oder gar nur einem Spiel immer länger treu, etwa Counterstrike oder World of Warcraft.

Quelle: Umfrage auf gamestar.de

News-Ticker

► **Spore:** Electronic Arts hat die Systemvoraussetzungen bekannt gegeben. Demnach läuft Spore ab einem 2,0-GHz-Rechner mit 512 MB RAM auf allen gängigen Grafikkarten bis hinunter zu Geforce 6 und Radeon X600.

► **Geforce:** In Kürze bringt Nvidia die ersten Geforce-9-Chips für Notebooks. Vorerst schnellstes Modell ist die 9600M GT, leistungsfähigere Varianten sollen aber bald nachfolgen.

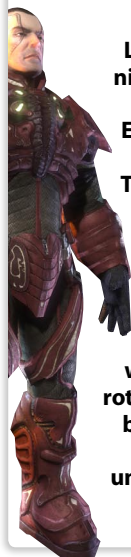
► **LucasArts:** Der US-Publisher hat Anfang des Monats rund 100 Mitarbeiter der internen Entwicklungsabteilung entlassen. Ein Grund wurde nicht genannt, finanzielle Schwierigkeiten demotiviert die Firma.

► **Sins of a Solar Empire:** Die deutsche Version des Weltraum-Strategiespiels (GS 05/2008: 69 Punkte) erscheint am 26. Juni beim Publisher Kalypso.

► **Core-2-CPU:** Noch diesen Herbst will Intel mit der Q8000-Serie besonders günstige Quad-Core-Prozessoren auf den Markt bringen, um damit AMDs preiswerte Phenom-X3-Modelle zu konkurrenzieren.

► **Hollywood:** Leonardo di Caprio wird das Leben des Atari-Gründers Nolan Bushnell verfilmen. Bushnell gilt als Vater der Videospiele-Industrie.

Farbenlehre



Laut einer dänischen Studie gewinnt in Ego-Shootern wie Unreal Tournament 3 das **rote Team** rund 5% häufiger als das **blaue**. Vermutet wird, dass die rote Anzugsfarbe Spieler ablenkt oder unschwerflich erschreckt.



Spannende Vorentscheidungen vor der Sommerpause. Nur wer am letzten Spieltag einen der vier ersten Plätze belegt, ist beim GSL-Finale im November dabei.

Nur noch zwei Nachholspiektage, dann beginnt in der GameStar Liga (GSL) die Sommerpause. Das Ziel aller Teilnehmer: am letzten Spieltag auf einem der ersten vier Plätze zu landen. Nur dadurch ist eine Qualifikation für das GameStar-Liga-Finale im November sicher. Am 7. September nimmt die GSL nach der Sommerpause wieder den Betrieb auf. Wer von den Teilnehmern vor der Sommerpause eine gute Tabellenposition erkämpft, hat beste Chancen auf das Finale.

Beim GSL-Finale werden zusätzlich zu den Match- und Antrittsprämien in Höhe von 11.500 Euro noch einmal Geld- und Sachpreise im Wert von insgesamt 15.000 Euro ausgespielt.

Noch vor der Sommerpause wird allerdings das Finale der Supported League im Team-Shooter **Enemy Territory: Quake Wars** stattfinden (wir berichteten).

Vorteile für Taktiker bei Guild Wars

Wer beim Online-Rollenspiel **Guild Wars** vorn mitspielen möchte, muss ein gewiefter Taktiker sein. Denn immerhin stehen dem Spieler jeweils zehn unterschiedliche Klassen und Kombi-

nationen aus insgesamt 1.235 Fertigkeiten und zusätzlichen Nebenklassen zur Verfügung.

Bei den bisherigen Spielen innerhalb der GSL sind nur die beiden Gilden *Stealing Society* [StS] (Nummer drei weltweit) und *Whats Going On* [sup] (Nummer eins weltweit) unbesiegt und somit die Spitzenreiter der Liga. Die Verfolger sind ihnen aber dicht auf den Fersen. Trotzdem steht die Gilde [StS] für viele Fans schon als sicherer Finalteilnehmer fest. Die Spiele der Gilden werden montags um 20 Uhr auf game-tv.com ausgestrahlt.

Top-Begegnung mit weltbesten Gilde

Der bisherige Höhepunkt in der **Guild Wars Premier League** powered by NCSoft war das Match zwischen den beiden Gilden *You Failed* [uF] und *Whats Going On* [sup]. Auf der ersten Map geriet [uF] am Flaggenstand bereits in den Startminuten schwer unter Druck und musste sich zurückziehen, konnte den gegnerischen Flaggenläufer jedoch kontern. In den darauffolgenden Spielminuten gewann [uF] durch clevere Aktionen kurzfristig die Oberhand, doch [sup] fand das richtige Ge-

genmittel und errang im letzten Kampf den Flaggenstand und damit die Führung. Durch den Verlust ihres Gildeherrens verlor [uF] schließlich die Map.

Im zweiten Kampf ging es »Auf der brennenden Insel« zur Sache, denn beide Teams traten extrem offensiv an. Am Flaggenstand geriet [uF] stark unter Druck, landete aber nach nicht einmal anderthalb Minuten einen Kill, der jedoch nicht matchentscheidend war. [uF] wehrte sich noch verzweifelt durch einen erfolgreichen Spike, doch den darauf folgenden Einbruch konnten sie nicht kompensieren. Damit gewann [sup] auch die zweite Map und entschied die Begegnung für sich.

Finale in ET: QW steht kurz bevor

Während die Sommerpause in den anderen Ligen im Juli beginnt, werden in der **Enemy Territory: Quake Wars Supported League** bereits die letzten Matches der Saison gespielt – als klarer Favorit gilt das Team *Four Kings*. Das Winner-Bracket-Finale wird am 8. oder 15. Juli live und exklusiv auf game-tv.com übertragen. Das sollten Sie also auf keinen Fall verpassen! **MT**

Ligatabelle

Starcraft Broodwar Premier League

Platz	Spieler	Gespielt	Wins	Punkte
1	MYM.Strelok	9 von 15	17 : 04	24
2	ToT)Mondragon(9 von 15	15 : 04	22
3	ToT)Gosia(8 von 15	14 : 07	18
4	MYM.White-Ra	8 von 15	12 : 07	15

Guild Wars Premier League powered by NCSoft

Platz	Gilde	Gespielt	Wins	Punkte
1	Whats Going On	10 von 15	20 : 00	30
2	Stealing Society	8 von 15	16 : 00	24
3	Bruderschaft der Verd.	8 von 15	16 : 03	24
4	Mkay	9 von 15	14 : 04	21

Foxconn Unreal Tournament 3 Premier League

Platz	Spieler	Gespielt	Wins	Punkte
1	Gohlink	10 von 15	17 : 07	24
2	mouz.kiLi	8 von 15	15 : 03	21
3	mouz.daddy	8 von 15	15 : 03	21
4	4K^Zkyp	8 von 15	14 : 05	21

TO: Crossfire Supported League

Platz	Clan	Gespielt	Wins	Punkte
1	wwC.toc	9 von 15	320 : 112	24
2	#xplosionZ	7 von 15	277 : 59	21
3	TTS	7 von 15	275 : 60	21
4	Mortis Veles	6 von 15	230 : 58	15

ET: Quake Wars Supported League

Platz	Clan	Gespielt	Wins	Punkte
1	Four Kings	14 von 15	56 : 00	42
2	Geh aB!	13 von 15	48 : 04	36
3	Team Infinity	11 von 15	44 : 00	33
4	Vicious and Evil	12 von 15	40 : 08	30

Fanatec Live for Speed Premier League

Platz	Fahrer	Gefahren	Punkte
1	J. Scheuerle	6 von 10	1915
2	M. Schade	6 von 10	1700
3	C. Heinrich	6 von 10	1615
4	M. Macjon	6 von 10	1540

Die Tabelle zeigt den Stand nach dem 9. GSL-Spieltag. Die aktuellen Ergebnisse und Tabellenübersichten finden Sie unter www.gamestar.de/esports/clanliga.



Das Liga-Finale in ET: Quake Wars findet noch vor der Sommerpause statt.



Beim Einsatz der 1.235 Fertigkeiten von Guild Wars ist Taktik gefordert.



Termin-Update

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

Das kommt im Juli

Spiel	Publisher	Datum
American McGee's Grimm	GameTap	Juli
Devil May Cry 4	Capcom	11.07.2008
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian	Buena Vista	17.07.2008
Dream Pinball 3D Premium Edition	Topware	14.07.2008
Strong Bad's Cool Game for Attractive People	Telltale	Juli
Summer Athletics	Dtp	04.07.2008
Supreme Ruler 2020	Paradox	04.07.2008
World Snooker Championship 2008	Blade	04.07.2008

American McGee's Grimm

Das skurrile Märchen-Adventure **American McGee's Grimm** erscheint ab Juli in 24 wöchentlichen Episoden-Häppchen – zunächst nur als Download über den US-Service Gametap.



Mata Hari

Es gibt ein Lebenszeichen vom Thriller-Adventure **Mata Hari**. Nach der Insolvenz des Studios 4Head hat der Publisher Dtp Geld zugeschossen, die Entwicklung geht vorläufig weiter.

NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

UPDATE

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

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

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	A Vampyre Story	Adventure	Autumn Moon	–	–	September 2008
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2008
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2. Quartal 2009
	Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08–	–	4. Quartal 2008
	Battlefield Heroes	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08	Gut	3. Quartal 2008
	Battleforge	Echtzeit-Strategie	EA Phenomic	07/08	–	4. Quartal 2008
	Battle Worlds: Kronos	Rundentaktik	King Art	03/08	Gut	2008
NEU	Bionic Commando	Actionspiel	Grin	08/08	–	4. Quartal 2008
	Black Mirror 2	Adventure	Cranberry Production	–	–	2009
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06, 02/08	Sehr gut	August 2008
NEU	Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Treyarch	08/08	–	4. Quartal 2008
	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	07/08	Sehr gut	Oktober 2008
	Das Schwarze Auge: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	07/07, 08/07, 03/08, 07/08	Sehr gut	1. August 2008
	Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	Relic	07/08	–	1. Quartal 2009
UPDATE	Dead Space	Horror-Actionspiel	EA Redwood Shores	02/08, 04/08, 08/08	Sehr gut	31. Oktober 2008
	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	–	4. Quartal 2008
NEU	Der Herr der Ringe: Conquest	Actionspiel	Pandemic	08/08	–	3. Quartal 2008
	Die Siedler: Aufbruch der Kulturen	Aufbauspiel	Funatics	–	–	3. Quartal 2008
	Die Sims 3	Aufbauspiel	Maxis	05/08	–	Februar 2009
	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	01/07	–	2008
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Dungeon Hero	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	–	1. Quartal 2009
UPDATE	Elveon	Actionspiel	10tacle Bratislava	08/06	–	2009
UPDATE	Empire: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	10/07	–	1. Quartal 2009
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	3. Quartal 2008
UPDATE	Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	08/08	Gut	2009
	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07, 06/08	–	4. Quartal 2008
	Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07, 07/08	Ausgezeichnet	3. Quartal 2008
	Fracture	Actionspiel	Day 1	10/07	–	3. Quartal 2008
	Geheimakte 2	Adventure	Fusionsphere	01/08, 07/08	Sehr gut	19. August 2008
	Ghostbusters	Actionspiel	Terminal Reality	01/08	–	4. Quartal 2008
	Gothic 4: Arcania	Rollenspiel	Spellbound	06/08	–	25. Februar 2010
	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	Rockstar	03/08, 04/08, 07/08	Ausgezeichnet	–
UPDATE	H.A.W.X.	Action-Simulation	Ubisoft Bukarest	06/08, 08/08	Gut	4. Quartal 2008
	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	–	2008



Empire: Total War

Das wird nichts mehr dieses Jahr: Vom mit Spannung erwarteten Strategie-Epos **Empire: Total War** hat man in letzter Zeit kaum etwas gehört. Außer, dass es verschoben wurde. Auf Anfang 2009.



Sacred 2

Ascaron hat zwar keine Neuigkeiten, aber einen Schwung frischer Bilder zum Action-Rollenspiel **Sacred 2** veröffentlicht. Die Screenshots finden Sie auf GameStar.de unter ►Quicklink: 5334

Darauf warten die GameStar-Leser

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

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 07/08

NEU	King's Bounty	Strategiespiel	Katauri Interactive	08/08	Gut	Oktober 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 Softworks	11/07, 06/08	—	2009
	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
UPDATE	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08	—	1. Quartal 2009
	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Storm Region	02/08	Sehr gut	2008
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	2008
	Prince of Persia: Prodigy	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	07/08	—	4. Quartal 2008
NEU	Pro Evolution Soccer 2009	Sportspiel	Konami	—	—	4. Quartal 2008
	Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08	—	4. Quartal 2008
	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	2009
	Pure	Rennspiel	Black Rock Studio	—	—	September 2008
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
	Rise of the Argonauts	Action-Rollenspiel	Liquid Entertainment	01/08, 07/08	—	4. Quartal 2008
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07, 11/07	Sehr gut	September 2008
NEU	Saints Row 2	Actionspiel	Volition	08/08	—	Oktober 2008
UPDATE	Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	09/07, 08/08	Gut	3. 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, 08/08	Sehr gut	28. August 2008
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07	Sehr gut	2008
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	4. Quartal 2008
NEU	Street Fighter 4	Prügelspiel	Dimps	08/08	—	4. Quartal 2008
NEU	Summer Athletics	Sportspiel	49Games	—	Gut	4. Juli 2008
UPDATE	Stronghold Crusader Extreme	Echtzeit-Strategie	Firefly Studios	—	—	26. Juni 2008
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08	—	3. Quartal 2008
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2008
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	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
UPDATE	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics	03/08, 08/08	Sehr gut	November 2008
	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	3. Quartal 2008
	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08	—	3. Quartal 2009
UPDATE	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	September 2008
	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
	World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie-Addon	Massive	—	—	4. Quartal 2008
	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 ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

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



Im Warschauer Ghetto schleicht Violette durch Hinterhöfe an deutschen Soldaten vorbei.

Velvet Assassin

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **September 2008**
 ► Hersteller **Replay Studios / Gamecock** ► Status **zu 85% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5273** ► Potenzial –

Geheimagentin Violette Summer meuchelt im Zweiten Weltkrieg heimlich Nazis – manchmal sogar im Negligee.

Ein verzweifelter Schrei, ein Schuss, dann wieder unheimliche Stille. Während Violette Summer in **Velvet Assassin** durch

die Hinterhöfe des Warschauer Ghettos schleicht, ermorden die deutschen Besatzungstruppen in den umliegenden Häusern die jüdische Bevölkerung – der Hamburger Entwickler Replay Studios ließ bei der Präsentation keine Zweifel über die düstere Stimmung des Schleichspiels. In dem



Der **Morphium-Modus** verlangsamt die Zeit. Außerdem trägt Violette ein Nachthemd.

gezeigten Demo-Level infiltrieren wir als die britische Geheimagentin Violette das Ghetto auf der Suche nach einem englischen Spion. Den wird sie nicht etwa retten, sondern mit einer Selbstmordtablette versorgen. Da die Mission eine Erinnerung ist – tatsächlich liegt Violette mit Fieberträumen im Krankenhaus –, darf sich die Agentin in brenzligen Situationen Morphium verabreichen. Unter Drogeneinfluss wird die Umgebung in rötliches Licht getaucht, Blutkörperchen schweben herum, und Violette läuft, wie

sie im Krankenbett bekleidet ist, also im Negligee, durch eine Zeitlupe-Welt. So kann sich die Spionin zum Beispiel an einen Soldaten heranschleichen und heimlich den Sicherungstift aus der Granate am Gürtel des ahnungslosen Gegners ziehen – prompt fliegt die Wache samt nebenstehender Kollegen in die Luft. Ob die darauf folgenden Missionen in Paris, Hamburg und Berlin ebenso spannend sind und wie gut das dynamische Schattensystem funktioniert, erfahren wir bereits im September dieses Jahres. **CHS**

Mortal Online

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Star Vault** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5250** ► Potenzial –

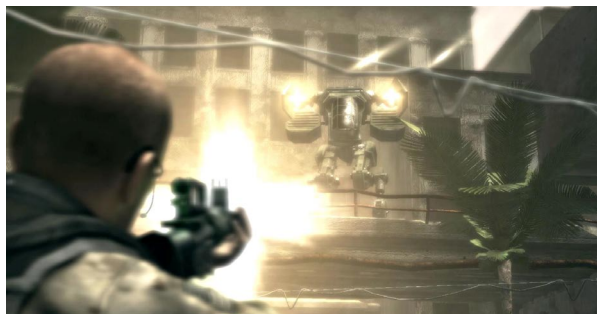
Age of Conan bekommt nächstes Jahr Konkurrenz – Mortal Online will auch in der Liga der Erwachsenen-Rollenspiele mitmachen.

Um neben den etablierten Online-Rollenspielen bestehen zu können, setzen die schwedischen Entwickler von Star Vault auf die Unreal Engine 3. Spieler, die gern entspannt Aufgaben erledigen, dürften es in **Mortal Online** schwer haben. Denn die offene Spielwelt wird nicht in Zonen

aufgeteilt – Spieler sollen sich zu jeder Zeit angreifen können. Gekämpft wird genreuntypisch in der Ego-Perspektive. Auch das Schlagsystem ist ungewöhnlich: Sie müssen jeden Hieb und jede Finte Ihres Recken selbst steuern. Die Fähigkeiten der Charaktere steigen dabei durch Übung. Die Entwickler wollen spezielle Bossgegner einbauen, die nach ihrem Tod nicht wieder erscheinen. Das würde einen Sieg über die Kerle wahrlich exklusiv machen. **PD**



Dieses riesige Viech mit zwei Hörnern ist ein **Reittier**.



In Somalia stellen sich den Shadow-Harvest-Helden **Mechs** in den Weg.

Shadow Harvest

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Black Lion Studios/ 10tacle** ► Status –
 ► gamestar.de **Quicklink 5308** ► Potenzial –

Hinter jedem starken Mann steht eine starke Frau. Aber wohl nur in Spielen will Letztere nicht gesehen werden.

Agentin Myra Lee und der Delta Force Aron Alvarez ziehen gemeinsam in den Krieg. Im Actionspiel **Shadow Harvest** von den deutschen Black Lion Studios lenken Sie die beiden Charaktere durch Spezialaufträge. Die Agentin Myra ist auf Schleicheinlagen gebucht, während Aron sich lie-

ber bleipustend unter die Feinde wirft. Der Clou am Programm soll die geschickte Kombination der Heldenfähigkeiten werden – Sie dürfen während der Missionen frei zwischen Myra und Aron hin- und her schalten. So befreien Sie beispielsweise in der somalischen Hauptstadt Mogadischu mehrere Geiseln. Die werden jedoch nicht nur von Rebellen, sondern auch von einem Mech bewacht – **Shadow Harvest** spielt nämlich in der Zukunft. **PET**



Ayumi bekommt es regelmäßig mit mächtigen Bossmustern zu tun.

X-Blades

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **31. Oktober 2008**

► Hersteller **Gaijin / Zuxxez** ► Status **zu 80% fertig**

► gamestar.de Quicklink **5330** ► Potenzial **Gut**

Konsoleros dürfen seit Jahren regelmäßig schwertschwingend Monster metzeln. Jetzt sind wir PC-Spieler auch mal dran.

Als die Abenteurerin Ayumi aus dem Actionspiel **X-Blades** von Zuxxez in einer Ruine ein magisches Artefakt berührt, wird sie in eine bizarre Dimension voller merkwürdiger Lebewesen gezogen, die sie allesamt fressen wollen. Zum Glück hat das Mädel in seinem gewagten Outfit (Bikini

und Motorradstiefel) zwei monströse Waffen versteckt: Schwerter mit im Griff integrierten Pistolen. 40 sehr hübsche Levels lang schnetzelt und schießt sich Ayumi ihren Weg zum Herrscher über diese Welt frei, um wieder nach Hause zu kommen. Dabei lernt sie mehrere Dutzend Spezialattacken und magische Fähigkeiten, um sich noch effektiver wehren zu können. Ein farbenfrohes, geradliniges Ballerspiel in der Tradition von **Serious Sam**. **FAB**

Summer Athletics

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **4. Juli 2008**

► Hersteller **49Games / DTP** ► Status **zu 95% fertig**

► gamestar.de Quicklink **5295** ► Potenzial **Gut**

Die Wintersport-Experten von 49Games gehen fremd – nicht mit dem Genre, dafür aber diesmal mit der Jahreszeit.

Dem Entwickler 49Games ist es wohl zu kalt geworden. Nach **Winter Games 2007**, **RTL Skispringen** und den **Biathlon**-Titeln bringen die Hamburger mit **Summer Athletics** nun eine Sportspiel-Sammlung ganz ohne Schnee und Eis. Satte 25 Disziplinen stehen zur Auswahl, vom Turmspringen über den Hürdenlauf und das Radrennen bis zum Hammerwerfen und Bogenschießen. Beim ersten Probespielen fiel uns die deutlich anspruchsvollere Steuerung auf. Zwar müssen Sie wie in den Quasi-Vorgängern im richtigen Moment die richtigen Tasten drücken, dennoch kommt es hier viel mehr auf das perfekte Timing an. Beim Stabhochsprung etwa teilt sich die Disziplin in die

Bereiche Anlauf, Absprung und Haltung in der Luft, die jeweils andere Tastenkombinationen von Ihnen abverlangen – knifflig. Solospieler dürfen ihren Athleten im Karrieremodus nach und nach in fünf Kategorien wie Ausdauer und Geschwindigkeit trainieren. Mehrspieler-Fans holen sich hingegen bis zu drei Kumpels an den Rechner, um im Splitscreen- oder Hotseat-Modus auf Medaillenjagd zu gehen. Ob das auf Dauer motiviert, erfahren Sie im Test in der nächsten Ausgabe. **DM**



Der **Hürdenlauf** gehört zu den leichteren Disziplinen.



Die **Kicker** wirken bereits detaillierter; hoffentlich überarbeitet Konami auch die Ballphysik.

Pro Evolution Soccer 2009

► **Angeschaut** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Konami** ► Status **zu 70% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 5326](#) ► Potenzial –

Die nächste Auflage der Fußball-Referenz soll – was sonst? – schöner und realistischer werden.

Von »beträchtlichen Neuerungen« ist die Rede, von »völlig neuen Optionen«, »innovativen Bedien-« und »zentralen Online-Elementen«: In der ersten Pressemeldung zu **Pro Evolution Soccer 2009** geizt der Hersteller Konami nicht mit Marketing-Superlativen, sehr wohl aber mit konkreten Details. Immerhin sickern ein paar Versprechen durch, zum Beispiel wollen die japanischen Designer ihre Fußball-Simulation grafisch aufpolieren. Überdies sollen die Ballkünstler flüssiger animiert übers Grün hetzen und neue Manöver beherrschen, wovon sich Konami mehr Realismus erhofft.

Wir wiederum hoffen, dass die Japaner an der Ballphysik schrauben, in **PES 2008** hüpfte das Leder teils wenig nachvollziehbar herum. Ganz zu schweigen von der mäßigen Torwart-KI und den Spielerwerten: Falls der im wahren Leben formschwache Adriano auch in **PES 2009** aus 40 Metern ins Lattenkreuz trifft, brennen wir eine Sushi-Bar nieder. Auch der Online-Modus könnte eine Überarbeitung vertragen, damit er endlich vom Verkaufs-Anpiff an funktioniert. Falls all das wahr wird, würde **Pro Evolution Soccer 2009** auch das letzte Versprechen des Projektleiters Jon Murphy einlösen: »Unser Titel wird die Kunst und das Tempo des modernen Sports verkörpern.« An Marketing-Superlativen spart Konami nun mal nicht. **GR**



Auch die **Stadien** sehen hübscher und lebendiger aus, rechts unten steht sogar ein Ordner.

Dracula 3: Der Pfad des Drachen

► **Angespielt** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Kheops Studio / Peter Games** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink 5331 ► Potenzial **Gut**



Die Handlung von **Dracula 3** spielt im Jahr 1920 und befasst sich auch mit den Auswirkungen des Ersten Weltkrieges.

Der jüngste Teil der Adventure-Reihe schickt Sie als Priester auf die Jagd nach dem transsilvanischen Blutsauger.

Die Schrecken des Ersten Weltkrieges lasten noch schwer auf Pater Arno Moriani. Trotzdem schicken seine Vorgesetzten den

Hauptdarsteller des Render-Adventures **Dracula 3: Der Pfad des Drachen** auf eine heikle Mission: Im Auftrag des Vatikans soll er in Transsilvanien einen potenziellen Fall von Seligsprechung untersuchen. Vor Ort angekommen, klicken Sie sich im Stil des Adventure-Klassikers **Myst** durch vorberechnete Umgebungen, sprechen mit Dorfbewohnern und lösen Zahlen- sowie Bilderrätsel. So stoßen Sie auf eine alte Prophezeiung über einen unsterblichen Schlossherrn: Graf Dracula. Um auch die letzten Geheimnisse des angeblichen Vampirs zu lüften, schickt Sie der französische Entwickler Kheops Studio – der zuvor für die beiden Adventures **Cleopatra** und **Nostradamus** zuständig war – im Laufe des Spiels auch nach Budapest, in die Türkei und den Vatikan. **CHS**

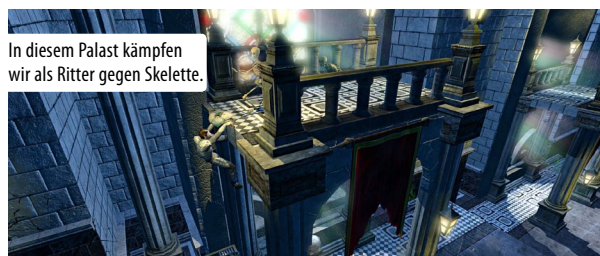
Trine

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Frozenbyte** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink – ► Potenzial –

Im neuen Hüpfspiel der Shadowgrounds-Macher lösen Sie Physikrätsel und kämpfen sich in drei Rollen durch eine mittelalterliche Fantasywelt.

Lassen Sie sich nicht von der 3D-Optik täuschen: **Trine**, so der Arbeitstitel des neuen Frozenbyte-Spiels, ist ein reinrassiges Jump'n'Run, Sie sehen von der Seite aufs Geschehen. Frozenbyte beschreibt das Spiel als Mischung aus den Klassikern **Prince of Persia** und **Lost Vikings**, sprich: Action plus Knobelei mit mehreren

Helden. Zwischen den drei Charakteren Ritter, Diebin und Zauberer dürfen Sie auf Knopfdruck wechseln. So zerlegen Sie in Form des Kämpfers mit einem Schwerthieb Skelette, nehmen als Diebin Feinde mit Pfeil und Bogen und in Zeitlupe aufs Korn und lösen als Magier die physikbasierten Rätsel. Um etwa ein schweres Eisengatter zu öffnen, zeichnen Sie mit der Maus ein Viereck über den passenden Türschalter. Daraufhin erscheint eine Kiste, fällt auf den Knopf, und schon ist der Weg in den nächsten Level frei. **CHS**



Früher brauchte man lediglich einen Prinzen und ein Schwert, um einen Drachen zu besiegen. Heute benötigt man Helikopter, Panzer und zahllose Soldaten.

Operation Flashpoint Dragon Rising

Inhalt

Mega-Preview.....	24
Screenshot-Warnung.....	24
3 aus 30	24
Das Original und seine Addons	25
Die Schauplätze des ersten Tags	26
Kopfarbeit.....	27
Entwickler-Check.....	27
4 aus 70	28
Was macht Bohemia Interactive?	30

! Screenshot-Warnung

Codemasters gibt offen zu: Alle bisherigen Bilder aus **Operation Flashpoint: Dragon Rising** entstanden nicht im laufenden Spiel. Es handelt sich dabei um so genannte »Target Screens«, die aus verschiedenen Spiel-Elementen zusammengesetzt werden. Doch alles bis auf die Partikel-Effekte stammt aus der Spiel-Engine. Ziel (engl.: target) ist, dass der Titel bei Erscheinen genau wie auf den Bildern aussieht.

Wir verdrehen die Augen. Was hat Clive Lindop gerade gesagt? Der bei Codemasters beschäftigte Senior Designer, ein wandelndes Militärllexikon, bemerkt unseren Unglauben und zuckt mit den Achseln, um uns dann zu bestätigen, dass wir richtig gehört haben: Vor ein paar Wochen hat die US-Armee die Muster ihrer Tarnanzüge vergrößert. Man sei gleich nachgezogen und habe die Uniformen der Marines im Spiel entsprechend angepasst.

Wir stehen zusammen mit einem französischen und einem englischen Kollegen in einer gigantischen ehemaligen Scheune, die nur noch von außen als solche zu erkennen ist. Die Scheune befindet sich in der Nähe von Southam im englischen Warwickshire, Touristen auch als »Shakespeare Country«

angepriesen. Wo früher Kühe und landwirtschaftliches Gerät der Familie Darling (der Gründer von Codemasters) standen, brummen heute auf zwei Etagen und in zig Räumen Rechner. Auf diesem riesigen Netzwerk wird an einem virtuellen Krieg gewebt, wie ihn sich selbst William Shakespeare kaum gewaltiger hätte denken können. Hier entsteht der Taktik-Shooter **Operation Flashpoint: Dragon Rising**, das bisher größte Projekt von Codemasters.

Kriegsgrund: Bodenschätze

Eigentlich passt die Bezeichnung Taktik-Shooter nicht so recht auf **Operation Flashpoint 2**. Das Spiel soll viel mehr werden, nämlich eine enorm exakte Militär-Simulation. Basis ist zwar ein fiktiver Konflikt, der jedoch so unwahrscheinlich nicht scheint. Der Hintergrund jedenfalls ist schon Realität: Codemasters lässt bekannte Schlachtfelder sowie Feindbilder links liegen und wendet sich weit in den

Osten, zum nördlichen Pazifik. Dort liegt die russi-

3 aus 30

30 Fahr- und Flugzeugtypen bringen Soldaten auf Skira von Schlacht A zu Schlacht B. Hier drei Beispiele:

Der **AH-1Z** ist ein Angriffshelikopter und bietet Platz für zwei Mann Besatzung, fliegt etwa 300 km/h schnell und hat einen Kampfradius von 204 Kilometern.



Beim **M1A1** handelt es sich um den Hauptkampfpanzer der USA. Das Gerät ist seit den 80ern im Einsatz. Es fasst vier Mann Besatzung und hat eine Reichweite von 465 Kilometern.

Hinter dem **M2A3** verbirgt sich ein APC, ein »Armored Personnel Carrier«. Das Panzerfahrzeug ist dafür vorgesehen, Soldaten in hart umkämpfte Gebiete zu transportieren.



sche Insel Sachalin, auf der seit 1996 Erdgas und Erdöl gefördert werden. Beteiligt sind japanische und amerikanische Firmen sowie der größtenteils staatlich geleitete russische Energiekonzern Gazprom. Mit China wurde bereits vor geraumer Zeit ein Vertrag über Gaslieferungen abge-





Bravo Beach nennen die US-Soldaten den Strand im Westen von Skira. Dort landen Sie in einem **Amphibienfahrzeug** zu Beginn des Spiels und geraten gleich ins Feuer eines Maschinengewehrs.

schlossen, doch die Fertigstellung der dafür nötigen Pipeline wird von Russland verhindert. Man führt ökologische Bedenken an. Experten vermuten aber, dass Gazprom lediglich daran interessiert ist, die für China vorgesehenen Ressourcen selbst zu nutzen. Soweit die Wirklichkeit.

Codemasters passt die Realität geringfügig an und verfrachtet die Bodenschätze auf das Eiland Skira, das man zwischen die Südspitze Sachalins und das russische Festland in den Ozean geworfen hat. Zunächst einmal ist die Insel fiktiv – und dann auch wieder nicht. Skira existiert näm-

lich wirklich, wenn auch nicht unter diesem Namen. Die Entwickler prüften anhand von Satellitenaufnahmen Hunderte von Inseln und entschieden sich dann für eine 220 Quadratkilometer große Landmasse der Aleuten (Inselkette zwischen Alaska und Russland im südlichen Beringmeer). »Da-

rauf haben wir genau das und im richtigen Maß gefunden, was wir uns wünschten: sandige Küstenabschnitte, sanfte Hügelketten, karge Felsabschnitte, reichlich Wald, Sumpfgebiete, Flüsse, Bäche und im Osten sogar einen kleinen Vulkan«, erklärt uns Lead Artist Mike Smith diese Wahl.

Das Original und seine Addons

Operation Flashpoint

GS 07/2001: 88 Punkte

Im Mai 2001 erschien mit **Operation Flashpoint** vom Prager Entwickler Bohemia Interactive der bis dahin größte und realistischste Taktik-Shooter: Auf drei Inseln verteilt gab es 100 Quadratkilometer Terrain, auf dem Sie in der Haut von russischen und amerikanischen Soldaten gegen die Privatarmee des Diktators General Guba antreten mussten. Jedes Vehikel war nutzbar, der Feind traf tödlich.



Red Hammer

GS 02/2002: 88 Punkte

Ende 2001 lieferte Bohemia Interactive mit **Red Hammer** ein unglaublich schwieriges Addon nach. In dem schlüpfen Sie in die Haut eines Soldaten der im Hauptspiel zu bekämpfenden Privatarmee von General Guba. Die Kampagne steckte im so genannten Gold Upgrade Pack, in dem auch die vorher schon kostenlos herunterladbaren neuen Fahrzeuge und Waffen zu finden waren.



Resistance

GS 09/2002: 88 Punkte

Im Sommer 2002 folgte mit **Resistance** dann das zweite und letzte Addon. **Resistance** spielte zeitlich vor dem Hauptprogramm und erzählte die Geschichte einer Insel, auf der General Guba seine Truppen sammelt und die Bevölkerung unterdrückt. In der Rolle eines Kriegsveteranen führte man eine schlecht ausgestattete Rebellenarmee gegen Guba und Co. in den Kampf.





Black Hawks kreisen über einer chinesischen Stellung, während sich eine Einheit im Schutz eines AAVP1As (Amphibienfahrzeug) den Feinden nähert.

Kriegsgegner: ein Drache

In diese ländliche, dünn besiedelte Idylle platziert der Entwickler ein kleines US-Konsulat mitsamt einigen Soldaten, die für die Sicherheit der dort arbeitenden

amerikanischen Landvermesser und deren Familien sorgen sollen. Und dann lässt Codemasters, wie es der Untertitel »Dragon Rising« verheißt, den chinesischen Drachen aufsteigen: Die Volksbefreiungsarmee (VBA) überfällt das

kostbare Eiland und zwingt die Amerikaner zur Flucht. Bald darauf erreicht die US-Regierung ein Hilferuf der Russen. Moskau bietet um militärische Unterstützung gegen die Übermacht der VBA. Die Amerikaner sagen zu und ent-

senden die USS Iwo Jima (ein Angriffsschiff mit Amphibienfahrzeugen und Senkrechtstartern) in die Küstengewässer Skiras.

Für Sie als Spieler beginnt die sechs Tage umfassende Kampagne auf US-Seite mit der Flucht von

Die Schauplätze des ersten Tags



Am ersten Tag der Kampagne geht es für die amerikanischen Einheiten primär darum, den **Flughafen** im Westen der Insel zu erobern und so Nachschub zu sichern. Sechs der Bilder des Artikels stammen von Situationen, wie sie am ersten Tag stattfinden könnten. Wir haben die Schauplätze und die entsprechenden Screenshots für Sie mit Zahlen markiert.

Links eine **topografische Karte** von Skira. Der eingekreiste Bereich stellt das Gebiet dar, das Sie auf dem großen Bild sehen.



Die gleiche Situation wie auf Bild 2, nur aus Sicht eines **Black-Hawk-Piloten**.

Skira. Jeder Tag soll dabei zwischen drei und vier Missionen umfassen. In der zweiten Mission (»Blinding the Dragon«, also »Den Drachen blenden«) stecken Sie in der Haut eines Infanteristen, der nachts mit seinen Kameraden an der Küste von Skira landet. Ziel ist es, die mittlerweile stationierten Flugabwehrgeschütze und Antischiffsraketen der Chinesen auszuschalten, um so den Weg für

weitere Einheiten zum örtlichen und strategisch enorm wichtigen Flughafen freizuräumen.

Kriegsschäden: dauerhaft

Flughafen, Fabrikanlagen, Dörfer, kleinere Höfe, Bäume, Wälder und überhaupt alles auf Skira will Codemasters kaputtmachen, beziehungsweise kaputtbar machen. Wenn sich etwa eine Einheit der Volksbefreiungsarmee in einer Fabrikhalle verschanzi hat, hilft es ungemein, die Halle zu entfernen (etwa per angeforderter Luftschlag), um an die Chinesen

heranzukommen. Mike Smith demonstriert uns an einem Rechner die Schadensmodelle unterschiedlicher Häuser und erklärt: »Gebäude haben mehrere Zerstörungstufen, man kann sie in letzter Instanz fast auf die Grundmauern niederbomben.«

Ähnliches gilt auch für Bäume. Die lassen sich genau wie in **Crysis** zu Kleinholz zerlegen. Und einmal Zerstörtes wird sich nicht wieder magisch zusammensetzen, es bleibt dauerhaft zerstört. Sie können also nach Spielende Ihre Kriegeroute anhand der Ruinen und niedergewalzten Wälder klar zurückverfolgen.

Kriegsschauplatz: schmutzig

Operation Flashpoint 2 soll nicht nur einen Tag-Nachtwechsel haben, sondern auch ein dynamisches Wettersystem. Es wird also zuweilen regnen. Das bedeutet Matsch. Und Matsch bedeutet dreckige Vehikel. »Die Fahrzeuge mögen zwar halbwegs sauber auf der Insel ankommen, aber das bleibt nicht so. Erde wird durch die Panzerketten aufgewühlt, Schlamm spritzt und lagert sich auf den Fahrzeugen ab. Wer Colin McRae Dirt gespielt hat, weiß, wovon ich rede«, sagt Brant Nicholas, Senior Producer des Spiels. Die haus eigene Ego-Engine kam das erste Mal in Codemasters letztem Rallye-Spiel und jüngst erst wieder in **Race Driver Grid** zum Einsatz.

Passend dazu soll der Kampf auch an den Waffen der Soldaten

Kopfarbeit



Obwohl die Soldaten die meiste Zeit unter ihren Helmen und hinter Sonnenbrillen versteckt sind, baut Codemasters selbst die **Gesichter** mit großer Sorgfalt und möchte vermeiden, dass der Spieler alle naselang in die gleichen Mienen blickt.

nicht spurlos vorbeigehen. Die Knarren, zu Beginn noch wortwörtlich gut in Schuss, bekommen Kratzer, werden stumpf, glänzen nicht mehr in der Sonne.

Kriegsverlauf: individuell

»Der Kampf wird hin und her toben, die Frontlinie bleibt ständig in Bewegung«, verspricht Nicholas. Ob die Kampagne denn dann dynamisch sei, wollen wir wissen. »Nein, oder zumindest nur teilweise. Es wird Nebenaufgaben geben, die, sofern erfolgreich gemeistert, die großen Missionen erleichtern. Scheitert der Spieler in solchen Unterstützungseinsätzen

Entwickler-Check

1982 gründeten die Brüder Richard und David Darling ihre erste Firma mit dem Namen Galactic Software. 1986 wurde unter der Beteiligung des Vaters Jim Darling daraus Codemasters, das über die Jahre zu einem der wichtigsten europäischen Publisher und Entwickler reifte. Produzierte man in den ersten zehn Jahren auch vereinzelt Actionspiele und Adventures, hat sich die Firma seit 1996 auf Renn- und Sportspiele spezialisiert und brachte etwa die **Colin McRae**- und die **Race Driver**-Serie auf den Markt. Die Arbeiten an einem Online-Rollenspiel namens **Dragon Empires** stellte man 2004 wegen technischer Probleme ein. Zuletzt heimste der Entwickler Traumnoten für das Rennspiel **Race Driver Grid** (GameStar 08/08: 91 Punkte) ein. Der Firmensitz von Codemasters befindet sich auf dem Gelände des ehemaligen Bauernhofs der Familie Darling in Warwickshire, England.



codemasters™



Gebäude werden bis zu einem gewissen Grad zerstörbar sein. Hier hat sich eine Gruppe Infanteristen in einer Fabrikrüine verschanzi.

zen, wird er es im weiteren Verlauf schwerer haben.« Genau so war es auch schon im ersten **Operation Flashpoint**. Innerhalb der Einsätze aber werde kaum gescrriptet, verspricht Codemasters. Das Hauptziel stehe zwar fest, doch den Weg dahin soll jeder Spieler individuell erleben können. Großen Einfluss auf das Geschehen dürfen Sie zumindest zu Beginn als einfacher Infanterist aber nicht nehmen. Das ändert sich jedoch, wenn Sie später in die Rollen von Panzerkommandeuren, Helikopterpiloten und Truppführern schlüpfen.

Kriegsführung: einfacher

»Ja, der Spieler kann sich auch von seiner Einheit entfernen und auf Erkundungstour gehen, aber das ist reiner Selbstmord. Die ganze Insel ist voll mit Gruppen der Volksbefreiungsarmee. Die Überlebenschance eines Einzelnen liegt bei Null«, antwortet Nicholas auf unsere Frage nach der Bewegungsfreiheit. »Und deine Männer in der Rolle eines Truppführers zu verlassen, ist geradezu dumm, hängt doch der Erfolg der Mission zu fast 100 Prozent von deinen Entscheidungen ab«, fügt er mahnend hinzu.

Kommandieren war im ersten **Operation Flashpoint** echte Arbeit, da man sich durch zig Menüs klicken musste, um einzelnen Soldaten gezielte Befehle zu geben. Vom Prinzip her erwartet Sie Ähnliches auch in **Dragon Rising**, allerdings spendiert Ihnen das Spiel zusätzlich eine Art Strategiespiel-Ansicht, vergleichbar mit der Commander-Perspektive in **Battlefield 2**; von hier aus kommandiert es sich erheblich leichter. Wer aber lieber im Geschehen bleiben will, darf seinen Männern über ein Kreis-



US-Marines nähern sich dem **Flugplatz** Skiras von Osten einen Hügel hinab. Ein Soldat nimmt einen APC mit seinem Raketenwerfer aufs Korn.



Die Szene aus Bild 5 aus der Perspektive der **Chinesen**. Die werden die Stellung nicht halten können – aber das ist erst der Beginn des Kriegs.

menü (ähnlich wie in **Rainbow Six: Vegas**) grobe Befehle erteilen. »Und das Tolle daran ist«, führt Clive Lindop aus, »dass die Soldaten nicht einfach blöd vor-

stürmen, wenn du einen Angriff befohlen hast. Die werden dank der komplexen KI das Terrain nutzen und nach militärischen Taktiken vorgehen.«

Kriegsparteien: schlau

Lindop erklärt: »Die KI funktioniert über mehrere Ebenen. Sie checkt das Terrain, sie bemerkt Geräusche, sie bemerkt Bewe-

4 aus 70

70 realistische Waffen packt Codemasters in **Operation Flashpoint 2**. Hier vier Beispiele:



Die **FGM-148** oder kurz **Javelin** ist eine Panzerabwehrk rakete, die durch einen zweistufigen Motor angetrieben wird. Das Ziel wird durch ein Infrarot-Modul erfasst, die Rakete findet den Weg selbstständig. Eine Rakete kostet 100.000 Dollar.



Die **M 107** ist auch als **Barrett M82A1** bekannt. Das Scharfschützengewehr wird bevorzugt gegen leicht gepanzerte Fahr- und Flugzeuge sowie gegen Radarschüsseln, Raketenstellungen und bei der sicheren Beseitigung von Blindgängern eingesetzt.



Das **Mk 16 Mod 0** ist eine Variante des **FN SCAR**. Dahinter verbirgt sich ein Multikalibergewehr. 2006 entwickelt, wird es in diesem Jahr in Produktion gehen. Clou am Gewehr: Schützen können auf dem Schlachtfeld aufgesammelte Munition nutzen.

Das vollautomatische Maschinengewehr **Mk 48 Mod 0** lädt seine Kugeln durch Gasdruck nach und ist luftgekühlt. Die Schussfrequenz liegt bei etwa 720 Patronen des Kalibers 7.62 mm in einer Minute.



Was macht Bohemia Interactive?



Armed Assault krankte an Steuerungsmacken.



Armed Assault 2 soll Ende 2008 erscheinen.

Die Entwickler des Originals haben zwar die Rechte an der Marke **Operation**



Flashpoint an ihren damaligen Publisher Codemasters verkauft, sich aber nicht aus dem Spiele-Markt zurückgezogen. Im Dezember 2006 brachten die Tschechen aus Prag mit **Armed Assault** (GameStar-Wertung: 75 Punkte) den inoffiziellen Nachfolger zu **Operation Flashpoint** auf den Markt. Der Taktik-Shooter richtete sich an Profis mit hoher Frustschwelle. Bugs, eine anspruchsvolle Steuerung und stellenweise enorm blödes Missionsdesign ließen den Titel im Vergleich zum Vorgänger scheitern. Patches sorgten mittlerweile schon für Detailverbesserungen, beispielsweise für eine gängigere Steuerung der Helikopter. Im September 2007 schob Bohemia ein Add-on-Pack namens **Queen's Gambit** nach, bestehend aus zwei kurzen, aber durchaus gelungenen Kampagnen und einigen neuen knackigen Einzelmisionen.

Derzeit arbeitet die Firma an **Armed Assault 2**, das grafisch deutlich besser und inhaltlich noch umfangreicher werden soll. Man plant unter anderem, Rollenspiel-Elemente in den Titel einzubauen.



Ein **Scharfschützenteam** wartet auf ein Ziel.

gungen und arbeitet mit echten militärischen Taktiken. Kämpfe laufen niemals nach einem Muster ab, sondern entwickeln sich dynamisch auf Basis der Aktionen des Spielers, seiner Befehle und der jeweiligen Umgebung.« Um das zu veranschaulichen, berichtet Brant Nicholas von seinen jüngsten Erlebnissen auf Skira: »Es war erst neulich, als ich nachts um 1:00 Uhr ein kleines Experiment mit dem Editor startete. Ich pickte mir einen bewaldeten Ab-

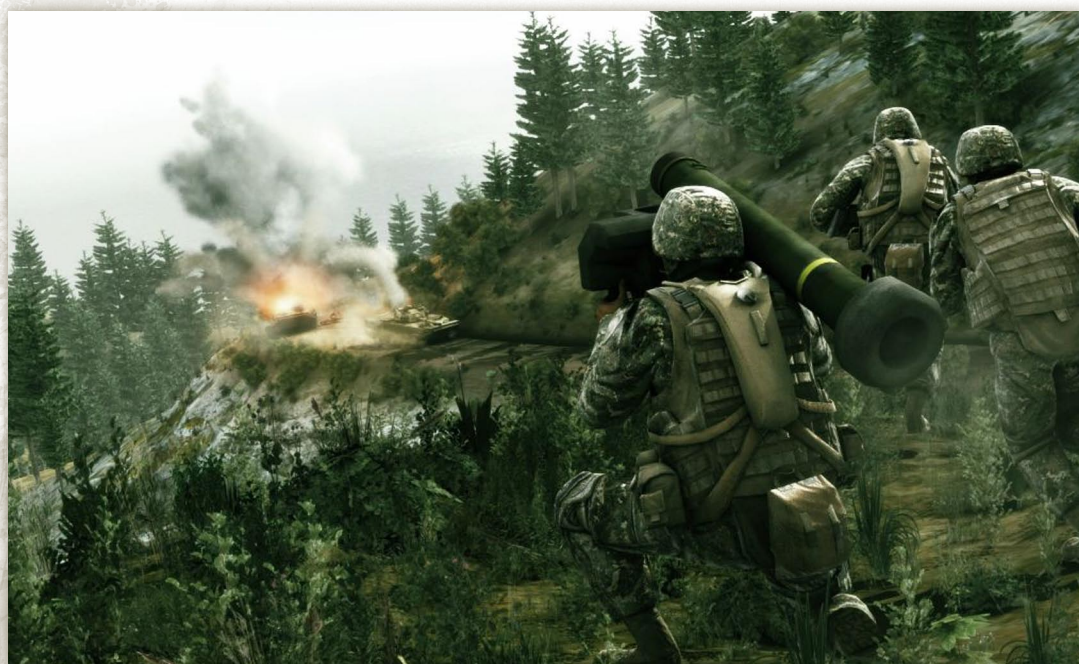
schnitt heraus, platzierte auf der einen Seite des Areals einen Marine, auf der anderen Seite einen Soldaten der VBA und gab nur vor, dass die beiden sich aufeinander zu bewegen sollten. Dann sprang ich selber als amerikanischer Soldat ins Spiel und schaute mir an, was passierte. Kaum hatten die beiden sich bemerkt, versuchten sie, in eine gute Schussposition zu gelangen, ohne selbst zur Zielscheibe zu werden. Blöderweise passte ich nicht auf

mich auf, der Chinese sah mich, drückte ab, ich war tot. Ich wiederholte das Spiel, um zusammen mit meinem KI-Kollegen den VBA-Mann einzukreisen. Der bezog an einem Baum Stellung und versuchte stets, außerhalb unserer Schusslinien zu bleiben. Das war gespenstisch echt.«

Kriegsgerät: echt

Echt! Mach's echt! Das ist offenbar das Mantra, das sich die Entwickler von **Operation Flashpoint 2**

jeden Tag vorbeten. Und sie halten sich daran, wo sie nur können. »Wir haben zwei Jahre lang recherchiert, mit welchen militärischen Gerätschaften die Volksbefreiungsarmee auf Skira landen könnte. Die Chinesen haben zwar die angebliche größte Armee der Welt, aber viel weiß man über die nicht. Also haben wir Archive durchforstet und Leute befragt ... und, und, und! Ich glaube fest, dass sich die Arbeit gelohnt hat und wir so nah an der Realität sind, wie es uns möglich ist«, resümiert Clive Lindop die Bemühungen, den Volksbefreiungsdrachen zu enträtseln.



Um eine FGM-148, also eine **Panzerabwehrrakete** abfeuern zu können, muss die Abschussvorrichtung erst zusammengeschraubt werden.





Die Route über die Insel werden Sie kaum aus den Augen verlieren: **Brennende Fahrzeuge** weisen den Weg.

Ebenso akribisch ging man für die amerikanische Seite vor, allerdings war die Informationsbeschaffung dabei einfacher – was sich in einer wahnwitzigen Detailverliebtheit niederschlägt. »Hier siehst du einen gewöhnlichen Black Hawk. Und hier die modifizierte Variante mit elektronischem Zusatzgerät wie einem Raketenwarnsystem.« Clive Lindop zeigt uns zwei Render-Modelle von Hubschraubern, wir können keinen Unterschied feststellen. Dann deutet der Lead Designer auf einen kleinen Aufbau auf dem Dach eines der Helikopter und sagt: »Das ist das Radar.«

Nach den Fahrzeugen führt man uns ein paar der insgesamt 70 Waffen des Spiels vor. »Wir haben uns bemüht, nicht nur das Aussehen der Waffen echt zu gestalten, sondern auch Dinge wie den Blick durch die Zielfernrohre nahe der Realität zu halten. Anpassungen waren allerdings beispielsweise beim FGM-148-Raketenwerfer nötig. Da ist die Bedienoberfläche einfach langweilig und dazu schlecht eins zu eins in ein Spiel übertragbar«, rechnet Mike Smith die Veränderung. »Aber man muss das Ding wie in der Realität vor dem Einsatz aus zwei Einzelteilen zusam-

menbauen. Das wird dann eine knifflige Entscheidung, ob man's einsetzen soll oder nicht. Denn der Zusammenbau kostet Zeit und im schlimmsten Fall dein Leben.« Zum Beweis zeigt man uns eine entsprechend langwierige Animation, in der ein Soldat den Lauf an die Zielvorrichtung schraubt.

Kriegsziel: überleben

Zu leben beziehungsweise zu überleben, soll in **Operation Flashpoint 2** ähnlich knifflig werden wie im Original. »Wirst du angeschossen und nicht versorgt, verblutest du«, sagt Brant Nicholas und zeigt uns an einem verwundeten Soldaten, wie dessen Blut nach einem Beintreffer langsam die Hose einfärbt. »Und je nachdem, welches Kaliber der Gegner nutzt, ist es gleich vorbei, egal, wo dich die Kugel erwischt. Um das optisch umzusetzen, werden auch Gliedmaßen wie Arme und Beine nach einem entspre-

chenden Treffer dran glauben müssen. Doch sehr wahrscheinlich nicht in der deutschen Version«, greift Nicholas mit einem entschuldigenden Lächeln unserer nächsten Frage vor. Wir haben nichts anderes erwartet und wollen noch wissen, welches Speichersystem das Spiel nutzen wird. »Ein Teil der Spannung im ersten Flashpoint entstand sicherlich dadurch, dass man nur einmal pro Abschnitt speichern durfte. Auf der anderen Seite barg das auch ein großes Frustpotenzial. Wer zu früh sicherte, war oft der Dumme. Derzeit brütet das Design-Team darüber, ob wir freies Speichern erlauben oder die Option zugunsten des Spannungsbogens in irgendeiner Weise limitieren sollen.« Wir entgegnen naseweis, man solle doch die Lösung wählen, die am meisten Spielspaß gewährleistet. Brant Nicholas lacht und meint, das sei eine gute Idee. **PET**



Größere Städte wird es nicht geben. Lediglich kleine **Dörfer** und **Höfe** streifen Sie bei Ihrem Kriegszug.

Operation Flashpoint: Dragon Rising

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 60% fertig**

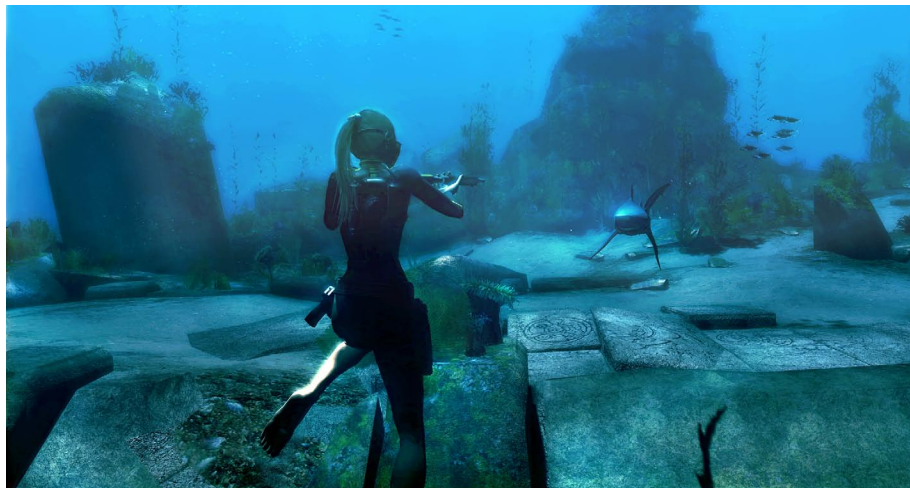
Petra Schmitz: »Operation Flashpoint: Dragon Rising könnte mir etwas einflößen, was ich schon so lange nicht mehr in einem Spiel empfunden habe – nämlich Ehrfurcht. Ehrfurcht vor der KI (sofern die so funktioniert wie demonstriert), Ehrfurcht vor der Akribie der Entwickler (sofern sich die auch spielerisch auswirkt) und Ehrfurcht vor der sensiblen Thematik (falls die angemessen umgesetzt wird). Hurra-Patriotismus braucht niemand – auch nicht auf dem PC.«



petra@gamestar.de



gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5293
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5294



So ein Hai hält locker drei Schuss aus der Harpune aus – eine Haftmine an der Flosse erledigt das Problem deutlich effektiver.

Tomb Raider **Underworld**

Lara Croft geht auf Tauchstation, aber nur im wörtlichen Sinn: Der erste Level des neuen Abenteuers spielt unter Wasser und zeigt unsere Lieblingsarchäologin in Topform.

Als wir Lara Croft das letzte Mal während einer Präsentation von **Tomb Raider: Underworld** getroffen haben, turnte sie im verregneten Mittelamerika durch verfallene Tempel. Irgendwie scheint die Grabräuberin ein Faible für das nasse Element zu haben, denn im Startlevel des neuen Serienteils taucht sie bis auf den Meeresgrund hinab. Dort erkundet sie versunkene Ruinen, die ihr Vater kurz vor seinem mysteriösen Verschwinden entdeckte. Doch die malerische Unterwasser-Idylle mit wogenden Seegräsern, vorbei huschenden Fischschwärmen und atmosphärischen Lichteffekten ist trügerisch. Hungrige Haie ziehen ihre Bahn und verteidigen ihr Revier gegen Eindringlinge. Zum Glück hat Lara wie immer großkalibrige Argumentationsverstärker dabei: Lässt die Harpune – sozusagen

das unterseeische Äquivalent einer Spatzenschleuder – die Meeresräuber noch vergleichsweise kalt, genügt eine kleine Haftmine, um die Tierchen gen Fisch-Himmel zu schicken. Ohne die beißwütigen Wasserbewohner im Nacken kann sich Miss Croft nun ganz der Ruine widmen.

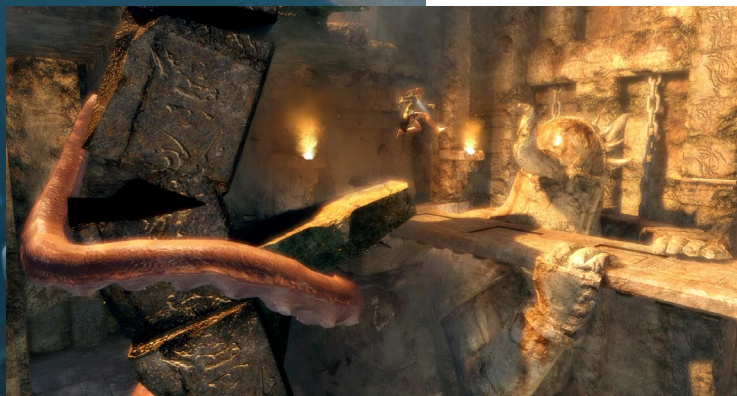
Rätselintensiver Tauchgang

Bereits am Eingang wartet jedoch das nächste Hindernis: Drei runde Steinplatten müssen so gedreht werden, dass die Symbole darauf eine Reihe ergeben. Leichter erkannt als getan, denn bei zwei der Platten fehlen die Griffe. Während erfahrene Grabräuber sich natürlich sofort auf die Suche nach den beiden verlorenen Stücken machen, kommt für Einsteiger ein neues Spielelement zum Tragen: Wer will, kann sich

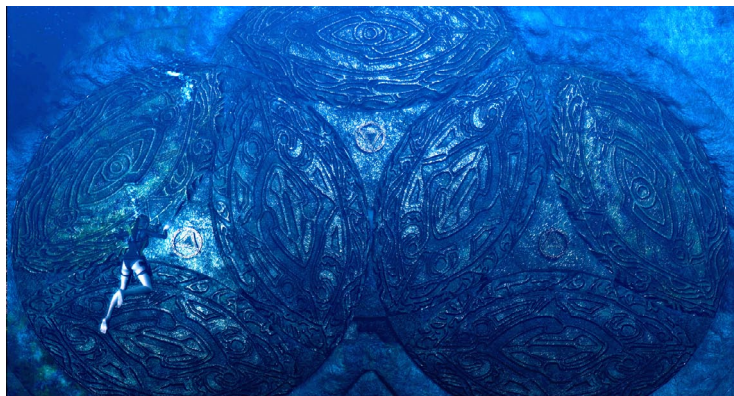
im Pausemenü Hinweise zur Lösung des aktuellen Rätsels geben lassen. In diesem Fall rät die Hilfefunktion, Lara soll sich am Meeresboden genauer umsehen und auf leuchtende Quallen achten. Die halten sich bevorzugt in Tunneln und Höhlen auf. Hilfreich ist bei der Suche nach Hohlräumen die neue Karte, die per Sonar ein Abbild von Laras Umgebung zeichnet – und zwar ohne störende Gräser oder Büsche, die den Eingang zu einer Höhle verdecken könnten. Nach kurzem Hin- und Hergeschwimme sind die Griffe gefunden und die Tafeln korrekt verdreht. Zeit für eine echte Herausforderung, die sich im Hintergrund auch prompt ankündigt – mit einem riesigen Tentakel.

Agil wie Altair

Nach dem mühsamen Erkunden eines überfluteten Tunnelsystems



Bei so genannten **Adrenalin-Momenten** wechselt Underworld automatisch in die Zeitlupe.



Das erste **Rätsel**: Wo sind die Griffe für die drehbaren Steintafeln versteckt? Eine Karte hilft bei der Suche.



Da sitzt ein dicker Brocken vor der Tür: Lara muss wie gewohnt Umwege in Kauf nehmen, wenn sie **Bossgegner** wie diesen schlecht gelaunten Riesenkraken überwinden will.

hat sich Lara nun eigentlich eine Verschnaufpause auf dem Trockenen verdient. Doch wie es das Schicksal (in Gestalt des Leveldesigners) will, kommt es ganz anders. Kaum steigt die umtriebige Hobby-Archäologin aus dem Wasser hat sich ein ekliger Riesenkraken vor ihr breit gemacht! Zum Glück hat das Vieh aber echt wenig Grips. Es hat sich ausgerechnet unter einer mit Stacheln gespickten Plattform niedergelassen, und die ist nur äußerst oberflächlich an der Decke befestigt. Auf dem Weg zu den beiden Ketten, die das Konstrukt in der Luft halten, muss unsere Heldin an den Fangarmen des Kraken vorbei. Kein Problem für eine erfahrene Akrobatin wie Lara, zumal sie sich in der riesigen Höhle nun deutlich freier bewegen darf als im Vorgänger. Das Beklettern von zerklüfteten Felswänden erinnert

dabei verblüffend an die Bewegungsabläufe von Turnerkollege Altair aus **Assassin's Creed**. Dank dieser neuen Freiheit wird es meist mehrere Wege zum Ziel geben. Ehrensache, dass an besonders schwer zugänglichen Stellen wieder Schätze versteckt sind, mit denen Sie Boni freischalten können. Allerdings bleibt abzuwarten, ob Kletterneulinge dabei nicht ein wenig die Übersicht verlieren. Bei unserer Präsentation war für uns jedenfalls nicht immer klar ersichtlich, wo es weitergeht. Hier muss Entwickler Crystal Dynamics noch an der Spielerführung feilen.

Überleben in Zeitlupe

Für unsere Präsentations-Lara läuft indes alles glatt ... bis plötzlich mitten im Sprung ein hervorschießender Tentakel den angepeilten Felssims zerschlägt. Statt nun wie im direkten Vorgänger

ger **Tomb Raider: Legend** eine Knöpfchendrück-Sequenz abzuspielen, verlangsamt **Underworld** in den so genannten Adrenalin-Momenten automatisch das Geschehen. Es liegt am Spieler, zu erkennen, wie er innerhalb der kurzen Bullet-Time-ähnlichen Sequenz aus der Gefahrenzone entkommen kann. In unserem Beispiel hüpf Lara in Zeitlupe, aber katzengleich über die herabbröckelnden Trümmerstücke zum rettenden Höhlenausgang. Das sieht schon jetzt dramatisch aus und dürfte sich auch entsprechend spielen. Allerdings droht hier auch Frustgefahr, wenn man in den Adrenalin-Momenten partout nicht auf die Lösung kommt und immer wieder die gleiche Sequenz spielen muss. Fair verteilte Checkpoints sollen die Wut nach einem Ableben mildern – ob das gelingt, bleibt abzuwarten.

Foto-Finish

Mehrere Hüpf- und Klettereinlagen später hat Lara die antiken Halteketten schließlich erreicht. Zwei Schüsse genügen, um die Glieder zu zerbrechen und die tödliche Plattform auf das Monster heruntersausen zu lassen. Zeit für ein Siegerfoto! Um die Nachwelt an ihren Abenteuern teilhaben zu lassen, hat sich Miss Croft extra für ihr neuestes Abenteuer eine teure Digicam geleistet: Damit lassen sich entweder hübsche Landschaftsaufnahmen machen, oder man kann den Timer einstellen und angeberisch posieren – zum Beispiel vor einem besiegten Riesenkraken. Die gesammelten Fotos dürfen Sie sogar online stellen. Zum Protzen, als betextete Ansichtskarte oder auch als Hilferuf an einen Freund: »An dieser Stelle hänge ich fest. Kannst du helfen?« Kai Schmitt/ HK



Die **Ruinen** sind anders als in Legend nicht mehr strikt linear aufgebaut, sondern lassen mehrere Wege zu.

Tomb Raider: Underworld

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **November 2008**
► Hersteller **Crystal Dynamics / Eidos** ► Status **zu 70% fertig**

Heiko Klinge: Laras neues Abenteuer besinnt sich nach dem eher linearen Vorgänger auf die Serien-Ursprünge. Mir gefällt: Weniger Kämpfe, aber dafür mehr Klettern, Rätseln und Erkunden – und das alles in herrlich mysteriösen Ruinen. Das kann eigentlich nur großartig werden. Allerdings nur, wenn die Entwickler das neue Hilfe-System nicht als Ausrede für verschachtelte Labyrinth und unlogische Rätsel missbrauchen.



heiko@gamestar.de



Dead Space

Sich alleine auf einem kaputten Raumschiff mit Monstern herumschlagen zu müssen, ist ein einschneidendes Erlebnis. Und zweischneidend. Oder gar dreischneidend.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4454
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4453

Unter dem Fachbegriff »Dead Space« (deutsch: Totraum) versteht man die Bereiche im Atemsystem, die von Luft durchströmt werden, ohne dass sie zum Austausch von Sauerstoff zu Kohlendioxid beitragen. Mund, Nase oder Rachenraum zum Beispiel. Aber würde man ein Spiel über Mund, Nase oder Rachenraum machen? Wohl kaum. Im Horrorspiel **Dead Space** geht's vielmehr um ein Raumschiff voller Monster und Leichen. Da bekommt der Begriff »Totraum« doch gleich eine ganz neue Bedeutung.

Team Telekom

Die USG Ishimura als schlichtes Raumschiff zu beschreiben wäre so, als würde man Berlin eine Siedlung nennen. Tatsächlich ist der Pott eher eine Großstadt, die durchs All düst und rohstoffreiche Himmelskörper ausweidet. Während einer dieser Fahrten reißt der Kontakt zur Erde ab. Eine Techniker-Crew unter Führung von Isaac Clarke macht sich auf den Weg, um die Kommunikationsanlage des Schiffs zu überprüfen. Wir steuern Clarke nicht aus der Ego-Perspektive, sondern

in einer Verfolgeransicht. Dennoch machen es uns die Entwickler leicht, in ihr Spiel einzutauchen: Sie haben sämtliche Bildschirmanzeigen vom Monitor verbannt – scheinbar. Denn statt eines fetten Gesundheitsbalkens am Bildrand zeigt eine Leuchtröhre auf Isaacs Rücken seinen Gesundheitszustand an. Rechts daneben: die Energieanzeige seines »Stasis-Generators«. Anstatt schwere Gegenstände tragen zu müssen, fuchelt Clarke kurz mit seiner linken Hand herum, und schon schwebt das anvisierte Ob-

jekt vor ihm in der Luft – genau wie bei Gordon Freemans Gravity Gun. Wie in **Half-Life 2** lösen wir damit Rätsel, wuchten etwa Batterien in ihre Halterungen, um Türen zu entriegeln. Der Stasis-Generator verlangsamt außerdem bewegliche Gegenstände für kurze Zeit. So können wir etwa durch einen sich drehenden Riesenventilator huschen, ohne in Scheiben geschnitten zu werden. Funktionieren eigentlich solch friedliche Techniken, Telekinese und Stasis, auch bei Gegnern? Und – wer sind die überhaupt? Und vor allem: wo?



Mit einem gezielten Schuss trennen wir diesem ekligen **Necromorph-Baby** einen seiner Tentakel ab. Das Hologramm an der Waffe zeigt, wie viel Munition wir noch haben.



Was am Boden krecht und fleucht, wird am besten mit ein paar Tritten **zermatscht** – es kann (und wird) nämlich noch angreifen.



Manche **Necromorph** sind kaum noch als Menschen zu erkennen.



Einige Bereiche des Schiffs liegen zum **All** hin offen. Hier kann Isaac mit seinen Magnetstiefeln herumlaufen, aber nur kurz überleben.

Team Terror

Wir beginnen unseren Ausflug in der Krankenstation der Ishimura. Aus Audio-Tagebüchern der Belegschaft erfahren wir, dass außerirdische Parasiten namens Necromorph immer größere Teile der Mannschaft infiziert und in mordende Missbildungen verwandelt haben. Im Krankenhaus haben die Überlebenden schließlich ihre letzte Schlacht geschlagen – und verloren. Während wir **Bioshock**-typisch weitere Tonaufzeichnungen abhören, flattert eine Art mannsgroße Ekelmotte durch einen Lüftungsschacht in den Raum. Ihre ledrigen, mit Adern überzogenen Flügel legen sich um eine der am Boden liegenden Leichen. Tentakeln bohren sich in das halbverweste Fleisch, und plötzlich erwacht der Körper zu neuem Leben: Spitze Knochenauswüchse schießen aus den ehemals mensch-

lichen Schultern, das Gesicht des Opfers verzerrt sich zu einer Fratze – und dann stakst das Monster mit beängstigender Geschwindigkeit auf uns zu. Na prima, wir sind doch Mechaniker und kein Soldat!

Team Technik

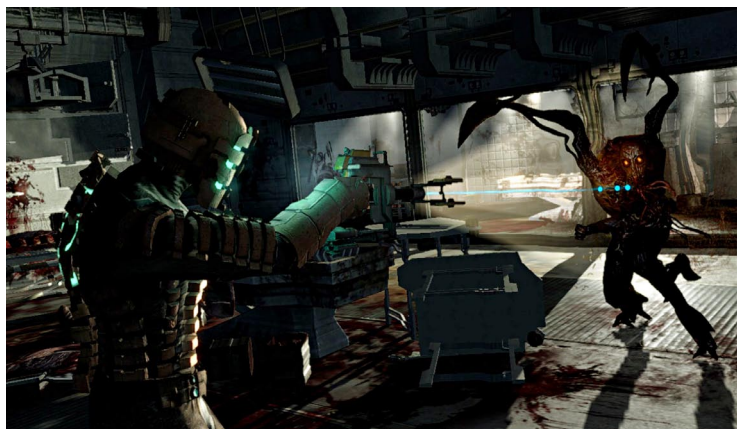
Wir haben zwar keine Strahlenkanone, wehrlos sind wir aber ganz und gar nicht. Denn neben den natürlich auch bei den fiesen Aliens wirksamen Telekinese Kräften nutzt Isaac futuristische Werkzeuge, um die Necromorph auszu-schalten. Mit Laserschneidgeräten trennen wir »überschüssige« Gliedmaßen unserer Gegner ab. Wo wir den Schnitt ansetzen, hängt dabei vom Gegner ab: Dem Monster, was uns da gerade angreift, ist es völlig egal, ob wir seinen Kopf oder seine Beine abtrennen – es hetzt weiter auf uns zu. Erst als wir seinen Bauch treffen,

gibt das Vieh Ruhe. Electronic Arts nennt das »strategische Zerstückelung«, wir nennen es »derbes Gesplatter«. Die Riesenmotte hat derweil zwei weitere Leichen mutieren lassen – wir sind umringt von echt ekligten Gegnern. Wir zücken eine Nagelkanone und aktivieren den sekundären Feuermodus: Isaac kniet sich hin und reißt die Knarre über seinen Kopf, während das Ding ringsum Nägel im Raum verteilt. Sieht schick aus, bringt aber nicht allzu viel – mit »strategischem Zerstückeln« sind wir erfolgreicher. Den letzten Gegner ringen wir im Nahkampf zu Boden (wildes Tastengehämmer) und stampfen anschließend mehrmals auf seinen Überresten herum. Derbes Gesplatter eben.

Team Teaser

Bislang dachten wir, Isaac sei als einziger Überlebender an Bord des

Schiffs unterwegs. Doch als wir diesmal auf die Ishimura reisen, treffen wir dort einen weiteren Menschen: eine offensichtlich völlig verrückte Medizinerin, die an einem offensichtlich völlig unwilligen (und lauthals schreienden) Patienten herumschnibbelt. Anscheinend geht an Bord des Schiffes der Wahnsinn um – und ein ganz besonderes Ungetüm, das alle nur den »Jäger« nennen. Unheimlich: Dieser Necromorph schleicht Isaac im Laufe des Spiels hinterher, attackiert ihn wieder und wieder und wird so zu dessen Albtraum. Dann entdecken wir noch einen weiteren mysteriösen, aber erfrischend normal aussehenden Unbekannten, woraufhin uns ein Mitarbeiter von EA bittet, doch schnell woanders hinzuschauen. Anscheinend steckt in **Dead Space** weit mehr als nur wüstes Gemetzel – wir sind gespannt. **FAB**



Drei **Laserpunkte** markieren beim Plasmacutter, ob wir horizontal oder vertikal schneiden.

Dead Space

► **Angespielt** ► Genre **Horror-Actionspiel** ► Termin **31. Oktober 2008**
► Hersteller **EA Redwood Shore / EA** ► Status zu **80% fertig**

Fabian Siegmund: Wenn Herr Doom und Frau System Shock ein Kind zeugen würden, könnte es aussehen wie Dead Space. Ich hoffe allerdings, es kommt mehr nach der Mutter. Abwechslungsreicher als der Vater wird es aber allemal. Die Aussicht, dass hinter den Vorgängen auf der Ishimura vielleicht noch mehr steckt als eine genretypische Alien-Seuche, finde ich spannend. Die Szenen, die ich bislang gespielt habe, waren es allemal.



fabian@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Feuer spielt in World at War eine elementare Rolle. Bäume, Gras und Fahrzeuge lassen sich in Brand stecken und Feinde dadurch aus der Reserve locken. (1280x720)

Keine »5« im Titel, kein moderner Antiterror-Kampf mehr. Stattdessen will der Entwickler Treyarch das Genre der Weltkriegs-Shooter neu definieren.

Call of Duty World at War

Bilder vom Entwickler

Die Screenshots in diesem Artikel stammen sowohl von der PC- als auch von der Konsolen-Version des Spiels. Obwohl sich die beiden Fassungen optisch kaum voneinander unterscheiden, haben wir die Bilder entsprechend ihrer Herkunft markiert.

PC

Xbox 360

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5297

Es muss eine schwere Zeit für Treyarch sein. Wer einen Nachfolger zu **Call of Duty 4** entwickelt, das Ende 2007 mit hohen Wertungen und noch höheren Verkaufszahlen alle Erwartungen übertraf, hat mit einem immensen Druck zu

kämpfen. Vor allem die PC-Spieler dürften skeptisch sein. Denn während alle bisherigen Serienteile auf das Konto vom Entwickler Infinity Ward gehen, zeichnet Treyarch bislang nur für die konsolenspezifischen und im Vergleich eher bescheidenen Titel **Call of Duty 3** und **Call of Duty: Big Red One** verantwortlich. Sollte er deswegen angespannt sein, so lässt sich Noah Heller, selbstbewusster leitender Produzent von **Call of Duty: World at War**, bei unserem Besuch in London davon nichts anmerken. Im Gegenteil: Das Team ist davon überzeugt, mit dem fünften Teil nicht nur die Serie

weiter zu entwickeln, sondern ganz nebenbei auch das festgefahrene Weltkriegs-Szenario neu zu beleben. Und die Präsentation des Spiels scheint ihm Recht zu geben: Zumindest bei uns verfliegt die unweigerliche »Nicht schon wieder«-Skepsis angesichts der gezeigten Missionen schnell.

Zurückgeschaut

»Der 2. Weltkrieg war keine schöne Zeit«, leitet Noah Heller die **World at War**-Präsentation ein. Widersprechen können und wollen wir ihm nicht, dennoch bekam man das Grauen dieses Krieges bisher in kaum einem Computerspiel wirklich zu spüren. Die **Brot-her in Arms**-Serie versucht zumindest ansatzweise, den Spieler durch das tragische Schicksal der Soldaten aufzurütteln. Und **Call of Duty 4** regt unter anderem mit einer hautnah erfahrbaren Atomexplosion sowie der heiß diskutierten Bomber-Mission zum Nachdenken an. Mit **World at War** möchte Treyarch noch einen Schritt weiter gehen und »den Krieg möglichst drastisch darstellen«, so Heller. Wie zum Beweis startet er die erste Kampagne: In einer Strohütte am nächtlichen Strand irgendeiner Pazifikinsel

hocken wir als amerikanischer GI gefesselt auf einem Stuhl. Direkt vor uns hat ein japanischer Soldat einen unserer Kameraden in der Mangel, brüllt ihn an, schlägt ihm ins Gesicht und drückt schließlich eine Zigarette in dessen Auge aus. Das Opfer bricht wimmernd zusammen und wird kurz darauf durch das niedersausende Samuraischwert getötet. Ein Raunen geht durch die internationale Journalistengruppe – und wir sind uns schon jetzt sicher: So wird das Spiel in Deutsch-

Entwickler-Check

Das Entwicklerstudio Treyarch wurde 1996 gegründet und gehört zu Activision Blizzard. Die Firma hat sich auf Actionspiele spezialisiert und unter anderem **Die by the Sword**, die **Spider-Man**-Spiele sowie **Call of Duty 3** veröffentlicht. Neben **Call of Duty: World at War** arbeitet das Team momentan auch am offiziellen Shooter zum nächsten James-Bond-Film **Quantum of Solace**. Treyarch hat seinen Sitz in Santa Monica, Kalifornien.



Bislang veröffentlichte Spiele (Auszug): Die by the Sword, Spider-Man 1-3, Call of Duty 3, Call of Duty: Big Red One

Derzeitige Projekte: Call of Duty: World at War, James Bond: Quantum of Solace



World at War ist brutaler als der Vorgänger. Solche Sequenzen wird es in der deutschen Version nicht geben.



Das amerikanische Bombardement beeindruckt den japanischen Soldaten wenig. Dann muss also doch unsere **Thompson-MP** herhalten.



Derb: Im Nahkampf greifen die Japaner zum **Samuraischwert** und kennen selbst bei verwundeten Soldaten kein Pardon.



Die KI hat dazu gelernt: Japanische Scharfschützen verschansen sich gern in **Palmkronen**.

land nicht erscheinen. Nichtsdestotrotz hat Treyarch sein Ziel erreicht: Nachdem der Schock verflogen ist, sind wir aufgewühlt – und mehr als stinksauer auf den virtuellen Gegner. Wir sind noch hin- und hergerissen zwischen der durch die Entwickler im Spiel entfachten Emotion und dem Ärger über die Klischeehaftigkeit des Gezeigten, da erschüttert eine gewaltige Explosion den Vorführraum und zieht uns wieder in den virtuellen Krieg. Die Wachen vor der Hütte haben heranrauschende Granaten wegsprengt, Kameraden stürmen heran, drücken uns eine Thompson Maschi-

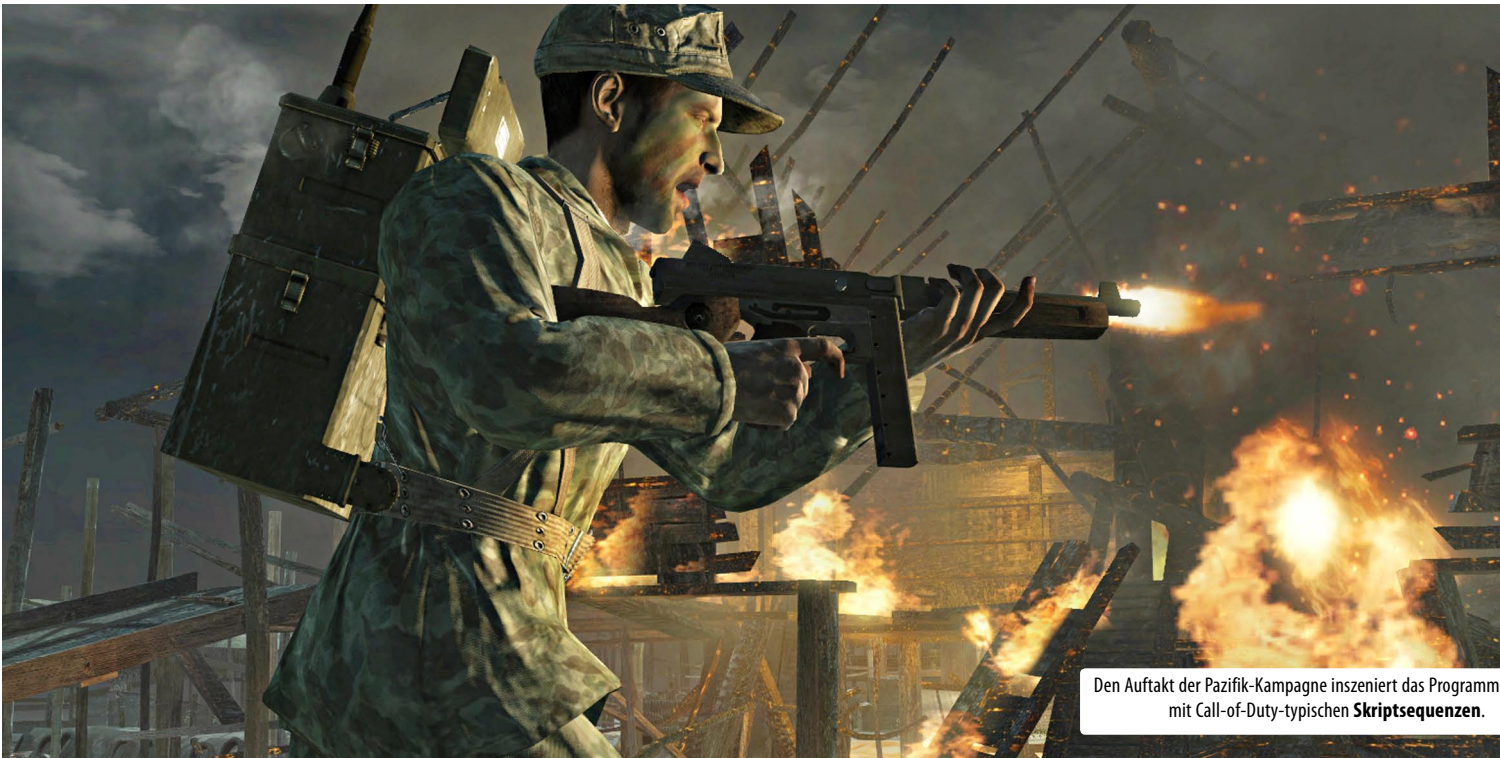
nenpistole in die Hand. »Komm schon, Junge. Raus hier!«, ruft uns ein Offizier entgegen.

Vorgeprescht

Was die Entwickler nun enthüllen, erinnert an die besten Momente aus **Call of Duty 4**: Um uns herum bricht die Hölle los, Granaten zerreißen die dünnen Strohhöhlen, sprengen tiefe Löcher in den Boden, und jeder Japaner, der sich nicht panisch zu verschansen sucht, beharkt uns wild fluchend mit Gewehr und Schwert. Abgeschossene Flugzeuge stürzen ins Meer, immer wieder holen uns gefährlich nahe Detonationen un-

sanft von den Füßen. Kurzum: In Sachen filmreifer Inszenierung bleibt sich die Serie auch mit **World at War** treu. Und das nicht nur in Actionsequenzen wie dieser. Als wir mit Müh und Not den Rand des Dschungels erreichen, schlägt das Spiel einen anderen Ton an: Im schalen Mondlicht schleichen wir durchs Dickicht, setzen, das Gewehr im Anschlag, langsam einen Fuß vor den anderen. »Vorsicht«, flüstert unser Vorgesetzter. »Die Japaner können sich hier überall versteckt haben.« Wie aufs Stichwort schießt plötzlich eine Leuchtrakete in den Nachthimmel, die die Umgebung in ge-

spenstisches Licht taucht – ein Hinterhalt! Um uns herum klappen getarnte Luken im Boden auf, japanische Soldaten springen heraus und stürzen sich auf uns. »Wir haben dem Computer die für die Japaner damals typischen Taktiken beigebracht«, erklärt Heller. Dazu gehören nicht nur die Versteckspielchen in den selbstgegrabenen Tunneln, sondern auch Sprungattacken mit dem Samuraischwert und Scharfschützen, die auf Palmen klettern, um uns von oben aufs Korn zu nehmen. Wirklich ausnutzen kann die KI diese Tricks bislang aber nur bedingt, denn die Levels sind selbst im



Den Auftakt der Pazifik-Kampagne inszeniert das Programm mit Call-of-Duty-typischen **Skriptsequenzen**.



Während wir in einen Hinterhalt stolpern, taucht eine **Leuchtrakete** das Dickicht in gespenstisches Licht.



Deckung ist auf freien Feldern das A und O. Achten Sie auf die hübschen **Unschärfefeffekte** im Vorder- und Hintergrund.



In *World at War* arbeitet die Call-of-Duty-4-Engine. Allerdings hat Treyarch insbesondere an den **Charakteren** gefeilt.

Dschungel beschränkt und enden bereits nach wenigen Metern abseits des Weges in undurchdringlichem Gebüsch – das macht zum Beispiel **Crysis** besser.

Angезündet

Noah Heller wechselt den Schauplatz (ein Gras bewachsenes Feld am helllichten Tag) und zeigt uns eine weitere Neuerung des Spiels. Wie in **Alone in the Dark** arbeitet in **World at War** eine aufwändige Feuerphysik. Um die zu demonstrieren, greift Heller zu einem Flammenwerfer, drückt auf den Abzug und setzt kurzerhand eine Palme in Brand. Die fängt sofort Feuer, bricht nach einer Weile zusammen und übergibt die Flammen an das umliegende Gras. Das sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern ergibt auch spielerisch Sinn. Denn dadurch lassen sich nicht nur Scharfschützen von Bäumen holen, sondern auch die Deckungsmöglichkeiten der Gegner einschern. Fieses Detail am Rande: Zünden Sie einen Soldaten an, rennt der kreischend um-

her und setzt im schlimmsten Fall sogar (un)freiwillig unsere Kollegen in Brand – ein weiteres Element, das wir in der deutschen Fassung sicher nicht zu Gesicht bekommen werden. Laut der Entwickler soll (wie bei **Far Cry 2**) bei der Feuersimulation übrigens sogar die Windrichtung eine Rolle spielen. Davon haben wir bislang aber noch nichts gesehen.

Nachgeforscht

World at War besteht aus zwei voneinander unabhängigen Kampagnen. Während die erste im Pazifik spielt und vom Konflikt zwischen den USA und Japan erzählt, schlüpfen Sie im zweiten Abschnitt in russische Soldatenstiefel und wandern von Stalingrad nach Berlin, um Europa von Nazi-Deutschland zu befreien. Die Spielzeit soll sich laut Noah Heller in etwa an **Call of Duty 4** orientieren. Sie dürfen sich also auf einen zwar intensiven, aber mit etwa sechs bis acht Stunden Spielzeit recht kurzen Shooter freuen. Aber wo wir gerade beim Szena-

rio sind: Pazifik, Europa ... das schreit doch förmlich nach bereits in anderen Weltkriegs-Spielen endlos durchgekauften Geschichten wie dem Angriff auf Pearl Harbor oder dem D-Day in der Normandie. »Keine Sorge«, beruhigt uns Heller. »All das wird es in *World at War* nicht geben. Wir haben lange recherchiert und uns mit Veteranen aus jener Zeit unterhalten. Dabei sind wir auf unzählige Geschichten gestoßen, die noch nie erzählt worden sind.« Das lässt hoffen. Aber sind diese Geschichten denn auch spektakulär genug? Treyarch will immerhin **Call of Duty 4** toppen. Müsste man da nicht mindestens die Atombombe auf Hiroshima werfen? Noah Heller grinst.

Vereinigt

Außer Rambo hat bisher noch niemand einen Krieg alleine gewonnen. Aus diesem Grund bietet **World at War** einen Koop-Modus, in dem bis zu vier Spieler die Kampagne über ein lokales Netzwerk oder das Internet gemeinsam be-

streiten können. Der Clou: Treyarch hat das Erfahrungspunktesystem aus **Call of Duty 4** übernommen und mit einem adaptiven Schwierigkeitsgrad verknüpft. So richtet sich die Gegnerstärke und -cleverness in den Koop-Scharmützeln nicht nur nach der Anzahl der teilnehmenden Spieler, sondern auch nach deren Rang. Generäle haben es also deutlich schwerer als zum Beispiel Unteroffiziere. Selbstredend werden Stufenaufstiege auch in den klassischen Multiplayer-Modi wie Deathmatch wieder eine Rolle spielen. Und wie in **Call of Duty 3** dürfen Sie nun sogar ans Steuer diverser Fahrzeuge, etwa gepanzerter Truppentransporter oder des russischen Flammenwerfer-Panzers T-34. Naturgemäß werden die Karten deshalb ein gutes Stück größer ausfallen als noch in **Call of Duty 4**. Ob das der im Vorgänger hoch gelobten Balance und der Spieldynamik schadet, wird sich bald zeigen – **World at War** soll bereits im Herbst fertig sein. **DM**



Ballerpause: Gelegentlich müssen Sie **schleichen**.

Call of Duty: World at War

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Treyarch / Activision** ► Status **zu 70% fertig**

Daniel Matschijewsky: Ein großes Erbe, das der Entwickler Treyarch hier antritt. Angesichts der Neuerungen wie der überarbeiteten KI und vor allem der Feuerphysik bin ich allerdings zuversichtlich, dass *World at War* trotz des zunächst verbrauchten wirkenden Weltkriegsszenarios mit seinem Vorgänger gleich ziehen kann – wenn die Spielbalance stimmt. Bei der Inszenierung ist *World at War* schon jetzt ganz vorn dabei.



danielm@gamestar.de

Noch nie haben wir so schöne Screenshots von Flugzeugen gesehen. Nun durften wir erstmals selbst eins fliegen.

H.A.W.X.

DVD
Video-Special

DVD-XL
HD-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5061
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5059

Nachdem sich die AMRAAM-Luft-Luft-Rakete von ihrer Halterung gelöst hat, gewinnt sie an Höhe und rast selbständig in Richtung ihres Ziels. Dann schaltet sie ihr eigenes Radarsystem ein, das sie souverän in den gegnerischen Flieger leitet. Der Pilot, der die Rakete auf ihre Reise geschickt hat, bekommt davon nichts zu sehen – die AMRAAM hat je nach Baureihe eine geschätzte Reichweite von bis zu 180 Kilometern. Sie könnte also von Frankfurt am Main nach Köln fliegen und dabei noch eine Runde über der Bonner Museumsmeile drehen. Für Technik-Fans eine beeindruckende Leistung, für Piloten eine beruhigende Kampfkraft, doch für Zuschauer ist das unheimlich langweilig. Deshalb pfeift Ubisoft Bukarest auch auf

die Fähigkeiten moderner Raketen. In der Action-Flugsimulation **H.A.W.X.** gibt's Luftkämpfe nach Art des Zweiten Weltkriegs, also hautnah und spannend, mit den modernsten Flugzeugen der Welt. Ob realistisch oder nicht: Spaß macht das allemal. Zumindest allen, denen der Spaß beim Spielen wichtiger ist als das Simulieren.

Stadtplan

H.A.W.X. spielt in der nahen Zukunft, zeitgleich und im selben Universum wie die anderen Ubisoft-Titel mit Tom-Clancy-Lizenz: **Ghost Recon Advanced Warfighter** und **Endwar**. Im Laufe der Handlung soll es sogar Überschneidungen zwischen den Spielen geben. Erinnern Sie sich etwa an die Szene in **Ghost Recon Advanced Warfighter**, in der Captain



Mit Täuschkörpern lenken wir hitzesuchende **Raketen** ab – diesmal voraussichtlich ohne Erfolg.



Story-Details sind zwar noch nicht bekannt, **H.A.W.X.** führt Sie aber offensichtlich in die **Wüste**.

Mitchell Luftunterstützung anfordert, um einen Panzer zerstören zu lassen? Der Pilot, der die Bombe abwirft, sind nun Sie. Unser erster **H.A.W.X.**-Testflug führt uns allerdings nicht über die Dächer von Mexico City, wo Captain Mitchell und seine Ghosts unterwegs sind, sondern nach Rio de Janeiro. Aus 1.000 Metern Höhe sieht die Stadt unheimlich echt

aus. Ubisoft hat Satellitenbilder von Rio de Janeiro in die Bodentexturen eingearbeitet und die meisten Gebäude als dreidimensionale Objekte nachgebaut. Wer sich in der Metropole auskennt, wird also viele Details wiedererkennen. Lediglich die Größenverhältnisse der Schiffe an der Küste passen nicht ganz ins Bild: Die vor der Copacabana dümpelnden



Feindmaschinen außerhalb der Sichtweite werden durch rote Kästen markiert. Doch keine Angst: Im Spiel kommen Sie nah genug an die Gegner heran, um ihre schicken Flugzeugmodelle zu bewundern.



Die detaillierten **Bodentexturen** und die vielen 3D-Objekte erzeugen extrem real wirkende Einsatzgebiete. Manche Spielszenen sind auf den ersten Blick kaum von Fotos zu unterscheiden.

Zerstörer sind teilweise viel zu groß. An denen muss Ubisoft noch ein bisschen schrauben.

Flugplan

Im Gegensatz zu den Ghosts sind die Piloten des **H.A.W.X.**-Geschwaders keine Soldaten, sondern moderne Söldner. Das US-Militär nutzt schon heute zivile Sicherheitsfirmen als »Subunternehmer« (etwa im Irak), der Story des Spiels zufolge werden zukünftig auch Kampfflieger auf dem freien Markt arbeiten. Und die balgen sich gerade in Brasilien. Jetpilot zu sein ist in **H.A.W.X.** ganz einfach – trotz der hochrealistischen Optik bei den Einsatzgebieten und den Flugzeugmodellen funktioniert die Steuerung in **H.A.W.X.** so einfach wie in **Blazing Angels**, dem Konsolentitel **Ace Combat** und anderen Action-Simulationen. Vielleicht sogar noch ein wenig einfacher: Die Jets in **H.A.W.X.** verfügen über das Hilfsprogramm ERS, »Enhanced Reality System« (Verbesserte-Realität-System). Das zeigt für jede Situation die ideale Flugroute an. Als unser erster Gegner mit seinem Jagdflieger unter uns hindurchtaucht, blendet das ERS einen Korridor aus Dreiecken ein. Bleiben wir innerhalb dieser Markierungen, deren Ausrichtung sich wiederum den Reaktionen unseres Kontrahenten auf unsere Manöver anpasst, kommen wir genau hinter unserer Beute raus – unsportlich, aber praktisch.

Sicherung raus

Dank des ERS holen wir unsere ersten Gegner bequem vom Himmel. Doch da tauchen nach einer kurzen Zwischensequenz feindliche Flieger auf. Die sind zu clever, um sich von unserem Bordcomputer vorführen zu lassen, deshalb schalten wir das Hilffssystem ab. Nun wechselt **H.A.W.X.** in die Außenansicht und hält dabei unseren Eurofighter stets gemeinsam im Bild mit unserem derzeit markierten Ziel. Das sieht besser aus als die Gefechte im Filmklassiker **Top Gun**, erschwert manchmal aber die Übersicht und erfordert ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen, damit wir nicht gegen den Zuckerhut oder in den Boden knallen. In diesem Modus deaktiviert unser Jet außerdem seine Sicherheitssysteme: Wir können zwar unheimlich enge Kurven ziehen, riskieren dabei aber auch einen Strömungsabriss, der die Maschine abschmieren lässt. Dann müssen wir die Nase des Flugzeugs nach unten drücken, den Nachbrenner einschalten und hoffen, dass wir rechtzeitig vor der Strandpromenade wieder genug Auftrieb bekommen.

Freunde rein

Die Asse setzen uns richtig unter Druck und jagen uns eine Rakete nach der anderen hinterher. Während wir Täuschkörper abwerfen und irre Loops drehen, bei denen der Eurofighter realistische

Luftverwirbelungen an den Tragflächen erzeugt, versuchen wir ständig, uns hinter unseren Gegner zu setzen und selbst zum Schuss zu kommen. Durch die variable Außenkamera geht zwar der Simulationsaspekt flöten, ein Spektakel ist das aber allemal. Im Laufe des Spiels werden Sie Unterstützung von befreundeten Piloten bekommen, die Sie mit derselben Sprachsteuerung befehlen

können sollen wie Ihre Truppen in **Endwar** (siehe Preview Seite 52). Alternativ können bis zu vier menschliche Spieler den Story-Modus von **H.A.W.X.** gemeinsam bestreiten. Im Mehrspielerpart werden sich außerdem bis zu 16 Fliegerasse gegenseitig Raketen auf den Pelz brennen. Doch vermutlich keine AMRAAMs. Die haben eine Mindestkampfdistanz von etwa zwei Kilometern. **FAB**



Unter den Fliegern können Sie sogar die detaillierte **Bewaffnung** erkennen.

H.A.W.X.

► **Angespielt** ► Genre **Action-Simulation** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Ubisoft Bukarest / Ubisoft** ► Status **zu 60% fertig**

Fabian Siegmund: Die Luft-Nahkämpfe des Zweiten Weltkriegs waren spannend, die Kampffjets von heute sehen scharf aus, aber eigentlich passt beides nicht so recht zusammen. Da muss man den Realismus halt in den Wind schießen. Wer Realismus sucht, ist bei **H.A.W.X.** ohnehin falsch: Das Spiel ist ein eingängiger, unkomplizierter Actiontitel. Aber das macht ja überhaupt nichts.



fabian@gamestar.de

Potenzial Gut

Im indirekten Nachfolger zu **Dungeon Siege** entmenschen Sie den Helden mit Roboterteilen – und wundern sich über das stark vereinfachte Spielprinzip.

Space Siege

DVD
Video-Special

DVD XL
HD-Video

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5265
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5266

Interview

Chris Taylor, Cheftentwickler



GameStar ➤ Seth, der Held von **Space Siege**, steigt nicht im Level auf und sammelt auch keine Ausrüstung. Das ist ungewöhnlich für ein Action-Rollenspiel.

➤ **Chris Taylor** Wir wollen nun mal einen neuartigen Titel erschaffen, der sich von anderen Action-Rollenspielen abhebt. Immer nur Fortsetzungen zu entwickeln, wäre doch langweilig. Deshalb steht Gas Powered Games für originelle Programme wie **Dungeon Siege**, **Supreme Commander** und eben **Space Siege**. Die Spieler sollen unsere Titel ausprobieren und dann entscheiden, ob sie sie mögen oder nicht. Natürlich gehen wir damit ein Risiko ein. Aber wir betrachten uns als Künstler, Experimente gehören zu unserem Geschäft.

➤ **Welchen Spielertyp wollt ihr damit ansprechen?**

➤ Viele Spieler sind frustriert von kniffligen Programmen, die zu sehr in Arbeit ausarten.

Sie wollen einfach bloß Spaß haben, sich entspannen – und Sachen in die Luft jagen! Es gibt viel mehr Leute, die so denken, als Personen, die von Spielen eine geistige Herausforderung erwarten. Diese Fans flotter, unkomplizierter Unterhaltung wollen wir mit **Space Siege** ansprechen.

➤ **Warum darf man Seth dann nicht wie in einem Actionspiel mit der Tastatur bewegen und per Maus zielen? Das wäre doch noch flotter und unkomplizierter ...**

➤ Wir haben darüber nachgedacht, die Idee aber verworfen. Denn **Space Siege** basiert auf der Engine von **Dungeon Siege 2**, die wir für eine WSAD-Steuerung radikal umbauen müssten. Außerdem soll **Space Siege** auch die Fans von **Dungeon Siege** begeistern, nicht nur Action-Freunde. Es soll sich eben anfühlen wie ein Actionspiel im Rollenspiel-Gewand.

➤ **Das klingt nach einer seltsamen Mischung. Kannst du **Space Siege** in einem Wort zusammen fassen?**

➤ Lustig.

➤ **Warum lustig?**

➤ Weil mich das Spiel einfach zum Lachen bringt. Dank der Physik-Engine explodiert ständig irgendwas, viele Dialoge und Ereignisse sind schlichtweg aberwitzig. Und das trotz der eigentlich ernsthaften Handlung, schließlich muss Seth das letzte Überbleibsel der Menschheit retten.

Was haben Vollkornbrot, chinesische Bergwerke und Seth Walker gemeinsam? Alle enthalten besonders viel Eisen. Doch während eisenreiche Lebensmittel als gesundheitsfördernd gelten, verheißt das Mineral für fernöstliche Minenarbeiter und Walker eher Unheil. Erstere leiden unter Sicherheitsmängeln, Seth verliert mit steigendem Eisengehalt sogar seine Menschlichkeit. Zumindest, wenn Sie den Helden des Action-Rollenspiels **Space Siege** mit metallischen Implantaten vollstopfen. Dadurch steigern Sie zwar seine Kampfkraft, verwandeln ihn aber in einen seelenlosen Maschinenkrieger und beeinflussen so den Verlauf der Handlung. Neben diesem Mensch-Roboter-Dilemma bietet **Space Siege** weitere Neuerungen, die uns Cheftwickler Chris Taylor bei einem Besuch in der GameStar-Redaktion vorgeführt hat. Bei dieser Gelegenheit durften wir auch erstmals selbst mit Seth auf Alien-Jagd gehen. Ein

erstes Fazit: Mit Taylors letztem Action-Rollenspiel **Dungeon Siege 2** hat **Space Siege** lediglich das Genre und ein Wörtchen im Namen gemeinsam. Denn der Entwickler Gas Powered Games hat das Spielprinzip komplett umgekrempelt – und so stark vereinfacht, dass daneben selbst der schlichte Fantasy-Vorfahre wie ein Komplexitätswunder wirkt.

Keine Klassik

An das wichtigste Grundgesetz des Action-Rollenspiel-Genres hält sich **Space Siege** jedoch: Hinter jeder Tür und jeder Ecke lauern Horden von Gegnern, der wir per Mausklick zerstrahlen, rösten, sprengen und schnetzeln. Doch es gibt keine Charakterklassen, keine Erfahrungspunkte, keine Stufenaufstiege, keine Ausrüstungsbeute, sprich: Gas Powered Games kippt den Motivationsmotor aus Level-Hatz und Gegenstände-Sammelwut über Bord, der seit dem ersten **Diablo** nahezu jeden klassischen Genre-



In einem Frachtraum der Armstrong knöpfen sich Seth und HR-V einen riesigen Zwischengegner vor.

Explosive Überraschung, Teil 1

Die beiden Kämpfer könnten ihre Gegner auch in dieses **Minenfeld** locken. Es lohnt sich also, die Umgebung im Gefecht auszunutzen.

Explosive Überraschung, Teil 2

Fast überall stehen **Treibstoff-Tanks** und **Sprengfässer** herum, die bei Beschuss in die Luft fliegen. Dank der Physik-Engine entstehen so häufig effekt- und gefährvolle Kettenreaktionen, zudem können Sie brennende Behälter in Gegnergruppen schießen.

Kleine Gegnerkunde

Die **schwertbewehrten Kerak** (links) teilen im Nahkampf ordentlich aus, die kleinen **Swarmer** (rechts) sind hingegen nur Kanonenfutter.

Mit ihren **Sturmgewehren** halten sich Seth und HR-V die Nahkampf-Aliens vom Leib. Gut zu sehen: Die Levels haben häufig mehrere Ebenen, zwischen denen Sie per Aufzug wechseln.

Vertreter antreibt. Stattdessen starten wir stets als Standard-Seth mit Sturmgewehr und Laserschwert. Erledigte Gegner füllen unseren Energievorrat auf, sodass wir Spezialattacken wie Stromschläge, Granatenwürfe und extrastarke Schwerthiebe einsetzen können. Und statt Gegenständen erbeuten wir nur einen Rohstoff: Materialpunkte. Die investieren wir in Upgrades, zum Beispiel erhöhen wir Seths Lebensenergievorrat, seinen Feuerwiderstand oder die Schussfrequenz bestimmter Schießprügel. Das beeinflusst auch das Aussehen des Helden; zum Beispiel trägt Seth auch eine imposantere Rüstung, wenn wir seine Panzerung aufwerten. Zudem wandeln wir die Materialpunkte in nützliche Ausrüstung um, etwa in Heilpäckchen, Sprengfallen, Kampfdrohnen und Instant-Geschütztürme.

Neue Waffen finden wir im Verlauf der Handlung automatisch. Neben dem Energieschwert gibt's neun Schießprügel – darunter eine Schall-Schrotflinte, ein Raketenwerfer, diverse Energiespritzen sowie die mächtige Chaingun, die Seth jedoch nur als Maschinenkrieger einsetzen darf. Auch Spezialfähigkeiten wie Stromschläge und Brandattacken wirft uns das Spiel nach und nach häppchenweise zu. Ein klassisches Motivationselement übernimmt **Space Siege** dann aber doch aus anderen Action-Rollenspielen: Erfüllte Aufträge bringen nämlich Punkte, mit denen wir Seths Talente in den Kategorien Kampf und Konstruktion verbessern. Ersteres steigert seine Schuss- und Schlagkraft; während die Konstruktions-Fähigkeiten unter anderem bestimmen, wie kräftig HR-V aussteilt.

Mein Metallkumpel

Augenblick: Wer? HR-V (sprich: Haar-wie) heißt der Roboter-Begleiter, der sich Seth schon kurz nach Spielstart anschließt. Den feuerkräftigen Metallkumpel dürfen wir auf Außerirdische hetzen, an bestimmte Positionen beordern und zu Spezialangriffen auffordern. Das bringt einen Hauch von Teamwork: Zum Beispiel beharken wir die Aliens aus der Distanz mit Kugeln, Raketen und Granaten, während HR-V die Gegner im Nahkampf mit Stromschlägen traktiert. Damit er noch effektiver kämpft, dürfen wir den Roboter ebenfalls aufrüsten – gegen Ma-

terialpunkte. Und falls HR-V mal stirbt, können wir an einem Automaten einfach einen neuen kaufen. Apropos: Im Falle von Seths Ableben erstehen wir am zuletzt besuchten Speicherpunkt auf, eine Attributsstrafe gibt's nicht – genau wie freies Speichern.

Spektakel mit Story

So metzeln wir uns gemeinsam mit HR-V durch die Gänge des Raumschiffs Armstrong, die jedoch weitgehend grau und eintönig ausfallen. Dafür geht im Dauerkampf gegen Lichtschwert-Aliens, kleine Krabbelbiester und durchgedrehte Maschinen-



Aus Materialpunkten können Sie auch kleine **Drohnen** (Kreis) herstellen, die Sie im Kampf unterstützen.

Das tödliche Duo

An Terminals steigern Sie mit Materialpunkten Seths **Kampfwerte**.

Außerdem rüsten Sie seine bis zu zehn **Waffen** schrittweise auf.

Auch für Ihren Roboter-Kumpel dürfen Sie **Upgrades** kaufen.

Implantaten können Sie den menschlichen **Seth** (links) schrittweise in einen **Maschinenkrieger** verwandeln.



Teamwork ist Trumpf: Während sein Metallkumpen HR-V mit den Außerirdischen auf Tuchfühlung geht, beharkt Seth die Brut aus der Distanz.

menschen ordentlich was kaputt: Dank der Physik-Engine können wir explosive Treibstoffässer ins Gegnergetümmel rollen, Kistenstapel mit Handgranaten sprengen und Computerkonsolen zerschießen. Letzteres bringt sogar eine Handvoll Materialpunkte.

Doch die knalligen Scharmützel sollen gar nicht den Hauptreiz von **Space Siege** ausmachen. »Das Beste am Spiel ist die Story«, verspricht Chris Taylor. Klingt seltsam, denn die Alien-Hatz beginnt klischeehaft: Die außerirdischen Kerak zerstrahlen die Erde, die letzten Überlebenden flüchten auf der Armstrong ins All. Doch die Invasoren kapern den Pott; Seth ist als Soldat dafür verantwortlich, dass sie wieder verschwinden. Das scheint auch zu klappen: Nach dem Tutorial, das uns während der ersten Gefechte die (simple) Bedienung beibringt, setzt der Schiffscom-

puter Nervengas frei, um die Eindringlinge auszuschalten. Seth und die anderen Besatzungsmitglieder versetzen sich derweil in schützenden Kälteschlaf. Doch als der Kämpfer wieder aufwacht, sind die Gänge mit Leichen und Trümmerteilen übersät. Was ist geschehen? Im weiteren Spielverlauf trifft Seth immer mehr Überlebende und setzt das Puzzle so Stück für Stück zusammen.

Eiserne Kooperation

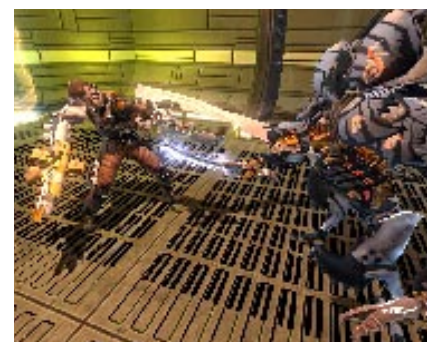
Das Spielende hängt wie erwähnt davon ab, ob wir Seth zum Maschinenkrieger aufrüsten. Das lohnt sich: Ein Elektronengehirn etwa erhöht unsere kritische Trefferchance, eine Metallhand den Nahkampfschaden. Allerdings bleiben dem Mechano-Seth einige Talente vorenthalten, zudem beeinflusst die Verwandlung, wie andere Überlebende auf ihn reagieren. Die süße Kommunikations-

Spezialistin Gina etwa haucht dem menschlichen Soldaten schon mal ein Küsschen zu, während sie dem Metallkrieger die kalte Schulter zeigt. Der Kybernetik-Doktor DeSoto wiederum schließt den mechanischen Seth in sein Herz, misstraut aber Menschen.

Im Multiplayer-Modus via LAN oder über die entwicklereigene Internet-Plattform GPGNet müssen Sie sich um solche Beziehungsprobleme keine Sorgen machen, hier kämpfen Sie sich gemeinsam mit bis zu vier Mitstreitern durch eine spezielle Koop-Kampagne. Dank der Upgrades dürften sich hier trotz der simplen Spielmechanik vielfältige Talentkombinationen ergeben. Zum Beispiel maximiert ein Seth die Kampfkraft seines H-RV, der nächste spezialisiert sich auf den Kampf mit dem Maschinengewehr, der dritte auf den Raketenwerfer und der letzte teilt als Maschinenkrieger besonders mächtig aus. Ein hoher Eisengehalt muss schließlich nicht nur Nachteile haben – denken Sie doch nur mal ans Vollkornbrot.



Die dicke **Chaingun** (links) darf nur der Roboter-Seth einsetzen.



Im **Nahkampf** sollte Seth lieber sein Energieschwert nutzen.



Das ansehnliche Render-Intro erzählt vom **Angriff auf die Erde**, dem nur das Raumschiff Armstrong entkommt.



HR-V grillt ein **Rhino-Alien** per Stromschlag. Solche Spezialtalente setzt der Roboter nur auf Befehl ein.

Space Siege

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**
► Hersteller **Gas Powered Games / Sega** ► Status **zu 80% fertig**

Michael Graf: Im Interview (siehe Seite 46) sagt Chris Taylor, er betrachte sich als Künstler. Ich kann ihm nicht widersprechen: Es ist wahrlich eine Kunst, das simple Diablo-Prinzip noch weiter zu vereinfachen. Daher dürfte das spaßig-simple **Space Siege** eher als Mittagspausen-Spielchen taugen, in dem ich immer mal gerne eine Stunde lang Aliens grille – natürlich am liebsten im Koop-Modus.



micha@gamestar.de

Potenzial Gut



An seinem Roboterarm schwingt sich Nathan mitten in ein feindliches Dschungelcamp.

Bionic Commando

In der Fortsetzung eines 20 Jahre alten Konsolenklassikers schwingen Sie sich in flotte Gefechte – und dank Ihres Greifarms ist das durchaus wörtlich zu nehmen.

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5282
-Infos zum Spiel
► Quicklink: 5281

Er ist eine Promenadenmischung aus Spiderman, Robocop, Tarzan und Bob Marley: Nathan »R.A.D.« Spencer, seines Zeichens ebenso rastagelockter wie robotisch aufgemotzter Superkrieger im Regierungsauftrag. Spencer spielt die Titelrolle in **Bionic Commando**, der Fortsetzung des gleichnamigen Actionspiels

für das Nintendo Entertainment System (NES) von 1988. Doch während sein letzter Kampfeinsatz in der echten Welt über 20 Jahre zurückliegt, sind's im Spiel bloß fünf: Nachdem Spencer das finstere Imperium zerschlagen hat, stecken ihn seine Auftraggeber ins Gefängnis und verurteilen ihm zum Tode. Doch just am Tag seiner Hinrichtung sprengen Terroristen eine Stadt. Klar, das ist ein Fall für Spencer, den die verzweifelte Regierung ruckzuck begnadigt und in ihre Dienste zurückruft – und Sie führen die Promenadenmischung aus der Schalterperspektive in den Kampf.

rammt ihn mit ausgestreckten Beinen zu Boden. Je öfter Sie Spencers Sprung- und Schwingtalente einsetzen, desto rasanter steigt sein Adrenalin-Vorrat. Dann dürfen Sie noch mächtigere Manöver nutzen, etwa Terroristen in Schluchten werfen oder mit Felsen erschlagen. Der Clou: Spencers Talente kommen neben der

Solokampagne auch in den Multiplayer-Modi zum Einsatz, in denen Sie unter anderem Deathmatch- und Capture-the-Flag-Scharmützel austragen. Zudem denken die Entwickler über einen Rennmodus nach, in dem sich die Spieler um die Wette durchs Gelände schwingen. Eine Art Olympiade der Promenadenmischungen also. **GR**

Das Original

Bionic Commando erscheint 1988 für das Nintendo Entertainment System (NES). In Japan trägt die Plattform-Hüpferei den Titel »Hitler no Fukkatsu«, also »Die Auferstehung Hitlers«, weil Sie darin den wiederbelebten Diktator bekämpfen. In der US-Version fehlen die Hakenkreuze, Ihr Erzfeind heißt »Master-D«.



Das Remake

Im Sommer 2008 veröffentlicht Capcom zu dem **Bionic Commando Rearmed** für den PC, eine 2D-Neuaufgabe des NES-Originals.



Zum Sieg schwingen

Spencers Fähigkeiten dürften **Bionic Commando** dabei wohlthuend vom Action-Einerlei abheben. Der Krieger trägt nämlich einen Roboterarm, aus dem Sie einen Kletterhaken schießen können. Das Fadenkreuz zeigt, an welchen Flächen oder Gegenständen Sie sich damit festhalten dürfen – und das sollen fast alle sein. So ziehen Sie sich etwa wie Spiderman an Wolkenkratzer-Fassaden empor oder schwingen nach Tarzan-Manier über Dschungelschluchten, während Sie zugleich zielsuchende Raketen auf Ihre Rivalen feuern. Wer den Nahkampf bevorzugt, katapultiert sich in die Luft, heftet sich mit dem Haken an einen Feind, saust auf diesen hinab und



Auch im Mehrspieler-Modus schwingen Sie am Greifhaken und feuern gleichzeitig.

Bionic Commando

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

Michael Graf: Im Gegensatz zur miserablen PC-Fassung von Spider-Man 3 könnte Bionic Commando die rasanten Schwingkämpfe endlich vernünftig inszenieren. Ich stell's mir jedenfalls wunderbar adrenalinfördernd vor, mich durch Hochhausschluchten sowie um Dschungelbäume zu hangeln und gleichzeitig auf Gegnerscharen zu schießen – insbesondere im Mehrspieler-Modus. Nathan Spencer, ich behalte dich im Auge!



micha@gamestar.de

Street Fighter 4

Die legendäre Prügelserie kehrt endlich auf den PC zurück – ohne große Neuerungen, aber mit flott-fetzigen Spaßkämpfen. Street Fighter 4 ist eben ein modernisierter Klassiker.

Das Vorbild



Street Fighter 2 erscheint 1991 auch für den PC und gilt unter Genre-Fans als das beste Prügelspiel seiner Zeit.

gamestar.de

- Infos zum Spiel
- Quicklink: 5271
- Infos zum Spiel
- Quicklink: 5272

Nach außen mögen Japaner höflich und still wirken, doch in Wahrheit prügeln sie sich für ihr Leben gerne. Zumindest in Spielen, und das ist kein Wunder. Schließlich hegt das Land der aufgehenden Sonne eine jahrhundertalte Kampfkunst-Tradition, unter anderem dank Karate, Judo, Jiu Jitsu. Dennoch wählt der Entwickler Irem just einen chinesischen Kloppsport als Namenspaten fürs erste Japano-Prügelspiel: **Kung Fu Master** von 1984. Nach dessen Muster strickt Capcom 1987 das noch wenig beachtete

Street Fighter, erst der Nachfolger **Street Fighter 2** avanciert 1991 zum Haudrauf-Klassiker. Nun werkelt Capcom am vierten Teil der Reihe, der sich spielerisch am zweiten orientiert. **Street Fighter 4** wird also ein Kampfspiel der alten Schule – und dürfte nicht nur das prügelfreudige Inselvolk ansprechen, sondern Action-Fans aus aller Welt. Weil die japanische Spielautomaten-Fassung fast fertig ist, feilt Capcom nun nämlich an den Versionen für die Xbox 360, die Playstation 3 – und den PC.

Einfach schlagen

Die Zeiten zweidimensionaler Pixelkämpfe sind längst vorbei, folgerichtig basiert auch **Street Fighter 4** auf einer 3D-Engine. Doch trotz der detaillierten Comic-Charaktere, butterweich animierten Schlagfolgen und spektakulären Spezialangriffe samt Kamerafahrten kämpfen Sie auf einer 2D-Ebene; also können Sie sich zwar seitwärts, aber nicht nach vorne oder hinten bewegen. Auch sonst sollen sich die Raufereien angenehm vertraut anfüh-

len, zur Bedienung brauchen Sie erneut nur sechs Tasten (beziehungswise Gamepad-Knöpfe). Für Würfe etwa drücken Sie die leichte Schlag- und die Tritttaste, übertrieben komplexe Manöver soll es nicht geben. Selbst bei den »Ultra Moves«, mächtigeren Varianten der regulären Spezialmanöver, kommt's nicht auf Fingerakrobatik an, sondern auf das richtige Timing. Die Kämpfe werden sich zudem extrem offensiv spielen, Angriffe sind wichtiger als Blocks. Und falls Ihr Kämpfer Schaden nimmt, füllt sich die neue Rache-Energieleiste, mit der Sie besonders starke Attacken auslösen – darunter eine vernichtende Dauer-Schlagfolge, die der Gegner nicht blocken kann.

Die Kämpferriege besteht aus den acht Raufbolden aus **Street Fighter 2**, die auch ihre Fähigkeiten behalten: Guile etwa pustet Kontrahenten per Schallwelle um, Blanka grillt sie mit einem Blitzschlag. Gleiches gilt für die vier altbekannten und ebenfalls spielbaren Bosse Sagat, Vega, M. Bison und Balrog. Hinzu kom-



El Fuerte erklimmt Kens Schultern, das Publikum jöhlt.



Die, äh, »Sekretärin« **Crimson Viper** ist neu mit dabei.

men mindestens vier neue Recken: der mexikanische Wrestler El Fuerte, der Kickboxer Abel, die attraktive Crimson Viper und der flinke Rufus. Außerdem soll es frische Bosse geben, darunter der Maschinenkrieger Seth (nicht zu verwechseln mit dem Maschinenkrieger Seth aus **Space Siege**, siehe Seite 46). Neben der Solokampagne samt Anime-Zwischenfilmen dürfen Sie die stimmungsvollen Prügeleien auch gegen einen menschlichen Rivalen am PC und voraussichtlich sogar via Internet bestreiten. Sodass sich die Japaner bald mit Gegnern aus aller Welt prügeln können. **GR**



Der Boss **Sagat** (links) weicht Ryus Hadouken-Flammenwelle aus und verpasst ihm einen Knie-Kinnhaken.

Street Fighter 4

► **Angespielt** ► Genre **Prügelspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Dimps / Capcom** ► Status **zu 65% fertig**

Michael Graf: Neben der spielerischen Herausforderung begeistert mich an Street Fighter 4 vor allem die packende Kampfatmosphäre: Am Arenarand johlen die Zuschauer, bei Treffern ploppen den Kämpfern die Augen aus den Höhlen, Kamerafahrten inszenieren die wuchtigen Spezialattacken. Klar, allzu originell ist die Prügelorgie nicht – aber ein modernisierter Klassiker, dessen Online-Modus viele Fans finden dürfte.



micha@gamestar.de



Das gibt es nicht mal in GTA: Ihre selbsterstellte Spielfigur ist auf Wunsch eine **Frau**.



Erstmals steuern Sie auch **Flugzeuge und Hubschrauber** durch den Himmel über Stilwater.

Saints Row 2

Der GTA-Klon lädt Sie zum Besuch im Gangster-Paradies Stilwater ein – Sie dürfen sogar einen Freund mitbringen.

Hoch aufgelöste Texturen, detaillierte Charaktere und ein Physiksystem, das Sie sprichwörtlich durch die Windschutzscheibe katapultiert – im September 2006 gab der **GTA-Klon Saints Row** die technische Marschrichtung für künftige Sandkasten-Spiele vor. Inhaltlich orientiert sich das Gangster-Spiel hingegen am bewährten Prinzip der Vorlage: Als unbedeutender Möchtegern-Verbrecher machen Sie sich durch gesetzeswidrige Missionen einen Namen im Ghetto und verdienen den »Respekt« anderer Gangmitglieder. Ihre neuen Kollegen helfen Ihnen später bei Schießereien (ob im Auto oder zu Fuß) und dem Erobern neuer Stadtbezirke. Anders als in **GTA** durften Sie zu Beginn des Spiels Ihren Charakter selbst erstellen und da-

bei nicht nur Frisur und Haarfarbe wählen, sondern auch Muskulatur und Bauchumfang anpassen. All das ging allerdings nur auf der Xbox 360 – der Titel erschien ausschließlich für Microsofts Heimkonsole. Mit dem Nachfolger **Saints Row 2** feiert die Actionspiel-Serie nun im Herbst auch auf dem PC ihren Einstand.

Solo für Bonnie

Für die Fortsetzung will der Entwickler Volition die Charakterstellung weiter ausbauen. Erstmals dürfen Sie nun als Frau Autos klauen und Konkurrenten aufs Korn nehmen. Nettes Detail: Sogar die Gangart Ihrer Heldin dürfen Sie bestimmen. Auch die Stadt Stilwater, der Schauplatz beider **Saints Row**-Spiele, hat sich weiter entwickelt. Seit dem

ersten Teil sind 15 Jahre vergangen, in denen Ihre Heimatstadt um die Hälfte gewachsen ist. So gibt es neuerdings eine Universität, ein Gefängnis sowie insgesamt 130 begehbare Innenräume. Der Fuhrpark umfasst neben Autos nun auch Boote, Hubschrauber und Flugzeuge. Zu Aktivitäten wie Autodiebstahl und Versicherungsbetrug, mit denen Sie zwischen den Missionen Respekt verdienen, gesellen sich neue Aufträge, wie etwa Passanten mit Abwasser zu besprühen, Auto-Surfen oder Nackt-Joggen. Sie merken, mit dem realistischen Anspruch eines **GTA 4** hat das Leben in Stilwater nicht viel am Hut. **Saints Row 2** bleibt seinen Wurzeln treu und präsentiert sich als farbenfroher Spielplatz für Fans überdrehter Gangster-Klischees.

Gangster-Duett

Beim Mehrspieler-Modus tut sich dennoch eine Menge: Neben den obligatorischen Deathmatch-Balereien und weiteren, vom Entwickler noch nicht enthüllten Modi dürfen Sie in **Saints Row 2** die gesamte Geschichte auch kooperativ on- und offline mit einem Freund meistern. Ob der zweite Spieler dabei nur die Rolle eines Ihrer Gangkollegen übernimmt oder gar Spezialaufträge erfüllen darf, wissen wir allerdings noch nicht. Auch zur Geschichte hält sich der Entwickler, der parallel am Actionspiel **Red Faction Guerrilla** arbeitet, bedeckt. Wie viel Spaß der Koop-Ausflug nach Stilwater macht und ob der **GTA**-Konkurrent mit dem Rockstar-Original mithalten kann, erfahren Sie voraussichtlich im Oktober. **CHS**



Viel zu erforschen: Im fertigen Spiel soll es 130 begehbare **Innenräume** wie diese Bar geben.

Saints Row 2

► **Angeschaut** ► Genre **Action** ► Termin **Oktober 2008**
► Hersteller **Volition / THQ** ► Status **zu 80% fertig**

Christian Schneider: Für mich war Saints Row vor zwei Jahren das bessere GTA: weniger Fitness-Studio-Schnickschnack, dafür bessere Grafik und ein tolles Physiksystem. Doch inzwischen hat Rockstar mit dem grandiosen GTA 4 nachgelegt – zumindest auf den Konsolen. Trotzdem freue ich mich auf die nächste Stilwater-Tour. Die bunte Welt von Saints Row 2 ist eine passende Abwechslung zum realistischen Liberty City.



redaktion@gamestar.de



Das primäre Kommunikationsmittel des Menschen ist immer noch seine Stimme. Auch Computerspieler dürfen bald die Macht des Wortes nutzen, um damit Einheiten zu steuern.

Endwar



Jede Einheit in Endwar hat einen Erzeind. Helikopter zum Beispiel haben keine Chance gegen **Schützenpanzer**.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5310
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5309

Wenn ein Offizier seine Untergebenen anbrüllt, dann nennt das die Bundeswehr »Führen durch Stimme«. Auf der Befehlsempfängerseite ist das ein eher zweifelhaftes Vergnügen, als Kommandierender macht das durchaus Spaß. Im Echtzeit-Strategiespiel **Endwar** von Ubisoft Shanghai dürfen Sie demnächst auch Befehle bellen – hier steuern Sie sämtliche Einheiten per Spracheingabe übers Schlachtfeld. Wir haben den Titel auf der Xbox 360 angespielt und sind überrascht: Das funktioniert!

Erlaubnis erteilt

Endwar heißt mit vollem Namen **Tom Clancy's Endwar**. Ob und wie

viel der Schriftsteller allerdings wirklich mit der Entwicklung des Spiels zu tun hat, sei dahingestellt – Ubisoft hat vor kurzem die Vermarktungsrechte an Tom Clancys Namen gekauft. Das Szenario hinter **Endwar** könnte aber tatsächlich aus der Feder des Bestsellerautors stammen. Hier zünden Terroristen in naher Zukunft eine Atombombe in Saudi Arabien, sodass Russland mit einem Schlag größter Erdölexporteur der Welt wird. Und was macht Mütterchen Russland daraus? Es zettelt den Dritten Weltkrieg an, indem es die Rekorderlöse in die Rüstungsindustrie pumpt. Wie das Drama ausgeht, bleibt Ihnen überlassen: Sie können auf

Seite der Russen, der Amerikaner oder des vereinigten Europas in die Schlacht ziehen.

Stottern erlaubt

Böse Russen, Weltkrieg, Echtzeit-Strategie – da fällt vielen **World in Conflict** ein. Tatsächlich sind sich die beiden Spiele auf den ersten Blick sehr ähnlich. Wie in **World in Conflict** bewegen Sie auch in **Endwar** die Kamera frei über das Schlachtfeld, lenken dabei immer nur kleine Armeen (maximal zwölf Trupps) und erobern mehrere Kontrollpunkte im Zielgebiet. Je mehr Basen Sie einnehmen und je mehr Feinde Sie vernichten, desto mehr Punkte landen auf Ihrem Ressourcenkonto. Mit denen

lassen Sie sich neue Einheiten an die Front karren. Der große Unterschied zu **World in Conflict** ist jedoch die Steuerung: Anstatt Panzer, Ziele oder Wegpunkte anzuklicken, bedienen Sie **Endwar** fast komplett per Stimmeingabe. Sie sprechen einfach die gewünschte Einheit an und sagen ihr, was sie tun soll. Das funktioniert nach einem Befehlsbaum. Den Stamm bildet dabei in der Regel der Befehl »Unit«, woraufhin alle Einheiten unter Ihrer Kontrolle die Ohren spitzen. Nun verzweigt sich das Menü in die Anzahl Ihrer Truppen, die zu Beginn des Einsatzes alle eine Ordnungsnummer bekommen haben. Wollen Sie etwa Panzertrupp 3 ansprechen, fah-



Haben Sie genug Kontrollpunkte erobert, nutzen Sie Sonderwaffen wie das **kinetische Bombardement**.



Im Spiel werden mitunter reale Schauplätze wie zum Beispiel das **Kapitol** in Washington umkämpft.



Sie können in Endwar so nah **heranzoomen**, dass das Spiel fast wie ein Ego-Shooter aussieht. Uns erinnern die Soldaten und die Fahrzeuge frappierend an Enemy Territory: Quake Wars.

ren Sie also mit »Three« fort. Darauf folgen Prädikat (angreifen, bewegen oder zurückziehen) und Objekt (Ziel 1, Wegpunkt 3 und so weiter), bis Sie einen vollständigen Befehl ausgesprochen haben. Soll etwa Ihr Infanterietrupp mit der Nummer 1 zusammen mit den Hubschraubern in Team 3 zu Basis Alpha aufbrechen, sprechen Sie einfach ins Mikrofon: »Units one and three, move to Alpha.« Klingt kompliziert, lernt man aber sehr schnell.

Rumfahren verboten

Wollen wir sehen, was eine unserer Einheiten gerade treibt, sagen wir zum Beispiel »Unit five, camera«, und schon flitzt der Bild-

schirmausschnitt zur Position von Einheit fünf. Mit dem Controller verändern wir nur noch den Kamerawinkel. Alternativ lassen sich alle Kommandos über Pull-down-Menüs aktivieren, die Spracherkennung funktionierte bei unserer Preview-Version allerdings einwandfrei – sogar auf Französisch, Deutsch war noch nicht integriert. Recht schnell plappern wir angeregt mit unseren Mannen, die auch immer brav reagieren, und lassen den Controller weitestgehend unbeachtet. Die Bedienung hat jedoch einen Haken: Was der Computer nicht als Wegpunkt oder Ziel kennt, können Sie im Befehl nicht verwenden. »Einheit 1, fahr zum

Hügel neben der Kirche da« funktioniert nicht, es sei denn, wir markieren die Anhöhe zuerst mit einem Wegpunkt und verwenden dessen Kennung in unserem Kommando. PC-Strategen sind da mehr Flexibilität gewohnt.

Spekulieren angesagt

Die Truppenzusammenstellung hält **Endwar** ebenfalls simpel: Das Spiel arbeitet mit einem Stein-Schere-Papier-Prinzip ähnlich dem von **World in Conflict**, bei dem jede Einheit einen Angstgegner und eine Lieblingsbeute besitzt. Hubschrauber zerstören zum Beispiel mit Vorliebe Panzer, werden dafür aber ruckzuck von Truppentransportern vom Him-

mel geholt. Für Abschüsse und eroberte Kontrollpunkte erhalten Sie Sonderwaffen, die Sie, wie alles im Spiel, ebenfalls per Sprachsteuerung anfordern. Ob man mit einer Bomberattacke auch bewegliche Einheiten treffen kann, ohne vorher den Zielbereich per Hand markieren zu müssen, konnten wir beim Anspielen noch nicht herausfinden. Fraglich bleibt auch, ob erfahrene PC-Spieler mit der Maus nicht doch schneller sind als mit gesprochenen Befehlen. Wie Ubisoft **Endwar** für PCs anpassen wird, erfahren wir erst 2009 – die Entwickler werden erst nach der Veröffentlichung der Konsolenversion im Herbst mit der Portierung beginnen. **FAB**



Links im Bild: der **Pariser Louvre**. Dort fanden die Ubidays 2008 statt, wo wir Endwar spielten.

Endwar

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2009**
► Hersteller **Ubisoft Shanghai / Ubisoft** ► Status –

Fabian Siegmund: Man kann also tatsächlich Echtzeit-Strategiespiele auf einer Konsole spielen – ich bin verblüfft. Es ist allerdings nicht so, wie der Werbeslogan verspricht: »Sprachsteuerung, so schnell wie die Gedanken«, sondern eher: »Sprachsteuerung, schneller als das Gamepad«. Wenn Ubisoft »Sprachsteuerung, schneller als die Maus« hinbekommt, dann bin ich wirklich verblüfft.



fabian@gamstar.de

Potenzial Gut

Ein Spiele-Opä kehrt zurück, um der Heroes-Serie Konkurrenz zu machen.

King's Bounty The Legend

DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5314
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5313

Die Geschichte ist immer wieder schön zu erzählen, denn sie handelt von einer der tückischsten Balance-Fallen in der Historie der Computerspiele. Es geht um einen Helden, dem ein Gefolge Kreaturen in der Schlacht beisteht, darunter auch Geister. Sowohl der Held als auch die Spukgestalten hatten je eine besondere Eigenschaft. Der Recke konnte nur eine streng begrenzte Menge Truppen anführen, die von einem Wert namens »Führungskraft« bestimmt war. Die Geister wiederum besaßen die Fähigkeit, alle besiegten Gegner zu einem der ihren zu machen. Wenn nun die Menge der Geister die Führungskraft des Helden überstieg, dann verlor der die Kontrolle über sie. Die körperlosen Wesen fielen über die eigenen Kameraden her, verschlangen Bauern, zerfetzten Trolle, raspelten als Hundertschaft mühelos selbst Drachen nieder. Staunend stand der Feind daneben und beobachtete das Spektakel; vor dem Monitor schlugen wie irr brüllende Spieler mit ihren Tastaturtrümmern dicke Putzbrocken aus der Zimmerwand. Das Programm, das sich mit dieser fiesen Feinheit ins kollektive Spielergedächtnis eingebrannt hat, erschien 1990 und hieß **King's Bounty**.

Wie Geschwister

18 Jahre später wird der Strategieklassiker neu aufgelegt. Die Wiederbelebung verantwortet das Studio Katauri Interactive aus Russland; dort ist das Spiel bereits erschienen. Für den Rest der Welt wird **King's Bounty: The Legend** gerade lokalisiert und überarbeitet, hierzulande übernimmt Flashpoint den Vertrieb.

Auch die Geister sind wieder mit von der Partie, erneut können sie Feinde schlucken und führungsschwache Helden übertölpeln. Ihr Fruststachel wurde ihnen dennoch gezogen. Marodierende Geistergruppen greifen zwar nach wie vor auf eigene Faust an, aber wohl (so der Plan) nur die Gegner. Historisch gesehen ist das die zweite Lösung des Spukproblems, denn es gab schon 1995 einen Anlauf: Da erschien der Nachfolger des **Ur-King's Bounty**, ein Spiel namens **Heroes of Might & Magic**. Das schaffte schlicht die Führungskraft-Beschränkung ab. **Heroes of Might & Magic** mauserte sich zur äußerst populären Serie, deren fünfter Teil 2006 erschien. **King's Bounty** ist nun sozusagen die Kopie des Originals der Kopie, und die Bilder auf diesen Seiten belegen den Verwandtschaftsgrad.

Hinter der frappierenden äußerlichen Ähnlichkeit verbirgt sich auch ein in vielen Dingen ähnliches Spielprinzip – mit ein paar entscheidenden Abweichungen.

Familienähnlichkeit

Heroes of Might & Magic hat das Spielprinzip des **Ur-King's Bounty** über mehr als zehn Jahre weiterentwickelt und ist in dieser Zeit ein ziemlich komplexes Programm geworden. Das neue **King's Bounty** orientiert sich dagegen weitgehend am alten Original. Es ist deshalb weniger umfassend, zugleich aber auch zugänglicher als der große Bruder, eine Art »Heroes light« also. Der komplette Stadtmanagement-Part, in dem Sie in **Heroes** teils ein halbes Dutzend Festungen verwalten mussten, entfällt in **King's Bounty**. Statt mehreren Helden steuern Sie nur einen einzigen. Vom Computer geführte Gegenspieler gibt es nicht. Wo **Heroes of Might & Magic** im Kern zu einem erbitterten Stellungskrieg und Zeitrennen zwischen mehreren Fraktionen wurde, verschiebt sich der Schwerpunkt in **King's Bounty** in Richtung Rollenspiel: Sie erforschen mit Ihrem Helden die Fantasy-Welt Endoria und erfüllen eine Vielzahl von Quests.



Später im Spiel sind Sie auch zu **Schiff** unterwegs.

Truppenvater

Herzstück des Spiels sind nach wie vor die Taktik-Kämpfe. Jeder Landstrich Endorias wird von Gegnergrüppchen bevölkert, die von schwächlichen Feenwesen bis hin zu feuerspuckenden Drachen reichen. Kommt es zum Kampf, messen sich Ihre bis zu fünf Bataillone mit denen des Feinds. Ausgefochten wird die Schlacht auf einer Hexfeld-Karte, auf der die Armeen rundenweise ziehen – **Heroes**-Spielern ist das wohlvertraut. Ihr Held kann aber vom Spielfeldrand zaubernd eingreifen. Zum cleveren Einsatz der Fähigkeiten jedes Truppentyps kommen in **King's Bounty** ein paar taktische Feinheiten. Die Zusammenstellung der Armee entscheidet (wie in **Heroes**) über die Mo-



Kämpfe werden wie in **Heroes of Might & Magic** rundenbasiert auf **Hexfeld-Schlachtfeldern** ausgetragen.



Ab und zu stehen Bosskämpfe wie gegen diese **Riesenkrake** an. Der müssen sie erst die Tentakel abhacken.



Durch die farbenfrohe **Fantasy-Welt Endoria** bewegen Sie sich mit Ihrem Helden in Echtzeit und suchen nach Aufgaben und Gegnern.

ral und damit die Kampfeffektivität; Untote und Ritter können sich beispielsweise gar nicht leiden. Neu ist in **King's Bounty** der dynamische Wechsel zwischen Tag und Nacht. Im Dunkeln kämpfen beispielsweise Vampire wie im Bluttausch, tagsüber lassen sich die blassen Nachtschwärmer locker aus der Kutte hauen. Je nach Tageszeit müssen Sie Ihre Gefolgschaft anders einsetzen oder gleich neu zusammenstellen – Ihr Held darf zwei Gruppen mehr mit sich schleppen, als er in die Schlacht führen kann, hat also Spielraum für Kombinationen. Gelegentlich stellt Ihnen **King's Bounty** Bossmonster in den Weg. Gegen die gewaltigen Meereskraken oder Riesenschildkröten wirken selbst Drachen zerbrechlich wie Marienkäfer; nur durch gewitztes Taktieren und den richtigen Einsatz von Zaubern sollen die Viecher zu knacken sein.

Frauentausch

Zu Spielbeginn dürfen Sie zwischen den drei Klassen Krieger, Paladin und Magier wählen; die unterscheiden sich aber nur marginal. In drei Talentbäumen (Muskel, Magie, Hirn) erwerben Sie nach und nach neue Spezialfähigkeiten oder verbessern schon bekannte. Im Inventar sammelt Ihr Recke Ausrüstung, die Sie im An-

ziehpudden-System anlegen. Cool dabei: Manche Waffen lassen sich in drei Stufen aufrüsten. Dazu müssen Sie jeweils knackige Schlachten auf einer ätherischen Ebene bestehen. Apropos ätherisch: Über die Zeit schließen sich vier Geisterwesen Ihrer Truppe an. Die stellen Ihnen Aufgaben und erwerben so immer mächtigere Spezialangriffe, die Sie im Kampf anfordern können. Dann bombardiert etwa der Steingeist Zerock das Schlachtfeld mit Meteoriten, oder die Eisfee Lina rammt splinternde Eiszapfen rund um die Feinde in den Boden.

Im Laufe des Spiels helfen Sie in Quests auch Frauen; statt Belohnungsgold kann Ihr Held die Hand der Holden einfordern. Mit der Angetrauten dürfen Sie im Dialogmenü plaudern, nebenbei lassen Sie Ihren Kinderwunsch fallen, kurz darauf plärrt der Nachwuchs in der Wiege. Weib und Balg geben jeweils nützliche Boni; der Zombie Rina (ja, richtig gelesen, der Bund der Ehe überschreitet Grabesgrenzen!) erhöht etwa die Geschwindigkeit aller Untoten in Ihrer Armee. Sind die Werte nicht genehm, wird die Familie im Handumdrehen abserviert und durch eine neue ersetzt (das Spiel führt akribisch Buch über die Zahl der Scheidungen) – so modern können Fantasy-Welten sein!

Mutter Erde

Endoria präsentierte sich in unserer Preview-Version von **King's Bounty** als hübsch abwechslungsreiche Welt, die zum Erforschen einlädt. Nach den grünen Wald- und Wiesen-Regionen des Startgebiets geht's unter anderem in Sümpfe, Lavawelten und unter die Erde, später schipern Sie im Schiff durchs Meer und reisen sogar im Zeppelin. Die launigen Quests nehmen sich selbst nicht allzu ernst. Damit Ihnen unterwegs nicht die Truppen ausgehen, können Sie in Städten und Lagern neue Begleiter anwerben; deren Vorrat wird regelmäßig aufgestockt. Zu Wochenbeginn kündigt das Spiel jeweils an, welcher Einheiten-Typ sich diesmal besonders kräftig vermehrt. Das System

gab's schon im **Ur-King's Bounty** von 1990 – und es beweist, dass den Entwickler die schauerliche Macht der Geister damals schon bewusst war. Im Spiel konnte nämlich zufällig der »Tag des Bauern« dämmern. Dann verwandelten sich alle Geister in Bauern, die schwächste aller Einheiten. **CS**



Ihr **Held** mit seinen Geistergefährten (links unten).

King's Bounty: The Legend

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **Oktober 2008**
► Hersteller **Katauri Interactive / Flashpoint** ► Status zu **90% fertig**

Christian Schmidt: King's Bounty ist kein Klon von Heroes 5, sondern ein ziemlich cleveres Parallel-Gewächs mit genügend Eigenständigkeit. Gut so! Denn bei allem Spaß waren mir die Heroes-Spiele auf Dauer oft zu ungnädig. King's Bounty dürfte da deutlich entspannter werden. Ob die Quests ohne Stadtmanagement und KI-Gegner langfristig motivieren, muss sich aber noch erweisen.



christian@gamestar.de

Potenzial Gut



Eine Einheit **Clear-Sky-Männer** hat einen Banditen-Stalker in seinem Lager gestellt.



Der **Red Forest**, das Waldgebiet aus Teil 1, taucht auch in Clear Sky wieder auf, allerdings stark überarbeitet.

**Ein neuer Held, neue Gebiete und die Jagd nach einem alten Bekannten:
Wir haben uns in der Vorgeschichte von Stalker für Sie umgesehen.**

Stalker Clear Sky

DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5285
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5284

Ein Blitz erhellt den Nachthimmel, dann wird es wieder dunkel. Regen setzt ein. In der Ferne zerschneiden zwei Lichter die Finsternis. Ein LKW rast mit halsbrecherischem Tempo über die löcherige Straße. Die Scheibenwischer arbeiten auf Hochtouren. Und obwohl wir den Fahrer nicht sehen können, spüren wir doch seine Angst. Er muss auf der Flucht sein. Dann trifft ein Blitz

das Gefährt, es geht in Flammen auf, wird von der Straße geschleudert. Irgendwie beschleicht uns der Eindruck, der Blitz sei ganz gezielt in den Wagen gefahren ... Erkannt? Das sind die ersten Sekunden des Intros von **Stalker**. Haben Sie sich eigentlich schon mal gefragt, vor was der Fahrer auf der Flucht war? Die Antwort darauf blieb uns der Ego-Shooter von Anfang 2007 jedenfalls schul-

dig. **Stalker: Clear Sky** wird uns das fehlende Puzzelstück vielleicht liefern, denn im zweiten Teil der Reise durch die verseuchte Zone um den Reaktor von Tschernobyl erleben wir die Vorgeschichte – aus Sicht eines Mannes namens Scar.

Klarer Himmel

Scar ist ein **Stalker**, ein Abenteuerer, ein Jäger. Wie die meisten der

Männer in der verbotenen Zone. Er sammelt kostbare Gegenstände, oft mit mysteriösen, manchmal gefährlichen Kräften versehen, verkauft sie und sichert so seinen Lebensunterhalt. Eines Tages soll Scar eine Gruppe von Forschern tief ins verstrahlte Gebiet geleiten. Als die Männer sich durch das dichte Schilf eines Sumpfgiets kämpfen, färbt sich der Himmel plötzlich unnatürlich



Für fünf Fraktionen dürfen Sie sich im Laufe von Stalker: Clear Sky verdingen. Die Männer der Gruppierungen ziehen allerdings auch unabhängig von Ihnen in den **Kampf**.

rot, dann verschwindet die Landschaft in unerträglicher Helligkeit. Die Forscher sind auf der Stelle tot. Scar hingegen erwacht auf einem Bett. Das steht im Lager der Clear-Sky-Fraktion.

Wenn Sie **Stalker** gespielt und es bis zum Reaktor geschafft haben, wissen Sie, was geschehen ist. Ein so genannter Blowout ist über das Gebiet gefegt. Dabei handelt es sich um eine mächtige Strahlungseruption, die alles Leben, das sich ungeschützt unter freiem Himmel befindet, auf der Stelle umbringt. Scar jedoch scheint es soweit gut zu gehen – ein Phänomen. Die Männer von **Clear Sky** haben sich auf die Fahne geschrieben, das verseuchte Areal zu untersuchen, seine Geheimnisse zu ergründen – um es irgendwann wieder in eine gesunde, blühende Landschaft verwandeln zu können. Doch die Bestrebungen der Männer werden behindert, die ständigen Blowouts gefährden die mühsam gesammelten Daten, krempeln die Zone ständig um und gefährden alles Leben. Ein **Stalker** namens Strellok, so vermutet man, soll durch seine Reisen zum Reaktor Verursacher der Strahlungseruptionen sein. Und da Scar einigermaßen immun gegen die Blowouts zu sein scheint, wird er von **Clear Sky** beauftragt, diesen Strellok aufzuspüren und kaltzustellen.

Versteckspiele

In **Stalker: Clear Sky** machen wir uns also abermals auf die Jagd nach Strellok, doch unter völlig anderen Bedingungen. Fünf neue und diverse bekannte, aber stark überarbeitete Areale gilt es zu erkunden. Zu Beginn durchstreifen wir ein gigantisches Sumpfgebiet, in dessen Schilfgürteln hunderteartige Mutanten und menschliche Feinde, Mitglieder konkurrierender Fraktionen, lauern. Damit Sie sich in den extrem weitläufigen Landschaften nicht (wie im Vorgänger) die Füße ablatzen, warten in den Siedlungen so genannte Führer. Die bringen Sie auf Wunsch in Windeseile in einen anderen Abschnitt – eine Reisesystem via Ladebildschirm wie etwa in *Morrowind*.

Und da wären die schon erwähnten permanenten Blowouts. Der Entwickler GSC Gameworld hatte die schon für das Original geplant, am Ende gab es aber nur den einen radioaktiven Sturm nahe

dem Reaktor. Nun sollen Spieler regelmäßig dieser Gefahr ins Auge sehen müssen. Eine Warnung deutet einen Blowout an, Sie müssen sich dann in ausgewiesenen Gebäuden verbergen.

Die Einführung brachte uns auch einen weiteren neuen Aspekt des Spiels bei: In **Stalker** war es noch so, dass man nahezu alle paar Meter förmlich über Artefakte stolperte, in **Clear Sky** werden Sie die Strahlungsknubel aufspüren müssen. Unsichtbar lagern die Kostbarkeiten im Zentrum von Anomalie-Häufungen. Sie brauchen Geräte, um die wertvollen, ihre Ausrüstung und Fähigkeiten aufwertenden Artefakte aufzuspüren. Sehen können Sie die aber erst, wenn Sie genau davor stehen.

Territorialkämpfe

Bessere Ausrüstungsgegenstände wie Schutzanzüge erhalten Sie wie gewohnt beim Händler gegen Bares. Doch wer etwa eine besondere Vorliebe für eine bestimmte Waffe entwickelt hat, darf sich freuen, denn Mechaniker bieten nun nicht nur die Reparatur der Bleipusten an, sondern auch diverse Ausbaustufen. So lässt sich die Lieblingsartillerie mit größeren Magazinen und anderen Verbesserungen ausstatten. Auch Anzüge dürfen Sie bei Mechanikern aufwerten lassen.

Welche Erweiterungen man Ihnen anbietet, hängt davon ab, für welche Fraktion Sie sich gerade verdingen. Fünf soll es in **Clear Sky** geben und alle befinden sich im Clinch mit einer anderen Gruppierung. Die Clear-Sky-Männer etwa werden im Sumpfgebiet ständig von Banditen aufgemischt. Man bittet Sie, die Burschen zu stoppen, und schickt Sie zusammen mit ein paar, durchaus clever agierenden Begleitern in den Kampf. Haben Sie eine Siedlung erobert, entsendet das Spiel sofort Verstärkung, um den Ort zu halten. Eine Fraktion wird also automatisch stärker, je mehr Terrain ihr gehört. Und je mehr Terrain und somit Ressourcen, desto besser die Waren bei Händler und Mechaniker. Die wechselnden Kräfteverhältnisse in jedem Abschnitt, also auch Ihre Erfolge und Verluste, illustriert Ihnen eine Grafik auf Ihrem elektronischem Reiseführer, Ihrem PDA.

Die Zone wird in **Clear Sky** deutlich beliebter werden als in



Die fiktive Stadt **Limansk** wird eines der Zentren der Kämpfe in der Zone sein.



Der **Detektor** der zweiten Stufe zeigt, in welcher Richtung sich ein Artefakt in der Nähe befindet.

Stalker. Die vom Spiel gesteuerten Figuren verharren nicht an Positionen, sondern durchstreifen die Landschaft auf eigene Faust. Wir haben es ausprobiert: Zunächst sind wir eng bei der uns zugewiesenen Einheit geblieben und haben gemeinsam mit dem Trupp einen Banditenstützpunkt platt gemacht. Beim nächsten Versuch verließen wir die Gruppe vorher und nahmen eine andere Route. Als wir schließlich bei der

Feindstellung ankamen, konnten wir in Ruhe die Leichen der Banditen plündern. Unsere Kumpare hatten die Gegner allein erledigt. In welchem Maße die Wege der NPCs allerdings vorherberechnet (gescriptet) beziehungsweise dynamisch (zufallsgeneriert) sind, werden wir erst anhand der Testversion erfahren. Die soll, halten Entwickler und Publisher Wort, bereits im August bei uns sein – 2008 wohlgerneht. **PET**

Stalker: Clear Sky

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► **Termin** 28. August 2008
► **Hersteller** GSC Gameworld / Deep Silver ► **Status** zu 85% fertig

Petra Schmitz: Die Zone um den Reaktor hat für mich nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Im Gegenteil, mit **Clear Sky** könnte die faszinierende Mutantenwelt endgültig lebendig werden. Ich möchte endlich neue Abenteuer in dieser glaubwürdigen, aber fremden Gesetzen unterworfenen Welt erleben. Was wir in der Beta-Version in Sachen NPC-Verhalten erlebt haben, verspricht jedenfalls schon eine Menge Abwechslung. Was ich allerdings mehr als schade finde: dass es im Sumpfgebiet keine Sumpfmurten geben wird, die mich stalken.



petra@gamstar.de

Potenzial **Sehr gut**

Das Auenland brennt, und Sauron erobert der Reihe nach alle wichtigen Regionen Mittelerdes. Endlich dürfen Sie auch mal für das Böse kämpfen.

Der Herr der Ringe: Conquest

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5329
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5328

Legolas? Tot! Aragorn? Tot! Gandalf? Tot! Klingt wie die Phantasie eines **Herr der Ringe**-Hassers, könnte aber im Herbst Realität auf Ihrem Monitor werden – wenn Sie sich geschickt anstellen. Im Action-Spiel **Der Herr der Ringe: Conquest** von Pandemic können Sie erstmals auf der finsternen Seite von Tolkiens Universum Ihr Unwesen treiben. In **Battlefield**-Manier wählen Sie eine Klasse und beginnen an einem von Ihrer Armee gehaltenen Punkt auf dem Schlachtfeld. Anschließend erobern Sie strategische Punkte, an denen Sie nach Ihrem Tod direkt wieder einsteigen können. Um es kurz zu machen: **Conquest** ist ein wenig wie **Star Wars Battlefront**. Nur ohne Lichtschwerter, AT-AT-Läufer und Luke Skywalker, dafür mit Äxten, Oliphanten und Aragorn.

Schicksal

Die erste Kampagne in **Der Herr der Ringe: Conquest** betet erneut

die Geschichte des Ringträgers herunter, wobei der Ausgang der bekannten Schlachten in den Minen von Moria, an Helms Klamm und um Minas Tirith diesmal in Ihren Händen liegt. Zusätzlich zu allerlei prominenten Gefechten hat Pandemic noch weitere Auseinandersetzungen integriert, die in den **Der Herr der Ringe**-Filmen überhaupt nicht vorkommen. Hübsche Zwischensequenzen erzählen die Handlung. Dabei werden Filmausschnitte und Szenen in Spielgrafik gemixt.

Die größte Neuerung im Vergleich zu anderen Action-Spielen mit Tolkien-Lizenz bietet die zweite der beiden Kampagnen: Kurz bevor es Frodo gelingt, den einen Ring zu vernichten, kommen Sie ins Spiel und können ihn aufhalten. Nachdem Sauron sein mächtiges Schmuckstück zurück hat, beginnt ein Feldzug gegen die rebellischen Völker Mittelerdes. Hier erleben Sie ein alternatives Ende zum dritten Film, die Entwick-

ler versprechen darüber hinaus tolle Schauplätze wie Osgiliath, die Felder von Pellenor und auch den Angriff auf Minas Morgul. Im Verlauf der Geschichte sollen viele bekannte Helden der guten Seite Ihrer Klinge zum Opfer fallen.

Klassenwahl

Wie schon in **Star Wars Battlefront** haben Sie vor jedem Neueinstieg die Wahl, mit welchem Recken Sie das Schlachtfeld unsicher machen möchten. **Conquest** bietet vier Klassen, die sich alle sehr unterschiedlich spielen sollen: Der Krieger setzt auf Äxte, Schwerter und seine brachialen Spezialattacken, in denen er beispielsweise seine Waffe in Brand setzt. Vorher muss er mit einer Reihe erfolgreicher Angriffe genügend Energie sammeln. Der Späher hingegen agiert aus dem Hinterhalt. Er kann sich tarnen und fällt so seinen Feinden in den Rücken oder zündet Bomben, um Gebäude und ganze Gegnergrup-

pen anzugreifen. Etwas außerhalb des Kampfgetümmels halten sich der Bogenschütze und der Zauberer auf. Der Schütze beherrscht auch Nahkampfangriffe, verlässt sich aber vorwiegend auf spezielle Pfeilangriffe wie etwa den Mehrfachschuss. Der Zauberer beschwört Flammenwände und Blitzstrahlen, kann aber auch verwundete Truppen heilen. Ihren Charakter steuern Sie wie in einem Third-Person-Shooter, also aus der Schulterperspektive.

Heldenqual

Nachdem Sie sich für ein Alter Ego entschieden haben, widmen Sie sich ersten Aufträgen wie: »Bringen Sie den Oliphanten zu Fall« oder »Zerstören Sie fünf Katapulte«. Das soll nicht nach Schema F ablaufen, sondern Sie haben die Möglichkeit, Ihre Ziele auf mehreren Wegen zu erreichen. Sie können die gepanzerten Dickhäuter selbstmörderisch frontal angreifen, aus sicherer



Hoch zu **Ross** können Sie im Galopp Feinde niederreiten oder mit dem Schwert bearbeiten. Auf Seiten Mordors stehen Ihnen unter anderem Warge für solche Manöver zur Verfügung.



Die **Flugtiere der Ringgeister** stehen als Verstärkung bereit und werden bei Bedarf gerufen.



Dieser Krieger führt eine mächtige **Kombo-Attacke** aus und überrascht so den verdutzten Ork.



Selbst solch stark gepanzerte und schwer bewaffnete **Trolle** werden Ihnen später als Reittiere dienen.



Auch riesige **Ents** dürfen Sie reiten und mit ihnen Gegner und Felsen umherwerfen.

Distanz die Aufbauten in Brand schießen, oder sie mit einem gezielten Schuss zwischen die Augen erledigen. In der Hälfte der Kampagne, die Sie auf der guten Seite bestreiten, stehen Ihnen außerdem viele bekannte Streiter wie der schwertschwingende Aragorn, der treffsichere Legolas oder der Zwerg Gimli zur Verfügung. Zuvor müssen Sie jedoch kleinere Aufgaben mit normalen Einheiten, die keinen Heldenstatus besitzen, erfüllt haben. Auf Seiten von Mordor funktioniert das genauso, nur dass Sie hier finstere Gesellen wie Sauron persönlich oder auch einen Balrog in die Schlacht führen. Um aber etwa den heißblütigen Dämon spielen zu dürfen, müssen Sie zuvor in den weitläufigen Minen von Moria als einfacher Soldat die Wiedererweckung des brennenden Untiers in die Wege leiten.

Trollmahl

Die Schlachtfelder sind verdammt groß, und Zwerge haben ganz schön kurze Beine. Damit Sie nicht mühselig von einem strategischen Punkt zum anderen rennen müssen, verspricht der Entwickler Pandemic allerlei Reit-

getier: Die einfachen Fortbewegungsmittel sind Pferde und Warge, wobei Sie auch vom Rücken der Tiere kämpfen können. Im Verlauf der Geschichte dürfen Sie sich auch auf dickere Brocken schwingen und Oliphanten, Trolle und Ents reiten. Während die kleineren Tiere auf dem Schlachtfeld die strategische Bedeutung von Motorrädern oder Jeeps haben, spielen die Großen in der Liga von Panzern – ein Oliphant ist von vorne nahezu unbesiegbar, schwächelt dafür aber bei Angriffen von hinten. Fliegende Monster, wie die Flugdrachen der Ringgeister und Gandalfs Freunde, die Riesenadler, sollen Ihnen nicht direkt zur Verfügung stehen, sondern nur auf ein bestimmtes Ziel gehetzt werden können – ein bisschen wie ein Artillerieschlag in **Battlefield 2** etwa. Die Größenverhältnisse in **Conquest** sind beeindruckend – ein Ent hat im Spiel tatsächlich die Größe mehrerer hoher Bäume und überragt sogar Gebäude. Neben den Reittieren sollen Ihnen später im Spiel auch mächtige Belagerungswaffen zur Verfügung stehen: Katapulte, stationäre Armbrüste, Speerschleudern und Belagerungstürme.

Mehrspieler-Areal

Conquest bietet diverse Mehrspielermodi, die sowohl im Internet, als auch im lokalen Netzwerk funktionieren sollen: Entweder Sie erleben die komplette Einzelspieler-Kampagne zusammen mit bis zu drei Mitspielern kooperativ, oder Sie tragen Schlachten gegen bis zu 16 Teilnehmer aus. In den Multiplayer-Gefechten stehen Ihnen diverse Spielarten zur Verfügung, die neben Standards wie Flaggeneroberungen oder Deathmatches auch Neues zu bieten haben: Im Ringträger-Spiel

schlüpft ein Spieler in die Rolle von Frodo, der den einen Ring bei sich trägt. Er versucht nun, so lange wie möglich zu überleben. Wird er erwischt, schlüpft sein Fänger in die Hobbit-Rolle. Sieger ist derjenige, der am längsten als Frodo überlebt. Wie auch im Solospiel stehen Ihnen im Onlinepart Heldenklassen zur Verfügung, die Sie zuvor durch Erfahrungspunkte freischalten müssen – ob Ihre Erfolge dauerhaft gespeichert werden und welche Belohnungen es geben soll, wollten die Entwickler noch nicht verraten. **PD**

Der Herr der Ringe: Conquest

► **Angeschaut** ► Genre **Action** ► Termin **Herbst 2008**
► Hersteller **Pandemic / Electronic Arts** ► Status **zu 70% fertig**

Philipp Dubberke: Es ist ja prinzipiell nicht verwerflich, dass Conquest so stark an Star Wars Battlefront erinnert. Doch beim Star Wars-Spiel fehlte mir die fesselnde Verbindung von Handlung und Spielgeschehen – Conquest hat jetzt die große Chance, das besser zu machen. Neben gelungenem Missionsdesign könnten hier besonders hochwertige Zwischensequenzen dabei helfen, dass die Missionen nicht stumpf aneinandergeklatscht wirken. Der Multiplayermodus klingt vielversprechend, wobei ich hoffe, dass dabei meine spielerischen Fortschritte und Erfolge langfristig gespeichert werden.



philipp@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: Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Zuletzt gesehen: »Jumper« (Schmarrn)
Zuletzt gelesen: »Tourist Guide to Washington«
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Die tolle Inszenierung macht viel wett. ★★★★★
Age of Conan: Ist nicht so meins. Trotz nackter Haut. ★★★
Flatout Ultimate Carnage: Krach, Crashes und Karacho! ★★★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Drakensang, AoC, Alone i. t. D.
Zuletzt gesehen: »Stromberg« (alle Staffeln)
Zuletzt gehört: »Red Lorry Yellow Lorry«
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Dramatisch, aber noch zu viele Macken. ★★★★★
Age of Conan: Abwechslungsreich, aber noch zu viele Fehler. ★★★★★
Flatout Ultimate Carnage: Spaßig, aber zu viel alte Strecken. ★★★★★



Gunnar Lott

Director of Online gunnar@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Age of Conan
Zuletzt gehört: Hot Water Music
Zuletzt gelesen: »Grand Theft Childhood«
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Stellenweise nervt's, aber schön gruselig. ★★★★★
Age of Conan: Erfrischend. Wenn ich nur mehr Zeit hätte. ★★★★★
Flatout Ultimate Carnage: Nicht schlecht, aber PC-Rennen? ★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Fußball-EM
Zuletzt gesehen: Fußball-EM
Zuletzt gehört: Fußball-EM
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Muss während der EM meine Nerven schonen. ★★
Age of Conan: Keine Zeit für Online-Spiele während der EM. ★★
Flatout UC: Genau richtig, um EM-Frust auszutoben! ★★★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Call of Duty 4
Zuletzt gesehen: »The Happening«
Zuletzt gelesen: »Die Vermessung der Welt«
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Ich fand den alten Edward Carnby besser. ★★
Age of Conan: Schön anzuschauen, aber nicht meine Welt. ★★
Flatout Ultimate Carnage: Rennspiele müssen realistisch sein. ★★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Drakensang, GTA 4, Rockband
Zuletzt gesehen: »Indiana Jones 4« (okay)
Zuletzt gelesen: R. Jordan: »Knife of Dreams«
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Gänsehautiger Beginn, danach schleppend. ★★
Age of Conan: Barbaren mag ich so gerne wie Piraten: gar nicht. ★★
Flatout Ultimate Carnage: Macht Krach, aber sonst nix. ★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Age of Conan
Zuletzt gesehen: Fliegende Gliedmaßen
Zuletzt gelesen: Dean Koontz: »Odd Thomas«
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Nicht gespielt. –
Age of Conan: Wie für mich gemacht! Huuaah! ★★★★★
Flatout Ultimate Carnage: Selbst der Name ist super. ★★★★★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Alone in the Dark, MGS 4
Zuletzt gesehen: »Heroes« (Staffel 1)
Zuletzt gehört: Serj Tankian: »Elect the Dead«
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Ich steh auf filmreif inszenierte Spiele. ★★★★★
Age of Conan: Dreckig, brutal, erwachsen – genau mein Ding. ★★★★★
Flatout Ultimate Carnage: Super zum Abreagieren. ★★★★★



Philipp Dubberke

Trainee philipp@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Age of Conan
Zuletzt gesehen: »The Beast With A Billion Backs«
Zuletzt gelesen: H. Timmerberg: »Shiva Moon«
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Nicht gespielt. –
Age of Conan: Ich CONANiere täglich. Geniales Spiel! ★★★★★
Flatout Ultimate Carnage: Zerstörung! Was will ich mehr? ★★★★★



Christian Schneider

Praktikant
Zuletzt gespielt: Alone in the Dark
Zuletzt gesehen: »M*A*S*H« (Season 11)
Zuletzt gehört: Kate Nash: »Made of Bricks«
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Trotz unsinniger Steuerung toll. ★★★★★
Age of Conan: Online-Rollenspiele sind langweilig. –
Flatout Ultimate Carnage: Autos schrotten auf Top-Niveau. ★★★★★



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Pro Evolution Soccer 2008
Zuletzt gesehen: Screenshots zu Pro Evo 2009
Zuletzt gelesen: Infos zu Pro Evo 2009
Meine Meinung zu...
Alone in the Dark: Für Fans des Genres einen Blick wert. ★★
Age of Conan: 15 Euro pro Monat? Nicht mit mir. ★
Flatout: Spaßig. Sieht auch mit niedrigen Details noch gut aus. ★★★★★





Petra Schmitz
erinnert die Steuerung von Determinance ans Staubwischen. Und hält deswegen Abstand.



Fabian Siegmund
fand es lustig, dass sein Joystick (»Freudenstab«) ausgerechnet Quickshot (»Schnellschuss«) hieß.

Action-Inhalt

Tests

Alone in the Dark.....	68
Devil May Cry 4	72
Determinance	75
Kontrollbesuch: Call of Duty 4: Modern Warfare	76

Action

Verschleißteile

Sachen schrotten macht nur Spaß, wenn man sie nicht bezahlen muss.

Es muss ein perfider Plan der Joystick-Industrie und der Orthopäden gewesen sein, der dazu führte, dass in den 80ern alle Sportspiele nach der gleichen Steuerungsart funktionierten: Je schneller man den Knüppel von rechts nach links und zurück bewegte, desto schneller lief auch der Athlet. Eine aus zwei Gründen total bescheuerte Idee. Erstens: Kein Joystick hielt einen virtuellen 10.000-Meter-Lauf aus. Zweitens: Kein Spielerarm hielt einen virtuellen 10.000-Meter-Lauf aus. Joystick-Produzenten und Fachärzte für Gelenkverschleiß müssen damals im Geld gebadet haben. Nun ist es Zeit für eine neue Humbug-Steuerung: die von **Determinance**.

Flinke Mausbewegungen erzeugen hier flinke Schwertschläge – weshalb die Spieler ihr Eingabegerät so schnell wie möglich hin und her bewegen. Das halten vermutlich weder Maus noch Mensch lange aus. Wir wittern einen neuen perfiden Plan. **FAB**



Determance **überfordert** erfahrene Redakteure.

GameStar-Action-Charts 08/2008

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

DVD
- Video Special

DVD-XL
- HD-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5279
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5278
- GameStar TV
(Premium)
- Podcast #34

Win Vista 32 Bit
- läuft

Im Heft
- Hall of Fame:
Alone in the Dark
(S. 145)



Alone in the Dark

Atari schickt Sie in einen packenden Action-Horrorfilm zum Selberspielen und stellt Ihre Nerven damit auf die Probe – im Guten wie im Schlechten.

So möchte keiner aufwachen. Edward Carnby, Held des Action-Adventures **Alone in the Dark**, liegt gefesselt und noch halb betäubt auf dem Sofa eines Hotelzimmers irgendwo in New York, verschleppt und bewacht von zwei finsternen Gestalten. Anfangs erkennen wir nur undeutliche Schemen, irgendjemand scheint Edward einen ordentlichen Hieb auf den Hinterkopf gegeben zu haben. Was ist hier los? Bevor wir einen klaren Gedanken fassen können, zerrt uns

einer der Entführer aus dem Raum. »Bring ihn aufs Dach und töte ihn!«, ruft ihm der andere hinterher. Unsant werden wir einen dunklen Flur entlang gestoßen, müssen immer wieder blinzeln (X-Taste), um die unheimliche Szenerie scharf sehen zu können. »Hier links!«, bellt der Gangster hinter uns, das Gewehr im Anschlag. Als wir um die Ecke stolpern, reißt urplötzlich die Betonmauer neben uns auf, und eine dämonische Macht zieht unseren panisch kreischenden Pei-

Faszination & Frust

Michael Trier: Die erste Stunde in *Alone in the Dark* gehört zum Spannendsten, was ich in Spielen erlebt habe. Selten hatte ich so sehr das Gefühl, tatsächlich Teil der Geschichte zu sein. Und auch später sind es die Erzählweise und die spektakuläre Inszenierung, die mich motivieren, weiter zu spielen. Denn manchmal möchte ich Maus und Tastatur einfach in die Ecke knallen, windige Kollisionsabfragen und Zufallsberechnungen machen aus kniffligen Passagen stupide Versuch-und-Fehler-Spielchen. Trotzdem hat das Spiel einzigartige Qualitäten und ist für Freunde mystischer PC-Abenteuer mehr als einen Blick wert. Ich spiel' weiter – und hoffe auf Nachbesserungen.



michael@gamestar.de

niger brutal in die Tiefe. Dann herrscht Stille. Der Schock sitzt uns noch in den Knochen, als wir nun allein den Flur entlang taumeln. Allein im Dunkeln.

Angefangen

Der packende Auftakt ist nur der Anfang einer hochdramatischen Geschichte, die der Entwickler Eden Games in spektakulären, fast kinoreifen Sequenzen erzählt. So handelt sich Edward nach dem unfreiwilligen Ableben seines Entführers in 50 Metern Höhe an einer Gebäudefassade entlang, die nach und nach in sich zusammenstürzt. Trümmerteile reißen zunächst sicher scheinende Fenstersimse in die Tiefe, Feuer und Explosionen schleudern Edward das Mauerwerk um die Ohren, während die Kamera den Brocken folgt und das Chaos auf der Straße unter ihm offenbart. Auch im weiteren Verlauf bleibt der Staunfaktor auf konstant hohem Niveau. So kraxeln wir zum Beispiel an einem Seil eine Felswand hoch, während über uns ein abgestürzter und an der Klippe hängender Helikopter nach und nach auseinanderbricht und die Umgebung durch auslaufende Kerosinbäche in Brand steckt. Untermalt wird das Spektakel durch eine aufwändig produzierte Mu-

sik, die nicht (wie von vielen Spielen gewohnt) generisch im Hintergrund dudelt, sondern sich nach dem Geschehen auf dem Bildschirm richtet – großartig!

Mitgefühl

Trotz all der im Genre derzeit einmaligen Aha-Momente hat Eden Games die Handlung nicht vernachlässigt. Von Beginn an interessiert man sich für den schroffen Edward und dessen geheimnisvolle Vergangenheit (warum ist der Mann über hundert Jahre alt?), lernt mit Sarah eine ständig quasselnde junge Frau kennen, die man anfangs zwar hasst, aber später nicht mehr missen möchte, und stolpert von einer unerwarteten Story-Wendung in die nächste. Da fällt es kaum auf, dass die Geschichte an sich (der Teufel macht sich in New York breit) nicht gerade den Innovationspreis des Monats gewinnt. Dass man sich so mit den Hauptfiguren identifizieren kann, liegt vor allem an den gut gesprochenen Zwischensequenzen. Die fein gezeichneten, detaillierten Gesichter und die aufwändigen Animationen machen die Charaktere lebendig – die Klasse eines **Mass Effect** erreicht **Alone in the Dark** hierbei allerdings nicht ganz. Schade: In der etwa 20

Aufgaben eines Professors



Edward Carnbys Aufgabenspektrum ist groß: Er fackelt sich mit **Deo und Feuerzeug** den Weg frei, baut **Rampen**, um im Central Park mit Autos über Abgründe zu springen, hangelt über elektrisiertes Wasser und an **Dampffrohren** vorbei und balanciert ein über einem Abgrund schwankendes Buswrack mit toten Körpern aus.



Pures Haudrauf reicht nicht aus, den **Infizierten** kann Edward nur mit Feuer beikommen – entweder mit alkoholgetränkter Munition oder brennbaren Flüssigkeiten (linke Flasche). (1280x720, volle Details)

Spielstunden umfassenden Handlung bremst das Spiel die durchgehend hohe Spannung ausgerechnet vor dem Finale durch nervige Fleißaufgaben unnötig aus. Doch dazu später mehr.

Gegrübelt

Filmsequenzen und Skriptereignisse schön und gut, aber wie funktioniert das eigentliche Spiel? Edward Carnby lenken Sie wahlweise aus der Ego- oder Schulterperspektive durch größtenteils liebevoll gebaute und detaillierte Levels, meistern knifflige Sprungeinlagen, legen sich mit zombie-ähnlichen Gegnern an und lösen mehr oder weniger anspruchsvolle Rätsel. Vor allem in Letzteren stecken abwechslungsreiche Ideen. Dank der aufwändigen Physik-Engine müssen Sie beispielsweise mit einer Schaufel brutzelnde Stromkabel aus dem Wasser fischen, einen gefährlich schwankenden Bus mit Hilfe toter Körpern ausbalancieren oder verschlossene Türen in Brand stecken. Gerade die Feuersimulation ist den Entwicklern sehr gut gelungen: Alles, was aus Holz oder ähnlich brennbarem Material besteht, fängt auch wirklich Feuer, zerbröckelt erst teilweise, dann komplett und gibt schließlich den Weg frei – das macht die Spielwelt dynamisch und lebendig. Kehrseite der Physik-Medaille: Durch die teils ungenaue Kollisionsabfrage bleibt Edward oft an kleinsten Kanten hängen, hat mit wild umher wirbelnden Objekten zu kämpfen oder hüpf selbst

über kniehohe Hindernisse erst nach mehreren Versuchen. Das nervt besonders, weil es oft Edwards Bildschirmleben abrupt beendet. Wer einmal von lichtscheuem Dämonenschleim aufgeessen wurde, nur weil er die Taschenlampe nicht ganz genau nach dem Willen des Level-Designers ausgerichtet hat, weiß genau, wovon wir reden.

Ferngesteuert

Wie es sich für eine Xbox-360-Umsetzung gehört, dürfen Sie Edward entweder mit der klassischen Maus-Tastatur-Kombination oder mit einem Gamepad steuern. Allerdings ist Eden Games keine der beiden Varianten so wirklich gelungen. Während Sie zum Beispiel mit der

Maus aus der Ego-Perspektive naturgemäß sehr gut zielen können und die beste Übersicht haben, lenkt sich der Held in der Schulterperspektive ziemlich ungenau. Der Grund: Edward orientiert sich nicht an der jeweiligen Kameraposition, weshalb Sie oft in die falsche Richtung laufen und im schlimmsten Fall von einer Klippe stürzen. Auf dem Gamepad wiederum machen die zahlreichen Nahkämpfe selbst Profis zu schaffen. So müssen Sie mit dem Analogstick den Schlagwinkel Ihrer Waffe (Axt, Heizungsrohr etc.) manuell justieren, um möglichst viel Schaden auszuteilen – im Eifer des Gefechts nahezu unmöglich. Mit der Maus funktionieren die Scharmützel zwar besser, wirklich eingängig ist das Ganze

Limited Edition

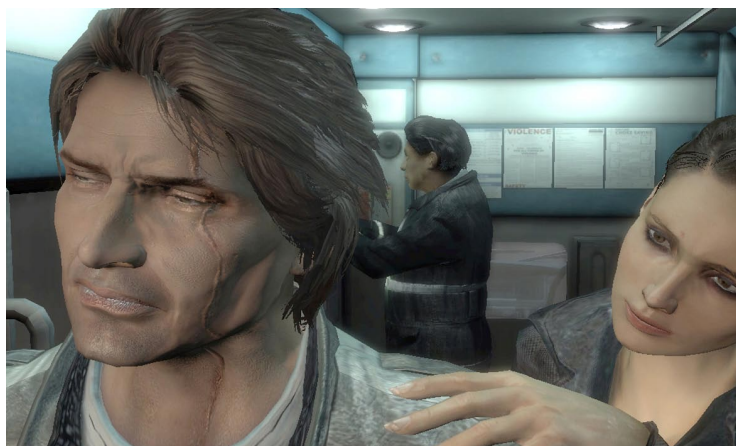
Neben der normalen Box von **Alone in the Dark** stellt Atari auch eine Spezial-edition in die Händlerregale. Inhalt: ein gebundenes Artwork-Buch, eine etwa 15 Zentimeter große Actionfigur aus Plastik, eine Making-of-DVD sowie der stimmungsvolle Soundtrack des Spiels. Die Limited Edition kostet etwa 60 Euro – ein fairer Preis.



Spektakulär, aber durch diverse Designmacken frustrierend unfair: Minutenlang **brettern wir durch New York**, das gerade von einem Dämon zerstört wird.



Gesammelte Gegenstände sortiert und kombiniert Edward in den zahlreichen Taschen seiner Jacke.



Die Zwischensequenzen gehören zum Besten, was PC-Spiele momentan zu bieten haben.

aber trotzdem nicht. Bedienungsmankos finden wir auch beim Inventar. Zwar lassen sich zum Beispiel Taschentücher mit Whisky-Flaschen zu einem Molotov-Cocktail kombinieren, nicht aber umgekehrt. Immerhin dürfen Sie häufig verwendete Gegenstände auf Favoriten-Slots verteilen und per Schnell taste aktivieren. Nichtsdestotrotz sind beide Steuerungsvarianten überladen – vier Seiten Tastenbelegungen im Optionsmenü sprechen für sich.

Rumgekurvt

Alone in the Dark merkt man die Rennspiel-Vergangenheit von Eden Games an, denn Edward ist häufig im Auto unterwegs. Was angesichts der aus **Test Drive Unlimited** übernommenen Fahrphysik aufregend klingt, krank aber am Feinschliff. Die Vehikel bleiben zu häufig an kleinsten Hindernissen hängen, verlieren ohne erkennbaren Grund die Bodenhaftung oder drehen sich selbst nach banalen Kollisionen um die

eigene Achse. Besonders frustrierend wird das ausgerechnet in einem der spektakulärsten Abschnitte des Spiels: Während die dämonischen Kräfte halb New York in **Armageddon**-Manier auseinandernehmen, brettern Sie über aufbrechende Straßen, weichen brennenden Fahrzeugen und einstürzenden Gebäuden aus und dürfen sich dabei keinen Fehler erlauben – sonst müssen Sie die minutenlange Sequenz ganz von vorn starten. Da eher das

Glück als das eigene Können zum erfolgreichen Abschluss der Fahr-einlagen führt, werden hier selbst fortgeschrittene Spieler frustriert. Immerhin bietet **Alone in the Dark** dem Ungeduldigen eine ebenso innovative wie nützliche Funktion an: Wer an einer Stelle nicht weiterkommt, kann die aktuelle Episode einfach überspringen und beim nächsten Wendepunkt der Handlung weiterspielen. Vorteil: Selbst Einsteiger kommen in den Genuss des Finales. Nachteil: Wer

TECHNIK-CHECK

ALONE IN THE DARK



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/3.500+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

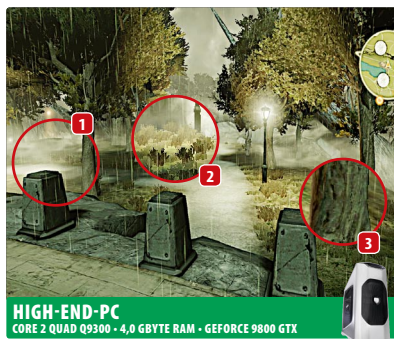
Vor allem die Stimmung leidet in niedrigen Details. Während die Texturen **3** kaum an Qualität verlieren, fehlen indirekte Beleuchtung **1** und Objekte in der Spielwelt **2**.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte RAM • RADEON HD 3870

► 1280x1024 ► mittlere Details

Bereits in mittleren Details fehlen die Nebel effekte und die indirekte Beleuchtung **1** – Objektvielfalt **2** und Texturen **3** sind auf dem Niveau der hohen Einstellungen.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte RAM • GEFORCE 9800 GTX

► 1680x1050 ► hohe Details

Eine aktuelle Grafikkarte vorausgesetzt sorgt Alone in the Dark für Grusel-Stimmung – wallendem Nebel, indirekter Beleuchtung **1** und schöner Texturen **3** sei Dank.

TECHNIK-TIPPS

- Verringern Sie die Auflösung um eine Stufe, bringt das bis zu 70 Prozent mehr Frames.
- Minimale »Effekte« lassen den Nebel verschwinden, das Spiel läuft aber nur unwesentlich schneller.
- Mit niedriger Vegetation verschwinden alle Gräser, Sie gewinnen aber etwa 20 Prozent mehr Leistung.
- In niedrigen Schatteneinstellungen läuft das Spiel etwa 20 Prozent flüssiger, dafür verliert es an Atmosphäre.

- Minimale Lichtclipping-Entfernung erhöht die Frames um etwa zehn Prozent.
- Ohne Shader 3.0 bleibt der Monitor schwarz – da hilft nur eine neue Grafikkarte.
- Selbst mit 4,0 GByte RAM leidet das Spiel an sporadischen Nachladerucklern.

Checkliste

- 7,6 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT ALONE IN THE DARK 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	Geforce 6				Geforce 7				Geforce 8/9				Radeon HD			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	X700	X800 XL	X850 XT	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GT
PROZESSOR	Athlon XP				Pentium 4 / D				Athlon 64				Phenom			
	2800+	3000+	3200+	3400+	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965 XE	FX-57	FX-59	9500	9600	9700	9800
3 Speicher in MB	128				256				512				1.024			

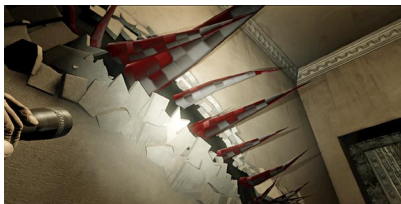
4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details
LEGENDE	ruckelt stark			



Die zahlreichen **Nahkämpfe** sind wegen der fummeligen Steuerung oft etwas chaotisch.

Grusel-Bugs!

- Mit ATI-Karten kann es im Central Park zu willkürlichen Abstürzen kommen.
- In seltenen Fällen werden Figuren-Animationen nicht korrekt abgespielt.
- Physik-Bug: Manchmal hängen Gegenstände in der Luft oder flattern wild umher.
- In einem Level sind wir auf unschöne Platzhalter-Texturen gestoßen (siehe Bild).



ein paar Episoden überspringt, kann dem Handlungsverlauf nur noch schwer folgen. Da helfen auch die fantastisch geschnittenen und von TV-Serien wie **Lost** und **Heroes** inspirierten Rückblenden kaum.

Nachgebessert

Einen Großteil des Spiels verbringt Edward im New Yorker Central Park. Der wurde von Eden Games akkurat und stimmungsvoll nachgebaut: So wabert auf

den spärlich beleuchteten Wegen dichter Nebel, und zwischen den Bäumen schlurfen Zombies umher. Unser Tipp: Seien Sie möglichst leise, die fiesen Fleischfresser sind Ihnen beim kleinsten Geräusch direkt auf den Fersen. Selbst an den berühmten Zoo in der New Yorker Grünanlage haben die Designer gedacht. Das eigentlich coole Park-Szenario wird ein wenig durch gelegentliche Fleißaufgaben verdorben, für die Sie im düsteren Dickicht umherfahren und zahlreiche von Dämonen infizierte Bäume verbrennen sollen. Ärgerlich: Überspringen dürfen Sie ausgerechnet diese Sequenzen nicht – das zieht die Spielzeit kurz vor dem Finale unnötig in die Länge. Letzteres lässt sich wohl kaum nachträglich »rauspatchen«, dafür aber die zahlreichen, vorher angesprochenen Stolpersteine bei Bedienung und Physik. Eden Games sollte also möglichst schnell Updates nachreichen, um aus dem gelungenen **Alone in the Dark** ein noch besseres, runderes **Alone in the Dark** zu machen. In Sachen Dramaturgie und Inszenierung ist der Titel schon jetzt das derzeit beste Action-Abenteuer. **DM**

Ungechliffener Diamant

Daniel Matschijewsky: *Alone in the Dark* ist ein Paradebeispiel, wie man Spiele zu inszenieren hat – sei es durch die wendungsreiche Handlung, die fantastischen Skriptsequenzen oder die interessanten Figuren. All das verpackt Eden Games zu einem fesselnden Action-Horror-Cocktail, der zwar wunderbar gemixt ist, aber einen üblen Nachgeschmack hat: In nahezu jeder Spielminute stolpere ich über Designmacken, die man mit ein, zwei Monaten Entwicklungszeit mehr locker hätte vermeiden können. Diesen Feinschliff muss Eden Games dringend noch durch Patches erbringen. Bis dahin sollten zumindest leicht zu frustrierende Spieler noch abwarten.



danielm@gamstar.de



Immer wieder sorgen fulminant in Szene gesetzte **Skriptereignisse** für Hochspannung.

ALONE IN THE DARK

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Eden Games (Test Drive Unlimited, GS 05/07: 82 Punkte)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Deutsch, Englisch, Ital., Span., Franz.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 15 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 19.6.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

Die Fleißaufgaben im Central Park sorgen für Durchhänger.



GENRE ACTIONSPIEL

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

ANSPRUCH

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

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

HILFEN Kapitel überspringbar, Tutorial
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

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

TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,5 GB RAM 7,6 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6300 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON Surround-Sound, Dual-Core-Prozessoren, Gamepad
BLDFORMATE 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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Gesichter und Animationen + hübsche Feuereffekte + größtenteils sehr gute Texturen + gelegentlicher Plastik-Look + auf den Punkt geschnittene Musik + gruselige Surround-Kulisse + sehr gute englische Sprecher + auf Deutsch »nur« okay	8 / 10
SOUND	+ Kapitel überspringbar + stetiger Anstieg des Schwierigkeitsgrades + frustrierende Sequenzen + teils übermächtige Gegnermassen + gelungene Mischung aus Horror, Mystery und Action + schön gezeichnete Figuren + tolle Skriptsequenzen + coole Feuerphysik	9 / 10
BALANCE	+ nützliche Tastenkürzel + intuitive Steuerung ... + ... die nicht durchdacht ist + störrische Kamera + fummeliges Inventar	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ acht teils lange Episoden + angemessene Solo-Spielzeit + großer Central Park + geringer Wiederpielwert	10 / 10
BEDIENUNG	+ abwechslungsreich und stimmungsvoll gebaut + teils spektakuläre Außenareale + manche Innenräume etwas detailarm + infizierte weichen aus und verfolgen Edward + alle anderen Gegner spulen durchschaubare Manöver ab + seltene Aussetzer	6 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Nahkampfwaffen + Gegenstände kombinierbar + Physik aktiv einsetzbar + nur Pistolen als Schusswaffen	9 / 10
LEVELDESIGN	+ grandioser Auftakt + interessanter Held + spannend und wendungsreich inszeniert + gegen Ende unnötige Durchhänger	9 / 10
KI		7 / 10
WAFFEN & EXTRAS		8 / 10
HANDLUNG		9 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Packender Horrorthriller, dem der Feinschliff fehlt.

82

SPIELPUNKT



Spektakulärer **Endgegner**: Schon nach rund 30 Spielminuten begegnen wir diesem Feuertämonen.



Im Geisterschloss müssen wir ein ebenso absurdes wie langweiliges **Würfelspiel** absolvieren.

Dämonenjäger halten sich nicht mit Kleinigkeiten auf: Capcoms Konsolenumsetzung protzt mit waghalsiger Kampfakrobatik und turmhohen Endgegnern.

Devil May Cry 4

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5315
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5316

Win Vista 32 Bit
- läuft

Partys kann man auf vielerlei Arten kaputt machen: Muttis Kegelfreunde einladen, eine CD von DJ Ötzi auflegen oder beim Spontan-Pogo das Familien-Porzellan zerdeppern. Dante, Held der ersten drei **Devil May Cry**-Spiele, geht jedoch eindeutig zu weit. Er platzt unangemeldet in die Feierlichkeiten eines Dämonenjägerordens, nimmt sein Image als Stimmungskanone ein wenig zu wörtlich und bringt kurzerhand das geistliche Ordensoberhaupt um die Ecke.

Devil May Cry 4 beginnt ebenso dramatisch wie überraschend. Denn statt wie gewohnt mit Dante Dämonen zu verprügeln, verprügeln wir jetzt mit einem Halbdämonen Dante. Dieser Halbdämon heißt Nero, ist außerdem ein Ordensritter und soll den Stimmungstörer Dante zur Rechenschaft ziehen. Der alte Held trifft auf den neuen, Schwerter klirren, Kugeln fliegen – und wir lernen ganz nebenbei die ersten Kampfmanöver. Viel furioser kann man ein Actionspiel nicht eröffnen.

Monströse Prügel

Es kommt, wie es kommen muss: Dante entwischt, und Nero wird vom Orden mit dessen Verfolgung beauftragt. Die insgesamt 21 Missionen führen selbstverständlich durch allerlei dämonisch verseuchtes Gebiet – darunter eine mittelalterliche Stadt, verschneite Berggipfel, ein Gruselschloss, aber auch lichtdurchflutete Palmenwälder. Trotz aller geografischen Abwechslung bleibt der Spielablauf dabei grundsätzlich gleich. Sie betreten ein neues Areal, eine

Facts

- zwei Charaktere
- 21 Missionen
- 11 Endgegner
- 120 Minuten Zwischensequenzen

Energiebarriere und jede Menge Dämonen erscheinen – erst, wenn Sie alle Feinde besiegt haben, dürfen Sie Ihren Weg fortsetzen.

Das klingt eintönig, macht dank des extrem variantenreichen Kampfsystems aber selbst beim tausendsten Mal noch genauso viel Spaß wie beim ersten. Nero zerschmettert seine Feinde entweder mit einem gewaltigen Schwert oder durchlöchert sie mit seinem Revolver – so weit, so bekannt von Dante aus **Devil May Cry 3**. Neu und besonders mächtig ist Neros »ausfahrbarer« Dämonenarm, mit dem er Feinde zu sich heranziehen kann und je nach Gegnertyp andere Nahkampfmanöver ausführt. Die bizarren Frostmonster packt er etwa kurzerhand an ihrem langen Schwanz und schleudert sie auf ihre verdutzten Kollegen. Obwohl sich **Devil May Cry 4** theoretisch auch per Tastatur steuern lässt, benötigen Sie für die volle Kontrolle zwingend ein Gamepad. Vorbildlich: Das Spiel erkennt die meisten Modelle und erlaubt eine freie Tastenbelegung. Einsteiger können vor Missionsbeginn zudem eine Kampfautomatik aktivieren, die Kombos und Spezialangriffe auch ohne Fingerknötchen ermöglicht.

Die Pflichten eines Dämonenjägers



Kämpfen: 70%



Suchen, rätseln und hüpfen: 15%



Charakter verwalten: 5%



Zwischensequenzen bewundern: 10%



Typische Kampfsituation: Auf einer riesigen Steinbrücke bekommt es Nero mit gleich drei **Geisterrittern** zu tun. Erst wenn wir sie alle besiegt haben, verschwindet die Energiebarriere im Hintergrund. Je variantenreicher unsere Angriffs kombinationen, desto schneller füllt sich unser Stilpunkte-Konto (rechts).

Teufliche Manöver

Bewährte **Devil May Cry**-Tradition: Je stilvoller Sie Ihre Feinde vom Bildschirm prügeln, desto größer die Belohnung. Besiegte Gegner hinterlassen rote Kugeln. Wenige, wenn Sie planlos auf die Tasten hämmern. Viele, wenn Sie möglichst unterschiedliche Attacken aneinanderreihen. Mit den roten Kugeln kaufen Sie an Statuen Heiltränke oder erhöhen Ihre Lebenspunkte. Außerdem bekommen Sie für jeden Gegner eine so genannte verlorene Seele, mit denen Sie neue Manöver und Schlagkombinationen freischalten. So verlängern Sie die Reichweite Ihres Dämonenarms oder erwerben einen mächtigen Rundumschlag. Lernkurve, Fähigkeiten und Gegner-Gemeinheiten steigern sich dabei im motivierenden Gleichschritt und laden zudem

zum Experimentieren ein: Wie weiche ich am effektivsten den Lanzenangriffen der Geisterritter aus? Mit welchem Manöver gelange ich am schnellsten in den ungeschützten Rücken der gepanzerten Echsen? Falls etwas nicht so klappt wie gewünscht, dürfen Sie fairerweise bereits erworbene Fähigkeiten wieder zurückgeben und den vollen Kaufpreis in andere Manöver investieren.

Gigantische Schlangen

Jeder Widersacher erfordert eine andere Kampfstrategie, und das gilt im besonderen Maß für die gigantischen Endgegner, denen Sie am Ende jedes Levels gegenüber treten. Sie treffen auf einen Balrog-ähnlichen Feuertämonen, einen turmhohen Steingolem oder eine extra-eklige Riesenschlange. Letztere verfolgt Sie über ein stür-

zende Brücken, bespuckt Sie mit giftigen Sporen, lässt Dornenranken aus dem Boden schießen und legt sogar Eier, aus denen schlechtgelaunte Monster schlüpfen. David gegen Goliath in Bestform: erstmal fliehen, dann die Angriffsmuster analysieren, schließlich die Schwachstellen finden und eiskalt zurückschlagen – ein großartiges Gefühl! Checkpunkte direkt vor dem jeweiligen Endkampf halten dabei den Frustfaktor in leicht erträglichen Grenzen.

Dämonische Rätsel

Selbst Kampfmaschinen wie Nero brauchen von Zeit zu Zeit eine Atempause. Also drosselt **Devil May Cry 4** regelmäßig das Tempo, streut Geschicklichkeits- sowie Rätselinlagen ein und nervt damit ebenso regelmäßig den Spieler. So sollen Sie über Trampolin-Energiefelder einen riesigen Turm emporhüpfen, wissen dabei aber wegen der ungünstigen Kameraposition (von oben!) erst viel zu spät, wo sie eigentlich hin



Mit Neros **Dämonenarm** können wir Eismonster am Schwanz packen und auf ihre Kollegen schleudern.

TECHNIK-CHECK

DEVIL MAY CRY 4

Technik-Tipps

- ▶ DirectX 10 sieht kaum besser aus, kostet aber etwa 20 Prozent Leistung.
- ▶ Schatten drücken die Leistung um bis zu 30 Prozent.
- ▶ Niedrige »Qualität« beschleunigt DMC 4 erheblich, dafür leidet die Grafik enorm.

- ▶ DMC 4 setzt zwingend eine Shader-3.0-Karte voraus.

Checkliste

- ▶ 7,4 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,0 GHz Prozessor
- ▶ 512 MByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DEVIL MAY CRY 4 AUF IHREM PC

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

1	GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
		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 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 MXT				
		Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GT	9800 GT	9800 GTX	9800 GX2		
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870				
2	PROZESSOR	ATIhon XP	2000+	2600+	3200+							
		Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE				
		ATIhon 64			3200+	3500+	4000+	FX 57				
		ATIhon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+			
		Phenom				3850 BE		9500		8450		
	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		

LEBENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Texturauflösung: Niedrig, Schattenqualität: Aus, Qualität: Hoch	läuft so flüssig: 1280x1024, Texturauflösung: Hoch, Schattenqualität: Hoch, Qualität: Hoch	läuft so flüssig: 1680x1050, Texturauflösung: Extrem Hoch, Schattenqualität: Extrem Hoch, Qualität: Extrem Hoch
	ruckelt			



Selbst bei **minimalen Details** protzt Devil May Cry 4 mit schicken Wasser- und Lichteffekten.

müssen. Oder Sie schubsen minutenlang Kreisel durch ellenlange Korridore, um Schalter zu aktivieren. Den Nerv-Vogel schießt jedoch ein absurdes Brettspiel ab, bei dem Sie Ihre Figur zum Ausgang würfeln müssen – landet sie auf dem falschen Feld, werden Fallen aktiviert. Das riecht nicht mehr nach künstlicher Spielzeitverlängerung, das stinkt danach!

Schurkisches Recycling

Unser Tipp für Rätselgenervte: tief durchatmen, entspannen und einfach mal die beeindruckende Architektur von **Devil May Cry 4** genießen. Gewaltige Torbögen, mit Ornamenten verzierte Säulen – wer etwas genauer hinschaut, entdeckt eine verschwenderische Liebe zum Detail und netterweise auch das eine oder andere versteckte Extra.

Das Staunen hält ungefähr bis zur Mitte des Spiels an. Dann enthüllt eine der ebenso zahlreichen

wie wunderschönen Zwischensequenzen eine etwas vorhersehbare Story-Wendung. Dummerweise mit der Konsequenz, dass Sie viele bereits erkundete Gebiete erneut besuchen müssen. Sie bekämpfen größtenteils die gleichen Monster, und sogar die Endgegner werden Ihnen ärgerlich bekannt vorkommen.

Riesen-Comeback

Trotz des exzessiven Recyclings bleibt **Devil May Cry 4** bis zum Schluss spannend. Zum Einen wegen der herrlich kitschigen Geschichte um Liebe, Verrat und Ehre, die sich dabei aber nie wirklich ernst nimmt. Und zum anderen, weil Sie in der zweiten Spielhälfte auch Dante steuern dürfen. Die Kämpfe spielen sich dann trotz der gleichen Gegner deutlich anders als bei Nero. Denn Dante hat nun mal keinen Dämonenarm, gleicht diesen Nachteil aber mit unterschiedlichen Kampfstilen



Kitschig, aber eindrucksvoll: der pompöse **Tempel** von Neros Dämonenjägerorden.

aus. Zwischen denen wechseln Sie blitzschnell per Steuerkreuz und aktivieren so je nach Situation andere Spezialmanöver. Wer die Recycling-Phase übersteht, wird außerdem von einem groß-

artigen Finale belohnt, das in Sachen Dramatik, Endgegner und Schluss-Sequenz noch einmal die extragroßen Geschütze auffährt. Viel furioser kann man ein Spiel nicht beenden. **HK**

DEVIL MAY CRY 4

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Capcom Studio 1 (Devil May Cry 3, GS 09/06: 80 Punkte)
PUBLISHER	Capcom
SPRACHE	Deutsch mit englischer Sprachausgabe
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch
TERMIN (D)	11.7.2008
CA. PREIS	45 Euro
USK	ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden



GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

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

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN	Kampf-Automatik, Tutorial-Textfenster
SPEICHERSYSTEM	Speichern nach Levelende, Wiedereinstiegspunkte

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 7,4 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 2,0 GB RAM 7,4 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 7,4 GB Festplatte FF-Gamepad
PROFITIERT VON	Force Feedback, Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware	
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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ geschmeidige Kampfanimationen + detailreiche Charaktere + tonnenweise Spezialeffekte + einige matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ so muss sich Prügel anhören + tolle (englische) Sprecher + wichtiger Soundtrack + Stücke wiederholen sich häufig	8 / 10
BALANCE	+ Kampf-Automatik + Fähigkeiten änderbar + vier Schwierigkeitsgrade ... + ... zwischen denen man nicht frei wechseln darf	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bombastische Endgegner + coole Kampf- und Spezialmanöver + monumentale Architektur + Schauplätze etwas leblos	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Gamepad-Steuerung + Tasten frei belegbar + unbrauchbare Tastatur-Steuerung + häufig ungünstige Kamerapositionen	7 / 10
UMFANG	+ lange Story-Kampagne + zwei sehr unterschiedliche Helden + Bonus-Missionen + exzessives Level- und Gegner-Recycling	8 / 10
LEVELDESIGN	+ Stadt, Schnee, Wald, Burg – alles dabei + viel spielerische Abwechslung ... + ... aber wenig neue Ideen + Verirrungs-Gefahr	7 / 10
KI	+ variantenreiche Angriffsmuster + fordernde Endgegner + Dämonen kämpfen im Team + Monster bleiben teils hängen	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ stilvolles und flexibles Kampfsystem + cooler Dämonenarm + große Schwerter + Aufrüst-System + versteckte Extras	10 / 10
HANDLUNG	+ lässige Helden + spektakuläre Zwischensequenzen + herrlich überzogener Japano-Kitsch + etwas blasser Oberbösewicht	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

FAZIT Das derzeit beste PC-Prügelspiel.

81

SPIELSPASS

Cool, cool, cool!

Daniel Matschijewsky: Ich mag Devil May Cry 4. Wegen seiner ultracoolen Helden. Wie Nero und Dante mit ihren Gegnern umgehen und stets einen lockeren Spruch auf den Lippen haben, bringt mich immer wieder zum Grinsen – und hebt das Spiel annehm vom ersten Action-Einerlei ab. Auch sonst macht die Dämonenhatz vieles richtig. Vor allem das variantenreiche Kampfsystem hat es mir angetan. Dass das Spiel gefühlt eher auf den Konsolen zu Hause ist, kann ich angesichts der gelungenen Portierung getrost verschmerzen.



danielm@gamstar.de

Adrenalin-Junkie

Heiko Klinge: Hirn aus, Adrenalinzufuhr an! Ich packe ein Monster am Schlafittchen, schraube mich fünf Meter in die Höhe und ramme es mit voller Wucht in den Boden – Nero kommentiert das Ganze mit einem fröhlichen »Slam Dunk!«. Das ist wenig subtil, macht aber einen Riesenspaß. Devil May Cry 4 gibt mir etwas, was ich zuletzt in vielen Actionspielen vermisst habe: Macht. In atemberaubendem Tempo zerschneide ich ganze Dämonenarmeen, selbst die gigantischen Endgegner zollen mir in herrlich überzogenen Zwischensequenzen den verdienten Respekt. Capcoms Actionorgie hat sicher ihre Schwächen (Level-Recycling, Nerv-Rätsel), über die Freunde von zünftigen Prügeleien aber gnädig hinwegsehen sollten. Zuschlagen!



heiko@gamstar.de

Fehlgriff: Dieses Ritterfest verwechselte die PC-Maus mit einem Wii-Controller.

Determinance

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5305
-Infos zum Spiel
► Quicklink: 5306

Win Vista 32 Bit
-läuft

Einfallreiche Steuerungsideen haben in diesem Monat traurige Konjunktur: Erst ärgert uns **Alone in the Dark** unnötig mit einer bewegungsempfindlichen Eingabe, und nun zeigt das Schwertkampfspiel **Determinance** die Grenzen der Mauskontrolle. So schlagen Sie in den Turnier-Fechtereien nicht etwa per Tastenklick auf ihre Gegner ein, sondern schieben stattdessen die Maus in die Richtung, in die Sie schwingen wollen. Eine in-

teressante Idee – in der Theorie. Im Spiel laufen die Schläge größtenteils auf zufällige Treffer hinaus, besonders da die Kämpfe nicht am Boden, sondern in der Luft stattfinden. Sie düsen wie Superman über grafisch anspruchsvolle Landschaften, rasen auf Ihren Konkurrenten zu und schwingen im vermeintlich richtigen Moment die Klinge (oder versuchen den Schlag des Gegners abzublocken). Warum Sie dabei mal mehr und mal weniger Schaden anrichten,

Knoten in der Maus

Christian Schneider: Achtung, eine Durchsage: Das Steuerungsexperiment **Determinance** möchte aus der PC-Abteilung abgeholt werden. Da hat es nichts zu suchen! Während Nintendos Wii-Fernbedienung geradezu nach dieser Art von Bewegungseingabe schreit, ist die Maus damit völlig überfordert. So verkommen die Kämpfe stets zum Glücksspiel. Dank der gruseligen Präsentation und des geringen Umfangs entgeht Ihnen hier aber auch sonst nichts.



redaktion@gamestar.de



Die fünf Multiplayer-Arenen können wir, falls Mitspielern fehlen, mit Bots aufstocken.

bleibt unklar. Die Hintergrundgeschichte tischt Ihnen hanebüchene Vorwände für das intergalaktische Ritterturnier auf, geht es doch am Ende nur um die Frage, Zitat **Determinance**: »Wer hat das größte Schwert?« Im Multiplayer-Modus brauchen Sie natürlich keinen Grund, um gegen andere Spieler in den Schwertkampf zu fliegen. Die Kamera lässt Ihre Gegner dabei auf Wunsch nicht aus den Augen.

Erfolgreiche Schwerthiebe bleiben trotzdem reine Glückssache. Dafür dürfen Sie auch im Mehrspieler-Modus neue Bewegungen einsetzen, die Sie zuvor in einem umständlich zu bedienenden Animations-Editor erstellen. **CHS**

DETERMINANCE

GENRE Actionspiel
HERSTELLER Lexicon / Dtp
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 800 MHz, 256 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**

USK ab 12 Jahren



Online-Soldaten folgen seit Anfang Juni dem Ruf der Pflicht auf vier neue Karten. Wir haben uns die frischen Spielplätze und alle bisherigen Patches angeschaut.

Call of Duty 4 Modern Warfare

Seit Erscheinen des zwar Snackkurzen, dafür umso besseren Ego-Shooters **Call of Duty 4: Modern Warfare** ist be-

reits über ein halbes Jahr vergangen. In dieser Zeit legte der Entwickler Infinity Ward sechs Patches nach. Die richteten sich vor allem auf den Multiplayer-Modus, wo es jedoch nur vergleichsweise kleine Fehlerchen zu beheben gab. So sorgte etwa die Verbesserung auf Version 1.1 recht zügig dafür, dass Online-Soldaten beim Wechsel zwischen so genannten »ranked«- (verzeichnen Erfolge) und »unranked«-Servern (verzeichnen keine Erfolge) ihre bereits erspielten Dienstgrade nicht mehr verloren. Patch 1.2 korrigierte eine fehlerhafte Positions-berechnung der Figuren beim Lehen und bereitete den Programm-Code auf kommende Modifikations-Tools vor. Patch 1.3 sorgte dafür, dass Chat-Nachrichten nicht mehr abgeschnitten wurden

und verbesserte die Zielgenauigkeit der Scharfschützengewehre.

Mit Version 1.4 gab's die erste neue Karte. Passend zur Weihnachtszeit hatte Infinity Ward das beliebte Schlachtfeld »Crash« angepasst. Auf »Winter Crash« kämpfen Sie bei Nacht zwischen Schneemännern, Zuckerstangen, Lichterketten und Christbäumen. Und über Patch 1.5 freuten sich vor allem die Modder, denen mehr Spielraum mit dem Programm zugebilligt wurde.

Vor kurzem ist Version 1.6 erschienen. Der mit über 280 MByte bisher größte Patch spendierte nicht nur einen Suchfilter für Server, die im traditionellen Modus oder unter Hardcore-Bedingungen laufen, sondern auch vier



Auf der Karte **Winter Crash** ist immer Weihnachten.

neue Karten. Wir haben uns die Spielplätze angeschaut und beraten Ihnen, in welchen Modi sie am meisten Spaß machen. **PET**

Schönes Paket

Petra Schmitz: Die vier neuen Karten gehen mit Ausnahme von Chinatown nicht unbedingt in den Multiplayer-Olymp ein, sorgen aber nach sieben Monaten endlich für Abwechslung im bisherigen Serverbetrieb. Irrerweise ist mein persönlicher Liebling Killhouse, weil Call of Duty 4 eine gescheite und simpel gestrickte Deathmatch-Karte bisher noch fehlte. Das Granatenmassaker namens Shipyard fand ich schon von Beginn an unerträglich dumm konzipiert. Kurz: Mir gefallen die vier Karten wirklich gut – auch wenn ich in der Videothek von Chinatown für meinen Geschmack noch deutlich zu häufig sterbe.

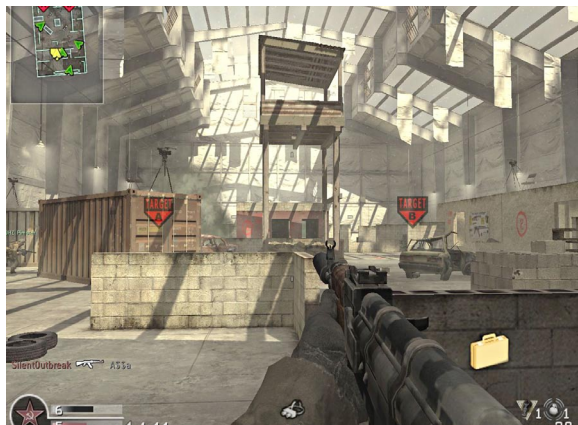


petra@gamestar.de

Killhouse

Die Karte **Killhouse** ist klein, aber fein – zumindest für schnelle, unkomplizierte Deathmatches oder Team-Deathmatches mit weniger als zehn Mann pro Seite. Für andere Modi taugt **Killhouse** dank der geringen Größe hingegen gar nicht. In der Optik orientiert sich der Spielplatz an der Trainingsmission des Hauptspiels: Zwischen Sperrholzaufbauten und dünnen Steinwänden geht es hier in einer Halle zur Sache. Während die Mitte des Raums recht gut einsehbar ist, bieten die Seiten durch Hütten, Mauern und Container den besten Schutz, um sich dem Gegner zu nähern. Wer den Kopf zu lange über die Aufbauten reckt oder sich gar auf den Turm in der Mitte des Areals traut, ist in der Regel auch schon tot, es sei denn, er zielt und schießt schneller als die Gegner.

Note: 3



Die Mitte der Karte **Killhouse** ist gut zu überblicken. Die Seiten bieten mehr Schutz.

Broadcast



Im Singleplayer-Modus blieb Ihnen dieser Blick aus der **zweiten Etage** verwehrt.



Aus der Ruine kann man den **Eingangsbereich** der Sendestation anvisieren.

Die Karte **Broadcast** kennen Sie im Ansatz schon aus dem Hauptspiel, genauer aus der frühen Mission »Charlie surft nicht«. Doch Infinity Ward hat die Sendestation für Online-Zwecke ausgebaut, alternative Eingänge (einen übers Dach) und viele zusätzliche Räume und Flure addiert. Das ist zu Beginn reichlich verwirrend. Die Startpunkte der Teams liegen innerhalb der Station und außen in der Nähe eines zerstörten Gebäudes, dessen zweite Etage sich perfekt eignet, um den großen und gläsernen Eingangsbereich der Sendestation unter Beschuss zu nehmen.

Weil das Areal so groß ist, eignet es sich am besten für Deathmatches mit vielen Teilnehmern oder für Spielmodi mit vorgegebenen Zielen wie »Hauptquartier«, »Suchen & Zerstören« oder »Herrschaft«.

Note: 2+

CALL OF DUTY 4 V1.6

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER Infinity Ward / Activision
PATCHGRÖSSE 283 MByte
TEST IN GS 12/07

Keine Wertungsänderung



Creek

Die Startpunkte der gegnerischen Teams liegen in zwei kleinen Siedlungen, die durch einen Bach (engl: creek) und eine anschließende Klamm voneinander getrennt sind. Eine Höhle in der Klamm ermöglicht einen schnellen Zugang zur anderen Seite, jedoch ist die finstere Passage eher schmal und reichlich verwinkelt. Dort finden kopflos vorpreschende Spieler durch Claymore-Minen oder Granaten oft einen schnellen Tod.

Der Aufbau von **Creek** ist sehr schlicht und schnell durchschaubar. Überraschungen dürfen Sie auf der Karte nach einigen Partien nicht mehr erwarten, da nur drei Laufwegen zur Verfügung stehen: durch den breiten und gut einsehbaren Mittelraum, durch die bereits erwähnte Höhle und über eine schmale Felskante, die nur wenig Deckung bietet. Das Terrain ist dank üppigem Bewuchs und vieler Felsen gut für Scharfschützen

geeignet. Zu gut, denn wird die Karte etwa im Deathmatch-Modus betrieben, liegen viele Online-Soldaten nur im hohen Gras – von Claymore-Minen eingerahmt, sollte sich doch aus Versehen mal ein Gegner in die Nähe verirren. Spielmodi wie »Hauptquartier« oder »Suchen & Zerstören« hingegen zwingen die Teams zur Bewegung und machen auf **Creek** auch länger als ein paar Runden Spaß.

Note: 3+



Die **Felskante** rechts und die Klamm sind gut mit zwei Spielern zu sichern.



Durch die **Höhle** geht's schnell – meist in den sicheren Tod.

Chinatown

Wer den Multiplayer-Modus von **Call of Duty 2** kennt, kennt auch die Karte **Chinatown**. Dahinter verbirgt sich nämlich die beliebte Map Carentan aus der Zweiter-Weltkrieg-Schießerei. Der Entwickler Infinity Ward hat das Kampfterrain lediglich an die Gegenwart angepasst. Wo Sie sich im Original durch ein kleines französisches Städtchen kämpfen, geht es nun durch eine asiatisch angehauchte, nächtliche Großstadtkulisse, in der Dampf aus

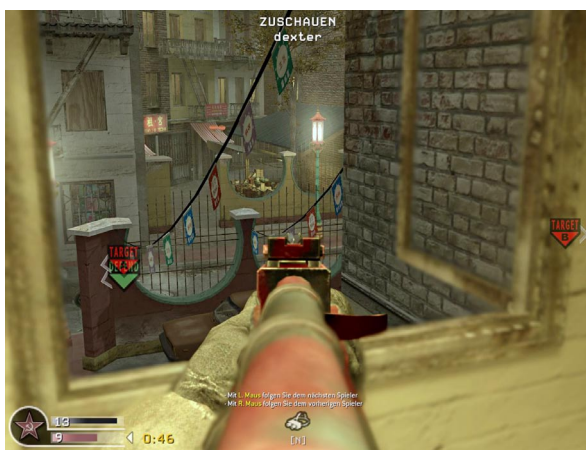
Gullis zischt und bunte Leuchtreklamen für diffuses Licht sorgen.

Chinatown ist eine schöne Mischung aus breiten Straßen, kleinen Gässchen mit schlecht einsehbaren Winkeln und vielen begehbaren, mehrstöckigen Gebäuden. Wie schon bei Broadcast gilt jedoch: Das Areal ist zu Beginn für Einsteiger recht verwirrend. Wer sich allerdings an den Leuchtreklamen orientiert und sich merkt, dass der Videoladen die schnellste

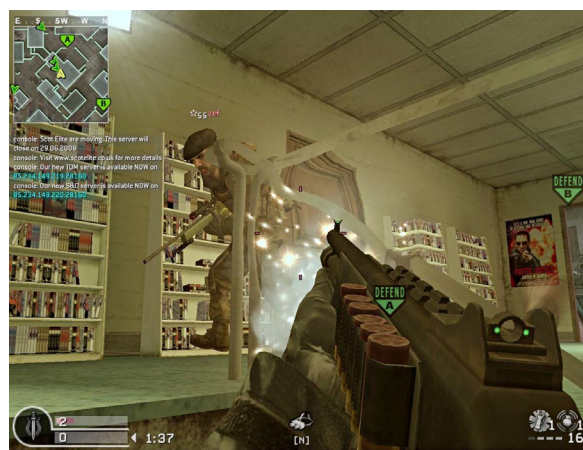
Verbindung zwischen den beiden Kartenhälften darstellt, ist schon einen entscheidenden Schritt weiter.

Vorsicht: Die Häuser mögen zwar recht hoch wirken, aber Granaten lassen sich dennoch aus dem Sprung heraus hinüberwerfen. Passen Sie also den richtigen Zeitpunkt ab, um sich vom Startpunkt wegzubewegen, sonst ist es für Sie nach ein paar Metern schon wieder vorbei.

Note: 1-



Chinatown ist eine schöne Mischung aus Straßen und begehbaren Gebäuden.



Die **Videothek** ist die schnellste Verbindung zwischen den beiden Kartenhälften.



Michael Graf
Muss! Galactic! Civiliza-
tions! 2! Spielen!



Gunnar Lott
wünscht sich ein vernünftiges
Strategiespiel im
klassischen Warhammer-
Universum. Mark of Chaos
war doch Firlefan.

Strategie

Wünsche werden wahr

Master of Orion hat endlich einen geistigen Nachfolger.

Vor zwei Ausgaben forderte ich im Report »10 Fortsetzungen, die wir uns wünschen« einen Nachfolger zum Rundenstrategie-Klassiker **Master of Orion 2**, der dem Galaxis-Eroberungsgenre frischen Sonnenwind einhauchen sollte. Bereits jetzt geht mein Wunsch in Erfüllung: Beim Kontrollbesuch entpuppt sich das einst hässliche Weltraum-Entlein **Galactic Civilizations 2** als zwar immer noch hässlicher, aber spielerisch deutlich gereifter Sternenschwan. Auch wenn es nicht ganz die Klasse von **Master of Orion 2** erreicht, müssen dessen Verehrer einen Blick darauf werfen. Und weil's just so gut klappt, wünsche ich mir nun noch Fortsetzungen

zu **Homeworld**, **Syndicate** und **Colonization**. Wobei – am nächsten **Syndicate** arbeitet Electronic Arts angeblich bereits, einen **Colonization**-Ableger hat Firaxis angekündigt. Falls Relic mit **Homeworld 3** nachzieht, bin ich wunschlos glücklich. Zumindest, was Fortsetzungen anbelangt. **GR**



Ob der **Homeworld**-Altar wohl hilft?

Strategie-Inhalt

Test

Supreme Ruler 2020 80

Kontrollbesuch

Galactic Civilizations 2 82

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
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	89	5	10	10	10	9	10	10	7	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	
Echtzeit-Taktik																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07	89	10	10	9	9	10	7	9	7	9	9	
2	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	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	
Aufbauspiele																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	12/07: Addon
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	86	5	9	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	84	7	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05 (86)	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	
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	89	8	10	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	88	5	9	8	9	9	10	10	8	10	10	09/07: Addon
3	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	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**.

Supreme Ruler 2020

Sie besitzen noch einen alten Schwarz-Grün-Monitor und wollen bis 2020 Bundeskanzler werden? Prima – wir haben das passende Spiel dazu!

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5180
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5325

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der gemeine Strategie ist ja schon stolz auf sich, wenn er mit Nahrung, Holz und Gold jonglieren kann, während er gleichzeitig eine Armee über die Karte scheucht und ein neues Schwert erfindet. Und wenn er das alles noch in Echtzeit meistert, fühlt er sich gleich wie Cäsar und Alexander der Große in Personalunion. Bis er **Supreme Ruler 2020** startet – und bitterlich weint.

Du bist Deutschland

Das globale Strategiespiel **Supreme Ruler 2020** »ziemlich komplex« zu nennen, ist ungefähr so, als ob Sie Einstein »relativ clever« finden. Denn das Spiel besteht zu gefühlten 98 Prozent aus Polit-, Wirtschafts- und Finanz-Simulation. Die restlichen zwei Prozent sind dann das, was der oben erwähnte Strategie kennt: Truppen markieren und losschicken.

Beispiel gefällig? Wenn Sie etwa Deutschland im Jahr 2020 spielen, müssen Sie unter ande-

rem die Steuern im Auge behalten. Aber nicht nur eine Steuer, sondern acht! Nämlich für Groß- und für Kleinunternehmen, für Rentner und Arbeitslose, auf hohe und niedrige Einkommen, plus Mehrwert- und Vermögenssteuer. Anderes Beispiel, diesmal Rohstoffe: Holz, Nahrung und Gold machen nur einen Bruchteil der Ressourcen aus, um die Sie sich tunlichst kümmern sollten. Denn Trinkwasser, Petroleum, Kohle, Uran, Elektrizität und so weiter sind mindestens ebenso wichtig.

E-Mail für dich

Das klingt zwar spannend, aber erschlagend? Verständlich. Zum Glück können Sie die vielen Bereiche auch nach Belieben Ihren Ministern übertragen, also zum Beispiel die Steuern über Ihren Finanzminister regeln lassen – soll der sich doch unbeliebt machen!

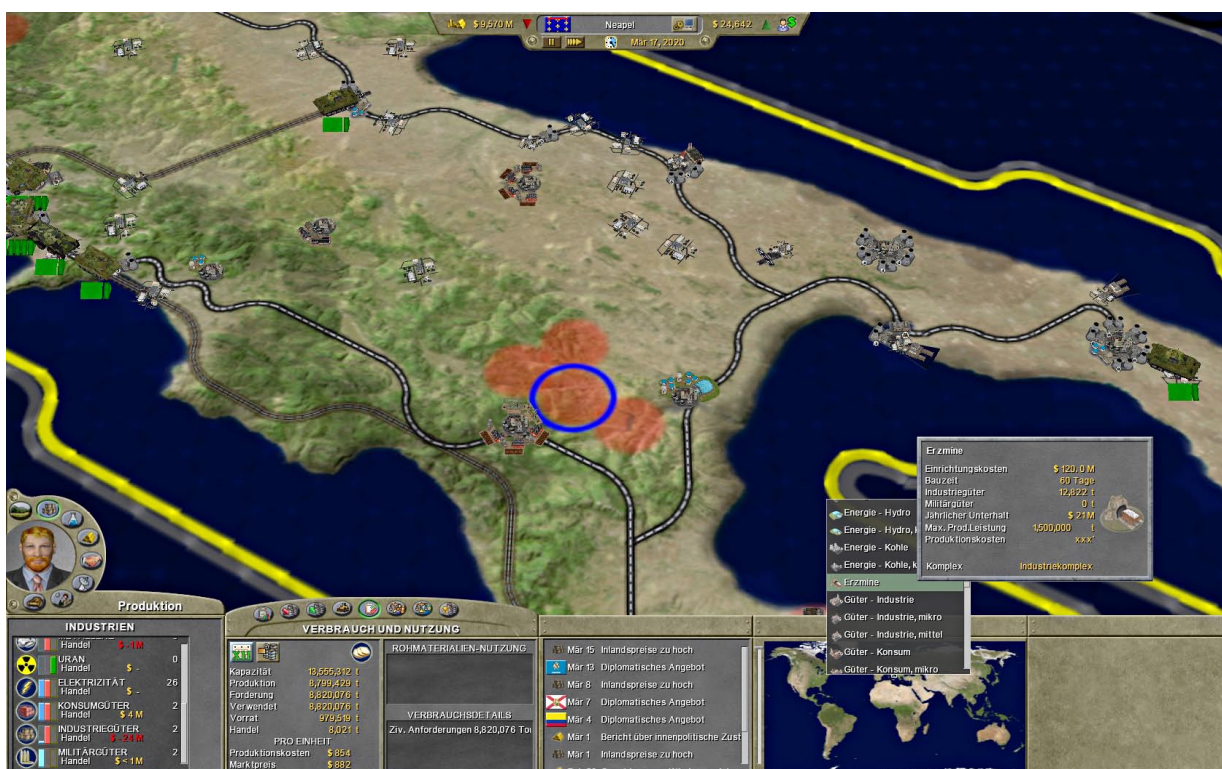
Alternativ treffen Sie die Entscheidungen über das eingebaute, gute E-Mail-System. Dann



Gleich acht **Steuertypen** sind einstellbar. Wer dazu zu faul ist, regelt nur den generellen Steuersatz oder überlässt die Finanzen einfach seinem bärtigen Minister.

schreibt Ihnen der Herr Finanzminister etwa eine Nachricht, dass die Deutschen die Petroleumpreise zu hoch finden und er sie gerne senken möchte. Per Mail können Sie einfach zustimmen, ablehnen oder (falls Sie Helmut Kohl als Vorbild haben) erst mal vertagen. Falls ein Minister

Sie ständig nervt, setzen Sie ihn einfach auf den Spam-Filter und haben fortan Ihre Ruhe – müssen aber auch mit den Konsequenzen leben. Das E-Mail-System ist ein so zentrales Instrument, dass Sie Ihr Land theoretisch nur darüber führen können. Hinzu kommt, dass die verschiedenen Minister



Als Regierungschef des Staates Neapel kümmern wir uns auch um Rohstoffe und Verkehrsnetze. Hier setzen wir eine **Erzmine** auf das einzige Vorkommen (roter Bereich).



Unsere Staatsminister halten uns per E-Mail auf dem Laufenden und machen uns Handlungsvorschläge.

ihr Handwerk dermaßen gut verstehen, dass sie bei unseren Partien besser spielten als wir selbst!

Die Vereinigten Staaten von Alabama

Supreme Ruler 2020 spielt sich wie **Europa Universalis** und seine Genre-Kollegen: Die Weltkarte ist in rund 250 Regionen unterteilt; Sie können das Spieltempo pausieren und mehrstufig beschleunigen. Anders als etwa in **Europa Universalis: Rome** gibt's aber nur selten Leerlauf – dafür ist schlicht zu viel zu tun. Außerdem besteht schon eine einzige Region aus mehreren Städten, Industrien, Straßen und Eisenbahnen.

Das Ziel des Ganzen? Dürfen Sie aus elf Siegbedingungen selbst auswählen. Der Klassiker ist natürlich, alle (!) Regionen zu erobern. Hardcore-Hardcore-Strategen stellen diese Bedingung sogar so ein, dass sie dazu alle Städte einer Region einnehmen müssen, nicht nur deren Hauptstadt. Sie können aber auch einen Vereinigungs-Sieg erringen, indem Sie sich bei einer Abstimmung durchsetzen und zum Beispiel als Staatschef von Alabama Nordamerika vereinen. Andere Siegvarianten sind das Erreichen bestimmter Zielpunkte bei Forschung, Diplomatie oder Militär.

Das Kampfsystem mit seinen Luft-, See-, und Bodeneinheiten

sowie Raketen ist ebenfalls komplex. Bei einigen Flugzeugen wird sogar angegeben, ob sie zum Landen Flugzeugträger mit kurzem oder langem Flugdeck brauchen! In der Praxis sieht's dann aber doch wieder so aus, dass man möglichst vielfältige Einheiten anhäuft und einfach losschickt.

Erschreckend real

Wenn Sie schon an der Tankstelle regelmäßig unter Preisschock stehen, sollten Sie **Supreme Ruler 2020** besser meiden. Denn das Zukunftsszenario, das es malt, ist düster: Die explodierenden Energiepreise wirken sich selbst auf festgefügte Staatenbündnisse wie die EU negativ aus, sodass es immer mehr Kleinstaaterei gibt.

Die drei Kampagnen stellen dabei keine Handlungsstränge dar, sondern liefern quasi die weltpolitische Basis: Bei »Welt in Trümmern« regieren rund 250 autonome Anführer, während die Großmächte zerfallen sind. Dadurch kann es etwa passieren, dass Luxemburg von der Steuer-oase zur Atommacht mutiert. »Schmelzpunkt« ist die kriegerischere Variante, weil hier schneller Konflikte entstehen. »Die Welt von 2020« schließlich behält grob die aktuellen Machtverhältnisse, sodass Sie in dieser Kampagne am besten Länder wie die USA, China oder Russland spielen.

Schluss mit lustig

Martin Deppe: Eigentlich ist **Supreme Ruler 2020** kein Spiel mehr. Und eigentlich gehört es in eine Zeitschrift namens ZahlenStar. Denn so komplex und realistisch dieser Broken ist, so sehr schämt er sich, ein Spiel zu sein. Dabei steckt hinter dem knochentrockenen Äußeren so viel Sprengstoff, dass man locker zehn spannende Strategietitel daraus machen könnte: Krieg um Rohstoffe, bröckelnde Bündnisse, realistische Militäreinheiten. Wenn Sie richtig viel Zeit zum Einarbeiten (nicht Einspielen!) mitbringen, dann kann ich Ihnen **Supreme Ruler 2020** empfehlen. Aber wirklich nur dann!



redaktion@gamestar.de



Die schlechte Nachricht: Die Grafik ist **uralt**. Die gute Nachricht: Sie mag auch uralte PCs.

Erschreckend hässlich

So dramatisch das politische und militärische Machtringen auch ausfällt: Optisch und akustisch ist es so aufregend wie eine Partie **Schiffe versenken** bei Nacht. Dass es in Wüstenregionen oder im Mittleren Westen der USA nicht gerade kunterbunt zugeht, mag ja noch verschmerzbar sein. Aber dass blühende Regionen wie

das Münsterland mit seinen saftigen Pferdekoppeln hier eher wie gemaltiger Spinat aussehen, trübt den Spielspaß dann doch.

Auch bei den Tutorials ist Minimalismus angesagt: Ein paar Textfenster erklären das Bitternötigste, alles andere müssen Sie sich erarbeiten – zumal das Handbuch auch nur die Grundlagen erläutert. *Martin Deppe / CS*

SUPREME RULER 2020

GLOBALSTRATEGIE

ENTWICKLER	BattleGoat Studios (Supreme Ruler 2010, erschienen 2005)	TERMIN (D)	18.6.2008
PUBLISHER	Paradox / Koch Media	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 6 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Schuber, 1 DVD, 90 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
500 MHz Intel 500 MHz AMD 256 MB RAM 560 MB Festplatte	800 MHz Intel 800 MHz AMD 256 MB RAM 560 MB Festplatte	1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 512 MB RAM 560 MB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFIERT VON –			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ –	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Freies Spiel (16)	SERVERSUCHE	intern
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden
DEDICATED SERVER	nein		
FAZIT	Spielt sich wie im Solo-Modus. Dauert ewig, also unbedingt dicht beieinander starten!		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele Infos auf einen Blick + fließendes Rein- und Rauszoomen + eckige Truppenbewegungen + Minimal-Texturen + farbar + gute, unaufdringliche Musikstücke + selbst bei großen Schlachten kaum Soundeffekte	3 / 10
SOUND	+ Herausforderung hängt vom Startgebiet ab + vielfältige Siegmöglichkeiten in den Kampagnen + für Einsteiger ungeeignet	4 / 10
BALANCE	+ gute Umsetzung der politischen, militärischen und wirtschaftlichen Verhältnisse + sehr trockene Präsentation (außer Schlachten)	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Funktionen sind schnell erreichbar + nur wenige Untermenüs nötig + zu kleine, schwer unterscheidbare Buttons	4 / 10
BEDIENUNG	+ völlig freies Spiel + Kampagnen und Szenarios + sehr hohe Wiederspielbarkeit + viel zu trockene, kurze Tutorials	7 / 10
UMFANG	+ über 200 mögliche Startregionen + maßgeschneiderte Startbedingungen + »echte« Verkehrswege (Autobahnen etc.)	9 / 10
STARTPOSITIONEN	+ KI handelt auf allen Gebieten glaubwürdig + Computerspieler sind diplomatisch und wirtschaftlich aktiv + gute KI-Minister	10 / 10
KI	+ »realistische« Einheiten, die auf heutiger Technologie basieren + umfangreiche Forschung + teils schwer unterscheidbar	8 / 10
EINHEITEN	+ einfach zu durchschauen + nachvollziehbare Ergebnisse + umständliches Versorgen + teils fummeliges Auswählen	7 / 10
KAMPFSYSTEM		6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

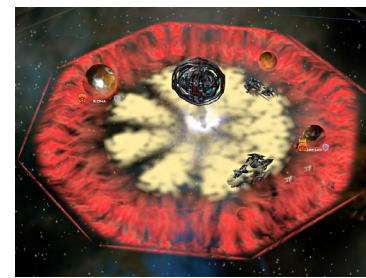
FAZIT Ultrakomplexer, sehr trockener Strategiebrosen.

64

SPIELSPASS



Mit einem **Terrorstern** sprengen wir die Heimat-sonne der Drengin, die daraufhin samt ihrer Planeten in einer hässlichen Explosion verflüht (unten).



Dank zahlreicher Patches und zweier kostenpflichtiger Erweiterungen avanciert dieses vielfältige Schwergewicht zum besten aktuellen Weltraum-Rundenstrategiespiel.

Galactic Civilizations 2

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5252
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5253

Win Vista 32 Bit
- läuft

Vergessen Sie den Urknall, das Universum wurde vor 14 Jahren von einem Froschjungen in Michigan erschaffen! Zumindest im Fall von **Galactic Civilizations**: 1994 strickt der Elektrotechnik-Student Brad «Frogboy» Wardell das Weltraum-Rundenstrategiespiel für das Betriebssystem OS/2. Das Programmieren hat sich der 21jährige selbst beigebracht – mit zwei Büchern, mehr kann er sich nicht leisten. Seine Ein-Mann-Firma nennt er Stardock Systems; mit seinem grafisch simplen Erstlingswerk will er beweisen, dass OS/2 als Spieleplattform für den Massenmarkt taugt. Ein Fehlur-

teil: Obwohl sich der Strategietitel und die überarbeitete Fortsetzung **Galactic Civilizations 2** von 1995 ordentlich verkaufen, kann sich das IBM-Betriebssystem nie gegen Windows durchsetzen.

Doch Wardell und Stardock überleben das OS/2-Aus, heute arbeiten beim Unternehmen über 40 Mitarbeiter an Desktop-Programmen für Windows. Auch an **Galactic Civilizations** werkeln sie wieder: Im März 2003 veröffentlichten Wardell & Co. eine erweiterte Neuauflage, drei Jahre später schoben sie ein weiteres **Galactic Civilizations 2** nach. Letzteres erwies sich trotz Schwächen als solides Schwergewicht, das die Entwickler bis Oktober 2006 mit fünf Updates verfeinerten. So fehlten sie unter anderem am Kampf- und Wirtschaftssystem, tarierten Technologien sowie Gebäude aus, verbesserten die KI und bereinigten unzählige Bugs. Viel wichtiger sind jedoch die kostenpflichtigen Addons: Im Febru-

ar 2007 erschien **Dark Avatar**, im April 2008 **Twilight of the Arnor**. Beide gibt's ausschließlich auf Englisch, bestellen können Sie sie als Download oder in der CD-Version auf der Hersteller-Website unter ► gamestar.de-Quicklink: 5260. Einzeln kosten die Erweiterungen je 30 Dollar (rund 20 Euro) zuzüglich eventueller Versandkosten, im Download-Paket 45 Dollar (rund 30 Euro), bezahlbar via Paypal oder Kreditkarte. Das ist nicht billig, doch die Investition lohnt sich: Dank der Erweiterungen gewinnt **Galactic Civilizations 2** deutlich an Tiefgang. Das Universum des Froschjungen hat sich zum besten aktuellen Weltraum-Strategiespiel gemausert.

Mehr Möglichkeiten

In **Dark Avatar** besitzt jedes Volk eine Super-Eigenschaft samt besonderer Boni; »Super-Vernichter« etwa entvölkern Welten mit Sporenwaffen, »Super-Diplomaten« verhandeln besonders geschickt.

Die verbesserte KI setzt diese Vorteile auf den höheren Schwierigkeitsstufen auch clever ein, »Super-Manipulatoren« etwa hetzen Rivalen gegeneinander auf. Wer diese teils übermächtigen Talente nicht mag, darf sie abschalten, genau wie die neuen Mega-Zufallseignisse. Letztere können schon mal eine Partie kippen, zum Beispiel, wenn plötzlich eine Seuche Ihre Steuerzahler dahintrifft. Das frischt Partien auf, frustriert aber unerfahrene Spieler.

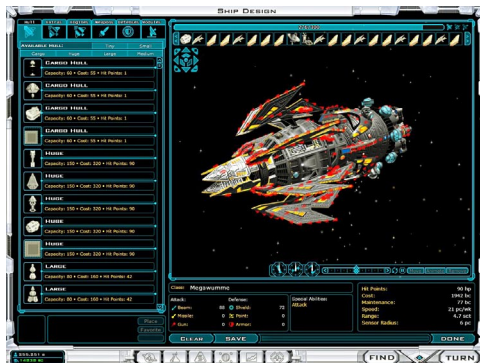
In den meisten Sonnensystemen schweben nun Asteroiden, auf denen Sie Minen errichten können, um die Produktion einer beliebigen Welt zu steigern. Einigen Planeten spendiert **Dark Avatar** Eigenschaften à la »unfruchtbar« und »radioaktiv«. Um solche Gestirne besiedeln zu können, brauchen Sie die zugehörigen Technologien. Das bringt Tiefgang, weil Sie entscheiden müssen, ob Sie Ihre knappen Gelder lieber in die Forschung stecken

Galactic Bugs

In unserem Test stürzten die beiden Addons hin und wieder ab, sowohl unter Windows XP als auch unter Vista. Zudem traten vereinzelt Grafikfehler auf, und Flotten ließen sich manchmal nur über winzige Strecken bewegen. Die Fehler beeinträchtigen das Spielerlebnis aber kaum, deshalb werten wir nicht ab.



Mit **Spionen** legen wir gezielt einzelne Feindgebäude lahm.



Beide Addons bringen neue **Bauteile** für Ihre selbstentworfenen Schiffe.



Die **Bodenkampf-Ansicht** wurde fürs zweite Addon überarbeitet.



Die Torianer greifen an, wir verteidigen unsere **ozeanische Grenzwelt 1**. Solche speziellen Planeten dürfen wir erst besiedeln, wenn wir die zugehörige Technologie erforscht haben. Zudem schweben in dieser Gegend **Asteroidenfelder 2**, die unsere Arbeitsschiffe mit lukrativen Minen bestücken.

oder den Planeten Ihren Rivalen überlassen. Zudem dämpft dies die bislang zu hektische Kolonisierungsphase zu Parteibeginn.

Auch das rudimentäre Spionagesystem hat Stardock überarbeitet. In **Dark Avatar** rekrutieren Sie einzelne Agenten, mit denen Sie Gebäude sowie Sternbasen lahmlegen oder Feindspitzel liquidieren. Das gibt Ihnen frische strategische Möglichkeiten; beispielsweise können Sie die Moral-Ressourcen eines Rivalen blockieren, damit dessen Bevölkerung rebelliert und zu Ihnen überläuft. Darüber hinaus bringt **Dark Avatar** neue Bauteile für selbstentworfenen Schiffe sowie zwei Völker, die fiesen Korath-Drengin und die fanatischen Kryn-Insekten.

Mehr Unterschiede

Wer **Twilight of the Arnor** spielen möchte, muss auch **Dark Avatar** besitzen, ergo profitiert die zweite Erweiterung ebenfalls von dessen Neuerungen. **Twilight of the**

Arnor selbst vertieft die Unterschiede zwischen den zwölf bislang fast gleichwertigen Völkern gewaltig, indem es jeder Partei individuelle Forschungsziele, Waffen, Fähigkeiten und Gebäude spendiert. Die Drengin etwa bauen statt Fabriken Sklavengruben; die Terraner kämpfen in ihrem eigenen Territorium effektiver. Zudem ist der Technologiebaum jeder Fraktion nun anders aufgebaut. Die Fraktionen spielen sich also endlich unterschiedlich, was den Partien mehr Vielfalt verleiht. Dazu trägt auch die neue Siegbedingung bei: Wer Sternbasen auf umkämpften Kristallen baut und lange genug hält, steigt zur höheren Lebensform auf – was die KI-Rivalen natürlich um jeden Preis verhindern wollen.

Darüber hinaus bringt die Erweiterung neben Schiffs-Zierteilen (die nun rotieren dürfen) auch neue Waffen. Mit denen stärkt ein Pott alle Mitglieder seiner Flotte, indem er etwa ihre Feuerkraft er-

höht. Außerdem gibt's eine neue Schiffsklasse, den Terror-Stern, der Sonnensysteme sprengt. Allerdings dauert der Bau der Superwaffe samt zugehöriger Forschung quälend lange. Noch dazu ist der Koloss verwundbar und eignet sich somit allenfalls, um fast erledigten Feinden den Rest zu geben. Für Fans interessant ist dafür der mächtige Karten- und Kampagnen-Editor, der das Add-on-Paket gelungen abrundet.

Mehr Spaß

Beide Erweiterungen setzen die missionsbasierte Kampagne von **Galactic Civilizations 2** fort, deren belanglose Handlung Stardock immerhin in etwas abwechslungsreichere Einsätze verpackt. Die Stärke des Titels liegt aber im Endlosspiel, das die Addons spürbar aufwerten. Lediglich bei der Fairness gibt sich das Schwerkewicht nach wie vor Blößen: Wer Pech hat, findet etwa an seiner Startposition kaum bewohnbare Planeten, während der Erzfeind im galaktischen Paradies nistet. Dann hilft nur ein Neustart. Außerdem müssen Sie oft ereignislose Runden wegklicken. Hinzu kommen diverse kleine Macken: Schiffe verschwinden hinter Asteroidenfeldern, in der Automatik-Einstellung irren Minenkreuzer gerne mal durchs Feindgebiet. Technisch wirkt **Galactic Civilizations 2**



Auf der offiziellen Website gibt's von Fans gebastelte **Raumschiffe**, viele davon angelehnt an die TV-Serie Babylon 5.

trotz liebevoller Details wie kreisender Monde angestaubt, die Qualität der Grafik- und Soundeffekte schwankt zwischen »gerade noch erträglich« und »lächerlich«.

Dafür lebt das Stardock-Werk auch von seiner aktiven Fangemeinde. Die hat die englische Version von **Dark Avatar** bereits ins Deutsche übersetzt, die hiesige Sprachfassung von **Twilight of the Arnor** ist in Arbeit. Außerdem stehen auf der offiziellen Website (gamestar.de-Quicklink: 5261) zahllose Mods und Raumschiffe zum Download bereit. Trotz seiner bescheidenen Anfänge hat das Universum des Frochjungen eben fanatische Anhänger. Kein Wunder, denn für Rundenstrategien lohnt es sich, dorthin zu reisen – jetzt erst recht. **GR**

Galaktisch!

Michael Graf: Hut ab, Mister Wardell: Ich habe selten so durchdachte Erweiterungen gesehen. **Dark Avatar** fügt **Galactic Civilizations 2** sinnvolle Spielelemente hinzu, **Twilight of the Arnor** verfeinert den Völkerreigen merklich. Nun verläuft wirklich keine Partie mehr wie die letzte, mir stehen noch mehr strategische Möglichkeiten offen – dafür gibt's die verdiente Aufwertung. Wer Rundenstrategie nicht komplett abgeneigt ist, kann trotz der Schwächen in den Eroberungsfeldzug ziehen. Zumal der Preis in Ordnung geht: Die Addons kosten zwar happige 30, das Hauptprogramm aber nur noch schlappe 10 Euro.



micha@gamestar.de

GALACTIC CIVILIZATIONS 2

GENRE	Rundenstrategie
HERSTELLER	Stardock Systems
ERSCHIENEN	24.3.2006
ALTE WERTUNG	67 (GS 06/06)
NEUE WERTUNGEN	
GRAFIK	5 > 4
SOUND	7 > 6
BALANCE	5 > 6
UMFANG	9 > 10
STARTPOSITIONEN	3 > 6
KI	8 > 9
EINHEITEN	8 > 9
ENDLOSSPIEL	7 > 10

NEUE WERTUNG
75
SPIELSPASS



Michael Trier

wurde von Drakensang, Age of Conan und Alone in the Dark nahezu überrollt. Nach dem Motto »Spiele installieren, Schlaf ignorieren« kam er grade so durch.



Christian Schmidt

sprach als erste Worte »Benutze Hand mit Rassel«. Wenn er sich nicht in Adventure-Rätsel verbeißt, zerwürfelt er unschuldige Rollenspiel-Drachen.

Abenteuer

Der Abenteuer-Sommer

Sommerloch? Keine Spur, das PC-Abenteuer lockt in vielfältiger Form.

Reicht doch, wenn sich die Action-Spiele um die Weihnachtszeit gegenseitig auf der Packung stehen, scheinen derzeit Produzenten von Rollenspielen, Action- und Grafik-Adventures zu denken. »Endlich«, rufen wir ihnen zu, »ihr habt es geschnallt!« Denn weder als Spieler noch als Journalisten konnten und können uns die traditionellen Gezeiten des Spielejahres mit der Titelflut zu Weihnachten und der Ebbe im Sommer recht sein. Umso schöner ist es, dass wir uns nun so schwergewichtigen Zeitfressern wie **Age of Conan** und **Drakensang** mit der gebührenden Aufmerksamkeit widmen können. Denn beide Titel sind derart viel-



Für's Album: **Super-Abenteuer-Sommer 08**.

fältig und umfangreich, dass es mehrere Wochen Testzeit bedarf, um sie angemessen beurteilen zu können. Dazu kommen so bizarr-witzige Titel wie **Edna bricht aus** und das brillant inszenierte und stark actionlastige **Alone in the Dark** – toll! Und damit das so bleibt: Belohnen Sie die Hersteller für Ihren Mut. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei. **MT**

Abenteuer-Inhalt

Tests

Age of Conan	86
Das schwarze Auge: Drakensang	94
Edna bricht aus	98
Dracula: Origin	99
The Abbey	100
Penny Arcade: On the Rain-Slick Precipice of Darkness.....	102
Im Schatten der Mumie.....	104

GameStar-Abenteuer-Charts 08/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Quests / Handlung	Charakter / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
Rollenspiele																
1	Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	87	9	9	7	6	8	10	9	10	9	10	
2	Jade Empire	2K Games	Bioware	04/07	86	7	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
3	Gothic 3	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	12/06 (87)	86	8	9	7	9	8	10	9	10	6	10	12/06: Patch 1
4	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	85	5	9	6	9	8	9	10	10	10	9	
5	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10	12/07: Addon
6	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
7	Vampire 2	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
8	Baldur's Gate 2	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	84	3	7	8	10	8	10	10	9	9	10	08/01: Addon
Action-Rollenspiele																
1	Titan Quest	THQ	Iron Lore	08/06 (85)	84	7	8	8	8	9	10	8	9	8	9	02/07: Patch, 04/07: Addon
2	Diablo 2	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	84	3	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
3	Silverfall: Wächter der Elemente	Flashpoint	Monte Cristo	04/08	84	7	8	8	8	8	10	8	9	8	10	
4	Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	82	7	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
5	Sacred	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	81	5	8	7	8	9	10	8	8	9	9	
6	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios	12/07	80	7	8	7	8	8	10	6	8	8	10	
Online-Rollenspiele																
1	World of Warcraft	Blizzard	Blizzard	03/05 (90)	91	7	9	9	10	9	10	9	10	8	10	04/07: Addon
2	Guild Wars	NCsoft	Arenanet	11/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	11/07: Addon
3	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07 (85)	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8	02/08: Addon
4	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	86	7	9	9	9	8	10	9	10	8	7	01/07: Addon
5	Pirates of the Burning Sea	Deep Silver	Flying Lab	04/08	82	7	7	8	8	8	9	9	9	9	8	
6	Star Wars Galaxies	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	82	5	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
Adventures																
1	Jack Keane	10tacle	Deck 13	09/07	88	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10	
2	Ankh: Kampf der Götter	Daedalic	Deck 13	01/08	84	7	9	7	10	8	7	9	10	9	8	
3	Sam & Max – Season One	Jowood	Telltale Games	11/07	83	6	9	8	8	8	7	8	10	10	9	
4	Everlight	Silver Style	TGC	11/07	82	7	8	8	9	9	8	8	9	8	8	
5	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Fusionsphere	10/06 (83)	82	6	9	9	9	10	7	8	8	7	9	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

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

DVD

4 Top-Spiel-Videos
- Das Spiel
- Der Barbar
- Der Priester
- Experten-
diskussion

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4400
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5228

Win Vista 32 Bit

- läuft



Obwohl dieses Online-Rollenspiel noch unter Kinderkrankheiten leidet, entführt es schon uns jetzt in die erwachsenste Abenteuerwelt, die das Genre im Angebot hat.

Age of Conan

Neuland zu betreten war noch nie einfach. Denken Sie nur an die Pioniere, die Nordamerika besiedelten. Die mussten auf Komfort verzichten, gegen die Widrigkeiten der Natur ankämpfen und Entbehrungen ertragen. Doch sehen Sie sich an, was aus den Vereinigten Staaten geworden ist: achtspurige Highways, Burger-Buden und Kaffee aus Plastikbechern, wohin das Auge reicht. Okay, vielleicht sind die USA nicht gerade das beste Bei-

spiel, was man aus einem jungfräulichen Kontinent machen kann, aber Sie verstehen, worauf wir hinauswollen. In **Age of Conan** betreten wir nun das Neuland Hyboria. Und wie sich das für Pioniere gehört, müssen auch wir zunächst auf Komfort verzichten, mit Widrigkeiten der Technik kämpfen und Entbehrungen ertragen. Aber wie wunderbar wir belohnt werden: mit den schönsten Landschaften, packendsten Schwertkämpfen und frechtsten Dialogen, sprich mit der glaubwürdigsten Online-Spielwelt, die wir bislang gesehen haben.

Zuhörer

Bevor Sie nach Hyboria reisen, erstellen Sie erstmal Ihren Helden. Dabei wählen Sie eine von zwölf Klassen, mit der Sie sich auch für eine der drei Kulturen entscheiden müssen. Bärenschamanen (magiebegabte Nahkämpfer) gibt

es zum Beispiel nur in Cimmerien, heilende Miträpriester nur bei den Aquiloniern, und die Zauberklassen stammen aus Stygien. Für die ersten zwanzig Levels Ihrer Karriere ist die Wahl des Heimatlandes von geringer Bedeutung, die Handlung bleibt die gleiche. Ja, richtig gelesen: die Handlung. **Age of Conan** bietet bis Charakterlevel 20 eine reinrassige Singleplayer-Story. Ihr Held, ein Galeerensklave, wird von Bord geschleudert und an den Strand der Dschungelinsel Tortage gespült. Hier heißt Sie ein alter Mann willkommen – in einem vertonten Dialog. Alle Charaktere, die mit der Hintergrundgeschichte zu tun haben, werden von sehr guten deutschen Sprechern synchronisiert. Wer lieber englischen Gesprächen zuhört, kann beim Start von **Age of Conan** bequem die Sprache umstellen, an der hohen Qualität ändert sich nichts.

Dampfplauderer

Womöglich sollten Sie sowieso in englischer Sprache spielen. Denn auch gegen Ende unseres Langzeittests (Stand 16.6.2008) waren gerade in höheren Levels Teile von Dialogen und Quest-Beschreibungen nicht übersetzt. Das kann die Stimmung trüben, denn wer kein Englisch beherrscht, weiß dann nicht, was er zu tun hat. Andererseits zeigt eine Markierung auf der Karte genau an, wo wir zur Erfüllung des jeweiligen Auftrags hinlaufen müssen. Umherirren durch nebulöse Anweisungen (wie in **World of Warcraft** oft erlebt) bleibt die Ausnahme. In der Bucht von Tortage treffen wir gleich unsere erste Quest-Geberin: Wir sollen am Strand einen Schurken erschlagen. Im Dialog mit der Dame stehen uns mehrere Antwortmöglichkeiten zur Wahl. Spürbare Auswirkungen auf die Quests konnten wir zwar bislang nicht entdecken, dieses System trägt aber zur Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei. Die Dialoge in **Age of Conan** sind nämlich mitunter recht derb. Und wer Lust hat, seinen Barbaren charaktergerecht jeden seiner Gesprächspartner verspotten oder bedrohen zu lassen, darf das tun, ohne es sich mit den Auftraggebern zu vermiesen.

Linksausleger

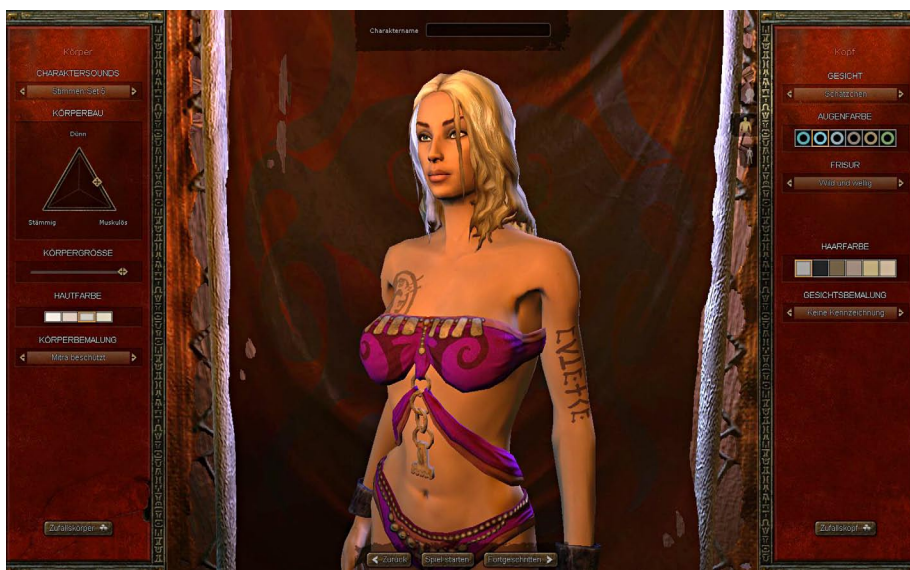
Zweifelsohne vermiesen wir es uns mit dem Spitzbuben am Strand, als wir ihn mit einem Knüttel bearbeiten. Das Kampfsystem von **Age of Conan** hat nichts mit den Automatik-Angriffen eines **World of Warcraft** zu tun, sondern erinnert eher an die Lichtschwert-Duelle aus **Jedi Aca-**

Bugs of Conan

Bei unserem Test litt Hyboria noch unter einigen Bugs, unter anderem diesen:

- Einige Quests funktionieren nicht
- Abstürze beim Zonenwechsel
- Gruppenmitglieder werden nicht angezeigt
- Grafikfehler bei Pferde-Animationen

Dafür ziehen wir in der Bedienungswertung vorläufig zwei Punkte ab.



In der **Charaktererstellung** können Sie sich austoben: Augenabstand, Nasenkrümmung, Brustumfang - nahezu alles ist variabel.



Die **Gratis-Reittiere** aus den Sondereditionen (Nashörner und Mammuts) sehen klasse aus, sind aber unheimlich lahm.



Kombos enden mit Spezialattacken. Diese hier schleudert unsere Gegner zurück.

demy. Ihr Recke kann sein Ziel aus drei Richtungen angreifen: von links, von rechts und frontal. Unsere Gegner wiederum können in diese Richtungen blocken. Je ein Schildsymbol auf jeder Seite der Figur zeigt an, dass seine Verteidigung ringsum gleich stark ist. Attackieren wir nun sehr oft rechts, verlagert der Gegner seine Abwehr dorthin – zu erkennen an drei Schildsymbolen auf dieser Seite. Nun sind linke Seite und Kopf ungeschützt, ein Treffer dort

verursacht größeren Schaden. Zu den Standardangriffen gesellen sich je nach Klasse mehr und mehr Spezialattacken, sogenannte Kombos. Die aktivieren wir per Icon oder Zahlentaste, müssen anschließend aber mehrere Richtungsschläge in der richtigen Reihenfolge ausüben. Ein Fehlschlag, und die Serie bricht ab, ähnlich wie in **The Witcher**. Neben der »Abkühlzeit«, während der uns diese Attacke nicht zur Verfügung steht, verlieren wir da-

bei noch Ausdauerpunkte. Das macht die Kämpfe sehr spannend: Wer seine mächtigsten Kombos an der Deckung des Gegners verpuffen lässt, steht plötzlich geschwächt vor einem taufrischen Kontrahenten. Andererseits können wir mit cleverem Kombo-Einsatz sogar überlegene Feinde niederstrecken.

Gewalttäter

»Niederstrecken« klingt eigentlich zu harmlos: In **Age of Conan**

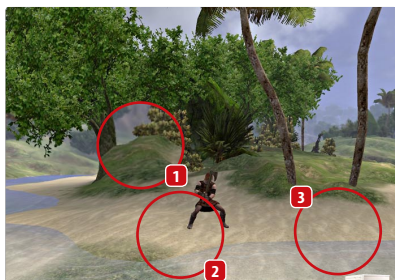
spritzt Blut in rauen Mengen. Besiegen wir einen Gegner mit einer Kombo, kann es sogar zu einer »Fatality« kommen, einer drastischen Tötungsanimation. Der »Vollstrecker Sets« reißt seinen Feinden dann zum Beispiel die Herzen heraus – **Age of Conan** ist nicht für Kinder oder Jugendliche freigegeben. Wer jedoch die Romane oder Comics über Conan gelesen oder den Film mit Arnold Schwarzenegger gesehen hat, der erwartet in einem Spiel über



Die Quest-Reihen folgen spannenden Geschichten. In Cimmerien etwa führen wir durch zwei Regionen hindurch Kämpfe gegen die **Vanir**. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig an.

TECHNIK-CHECK

AGE OF CONAN



STANDARD-PC
ATHLON 64 3500+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024, niedrige Details

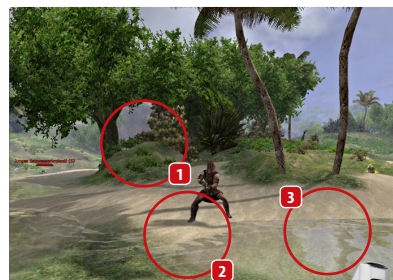
In niedrigen Details verliert Age of Conan durch geringe Objektdetails **1**, nicht vorhandenen Schattenwurf **2** sowie fehlende Wasserreflexionen **3** viel Atmosphäre.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GBYTE RAM • RADEON HD 3870

► 1280x1024, mittlere Details

Im Vergleich zu niedrigen Details wächst immer noch kein Gras **1**, dafür gibt es rudimentären Schattenwurf **2** und das Wasser reflektiert einen Teil der Umgebung **3**.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • GEFORCE 9800 GTX

► 1680x1050, hohe Details

Mit hohen Details verwöhnen viele Objekte **1**, fast naturgetreuer Schattenwurf **2** von Charakter und Vegetation sowie realistische Wasserreflexionen das Auge **3**.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



In der linken Bildhälfte wirkt die Welt von Age of Conan aufgrund **fehlender Vegetation, statischer Beleuchtung** sowie **geringer Fernsicht** karg und öde. Mit maximalen Details (rechtes Bild) beeindruckten die hohe und zugleich detaillierte Fernsicht, die üppige Vegetation sowie schicke Überblendeffekte.

TECHNIK-TIPPS

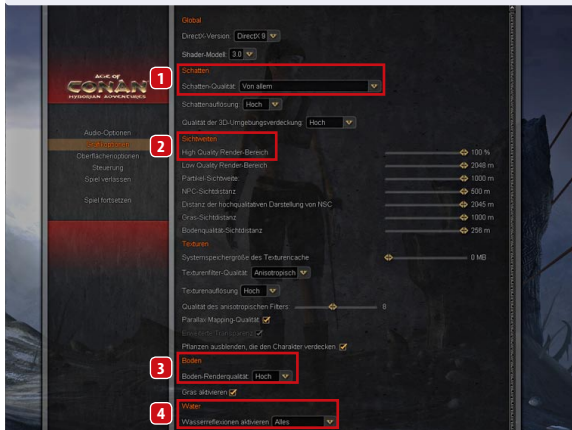
- Die gewählte Auflösung beeinflusst die Spieleleistung enorm. Im Vergleich zu 1680x1050 läuft das Spiel in 1280x1024 je nach Grafikkarte bis zu 30 Prozent schneller.
- Mit 1,0 GByte RAM können Sie mit Windows XP in niedrigen Details zwar einigermaßen flüssig spielen, Nachladeruckler nerven aber. Mit Vista sind 2,0 GByte RAM Pflicht.
- Obwohl der Entwickler Funcom ursprünglich ab Erscheinen des Spiels DirectX-10-Unterstützung mitliefern wollte, soll DirectX-10-Grafik nun erst mit einem späteren Patch Ende August kommen.
- Ab einer Geforce 8800 GTX oder Radeon HD 3870 X2 können Sie meist ohne große Leistungseinbrüche vierfache Kantenglättung und achtachen Texturfilter aktivieren.
- Wen die großflächige Benutzeroberfläche stört, die auf kleinen Monitoren viel von der Spielwelt verdeckt, der lädt sich das »Mirage UI« herunter (► [Quicklink: 5307](#)). Extrahieren Sie die Zip-Datei einfach in Ihr Spielverzeichnis und starten Sie das Spiel.
- Sind Ihnen die Leisten in der Standard-Version des »Mirage UI« zu groß, finden Sie im Verzeichnis »cd_image/gui/« der heruntergeladenen Zip-Datei kleinere Versionen mit der Bezeichnung »small«, die Sie in den Ordner »cd_image/gui/customized/« Ihrer Age-of-Conan-Installation kopieren.

Checkliste

- 24,0 GByte Speicherplatz
- 3,4-GHz-Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- Schatten** verringern enorm die Leistung – je nach Grafikkartentyp läuft das Spiel ohne Schatten bis zu 30 Prozent schneller.
- Nur für High-End-PCs: Ein hoher »**High Quality Render-Bereich**« stellt auch weit entfernte Objekte in voller Qualität dar. Die »**Partikel-Sichtweite**« beeinflusst die Performance kaum. Die »**Gras-Sichtdistanz**« drückt die FPS in hohen Einstellungen hingegen deutlich.
- Stellen Sie die **Boden-Renderqualität** ab einer Radeon HD 3850 oder Geforce 7900 GT auf hoch, wie weit die Darstellung der höher aufgelösten Texturen reicht, bestimmt der Regler »**Bodenqualität-Sichtdistanz**« im Sichtweiten-Abschnitt.
- Wasserreflexionen** schaffen viel Atmosphäre, kosten aber auch spürbar Leistung. Den besten Kompromiss aus Optik und Performance bietet die mittlere Einstellung.

SO LÄUFT AGE OF CONAN 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 X1000	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2X		
PROZESSOR	2									
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX			
	Geforce 8 / 9		8300 GT	8600 GT	8600 GTS		9600 GT	9800 GT/GS	9800 GTX	9800 Ultra
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870		
SPEICHER	3									
	Athlon XP	2000+	2600+	3200+						
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
	Athlon 64		3200+		3500+	4000+	FX-57			
LEGENDE	4									
	Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+				
	Phenom					9500				
	Core 2					E4300	E6300	E6600	Q6600	X6800
LEGENDE	3									
	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
	technisch unmöglich									
	läuft so flüssig: 1280x1024, minimale Details									
LEGENDE	4									
	ruckelt stark									
	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details									
	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details									



Fernkampf funktioniert wie in anderen Online-Rollenspielen auch mit automatischer Zielerfassung.



Das **Spellweaving** der Magierklassen sieht derart dramatisch aus, dass es regelmäßig Zuschauer anzieht.

Hyboria solche Szenen – weil sie in diese harte Welt passen. Und so brutal die Fatalities auch sind: Sie dienen uns auch als Signal, dass wir eine Herausforderung bestmöglich bestanden haben. Weil mit manchen Level-Aufstiegen neue Tötungsanimationen hinzukommen, geben Sie uns auch das Feedback, dass wir ein noch mächtigerer, gnadenloser Krieger geworden sind.

Heimwerker

Mit Level 40 bekommen die Nahkampfklassen zwei weitere Angriffsrichtungen hinzu (rechts unten und links unten), neue und stärkere Kombos werden aber nur gelegentlich beim Levelaufstieg freigeschaltet. Mit jedem neuen Rang erhalten die Spieler Talentpunkte, die sie in drei Fertigkeitensäulen investieren. Der erste bestimmt allgemeine Attribute des Helden wie zum Beispiel den Rüstungswert. Die anderen beiden stehen in Konkurrenz zueinander – der Barbar muss sich etwa entscheiden, ob er sich lieber auf Zweihänderwaffen oder zwei Einhänder spezialisiert. Innerhalb der Talentbäume können Sie dann weitere Kombos freischalten. Die Magier müssen sich mit drei Angriffsrichtungen begnügen, dürfen dafür aber ab Level 50 »Spellweaving« betreiben, also »Zauberweben«. Wie bei den Kombos der Nahkämpfer kombinieren Sie hier Zauber, die dann umso stärker werden. Mit zahlreichen Attacken im Repertoire wird der Platz auf der Benutzeroberfläche schnell knapp: Zu den anfänglichen 16 Platzhaltern für Zauber, Angriffe und Heiltränke lassen

sich nur zwei weitere variable Icon-Leisten hinzuschalten, die Sie dann selbst auf dem Bildschirm arrangieren müssen. Wer Makros erstellen will, also kleine Programmbefehle, die Ihren Charakter zum Beispiel vorgefertigte Begrüßungssätze aufsagen lassen, schaut in die Röhre: Die können Sie im Gegensatz zu **WoW** nicht an Icons binden und in der Benutzeroberfläche integrieren, sondern klicken sie in einem hässlichen Textfenster an. Bis Funcom hier nachbessert, muss die Community auf Mods und Add-ons Marke Eigenbau hoffen.

Schildbürger

Wie die Computergegner kann auch jeder Spieler drei Schilde um seine Figur arrangieren. Die werden seinem Kontrahenten aber nicht angezeigt. Allerdings können wir kaum deuten, aus welcher Richtung unser Gegner da gerade zuschlägt. Außerdem dauert der Schildwechsel über Tastenkombinationen viel zu lange, sodass wir die eigene Deckung einfach in der ausgewogenen Standardausrichtung stehen lassen. Wer sich auf einem reinen »Spieler gegen Umwelt«-Server (PvE) herumtreibt und trotzdem gegen menschliche Gegner antreten will, kann das über das Matchmaking-System von **Age of Conan** tun. Dort werden »Capture the Skull« und »Deathmatch« im Modus »Spieler gegen Spieler« (PvP) angeboten. Dafür interessiert sich die Spielerschaft bislang jedoch nicht, denn Funcom hat noch kein PvP-Punktesystem samt entsprechenden Belohnungen einge-

baut. Die sind erst für die nächsten Monate angekündigt – wir sind gespannt auf das Ergebnis.

Türsteher

Obwohl wir **Age of Conan** auf einem PvP-Server getestet haben, mussten wir uns nicht von Anfang an mit anderen Helden kloppen. Denn jeder Spieler beginnt seine Hyboria-Reise in einer Instanz, einer ganz persönlichen Kopie der Spielwelt. Erst nach ein, zwei Stunden erreichen Sie die Piratenstadt Tortage, in der auch andere Abenteurer unterwegs sind. Nicht nur das Startgebiet, sondern fast alle Regionen in **Age of Conan** sind instanziiert. Das bietet den großen Vorteil, dass Sie sich nicht mit Hunderten Mitspielern um einzelne Quest-Gegner streiten müssen, birgt aber auch den Nachteil, dass **Age of Conan** keine lückenlose Spielwelt bietet. Wollen Sie etwa vom Dorf Conarch ins anliegende Conall-Tal reisen, dürfen Sie nicht einfach zum Tor hinausmarschieren, son-

dern müssen mit der Torwache reden. Die teleportiert Sie dann ins Nachbargebiet – per Ladebalken.

Alleinunterhalter

Jeder Hyboria-Neuling folgt bis Level 20 in seiner Privat-Instanz mehreren Story-Quests, bis er schließlich in einem dramatischen Finale gegen den Tyrannen der Stadt antritt. Die Aufträge sind sogar an die Klassen angepasst. Während der Waldläufer etwa in erster Linie schleichen und stehen soll, muss sich der robuste Wächter mit Schwert und Schild aus einem Kerker freikämpfen, Nekromanten lernen Ihre Unheilige Magie einzusetzen. Jeder Spieler wird so in mitreißender Manier an die Fähigkeiten seines Charakters herangeführt. Doch so atmosphärisch Tortage auch sein mag: **Age of Conan** bietet nur dieses eine Startgebiet. Bei jedem Neuanfang müssen Sie wieder vom Strand über die Stadt bis zum Despoten, wenn auch über variierende Wege. Spätestens ab



Erzielt ein Gruppenmitglied eine Fatality, erhalten die Nekromanten des Teams ein **Eismonster** als Haustier.



Hyboria bietet wechselhaftes **Wetter** mit Sonnenschein, Gewittern und Regen. Hier tropft allerdings gerade nicht nur Wasser auf die Matscheibe.

dem dritten Charakter dürfte sich jeder an Tortage satt gesehen haben. Hier bietet **WoW** mehr.

Handlungsreisender

Nach der Startinsel reisen Sie in Ihr klassenspezifisches Heimatland (Cimmerien, Stygien oder Aquilonien), um sich dort durch mehrere Gebiete zu kämpfen. Außerdem steht Ihnen ganz Hyboria offen. Die Spielführung funktionierte bei uns mit verschiedenen Charakteren ausgezeichnet: Wann immer wir etwa alle Quests in einem der riesigen, wunderschönen Täler Cimmeriens abge-

grast hatten, erhielten wir einen oder mehrere Aufträge, die uns ins nächste Gebiet lotsten. Auch unsere Stygierin konnte sich bis Level 50 nicht über Quest-Armut beklagen. Andere Spieler hatten da weniger Glück und verpassten wichtige Aufträge. Deshalb spricht Funcom für den Sommer weitere Abenteuerbereiche.

Kurz vor Level 60 gingen uns dann tatsächlich kurzzeitig die Kampfeinsätze aus. Jedoch nicht, weil wir keine Quests mehr gehabt hätten, sondern weil es zu viel Konkurrenz gab. Denn auf dieser Erfahrungsstufe sollen sich

die Spieler in der Kanalisation der aquilonischen Hauptstadt Tarantia austoben. Hier warten über ein Dutzend Bosse darauf, erschlagen zu werden und Unmen gen an Erfahrungspunkten zu spendieren. Doch ausgerechnet in einem Spiel, in dem fast jede Zone instanziiert ist, hat Funcom mit dem Abwassersystem ein Gebiet erschaffen, das für alle frei begehbar ist. Die Folgen: Mehrere Heldengruppen kloppen sich um die Quest-Gegner und belagern die Punkte, an denen die bereits gefallenen Bosse wieder auftauchen – mitunter erst nach ei-

ner Stunde. Das ist unterhaltsam und ärgerlich zugleich, denn einerseits kommt durch die Konkurrenz viel Gruppendynamik auf; Spieler müssen sich miteinander auseinandersetzen, absprechen oder schlicht totschießen. Andererseits kann es hochgradig frustrieren, von hochleveligen Gruppen oder Einzelkämpfern ausgestochen zu werden, die aus reiner Geldgier Jagd auf die Bosse machen. In dieser Zone muss Funcom im wahrsten Sinne des Wortes einen Riegel vorschieben.

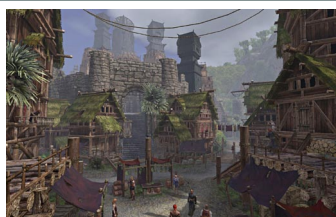
Langweiler

Im Duell Gruppe gegen Bossmonster geht die Taktik des Kampfsystems schnell flöten: Um die starken Kontrahenten in die Knie zu zwingen, umringen die Nahkämpfer den Feind und lassen so viele Kombos wie möglich los, während die Fernkämpfer aus der Distanz das Gleiche tun – komplexe Manöver, wie **WoW**-Spieler sie gewöhnt sind, um besonders harte Gegner zu knacken, sind in **Age of Conan** bislang selten nötig. Besonders Heiler haben eher wenig zu tun: Gezielte Frischzellenkuren für extrem angeschlagene Verbündete gibt's nicht, stattdessen verarzten die Mitrpriester die ganze Gruppe per Flächenzauber. Außerdem ist nach vielen solchen Schlachten die Enttäuschung groß: Die Bosse lassen mal gar

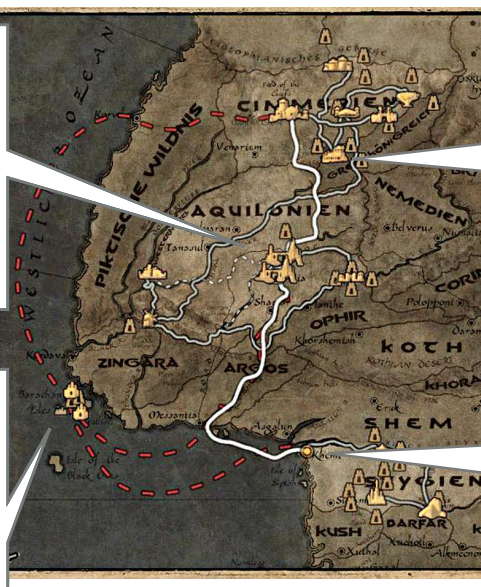
Hyboria



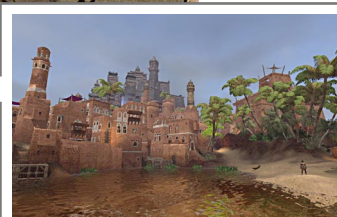
Conans Schloss steht in **Tarantia**, der von Intrigen geplagten Hauptstadt Aquiloniens.



Am Strand der wilden Pirateninsel **Tortage** beginnen Sie Ihr hyborianisches Abenteuer.



Conarch ist das Tor nach Cimmerien, einem rauen, skandinavisch angehauchten Bergland.



Khemi und die übrigen Regionen Stygiens im Süden erinnern an das antike Ägypten.



Boss- oder Elitkämpfe laufen nach dem immer gleichen Prinzip ab: hinlaufen, draufhauen, abwarten.



In der Arena von Aquiloniens Hauptstadt Tarantia kämpfen wir gegen...he! Wo schauen Sie denn hin?!

nichts, mal nur alten Schrott als Beute fallen. Allerdings gilt auch hier, was auf nahezu alle Aspekte von **Age of Conan** zutrifft: Funcom arbeitet unablässig an der Balance des Spiels und der Klassen. **Age of Conan** ist, wie auch **WoW**, im steten Wandel. Kurz vor Redaktionsschluss kündigten die Entwickler die Verbesserung der Beute (Loot) an, und tatsächlich erbeuteten wir in einer der letzten nächtlichen Spiele-Sessions für diesen Artikel erheblich höher-

wertige Gegenstände als zuvor – selbst von einfacheren Gegnern.

Schrotthändler

Selbst wenn Sie eine tolle Waffe ergattern, wissen Sie oft nicht, wie super die nun eigentlich wirklich ist. Viele der Gegenstände bescherten Boni auf Attribute wie Stärke, Intelligenz und dergleichen. Hohe Geschicklichkeit wirkt sich zum Beispiel auf die Schadensrate des Assassinen aus. Ob nun aber fünf Punkte Flammen-

schaden effektiver sind als fünf Punkte Extra-Geschicklichkeit, das verrät das Spiel nicht – eine Tabelle wie etwa in **WoW**, die je nach Ausrüstung unsere Kampfkraft berechnet, fehlt. Wir wählen unsere Quest-Belohnungen deshalb oft nach Bauchgefühl aus. Oder danach, wie gut sie aussehen: **Age of Conan** bietet wunderschöne Ausrüstungsgegenstände, die selbst im knurrigsten Barbaren Modebewusstsein wecken. Allerdings ähneln sich die Ob-

jekte zu sehr: Ein normaler Krummsäbel lässt sich äußerlich nicht von seinem verzauberten Pendant mit doppeltem Schaden und fantastischen Attributen unterscheiden. Ein weiteres Ärgernis ist die Darstellung vieler Gegenstände im Inventar: Winzige Kritzensymbole lassen kaum oder gar nicht erkennen, um was es sich überhaupt handelt. Das enthußt erst der Mauszeiger. Die Ausrüstungsgegenstände aus besonders schwierigen Quest-Be-

Macht es fertig!



Michael Trier: Ich habe nicht sehr erfolgreich **WoW** gespielt. Dafür lange. Ich bin eben nicht sehr ehrgeizig, was virtuelle Welten angeht. Im Spiel will ich vor allem eins haben: Spaß! Und den habe ich in **Age of Conan** genau so, wie ich ihn zu Beginn in **WoW** hatte. Aber **AoC** macht auf eine andere Art Spaß, es ist extremer. Extremer in den Erfolgserlebnissen, extremer in der Darstellung – und frustriert extremer. Bugs, hirnlose Mitsreiter, die im PvP persönliche Defizite ausgleichen müssen, Komfortmängel, all das nervt. Und doch verschlingt mich diese faszinierende Welt immer wieder aufs Neue. Jetzt ist Funcom gefragt, denn bei kontinuierlicher Verbesserung des Spielerlebnisses kann **AoC** das große Online-Rollenspiel neben **WoW** werden. Meine **AoC**-Karriere wird wohl so verlaufen wie die in **World of Warcraft**: nicht sehr erfolgreich. Aber ausdauernd und voller magischer Momente.

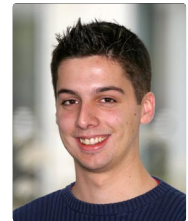


michael@gamestar.de

Sparmenü



Michael Obermeier: Eigentlich trifft **Age of Conan** genau meinen Geschmack: blutig, scharf und Brust, soweit das Auge reicht. Genau da liegt aber das Hauptproblem, das Auge isst nämlich mit. Bis die Schlachtplatte serviert wird, muss ich mich durch die spärlich konfigurierbare Benutzeroberfläche hungern und die fehlende Makro-Unterstützung verdauen. Ist das aber vom Tisch, punktet **Age of Conan** bei mir mit forderndem Kampfsystem, raffinierten Quests und dem bis dato tollsten Entrée der Online-Rollenspielgeschichte.



brief@gamestar.de

Schlägt WoW die Rübe runter!



Fabian Siegismund: Normalerweise schimpfe ich über unfertige Spiele. Doch **Age of Conan** hat mich bis jetzt keine Sekunde gelangweilt. Während ich in **World of Warcraft** schon ab Level 20 nur noch lustlos durch Azeroth geschlurft bin, freue ich mich selbst weit jenseits der 60 noch auf jeden neuen Tag in Hyboria. Die Klagen, es gäbe nicht genug Quests, kann ich überhaupt nicht nachvollziehen – ich muss regelmäßig ruhende Missionen vorläufig löschen, um Platz für akutere Aufträge zu bekommen. Hyboria mag nicht perfekt sein, doch ich liebe diese Welt trotzdem.



fabian@gamestar.de

Barbarischer Suchtfaktor



Philipp Dubberke: Mich hat schon lange nichts mehr so in den Bann gezogen wie **Age of Conan**. Normalerweise überspringe ich Quest-Texte und lese dann nach, wie viele Tigerzähne ich jetzt sammeln muss – nicht so bei **Age of Conan**. Hier interessieren mich die Geschichten hinter den Kämpfen. Klar, die Verbindungsabbrüche, Abstürze und Bugs nerven – aber nicht genug, um mich abzuschrecken. Noch ein bißchen, und mein Wächter »Rancor« ist 80!



philipp@gamestar.de



Von Wüsten in Stygien bis zu den **Gletschern** in Cimmerien bietet Hyboria eine Menge Abwechslung.



Die Gilde »**Wächter der Weisheit**« in ihrer für teures Geld selbstgebaute Siedlung Wisgard.

lohnung sind meist aufwändiger gestaltet als die üblichen Waffen. Allerdings bekommen wir sehr oft Kram, dem wir schon entwachsen sind oder der unseren Mühen nicht gerecht wird: Ein paar läppische Heiltränke als Lohn für die Vernichtung eines ganzen Vanir-Dorfes? Lächerlich! Auch hier wird sich etwas tun müssen.

Banker

Ab Level 40 dürfen Sie Ihre Ausrüstung mit zwei von fünf Berufen selbst herstellen: als Waffenschmied, Rüstungsmacher, Edelsteinschleifer, Architekt oder Alchemist. Anstatt wie in **WoW** immer wieder ähnliche Gegenstände zu bauen, um die Berufsfertigkeit zu steigern, folgen Sie in **Age of Conan** Quests, in deren Verlauf Sie Dinge herstellen. Anschließend beherrschen Sie dann deren Fertigung. Dafür müssen Sie jedoch oft stundenlang den gleichen Rohstoff sammeln. Das nervt zwar ähnlich wie das Dauerbauen aus **WoW**, fühlt sich aber stimmiger an: Wer ein Schwert schmieden will, braucht eben genug Metall. Sie müssen Ihrem Lehrmeister zwar den jeweils ersten selbstgebaute Gegenstand überlassen, die Ausbildung ist jedoch wie fast alles in Hyboria kostenlos. Sie reisen gratis, und Ihre Ausrüstung verschleißt nicht, muss also nicht gegen Bares repariert werden. Was für die Spieler zunächst sehr angenehm ist, birgt langfristig die Gefahr der Inflation. Denn wer erst mal für drei Goldstücke sein Reittraining und sein Pferd bezahlt hat (ab Level 40), der nimmt stetig Geld ein, das er für das tägliche Leben in Hyboria eigentlich gar nicht braucht. Das könnte früher oder später absurd hohe Preise im Auktionshaus mit sich bringen.

Gilden haben dieses Problem allerdings nicht: In **Age of Conan** können die Spielervereine eigene Städte errichten, die Unmengen an Geld und Rohstoffen verschlingen, dafür aber den Mitgliedern Boni verschaffen. Wer etwa eine Kaserne baut, macht alle Spieler des Soldaten-Archetyps (Eroberer, Wächter, Dunkler Tempel) zu besseren Kämpfern. Im Laufe des Jahres soll es sogar Festungen geben, die Spieler im PvP-Modus einander abjagen können.

Betatester

Wir selbst hatten zwar bis in die mittleren 60er immer genug Quests im Tagebuch und schon die ersten Aufträge in 70er-Gebieten, andere Spieler klagten allerdings, jenseits der 70 bekäme man keine Aufträge mehr und sei aufs »Grinden« angewiesen: aufs ziellose Erschlagen von Computergegnern, um Erfahrungspunkte zu ernten. Das können wir bislang nicht bestätigen, doch eins ist klar: **Age of Conan** ist noch lange nicht fertig. Während wir diesen Artikel schreiben, aktualisiert Funcom zweimal wöchentlich den Spielcode, um Fehler zu beseitigen, die es eigentlich gar nicht hätte geben dürfen. Dennoch hat **Age of Conan** in den letzten Wochen acht Redakteure völlig in seinen Bann gezogen. Eine derart stimmige Welt haben wir schon lange in einem Online-Rollenspiel gesucht, und das Kampfsystem macht die Gefechte auch nach dem tausendsten Mal noch spannend. Natürlich wird Funcom noch an Hyboria arbeiten müssen, aber wir spielen schon jetzt gerne auf der Baustelle. Und verzichten auf so manchen Komfort, erdulden die Widrigkeiten der Technik und ertragen die eine oder andere Entbehrung. **FAB**

AGE OF CONAN

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Funcom (Anarchy Online, GS 09/01: 69 Punkte)
PUBLISHER	Eidos
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Span., Franz.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 70 Seiten Handb. USK
TERMIN (D)	23.5.2008
CA. PREIS	50 € (11-13 € / Monat)
	keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

Die tolle Quest-Führung zieht Sie bis ins Endspiel.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ROLLENSPIEL

KAMPF	Dialoge/Rätsel
SPIELSTIL	simpel
CHARAKTER	komplex
FREIHEIT	linear
KÄMPFE	offene Welt
HANDLUNG	Aktion
	einfach
	komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell
HILFEN	Tutorial-Tipps, instanziiertes Startgebiet	
SPICHERSYSTEM	Speichert Charakterfortschritt automatisch	

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGH-END-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,8 GHz Intel A64 3.500+ AMD 1,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4.400+ AMD 2,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6.000+ AMD 2,0 GByte RAM 24,0 GByte Festplatte

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ wunderschöne Landschaften + tolle Weitsicht + lebendige Siedlungen - Clipping-Fehler - NPCs werden zu spät geladen	9 / 10
SOUND	+ Gänsehaut-Musik + gute deutsche und englische Sprecher - knackige Waffensounds - dramatischer Gefechtslärm	10 / 10
BALANCE	+ instanziiertes Startgebiet + sehr gute Quest-Führung - Klassen unterschiedlich mächtig - PvP noch unausgewogen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige, raue Spielwelt + actionreiche Nahkämpfe - englische Sprachfehler - kein lückenloser Zonenwechsel	9 / 10
BEDIENUNG	+ leicht erlernbar + unzulängliche Benutzeroberfläche - Berufe nicht verlernbar - miese Makro-Unterstützung - Bugs	5 / 10
UMFANG	+ Gildendörfer + abwechslungsreiche Areale + Quest-Mangel in den höchsten Levels - PvP bislang kaum ausgebaut	7 / 10
QUESTS	+ Story-Quests als Handlungslinie + nett verpackte Sammelaufträge + Steckbriefe lösen Jagdmissonen aus - lahme Belohnungen	10 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ sehr umfassende Charaktererstellung + Crafting-System - zu wenig Feedback - Aussehen nicht nachträglich änderbar	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ dramatische Nahkampf-Duelle + eingängige Steuerung + Fatalities - relativ wenig Taktik bei Bosskämpfen	9 / 10
ITEMS	+ sehr hübsche Ausrüstungsgegenstände + viele Crafting-Objekte - zu wenig Variation - Bossgegner hinterlassen meist nur Schrott	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Faszinierendes Spiel für Erwachsene, viel Potenzial.

81

SPIELSPASS



In dieser Kristallhöhle bekämpfen wir das Riesen-Nagetier **Mama Ratze**, einen der ersten Zwischengegner.



Die **Orakelstatue** der Hesinde-Kirche nennt in einem Zwischenfilm die nächste Aufgabe der Drachenqueste.

Das Schwarze Auge Drakensang

Am 1. August wird die Rollenspiel-Hoffnung erscheinen, im Vorabtest kämpften wir uns tagelang durch Aventurien. Unser Fazit: **Drakensang** ist ein herrlich klassisches Abenteuer mit einer Handlung, die selbst den lesefaulsten Oger fesselt.

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5311
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5312

Bei Praios, ein Ork! Jetzt keine Panik, rechnen Sie erstmal nach: Sie tragen doch Ihre Lindwurmschläger-Axt mit Schaden 1W+5, Körperkraftzuschlag 11/2

und Waffenbonus 1/0, ergo ergibt ein Fünftel der Summe aus Ihren Werten für Gewandtheit, Körperkraft und Mut abzüglich der Summe aus Ihrer Ausrüstungs-Behinderung, Ihrem Hiebaffen-Talentwert und dem Lindwurmschläger-Bonus einen Attacke-Gesamtwert von 22. Wunderbar, aber – was heißt das überhaupt?! Abermals keine Panik, merken Sie sich einfach: Je höher die Zahl, desto besser. Während nämlich Fans des Papier-und-Stift-Abenteuers **Das Schwarze Auge (DSA)** das Ergebnis des Orkkampfes zunächst mit obigen Formeln berechnen und dann mit zwanzig- sowie sechseitigen Würfeln ausknobeln müssen, erledigt **Drakensang** dies automatisch. Und das ist auch gut so. Denn der Entwickler Radon Labs hat aus dem komplizierten Regelwerk ein derart fesselndes Rollenspiel mit intelli-

gener Handlung und klassischen Tugenden gestrickt, dass Sie Mathematik und Würfelproben flugs vergessen. Wir haben uns mit einer fast fertigen Version in den Vorabtest gestürzt (siehe Kasten »Warum keine Wertung?«), den Fantasy-Kontinent Aventurien durchreist und mit unserer bis zu vierköpfigen Heldengemeinschaft zahlreiche Orks sowie andere Unholde verprügelt – ganz ohne Rechenprobleme, versteht sich.

Lesen bildet

Dass die komplexen **DSA**-Formeln in den Hintergrund treten, heißt allerdings nicht, dass sie unwichtig sind. Im Gegenteil: Wer sämtliche Erklärungstexte und Tutorial-Tipps durchliest, versteht viel besser, wie Charakterwerte, Talente und Ausrüstungs-Attribute zusammenhängen – schließlich ist **Drakensang** kein simples

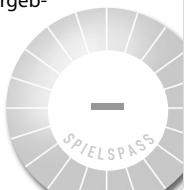
Haudrauf-Rollenspielchen. Zum Spielstart wählen wir unseren Haupthelden aus 20 vorgefertigten Klassen mit individuellen Vor- und Nachteilen. Der zwergische Sappeur etwa schmiedet besonders geschickt, verfehlt im Fernkampf aber selbst die lahmsten Zombies; der stiernackige Menschen-Pirat reagiert allergisch auf Hexereien. Insgesamt decken die Klassen alle typischen Heldenrollen von Kriegern über Schurken bis zu Magiern ab, hinzu kommen diverse Mischformen. Das Aussehen unseres Recken dürfen wir jedoch nicht verändern, sondern nur das Geschlecht wählen (außer bei Amazonen und Piraten).

Sinnvolles Können

Die Talent-Anzahl hat Radon Labs im Vergleich zur Papier-Vorlage kräftig entschlackt, zudem simuliert **Drakensang** zwar das astrale

! Warum keine Wertung?

Die fast fertige Vorab-Testversion erreichte uns erst einige Tage vor Redaktionsschluss. Und Drakensang ist groß – so groß, dass wir's unmöglich durchspielen konnten, schon gar nicht mit mehreren Klassen. Außerdem hatte unsere Fassung noch einige Ecken und Kanten, die Radon Labs noch abfeilen möchte. Unser endgültiges Urteil fällen wir daher erst im Langzeit-Test, dessen Ergebnis Sie in der nächsten Ausgabe lesen. Doch so viel können wir schon jetzt sagen: Für Freunde klassischer Rollenspiele ist Drakensang ein Fest!



Eine Beispiel-Quest in Bildern: Der **Kommandant der Stadtwache** des Wallfahrortes Tallon möchte, dass wir ein Lager von Goblin-Plünderern finden.



Am Wegesrand treffen wir den **Elf Ancoron**, der uns zum Lager führt. Ohne Verstärkung werden wir den Goblins aber nicht Herr: Die Stadtwache muss her!



Der **Stadtrat** stimmt dem Einsatz erst zu, wenn wir jedem Mitglied einen Gefallen tun: dem Bürgermeister 1, dem Kaufmann 2 und dem Geweihten 3.



Der Bürgermeister will, dass wir einem Kobold sein Diebesgut abluchsen. Doch das gelingt nur, wenn wir ein witziges **Tier-Verwandlungs-Rätsel** lösen.



Auf dem Weg zur belagerten Burg Grimmzahn stoßt unsere Heldengemeinschaft auf eine **Ork-Bande**. Durch eine Höhle hätten wir uns an den Schlägern vorbeischieben können, doch wir entscheiden uns für den Kampf.

Magiesystem von **DSA**, nicht aber die Hexen- oder Geweihten-Zauber. Doch die Abmagerungskur war erfolgreich, in unserem Test erweisen sich alle Fähigkeiten als nützlich. Per »Schlösserknacken« etwa öffnen wir Schatzkisten (in denen allerdings oft nur wertloser Plunder liegt), mit Begabungen wie »Überreden«, »Betören« und »Menschenkenntnis« umgarnen wir manche Quest-Gegner, um Blutvergießen zu vermeiden. Lediglich die Handwerksberufe Alchemie, Bogenbau und Schmieden sind anfangs noch Nebensache, weil wir zu wenige Rezepte dafür finden. Verbessern dürfen wir unsere Fähigkeiten jederzeit mit Abenteuerpunkten, die wir mit erfüllten Aufträgen sowie erledigten Feinden verdienen. Der maximale Talentwert hängt dabei von der Charakterstufe ab; frische Fertigkeiten lernen wir gegen Geld und Abenteuerzähler bei Trainern.

Stellenweise reizt **Drakensang** allerdings mit Erklärungen: Zum Beispiel müssen wir durch Ausprobieren herausfinden, dass man die Krankheit Wundbrand nicht mit normalen Mullbinden, sondern mit Gegengift-Tinkturen oder -Zaubersprüchen heilt. Das kann **DSA**-Neulinge frustrieren. Auf unseren Hinweis hin möchte Radon Labs die Hilfstexte noch überarbeiten. Schon jetzt zeigen die aufgeräumten Menüs auf einen Blick, welche Fähigkeit an welche Charakterwerte gekoppelt ist. Und wie sich unsere Kampfkraft verändert, wenn wir Rüstungen und Waffen austauschen. Bei Händlern vermissen wir jedoch ein Vergleichsfenster, das die angebotene Ware unserer aktuellen Ausrüstung gegenüberstellt.

Stete Spannung

Sei's drum, solche Komfortmängel trüben die Faszination von

Drakensang nicht im Geringsten. Denn die entspringt nicht den Menüen, sondern der wunderschönen Spielwelt voller unterhaltsamer Haupt- und Nebenaufträge. Die packende Handlung kommt schnell in Gang: Ein Freund lädt uns in die Stadt Ferdok ein, auf dem Weg dorthin passieren wir das Stadtdorf Avestreu. Bevor wir weiterreisen dürfen, brauchen wir zwei Empfehlungsschreiben. Das erste bekommen wir von einer Gauklerin, deren geklautes Amulett wir wiederbeschaffen sollen – doch ein geheimnisvoller Echsenmann reißt den Klunker an sich. So viel sei verraten: Den Schuppen-schurken treffen wir später wieder. Den zweiten Passier-

schein stellt uns der tatttrige Magier Rakorium aus, den wir aus einer Höhle retten. Klar, auch der Gandalf-Klon trippelt uns noch mehrmals über den Heldenweg.

Auch Ferdok ist alles andere als ein ruhiges Provinznest. In seinen lauschigen Fachwerk-Gassen geht ein Mörder um, der seinen Opfern die Herzen herausreißt. Wir jagen die Bestie – und stolpern dabei über eine Verschwörung, die mit einer Legende zusammenhängt: Im Umland sollen uralte Drachen schlummern, die nur auf einen Weckruf warten. Hm, könnte dies damit zu tun haben, dass der Tempel der Wissensgöttin Hesinde jüngst unter mysteriösen Umständen nieder-



Für den Kaufmann suchen wir nach seinem Sohn und dessen Freundin. Wir finden beide in einer **Friedhofsgruft**, wo wir sie vor Skelettkriegern retten.



Für ein Heilmittel benötigt der Gelehrte eine seltene Pflanze. Allerdings wird das Gewächs von **Harpyien** bewacht, die uns auf dem Rückweg überfallen.



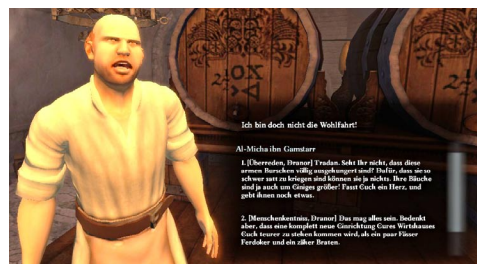
Schließlich stimmt der Stadtrat dem Einsatz der Wache zu: Mithilfe der computer-gesteuerten Soldaten stürmen wir das **Banditenlager**. Dabei machen uns vor allem die Anführer der Goblins zu schaffen: drei ausgewachsene Oger mit dicken Keulen.



In einer Höhle stellt unsere Heldengemeinschaft einen **Tatzelwurm**. Die sechsbeinige Riesenechse kann zwar kein Feuer, aber Giftwolken spucken.



Wenn wir ein **Feuerwesen** beschwören, färbt sich die Umgebung rot.



Mit den passenden Talenten **überreden** wir Gesprächspartner.

brannte? In den Katakomben unter dem wiedererrichteten Gotteshaus suchen wir die Bruchstücke einer Orakelstatue. Einmal zusammengesetzt, schickt uns diese auf die Drachenqueste, eine traditionelle Heldenprüfung.

So reisen wir in die Sumpfsiedlung Moorbrück, in deren Nähe ein irrer Nekromant ein Heer von Untoten heranzüchtet. Danach geht's in den Dusterforst, wo wir wahlweise an der Seite naturverliebter Hexen oder fanatischer Praioten-Kreuzritter kämpfen. Die folgenden Stationen: die von Orks belagerte Burg Grimmzahn, das Wallfahrtsdorf Tallon samt zugehöriger Goblin-Plage sowie die unterirdische Zwergen-Metropole Murolosch. Gut vertonte Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen die Handlung; in den zahlreichen Dialogen sind aber meist nur die Begrüßungsworte mit Sprachausgabe unterlegt, den Rest müssen wir lesen. Das lohnt sich allerdings,

denn die Handlung nimmt mehrmals überraschende Wendungen. Oder hätten Sie etwa geahnt, dass der Großinquisitor der Praioten ... nein, das verraten wir lieber nicht. Sagen wir einfach: **Drakensang** bleibt während unserer gesamten Testzeit spannend – so muss ein Abenteuer aussehen!

Viel zu tun

Abseits der Haupthandlung bestreiten wir vorzügliche Nebenquests, die zwar teils mit nervig langen Laufwegen verbunden sind, aber nette Geschichten erzählen. Zum Beispiel prügeln wir uns in Avestreu mit Söldnern, die wir später nahe der Burg Grimmzahn wiedertreffen. Oder wir locken für einen Wirt gefräßig-dumme Trolle aus dessen Taverne. Oder wir vertreten einen Wachmann am Ferdoker Stadttor und fangen verdächtige Personen ab. Oder wir säubern entweihte Gräber im Moorbrücker Grabessumpf. Auch jeder unserer Mitstreiter be-

kommt einen individuellen Auf-
trag. Zum Beispiel ziehen wir gemeinsam mit der Amazone Rhulana ins Gefecht gegen ihre bösen Schwestern, um eine besonders wertvolle Rüstung zu ergattern.

Weil **Drakensang** nicht aus einer zusammenhängenden Welt à la **Gothic 3**, sondern aus einzelnen Levels besteht, können wir die Aufträge allerdings nicht in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Wenn wir einen Abschnitt verlassen, um weiter der Haupthandlung zu folgen, dürfen wir nicht mehr zurückkehren. Also sollten wir vorher alle Missionen erfüllen, um ausreichend Geld und Ausrüstung zu sammeln. Von Level zu Level reisen wir dann auf einer Weltkarte; während unserer Wanderung kann es zu Zufallskämpfen kommen, die selten länger als fünf Minuten dauern.

Taktisches Teamwork

Da wir in den Scharmützeln oft auf zahlenmäßig überlegene Gegner treffen, haben wir alleine keine Chance und sind auf unsere bis zu drei Mitstreiter angewiesen. Die treffen wir nach und nach im Spielverlauf. Den Anfang machen die raubeinige Amazone Rhulana und der adrette Halunke Dranor, danach folgen unter anderem der bärbeißige Zwergenkrieger Forgrim und die bezaubernde Elfen-Waldläuferin Gwendala. Charaktere, die wir gerade nicht brauchen, warten in unserem Haus in Ferdok und steigen trotzdem mit im Level auf. Zudem schließt sich uns in manchen Missionen ein fünfter Kampfgenosse an, und Magier können Helfer wie Skelette oder Feuerwesen beschwören.

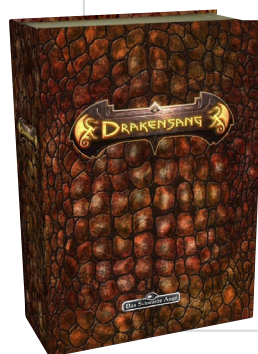
Die Quest-Begleiter und Hilfskreaturen steuert der Computer, den restlichen Recken erteilen wir im Gefecht selbst Befehle. Dabei kommt's auf die richtige Taktik an: Dick gepanzerte Nahkämpfer lassen wir gen Feind stürzen, während Zauberer und Schützen auf Distanz bleiben. Besonders wichtig sind die Spezialfähigkeiten: Krieger etwa schicken Widersacher per »Niederwerfen« zu Boden, nehmen mit ihrem defensiven Kampfstil weniger Schaden oder teilen in der offensiven Variante kräftiger aus. Magier versteinern zunächst einen Feind mit dem Spruch »Paralysis«, werfen dann »Ignifaxius«-Feuerstrahlen oder »Fulminictus«-Donnerkeile und heilen schließlich verwundete Kampfgenossen mittels »Balsam Salabunde«. Um Befehle zu erteilen, dürfen wir jederzeit pausieren, was unserer Heldengruppe oft das Leben rettet. Denn besonders in engen Innenräumen sind die Gefechte wegen der ungenauen und sprunghaften Kamerasteuerung recht unübersichtlich.

Manche Gegner erfordern darüber hinaus besondere Vorgehensweisen. Zum Beispiel treffen mopsige Oger mit einem Keulen-



Die Stadt Ferdok ist der Dreh- und Angelpunkt von Drakensang. Hier erkunden wir den zentralen **Marktplatz**.

Die Collector's Edition



Am 1. August 2008 erscheint neben der normalen Verkaufsfassung von Drakensang (50 Euro) auch die auf 10.000 Exemplare limitierte **Collector's Edition**, die für 60 Euro zusätzlich eine Zinnminiatur, eine Soundtrack-CD, ein Hörbuch und eine lederne Landkarte enthält.



Wenn wir im Dunkelforst für die Hexen arbeiten, müssen wir **Zauberbäume** vor den Praioten schützen.

schwung gleich mehrere Rivalen, deshalb verteilen wir unsere Nahkämpfer um sie herum. Gefechte gegen Zwischengegner laufen oft in mehreren Phasen ab, zum Beispiel wandelt ein Bösewicht zweimal die Gestalt. In unserer Vorab-Testversion wackelte jedoch stellenweise die Balance, einige Schurken waren zu stark, andere zu schwach. Dies dürfte sich aber noch ändern, zu unserem Redaktionsschluss fehlt Radon Labs noch an der Feinabstimmung.

Klassisches Flair

Nicht mehr feilen müssen die Designer an der dichten Atmosphäre. Obwohl **Draakensang** im Gegensatz zu **Oblivion** und **Gothic 3** keine Tag-Nacht-Wechsel bietet und die KI-Bewohner Aventuriens somit auch keinem Tagesablauf nachgehen, versprüht die Spielwelt jede Menge Flair. Das liegt vor allem an der häufig wechselnden Lichtstimmung. Über dem Moorbrücker Friedhofssumpf etwa verschlucken Wolkenberge

die Abendsonne; im Düsterwald verwischt bläulicher Nebel den Ausblick auf eine Burgruine. Auch die idyllischen Landschaften mit blühenden Wiesen und farbenfrohen Herbstbäumen tragen zum schönen Gesamteindruck bei.

Lediglich Katakomben, Höhlen und Burggänge sehen arg eintönig aus. Gleiches gilt für die Charaktermodelle, besonders in den belebten Straßen Ferdoks wandeln grotesk viele Klone. Denn trotz zahlreicher Varianten hat Radon Labs manche Figuren dutzendfach recycelt, um die Städte zu beleben. Einigen Spielern dürfte überdies missfallen, dass die Welt weniger interaktiv ist als etwa in **Oblivion**: Wir dürfen weder jede Kiste durchsuchen noch jedes Gebäude betreten. Das kann man auch positiv sehen: Wo wir hingehen, passiert meist etwas, sinnlose Füllräume haben die Entwickler weitgehend vermieden.

Zudem soll **Draakensang** auch gar nicht **Oblivion** oder **Gothic 3** nacheifern. Es erweist sich als geruhsames, altmodisches, kopflastiges Abenteuer, am ehesten vergleichbar mit dem Klassiker **Baldur's Gate**. Es erzählt eine intelligente Geschichte, verpackt in unterhaltsame Scharmützel und Dialoge. Was will man also mehr? Nun, einige wichtige Fragen bleiben noch offen: Im Langzeit-Test prüfen wir derzeit, ob die Handlung ihr Tempo auch gegen Spielende beibehält, ob Radon Labs die Balancekanten bis zur Veröffentlichung noch abschleifen kann, ob wirklich alle Klassen und Fähigkeiten sinnvoll bleiben. Deshalb verzichten wir vorerst auf eine Wertung. Nun entschuldigen Sie uns bitte, die Orks kommen! Also auf ins Gefecht – wie gut, dass wir nun nichts ausrechnen müssen. **GR**

Klassisch Klasse

Michael Graf: Gepriesen sei Praios, das Warten hat sich gelohnt! **Draakensang** entpuppt sich als genau das, was ich mir gewünscht habe: ein Abenteuer der guten, alten Schule. Klar, die Welt könnte interaktiver, die Bedienung komfortabler, die Textmasse komplett vertont sein. Und ein paar Balancemacken muss Radon Labs noch ausbügeln. Doch mich reizt an Rollenspielen eben in erster Linie die Handlung, und in dieser Disziplin brilliert das DSA-Werk. Falls im Langzeit-Test nicht noch gravierende Schwächen auftreten, müssen sich traditionsbewusste Rollenspieler den 1. August hellrot im Kalender anstreichen.



micha@gamstar.de



Im **Inventar** rüsten wir unsere Helden aus. Gegenstände lagern übersichtlich in zwei Gepäcktaschen.

DSA: DRAKENSANG

ENTWICKLER Radon Labs (Treasure Island, GS 05/08: 81 Punkte)

PUBLISHER Dtp

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handb., Poster

TERMIN (D) 1.8.2008

CA. PREIS 50 Euro

ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT noch nicht endgültig bewertbar

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf

CHARAKTERE simpel

FREIHEIT linear

KÄMPFE Action

HANDLUNG einfach

ERFORDERT

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

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
EINSTIEG			leicht			schwierig		
SPIELMECHANIK			einfach			komplex		
SPIELTEMPO			langsam			schnell		

HILFEN Tutorial-Texte und Tooltips

SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM		
Anforderungen stehen noch nicht fest, Version wird noch optimiert.			Anforderungen stehen noch nicht fest, Version wird noch optimiert.			Anforderungen stehen noch nicht fest, Version wird noch optimiert.		

PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren

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

SOUNDFORMATE Stereo 4.0 5.1 6.1

KOPIERSCHUTZ Securom

3D-GRAFIKKARTEN

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

BEWERTUNG

Kategorie	Wertung
GRAFIK	8 / 10
SOUND	8 / 10
BALANCE	- / 10
ATMOSPHÄRE	- / 10
BEDIENUNG	- / 10
UMFANG	- / 10
QUESTS	- / 10
CHARAKTERE	- / 10
KAMPFSYSTEM	- / 10
ITEMS	- / 10

PREIS/LEISTUNG noch nicht endgültig bewertbar

FAZIT Klassisches Rollenspiel mit starker Handlung.

Langzeittest in GameStar 09/08

SPIELPASS

Bitte nicht wegen der Grafik weiterblättern! Sonst entgeht Ihnen ein witziges Point&Click-Adventure à la Day of the Tentacle oder Maniac Mansion.

Edna bricht aus

DVD

- Video-Special

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 5249

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 5248

Win Vista 32 Bit

- läuft

Auf dem ersten Blick könnte man meinen, **Edna bricht aus** sei von einem Zehnjährigen gemalt worden. Dem ist nicht so, der Look ist Absicht. Abseits des Technik-Wettrüstens anderer Entwickler setzt Daedalic (**Experience 112**) mit seinem neuen Spiel bewusst auf Charme: krude Optik, handgezeichnete Charaktere, 2D-Umgebungen, keine Effekte. Daran muss man sich selbst als Genre-Fan erstmal gewöhnen, wird dann aber mit einem lustigen und ideenreichen Adventure belohnt.

Freiheit!

Edna hockt in einer Gummizelle, nichtahnend, wer sie dort eingesperrt hat – und warum. Zusammen mit ihrem quatschenden

Plüschhasen Harvey wagt sie deshalb nicht nur den Ausbruch, sondern versucht auch, die Hintergründe ihrer Gefangenschaft zu ermitteln. Dass Sie sich dabei mit einfachen Mausclicks durch eine Comic-Psychiatrie bewegen und auf allerhand skurrile Charaktere treffen, sorgt an jeder Ecke für witzige, gut gesprochene Dialoge. Die punkten nicht nur mit Seitenhieben auf Filme und Spiele, sondern versorgen die kesse Heldin auch mit nützlichen Hinweisen für die in der Regel logischen Kombinationsrätsel. Einsteiger dürften dennoch schnell überfordert sein. Schon früh erschlägt Sie das Programm mit unzähligen Orten, die ansteigende Gegenstands-Flut im (etwas fummeligen) Inventar trägt zur Ver-



Ich habe dieses Formular hier.
Wo bekomme ich denn so eine Anmeldung her?
Ich wollte sowieso nicht teilnehmen.

Durchgeknallte Patienten: Heldin Edna will beim Treffen der anonymen Spieleentwickler mitmachen.

wirrung bei. Gelegentlich stört auch die fehlende Logik, etwa wenn Sie mit einem abgeissenen Fußnagel (!) gleich viermal Schrauben an Gittern lösen müssen. Immerhin zeigt das Spiel auf Knopfdruck alle interaktiven Elemente, verzichtet dafür aber auf die Komfortfunktion, Edna mit einem Doppelklick sofort zum Ausgang zu bewegen. Angesichts der motivierenden Handlung und des poin-

tierten Humors sind solche Mankos aber zu verschmerzen. Dafür hätten wir uns etwas mehr Interaktion mit Harvey gewünscht. Den frechen Plüschnager steuern Sie nur zweimal und suchen in Ednas Vergangenheit nach Erinnerungsfetzen. Eine coole Idee, die nicht konsequent genug genutzt wird – zumal Harvey auch sonst kaum einen Ton über seine pelzigen Lippen bekommt. **DM**



Nette Idee: Zweimal im Spiel steuern Sie Ednas vorlauten Plüschhasen Harvey.

Freak-Adventure

Daniel Matschijewsky: Angesichts des Preises muss man schon ein wenig schmerzfrei sein, um sich mit dieser Grafik anfreunden zu können – die bewegt sich technisch auf dem Niveau von Browser-Spielchen. Doch bei Adventures kommt es wenig auf die Technik, dafür stark auf die Charaktere, den Stil und Rätsel an. Hier macht Daedalic fast alles richtig. Vor allem das unverbrauchte und herrlich überzeichnete Psychiatrie-Szenario sowie die Gespräche mit den durchgeknallten Patienten haben es mir angetan. Fortgeschrittene Genre-Fans sollten diesem Geheimtipp eine Chance geben!



danielm@gamestar.de

EDNA BRICHT AUS

ADVENTURE

ENTWICKLER Daedalic («Edna bricht aus» ist das Erstlingswerk)

PUBLISHER Daedalic

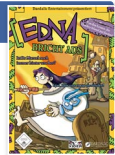
SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.6.2008

CA. PREIS 30 Euro

USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1	2	3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 512 MB RAM 4,3 GB Festplatte	1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 4,3 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 4,3 GB Festplatte

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

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ witziger Grafikstil + stilvoll + schwache Animationen + keinerlei Effekte + nur 800x600 Pixel	5 / 10
SOUND	+ gut gewählte deutsche Sprecher + passende Musik ... + ... aber wenig Abwechslung + spärliche Geräuschkulisse	7 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + wird stetig kniffliger + nützliche Hinweise + für Einsteiger generell zu schwierig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ passender, gut platzierter Humor + außergewöhnliche Heldin + viele Gebiete leblos und steril	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Ein-Klick-Steuerung + freies Speichern + eingeschränkte Komfortfunktionen + etwas umständliches Inventar	8 / 10
UMFANG	+ unzählige erkundbare Gebiete + viele Charaktere + lange Spielzeit + geringer Wiederspielwert	9 / 10
HANDLUNG	+ abgedrehte Handlung + keine Durchhänger + Erinnerungssequenzen zu spärlich eingesetzt	8 / 10
RÄTSEL	+ guter Mix aus Dialog- und Kombinationsrätseln + nachvollziehbar + nur manchmal etwas unlogisch + ermüdende Laufwege	8 / 10
DIALOGE	+ teils enorm witzige Gespräche + nette Seitenhiebe auf Filme und Spiele + gelegentliche Unlogik	8 / 10
CHARAKTERE	+ durchgeknallte Patienten + noch durchgeknallteres Personal + Hase Harvey kommt zu kurz	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Skurriles Comic-Adventure mit tollen Charakteren.

76

SPIELSPASS





Van Helsing hat **Draculas Unterschlupf** in einem Londoner Herrenhaus aufgespürt.

Abenteuerliche Reise mit Knoblauch, Holzpflöck und Köpfchen.

Dracula Origin

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5073
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5280

Win Vista 32 Bit
- läuft

Als Professor Van Helsing jagen Sie im Adventure **Dracula: Origin** den berühmtesten aller Blutsauger. Dracula hält sich in London auf und will eine junge Frau entführen, um – nein, das verraten wir nicht. Stattdessen verraten wir, warum das Spiel eine gelungene Knobelei ist.

Sie lenken den resoluten Vampirjäger durch schön gerenderte Hintergründe, erforschen einen Friedhof, ein unheimliches Herrenhaus, eine Kirche, ein Museum und viele weitere Orte, bis Sie schließlich in Transsylvanien das Schlimmste verhindern. Einziges Manko dabei: Die Szenarien bleiben oft leblos, auch weil es an Umgebungsgerauschen mangelt. Das fällt aber gar nicht so sehr auf, sind Sie doch die meiste Zeit mit den größtenteils guten und nachvollziehbaren Rätseln beschäftigt. Sie bauen beispielsweise aus Splitterholz mit Hilfe einer Säge, einer Fei-

le und ein paar rostigen Nägeln einen Schlüssel zu einem Geheimgang. Außerdem vorbildlich: Das Spiel archiviert die gut vertonten Dialoge und alle sonstigen Hinweise in übersichtlichen Menüs. Deshalb verlieren Sie nie den Faden, wenn Sie etwa Draculas Diener mit vorher gefangenen Fliegen ablenken oder einen Tunnel öffnen müssen, indem Sie auf dem Friedhof mehrere Mechanismen durch kleinere Logik-Puzzles und Rechenaufgaben auslösen. Die zwar teils bekannte, aber dennoch motivierende Geschichte und das hübsche viktorianische Ambiente bilden ein passendes Drumherum, das **Dracula: Origin** zu einem gelungenen Abenteuer-Erlebnis macht. **PET**

DRACULA: ORIGIN

GENRE	Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Frogwares / Koch Media		
CA. PREIS	35 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Bissige Liebesgeschichte

Petra Schmitz: Was für ein feines, kleines Adventure dieses Dracula: Origin doch ist. Die Rätsel sind genau im richtigen Maße tütelig, um mich nicht abzuschrecken, sondern beim Holzpflöck zu halten. Und die Geschichte um den Vampir aller Vampire habe ich auch schon lange nicht mehr so charmant eingefangen gesehen, auch wenn die Renderwelt steril bleibt. Natürlich geht es im Endeffekt um die große Liebe. Und da können Frauen ja sowieso nicht widerstehen.



petra@gamestar.de

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5270
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5269

Win Vista 32 Bit
- läuft,
Bug-Probleme

The Abbey

Im Kloster-Krimi stürzt ein Weihrauchfass ab und erschlägt einen Mönch. Auch den ersten Käufern dieses Titels stürzt etwas ab: das Spiel selbst.

Alcachofa ist Spanisch und bedeutet Artischocke. Alcachofa Soft ist dann logischerweise matschiges Gemüse – oder ein spanisches Studio mit eigenwilligem Humor. Auf dessen Humus ist bereits das skurrile Comic-

Abenteuer **Clever & Smart** gewachsen (GS 01/05: 72 Punkte). Für ihr neues Werk, das Adventure **The Abbey**, haben die Pflanzenfreunde im Gemüsegarten der Weltliteratur einen Klassiker ausgegraben, nämlich Umberto Ecos

Bestseller **Der Name der Rose** (Buch 1980, Film 1986). Den kopiert **The Abbey** zwar nicht 1:1, aber die Grundkonstellation ist praktisch identisch.

Irgendwann vor vielen hundert Jahren kommt im entlegenen Kloster Nuestra Señora de la Natividad ein Mönch unter seltsamen Umständen ums Leben. Just zu dieser Zeit ist der gelehrte Geistliche Leonardo von Toledo mit seinem Schüler in der Gegend; sie werden mit Nachforschungen beauftragt. Schnell wird klar, dass sich ein Geheimnis um die Klosterbibliothek rankt. Kein Fremder darf sie betreten, und doch werden darin nachts Lichter gesehen – der Leibhaftige geht um, flüstern die Mönche, schlagen Kreuze und sperren sich starrsinnig gegen Leonardos Untersuchungen.

Du sollst nicht reden

Im Verlauf der vier jeweils zwischen ein und zwei Stunden langen Akte des Spiels gehen Sie in der Rolle von Leonardo nicht nur

dem rätselhaften Tod, sondern auch dem Mysterium der Bibliothek auf den Grund. Handlungs-ort und Personal bleiben dabei überschaubar: Elf Mönche leben in der Abtei, später tritt zusätzlich der unbequeme Inquisitor Nazario auf den Plan. Das Kloster selbst besteht aus einer Handvoll Gebäuden, die Sie in regelmäßigen Runden abklappern. Im Laufe der Ereignisse wechselt die Tageszeit, Leonardo ist auch abends und nachts unterwegs. Entsprechend springen auch die Brüder von Ort zu Ort. Das klingt dynamischer, als es ist: In **The Abbey** passiert nicht viel, zumindest nicht sichtbar, die Abtei wirkt verödet. Askese ist ja eine mönchische Mustertugend, erscheint in einem Spiel aber so fehl am Platz wie ein weiteres Klostergebot, dass das Spiel voll beherzigt: die Schweigsamkeit. Nicht in den zahlreichen Gesprächen wohlge-merkt. Sondern immer dann, wenn es darum geht, dem Spieler Fingerzeige für sein Fortkommen

Bugs und die »Second Edition«

Für einen Spiele-Hersteller ist das so etwas wie der Super-GAU: Wenige Tage nach dem Erscheinen von **The Abbey** am 26. Mai musste der Publisher Crimson Cow die Auslieferung stoppen lassen. Die ersten Käufer hatten teils massive Probleme mit der Verkaufsversion des Adventures festgestellt:

- **Unter Vista** lässt sich das Spiel auf manchen Rechnern gar nicht erst installieren. Eine Problemlösung sehen Sie in unserem DVD-Video oder auf GameStar.de.
- **Das Spiel stürzt regelmäßig ab.** Ein Teil der Spieler hat insbesondere Probleme an einem Punkt zu Beginn des zweiten Kapitels, der sich nicht umgehen lässt. **The Abbey** wird dadurch unlösbar.
- **Der Kopierschutz** erkennt gelegentlich die DVD nicht korrekt; das Problem lässt sich durch einen Neustart des Rechners lösen.
- **Statt Zwischensequenzen** sehen manche Spieler nur den schwarzen Bildschirm.
- **Im Inventar** kann es eine Doppelbelegung geben, ein Objekt wird unbenutzbar.
- **Ein Schalterrätsel** im dritten Akt wird durch einen Spielfehler unlösbar.

Zum Redaktionsschluss drei Wochen nach Verkaufsstart hat Crimson Cow die Probleme noch immer nicht gelöst. Wir ziehen deshalb **zwei Punkte bei der Bedienung** ab. **The Abbey** soll in Kürze als »Second Edition« neu veröffentlicht werden.



In der Krypta entdeckt Leonardo ein mysteriöses Steinrelief.



Langweilig: In der Bibliothek müssen Sie ein Schieber-Puzzle lösen.



The Abbey kennt verschiedene Tageszeiten. Hier ist der Friedhof der Abtei in stimmungsvollem Rot getaucht.



Irgendeine Ahnung, wo er sein könnte?
 Hat vielleicht einer von Euch nach der Komplotz mit ihm gesprochen?
 Was machst ihr hier?
 Ich muss gehen. Ich muss Gottfried finden.

Leonardo und Bruno untersuchen den Tod des Mönchs, der durch dieses **Weihrauchfass** erschlagen wurde.

an die Hand zu geben. Experimentierfreude strafft Leonardo stets mit einem ungnädigen »Das geht nicht!«, alternative Lösungswege kennt **The Abbey** nicht. Was gerade warum zu tun ist, mit solchen Erklärungen müht sich das schmallippige Abenteuer nicht ab. Dass der örtliche Schmied schneller arbeitet, wenn man ihm einen Kompass bringt, so etwas muss man erraten – der Kerl benötigt eben »Orientierung«, fabuliert Leonardo. Einen Wachsverschluss muss der Gelehrte zwingend mit Wasserdampf lösen; das Behältnis kurz an eine Fackel zu halten, »das geht nicht!« So entpuppt sich **The Abbey** als ein hochgradig lineares Spiel, das strikten »Erst A, dann B«-Regeln folgt.

Du sollst nicht helfen

Die Belegschaft von Nuestra Señora de la Natividad ist ein knorriges Häufchen Gottesdiener, die jeweils hübsch gezeichnete Eigenheiten aufweisen. Der gutmütige Koch Martin schließt jeden in sein Herz, der die Gewürzaromen aus seiner Suppe schnüffeln kann; der mürrische Übersetzer Umberto keift schroffe Antworten. Umbertos Gegenstück findet Leonardo in seinem alten Freund Eladius, dem Heilkundigen des Klosters, der mit gewinnendem Lachen launige Sprüche von sich gibt. Allerdings fehlt den Charak-

teren auf Dauer der Tiefgang, aus unterhaltsamen Gestalten werden ermüdende Stereotypen. Eine große Chance verschenkt das Spiel in Form von Bruno, Leonards Schüler, der ihm auf Schritt und Tritt folgt. An sich sollte Bruno wohl so etwas wie ein Hinweisgeber sein; zumindest rät das Handbuch, Bruno zu fragen, wenn man nicht weiter wisse. Gute Idee – aber der Junge hat im ganzen Spiel vielleicht zehn Anklück-Sätzchen aufzusagen, auf spezifische Situationen geht er nicht ein. Tipps gibt er nie. Gelegentlich brauchen Sie ihn immerhin zur Lösung von Rätseln. Nur in wenigen Dialogen zwischen Meister und Schüler blitzt Brunos rebellische Natur auf, die dem Spiel viel Würze und spannendes Konfliktpotenzial gäbe – hätte Alcachofa sie denn zu nutzen gewusst.

Du sollst nicht denken

Als Historien-Krimi sollte **The Abbey** in erster Linie eine Spurensuche im Kloster-Milieu sein. Aber Leonardo interessiert sich ernüchternd wenig für Tatorte, Indizien oder Rekonstruktion, sondern macht sich immer wieder nebensächliche Aufgaben zueigen. Umberto ist hungrig, Arcadius' Sichel muss geschärft werden, Ägdius liegt besoffen im Weinkeller – kein Problem, wir richten's schon! Nachvollziehbare Logik

Mönche haben weniger Spaß

Christian Schmidt: Zu Beginn kommt in **The Abbey** durchaus Krimi-Spannung auf, die ordentlichen Dialoge und gut gezeichneten Charaktere machen Lust auf spannende Nachforschungen, taktische Verhöre, heimliches Stöbern in Klosterklausen. Doch das Spiel verliert sich stattdessen in unsinnigen Kleinrätseln und stupidem Abklappern immergleicher Orte. Leonardo verweigert fast jede logische Handlung und zwingt mir stattdessen abstruse Aktionen auf. Noch schlimmer: Wer was warum tut, spielt kaum eine Rolle. **The Abbey** hat nicht begriffen, dass wir in **Adventures** eine Geschichte erspielen wollen, nicht krampfhaft Rätsel lösen. So bleibt das Spiel so eigensinnig und unflexibel wie die katholische Kirche. Was dann ja doch wieder irgendwie passt.



christian@gamestar.de



Ärgerlich: **The Abbey** lässt Sie nach Punkten suchen, die nicht mal zu sehen sind – so wie diese **Schublade**.

lässt das Spiel oft vermissen. Stattdessen erzwingt es umständliche Lösungen wie die Suche nach einer Schreibfeder, weil offenbar kein Mensch im Kloster eine übrig hat – das wirkt arg konstruiert. Tiefpunkt des Rätsel-Designs ist schließlich ein lästiges Verschiebe-Puzzle, das Sie im dritten Kapitel lösen müssen.

Sucharbeit wird generell eine Ihrer Hauptaufgaben, denn **The Abbey** stellt wichtige Gegenstände nicht nur winzig dar, sondern verbirgt sie mitunter hinter Balken oder Türen, sodass Sie nicht mal sehen, dass da etwas sein

könnte. Eine Hervorhebungs-Taste für interaktive Bereiche oder Gegenstände, wie sie mittlerweile Genre-Standard ist, gibt es nicht. Zumindest eines dürfen wir dafür an dieser Stelle hervorheben: die Musik vom Design-Tausendsassa Emilio de Paz, der auch das Spiel selbst entwarf. Seine orchestralen Kompositionen sind rundum gelungen und tragen gemeinsam mit den guten Sprechern viel zur Atmosphäre bei. Die Grafik wirkt trotz ihres originellen Comic-Looks dagegen farblos und meist so steif wie, nun ja – eine Artischocke. **CS**

THE ABBEY

ADVENTURE

ENTWICKLER Alcachofa Soft (Clever & Smart, GS 01/05: 72 Punkte)
 PUBLISHER Crimson Cow
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.5.2008
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,4 GHz Intel XP 1300+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stilvoller Comic-Look + kauzige Gesichter + sehr leblose Umgebung + mäßige Animationen	6 / 10
SOUND	+ hervorragende, stimmungsvolle Musik + gute Sprecher + dünne Effektkulisse + teils unfreiwillige komische Sounds	7 / 10
BALANCE	+ Leonardo führt Tagebuch + viel zu wenige Hinweise + Sucherei nach winzigen Objekten + Aufgaben häufig unklar	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolles Szenario + dezente Krimi-Atmosphäre + zuviel Ablenkung, kein Tempo + Wiederholungen	6 / 10
BEDIENUNG	+ solide Standard-Maussteuerung + Inventar-Bedienung etwas umständlich + optionale Objekt-Anzeige fehlt + zahlreiche Bugs	6 / 10
UMFANG	+ extrem linear + mit nur rund acht Stunden ziemlich kurz + arg begrenzter Schauplatz + nur wenige Personen	4 / 10
HANDLUNG	+ solide Standard-Maussteuerung + Inventar-Bedienung etwas umständlich + optionale Objekt-Anzeige fehlt	5 / 10
RÄTSEL	+ (seltener) Einsatz von Bruno + Rätsel nur selten nachvollziehbar + nie originell + lahmte Verschiebe-Rätsel	5 / 10
DIALOGUE	+ passende Sprache + meist interessante Unterhaltungen ... + ... bleiben aber oberflächlich + Antwort-Auswahl ist nur Staffage	8 / 10
CHARAKTERE	+ klar gezeichnete, kauzige Figuren + patenter Held + Motivation oft unklar + Begleiter Bruno bleibt blass und weitgehend überflüssig	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Mäßiger Kloster-Krimi: zu mühsam, zu unlogisch.

58

SPIELPUNKT

Penny Arcade Adventures On the Rain-Slick Precipice of Darkness

Das Spiel zum Web-Comic kombiniert taktische Rundenkämpfe mit dem respektlosen Humor der Internet-Vorlage, unterhält damit aber kaum länger als ein Drei-Bilder-Strip.

- DVD**
- Test-Check
- gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5277
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5276
- Win Vista 32 Bit**
- läuft



Anne Claire, die junge Dame im rosa Kleid, unterstützt uns mit ihrem selbstgebauten **Flammenwerfer**. Sie ist einer von drei Hilfs-Charakteren, die sich uns im Laufe des Spiels anschließen.

Aus den Info-Kampagnen der Umweltbehörden wissen wir: Wer Laub sammelt, rettet Kastanien – vor der gemeinen Miniermotte. Doch Blätterharken wirkt auch auf Spielecharaktere lebensverlängernd. Das lernen wir beim Rollenspiel **Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness**. Denn während unser Held dort fleißig vor dem Haus Laub sammelt, zerlatscht der riesige Roboter »Fruit Fucker 2000« rücksichtslos sein trautes Vorstadtheim und lässt ihn mit entsetztem Gesichtsausdruck zurück. Verfolgt wird der übergroße Hüttenlatscher von Johnathan »Gabe« Gabriel und Tycho Brahe. Die Hauptcharaktere des bekannten Web-Comics **Penny Arcade** sind in detektivischer Mission auf der Suche nach apokalyptischen Vorzeichen. Unsere Spielfigur ist dagegen ein unbe-

schriftenes Blatt. Damit das nicht so bleibt, lassen wir uns von Rachegeilheiten treiben, umkrallen die Laubharke und schließen uns spontan den beiden Schnüfflern an. Satt dem Roboter kommen wir in den nächsten Stunden einer okkulten Pantomimenverschwörung auf die Spur, verdreschen unzählige Obdachlose und helfen einem Wissenschaftler bei ominösen Pinkelexperimenten.

Kotzende Katzen

Bevor die wirre Geschichte der ersten von vier geplanten **Penny Arcade Adventures**-Episoden in Fahrt kommt, erstellen wir per Editor einen Zeichentrick-Charakter. Hüte, Hosen, Schuhe und Hemden können wir so nach unserem Geschmack anpassen. Attribute wie Angriffstärke und Abwehr sind dagegen fest vorgegeben und steigern sich beim spä-

teren Levelaufstieg automatisch. Im feinen Zwirn machen wir uns dann zusammen mit dem faustschwingenden Gabe und dem Maschinengewehr-Fan Tycho auf die Roboterjagd und treffen noch

in unserer Nachbarschaft auf die ersten Gegner. Jetzt wechselt das Spiel in einen rundenbasierten Kampfmodus ähnlich der **Final Fantasy**-Serie. Neben den Standardangriffen lädt jeder Charak-



Auf dem Jahrmarkt müssen wir in drei **Minispielen** rote, grüne und blaue Münzen verdienen.



Spezialangriffe werden in kleinen Minispielen weiter aufgeladen. Dabei kommt es auf gutes Timing an.

ter Spezialattacken auf, die wir weiter verstärken, indem wir im richtigen Augenblick auf die Leertaste hämmern. Später gesellen sich noch drei mehr oder weniger nützliche Unterstützungscharaktere zu unserer Gruppe. So brutzelt zum Beispiel Tychos Nichte Anne Claire mit ihrem Flammenwerfer ganze Gegnergruppen. Der faule Kater T. Kemper leckt sich dagegen bei fast jedem Einsatz gelangweilt die Genitalien. Im gesamten Spiel durften wir nur ein

einziges Mal den alternativen, alles vernichtenden Kotzangriff des kleinen Fellknäuels erleben.

Rammelnde Roboter

Die Ablenkungsmanöver versprechen da schon mehr Nutzen. Wir fangen Pantomime in unsichtbaren Boxen und werfen den kleinen Fruit-Fucker-Varianten Orangen zu. Was die Miniroboter mit den Früchten anstellen, verrät ihr Name – entsprechende Fremdsprachen-Kenntnisse vorausge-



Ein kleiner Fruit-Fucker-Roboter greift uns mit seiner Pinkelattacke an. Aber was treibt sein Kollege da?

setzt. Ohne sehr gutes Englisch verpassen Sie viel vom derben Humor, dem besten Teil der **Penny Arcade Adventures**. Denn sonst hat das Spiel trotz des taktischen Kampfsystems nicht viel zu bieten. In den Quests der drei Spielgebiete erleben wir zwar verrückte Geschichten und helfen skurrilen Charakteren wie dem besagten Urin-Wissenschaftler.

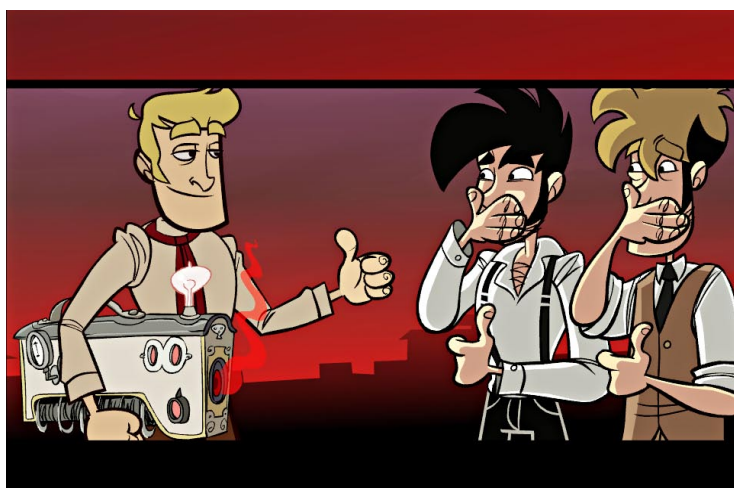
Doch nach langem Hin und Her endet jeder Auftrag in Kämpfen mit Robotern, Pantomimen oder hypnotisierten Obdachlosen. Selbst die hübsche Cel-Shading-Grafik, die schwarze Ränder um Figuren und Objekte zieht und so für eine stimmige Zeichentrick-Optik sorgt, täuscht nicht über die fehlende Abwechslung des Download-Titels hinweg. **CHS**

Ein Penny fürs Sparbuch

Christian Schneider: Die erste Episode des Penny-Arcade-Spiels ist leider eine Mogelpackung geworden. Hinter der Fassade aus respektlosem Humor und passender Zeichentrick-Grafik steckt ein Titel, der durchaus drei bis vier Stunden lang Spaß bieten könnte. Leider strecken die Entwickler diese Zeit mit Wiederholungen aufs Doppelte. Zu oft muss ich in immer gleichen Kulissen von A nach B rennen. Nur die verrückten Quest-Hintergründe retten meine Motivation. Für den Start einer neuen Episoden-Reihe ist das zu wenig. Warum sollte ich mich auf den nächsten Teil der Serie freuen? Das Beste am Spiel, den Humor, liefert mir das Internet jede Woche kostenlos.



redaktion@gamestar.de



Unsere selbsterstellte Spielfigur (links) taucht sogar in den animierten Comic-Zwischensequenzen auf.

PENNY ARCADE ADV. 1

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Greenhouse Interactive (Penny Arcade Adv. ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Greenhouse Interactive
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG 220 MByte Download, 16 S. PDF-Handbuch

TERMIN (D) 5.6.2008

CA. PREIS 13 Euro

ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,0 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MByte RAM 350 MB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1900+ AMD 768 MByte RAM 350 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GByte RAM 350 MB 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
PROFIKTUR VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Online-Akt.	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ liebevoller Zeichentrickstil + knallige Kampfeffekte + gute Animationen die sich ständig wiederholen	7 / 10
SOUND	+ atmosphärische Soundkulisse + guter Erzähler der sich nur sehr selten zu Wort meldet + sonst keine Sprachausgabe	6 / 10
BALANCE	+ Logbuch + immer genug Nachschub an Gegenständen + kein Einfluss auf Charakterentwicklung + Schwierigkeitsgrad schwankt	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Humor der Comicvorlage gut eingefangen + Figuren kommentieren Ereignisse + Gebietsabschnitte ähneln sich stark	8 / 10
BEDIENUNG	+ Pause bei Auswahl der Gegenstände + jederzeit Gebietswechsel möglich + zu viele Mausclicks selbst für Standard-Attacken	6 / 10
UMFANG	+ wenige Gegnertypen + nur drei Gebiete, die künstlich gestreckt werden + kein Wiederspielwert	3 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ witzige Questhintergründe + Aufgabenablauf immer gleich + Bedeutung der Hauptquest bleibt unklar + sehr geradlinig	5 / 10
CHARAKTERE	+ Haupt- und Nebenfiguren teilweise aus dem Comic bekannt + Variantenarmut bei Gegnern + generische Statistiken	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ taktische Rundenkämpfe + Unterstützung durch Nebenfiguren + Spezial- und Gruppenangriffe + selten fordernd	9 / 10
ITEMS	+ Gegner-Dreschen mit der Laubharke + aufrüstbares Kampfgerät in nur drei Stufen + keine neuen Rüstungen oder Waffen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT Abwechslungsarmes Comic-Rollenspiel.

63

SPIELSPASS

Mindestens so staubig und hässlich wie ein vertrockneter Ägypter-König.

Im Schatten der Mumie

DVD

- Test-Check

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 5286

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 5268

Win Vista 32 Bit

- läuft

Auf der Packung des Action-Rollenspiels **Im Schatten der Mumie** erkennt man die Silhouette eines Mannes mit Hut und in Lederjacke, nur die Peitsche fehlt. Die Schrift des Titels darüber erinnert ebenfalls an Indiana Jones. Hier hören die Gemeinsamkeiten mit dem coolsten aller Archäologen auch schon auf. Mac Bonez, der Held, muss sich nämlich beispielsweise erst mal Mut antrinken, bevor er sich in ein Grabmal wagt. Klingt einfach, doch die Ka-

mera des Spiels macht's kompliziert: In acht von zehn Fällen sehen Sie verwertbare Gegenstände wie den Whiskey einfach nicht, weil die sich hinter einer kleinen Steinmauer oder hinter der Ladeklappe eines Trucks verstecken. Die aufgesetzten und durch die Bank mäßigen Rätsel-Einlagen drücken eher auf die Stimmung, als dass sie diese retten. Aber da gibt's ja noch die Gefechte: Während Indy gerade mal vor Schlangen Panik bekommt, lässt sich

Lieber unter'n Sonnenschirm

Petra Schmitz: Was erwartet man von einem Spiel, das Im Schatten der Mumie heißt? Klar, etwas Finsteres, von Grund auf Schlechtes. Das liefert BonesArtz' Action-Rollenspiel. In Sachen Optik und Kameraführung ist das Programm unendlich weit von aktuellen Standards entfernt. Und was erwartet man noch im Schatten einer Mumie? Richtig, schauriges Gestöhne! Das bekommen Sie garantiert. Und zwar aus Ihrer eigenen Kehle, sollten Sie sich den Titel zulegen.



petra@gamestar.de



In diese **Grabkammer** wagt sich der Held erst, nachdem er sich Mut ange-trunken hat.

Mac sogar schon von normalen Ratten, Spinnen und Fledermäusen umlegen. Schuld ist meist die umständliche Kampfsteuerung. Erst mit gedrückter Shift-Taste haut oder schießt Mac, trifft aber nicht immer, weil die oben erwähnte Kamera lieber eine Wand zeigt als den Gegner. Das Leben rinnt also schnell aus Mac heraus, doch Nachfüllen dauert – ein Schnelzugriff auf Heiltränke fehlt. Stets müssen Sie das

Inventar öffnen. Dass das besser geht, wissen wir spätestens seit dem ersten **Diablo**. Aber immerhin orientiert sich **Im Schatten der Mumie** in einer Hinsicht an Blizzards Spiel von 1997: in Sachen Grafikqualität. **PET**

IM SCHATTEN DER MUMIE

GENRE	Action-Rollenspiel	USK	ab 16 Jahren
HERSTELLER	BonesArtz / Rondomedia		
CA. PREIS	15 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		





Heiko Klinge

hat spaßeshalber mal versucht, die Flugsimulation X-Plane 9 mit vollen Realismus-Einstellungen zu spielen. Es blieb beim Versuch.



Daniel Matschijewsky

kommt wegen der Fußball-EM überhaupt nicht zum Spielen. Dabei wäre gerade jetzt ein Pro-Evo-Turnier gegen Heiko angebracht.

Sport

Vom PC auf 360 auf PC

... oder warum Konsolen-Umsetzungen immer wieder Probleme machen.

Rückblick: Im Sommer 2006 ist **Flatout 2** erschienen – ein Paradebeispiel dafür, dass sich herausragende Grafik und moderater Hardware-Hunger nicht gegenseitig ausschließen müssen. Kein Wunder, immerhin entwickelte Bugbear das Rennspiel primär für den PC und adaptierte es anschließend für die Konsolen. Bei **Flatout Ultimate Carnage** drehte das Team den Spieß um und portierte die 360-Version auf den PC – prompt stießen wir im Test auf utopisch hohe Grafikkarten- und Prozessor-Anforderungen. Ein ähnliches Problem hatte auch Codemasters mit **Colin McRae Dirt**. Damals bauten gerade mal drei Leute die (ruckelige) PC-Version.

Für **Race Driver Grid** hat der Hersteller dazugelernt und das Team aufgestockt. Resultat: **Grid** läuft auf dem PC sogar flüssiger als auf der Xbox 360. So sollte es im Idealfall immer sein. **DM**



Xbox-360-Umsetzungen sind wohl doch nicht so einfach.

Sport-Inhalt

Tests

Flatout Ultimate Carnage	106
Tour de France 2008	109
X-Plane 9	110
Monster Jam	111

GameStar-Sport-Charts 08/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fairverhalten	KI	Management Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami Tokyo	12/07	86	8	8	9	9	8	8	9	9	8	10	Fluggebiete statt Spielzüge Fun-Faktor statt KI
2	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07 (86)	85	8	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
3	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06 (86)	85	7	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
4	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	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	07/08	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 Ultimate Carnage	Bugbear	Empire	NEU	86	9	10	8	8	9	8	9	8	8	9	
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	Tour de France 2008	Cyanide	Deep Silver	NEU	69	5	5	6	8	6	10	9	7	6	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**.



Flatout Ultimate Carnage

Der Jerry Bruckheimer der Rennspiele ist zurück – hübscher, actionreicher und brachialer denn je. Aber reicht es, um Race Driver Grid zu schlagen?

DVD
- Video-Special

DVD-XL
- HD-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5258
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5257

Win Vista 32 Bit
- läuft

Verwirrender geht's wohl nicht mehr: **Flatout Ultimate Carnage**, der eigentlich dritte Teil der Rennspiel-Serie, ist die Umsetzung des gleichnamigen Xbox-360-Spiels, welches eine Neuauflage von **Flatout 2** ist, das wiederum im Sommer 2006 exklusiv für den PC erschienen war. Hört sich also eher nach einem Remake als nach einem neuen Spiel an. Das ist **Ultimate Carnage** im Grunde auch, trotzdem hat die Action-Ra-

serei Fans gepflegter Blechschlachten einiges zu bieten. Ob Besitzer der Vorlage **Flatout 2** ebenfalls auf ihre Kosten kommen, steht indes auf einem anderen Blatt.

Karrieresprung

Auf den ersten Blick hat sich nicht viel getan. Nach wie vor starten Sie über das gut strukturierte Menü eine etwa 15 Spielstunden umfassende Solo-Karriere, die in drei unterschiedlich schwere Renn-

klassen unterteilt ist. Während in der Derby-Klasse Goldmedaillen noch verhältnismäßig leicht zu holen sind, schaffen es in der letzten, so genannten Straßen-Klasse nur frustresistente Profis aufs Siegertreppchen. Überhaupt ist **Ultimate Carnage** (trotz der zwar glaubhaften, aber eingängigen Fahrphysik) nichts für Genre-Einsteiger und Gelegenheitsraser – allerdings war das in der **Flatout**-Serie schon immer so. Doch zu-

rück zur Kampagne: Durch Siege schalten Sie nach und nach 39 Strecken sowie 48 lizenzfreie Fahrzeuge frei und investieren das Preisgeld in Leistungs-Tuning oder gleich einen neuen fahrbaren Untersatz. Klingt spannend, krankt aber ein wenig an der lieblosen Präsentation. Die Turniere sind kommentarlos aneinandergeklatscht, von Ihren Kontrahenten bekommen Sie bloß müde Statistiken zu sehen. Dass Sie nach dem erfolgreichen Abschluss der Finalrunden gerade mal ein Fünf-Sekunden-Renderfilmchen als »Belohnung« hingeknallt bekommen, passt ins magere Kampagnen-Bild.

Konkurrenzverhalten

Die mäßig in Szene gesetzte Karriere kann man angesichts der eigentlichen Rennen jedoch schnell verschmerzen. Auffälligste Neuerung in **Ultimate Carnage**: Der Entwickler Bugbear hat das Fahrzeug-Limit von acht auf zwölf angehoben. Naturgemäß fallen die ohnehin schon brachialen Raseerien dadurch noch ein gutes Stück knackiger aus. Insbesondere die hervorragende KI trägt ihren Teil zum hohen Krawumm-Faktor bei. Die Gegner rempeln gezielt, provozieren Massenkarambolagen, bringen Gerüste und ganze Gebäudefassaden zum Ein-



Die aggressiven KI-Kontrahenten haben uns eingekleint und nehmen unser Auto sprichwörtlich auseinander. (1650x1080, volle Details)



Im spaßigen **Derby-Modus** gilt es, auf kleinen Arenen als Letzter vom Platz zu rollen.



Die **Motorhauben-Perspektive** bietet das beste Geschwindigkeitsgefühl.



Selbst auf **abgesperrten Rennstrecken** gibt es allerhand zum Kaputtfahren.



Die **Partikeleffekte** bei Unfällen zwingen selbst starke Grafikkarten in die Knie.

Sand im Getriebe

- ▶ Wenn Sie keine aktuellen Treiber für die Anbindung zu Microsofts Windows Live installiert haben, stürzt das Spiel direkt nach dem Start kommentarlos ab.
- ▶ Auf Strecken der Kategorie »Rennen« gibt es einen Sound-Bug: Wenn Sie durch Pfützen fahren, hören Sie ein Geräusch, als ob Sie über die rotweissen Curbs statt durch Wasser fahren.
- ▶ Physik-Bug: Gelegentlich bleiben zerstörte Objekte wie Holzbalken in der Luft hängen.

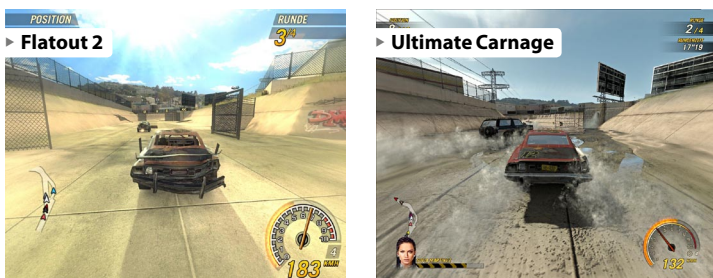
sonst kleben Sie schneller am nächsten Baum, als Sie »Nicht abdrängen« sagen können. Und genau das ist ein Problem: Manchen KI-Piloten liegt mehr daran, Ihnen ans Leder zu gehen, als selbst die vorderen Ränge zu erfahren. Das war bei **Flatout 2** noch nicht so und sorgt im Eifer des Gefechts gelegentlich für ebenso unlogische wie nervige Auseinandersetzungen.

Kanalarbeiten

sturz und machen nachvollziehbare Fehler. Dadurch verlaufen die Turniere jedes Mal anders und entwickeln eine im Rennspiel-Genre derzeit beispiellose Dynamik. Das liegt auch an den unterschiedlichen Persönlichkeiten Ihrer elf Kontrahenten. Während etwa Lewis Duran vorausschauend und risikoarm fährt, sollten Sie einen großen Bogen um Bai Lings rosafarbenen Flitzer machen –

Zwar bekommen Sie in der Kampagne immer wieder dieselben (wenn auch durch diverse Variationen leicht abgeänderten) Strecken serviert, die glänzen dafür aber mit detailverliebtem Design. So brettern Sie wie im Filmklassiker **Terminator 2** durch stillgelegte Wasserkanäle, heizen im dichten Wald durch Sägewerke und malerische Dörfer, erkunden einen Flugzeugfriedhof mitten in

Flatout 2 vs. Ultimate Carnage



Selbe Strecke, andere Optik: Im Vergleich zum Vorgänger **Flatout 2** aus dem Jahr 2006 fallen in **Ultimate Carnage** vor allem die besseren Texturen und aufwändigeren Partikeleffekte auf.

TECHNIK-CHECK

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Technik-Tipps

- ▶ Unterstützt Ihre Grafikkarte kein Shader-Model 3.0, startet Flatout nicht
- ▶ Reduzieren Sie zuerst die Qualität der Blätter. Optische Unterschiede gibt es kaum, und Sie gewinnen dadurch zehn Prozent Leistung.

- Niedrige Partikeleffekte lassen das Spiel in Derbys weniger stark einbrechen, der Rauch wirkt aber weniger imposant.

Checkliste

- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 512 MByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

SO LÄUFT FLATOUT ULTIMATE CARNAGE 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.

[illegible]

LEGENDE	4	3	2	1
technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024 niedrige Details	läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details	
ruckelt stark				

diger und die Spiegelungen auf den Karosserien detaillierter. Kehrseite der Grafik-Medaille: die stark angestiegenen Hardware-Anforderungen (siehe Technik-Check).

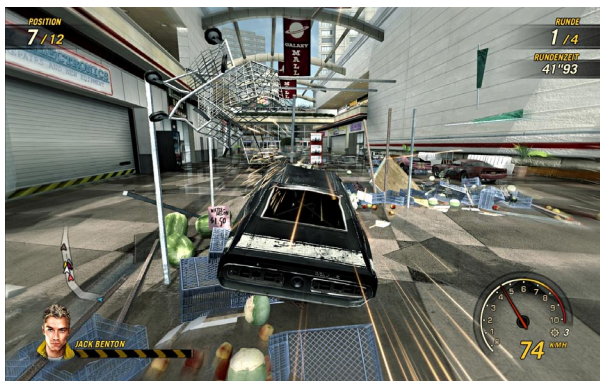
Kegelspaß

Genug von der Technik, zurück zum Spiel: Abwechslung ins auf Dauer etwas ermüdende Rundkurs-Gekurve bringen die zusätzlichen Rennmodi, die Sie in der Kampagne angehen können, aber nicht unbedingt müssen. Da gilt es zum Beispiel, eine Runde innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu meistern, und zwar ohne den Einsatz von Nitro. Oder Sie verarbeiten auf abgesperrten Parkplätzen und Baustellen sämtliche Gegner durch gezielte Ramm-Attacken zu Almetall, bevor dasselbe mit Ihnen passiert. Letzteres macht gemeinsam mit Kumpels natürlich besonders viel Spaß. Einziger Wermutstropfen hierbei: **Ultimate Carnage** setzt zwingend eine Anbindung zu Microsofts Online-Portal Windows Live voraus, sonst ist's Essig mit knackigen Mehrspieler-Gefechten. Eine Netzwerk-Unterstützung, wie sie in jedem vernünftigen PC-Rennspiel zum Standard gehört, fehlt. Immerhin gibt's einen Partymodus, in dem bis zu acht Spieler an einem PC mit ihren Autos Bowling spielen oder

sie durch Feuerringe katapultieren können – ein ebenso einfallsreicher wie kurzweiliger Spaß.

Kontaktsport

Flatout 2 war zwar ein hervorragendes Rennspiel, nervte aber trotzdem mit Macken, die Bugbear in **Ultimate Carnage** leicht hätte beheben können. So gibt's beispielsweise in keiner der fünf Kameraperspektiven zuschaltbare Rückspiegel. Besitzer von Heimkino-Systemen können sich immerhin auf die gut ortbaren Surround-Effekte verlassen, um im toten Winkel heranrasende Gegner frühzeitig auszubremesen. Weiteres Problem: Nach wie vor stören gelegentliche Aussetzer bei der an sich fantastischen Physik. So kann es vorkommen, dass ein auf der Strecke liegender und eigentlich federleichter Plastikstuhl Ihren Wagen aus der Spur wirft. Nichtsdestotrotz haben Sie die PS-Monster dank der hervorragenden Steuerung aber jederzeit vorbildlich im Griff – egal ob mit Tastatur, Gamepad oder Lenkrad. Abgesehen vom Namenswarr der bisher veröffentlichten **Flatout**-Spiele bleibt sich die Serie also immerhin inhaltlich treu: unkomplizierter Fahrspaß mit massig Action und viel Blechkontakt – auch und ganz besonders in **Ultimate Carnage**. **DM**



Selbst überdachte **Einkaufspassagen** sind vor unserer Zerstörungswut nicht sicher.



Wieder dabei: die lustigen **Minispiele**. Hier geht's um Fahrerweitwurf.

Flatout 2,5

Daniel Matschijewsky: Wer den zweiten Teil schon hat, sollte sich gut überlegen, ob die hübschere Grafik und mehr Autos auf der Strecke einen Neukauf rechtfertigen. Auch wenn der Zerstörungsgrad dadurch ansteigt, hat Ultimate Carnage sonst kaum Neues zu bieten. Wenn Sie hingegen keines der bisherigen Flatouts kennen, dann nichts wie rein in die Materialschlacht! In Sachen Technik, KI und Streckendesign muss sich Ultimate Carnage nämlich nur dem Klassenprimus Grid geschlagen geben.



danielm@gamstar.de

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE RENN Spiel

ENTWICKLER Bugbear Entertainment (Flatout 2, GS 08/06: 87 Punkte)
PUBLISHER Empire
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Span., Ital.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD
TERMIN (D) 27.6.2008
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden	GENRE Rennspiel
SPASS Auf Dauer fehlt es ein wenig an Abwechslung.	LIZENZEN keine ————— komplett
EINSTIEG HAUPTSPIEL	TUNING kein ————— umfassend
ENDSPIEL	SCHADENSMODELL keins ————— realistisch
	KARRIERE keine ————— ausgefeilt
	FAHRVERHALTEN Arcade ————— Simulation

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG leicht		schwierig	■ Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK einfach		komplex	■ Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO langsam		schnell	■ Logik & Überlegung
			■ Geduld
			■ Handeln unter Zeitdruck
			■ Vorausplanung
			■ Mikromanagement
			■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	■ Geforce 6600 GT
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 4,6 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6600 A64/X2 6000+ AMD 2,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte Gamepad / FF-Lenkrad	■ Geforce 7600 GT
			■ Geforce 7800 / 7900
			■ Geforce 8600 GT / GTS
			■ Geforce 8800 GT / GTS
			■ Radeon X800 / X850
			■ Radeon X1800 / X1900
			■ Radeon HD 2600 XT
			■ Radeon HD 2900 XT
			■ Radeon HD 3850 / 3870

PROFITIERT VON Gamepad, Force-Feedback-Lenkrad, Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	alle Modi der Kampagne (12), Party-Modus (8)
SPIELTYPEN	Internet, an einem PC SERVERSUCHE Windows Live
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
FAZIT	Mit menschlichen Gegnern ein großer Spaß. Fehlende LAN-Modi und Live-Pflicht nerven.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knackscharfe Texturen + hübsche Autos + gelungene Beleuchtung + Partikeleffekte + nachts etwas detailarm	9 / 10
SOUND	+ kristallklare Surround-Effekte + gute Motorengeräusche + So muss Blech krachen! + passender Punk-Soundtrack	10 / 10
BALANCE	+ Rennen beliebig oft wiederholbar + ansteigender Schwierigkeitsgrad + nie unfair + für Einsteiger viel zu schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ brachiale Blechschlachten + sehr gute Physik ... + ... mit kleinen Aussetzern + keine Lizenzen + Bugs	8 / 10
BEDIENUNG	+ gelungen mit Lenkrad, Gamepad und Tastatur + simple Menüs + automatisches Speichern + keine Rückspiegel	9 / 10
UMFANG	+ lange Solo-Kampagne + zusätzliche Minispiele + große Fahrzeugauswahl + Rennstrecken wiederholen sich schnell	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ spaßbetont, aber glaubwürdig + Fahrbahnelag wirkt sich spürbar aus + etwas zu empfindlich bei Sprüngen	9 / 10
KI	+ rempelt gezielt + macht menschliche Fehler + nutzt Hindernisse und Nitro + teils unlogische Aktionen	8 / 10
TUNING	+ taktisches Leistungs-Tuning + gute Auswahl an Teilen + kein optisches Tuning (Lacke, Vinyls ...)	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungs- und schikanenreich + viele Abkürzungen + nutzbare Hindernisse + teils leblos	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Dreckig und actionreich – ein Rennspiel für Männer!



Früher hieß er mal Pro Cycling Manager, zuletzt Radsportmanager, jetzt steht Tour de France auf der Packung. Schön wär's, wenn das eigentliche Spiel auch so änderungsfreudig wäre.

Tour de France 2008

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5304
-Infos zum Spiel
► Quicklink: 5303

Win Vista 32 Bit
-läuft

Tusch, der Preisträger für die dümmste Spielneuerung steht dieses Jahr schon im Sommer fest: **Tour de France 2008**. Aus unschleierhaften Gründen kamen die französischen Entwickler von Cyanide auf die Schnapsidee, Geschicklichkeits-Spielchen auf Bahnradkursen in ihren Manager einzubauen. Per Tastatur navigieren Sie dabei einen einzelnen Fahrer über das Hallen-Rondell und müssen dabei auf den Windschatten und die Puste achten. Diese belanglose Beigabe entpuppt sich als absoluter Fremdkörper in der ansonsten bewährten Mischung aus Team-Management und taktischen Echtzeit-Straßenrennen. Die Entwicklungszeit für die Bahnrad-Wettbewerbe hätte Cyanide wesentlich sinnvoller in den Kern des Spiels investieren können – denn dort hat sich gegenüber dem Vorgänger **Radsportmanager 2007** viel zu wenig getan.

Managen wie immer

Erneut kümmern Sie sich als Manager eines Profi-Rennstalls um Trainingspläne, Talentsuche, Transfers und Sponsorenverhandlungen. Ärgerlich: **Tour de France 2008** vernachlässigt dabei (wie schon bei den Vorgängern) sträf-

lich die Interaktion mit den Fahrern. Es gibt weder Einzelgespräche noch Teamsitzungen – geschweige denn Reaktionen, wenn Sie einen frisch gekauften Jungstar zum Kapitän befördern. Sie haben viel zu häufig das Gefühl, nicht mit Menschen, sondern nur mit Zahlen zu arbeiten. Die haben die Entwickler dafür erfreulich sorgfältig recherchiert; das gilt für alle 80 lizenzierten Profiteams von Astana über Gerolstein bis Rabobank. Wer mag, kann die Fahrerwerte für Abfahrten, Sprints oder Zähigkeit dank eines neuen (englischen) Editors nun auch nachjustieren. Mangels Tutorial müssen Radsport-Neulinge erneut viel Einarbeitungszeit investieren, um die immerhin nachvollziehbaren Zusammenhänge zwischen den vielen Trainingsprogrammen, Charakterwerten und Statistiken zu verstehen.

Radeln wie immer

Auch bei den Echtzeit-Etappen haben die Entwickler auf größere Renovierungsarbeiten verzichtet – von ein paar grafischen Aufhübschungen einmal abgesehen. Nach wie vor regiert das Bedienungs-Chaos mit unzähligen winzigen Icons und Schiebereglern,



Neu und simpel, aber langweilig: die Bahnrad-Wettbewerbe.

Déja-Vu

Heiko Klinge: Eigentlich könnte ich hier das Gleiche schreiben wie im Vorjahr. Oder wie vor zwei Jahren. Denn von ein paar grafischen Verbesserungen, aktuellen Fahrerwerten und den völlig überflüssigen Bahn-Ausflügen einmal abgesehen, strampelt der Manager von Cyanide weiter beharrlich auf der Stelle. So ändert sich auch am Fazit nichts: Ein gutes und komplexes Spiel für Radsport-Enthusiasten, das Einsteiger jedoch viel zu sehr vernachlässigt.



heiko@gamestar.de

TOUR DE FRANCE 2008

MANAGER

ENTWICKLER Cyanide (Radsportmanager Pro 2007, GS 08/07: 70 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 48 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 20.6.2008
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersbeschr.

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Geforce 6600 GT Geforce 7600 GT Geforce 7800 / 7900 Geforce 8600 GT / GTS Geforce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFIT VON	Dual-Core-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Sisyphus	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Saison (16), Etappenrennen (16), Einzel-etappe (16), Bahnrad (16)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE Cyanide Gamecenter
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
FAZIT Spannende Team-Rennen, aber wie in den Vorgängern kein Manager-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ verbesserte Radler-Animationen + mehr Gebäude- und Landschaftsvarianten + hässliche Texturen + viele Clipping-Fehler	5 / 10
SOUND	+ guter, meist passender Kommentar + Radfahrer bleiben stumm + nervige Menü-Musik	5 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar + hilfreiches News-System + schlechte Automatik + Tutorial ignoriert den Manager-Teil	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Lizenzen für über 80 Profiteams + viele Original-Etappen + Hunderte Fahrerfotos + generische 3D-Gesichter	8 / 10
BEDIENUNG	+ logische Management-Menüs + neue, hilfreiche Rennstatistiken + wenig Fahrer-Feedback + komplizierte Steuerung im 3D-Rennen	6 / 10
UMFANG	+ über 180 3D-Etappen + 80 spielbare Teams + alle großen Rundfahrten dabei + Etappen- und Fahrer-Editor	10 / 10
REALISMUS	+ glaubwürdiger Rennverlauf + sorgfältig recherchierte Fahrerwerte + einige merkwürdige Etappen-Layouts	9 / 10
KI	+ Fahrer halten sich an taktische Vorgaben + KI-Teams reagieren nachvollziehbarer auf Rennverlauf + zu häufige Ausreißversuche	7 / 10
MANAGEMENT	+ verbessertes Trainings-System + kaum Team-Interaktion + langweilige Transfer- und Sponsorenverhandlungen	6 / 10
SPIELZÜGE	+ alle Radsportmanöver sind möglich + spannende Sprints und Ausreißversuche + nur Einzelbefehle, keine Teamstrategien	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 40 Stunden

FAZIT Trainingsfauler, aber guter Manager für Radsportfans.

69

SPIELSPASS



Alt und kompliziert, aber spannend: die taktisch anspruchsvollen Echtzeit-Etappenrennen.

Gigantische 60 Gigabyte schaufelt die realistische Flugsimulation auf Ihre Festplatte. Kein Wunder: Sie überfliegen sowohl die Erde als auch den Mars.

X-Plane 9

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5290
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5289

Win Vista 32 Bit
- läuft

Unter den anspruchsvollen Flugsimulationen nimmt die **X-Plane**-Reihe eine Sonderstellung ein: Mit Hilfe der so genannten Blattelement-Theorie werden die Kräfte berechnet, die an den einzelnen Komponenten des Flugzeugs wirken. Das ermöglicht eine derart realitätsnahe Simulation der aerodynamischen Eigenschaften, dass eine spezielle Version des Programms sogar von der FAA (Federal Aviation Administration) für die Pilotenausbildung zugelassen ist. Mit der im sechs DVDs dicken **X-Plane-9**-

Pack enthaltenen Global Scenery können Sie dabei fast jeden Winkel der Welt überfliegen. Mitgeliefert werden außerdem über 30 Flugzeuge vom Gleiter über kleine Propellermaschinen und Kampffjets bis hin zur Boeing 777. Diverse Helikopter sind ebenso an Bord wie das NASA Space Shuttle. Hunderte weiterer Flugzeugtypen lassen sich kostenlos im Internet herunterladen.

Purer Realismus

Erfahrene Simulanten finden sich trotz der vielen Einstellmöglichkeiten schnell zurecht. Sie wählen aus über 18.000 Flughäfen und meistern Ihre Routen unter haarklein konfigurierbaren Wetterbedingungen. Einsteiger hingegen werden allein gelassen. Kein Tutorial weist in die Steuerung der unterschiedlichen Flugzeugtypen ein. Für die dröge präsentierten Szenarien wie die Landung auf einer Ölplattform müssen Sie die Instrumente bereits perfekt beherrschen. Kein Vergleich zu den spannenden und lehrreichen Missionen eines **Flight Simulator X**.

Flott, aber hässlich

Ob man dem Genre-Platzhirsch **Flight Simulator X** oder **X-Plane 9** den Vorzug geben sollte, hängt



Der Blick des Piloten aus der **Piper PA-46** offenbart die detailarme Darstellung von Cockpit und Landschaft.

vor allem von der verfügbaren Hardware ab. Denn **X-Plane 9** läuft auf aktuellen Rechnern selbst mit höchsten Detaileinstellungen absolut flüssig. Dafür müssen Sie bei der Präsentation deutliche Abstriche machen: We-

der die Cockpits noch das Bodenterrain sind so fein ausgearbeitet wie beim **Flight Simulator**. Eckige Straßen- und Flussverläufe und geklonte Fantasiegebäude wirken ebenso ernüchternd wie die sparsamen Lichteffekte. **BPF**

Profi-Flieger

Benedikt Plass-Fleßenkämper: Bei Flugsimulationen stellt sich immer die Frage: Ist das Programm eigentlich ein Spiel? **X-Plane 9** kann sicher unterhalten, wirkt aber sehr nüchtern. Profis kann das egal sein – sie freuen sich über das ultrarealistische Flugmodell und den endlosen Flieger-Nachschub aus dem Internet. Spaßpiloten, die von ihrer Simulation auch ein paar spannende Abenteuer erwarten, bekommen aber eindeutig zu wenig geboten. Wer sich eine unterhaltsame Einführung in die Fliegerei erhofft, ist mit Microsofts **Flight Simulator** deshalb besser beraten.



redaktion@gamestar.de



Blick vom Tower auf den nebelverhangenen **Flughafen von Innsbruck**.

X-PLANE 9

FLUGSIMULATION

ENTWICKLER Laminar Research (X-Plane 8, GS 05/05: 53 Punkte)

PUBLISHER Application Systems Heidelberg

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 6 DVDs, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.6.2008

CA. PREIS 60 Euro

USK ohne Altersbs.

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
MINIMUM 2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 60 GB Festplatte	STANDARD 3,4 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 60 GB Festplatte Joystick	OPTIMUM Core 2 Duo E6600 A64 X2/5200+ AMD 2,0 GB RAM 60 GB Festplatte Flieger-Hardware

3D-GRAFIKKARTEN

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

PROFITIERT VON Dual Core Prozessoren, Force-Feedback (per Plug-in)

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** keiner

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Wettrennen, Formationsflug, Schleppen (20)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet

DEDICATED SERVER nein

FAZIT Einsteiger vermissen Aufgaben, Profis generieren ihre eigenen Flugsituationen.

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	5 / 10
SOUND	5 / 10
BALANCE	4 / 10
ATMOSPHÄRE	5 / 10
BEDIENUNG	7 / 10
UMFANG	8 / 10
REALISMUS	10 / 10
KI	4 / 10
TUNING	10 / 10
FLUGGEBIETE	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 100 Stunden

FAZIT Hochkomplexer, flexibler Flugsimulator.





Für spektakuläre **Karambolagen** wie diese hagelt es Turbo-Punkte.

Autos auf der Strecke? Warum ausweichen, wenn Sie drüberfahren können!

Monster Jam

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5247
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5248

Win Vista 32 Bit
- läuft

Monster-Trucks waren neben Wrestling eines der beliebtesten Schulhof-Themen der 90er-Jahre. Falls Sie sich damals für die PS-Monster interessiert haben, wird **Monster Jam** Erinnerungen wecken: Dank der Lizenz der »United States Hot Rod Association« demolieren Sie mit bekannten Boliden wie dem »Grave Digger«, dem »Superman« oder »Maximum Destruction« Autos und kleinere Gebäude. Zur Auswahl stehen insgesamt 20 Trucks, mit denen Sie zwölf Freiluft-Strecken und diverse Hallen unsicher machen. Auf den Außenstrecken fahren Sie mit anderen Big Foots um die Wette, und in den Hallen absolvieren Sie neben speziellen Rennen den »Freestyle«-Modus, in dem Sie durch Sprünge, Fahrten auf zwei Rädern und zerstörte Umgebungsteile Punkte sammeln. Während eines Rennens können Sie durch das Zerdeporn von Streckende-

korationen wie Baggern, Autos und kleineren Hütten die Turbo-Anzeige Ihres Fahrzeugs aufladen. Wenn Sie's mit der zusätzlichen Beschleunigung übertreiben, läuft der Motor heiß, und Sie müssen mit dem nächsten Geschwindigkeitsschub warten. Der Mix aus Zerstörung und Rennen ist kurzweilig, die freischaltbaren Stars der Monster-Truck-Szene sorgen für Motivation. Jedoch krankt **Monster Jam** an der Technik: Die Optik wirkt altbacken, die Physik ist nicht ausgereift, und der ansich gelungene Kommentator wiederholt sich nervtötend oft. **Achtung, Mogelpackung: Der auf der Box-Rückseite beworbene »aufregende Mehrspielermodus« fehlt in der PC-Fassung!** **PD**

MONSTER JAM

GENRE Rennspiel
HERSTELLER Torus Games / Activision
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger bis Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9600
PREIS/LEISTUNG **Gut**

USK ab 6 Jahren



Monsterspaß mit Macken

Philipp Dubberke: Ich habe Monstertrucks geliebt! Neben dem Poster vom Undertaker hing in meinem Kinderzimmer eines vom Grave Digger. Unter anderem deswegen macht mir Monster Jam trotz der technischen Mängel Spaß. Da ich klassische Rennspiele für gewöhnlich fad finde, bringen die Zerstörungssorgen endlich mal Abwechslung. Die Physik könnte deutlich besser sein, aber auch so fliegen viele Sachen durch die Gegend – und darum geht es ja.



philipp@gamestar.de

Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 06/2008, 07/2008 und 08/2008

Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
1 Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	07/08	91	6	v1.0	39,90 €	www.cyberport.de
2 Trackmania United Forever	Rennspiel	Deep Silver / Koch	06/08	88	0	v1.0	26,49 €	www.temeon.de
NEU 3 Flatout: Ultimate Carnage	Rennspiel	Empire Int. / Bugbear	08/08	86	12	v1.0	39,85 €	www.amazon.de
NEU 4 Alone in the Dark	Action-Adventure	Eden / Atari	08/08	82	–	v1.0	48,99 €	www.hitmeister.de
5 Lego Indiana Jones	Action-Spiel	Traveller's Tale / LucasA.	07/08	82	6	v1.0	35,49 €	www.temeon.de
NEU 6 Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom / Eidos	08/08	81	18	v...520	45,00 €	www.norskit.com
7 Goin' Downtown	Adventure	S. Style / Games Comp.	07/08	79	12	v1.0	26,95 €	www.trade-a-game.de
8 Sam & Max: Episode 5	Adventure	Telltale / Gametap	06/08	79	–	v1.0	ca. 7 €	www.gametap.com
NEU 9 Edna bricht aus	Adventure	Daedalic / Xider Games	08/08	76	0	v1.0	27,50 €	www.hitmeister.de
10 Lost Planet Colonies	Action-Spiel	Capcom	07/08	76	16	v1.0	26,49 €	www.temeon.de
11 Warhammer: Battle March	Echtzeit-Strategie	Black Hole / Deep Silver	07/08	76	12	v1.0	15,49 €	www.temeon.de
12 UEFA Euro 2008	Sport-Simulation	EA Canada / EA	06/08	75	0	v1.0	31,89 €	www.hitmeister.de
NEU 13 Dracula: Origin	Adventure	Frogwares / Focus	08/08	73	12	v1.0	34,89 €	www.temeon.de
14 Windchaser	Strategiespiel	Chimera / Anaconda	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	33,26 €	www.t-online-shop.de
UPDATE 16 Worldshift	Echtzeit-Strategie	Black Sea / RTL	06/08	70	12	v1.0.18	28,47 €	www.amazon.de
NEU 17 Tour de France 2008	Manager	Cyanide / Deep Silver	08/08	69	0	v1.0	34,89 €	www.temeon.de
18 Rainbow Six: Vegas 2	Taktik-Shooter	Ubisoft / Ubisoft	06/08	68	18	v1.02	33,40 €	www.amazon.de
UPDATE 19 Trials 2 Second Edition	Sport-Spiel	RedLynx	07/08	68	–	v1.07	ca. 13 €	www.store.redlynx.com
UPDATE 20 Europa Universalis: Rome	Strategiespiel	Paradox / Deep Silver	06/08	66	6	v1.2	33,90 €	www.t-online-shop.de
NEU 21 X-Plane 9	Flugsimulation	Laminar / Heidelb.	08/08	66	0	v1.0	52,41 €	www.hitmeister.de
22 Basketballmanager 2008	Manager-Spiel	Greencode / TGC	07/08	64	0	v1.0	28,89 €	www.hitmeister.de
NEU 23 Penny Arcade Adventures: 1	Rollenspiel	Greenhouse Interactive	08/08	63	12	v1.0	ca. 13 €	www.rainslick.com
24 Turok	Action-Spiel	Propaganda / Touchstone	07/08	60	–	v1.0	30,00 €	www.hitmeister.de
NE 25 The Abbey	Adventure	Alcachofa / Crimson Cow	08/08	58	12	v1.08	39,85 €	www.amazon.de

Worldshift v1.0.18



Die **Koop-Missionen** werden durch die Updates schwieriger.

Highlights: Rangliste für das Deathmatch, zahlreiche Balance-Änderungen, Bugs und Absturzursachen entfernt.

Wichtigste Neuerung des Patches: Eine Rangliste sortiert die 100 besten Deathmatch-Spieler nach deren Leistungen. Wollen Sie einen Wunschgegner aus der Tabelle zum Gefecht herausfordern, müssen Sie das allerdings nach wie vor händisch über ein

Textfeld tun. Die Tastenbelegung lässt sich nun frei konfigurieren, allerdings nur in der Datei »bindings.cfg« – unkomfortabel. Ansonsten hat Black Sea vor allem an der Balance gefeilt. Während beispielsweise der menschliche Assassine mehr Schaden anrichtet, wurde der Frostzauber des Hohenpriesters abgeschwächt. Naturgemäß kümmert sich der Patch auch um diverse Bugs, etwa bei der Kamera, die oft nicht mehr zu wackeln aufhören wollte, wenn ein Bossgegner tot umfiel. Die von uns kritisierten fehlenden Formationsbefehle gibt es nach wie vor nicht. Auf unsere Nachfrage hin ließ RTL verlauten, dass dieses Element für **Worldshift** auch in Zukunft nicht geplant sei. **DM**

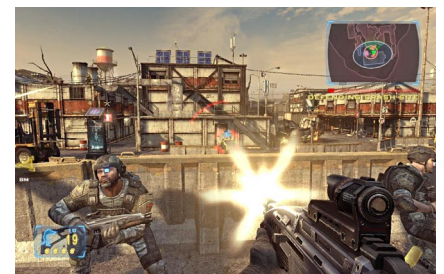
WORLDSHIFT V1.0.18

GENRE Echtzeit-Strategiespiel
HERSTELLER Black Sea / RTL Games
PATCHGRÖSSE autom. Download, k. Angabe
TEST IN 05/06/07

Keine Wertungsänderung

70

Frontlines: Fuel of War v1.1.0



Ein **Energieschild** schützt Sie jetzt beim Leveleinstieg.

Highlights: Punkbuster-Unterstützung, neuer Schutzschild, erweiterte Serverfilter, einige Absturzursachen behoben.

Die Kommunikationspolitik der **Frontlines**-Macher sorgte in den letzten Wochen für Verwunderung bei den Fans des Team-Shooters. Erst entschuldigte sich der Entwickler Kaos Studios für die Verspätung des Patches v1.1.0; dann kündigte er im gleichen Atemzug das nächste Update auf Version v1.2 an. Es soll als Trostpflaster mindestens eine neue Karte mitliefern – eine angemessene Geste, denn der aktuelle Patch v1.1.0 ließ noch fast drei Wochen auf sich warten. Durch das Update lässt sich **Frontlines** jetzt mit dem Anti-Cheater-Programm Punkbuster nutzen. Außerdem schützt nun ein Energieschild Spieler beim Neueinstieg einige Sekunden lang

vor Feindfeuer. Der Softwareflicker liefert auch neue Serverfilter, behebt Fehler bei einigen Animationsübergängen und lässt Sie den Aktionsknopf »E« frei auf eine andere Taste legen. Spielabstürze bei der Verwendung von ATI-Grafikchips oder Ageias PhysX-Karten sollen mit dem Patch ein Ende haben. **CHS**

FRONTLINES V1.1.0

GENRE Taktik-Shooter
HERSTELLER Kaos Studios / THQ
PATCHGRÖSSE 265 MBYTE
TEST IN 05/03/08

Keine Wertungsänderung

83



Gut für Übungsfeldkämpfe: Die KI-gesteuerten Bots reagieren nun deutlich cleverer.

ET: Quake Wars v1.5

Highlights: zusätzliche Funktionen, überarbeitete Bot-KI, Bugs entfernt, Balance abgeändert.

Der Multiplayer-Shooter **Enemy Territory: Quake Wars** erhielt bereits vier umfangreiche Patches. Auch das aktuelle, 100 MByte schwere Update baut unzählige Funktionen ein, die es nicht in die Verkaufsversion geschafft haben. Dank einer neuen Schaltfläche schickt Sie das Programm beim Rundenstart beispielsweise automatisch ins zahlenmäßig unterlegene Team, und Warnhinweise bei Raketenbeschuss lassen sich nun teilweise oder ganz abschalten. Ranglisten-Gefechte hat der Entwickler Splash Damage auf mindestens sechs beziehungsweise maximal 24 Spieler beschränkt – laut der Designer die ideale Zahl für knackige Mehrspieler-Gefechte. Und tatsächlich: Die Online-Scharmützel fallen ein wenig strukturierter und übersichtlicher aus. Ebenfalls neu: Über die Konso-

le können Sie mit kryptischen Befehlen diverse Vorgänge automatisieren, etwa den Neueinstieg an einem frisch eroberten Flaggenpunkt oder das Aufzeichnen von Demos. Zuschauer bekommen ebenfalls mehr Optionen spendiert und dürfen beispielsweise direkt zu Spielern springen, die gerade ein Missionsziel erfüllen. Apropos Missionsziele: Der Patch entfernt diverse Bugs, auch bei den Quests. So konnte es vorkommen, dass manche Aufgaben zu viele oder gar keine Erfahrungspunkte brachten. Zudem hat Splash Damage die teils fehlerhaften Statistiken behoben. Interessant für Solo-Spieler: Die frisch erschienene Konsolen-Version von **Quake Wars** besitzt eine überarbeitete Bot-KI, die dank des Patches nun auch ihren Weg in die PC-Fassung findet. **DM**

ET: QUAKE WARS V1.5

GENRE	Multiplayer-Shooter
HERSTELLER	Splash Damage / Activision
PATCHGRÖSSE	100 MByte (von v1.4)
TEST IN	GS 11/07, 01/08

81 SPIELSPASS

Keine Wertungsänderung

Armed Assault v1.14

Highlights: neuer Multiplayer-Modus »Warfare« hinzugefügt, Performance stark verbessert, Wegfindung der KI verbessert.

Im neuen Multiplayer-Modus »Warfare« kämpfen bis zu 32 Spieler auf einer überarbeiteten Fassung der »Southern Sahrani«-Karte um die Kontrolle über unterschiedliche Städte. Jede Eroberung lässt die Kriegskasse klingeln und erlaubt den Kauf von neuen Truppen, Panzern und Hubschraubern. Um das schwere Gerät zu ordern, muss ein gewählter Commander jedoch zuerst die eigene Basis mit Fabriken ausbauen. Ultimatives Ziel von »Warfare« ist das Finden und die Zerstörung der feindlichen Basis.

Leider ist die Spieleranzahl für die 40 Quadratkilometer große Karte viel zu gering, da helfen auch die zusätzlichen KI-Einheiten wenig. Als Commander haben wir außerdem mit einer um-



Im **Warfare-Modus** baut der Commander die Basis aus.

ständlichen Karte und schlechtem Missions-Management zu kämpfen. Den »Warfare«-Modus können wir Ihnen deshalb in seiner jetzigen Form noch nicht empfehlen. Im Einzelspieler profitieren Sie dagegen von den unzähligen Verbesserungen dieses und der vielen vorangegangenen Patches. Dafür gibt es eine Balanceaufwertung um einen Punkt. **CHS**

ARMED ASSAULT V1.14

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Bohemia / Mophicon
PATCHGRÖSSE	138 MByte (von v1.08)
ALTE WERTUNG	76 (GS 03/07)
NEUE WERTUNG	76
BALANCE	6 > 7
GRAFIK	8 > 7



Guitar Hero 3 v1.3

Highlights: kaum noch Ruckler, bessere Laptop-Unterstützung.

Mit dem neuen Update spielen Sie **Guitar Hero 3** fast auf Xbox-360-Niveau. Zu kleinen Rucklern kommt es nur noch ganz selten. Deshalb vergeben wir nach dem Patch 1.1 nochmals ein Wertungsplus von zwei Punk-

ten. Zudem liefert das Update einige Anpassungen für auf Laptops. So wird nun die Signalstärke für Funknetzwerke beim Spielen über das Internet angezeigt. **CHS**

GUITAR HERO 3 V1.3

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Aspyr / Activision
PATCHGRÖSSE	138 MByte (von v1.08)
ALTE WERTUNG	87 (GS 03/08)
NEUE WERTUNG	89
BEDIENTUNG	7 > 9



Patch-Ticker

- **World in Conflict:** Das neueste Software-Update hebt die Spielversion auf 1.008 und verbessert das Voting-System, nimmt Änderungen an der Balance vor und beseitigt zahlreiche Bugs.
- **Sins of a Solar Empire:** In der aktuellen Version 1.5 werden Probleme mit der KI des Weltraum-Strategiespiels und Absturzfehler beseitigt. Zusätzlich gibt es zwei neue Karten.
- **Battlefield 2142:** Nach dem Update auf Version 1.5 können Sie sich auf zwei neuen Multiplayer-Karten austoben. Außerdem werden nun Breitbild-Monitore unterstützt, und Fahrzeuge dürfen für jede Schlacht einzeln aktiviert werden.
- **C&C: Der Tiberiumkonflikt:** Der Auflösungs-Patch rechnet den alten Strategieklassiker auf 1024x768 Bildpunkte hoch.
- **Ascension to the Throne:** Das erste Update zum Rollenspiel-Strategie-Mix kümmert sich um Soundprobleme und Abstürze.

Die Sims 2: Freizeitpaß: Der fast 85 MByte große Patch auf Version 1.13.0.155 behebt Crash-Bugs und Probleme mit ATI-2000- und ATI-3000HD-Grafikkarten.

- **Hired Guns: The Jagged Edge:** Das Update auf Version 1.01 balanciert die generischen Kämpfer des Runden-Strategiespiels besser aus, optimiert die KI und beseitigt Abstürze.
- **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs:** Der neueste Software-Flicken behebt Speicherprobleme, verbessert den Online-Chat und repariert einige Missionen des Addons Reich des Ostens.
- **Europa Universalis: Rome:** Das Update auf Version 1.2 ändert die Spielbalance und die Benutzeroberfläche. Außerdem wird ein Fehler bei der Berechnung von Technologiekosten beseitigt.
- **Universe at War:** Der dritte Patch des Echtzeit-Strategiespiels erlaubt Multiplayer-Partien gegen Besitzer der Xbox-360-Version.

Überblick Aktuelle Mods

Vom Gangster-Entlein zum Lowrider-Schwan – eine russische Schönheits-OP.

GTA San Andreas ENBSeries

DVD
- Mod Special

DVD
- Alle 3 Mods sind auf der DVD

Quizfrage: Was haben Xzibit, Nintendo und Boris Vorontsov gemeinsam? Sie pimpen. Der US-Rapper schrottreife Autos auf MTV, Nintendo schlaffe Spieler-muskeln mit dem Wii Balance Board, und der russische Modder schraubt an der Grafikkarosserie des betagten **GTA 4**-Vorgängers herum. Denn technisch konnte **GTA San Andreas** schon bei der Veröffentlichung im Juni 2005 niemanden umhauen. Shader-Wasser, Soft Shadows oder Tiefenunschärfe? Fehlanzeige! Die vorhandenen Schatten wanderten zwar mit der Sonne, waren aber schrecklich blass. Nun hauchen die zwei winzigen Dateien der

ENBSeries-Mod dem Ghetto-Sandkasten neues Leben ein.

Schönheit in 290 KB

Nach der Installation – einfach die dll-Datei und die Konfigurationsini in den **GTA**-Ordner legen – aktivieren Sie mit Shift-F12 nicht nur die oben genannten Effekte, sondern auch Echtzeit-Reflektionen auf den Autos. Außerdem sind nun alle Schatten deutlich dunkler. So wirken nicht nur die Fahrzeuge plastischer, auch die Spielwelt bekommt gleich mehr Kontrast. Allerdings sind viele Neuerungen standardmäßig überzogen: Das Bild ist zu stark beleuchtet, die Bewegungsunschärfe



Links: **Tiefenunschärfe** und **Echtzeitspiegelungen**. Rechts: das altbackene Original.

wirkt zu lange nach. Bis wir eine angenehm dezente Einstellung fanden, verging eine gute Stunde. So lässt sich aber selbst der kleinste Effekt den eigenen Vorlieben entsprechend verändern. Leider ziehen die Hardware-Anfor-

derungen mit jeder höheren Bildschirmauflösung enorm an. **CHS**

ENBSERIES

TYP	Grafik-Mod für GTA San Andreas		
VERSION	0.075	GRÖSSE	290 KB
URL	www.boris-vorontsov.narod.ru ▶ Quicklink: 5238		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Snowboardfahren im Sommer? Kein Problem mit der Pisten-Mod für UT3!

Unreal Tournament 3 Snowreal

Die Sonne scheint – ich zock in kurzen Hosen!« ist ein guter Vorsatz für Computerspieler, um ohne Hitzschlag durch den Sommer zu kommen. Um den ange-

nehmen Erfrischungseffekt noch zu verstärken, haben die Entwickler der **Unreal Tournament 3**-Modifikation **Snowreal** eine zumindest optische Abkühlung gebas-



Neuer Lack und auf Schneehöhe gelegt: Das UT3-Hoverboard ist jetzt ein **Snowboard**.

telt. In der Mod geht es nicht darum, seine Feinde in Grund und Boden zu ballern, sondern auf einem Snowboard schneller als alle anderen einen verschneiten Hang herunter zu brettern oder mehr Punkte durch Sprünge und Tricks zu erzielen. Die findigen Jungs hinter **Snowreal** haben einfach das schon im Spiel vorhandene Hoverboard tiefer gelegt und so zum Snowboard umgebaut – fünf neue Board-Skins inklusive. Sind die Bindungen eingerastet, toben Sie sich auf den beiden riesigen Gletscher-Karten im Rennen oder bei Stunt-Herausforderungen aus.

Stunts statt Frags

Der Renn-Modus spielt sich wie die meisten alpinen Rennsportdisziplinen: Sie starten auf einem Berg und heizen so schnell wie möglich ins Tal. Verpassen Sie auf dem Weg nach unten die roten Markierungen, hagelt es jedoch Zeitstrafen. Im Stunt-Modus hingegen versuchen Sie, mit möglichst wilden Sprüngen Punkte einzu-

heimsen. Dazu pressen Sie das Board tief in den Schnee, drücken dann die Beine durch, springen in die Luft und kombinieren während des Flugs beide Maus- und die Richtungstasten zu spektakulären Angeber-Einlagen. Am Ende der Strecke wartet weder eine minutenlange Liftfahrt, noch müssen Sie den Gipfel zu Fuß erklimmen. Stattdessen teleportieren Sie sich entweder direkt zurück zum Start oder benutzen ein flinkes Schneemobil. Wenn Sie nach der Installation der Modifikation ein Multiplayer-Spiel anlegen, finden Sie **Snowreal** als neuen Spielmodus im entsprechenden **Unreal Tournament 3**-Menü. Wollen Sie ein Rennen fahren, müssen Sie das Punkte-Limit auf Null setzen; für einen Stunt-Wettbewerb legen Sie fest, welche Punktzahl zum Sieg nötig sein soll. **PD**

UT 3: SNOWREAL

TYP	Snowboard-Mod für Unreal Tournament 3		
VERSION	1.0	GRÖSSE	44 MB
URL	snowreal.blogspot.com ▶ Quicklink: 5239		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



Die gerade befreiten Mitstreiter brauchen Deckung und können sich nur mit einem Schwert zur Wehr setzen.



Selbstschussanlagen schieben den Befreiungsversuchen unserer Combine-Gegnern einen dicken Riegel vor.

Zwei Teams, zwei Gefängnisse. Wer zu Boden geht, wird eingelocht – und muss warten, bis die Team-Kollegen zur Waffe greifen und in den Knast einbrechen.

Half-Life 2 Jailbreak

Gefängnisausbrüche sind großartig! Nach unzähligen Filmen und einer US-Serie zum Thema greift die Modifikation **Jailbreak** für **Half-Life 2** die Grundidee auf und baut dazu noch eine gehörige Portion Action ein. Statt einem Gefängnis gibt es deren zwei, statt mit Löffeln bewaffneten Häftlingen kämpfen Rebellen mit Schwertern und schweren Waffen gegen gepanzerte Wächter. Trotzdem vermitteln die Fraktionen klassische Gefängnis-Klischees. So gibt es Schurken mit Wollmützen und die aus **Half-Life 2** bekannten »Combine«, die als Wachen herhalten müssen. Das Spielprinzip hingegen wirkt nur bedingt lebensnah, weil sich Gauner und Wärter zwei Gefängnistakte teilen. Die Entwickler schweigen sich zur Hintergrundgeschichte aus – wer es realistisch mag,

denkt sich einfach eine kleine Revolte dazu.

Knastregeln

Zu Beginn eines neuen Spiels dürfen Sie sich für eine der beiden Fraktionen entscheiden: Zur Wahl stehen die »Combine« und die »Rebels«, wobei sich die Parteien ähnlich spielen, jedoch mit unterschiedlichen Startwaffen in jede neue Runde gehen. Anschließend steht es Ihnen frei, ob Sie Ihren eigenen Knast beschützen oder die Feinde direkt angreifen. »Töten« Sie einen Ihrer Widersacher, landet dieser in Ihrem Gefängnis. Sobald alle Mitglieder einer Fraktion eingelocht sind, werden diese exekutiert, und das andere Team gewinnt. Der Clou sind die Befreiungen: Schaffen Sie es, in den gegnerischen Zellentrakt einzudringen, können Sie per Knopfdruck Ihre inhaftierten Kumpane befreien. Diese stürmen dann schwertschwingend aus ihrem Verlies und sollten von den besser bewaffneten Kollegen schleunigst mit durchschlagkräftige Knarren versorgt werden.

Knastbrüder

Ohne Teamwork haben Sie kaum eine Chance, eine Runde zu gewinnen. Stürmt ein Trupp unkontrolliert nach vorn, schafft es

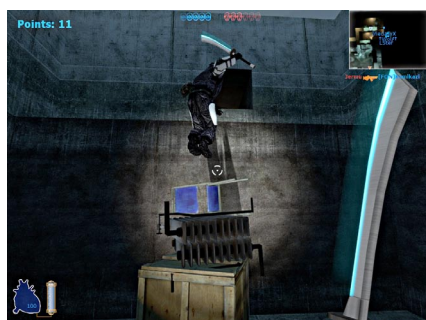
in den meisten Fällen mindestens ein Gegner, durchzubrechen und seine gefangenen Freunde zu befreien. Um solche Aktionen zu verhindern, stehen in der Nähe jedes Gefängnisses kleine Geschütztürme, die Sie beliebig neu positionieren können. Dazu benutzen Sie eine Ihrer Startwaffen, die wie ein Traktorstrahl funktioniert. Mit diesem technischen Wunderwerk können Sie alle kleineren Objekte in den Levels schweben lassen und herumtragen. Das ist neben dem Aufstellen von Selbstschussanlagen auch in Ihrer Zelle nützlich: An unzugänglichen Orten sind Lüftungsschächte versteckt, die Sie mit simplen Sprüngen nicht erreichen können. Erst ein clever gestapelter Haufen aus beispielsweise Heizkörpern und alten Stühlen ermöglicht Ihnen den Zugang zum Schacht, der in der Nähe des Zellen-Öffnungsmechanismus endet. Neben dem Schwebegerät hat jeder Spieler eine Injektionspistole dabei, mit der er Verwundete schnell wieder halbwegs gesund spritzen kann.

Knasttricks

Für gewonnene Runden, eingesperrte Feinde und andere Er-

folge bekommen Sie Punkte gutgeschrieben. Diese dürfen Sie zu Beginn jeder Runde in Fähigkeiten investieren, die Ihnen für die Dauer einer Partie zur Verfügung stehen. Diese sogenannten »perks« gibt's in drei Stufen: Aus jeder Stufe dürfen Sie sich eine von vier Begabungen aussuchen, wobei diese mit steigendem Level teurer werden. Darunter finden Sie neben alten Bekannten wie erhöhtem Schaden, weiteren Sprüngen und verbesserter Genauigkeit auch einige ungewohnte Exoten. So bekommen Sie etwa eine zufällige Waffe, sobald Sie in eine Zelle gesperrt werden, lassen sich die verbleibende Energie Ihrer Gegner anzeigen oder erhalten eine »Du kommst aus dem Gefängnis frei«-Karte, mit der Sie einmal pro Runde sofort aus Ihrer tristen Zelle flüchten dürfen.

Die Installation von **Jailbreak** ist kinderleicht und mit dem Ausführen einer Datei erledigt. Sie starten die Modifikation danach ganz bequem über Steam. **PD**



Die Flucht führt über eine selbstgebaute Gerümpeltreppe.

JAILBREAK

TYP	Gefängnis-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	185 MB
VERSION	0.4	Quicklink:	5240
URL	www.jailbreaksource.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

	Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
NEU	4Games Vol. 20	Genre-Mix	64	-	Rough Trade	10 Euro	-	Star Wolves 2, Battle Mages, Parkan 2, Gods.
NEU	Adventure Pack	Adventure	57	-	Soulfood	15 Euro	-	Aura 2, Reise z. Zentrum d. Mondes, Dead Reefs.
NEU	Chessmaster 11	Schachspiel	60	-	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.02	Neuester Teil der anspruchsvollen Schachreihe.
	Colin McRae Dirt	Rennspiel	89	07/07	Codemasters	20 Euro	v1.2	Fast fotorealistische Offroad-Offenbarung.
	Company of Heroes Gold	Echtzeit-Strategie	87	01/08	THQ	30 Euro	-	Der Strategie-Hit samt Addon Opposing Fronts.
NEU	Dark Messiah of Might & Magic	Ego-Shooter	89	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.02	Großartiges Fantasy-Actionspektakel.
NEU	Gothic 3 Game of the Year	Rollenspiel	86	12/06	Soulfood	20 Euro	v1.6	Riesiges Rollenspiel in gepatchter Neuauflage.
	Heroes 5 Silver	Rundenstrategie	85	04/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.6	Heroes 5 plus großes Addon Hammer of Fate.
	Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	83	02/08	THQ	20 Euro	v1.0	Motivierende Rennspiel-Fortsetzung für Profis.
	Kane & Lynch: Dead Men	Action	78	01/08	Eidos	20 Euro	v1.0	Rasant und schick inszeniert, cooler Koop-Modus.
NEU	Könige der Wellen	Trendsport	58	11/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.0	Sehr kurzer Surfspaß zur Filmvorlage.
	Legend: Hand of God	Action-Rollenspiel	79	11/07	Anaconda	14 Euro	v1.02	Nicht überragender, aber guter Diablo-Klon.
	MotoGP 07	Rennspiel	85	12/07	THQ	20 Euro	v1.1	Das derzeit beste Motorrad-Rennspiel.
NEU	Pro Evolution Soccer 2008	Sportspiel	86	12/07	Konami Classics	15 Euro	v1.20	Grafisch stark verbessert. Die Fußball-Referenz.
NEU	Radsport Manager Pro 2007	Sportspiel	69	08/07	Hammerpreis	10 Euro	v1.0.3.1	Guter, komplexer Manager für Radsport-Experten.
	Schlacht um Mitteleuropa 2	Echtzeit-Strategie	80	05/06	EA Most Wanted	10 Euro	v1.05	Seichte Kampagne, stark im Multiplayer.
NEU	Sega Rally	Rennspiel	77	11/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v4.060	Simple, aber spaßige Rallye-Schlammsschlacht.
NEU	Sherlock Holmes Trilogie	Adventure	59	-	Deep Silver	30 Euro	-	Die ersten drei Teile der Rätselreihe von Frogwares.
NEU	Stronghold Legends	Echtzeit-Strategie	64	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.2	War schon zur Erstveröffentlichung veraltet.
	Supreme Commander Gold	Echtzeit-Strategie	80	-	THQ	30 Euro	-	König der XXL-Schlachten plus Addon.
	Test Drive Unlimited	Rennspiel	82	05/07	Best of Atari	16 Euro	v1.66a	Offene Welt, riesiger Umfang -- macht Spaß!
	Titan Quest Gold	Action-Rollenspiel	85	05/07	THQ	20 Euro	-	Antikes Metzen mit Suchtpotenzial und Addon.
NEU	Tortuga	Action	67	04/07	Hammerpreis	10 Euro	v1.1	Simple Piraten-Action für Zwischendurch.
NEU	Universe at War	Echtzeit-Strategie	83	03/08	Sega	20 Euro	v1.2	Herrlich unkonventionelle Echtzeit-Alternative.
NEU	Walküre Box	Strategie	59	-	Kalypso	20 Euro	-	Vier Strategiespiele. Das Beste: Theatre of War.



Die **Rückspulfunktion** zeigt verschiedene Perspektiven.



Diese **Kampfpläuer** dürfen Sie flexibel ausrüsten.



Die **Wüste** ist eine der drei riesigen Spielregionen.

Pro Evolution Soccer 2008

Während **Fifa 08** nach wie vor auf PlayStation-2-Optik setzt, trumpft **Pro Evolution Soccer 2008** mit polierter Grafik auf. Spielerisch spart der jüngste Teil der Fußball-Reihe dagegen am Realismus. Die unpräzise Ballphysik und das erhöhte Spieltempo werden Serienkenner verwundern. Dafür fallen mehr Tore, und die KI dribbelt geschickter. **CHS**

Universe at War

Die Menschheit wird im Echtzeit-Strategie-Spiel **Universe at War** auf die Zuschauerbank verwiesen. Stattdessen kämpfen Novus-Androiden, Hierarchie-Aliens und die geheime und uralte Erdenrasse der Masari um den blauen Planeten. Für Strategie-Querdenker bietet jede der unkonventionellen Kriegsparteien eine völlig neue Herausforderung. **CHS**

Gothic 3 Game of the Year

Schon wieder eine **Gothic**-Wiederverwertung: Nach der Sammlung Gothic Universe vom März dieses Jahres legt Jowood den dritten Teil nun als **Game of the Year Edition** neu auf. Sie bekommen das vollständig gepatchte und dadurch deutlich besser ausbalancierte Rollenspiel jetzt plus Making-of-DVD und Poster in einer Samtfutter-Holzbox. **CHS**

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

GENRE Sportspiel
HERSTELLER Konami
VERSION v1.20
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 2,6 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



UNIVERSE AT WAR

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER Petroglyph / Sega
VERSION v1.2
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,6 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 7600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



GOthic 3 GAME OF THE YEAR

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Piranha Bytes / Jowood
VERSION v1.6 (Community-Patch)
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 1,0 GB RAM, Radeon 9700 / 9800
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



gamestar.de
Screenshot-Galerien:
- Pro Evolution Soccer 2008
► Quicklink: 5243
- Universe at War
► Quicklink: 5244
- Gothic 3
► Quicklink: 5245

Leserbriefe



Dawn of War 2: »Dass ihr die Elite-Nahkämpfer der Assault Marines zu »leichtbewaffneten Jetpack-Soldaten« deklassiert, treibt mir die Tränen in die Augen. Hat Daniel Matschijewsky absichtlich auf Warhammer-Vokabular verzichtet?«

Dawn of War 2

Kettensägen?

Jetpack-Soldaten?!

☛ Beim Lesen eures dicken Preview-Artikels zu Dawn of War 2 habe ich mich beinahe vor Freude eingenässt. Viel schönes Bildmaterial und einen prima detaillierten Bericht habt ihr da bei eurem Besuch bei Relic ergattert. Ich würde nur gerne wissen, ob eurem Redakteur Daniel Matschijewsky, den ihr nach Vancouver geschickt habt, absichtlich nahegelegt wurde, in seinem Artikel kein Warhammer-spezifisches Vokabular und dazugehöriges »Spezialwissen« zu benutzen. Ich musste schon ein bisschen schmerzhaft das Gesicht verziehen, als ich immer wieder über Begriffe und Aussagen stolperte, die so gar nicht für das Warhammer-Universum passen wollten: Dass Daniel die gefürchteten Kettenschwerter durch »Kettensägen« ersetzte oder den Space Marines statt ihrer im ganzen Universum gefürchteten Bolter nur schnöde »Gewehre« in die Hand drückte, kann ich ja gerade noch so verkraften. Aber dass die Elite-Nahkämpfer der Assault Marines zu »leichtbewaffneten Jetpack-Soldaten« deklassiert wurden, trieb mir doch die Tränen in die Augen. »Jetpack-Soldaten«, solche Hampelmänner gibt es vielleicht in der wurstig-

bunten Welt von Alarmstufe Rot, aber doch nicht im 41. Jahrtausend, und schon gar nicht im Arsenal der Adeptus Astartes! Eigentlich will ich hier auch gar keine Haare spalten, aber es kam mir beim Lesen des Beitrags ein wenig so vor, als hätte Daniel entweder keinen besonderen Draht zu Warhammer 40K, oder als hätte er sich absichtlich zurückgenommen, um uneingeübten Lesern kein Übermaß an Fachchinesisch entgegenzuschleudern. *Christian Weigel*

☛ Ich kenne nicht jede Einheit aus dem Warhammer-40K-Universum beim Namen – wohl aber der Kollege Gunnar, bekennender Fan der Tabletop-Vorlage, der mich mit allem nötigen Wissen versorgt hat. Insbesondere bei den angesprochenen Einheiten haben wir aber bewusst allgemeine Bezeichnungen gewählt. Unter einem Jetpack-Soldaten können sich Spieler auch dann etwas vorstellen, wenn sie nicht mit dem 40K-Universum vertraut sind.

Daniel Matschijewsky

Jugendschutz-Verschärfung

Erweiterte Ab-18-GameStar?

☛ Durch den neuen Gesetzesentwurf zum Jugendschutz wird es für euch ja, wie Christian schreibt, zum Böse-Buben-Spiel,

bestimmte Spiele überhaupt vorzustellen. Wie schaut es da in der Ab-18-Version der GameStar aus – darf in dieser dann über alle Spiele berichtet werden, die, wenn man Glück hat, in Deutschland überhaupt noch auf den Markt kommen, wenn auch nur unter dem Ladentisch?

Thomas Reins

☛ Noch ist nicht absehbar, welche Konsequenzen das neue Jugendschutzgesetz für unsere Berichterstattung haben wird. Wir hoffen: keine. Falls doch, ist die Ab-18-Ausgabe leider keine Rettung. Denn deren Alterssiegel bezieht sich nur auf die beiliegende DVD, die Heftinhalte sind überall identisch. Eine spezielle Ab-18-Variante des Hefts zu drucken, käme leider viel zu teuer.

Michael Trier

Vorurteile und Hörensagen

☛ Für mich gilt in einer Demokratie, dass das Volk entscheidet, wer uns wofür vertritt. Es kann natürlich umstrittene Entscheidungen geben, aber diese sollten wenigstens aus irgendeiner nachvollziehbaren Perspektive ihre Richtigkeit haben. Doch diese Perspektive ist für mich beim Jugendschutz von Vorurteilen und Hörensagen geprägt. Auf Basis einer solchen Perspektive kann – oder besser darf – niemand regieren! *Stefan Hubertus*



Es herrscht Zensierungswahn

☛ Eure letzte Folge von »Die Redaktion« war meiner Meinung nach die beste Episode bis dato. Was ihr da geleistet habt, verdeutlicht auf eine sehr satirische Weise den Schwachsinn und die häufige Inkompetenz der Medien und der Politiker. Gerade jetzt, wo das Jugendschutzgesetz wieder verschärft wird, ist es an der Zeit, endlich mit dem Zensierungswahn der Deutschen Regierung aufzuräumen. Ich will mir als freier Mensch nicht sagen lassen, was ich zu konsumieren habe.

Sebastian Keil

Informiertes Spielemagazin

☛ Großes Lob für die Redaktionsfolge »Brontal 26«! Es ist immer gut, Stellung zu beziehen und Partei zu ergreifen. Danke auch dafür, dass ihr trotz vieler Veränderungen im Kern gleich geblieben seid, und dafür, dass ihr weiterhin eines der wenigen wirklich informierten Spielemagazine in Deutschland seid. Ihr wart stets eine Zeitschrift von Spielern für Spieler, und auch wenn Deutschland in Zukunft noch mehr Probleme mit unser aller Hobby und Leben haben wird – bleibt am Ball und macht weiter so!

Anton Zobel





Race Driver Grid: »Mit meinem Lenkrad reagiert die Steuerung nervös und hakelig, an ein ordentliches Rennen ist nicht zu denken.«

Race Driver Grid

Von Präzision keine Rede

❖ Als ich euren Test zu Race Driver Grid gelesen hatte, war ich schwer begeistert. Also ab in den Laden, und los geht's! »Präzise Gamepad-Steuerung« gebt ihr als Pluspunkt an. Schön, dachte ich, als ich mein Logitech Rumblepad 2 anschloss. Doch siehe da: Von Präzision kann keine Rede sein. Die Steuerung reagiert extrem nervös und hakelig. An ein ordentliches Rennen ist nicht zu denken. »So ein Mist!«, dachte ich und schloss mein Logitech Momo Racing FF-Lenkrad an, in Vorfreude auf das »knackige Force-Feedback«, das ihr als weiteren Pluspunkt nennt. Dummerweise hab ich kein Force Feedback zu spüren bekommen. Ein Blick

ins Internet hat mir verraten, dass viele andere Spieler die gleichen Probleme haben. In GameStar stand darüber kein Wort. Da frage ich mich: Wie kann das sein?

Paul-Martin Köckeritz

❖ Wir haben Grid mit vier unterschiedlichen Gamepads und drei Lenkrädern getestet und dabei keine Schwierigkeiten festgestellt, von der im Test erwähnten nervigen Lenkrad-Konfiguration abgesehen. Die Probleme, die manche Spieler mit Grid haben, zeigen uns, dass unsere Test-Ausstattung nicht ausreicht. Wir sind deshalb dabei, unseren internen Pool an Lenkrädern und Gamepads nochmals zu erweitern. Ein großes Sorry an alle, die wir nicht ausreichend über Probleme informieren konnten! *Heiko Klinge*

Grand Hype Auto

Angst vor den Lesern

❖ Ich habe euren Artikel »Grand Hype Auto« mit großem Interesse gelesen. Ich habe auch eigentlich nichts zu bemängeln. Nur eine Sache hat mir gefehlt, die Christian Schmidt angedeutet hat: Viele Spiele-Journalisten fühlen sich offenbar oftmals ihren Lesern gegenüber verpflichtet, hohe Wertungen zu geben. Denn sonst würde man großes Unverständnis und Wut auf sich ziehen. Ein gutes Beispiel ist euer Test zu Bioshock. Ihr habt damals »nur« 87 Punkte gegeben, sehr wenig im Gegensatz und zu den weltweiten sehr hohen Wertungen. So entbrannte eine riesige Diskussion in eurem Internet-Forum. Ihr wärt inkompetent, wurde be-



Bioshock: »Viele Journalisten haben wohl Angst, Leser könnten dem Heft beleidigt den Rücken kehren.«

Fehler!

Wir sind froh, liebe Leser dass Sie unermüdlich an brief@gamestar.de schreiben und die Fehler melden, die Sie im Heft entdecken. Ohne diese Zurechtweisungen würden unsere nervtötenden Redakteure gottgleich durch die Gänge stolzieren und von Unfehlbarkeit brabbeln, stundenlang ihre nackten Oberkörper in der spielenden Oberfläche des Verlags-Teichs bewundern, vielleicht sogar Gehalt fordern – geregeltes, fehlerfreies Arbeiten wäre kaum noch denkbar!

Hardware: Einkaufsführer

Kollege Weins zum Beispiel, der sein Gesicht mit seinem Purpur-Umhang verhüllt, wenn man ihn nicht mit »Hendrik, Herr der Hardware« anspricht, wird von Christian Becker vom hohen Ross gezogen: »Im Hardware-Einkaufsführer behauptet ihr, der Prozessor AMD 64 X2/5600+ passe auf einen Sockel 775. Da müsste ein Sockel AM2 stehen.« Das ist korrekt, und völlig zurecht fordert Steffen Wacker: »Ich bitte um gerechte Bestrafung des Verantwortlichen durch völlig übertrieben harte Maßnahmen!« Da rennt er natürlich offene Türen ein, grotesk überzogene Strafen sind uns seit jeher ein persönliches Anliegen. 15.000 Jahre Steinklopfen mit bloßen Händen auf dem Mars im Ballerina-Kostüm, während im Hintergrund der Petersburger Kosaken-Chor die schönsten Hits von Dieter Bohlen auf Simlisch schmettert – das kann nur der Anfang sein, bis das GameStar-Willkürgericht irgendwann mal Zeit findet, sich ernsthaft mit dem Sünder zu befassen.

Report: Grand Hype Auto

Gern lässt sich Christian Schmidt bei jeglicher Bewegung in der Redaktion, bei Mittagspausen und Toilettengängen von einer Schar kleinerer Redakteure auf einem Mahagoni-Sessel durch den Verlag tragen. Alexander Groschopp holt ihn unsanft zurück auf den Boden: »Im Report zu Grand Theft Auto 4 schreibt ihr, die User von Metacritic.com hätten das Spiel mit 8,3 Punkten bewertet. Auf dem Bild daneben ist deutlich die Wertung 8,2 zu sehen.« Während der passionierte Toga-Träger Schmidt noch verwirrt vom »zeitlichen Abstand zwischen Text-Recherche und Bildanfertigung« faselt, steht bereits eine eifrige Schar kleinerer Redakteure in seiner Tür und lässt wie zum Schädelbrechen zurechtgeschnittene Bruchstücke eines Mahagoni-Sessels auf die Handflächen klatschen – ein trauriger Tag für die Luxusmöbel-Industrie, eine große Stunde für das GameStar-Willkürgericht.

Video: Die Redaktion

Mehrmals am Tag zieht sich Toni Schwaiger in den Toni-Schwaiger-Statuengarten zurück, um dort beim verträumten Lustwandeln seiner CD »Meine besten Beiträge in Redaktionskonferenzen« zu lauschen. Wer hätte damit gerechnet, dass ausgerechnet Hendrik, Herr der Hardware, dem Treiben ein jähes Ende bereitet: »Der nutzlose DVD-Heinz hat in den Credits der Redaktions-Folge »Brontal 26« den Namen Ihrer Majestät vergessen! Dabei war Ihre Majestät sogar Hauptdarsteller!« In der Tat fehlt im Abspann Hendriks Name. Leises Kichern sickert durch die Flure der Medienabteilung, im begleitenden Guschel sind Begriffe wie »Was soll's« und »Absicht« herauszuhören, aber natürlich tagt das GameStar-Willkürgericht trotzdem: Die nächsten 15 Jahrtausende verbringt Schwaiger als Frontmann des Petersburger Kosaken-Chors. Im Ballerina-Kostüm. Auf dem Mars.

hauptet, man habe nur so niedrig gewertet, um seriös zu wirken. Vor diesen Diskussionen haben wohl viele Redaktionen Angst, aus Sorge, Leser könnten dem Heft oder der Website enttäuscht und beleidigt den Rücken kehren. Für mich ist diese Angst einer der wichtigsten Gründe, warum Grand Theft Auto 4 von den Fachmedien so hoch bewertet wurde und noch immer wird.

Mathies Schneider

Mass Effect

Kopierschutz – nein danke!

❖ Ich habe mich eigentlich sehr auf Mass Effect gefreut. Das Spiel war so gut wie gekauft. Aber dann hab ich vom Kopierschutz mit der Internet-Aktivierung erfahren. Ich finde, es ist ein Unding, was die Hersteller mit den legalen Käufern abziehen. So ein harter Kopierschutz trifft die komplett falschen Leute, nur der ehrliche Käufer hat unter solchen Maßnahmen zu leiden. Schon bei BioShock hat mich die Aktivierung gestört – mal abgesehen davon, dass mir das Spiel vorschreibt, auf wie vielen Rechner ich es installieren darf, mindert ein solcher Kopierschutz den Wiederverkaufswert enorm. Bei Konsolen gibt es dieses Problem nicht. Manchmal frage ich mich ernsthaft, ob die Hersteller die Spieler zu den Konsolen treiben wollen.

Matthias Scheid

❖ Die Hersteller versuchen in erster Linie, ihre Produkte vor Diebstahl zu schützen. Allerdings ist Matthias' Vermutung wohl

nicht ganz unbegründet. Dass alle wichtigen Hersteller die Konsolen als wichtigste Plattformen betrachten, hat damit zu tun, dass Raubkopien dort kein Thema sind.

Christian Schmidt

Indiana Jones

Kommt ein neues Spiel?

❖ Nachdem ich mit Begeisterung den vierten Teil der Indiana Jones-Reihe im Kino gesehen habe, wünsche ich mir wie viele andere Indy-Fans ein neues Computerspiel mit dem besten Archäologen aller Zeiten. Ich habe gehört, LucasArts entwickle bereits ein Indy-Spiel, das jedoch nur für die Xbox 360 und Playstation 3 angekündigt wurde. Wie groß ist eurer Meinung nach die Chance auf eine PC-Umsetzung?

Konstantin Goldbeck

❖ Wir wissen es nicht. Zum (nach wie vor namenlosen) Indiana Jones-Spiel herrscht seit der Ankündigung auf der E3 vor zwei Jahren Funkstille. Das Spiel wird wohl nicht auf dem Film basieren und mit Sicherheit nicht mehr dieses Jahr erscheinen. Wir halten eine PC-Umsetzung für unwahrscheinlich. Auf der diesjährigen E3 im Juli gibt es möglicherweise klärende Neuigkeiten – wir berichten von dort im Heft und auf GameStar.de.

Daniel Matschijewsky

Spielkultur

Mehr Ernsthaftigkeit, bitte

❖ Auch ich bin der Hoffnung, dass Computerspiele in nicht all-



Indiana Jones: »Ich wünsche mir ein neues Computerspiel mit dem besten Archäologen aller Zeiten!«

zu ferner Zukunft als Kulturgegenstand bzw. Kunstwerk wahrgenommen werden. Doch ihr solltet euch darüber im Klaren sein, wie das Medium in eurer Publikation dargestellt wird: Der Wertungskasten legt nahe, es handle sich um ein Gebrauchsprodukt, dessen höchster Maßstab Spaß ist. Die Anfragen von Fernsehsendern und Nachrichten-Agenturen sind Beleg genug, dass GameStar hierzulande als wichtiges Organ der Spielerszene wahrgenommen wird. Wenn ihr also eine ernsthafte Behandlung von Spielen wünscht, dann solltet ihr es in eurem (sonst meist gelungenen) Magazin nicht an einer solchen mangeln lassen.

David Stadler

wirtschaftliche und soziale Bedeutung nehmen, zeigt sich unter anderem im Umfang und Themenspektrum unserer Reports.

Michael Trier

Video-Rückblick

Gebt uns doch das Heft dazu!

❖ Ich finde eure Video-Rückblicke auf die Spiele von vor zehn Jahren super! Schön wäre es aber noch, wenn ihr auch die entsprechenden GameStar-Artikel als PDFs auf die DVD packen würdet.

Nick Leupold

❖ Sehr gute Idee – machen wir ab sofort! Auf der aktuellen DVD liegen die PDFs der entsprechenden Artikel.

Michael Trier

Iron Man

Ich fühle mich betrogen

Als Filmfan habe ich mir nun doch (trotz besseren Wissens) ein Film-Spiel gekauft. Und zwar Iron Man. Ich kann mich mit einigem abfinden, aber so etwas habe ich schon lange nicht mehr erlebt. Alle Trailer und Screenshots des Spiels stammen von High-End-Konsolen, aber die PC-Version



Iron Man: »Die PC-Version kommt mit Grafik auf dem Niveau der Playstation 2 daher!«



Mass Effect: »Manchmal frage ich mich, ob die Hersteller die Spieler zu den Konsolen treiben wollen.«

kommt mit Grafik auf dem Niveau der Playstation 2 daher. Dabei hat Sega das Spiel mit der High-End-Grafik beworben! Ich fühle mich einfach nur betrogen.

Jörg Handrick

Jobs in der Spielebranche

Für die Schule geholfen

✚ Ich wollte euch größten Dank für den Report »Jobs in der Spielebranche: Game Designer« der Ausgabe 6/2008 aussprechen. Da ich in Kürze ein Referat über einen Beruf meiner Wahl halten soll und mein Wunschberuf Game Designer ist, habe ich dieses Thema gewählt. Bei der Zusammenstellung meines Vortrags fand ich großartige Unterstützung in eurem Artikel und bin besonders froh, dass dieser Bericht gerade zur rechten Zeit kam. Großes Dankeschön, und ich freue mich schon auf die nächsten Job-Vorstellungen! Manuel Schüller

Firmenbesuch

Mal bei Blizzard reinschneien

✚ Hallo Redaktion, im Juni bin ich für zwei Wochen in Kalifornien und komme an Redwood City und Irvine vorbei. Deshalb habe ich mir überlegt, Electronic Arts und Blizzard zu besuchen. Lohnt sich das, und kann man diese Firmen überhaupt besuchen?

Andreas Frömbgen

✚ Üblicherweise sind Firmen nicht auf Besucher eingestellt. Sie dürfen auf jeden Fall nicht damit rechnen, die Spiele-Entwicklung direkt zu sehen. Lassen wir aber am besten eines der Unternehmen selbst antworten: »Leider haben wir in unserem Hauptquartier in Redwood City keine Einrichtungen zur Betreuung von Besuchern. Da wir aber regelmäßig Anfragen erhalten, kann sich dies in der Zukunft ändern.« Christian Teichmann, EA

Wer ist der G-Man?

Ich habe eine Theorie ...

✚ Wer ist der G-Man? Seit dem ersten Half Life mache ich mir Gedanken darüber, dass sich der Held Gordon Freeman und der G-Man stark ähneln. Die beiden haben eindeutig die gleichen Gesichtszüge. Ist es ein Zufall, dass sich »G-Man« auf »Freeman«



Spannend: Ist der G-Man der zeitreisende Gordon Freeman selbst?

reimt? Nimmt man das »G« von »Gordon« samt dem Ende seines Nachnamens, erhält man: G-Man. Meine Theorie ist, dass Gordon selbst in die Vergangenheit gereist ist, um irgendetwas zu verhindern. Denn der G-Man weiß eigentlich immer, was passiert, und am Ende von Half-Life 2 sagt er: »Ich habe mir die Freiheit genommen, für Sie zu entscheiden.« Wenn er und Gordon ein und derselbe wären, entscheidet er also für sich selbst ...

Lukas Kieferk

Jüngste Leserin

Etwas rabiat

✚ Seht mal, wobei ich meine Tochter erwischt habe! Ich hätte nicht gedacht, dass sie sich so



früh für Computerspiele interessiert ... ganz der Papa halt! Ach ja, ich hoffe, ihr nehmt es ihr nicht übel, dass ihr Lesestil so rabiat sein kann, dass sie oftmals angerissene Seiten hinterlässt. Außerdem wünscht sie sich Tests zu »Mein Pferdehof 2« und »Barbie als Prinzessin der Tierinsel«!

Ronny Lohde

✚ Als frischgebackener Vater einer jüngst geborenen Brülltochter unterstütze ich Ronnys Wunsch und werde darauf hinwirken, dass GameStar sukzessive zum reißfesten Mädchenmagazin umgebaut wird!

Gunnar Lott

Bibliotheken der Nostalgie

Geht mal auf Sammler ein

✚ Ich finde es schade, dass ihr das Thema »Spiele-Klassiker« über die rechtliche Grauzone »Abandonware« abgehandelt habt. Gerade für mich als langjähriger aktiver Sammler sind diese Download-Archive ein recht fragwürdiger Gesichtspunkt der Retro-Szene. Während Datenbanken wie Mobygames oder The Legacy versuchen, informative Spiele-Archive und Informationsquellen für interessierte Spieler und Sammler zu bieten, wird den alten Klassikern auf den Abandonware-Seiten viel von ihrer Faszination genommen. Ich mag das jetzt vielleicht zu sehr aus der Sammlerperspektive sehen, wo zum Teil viel Geld für Erstausgaben und seltene Stücke gezahlt wird und aus der entsprechende Downloads meiner Meinung nach einer subjektiven Abwertung eines Liebhaberstücks gleichzusetzen sind. Ich würde mir sehr wünschen, die GameStar könnte stattdessen mal einen Artikel über die Faszination des tatsächlichen Spiele-Sammelns bringen.

Alexander Schäfer

✚ Was halten die anderen Leser von Alexanders Vorschlag – wäre das ein spannendes Thema für einen zukünftigen Report?

Übrigens: Wir bereiten bei GameStar gemeinsam mit unserem Schwestermagazin GamePro gerade eine DVD-Serie zur Historie der Videospiele vor. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Christian Schmidt

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

INTERAKTIV »Obermoltz«

Die Gamestar-Redakteure sind bekanntlich mit allen Spielwassern gewaschen, wir fürchten weder Tod noch Teufel und stellen uns tapfer jedem Level-70-Boss in den Weg. Doch bei den Fotos und Zeichnungen, die wir von Ihnen zum Interaktiv-Thema »Obermoltz« bekamen, schloßerte selbst hier

manches Knie. Sie haben uns wahrlich das Fürchten gelehrt! Dafür unseren zitterigen Dank. Und natürlich dürfen sich die abgedruckten Einsender über Preise freuen. Alle weitere Einsendungen finden Sie von nun an immer auf unserer Webseite unter ►gamestar.de-Quicklink: 5299.

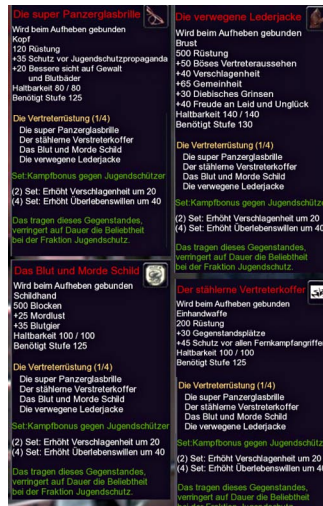
CHS



»Vonderlaiensis Indizierens« (Petra Urbas)



»Das Haustier des Industrievertreters« (Philipp Petzold)



»Der Industrievertreter« (Christopher Koch)



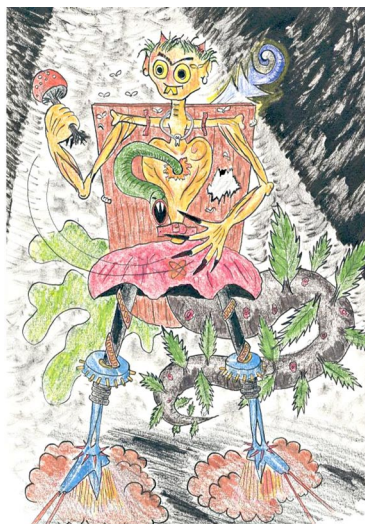
»Die Computerspiele schlagen zurück« (Daniel Bregenzer)



»Das Chefredakteurs-Monster« (Stefan Weißenberger)



»Der Politik-Zombie« (Mike Menke)



»Obermoltz« (Alessandro Beck)



Fifa 08 verdirbt unsere Jugend – Schluss mit den Trillerspielen!

Die nächste Aufgabe

Videospiele kurbeln die Wirtschaft an und lassen die Kasse klingeln. Und geht es erst ums Geld, kennt der bayerische Innenminister Günther Beckstein kein Pardon. »Killerspiel«-Verbot? Alles nur ein Missverständnis? Schreiben Sie uns unter dem Stichwort »Beckstein in den Mund gelegt«, was der Berufspolitiker wirklich sagen wollte. Auf dem Bild links können Sie schon mal lesen, wie der CSU-Mann in unseren Ohren klingt.

Einsendeschluss ist der 14. Juli.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

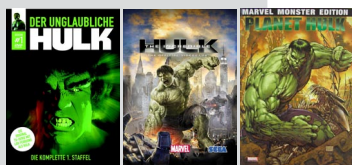
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningen-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Beckstein in den Mund gelegt«

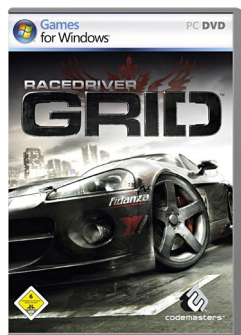
Mitmachen und Gewinnen

Ab 10. Juli im Kino Auf dem Mars gibt's angeblich kleine, grüne Männchen, im Kino hingegen nur einen großen, grünen Mann: den Hulk, der am 10. Juli im Actionspektakel **Der unglaubliche Hulk** auf die Leinwand zurückkehrt. Der Forscher Bruce Banner (Edward Norton) muss darin entscheiden, ob er sich vom Monsterdasein heilt oder die Welt vor der Bestie Abomination (Tim Roth) rettet. Gejagt wir er vom General Thunderbolt Ross (William Hurt) – dessen Tochter Betty (Liv Tyler) sich ausgerechnet in Banner verliebt! Zum Kinostart loben wir **einmal** den Multimedia-Player **ARCHOS 605 WiFi** mit unglaublichen 160 GByte Speicherplatz und 4,3-Zoll-Touchscreen aus. Das Multitalent spielt Videos, Fotos und Musik ab und lässt sich optional drahtlos mit dem Internet verbinden. **Drei** weitere Gewinner freuen sich über ein **Hulk-Fanpaket** mit je einer **Actionfigur**, einem **Comic** von Panini, der ersten oder zweiten **DVD-Staffel** der TV-Serie **Der unglaubliche Hulk** sowie dem **Spiel zum Film** von Sega für PC, PS2 oder Nintendo DS. Wert: rund **600 Euro**.



Entertainment *your way* ARCHOS

Codemasters Codemasters und GameStar fesseln Sie ans Lenkrad. Wir verlosen nämlich **zehnmal** den motivierenden Rennspiel-Hit **Race Driver Grid** samt **T-Shirt** und **Poster**. Als multitalentierter Motorsportler meistern Sie im wunderschönen **Grid** gleich drei Karrieren: In Europa dominieren klassische Rennen, Japan beheimatet die Tuning-Szene inklusive Drift-Wettbewerben, und in Amerika rasen Sie in Muscle Cars durch Großstädte. Die detaillierten Wagen steuern sich stets nachvollziehbar und realistisch. Einsteiger dürfen zudem vielfältige Fahrhilfen zuschalten, um gegen die klugen, aber fairen KI-Gegner zu bestehen. Im Mehrspieler-Modus rasen bis zu 12 Fahrer um die Wette. Wert: rund **800 Euro**.



So machen Sie mit

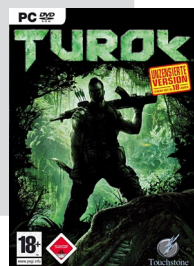
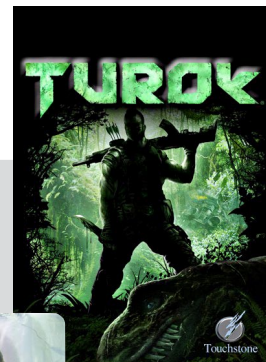
Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 25. Juli 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Deep Silver Rom wurde nicht an einem Tag errichtet, und sein Weltreich erst recht nicht. Wie herausfordernd der Aufbau eines Imperiums ist, erfahren Sie in **Europa Universalis: Rome** von Paradox (**Hearts of Iron 2**) am eigenen Leib. Oder besser: am eigenen Hirn! Denn im vielschichtigen Strategie-Schwergewicht regieren Sie das antike Rom, führen Kriege, bauen Provinzen aus, befeuern die Wirtschaft und erforschen Technologien. Alternativ übernehmen Sie ein anderes Volk, etwa die Germanen. Gemeinsam mit Deep Silver verlosen wir **zehn** Exemplare von **Europa Universalis: Rome** samt **Caesar-Büste**. Wert: rund **700 Euro**.

EUROPA UNIVERSALIS
ROME



Touchstone Weil die Dinos einfach nicht aussterben wollen, dürfen Sie nun nachhelfen – und zwar im Ego-Shooter **Turok**. Darin rücken Sie der prähistorischen Brut mit Schusswaffen, Pfeil und Bogen oder dem Messer zu Leibe. Außerdem setzen Sie sich gegen die Söldner des Erzschorken Kane zur Wehr. In den Mehrspieler-Modi ringen Sie gegen bis zu 15 menschliche Rivalen – und ebenfalls gegen Dinos, die sich als neutrale Gegner ins Kampfgetümmel stürzen. In Zusammenarbeit mit Touchstone verlosen wir **fünf Turok-Pakete**. Darin liegen jeweils das unzensurierte **PC-Spiel**, ein **T-Shirt**, ein **Poster**, ein **3D-Mauspad**, ein **Survival-Pack** und ein **Beanie**. Als Trostpreise loben wir 15 weitere Beanies aus. Wert: rund **700 Euro**.



Gewinner 06/2008

► F. Arnold, Ölbronn • S. Berg, Karlsruhe • S. Böckmann, Flensburg • S. Brückner, Untersiemau • D. Brunnemann, München • A. Falkner, Rednitzhembach • P. Göhrs, Winsen Luhe • M. Janschek, Remscheid • A. Klages, Villingen-Schwenningen • T. Müller, Weingarten • T. Noller, Tübingen • J. Rick, Billerbeck • D. Rosehr, Lüneburg • A. Schneider, Wegberg • T. Schön, Borcheln • F. Siebert, Habichtswald • B. Weber, München

Gewinner der Abo-Verlosung 08/2008

► R. Gäbler, Aitrach • M. Fritscher, Althütte • S. Frank, Aschbach • H. Kern, Bad Berneck • B. Scheyer, Bad Marienberg

Die Spielgesellschaft

Computerspiele gelten vielen als das enfant terrible der heutigen Gesellschaft. Sie sind aber auch Wirtschaftsfaktor, Lifestyle, Kulturgut und Kunst.

Soll man sie lieben, soll man sie hassen – und wofür?

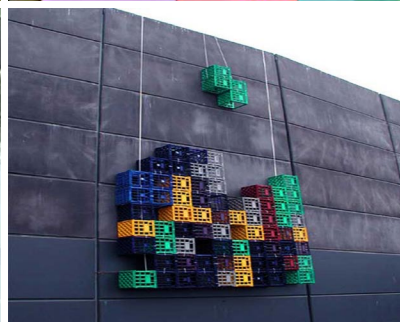
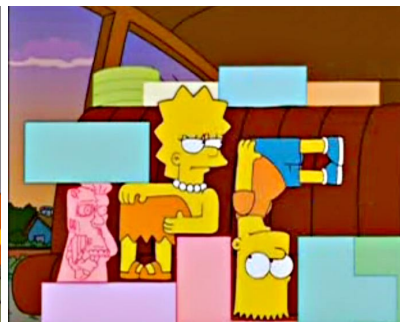
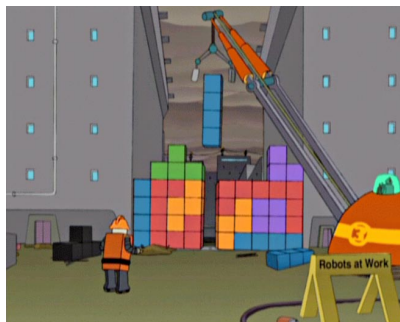
Schon Sokrates wurde vorgeworfen, die Jugend zu verderben; dafür reichte man ihm den Schierlingsbecher. 2.400 Jahre später stehen Computerspiele im Zentrum des Jugendschutzes; die gesellschaftliche Anklage richtet sich vor allem gegen so genannte »Killer-spiele« und Suchtgefahren. Getragen wird die Diskussion insbesondere durch die »klassischen« Medien, denen die Schelte jedoch aus eigener Vergangenheit und Erfahrung leidlich bekannt vorkommen sollte.

In der kurzen Zeit ihrer Entwicklung hat die Spielebranche viele Höhen und Tiefen erlebt. Die Hysterie flaut langsam ab, Aufklärung wird betrieben. Auch die Politik erkennt den Wirtschaftsfaktor des boomenden Marktes. Zeit, sich zu fragen: Wo kommen wir her, wo stehen wir, und wo werden wir in zehn Jahren sein?

Generation Pong

Die Art des Medienkonsums, mit dem Menschen einer Generation aufwachsen, verbindet sie miteinander: Ob Kinofilme oder Fernsehserien, ob Mode- oder Musikrends – all das sind prägende Erlebnisse, die sich mit dem eigenen Leben untrennbar verknüpfen. In den letzten 30 Jahren ist eine Generation junger Erwachsener mit **Pong**, **Space Invaders** und **Monkey Island** aufgewachsen; sie erschuf sich dabei ebenfalls gemeinsame Erinnerungen. Von der Öffentlichkeit werden diese Erfahrungen aber kaum wahrgenommen.

Computerspiele prägen Gemeinschaften so selbstverständlich wie andere Medien auch; sie sind ein bedeutender Teil der Unterhaltungskultur geworden. Und ebenso wie andere erfolgreiche Unterhaltungsformate vor ihnen stehen nun auch Computerspiele unter dem Verdacht, zur Verdummung, Verrohung oder Aggressionsförderung vor allem junger Menschen beizutragen. Die (zum Teil auch berechtigten) Bedenken entstehen in erster Linie aus der Sorge, Spieler könnten den Bezug



Das Tetris-Thema in Futurama, Simpsons, Autowerbung, als Kunstwerk: Computerspiele sind Lifestyle-Thema geworden.

zur Wirklichkeit verlieren. Sie entspringen aber auch einer ernsthaften Unwissenheit vieler Erziehungsverantwortlicher gegenüber dem noch relativ jungen Medium.

Angst des Fernsehens

Für die Generationen, die nicht mit dem Computerspiel sozialisiert wurden, bilden die klassischen Medien – insbesondere das Leitmedium Fernsehen – das Sprachrohr, durch das Befürchtungen in die Öffentlichkeit getragen werden. Dass diese Medien mitunter gegen Spiele trommeln, mag auch an der Konkurrenzsituation liegen: Laut einer Studie der EIAA zum durchschnittlichen Medienkonsum (2008) verbringen 16- bis 24-Jährige inzwischen erstmals mehr Zeit online oder mit Computerspielen als vor dem Fernseher. Die Hysterie einiger Fernsehformate (Frontal 21, Panorama, etc.) mit ihrer zum Teil verflächten und monokausalen Darstellung der Gefahren von Computerspielen könnte also durchaus in rein ökonomischen Interessen begründet liegen. Dabei stellt sich längst die Frage, ob nicht enormes Potenzial für die Zukunft der Massenmedien im ohnehin kaum noch aufzuhaltenden Zusammenwachsen von Spielen, Internet und klassischen Formaten liegt. Noch eher zaghaft wagen sich TV-Sender an die Ausweitung ihrer Angebote auf die neuen Medien, stellen beispielsweise ihre Sendungen als Podcasts ins Netz oder entwickeln Spiele

zu ihren Fernsehserien. Das ist eine bemerkenswerte Entwicklung, die sich höchstwahrscheinlich noch beschleunigen wird. Denn im Vergleich zu anderen Künsten haben sich Computerspiele in vergleichsweise kurzer Zeit zu einem nicht mehr wegzudiskutierenden Wirtschaftsfaktor entwickelt.

Spiele im Alltag

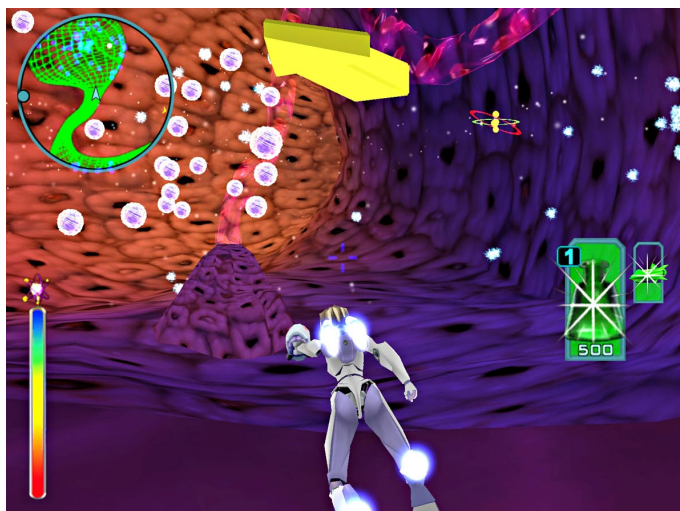
Zum Lifestyle gehören Computerspiele schon lange, und sie ziehen sogar in die Werbung und andere klassische Medien ein – wenn auch zumeist noch als Persiflage auf oder Hommage an die Klassiker aus den frühesten Tagen des Videospieles. Außerdem werden Computerspiele inzwischen von ersten hochrangigen Politikern als Kulturgut angesehen und sind damit sozusagen von Staats wegen förderwürdig. Paradoxe Weise während die Politik gleichzeitig die Verbreiterungskriterien erneut verschärft. Während Computerspiele also einerseits noch ein Politikum sind, wurden die Potenziale des Spiels, die insbesondere in Lernprozessen nachweislich wirksam sind, längst erkannt. Spielprinzipien für etwas anderes zu nutzen, für etwas »Ernsthaftes«, ist zudem politisch korrekt, sinnvoll im Beruf einsetzbar und somit auch für branchenferne Institutionen interessant. Diese Facette repräsentiert eine Entwicklung, die langfristig gesehen die Spielebranche in Deutschland endgültig gesellschaftsfähig machen dürfte.



Die Autorin

Linda Breitlauch ist Professorin für Game-Design und Studienleiterin an der Mediadesign Hochschule in Düsseldorf.

Sie forscht und lehrt seit dem Jahr 2000 zur Dramaturgie von Computerspielen, der Konzeption und Entwicklung von Computerspiel-Geschichten, zu E-Learning-Anwendungen und Serious Games.



Re-Mission: ein Spiel für **krebskranke Kinder**. Als Miniroboter kann man Krebszellen im Körper abschießen und sich so die Wirkungsweise der notwendigen Medikamente verdeutlichen.



Serious Games

Das neue Schlagwort der Branche heißt Serious Games – ernsthafte Spiele. Sie stellen das dar, was die Dokumentarfilme bei den Filmgattungen auszeichnet: einen gewissen glaubwürdigen Bezug zur Wirklichkeit sowie eine bestimmte Authentizität. Serious Games sind also Computerspiele, die in gewisser Weise authentisch sein wollen. Das kann ein historischer Aspekt sein – also tatsächliche Geschichte – oder auch Alltägliche wie der Streit auf dem Schulhof. Diese Spiele versprechen, dass der Spieler etwas lernt, was man im wirklichen Leben gebrauchen und anwenden kann – und es möglicherweise sogar besser lernt als mit traditionellen Lehrmitteln. Spiele motivieren, weil sie ihre Lernherausforderungen als spielerischen Wettbewerb verkleiden. Traditionelles Pauken (»Drill and Practice«) von Vokabeln, Formeln oder Sachverhalten ist oft furchtbar langweilig – wird der gleiche Stoff dagegen im Form eines Spiels präsentiert, macht plötzlich selbst dutzendfaches Wiederholen Laune. Nichts anderes als Drill-and-Practice-Methodik war das Spiel Moorkuhnjagd – ein Szenario, das vom Spieler nichts anderes abverlangt, als in einer begrenzten Zeit eine besonders hohe Interaktionsfrequenz zu erreichen. Langweilig? Keineswegs!



Gamedesigner wie **Will Wright** sind Popstars – nur nicht in Deutschland.

Welten entdecken

Worin liegt die Faszination virtueller Welten? Die Forschung unterscheidet drei Kategorien:

- Die »Andere Welt« zeichnet sich aus durch eine Lust am Ungewissen und an der Unwirklichkeit. Hier herrschen andere zeitliche und räumliche Bestimmungen als im wirklichen Leben. Spieler können Gesetzmäßigkeiten der unwirklichen, nach anderen Regeln konzipierten Welt erproben. Die Portalkanone aus **Portal** ist ein gutes Beispiel.
- Die »Ähnliche Welt« bietet ähnliche Bedingungen und Regeln wie die wirkliche Welt. Hier entsteht Freude am Entdecken der Übergänge von der wirklichen zur erdachten Welt. Die meisten Fantasy-Szenarien sind so angelegt, dass sie (einfachere, oft mittelalterliche) Gesellschaftsstrukturen variieren, die jedem Spieler vertraut sind.
- Die »Gleiche Welt« bietet mehr als alle anderen die Möglichkeit des Probandelns. Mit diesen Szenarien können Lösungs- und Bewältigungsstrategien der wirklichen Welt eingeübt werden, ohne dass der Spieler dafür »echte« Konsequenzen fürchten muss. Insbesondere solche Szenarien werden mit Serious Games abgebildet. In **Global Conflict: Palestine** etwa testen Spieler Vermittlungsstrategien zwischen Israelis und Palästinensern aus, ohne dabei Sorge um ihr Leben haben zu müssen.

Spielerische Simulationen helfen heute bei der Erklärung von Epidemie-Szenarien, in denen die Ausbreitung von Krankheitserregern modellhaft inszeniert wird; sie können Erkenntnisse darüber liefern, wie man in einem Ernstfall Katastrophen wirksam gesteuert. Sie können helfen, schwierige Situationen gefahrlos zu trainieren, um im wirklichen Leben besser auf sie vorbereitet zu sein.

Grenzen des Lernens

Wenn also Übertragungen von der Spielwelt in die wirkliche Welt möglich sind – und darauf zielen Serious Games letztlich ab – und wenn sie helfen können, etwas einzuüben, dann stellt sich auch die Frage: Kann man mit Computerspielen nicht zum Beispiel auch »rich-

tiges« Schießen trainieren? Nun, wenn die Eingabegeräte real simuliert und Force-Feedbacks realistisch übertragen würden, wenn auch Ballistik, Schusswirkung usw. authentisch wären – ja, dann schon. Genau das trainiert man aber – wenn überhaupt – auf einem Schießstand, beispielsweise im Schützenverein. Nicht jedoch an PC oder Konsole, nicht mit einer Maus, nicht mit einem Gamepad. In einem Shooter wird die Hand-Auge-Koordination gefordert, was beispielsweise für Chirurgen eine wichtige motorische Fähigkeit darstellt. Das kann ein Shooter leisten – aber das will ein Shooter gar nicht. Schließlich soll nicht unerwähnt bleiben, dass es Schießspiele auch unter den Serious Games gibt: **Re-Mission** beispielsweise, in dem man als Miniroboter Chemomedizin auf Krebszellen abfeuert.

Ethik und Rache

Shooter – das ist das Genre, das im wahrsten Sinne des Wortes den Shooting-Star der Branche bildet und innerhalb der so genannten »Killerspiel-Debatte« die meiste Aufmerksamkeit auf sich zieht. In diesem Zusammenhang sei auf eine aktuelle Studie verwiesen, welche die polemische Darstellung dieser Debatte und die Reaktion der Spieler darauf explizit untersucht. Sie zeigt deutlich die bewusste Ignoranz der konventionellen Medien und stellt dar, dass derzeit fast ausschließlich die Fachpresse auf die Argumentationen der Spieler eingeht. Als Fazit formulieren die Autoren zutreffend: »Das Gefühl der Diskriminierung und der Ohnmacht über die fehlende Präsenz der eigenen Position ist [...] ernst zu nehmen, wenn eine Debatte über den Umgang mit Spielen in unserer Gesellschaft Erfolg haben soll.« (www.mausbewegung.de).

Auch in Shootern spielt man zumeist den »Guten«. Den Soldaten oder den Wissenschaftler, der beauftragt wurde, die Welt zu retten, finden wir oft in diesen Spielen, genau wie im Kino. Dort wiederum treten sogar noch ganz andere Typen ab – Figuren nämlich, die aus Eigennutz und aus moralisch unlauteren Motiven wie Selbstjustiz oder Selbstbereicherung agieren, werden uns im Kino weit häu-



Die totale Wahlfreiheit in **Fable 2**: Der Verräter wird gemieden, aber belohnt; der Helfer geehrt, aber hintergangen.

figer als Identifikationsfiguren präsentiert, als das im Spiel der Fall ist. Die Heldin aus **Kill Bill**, die eine Mutter vor den Augen ihres Kindes umbringt? Motiv: Rache. Die gnadenlos hinrichtenden Helden aus **Pulp Fiction**? Motiv: Das ist eben der Job, und der macht Spaß. Mitleidlosigkeit als Identifikationspotenzial!

Auf solche Szenarien trifft man im Spiel äußerst selten. Zwar gibt es durchaus Figuren, die aufgrund unethischer, also eigennütziger Motive handeln, beispielsweise in **Max Payne**. Dort übernimmt der Spieler einen Helden, der von Rachegefühlen angetrieben wird. Doch fast immer werden Angriffe oder Übergriffe auf so genannte Unschuldige im Spiel bestraft, selbst in umstrittenen Spielen wie **Hitman**. **Hitman** ist zwar ein gefühlloser Klon, dennoch sollte er möglichst keine Unbeteiligten töten. Die Bestrafungen sind Punktabzug oder das Scheitern der Mission.

Vor der Wahl

Peter Molyneux (**Populous**, **Black & White**, **Fable** u.a.) ist von der Idee ergriffen, dem Spieler selbst zu überlassen, ob er gut oder böse sein möchte. Er stellt es frei, in einer »dunklen« oder einer »hellen« Variante der Spielwelt zu interagieren. Er verbindet bewusst keine moralische Bestrafung mit der Entscheidung des Spielers, auf der dunklen Seite zu stehen. Doch er lässt die anderen Figuren logisch auf die Entscheidung des Spielers reagieren. Der Verräter wird gemieden, aber belohnt; der Gnadenlose gehasst, aber gefürchtet; der Helfer geehrt, aber hintergangen.

Ist das nicht eigentliche Aufklärung? Wir können uns frei entscheiden – wie im wirklichen Leben auch. Denn auch dort verliert man nicht unbedingt, wenn man egoistisch und eigennützig handelt; man könnte fast sagen: eher das Gegenteil ist der Fall. Warum sollte man im Spiel nicht einfach ausprobieren können, was passiert, wenn man jemand anderer wäre? Und das alles, ohne dass man in der Realität tatsächlich ein anderer sein möchte. Ein Spiel kann das »Was wäre wenn« in unserem Leben abbilden und lehrt uns möglicherweise, dass wir eigentlich schon alles richtig machen; dass unser Kulturkreis und unsere Lebensart durchaus lebendige Werte bietet.

Suchtgefahr

Die Diskussion um die Suchtgefahr von Spielen zeigt, dass sich manche Menschen in diesem »Was wäre wenn« verlieren. Solche, die ihre Identität im virtuellen Raum akzeptabler finden als ihre Identität im wirklichen Leben. Und die in dieser Welt das ausleben können, was ihnen in der wirkliche Welt unerreichbar scheint: Anerkennung, Respekt, gar Liebe. Dann wird das Probehandeln zum wirklichen Handeln, dann übernimmt die virtuelle Gemeinschaft die Aufgabe der wirklichen. Hier tritt die Gefahr der Abhängigkeit von Belohnungen klar zutage, welche in der Spielumgebung oft leichter zu erreichen und zu erkennen sind als im wirklichen Leben. Dieser Gefahr müssen sich die Produzenten stellen. Aber auch die Gesellschaft als Ganzes, die sich fragen muss, warum sie manchen jungen Menschen offenbar keine Anerkennung bieten kann.

Eigentlich alles nichts Neues. Theater, Literatur und natürlich Filme, sie alle wurden zu ihrer Zeit, als sie noch die »neuen Medien« waren, mit denselben Vorwürfen konfrontiert und mussten sich ihnen in einem ebenso mühsamen Prozess stellen. Heutzutage ist beispielsweise Fernsehsucht kein neues Phänomen, aber ein weggeschwiegenes. Mit solchen Diskussionen lassen sich ja auch längst keine Wählerstimmen mehr mobilisieren.

Die Spielebranche bemüht sich. Blizzard und Sony bieten beispielsweise Elternmenüs an, in dem festgelegt werden kann, wann und

wie lange Kinder spielen dürfen. Auch Restriktionen im Spiel selbst werden diskutiert und zum Teil schon durchgeführt – angeregt durch die Erfahrung in China, wo die Zahl der jugendlichen Spieleabhängigen auf 2,4 Mio. geschätzt wird. Dort setzen manche Spiele nach einigen Stunden Spielzeit die Erfahrungspunkte herunter. Viele andere Möglichkeiten wären denkbar – Spielfiguren, die müde werden, virtuelle Städte, die nachts abgeschlossen werden, usw. Dass Entwickler ihre Spiele mit Absicht langweilig machen, kann man jedoch nicht ernsthaft verlangen.

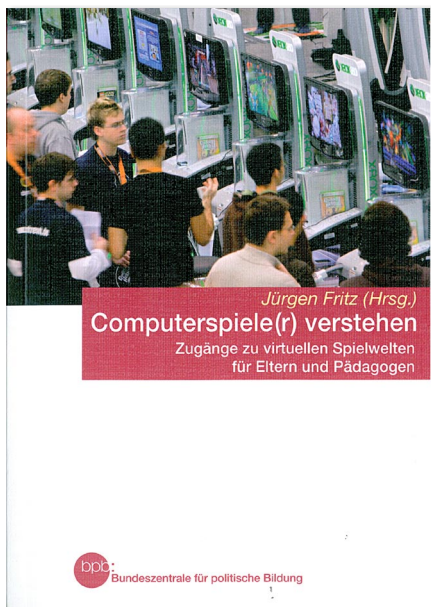
Anspruch und Zukunft

Computerspiele sollen Kulturgut werden, aber bitte nur die »guten«, die anspruchsvollen. Was aber ist anspruchsvoll in den Augen einer Gesellschaft? **Crysis** ist eine der wenigen international erfolgreichen Produktionen aus Deutschland, die CryEngine hat Crytek hohe Anerkennung eingebracht. Aber **Crysis** ist eben ein Shooter, und deshalb brüstet sich Deutschland nicht mit diesem Spiel. Designer wie Peter Molyneux oder Will Wright sind fast überall auf der Welt Popstars – nur nicht in Deutschland. **Grand Theft Auto 4**-Plakate hängen in den Großstädten der Welt selbstverständlich neben Kino- und Konzertpostern – wo sehen wir die deutschen Produktionen an den Plakatwänden?

Ohne Spiele wäre die technologische Entwicklung von Computern anders verlaufen. Wer braucht schon eine schnelle Grafikkarte für die Ausführung eines Office-Programms? Photorealismus ist zwar keine notwendige Bedingung für gute Spiele; hohe Qualität bei der Spielmechanik und der Geschichte kann auch mit wenig technischem Aufwand erreicht werden. Dennoch wird sich der Standard der grafischen Entwicklung wohl irgendwann auf dem Niveau von Echtzeit-Raytracing-Verfahren einpendeln. Was kommen wird: Ästhetiken, die Spiele als Kunstform bestätigen; fantastische Geschichten, die an die antike Tradition des dramatischen Erzählens erinnern; stilbildende Komik im Spiel; nachhaltigeres Lernen durch Spielprinzipien. All das und die Vermischung mit anderen Künsten kann Computerspiel-Anwendungen zu einer anerkannten, vielleicht zur weitestverbreiteten Kunst- und Unterhaltungsförm überhaupt machen. *Linda Breitlauch*



Figuren, die mit moralisch äußerst fragwürdigen Motiven agieren, werden uns im Kino weit häufiger als in Spielen präsentiert. So bringt die Heldin aus **Kill Bill** eine Mutter vor den Augen ihres Kindes um. Motiv: Rache.



Jürgen Fritz ist ein freundlicher älterer Herr, Professor für Spielpädagogik, sie ist sein Steckpferd seit mehr als 30 Jahren; er gilt als ruhig und umgänglich. Christian Pfeiffer, hager, von puritanischem Ernst, ist im Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen mitunter schwer zu erreichen, er tourt von einem Termin zum nächsten, ein gefragter Mann. Die beiden Herren haben noch nie miteinander gesprochen. Dennoch verbindet sie dieser Tage ein eigenartiger Streit.

Fritz, der Pädagoge, hat im Frühjahr ein Buch herausgegeben, das Eltern und Lehrern Rat verspricht: »Computerspiele(r) verstehen« heißt es. Das allein wäre nicht ungewöhnlich, pädagogische Literatur über Computerspiele gibt es mittlerweile reichlich. Doch das Buch erscheint bei der Bundeszentrale für politische Bildung, hat also einen offiziellen Anstrich und wird, so Christian Pfeiffer pikiert, »staatlich subventioniert« – zwei Euro kos-

Das böse Buch

Der Kriminologe Christian Pfeiffer hat ein Buch über Computerspiele abschießen lassen, das ihm zu unkritisch erschien. Der Herausgeber soll von Electronic Arts geschmiert sein. Hinter dem Fall steckt die Frage, wie gefährlich Computerspiele wirklich sind.

tet der 320 Seiten dicke Band, innerhalb von zwei Monaten waren 5.000 der 12.000 gedruckten Exemplare abgesetzt. Dann wurde der Verkauf gestoppt. Schuld daran ist Pfeiffer, der Kriminologe. Er hat das Buch abschießen lassen. Es gibt einen offiziellen Grund dafür und einen anderen, dahinterstehenden, und dieser zweite Grund hat viel mit gekränktem Stolz zu tun, mit Deutungskämpfen und der Frage, wie man in Deutschland über Computerspiele denken soll und wie nicht.

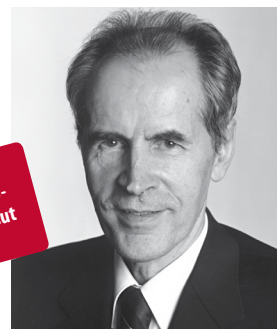
Ab geschossen

Es ist der 5. März 2008, an der Fachhochschule Köln drängt eine Traube von Menschen in die Aula zum Kongress »Clash of Realities«, einer Tagung von Spieleforschern. Im Vorraum sind Tische aufgebaut, darauf liegt in kleinen Stapeln ein Buch: »Computerspiele(r) verstehen«. Eine Neuerscheinung, erfährt man, die in Kürze in den Verkauf gehe, Kongressteilnehmer bekommen ein Gratisexemplar. Band 671 in der Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung ist nüchtern aufgemacht, auf der Titelseite zeigt ein Foto eine Messe-szene. Man muss zweimal hinsehen, um zu erkennen, dass damit Computerspiele gemeint sein könnten. Ein unscheinbares Buch, die meisten Besucher lassen es liegen.

Vielleicht dauert es nur Tage, vielleicht einige Wochen, aber irgendwann erreicht das Buch das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN). Dort liest man es mit Aufmerksamkeit, denn es enthält Essays von Forschern, deren Ansichten in Hannover beargwöhnt werden. Man stutzt. Ärgert sich. Bildet schließlich ein drei Mann starkes Spezialteam, dessen Aufgabe es ist, das Buch auf Schwachstellen abzuklopfen. Und auseinander zu nehmen. Die Rezension erscheint Anfang Mai auf der Webseite des KFN, sie fällt vernichtend aus. »Verharmlosung und Beschwichtigung« heißt die Überschrift, auf 19 Seiten zerrupfen die Autoren Beitrag um Beitrag, entdecken in den Texten »Naivität«, »fehlende Reflexion«, »verkürzte Sichtweisen«, Unsachlichkeit und immer wieder Verharmlosung, Verharmlosung, Verharmlosung. Die KFN-Mitarbeiter stört insbesondere, dass ihre eigenen Forschungsergebnisse in dem Band nicht berücksichtigt werden. Das KFN steht Computerspielen kritisch gegenüber, es betont seit Jahren deren Risiken.



Jürgen Fritz ist Professor für Spielpädagogik an der Fachhochschule Köln.



Der Kriminologe Christian Pfeiffer leitet das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen.

Ab geschrieben

Christian Pfeiffer war mal Justizminister in Niedersachsen, er hat noch immer gute Kontakte in die Politik. An sich, so der Plan, soll die kritische Buchrezension dem Bundesinnenministerium übergeben werden. Die Bundeszentrale für politische Bildung ist dem Innenministerium unterstellt, das KFN hofft auf Druck durch den Dienstherren, das Buch soll vom Markt. Aber dieser Weg ist unsicher. Da spielt eine Zufallsentdeckung der KFN-Task-Force einen Trumpf in die Hände. Einer der Beiträge im Buch kommt den Prüfern seltsam strukturlos vor, der Stil wirkt uneinheitlich, manche Passagen sind schlecht verknüpft. Es ist ein Text von Winfried Kaminski zum Geschlechteraspekt, er dreht sich darum, wie Frauen mit Spielen umgehen. Jemand kommt auf die Idee, den Essay mit einer Software zu prüfen, die Lehrern herauszufinden hilft, ob ihre Schüler aus dem Internet abgeschrieben haben. Das Ergebnis ist eindeutig: Kaminskis Text besteht zu großen Teilen aus Versatzstücken fünf verschiedener Artikel aus dem Netz.


Winfried Kaminski ist Professor für Kulturpädagogik an der Fachhochschule Köln, ein respektierter Theoretiker, Kollege des Buch-Her-



ausgebers Jürgen Fritz. Kaminski hat viel über Märchen geforscht. Zu Computerspielen kam er eher nebenbei. Es ist nicht ganz klar, warum er den Patchwork-Beitrag abgeliefert hat. Vielleicht dachte er, in einem Ratgeber spielt das keine Rolle, es ist ja kein wissenschaftliches Buch. Er hat nicht mit Christian Pfeiffer gerechnet. Die Hannoveraner brechen nicht nur den Beitrag in Stücke. Sie machen auch die Autorinnen der Originaltexte ausfindig. Denn auf diesem Weg lässt sich ein wesentlich sicherer Hebel gegen das ungeliebte Buch finden als purer Protest beim Innenministerium, ein gesetzlicher nämlich: Plagiate verletzen das Urheberrecht der Autoren, von denen sie kopieren. Tatsächlich legen zwei betroffene Institutionen Einspruch gegen Kaminskis Text ein, erst die Deutsche Presse-Agentur (dpa), dann das ZDF. Die Bundeszentrale für politische Bildung muss reagieren, das Buch wird zurückgezogen. Pfeiffer hat gewonnen. Es ist ein seltsamer Sieg in einer unprovokierten Auseinandersetzung: Eine Gruppe von Wissenschaftlern muss feststellen, dass sie auf einmal von einem anderen Forscherblock mit erstaunlicher Verve mit Schmutz beworfen wird.


Ab gewandt

Es ist nicht ungewöhnlich, dass Wissenschaftler über Interpretationen uneins sind, man mag die Sache für einen kleinlichen Akademiker-Disput halten. In dessen Kern geht es jedoch um eine Frage von gesellschaftlicher Sprengkraft: Wie gefährlich sind Computerspiele? Die Frage wird nicht mehr nur in der politischen Arena und in den Medien ausgefochten, das Tauziehen hat längst ein subtileres Schlachtfeld erreicht: die Pädagogik. Hier entscheidet sich, wie Lehrer und Eltern über Computerspiele denken, es geht um die Hoheit über PCs, Playstations und Portemonnaies der Kinder. Das Buch-Brimborium ist deshalb zu einem guten Teil ideologisches




Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences

Suchen



Spielraum
Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



Spielraum

- Wir über uns
- Kontakt
- Mitmachen
- Newsletter
- Downloads
- Materialien
- Literatur
- Links

Level I
- was man wissen sollte

- Alles "Killerspiele" oder was?
- Genrekunde
- Und das soll Spaß machen?
- Faszinationskraft
- Aber ist das nicht gefährlich?
- Risiken und Chancen
- Dürfen die das überhaupt?
- Jugendmedienschutz

Level II
- was sonst noch interessant ist

- Worum gehts denn da?
- Spielinhalte
- Kennen sie Mario, Lara und Max Payne?
- Spielfiguren
- Dick, dumm und delinquent durchs Daddeln?
- Wirkungsfragen
- Kann man damit reich werden?
- Wirtschaftsgut
- Zauberflöte, Mona Lisa - jetzt auch Tetris&Co?
- Kulturgut

Level III
- wie man damit umgehen kann

- Kinderzimmer - eine Spielhölle?
- Medienpädagogik in der Familie
- Highscore knacken im Klassenzimmer?
- schulische Medienpädagogik
- Was macht der Joystick?
- Gipfelkreuz?
- außerschulische Medienpädagogik
- Was sagen andere?
- Meinungsbilder und Meinungsmacher
- Und was sagen Sie?
- Umfragen

Die FH Köln betreibt das Institut Spielraum, das vor allem Eltern und Lehrern Grund-Informationen über Computerspiele vermitteln soll.

Säbelrasseln im Kampf um die Meinungsführerschaft in Deutschlands Erziehungsstuben.

Die Akademiker der Fachhochschule Köln um Jürgen Fritz bilden seit Jahren das Zentrum einer moderaten Richtung von Spieleforschern, deren Anliegen es im Kern ist, die Faszination von Computerspielen zu analysieren. »Wir nehmen die Sicht der Spieler in den Blick«, sagt Jürgen Fritz, »wir wollen Eltern und Pädagogen verständlich machen, wie Kinder und Jugendliche ein Spiel wahrnehmen, wie sie damit umgehen, was es für sie bedeutet und welchen Nutzen sie darin für sich sehen.« Der Kölner Kreis sieht durchaus Gefahren durch exzessives Spielen. Aber die Chancen stehen für ihn im Vordergrund. Sein Schwachpunkt ist seine Arbeitsweise: Fritz und Co experimentieren wenig, sie erheben kaum belastbare Daten. Ihre Methodiken sind Selbsterfahrung, analytisches Denken, theoretische Modelle. Das macht sie angreifbar.

Auf der anderen Seite stehen die Mahner, sie haben in Christian Pfeiffer ihre Galionsfigur gefunden. Pfeiffer hat in seinem Kriminologischen Institut innerhalb weniger Jahre eine gut geöhlte Forschungsmaschinerie zu Computerspielen eingerichtet. In Hannover schlägt seitdem das Herz der negativen Aus-

einandersetzung mit dem neuen Medium. Pfeiffers Leute arbeiten akribisch experimentell, sie schwärmen aus in Schulen und Kinderzimmer, um abzufragen und zu messen. Das KFN und sein Chef haben es sich zur Aufgabe gemacht, Eltern und Lehrer vor den möglichen Risiken von Medienkonsum zu warnen. »Computerspielen wird unter den heutigen Rahmenbedingungen zu einer echten Bedrohung für die Leistungskraft vor allem für junge und sozial randständige männliche Jugendliche«, sagt Christian Pfeiffer.

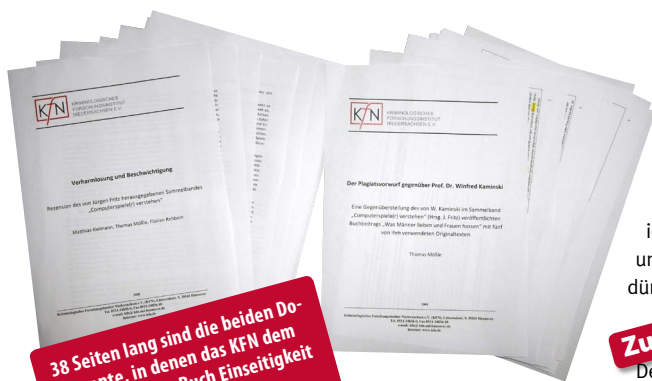
Hin gedreht

Das Attraktive an Pfeiffers Forschung ist, dass sie immer zu eindeutigen Befunden kommt. Zumindest, wenn der Kriminologe darüber referiert. Sein Institut hat schon belegt, dass gewalthaltige Computerspiele die Aggressivität erhöhen, dass sie zu schlechteren Schulnoten führen, und jüngst, dass sie die Konzentrationsfähigkeit senken. Gerade forscht das KFN zur Suchtwirkung, es werden ähnlich klare Ergebnisse erwartet. Derart absolute Aussagen sind Medien und Politikern willkommen, die plakative Argumente suchen. Christian Pfeiffer ist Stammgast in Talkrunden zum Thema, er wurde vom Bundestag angehört und taucht in jedem zweiten Fernsehbeitrag auf. Jürgen Fritz hat dagegen kaum jemals in eine Kamera gesprochen. Er hat keine zitierbaren Zahlen anzubieten, nur begründete Abwägungen. Das ist weit weniger gefragt.

Christian Pfeiffers Erkenntnisse freilich haben ein Problem: Sie sind längst nicht so klar, wie sie klingen. Das beeindruckende Zahlenwerk, dass das KFN anhäuft, bietet viel Spielraum für Interpretationen. Dass zum Beispiel Kinder, die viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen, schlechtere Schulnoten schreiben, lässt sich aus den Studiendaten zwar klar belegen. Aber nicht, dass das eine der Gründe für das andere ist. »Lassen die Schulleistungen nach, weil die Kinder gewalthaltige Medien konsumieren? Die Daten der Studie liefern hierfür keinen Hinweis«, analysieren Erika Berthold und Eggert Holling in einem Beitrag für die Webseite Telepolis. Sie kritisieren den »Willen, etwas aus [den Daten] herauszulesen, das nicht drinsteckt«, und folgern nüchtern: Die Studie enthalte »keine Informationen über die Wirkung gewalthaltiger Spiele auf die Gewaltbereitschaft von Kindern und Jugendlichen.«



Die Wissenschaft weiß inzwischen ganz gut, welche möglichen negativen Wirkungen Spiele wie Battlefield 2 haben. Aber sie streitet darum, wie bedeutsam diese Effekte sind.



38 Seiten lang sind die beiden Dokumente, in denen das KFN dem beanstandeten Buch Einseitigkeit und Plagiarismus vorwirft.

Ab gekanzelt

Unter den gemäßigten deutschen Spieleforschern geht Unmut um über Pfeiffers dominanten Deutungswillen. Der Jurist habe eine eingeschränkte Perspektive bei der Dateninterpretation, klagen Gegner. Pfeiffer gilt als Moralist, geleitet von einem Eifer, der manchmal kreuzzügerlich anmutet. In Akademikerkreisen wird getuschelt, der Kriminologe übe Druck auf seine Mitarbeiter aus, in Studien zu den gewünschten Ergebnissen zu kommen. In Projektbesprechungen brülle der Institutsleiter schon mal Untergebene an. Die Ergebnisse des KFN werden in Fachkreisen geringgeschätzt, in akademischen Arbeiten finden sie kaum Widerhall. Die meisten Forscher zweifeln an ihrer Relevanz. Das sieht Pfeiffer naturgemäß anders. Der Stich gegen das Buch der Kölner Kollegen erklärt sich auch aus gekränktem Stolz: Mehrfach weisen die Autoren in ihrer Rezension darauf hin, ihre Erkenntnisse seien nicht berücksichtigt worden.

Freilich sind auch die Fritz-Unterstützer keine Betschwester, es wird durchaus zurückgekeilt. Er habe »selten einen so plumpen Versuch erlebt, aus einem populärwissenschaftlichen Ausrutscher öffentlichkeitswirksames Kapital schlagen zu wollen«, giftete beispielsweise der österreichische Medienforscher Michael Wagner nach der Rezension in Richtung KFN. Auch im beanstandeten Buch selbst finden sich gelegentliche Spitzen. Schon der

Klappentext grenzt sich ab gegen einen »Tunnelblick auf mögliche Gefährdungen«; in einem Beitrag lästert der Autor Lothar Mikos über »von moralischen oder ideologischen Interessen geleitete, unseriöse Wissenschaftler«. Gemeint dürfte Christian Pfeiffer sein.

Zu geschossen

Der Kriminologe weiß zurückzuschlagen. Er hat gegen die FH Köln einen besonders tückischen Vorwurf in petto: Die Forschung dort sei von der Spieleindustrie gekauft.

In der Tat wird die Fachhochschule seit einigen Jahren von den Publishern Electronic Arts und Nintendo finanziell gefördert, und das in beträchtlichem Umfang: Rund 250.000 Euro investierten die beiden Firmen allein im Jahr 2007. Ein Fünftel davon, 50.000 Euro, flossen in den Fachkongress »Clash of Realities«, den Electronic Arts und die Fachhochschule alle zwei Jahre gemeinsam ausrichten. Die restlichen Gelder finanzieren ein Institut namens »Spielraum«, das die FH vor knapp zwei Jahren gegründet hat. Christian Pfeiffer sieht darin eine »problematische Kooperation«, die ihn an die Einflussnahme der Zigarettenindustrie auf die Wirkungsforschung erinnert. Das ist starker Tobak. Die Betroffenen wehren sich vehement gegen diese Vorwürfe. Bei »Spielraum« handle es sich um eine reine Beratungs- und Informationsstelle, beteuert Jürgen Fritz, »unsere Forschungsaktivitäten werden von den Firmen finanziell nicht unterstützt.« »Es ist eine absurde Idee, dass wir Wissenschaftler vor unseren Karren spannen«, sekundiert Martin Lorber, Pressesprecher von Electronic Arts. »Wir nehmen keinen Einfluss darauf, wie das Institut unsere Förderung verwendet.« Christian Pfeiffer wittert in »Spielraum« eine »PR-Abteilung für die Computerspiele-Industrie«. Belegen kann er die Vorwürfe nicht, seine Argumentation ist rein psychologisch: »Ist doch klar, dass man die Hand nicht beißt, von der man noch Wohltaten empfangen will.«

Auf geschlossen

Die Situation ist festgefahren. Dabei wirkt das akademische Zerwürfnis nicht nur unnötig, es ist auch kontraproduktiv. Denn Fritz und Pfeiffer sind im Grunde ganz ähnlicher Meinung. Beiden ist klar, dass es keine monokausalen Erklärungen gibt, dass also Computerspiele immer im Zusammenhang mit anderen Einflüssen stehen. Beide beschwören eine differenzierte Betrachtung des Gegenstands, und beide wissen, dass Computerspiele aus unserer Gesellschaft nicht mehr wegzudenken sind. »Es gibt tolle Computerspiele, die Spielspaß mit Lernen verbinden«, lobt Christian Pfeiffer, und Jürgen Fritz mahnt: »Von manchen Spielen geht eine sehr kritische Sogwirkung aus.« In Köln wie Hannover sorgt man sich um Suchtgefahren und mögliche schädliche Wirkungen. Und wenn Christian Pfeiffer fordert: »Wir brauchen bessere Information der Eltern darüber, wo die Gefahren liegen, und wie man zu einem vernünftigen Mittelkurs zwischen Computerspielen und anderen Freizeitaktivitäten kommt«, dann mag ihm Jürgen Fritz da durchaus zustimmen. Dass man die Faszination des schnellen Computer-Kicks am besten kontert, indem man Jugendlichen zeigt, wie viel Spaß Fußballspielen, Toben, Herumschrauben machen kann – da sind die beiden Akademiker auf einer Linie. »Es ist das Gebot der Stunde, die unterschiedlichen Forschungsmethoden, -richtungen und -ziele sinnvoll zu kombinieren«, fordert deshalb Jürgen Fritz, der Theoretiker.

Man möchte hoffen, dass der Ruf ankommt bei Christian Pfeiffer, dem Praktiker. Es sieht nicht danach aus. Ob sich die beiden einen Dialog vorstellen können? »Ich sehe den Ertrag einer Diskussion mit Herrn Fritz nicht«, sagt Christian Pfeiffer. Er habe kein Interesse, mit Herrn Pfeiffer zu reden, teilt Jürgen Fritz mit.

Pfeiffer will die Bundeszentrale für politische Bildung nun dazu drängen, ein neues, kritischeres Buch über Videospiele aufzulegen. Da hat Fritz die Nase vorn: Die ersten Vorschläge zu einem aktualisierten Band hat er der Bundeszentrale bereits unterbreitet. **CS**



Problematische Zusammenarbeit? Die FH Köln veranstaltet die Tagung Clash of Realities gemeinsam mit Electronic Arts.

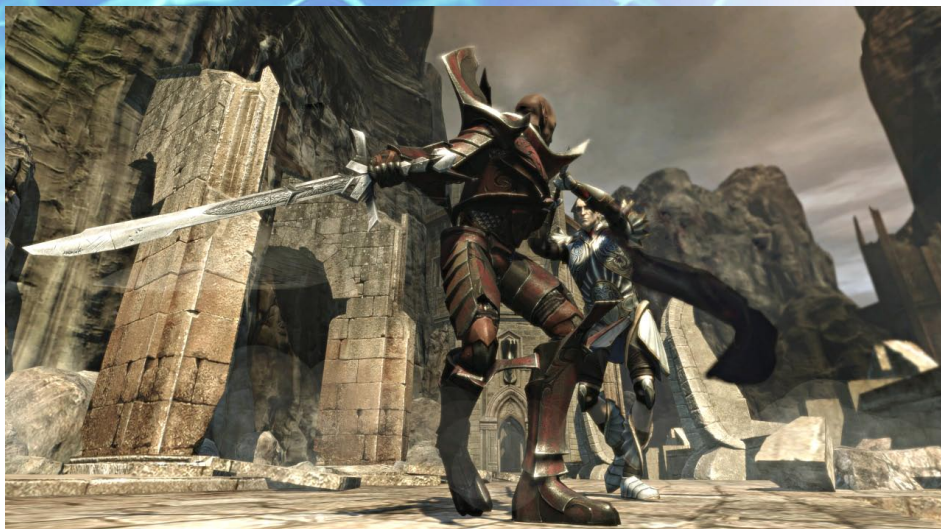
Die 10tacle-Krise

Game Over im Millionenspiel: Die Produzenten von Panzers, Totems und Elveon kämpfen ums Überleben. Wie konnte es so weit kommen? Und was wird aus den Spielen?

Die Aktien für 10tacle stehen schlecht – im wahrsten Sinne des Wortes: Wer vor einem Jahr 10.000 Euro in den deutschen Spiele-Produzenten investiert hat, würde heute für seine Firmenanteile nur noch etwas mehr als 1.000 Euro bekommen. Doch nicht nur die Anleger bekommen die 10tacle-Krise zu spüren: Im Rahmen so genannter »Umstrukturierungsmaßnahmen« entließ das Darmstädter Unternehmen im März rund ein Viertel seiner knapp 300 Mitarbeiter, das firmeneigene Entwicklerteam in der Slowakei (arbeitete an **Elveon**) wurde komplett dicht gemacht.

Daher kam das Geld

Dabei hatte 2003 alles so gut angefangen. 10tacle bekam das, wovon die anderen deutschen Spielefirmen nur träumen konnten: ein millionenschweres Startkapital. Das beschaffte man sich durch ein seinerzeit innovatives Finanzierungskonzept, das ähnlich wie bei vielen Hollywood-Filmen funktioniert. Vereinfacht ausgedrückt: Gut betuchte Privatanleger investierten in projektbezogene Steuersparfonds. Die Mindest-Anlagesumme betrug damals satte 25.000 Euro. So kamen allein für den ersten 10tacle-Gaming-Fonds rund 14 Millionen Euro zusammen, mit denen die Rennsimulationen **GT Legends** und **GTR 2**, das mäßige Action-Adventure **Black Buccaneer** und vor allem das ambitionierte Actionspiel **Elveon** finanziert werden sollten. Trotz der letztlich enttäuschenden Verkaufszahlen selbst von Spitzentiteln wie **GTR 2** hätte das laut Brancheninsidern funktionieren können. Denn auch bei kommerziellen Flops bekommen Entwickler wie 10tacle in der Regel immer noch eine zuvor vereinbarte Garantiezahlung vom jeweiligen Publisher (im Fall von **GTR 2** war das



Das Actionspiel **Elveon** wurde für das Weihnachtsgeschäft 2007 angekündigt und sollte 10tacle zum internationalen Durchbruch verhelfen. Mittlerweile hat es ein zweistelliges Millionen-Budget verschlungen und ist immer noch weit von der Fertigstellung entfernt.

Atari), mit der man finanziell solide kalkulieren kann. Womit die 10tacle-Bosse jedoch nicht gerechnet haben, war das **Elveon**-Desaster: Die Elfen-Prügelei befindet sich mittlerweile seit über vier Jahren in der Entwicklung, hat locker einen zweistelligen Millionenbetrag verschlungen und ist nach wie vor weit von einer Fertigstellung entfernt.

Darum wurde investiert

Das verlangt eigentlich nach einem rigiden Sparkurs – nur kann sich den ein börsennotiertes Unternehmen wie 10tacle ironischerweise gar nicht leisten. Denn die Aktienanleger verlangen nach steigenden Umsätzen. Und wenn das nicht über Gewinne funktioniert, dann muss eben mehr investiert werden. Also

sammelte 10tacle weiter fleißig Anlegerkapital, mit dem sich die Firma im aberwitzigen Tempo zusätzliche Entwicklerstudios hinzukaufte oder neu gründete: die **Neocron**-Entwickler Reaktor, das belgische Team Elsewhere Entertainment, das mittlerweile wieder geschlossene 10tacle Slovakia, die Rennspielexperten von Blimey (**GTR**), Teile der englischen Auftragsentwickler von Climax (**MotoGP**-Reihe), zuletzt die **Panzers**-Macher Stormregion.

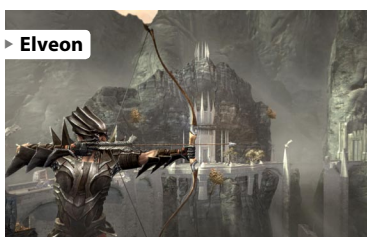
Das ist schief gelaufen

Fehlen eigentlich nur noch die Spiele, und genau hier liegt das Hauptproblem von 10tacle: Keines der oben erwähnten Studios hat bislang ein Projekt fertig gestellt. **Elveon** wird von Climax gerade komplett umgebaut und

Die gefährdeten 10tacle-Projekte



Das vielversprechende **Echtzeit-Taktikspiel** von Stormregion ist nahezu fertig und dürfte wohl selbst bei einer 10tacle-Pleite noch erscheinen.




Das **Elfen-Actionspiel** sollte ursprünglich zum Weihnachtsgeschäft 2007 erscheinen. Seit über einem Jahr herrscht Funkstille, der aktuelle Status ist unklar.



Am Parkours-inspirierten **Action-Adventure** arbeiten ehemalige Outcast-Entwickler. Auch dieses Spiel hängt dem Zeitplan weit hinterher.



Die **Online-Weltraumballerei** wird derzeit in Hannover von den Neocron-Machern Reaktor entwickelt. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 2008.



AUSGEWÄHLTE KENNZAHLEN NACH IFRS

Ausgewählte Kennzahlen nach IFRS

Ergebniskennzahlen		1. Halbjahr 2007	1. Halbjahr 2006	Veränderung
Umsatz	TEUR	19.325	12.706	6.617
EBITDA	TEUR	5.669	2.965	2.704
EBITDA-Marge	in %	29,44	22,86	6,58
EBIT	TEUR	3.370	2.965	1.066
EBIT-Marge	in %	17,44	18,14	-0,70
Konzernüberschuss	TEUR	2.155	1.469	686
... davon Minderheitsanteile	TEUR	249	837	-578
Anteil der Aktionäre jeweils zum Bilanzstichtag	Stk.	5.147.850	5.049.851	1.097.699
Bilanzgewinn pro Aktie (nach Minderheitsanteilen)	EUR	0,33	1,18	-0,85

* EPS nach IFRS - verändertes EPS entspricht dem unveränderten EPS!

Bilanzkennzahlen		1. Halbjahr 2007	2006	Veränderung
Investitionen*	TEUR	12.631	2.130	10.501
Abschreibungen*	TEUR	2.318	999	1.719
Bilanzsumme	TEUR	74.869	61.139	13.430
Eigenkapital	TEUR	42.235	30.864	11.249
... davon Minderheitsanteile	TEUR	783	332	451
Eigenkapitalquote	in %	56,41	50,66	5,76
Eigenkapitalrentabilität (Return on equity)	in %	8,49	18,30	-9,81
Finanzverbindlichkeit am Ende der Periode	TEUR	6.118	12.241	-6.123

* Vergleichswerte betreffen das 1. Halbjahr 2006

Cash-Flow Kennzahlen		1. Halbjahr 2007	1. Halbjahr 2006	Veränderung
Operativer Cashflow	TEUR	-4.178	-5.205	1.027
Cash-Flow nach DCF&D&D	TEUR	4.819	2.268	2.551

Sonstige Kennzahlen und Daten		1. Halbjahr 2007	2006	Veränderung
Mitarbeiter		444	294	150
davon Arbeitnehmer		343	171	172
Gründungsdatum		2003		
Konzernrechnungsabgrenzung		IAS / IFRS		
Geschäftsjahr		01.01. - 31.12.		
Vorstand		Michele Pes		
Oberes Management				

Frank Heitz - Leiter Marketing und Vertrieb / Jürgen Reusswig - Leiter Entwicklung
Ray Köhner - Leiter Internationalisierung / Olaf Seibert - Leiter Finanzen

Aufsichtsrat

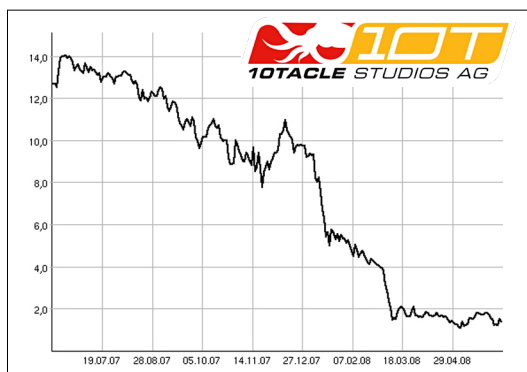
Dr. Markus Braun - Kaufmann / Dr. Bastian Schmidt-Vorner - Rechtsanwalt
Dr. Rainer Marquardt - Kaufmann

3

Als AG muss 10tacle regelmäßig seine **Geschäftszahlen** veröffentlichen. Finanzexperten werfen dem Unternehmen eine »kreative« Bilanzierung vor.

kommt frühestens 2009. Blimey arbeitet seit Jahren an einer Ferrari-Simulation, von der man bislang noch nicht mal Bilder gesehen hat. Selbst das eigentlich vollendete **Code-name Panzers: Cold War** rotiert seit Monaten in der Warteschleife. Schuld daran sind laut Firmeninsidern angeblich Performance-Probleme. Anderen Gerüchten zufolge soll es Differenzen zwischen 10tacle und dem **Panzers-**Vertriebspartner Electronic Arts geben.

So oder so: Die Ausgaben von 10tacle wurden im Lauf der Jahre immer größer, ohne dass die Erträge durch fertiggestellte Spieleprojekte auch nur annähernd mithalten konnten. Auch auf ihre Fonds-Finanzierung kann sich die Firma nicht mehr verlassen. Denn durch eine Gesetzesänderung fiel 2006 der Steuerspar-Aspekt der Fonds weg, sodass sie für die Anleger an Attraktivität verloren haben. Vielleicht einer der Gründe dafür, dass die Fondsgesellschaften angeblich noch über 13 Millionen Schulden bei 10tacle haben. Das behauptet zumindest die Geschäftsführung des Unternehmens.



Seit fast einem Jahr befindet sich der **Aktienkurs** von 10tacle im freien Fall.

Deshalb ging's so lange gut

Wieso konnte 10tacle trotz der eigentlich offensichtlichen Schwierigkeiten über Jahre hinweg fröhlich weiter Investorengeld sammeln? Ganz einfach: Trotz der Verkaufsflops und Entwicklungsverzögerungen waren die Geschäftszahlen – und nur die interessieren die Anleger – selbst für das erste Halbjahr 2007 noch richtig gut, zumindest auf den ersten Blick. Der Umsatz stieg gegenüber dem ersten Halbjahr 2006 von 13 auf fast 19 Millionen Euro, der betriebliche Gewinn (EBIT) wuchs von 2,3 auf fast 3,4 Millionen Euro.

Die Probleme werden erst beim genaueren Hinschauen sichtbar. Wirtschaftsjournalisten wie Armin Brack, Chefredakteur des Magazins »Geldanlage-Report«, werfen der 10tacle-Geschäftsführung eine »kreative Bilanzierung« vor. Vereinfacht zusammengefasst: Die Manager haben erbrachte Eigenleistungen von vier Millionen Euro – sprich Entwicklungskosten – auf der Habenseite verbucht. Ein zwar legaler, aber unter Finanzexperten höchst umstrittener Trick, mit dem ein Unternehmen seinen Wert erhöhen kann. Denn gerade bei der Spieleentwicklung dauert es Jahre, bis aus der erbrachten Eigenleistung schließlich ein fertiges Spiel und somit auch ein echter Gewinn resultiert. Außerdem habe 10tacle keinerlei finanzielle Sicherheitspolster (so genannte Rückstellungen) für Entwicklungsverzögerungen eingeplant – angesichts des **Elveon-**Debakels geradezu fahrlässig.

Das sind die Folgen

Missmanagement, verpatzte Spiele-Entwicklungen, aber auch Pech haben dazu geführt, dass die Millionenblase 10tacle jeden Tag platzen könnte. Sollte dies tatsächlich passieren, verlieren nicht nur über 200 Leute ihren Job, es würde wohl auch das Aus für den Großteil der 10tacle-Projekte bedeuten – egal ob **Elveon**, Blimeys Ferrari-Spiel, das vielversprechende Action-Adventure **Totems** oder Reaktors Online-Welt-raumballerei **Black Prophecy**. Einzig das nahezu fertige **Code-name Panzers: Cold War** dürfte es noch in die Verkaufsregale schaffen.

So stehen die Chancen

Kann 10tacle noch gerettet werden? Wenn, dann zumindest nicht mehr vom Firmengründer Michele Pes. Der erklärte im Mai seinen Rücktritt, ein halbes Jahr nach dem verheerenden Kurssturz und offensichtlich auf Druck des Aufsichtsrats. Die neue Geschäftsführung muss nun vor allem das Vertrauen der Anleger zurückgewinnen, um die Pleite einer der größten deutschen Spielefirmen noch abzuwenden. Ob dies gelingt, bleibt jedoch mehr als fraglich. Die Veröffentlichung der Geschäftszahlen für das Gesamtjahr 2007 wurde fest für den 18. April versprochen – bis heute ist nichts passiert. Vor Bekanntgabe dieser Zahlen möchte man jedoch nichts sagen, auch eine Interview-Anfrage von GameStar wurde mit dieser Begründung abgelehnt. Die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Aber im Krisenfall 10tacle liegt sie bereits auf der Intensivstation. **HK**

Jobs in der Spielebranche

Graphics Designer

Ob stilvolles Kunstwerk oder fotorealistisches Abbild: Das Werk der Graphics Designer sehen Spieler immer auf den ersten Blick.

Jobs in der Spielebranche

Ausgabe	Thema
GS 05/08	Überblick
GS 06/08	Game Designer / Producer
GS 07/08	Programmer Interface Designer
GS 08/08	Graphics Designer Level 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

Arbeit nach Plan

Konzeptbilder zeichnen, Hintergründe malen, 3D-Objekte erstellen und Texturen gestalten, das sind die klassischen Aufgaben des Grafikers. Er kleidet die Spielwelt in ihr optisches Gewand und arbeitet nach einem strengen Wochenplan. Bei der Entwicklung von **Goin' Downtown** standen darauf Vermerke wie: »Close-Up painten, Jake/Rose, Lo2, 2 Ansichten, 4 Stunden«. Für den 2D-Grafiker bedeuten diese Notizen, dass er zwei Hintergründe für eine Gesprächsszene zwischen Jake und Rose zeichnet und vier Arbeitsstunden dafür vorgesehen sind. Die Grafiken entstehen auf Grundlage einfacher Renderbilder aus dem Programm 3D Studio Max. Diese werden in der Nachbearbeitung per Photoshop übermalt und Details wie Farbe und Beleuchtung eingefügt. »In Goin' Downtown hatten wir 20 Umgebungen, die in 3D gebaut und gerendert wurden. Von denen haben wir noch jeweils eine Nacht-Variante gemacht, und dann wurden diverse 2D-Animationen eingefügt«, erklärt Daniel Töpfer. Sind die Gebiete fertig, werden Zwischensequenzen, Installationsgrafiken und Spezialeffekte erstellt. Auch die Verpackung des Spiels entwerfen die Grafiker. Und natürlich braucht die Marketing-Abteilung Artworks, Trailer und diverses Pressematerial.

Ein dreistöckiges Haus, gebaut aus weißen Linien auf einem schwarzen Hintergrund: So sah vor 28 Jahren die Grafikrevolution von Ken und Roberta Williams aus. Mit ihrem Adventure **Mystery House** führte das Entwickler-Ehepaar das Genre aus der Buchstabenwüste der Text-Adventures und läutete die Ära der Grafik ein. Heute kümmern sich Graphics Designer wie Daniel Töpfer speziell um die Optik in Computerspielen. Als Art Director war Daniel zuletzt für Stil und Aussehen des Adventures **Goin' Downtown** zuständig. Die passenden Fähigkeiten hat er sich bereits 1993 beim Bau von 3D-Autos zugelegt. Er weiß, was einen guten Grafiker ausmacht: »Talent. Den Rest lernt man.«

Arbeit mit Stil

Damit im fertigen Spiel alle Charaktere in ihre Umgebungen passen und die virtuelle Welt wie aus einem Guss wirkt, orientieren sich die Graphics Designer bei ihrer Arbeit am »Styleguide«. In dieser Stilbibel legen der Art Director und die Game Designer am Anfang der Entwicklung den optischen Grundton des Spiels fest. Bei **Goin' Downtown** ließ sich Daniel Töpfer dabei von Comics inspirieren. »Mit der Stilentscheidung trage ich natürlich auch die Verantwortung und stehe am Pranger, wenn das Produkt am Ende grafisch nicht überzeugt.« Doch auch seine Mitarbeiter haben täglich Ideen, die das Spiel verändern. So hätte Danny, einer der Charaktere in **Goin' Downtown**, laut Konzeptzeichnung einen Zopf. Im fertigen Spiel hat er einen Iro, also eine Irokesenfrisur. »Der zuständige 3D Artist fand den Zopf unpassend und konnte mich davon überzeugen. Bei uns kann man die Vorlage immer nach dem persönlichen Geschmack interpretieren.« Und mit einem Lachen fügt Töpfer hinzu: »Aber ein guter Grafiker trifft dann auch den Geschmack des Art Directors.«

Arbeit für Spezialisten

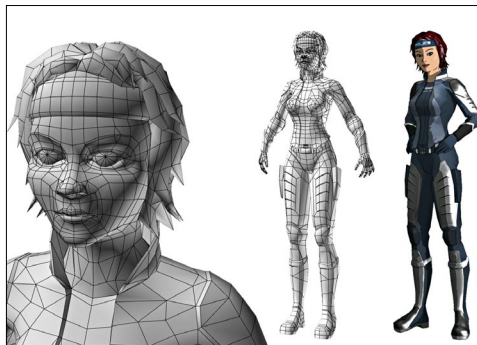
Der Produktionsaufwand von Computerspielen ist in den letzten Jahren enorm gestiegen. Größere Entwicklerteams und immer aufwändigere Grafiken verändern auch den Beruf des Graphics Designer: Spezialisierungen sind gefragt. »Der Anspruch der Spieler ist gewaltig. Vielseitig einsetzbare Mitarbeiter sind wichtig, aber auch als Grafiker muss man sich ständig weiterentwickeln. Deshalb werden unsere Leute regelmäßig geschult«, sagt der Chef der Grafikabteilung. Wissensdrang ist daher Pflicht für eine Junior-Position bei Silver Style. Ohne Fachkenntnis geht in diesem Beruf nichts. Neben dem Bildbearbeitungsprogramm Photoshop müssen Bewerber mindestens ein gängiges 3D-Programm beherrschen. Auch Erfahrungen mit der Branche helfen, beispielsweise durch Praktika. »Am wichtigsten sind aussagekräftige Arbeitsproben. Besonders, wenn man glauben könnte, dass sie aus aktuellen Top-Produkten stammen«, verrät Daniel Töpfer. Die jeweilige Ausbildung ist für den Art Director dann nur noch zweitrangig.

Unser Experte

Der 31jährige Graphics Designer **Daniel Töpfer** war beim Berliner Spieleentwickler Silver Style als Art Director für die beiden Adventures **Everlight** und **Goin' Downtown** zuständig.



Daniel Töpfer erstellt eine Spielfigur für **Goin' Downtown**: von frühen Skizzen über ein Drahtgittermodell bis zum fertigen 3D Model.



Das Polygonmodell der Polizistin Isabel wurde mit **3D Studio Max** erstellt und später mit Texturen aus Photoshop überzogen.



Der Sanitäter Danny sollte ursprünglich sein Haar als Zopf tragen. Die **Goin'-Downtown**-Grafiker entschieden sich aber für einen Iro.

Jobs in der Spielebranche

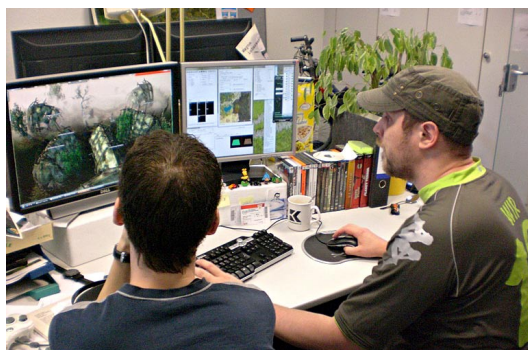
Level Designer

Allmächtig ist er nicht. Doch Tastatur und Maus machen den Level Designer zum Gott unserer Spielwelten.

Die letzten Sonnenstrahlen tauchen das Gefängnis in gespenstisches Zwielicht. Geduckt schleichen wir durch die Schatten. Wenn uns jetzt eine Wache erwischt, sind wir so gut wie tot, denken wir noch. Da schneidet das Geräusch brechenden Glases durch die schwarze Stille, wir haben nicht aufgepasst. Sekundenbruchteile später taucht eine Silhouette im flackernden Licht einer Fackel auf – unser Herz rast. »Solche dramatischen und emotionalen Erlebnisse zu erschaffen, das ist die Aufgabe der Level Designer«, erklärt Michael Schulz, der bei den Hamburger Replay Studios die Umgebungen für das Schleichspiel **Velvet Assassin** baut. Über die Bedeutung seines Berufs für das fertige Produkt sagt er: »Das Leveldesign ist das Herz eines jeden Spiels.«

Im Gespräch mit der KI

Der Level Designer plant und formt die Spielwelt, egal ob enges Gefängnislevel oder riesiger Rollenspiel-Kontinent. Er füllt die virtuellen Umgebungen mit Städten, Wäldern, Flüssen und Dungeons. Er bestimmt die Lichtquellen und erschafft so Stimmungen. Und natürlich schickt er Spielern Soldaten, Ungeheuer oder schleimige Aliens entgegen. Die Levels entstehen in komplexen Editoren aus vorgefertigten Grafikelementen. »Dabei kann man 1.000 Dinge falsch und zehn richtig machen«, beschreibt Schulz die Programme. »Wir haben die schönste und die abwechslungsreichste Aufgabe«, ergänzt Mark Intelmann. Für das Action-Rollenspiel **Sacred 2** entwirft Mark als Level Designer eine offene Welt und arbeitet dazu eng mit den



Der Level Designer **Mark Intelmann** (rechts) und sein Kollege Benny Kayser entwerfen ein Dorf in einer Sumpflandschaft für **Sacred 2**.

Game- und Quest-Designern bei Ascaron zusammen: »In einer so großen Welt ist es wichtig, dass der Spieler möglichst selten hin und her laufen muss. Also lasse ich ihn wichtige Gesprächspartner im Verlauf der Quests an unterschiedlichen Orten wiedertreffen.« Während Mark und seine Kollegen einen ganzen Kontinent erschaffen und die Handlung glaubwürdig über die große Welt verteilen und verknüpfen, arbeitet Michael Schulz für **Velvet Assassin** die Komplettlösung des Spiels Raum für Raum ab. »Was im Level passiert, wird vorher sehr genau festgelegt. Ich kann also nicht wild drauflos bauen. Allerdings funktioniert im Spiel nicht alles, was auf dem Papier gut klang. Dann muss ich kreativ werden«, sagt der Level Designer. Schließlich sollen die Änderungen in die Dramaturgie des Levels passen. Dazu muss der Designer auch Such- und Wegpunkte für die KI des Schleichspiels festlegen: »Es ist ein Ammenmärchen, dass die KI einen Raum betritt und eigenständig lossucht. Wenn es gut aussehen soll, muss ich ihr sagen, wo sich Spieler verstecken könnten und wo sie selbst sinnvoll in Deckung gehen kann.«

Nicht echt, aber fair

Gutes Leveldesign ist immer glaubwürdig. Mit Realismus sollte man diesen Anspruch jedoch nicht verwechseln, meint **Velvet Assassin**-De-

signer Schulz: »Im exakten Nachbau eines Hauses macht ein Spiel wahrscheinlich wenig Spaß. Unsere Spielmechanik würde oft nicht funktionieren. Es gibt nicht genug alternative Schleichwege.« Vorteilhaft ist ein Grundverständnis für Architektur, Statik und Gebäudetechnik trotzdem. So darf eine Treppe nicht frei im Raum schweben, und Belüftungsschächte sollten nachvollziehbar platziert werden. Wichtiger bleibt jedoch die Fairness dem Spieler gegenüber. Läuft eine Situation auf das »Versuchen und scheitern«-Prinzip hinaus, hat der Level Designer versagt. »Anfänger neigen dazu, die Spieler in unfaire Fallen zu schicken«, sagt Michael Schulz. Sehr viel Erfahrung mit Spielen ist daher für Neueinsteiger wie auch leitende Level Designer Pflicht.

Bastler willkommen

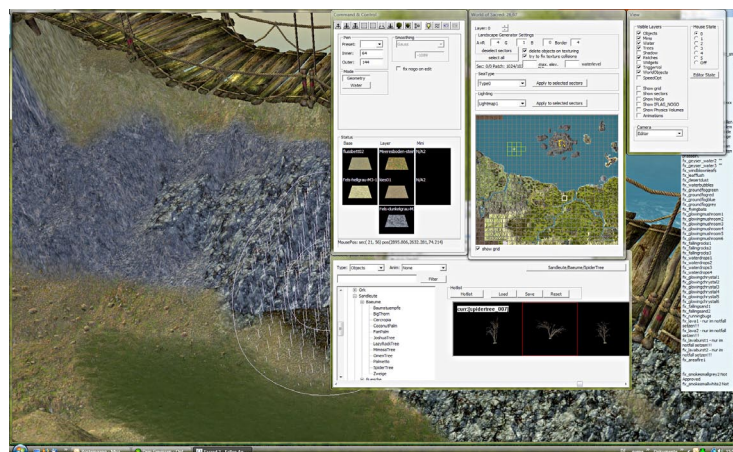
Auf Talentsuche gehen die Entwicklerstudios besonders gerne in der Modderszene – Level Designer ist ein Job für Autodidakten, die Tätigkeit besteht oft aus technisch anspruchsvollem Abarbeiten tausender Detailsinstellungen. Such- und Wahrnehmungsbereiche für die Gegner müssen festgelegt, Skripte eingebaut und Deckungen markiert werden. »Belastbarkeit und Flexibilität sind nötig, um Abgabetermine (Milestones) einzuhalten. Geregelter Arbeitszeiten gehören eher selten zum Alltag«, sagt Mark Intelmann von Ascaron. Außerdem brauche man ein Händchen für Dramaturgie und Ästhetik. Zu diesen Anforderungen gesellt sich ein Problem des Marktes, wie Michael Schulz weiß: »Es ist heute schwer, einen Job zu finden, wenn man nicht schon an Spielen gearbeitet hat. Das ist ein sehr unglücklicher Kreislauf. Aber eine gute Half-Life-Erweiterung oder andere Mods können Türen öffnen.« **CHS**

Unsere Experten

Michael Schulz hat seine Karriere als Autodidakt mit Half-Life-Mods begonnen. Heute ist der 35jährige als Senior Level Designer bei den Replay Studios für **Velvet Assassin** zuständig.



Der 35jährige **Mark Intelmann** hat an der Games Academy das Fach Game Design studiert. Als Level Designer arbeitete er an **Desperados 2** und kümmert sich jetzt bei Ascaron um **Sacred 2**.



Mit dem selbstentwickelten **Leveleditor** werden einzelne Grafikelemente zur Welt von **Sacred 2** kombiniert.



Making of Crysis

Warum wieder Tropeninsel, warum dieses Mal mit Außerirdischen und gefroren – und warum aus dem derzeit besten Ego-Shooter ein noch viel besserer hätte werden können.

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5251

Alles nahm im fränkischen Coburg seinen Anfang: Dort gründeten 1999 die Brüder Cevat, Avni und Faruk Yerli das Entwicklerstudio Crytek, das rund fünf Jahre später mit dem Ego-Shooter **Far Cry** weltweit Aufsehen erregte. Über eine Million Exemplare der ebenso spannenden wie optisch eindrucksvollen Mutantenhatz sollen weltweit für den Vollpreis über den Ladentisch gegangen sein.

Eine Fortsetzung des Ego-Shooters durch Crytek schied allerdings aus, denn die Markenrechte blieben beim Publisher Ubisoft, von dem man sich nach der **Far Cry**-Fertigstellung trennte. »In Electronic Arts haben wir einen neuen Partner gefunden, der uns besser ergänzt«, erklärt Cevat Yerli, kreativer Leiter bei Crytek, den Publisher-Wechsel einsilbig.

Wieder Insel, aber anders

Eines der großen Herausstellungsmerkmale von **Far Cry** war die tropische Inselwelt. Während sich Ubisoft für **Far Cry 2** davon verabschiedete, hielt Crytek am Szenario fest, allerdings unter der Prämisse, alles noch schöner und zusätzlich sowieso anders zu machen. Ein Kontrast musste her. Sten Hübler, Lead Level Designer bei Crytek, fasst den

Ausgangspunkt der Entwicklung zusammen: »Cevat, unser Geschäftsführer und kreativer Leiter, ging zu unserem Art Director und besprach mit ihm, was visuell möglich sei, um Crysis von anderen Titeln abzusetzen, aber doch eine klare Wiedererkennbarkeit zu erreichen. Dabei hatten sie spontan die Idee, doch mal auszuprobieren, wie es aussehen würde, einen tropischen Dschungel einzufrieren.« Man modifizierte sorgfältig das **Far Cry**-Setting und packte Palmen in Schnee – das Szenario für **Crysis** war fertig.

Ursprünglich sollte **Crysis** den verspielten Namen »Frozen Paradise« tragen. Sten Hübler zur Namensänderung: »Zum ersten Mal ist der Titel »Crysis« innerhalb eines maximal halbnsten Brainstormings aufgekommen. Er hat dem Team gefallen und sich etabliert, weil er die Kern-Idee des Spiels ausdrückte. Das muss nicht heißen, dass nun alle Titel von Crytek einen ähnlichen Namen bekommen werden, aber ein Stück Tradition ist schon dabei. Für Crysis hat es eben gut gepasst.«

Fiese Aliens

Wie kommt Schnee auf eine Tropeninsel? Im Fall von **Crysis**: durch Aliens. Mit der Idee von

Unser Insider

Sten Hübler, 32, ist der Lead Level Designer von Crysis und war für die kreative Planung und Erstellung der Einzelspieler-Missionen verantwortlich. Zuvor arbeitete er als 3D-Artist, dann als Level Designer an Far Cry.



fremden Wesen ging der Crytek-Chef Cevat Yerli schon seit Jahren schwanger. »Bereits Far Cry sollte Aliens als Gegnertypen haben«, erzählt Sten Hübler, »damals, als das Spiel noch unter dem Arbeitstitel X-Isle lief. Aus verschiedenen Gründen haben wir uns dann aber gegen Außerirdische entschieden. Mit Crysis hatten wir die Gelegenheit, sie zurückzuholen.«

Außerirdische sind indes nicht so einfach zu entwerfen, wie sich Crytek das zu Beginn der Entwicklung dachte. Producer Bernd Diermer verriet schon in einem Vortrag auf der diesjährigen Entwicklerkonferenz Quo Vadis: »Die Aliens allein haben uns ein Jahr in der Entwicklung gekostet. Hätten wir uns auf Dschungellevel und Koreaner beschränkt, wären wir 2006 fertig geworden. Eigentlich sollte das Erkunden des Alien-Raumschiffs ein Drittel der Spielzeit einnehmen, aber das haben wir dann immer weiter zurückgefahren.« Hübler führt das weiter aus: »Es ist wirklich schwierig, eine sehr fremdartige Lebensform zu entwickeln und dabei genug Glaubwürdigkeit, Authentizität und ein gutes Spielerlebnis zu erreichen. Wir haben hunderte Zeichnungen und Tests gemacht, viele Besprechungen geführt und auch externe Berater hinzugezogen. Trotzdem sind wir nicht zu 100 Prozent zufrieden mit dem Ergebnis.« Die Spieler sehen das ähnlich: Die meisten empfanden den Kampf gegen die Koreaner im ersten Teil des Spiels als deutlich fesselnder als den gegen die stellaren Invasoren.

Stärke und Ambitionen

Nicht nur die deutschen Publikationen lobten den Ego-Shooter in höchsten Tönen (GameStar 12/07: 94 Punkte), auch international erhielt **Crysis** größtenteils Traumwertungen. Die US-



Crysis ist zweifelsohne der derzeit schönste Shooter und hat die Grafik-Messlatte für kommende Titel auf ein neues Niveau angehoben.

Echtwelt-Krise



Foto

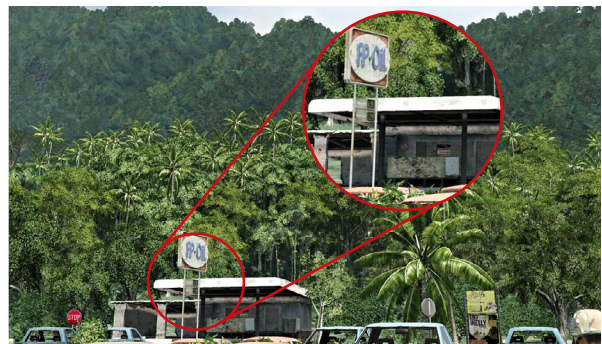


Spielgrafik

Selbst solche kleinen und eigentlich unwichtigen Details wie der abgesplitterte Putz eines Tropenkiosks fanden den Weg vom Foto in die Spielgrafik.



Die Felsen in Crysis sind grundsätzlich runder geformt als die Originalen; nicht zuletzt, um der Spielfigur Auftrittsfläche zu bieten.



Echte Produkte und Firmen finden den Weg nur über Lizenzen oder Werbung in Spiele. In Crysis gibt es beides nicht, deswegen gibt es im Tropenparadies auch keine Shell-Tankstelle.

Ein Team aus Künstlern, Designern und Programmieren war zwei Wochen auf **Tahiti**, um dort Videos zu drehen und Fotos zu schießen, die Crytek als Vorlagen dienten. »Die Motive wurden aber nicht 1:1 übernommen, die Abwandlungen entsprachen den Spielgesetzen. Realismus ist nicht gleichzusetzen mit Spaß«, erklärt Sten Hübner.

Website Gamespot vergab 95, die amerikanische PC Gamer gleich 98 Punkte. Selbst das betont kritische britische Edge-Magazin rückte 9 von 10 Punkten heraus und lobte: »Far Cry war ein ambitioniertes Spiel, Crysis ist ein Spiel der Kraft. Kraft, die Crytek mit Hingabe und Sorgfalt in ein großartige Schießerei voller Freiheit kanalisiert hat.«

Das stimmt natürlich. Und dann auch wieder nicht, denn **Crysis** war mindestens genauso ambitioniert wie Cryteks Erstling von 2004. Dass es der aktuell schönste, weil realistischste und pompöseste Augenschmaus wurde, wissen wir. Dabei ist im Spiel längst nicht alles enthalten, was sich die Designer zu Beginn der Entwicklung vorgenommen hatten.

Aus drei mach zwei

Crysis sollte sich grob in drei Kapitel einteilen lassen: Kampf gegen die Koreaner, Kampf mit den Koreanern gegen die Aliens, Finale auf dem Mutterschiff der Invasoren. Dabei war ein ambitioniertes Anliegen der Entwickler, dem Spieler

abhängig von seinem Vorgehen im ersten Abschnitt im zweiten Teil mehr oder weniger Hilfe von koreanischer Seite zukommen zu lassen. Wer reihenweise Gegner umnietete, statt sie vielleicht nur zu betäuben oder schlicht zu umgehen, sollte später nur wenig Unterstützung erhalten. Ein schöner Plan – aber das Miteinander mit den Koreanern entfiel im veröffentlichten **Crysis** komplett. »Ungefähr ein Jahr vor der Fertigstellung mussten wir einige Änderungen und Kürzungen vornehmen, da wir die Menge an Ideen und Inhalten einfach nicht so umsetzen konnten wie geplant«, erklärt Sten Hübner. So wurden einige Missionen gestrichen. »Leider hat das Probleme im Spielfluss und der Geschichte nach sich gezogen«, resümiert Hübner nüchtern. »Aber wir bleiben am Ball.«

Guck mal, ein Alien

Crysis folgt (wie schon **Far Cry**) dem Konzept, dem Spieler eine relative Freiheit innerhalb einer geschlossenen Inselwelt einzuräumen. Das hat seine Entwicklungs-Tücken, weiß der Level-

Guru Hübner: »In einem offenen Spiel kann man als Designer weniger Kontrolle ausüben. Unter solchen Umständen ist es sehr herausfordernd, eine packende Story zu erzählen.« Ursprünglich sollte die Handlung in **Crysis** komplett via »Look at«-Design erzählt werden. Dahinter verbirgt sich der Ansatz, die Geschichte so zu übermitteln, dass der Spieler niemals aus dem Selbsterleben gerissen wird, also keine Zwischensequenzen aufgetischt bekommt. Das Programm enthüllt Informationen, indem der Spieler in die richtige Richtung sieht, vergleichbar mit der Erzählweise in **Half-Life 2**. Was in der Theorie simpel klingt, erweist sich in der Praxis als äußerst komplex, insbesondere bei Spielen mit der enormen Bewegungsfreiheit eines **Crysis**. Schließlich weiß der Entwickler im Vorfeld nur rudimentär, wann sich der Spieler wo in der Welt aufhält und auf was sein Blick dabei genau fällt. Das wurde Crytek wohl zu viel – das Studio entschied sich letztlich für eine etwas zwingendere Steuerung der Spielerwahrnehmung, etwa durch Kamerafahrten.

Entwicklungs-Fakten

Teamgröße	150 Personen
Entwicklungszeit	48 Monate
Entwicklungskosten	über 15 Millionen Euro
Soundtrack	ca. 100 Minuten
Sprachversionen	15
Verkaufte Einheiten	über 1 Million Stück (laut EA)

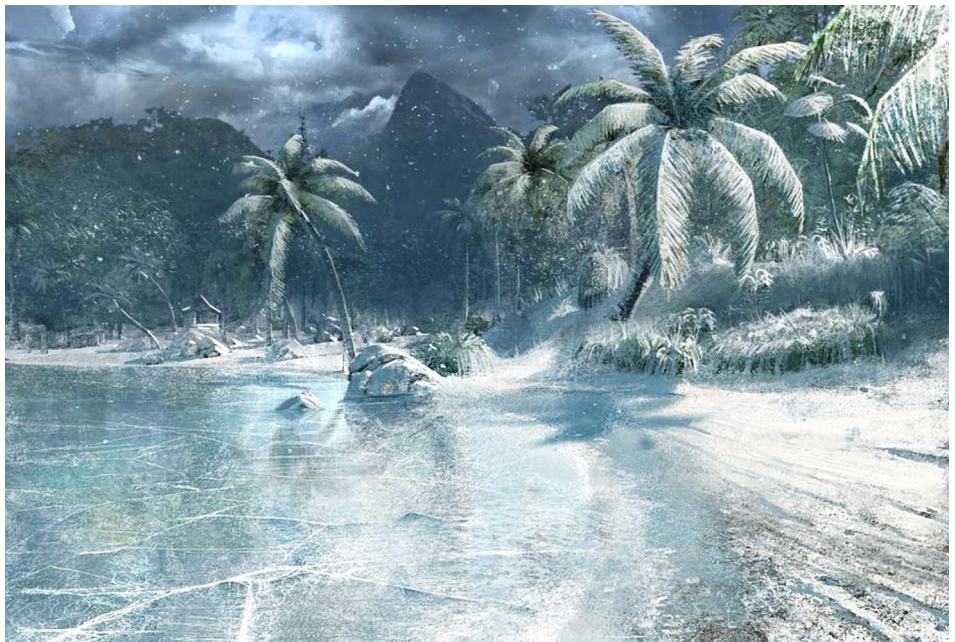
Blick zurück

Zwei Dinge sind es, die Sten Hübler gerne im Nachhinein anders gemacht hätte: »Zum einen sind die späteren Missionen zu linear. Wir haben versucht, das Tempo des Spieles anzuziehen und die Story mehr voranzutreiben. Das funktioniert mit offenen Levels leider nicht sehr gut, deshalb mussten wir allgemein mehr scripten und die Areale kleiner machen.« Die Kern-Aspekte Offenheit und Freiheit blieben dabei ein Stück weit auf der Strecke.

Zum anderen seien der Endkampf und das Finale »nicht unbedingt unsere Glanzleistung«, gibt Hübner zu. »Das Spiel musste einfach fertig werden. Wir konnten nicht mehr ganz so viel Liebe und Arbeit investieren.« Auch hier spricht Hübler **Crysis**-Fans aus der Seele, die das Ende als unbefriedigend empfanden. Doch der Level Designer macht Hoffnung, wenn er hinzufügt: »Da werden wir durch schlaunere Projektplanung in Zukunft vieles besser machen können.«

Der Preis des Spiels

Und dann ist da noch die Sache mit der Hardware. **Crysis** ist nicht umsonst das derzeit schönste Spiel. Cryteks Verbesserung der CryEngine auf Version 2, kombiniert mit einer hohen Interaktivität, haben ihren Preis. Im Klartext: Spieler brauchen einen enorm leistungsstarken und somit teuren Rechner, um das Programm in all seiner Pracht genießen zu können. Das grenzt den Markt automatisch ein. Nachdem kürzlich bekannt wurde, dass Crytek keinen Patch 1.3 für **Crysis** mehr veröffentlichten wird, stellten sich viele Spieler die Frage, ob sich das Studio an dem Projekt nicht übernommen hat. War **Crysis** am Ende ein Mi-



Ausgangspunkt für Crysis war eine mit **Schnee und Eis** modifizierte Umgebung aus Far Cry.

nus-Geschäft, muss der Entwickler sparen? Crytek-Chef Cevat Yerli weist solche Spekulationen zurück: »Weder für EA noch für Crytek war Crysis ein Verlustgeschäft. Beide Unternehmen haben Geld am Spiel verdient.« Dabei ist fraglich, ob **Crysis** wirklich die weltweit eine Million Stück abgesetzt hat, die Publisher Electronic Arts offiziell meldete. Zum einen hätte das hardwarehungrige **Crysis** in einem stagnierenden PC-Markt damit den über lange Jahre erfolgreichen Vorgänger **Far Cry** aus dem Stand eingeholt. Zum anderen addieren sich die offiziellen Verkaufszahlen in den wichtigsten Märkten USA, England und Deutschland nur auf 500.000 Stück. So oder so hat Yerli jedenfalls nicht vor, seine Kunden im Stich zu lassen: »Die zukünftigen Ankündigungen werden untermauern, dass wir eine sehr gute Strategie für die Community haben.«

Kommende Krisen

Die erste dieser Ankündigungen kam bereits Anfang Juni: Crytek enthüllte das nächste Projekt, **Crysis Warhead**. Der Ego-Shooter entsteht gerade im Budapester Studio der Ent-

wickler, soll eine Parallelgeschichte zu **Crysis** erzählen und schon im Herbst 2008 fertig sein. Neben den neuen Inhalten für den Einzelspieler-Modus (siehe News vorn im Heft) verspricht Crytek für **Crysis Warhead** auch mehr Multiplayer-Optionen. Folglich haben die Entwickler das Thema Mehrspieler nicht ad acta gelegt, auch wenn die hochfliegenden Multiplayer-Ambitionen vorläufig bruchgelandet sind: Der **Crysis**-Modus »Power Struggle«, in den das Studio viel Aufwand investiert hatte, wird derzeit auf nur knapp 350 Servern gespielt. Zum Vergleich: Das gleich alte **Call of Duty 4** kommt auf 13.500 Server.

Mit **Crysis Warhead** ist noch nicht Schluss, wurde die Jagd auf die Frost-Aliens doch als Trilogie konzipiert. Der Titel **Crysis Wars** ist bereits als geschützter Markenname in den USA verzeichnet, **World in Crysis** wartet noch auf die Registrierung. Wenn Crytek in diesen Spielen die bekannten Stärken mit all den Ideen kombiniert, die man im ersten Teil des Ego-Shooters nicht umsetzen konnte – dann dürfen wir uns auf Titel freuen, die nicht nur grafisch eine neue Ära einleiten werden. **PET**



Bis die **Aliens** so aussahen, wie wir sie im fertigen Spiel erleben, verbrachten die Designer viel Zeit über Konzeptzeichnungen. Völlig zufrieden ist man mit dem Ergebnis dennoch nicht.



HALL OF FAME

Alone in the Dark

Eine verlassene Villa in Louisiana markierte 1992 den internationalen Durchbruch des Survival Horrors auf dem PC.

Deswegen legendär

- Markiert die Geburtsstunde des Survival Horrors auf dem PC
- Vorerenderte Kamerapositionen
- Großartige Soundeffekte
- Geschichte basiert auf H. P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos
- Viele Heldentode durch unfaire Situationen

Edward Carnby oder Emily Hartwood? Das war die Frage zu Beginn von **Alone in the Dark** von 1992. Doch ob Sie das Spiel mit Männlein oder Weiblein antraten, blieb sich gleich: Die Charaktere unterschieden sich nur im Aussehen, nicht in ihren Fähigkeiten. Und beide waren zunächst auf der Jagd nach einem Klavier, dann aber bald schon auf der verzweifelten Suche nach einem sicheren Ausgang aus dem geisterverseuchten Herrenhaus Derceto im Louisiana des Jahres 1925.

Alone in the Dark gilt als erstes Survival-Horror-Spiel. So ganz korrekt ist das zwar nicht, erschienen doch bereits 1982 mit Ataris **Haunted House** und 1989 mit Capcoms **Sweet Home** zwei Titel, die mit ähnlichen Elementen arbeiteten. Doch letztlich war es Infogrames Gruselei, die viele der über lange Zeit gebräuchlichen Stilmittel einführte.

Selten dunkel

So richtig dunkel ging es in **Alone in the Dark** nur selten zu. Aufgrund fehlender technischer Möglichkeiten blieb die Nacht im Herrenhaus Derceto meist recht hell, relativ selten mussten Spieler von einer Öllampe Gebrauch machen, die man gleich zu Beginn fand.

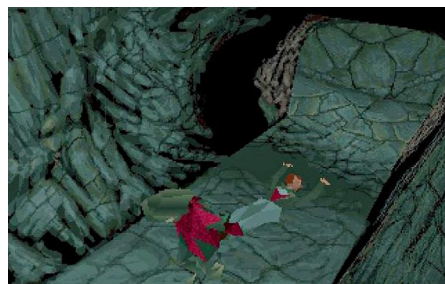
Trotz der vergleichsweise bescheidenen Mittel verbreitete die Gruselmär ein permanentes Ge-



Zu Beginn konnte man **Emily** oder **Edward** auswählen.



Edward oder Emily konnten Zombies mit dem **Säbel** erledigen.



Starb der Held, wurde sein Körper in die **Katakomben** geschleift.



Im **Inventar** stapelten sich schnell viele Gegenstände.

fühl von Bedrohung. Der Spieler fühlte sich wirklich allein – mit reichlich Monstern wie Ratten, Zombies, Geistern und mit einer Handvoll Bücher. In denen ließ sich die finstere Geschichte der Villa (an H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos angelehnt) ergründen.

Die Regel bei **Alone in the Dark** lautete: sehr oft speichern! Denn nicht selten gerieten Spieler in Situationen, die zum sicheren Tod des Helden führten. Wer etwa relativ zu Beginn schnurstracks den Flur im oberen Stockwerk der Villa entlang lief, fiel ohne Warnung durch die morschen Dielen in ein finsternes Loch, das Spiel war vorbei und musste neu geladen werden.

Grusel-Kubismus

Durch unsere von aktuellen Grafikwundern verwöhnten Augen wirkt **Alone in the Dark** heute wie eine kubistische Anfängerkleckserei. Das flache 3D (teilweise mit

2D-Hintergründen) galt damals allerdings als wegweisend. Ebenso der Gebrauch der Kamera, die Infogrames geschickt einsetzte, um rohen Schrecken oder angenehme Gänsehaut zu erzeugen. Manchmal erspähte der Spieler im Hintergrund nur die Ahnung eines sich nähernden Monsters, weil die Entwickler einen ungewöhnlichen Blickwinkel auf die Szene gewählt hatte.

Zudem wusste Infogrames den Sound geschickt einzusetzen. Umgebungsgerausche und Musik mischten sich zu einer so schau-

rigen wie passenden Untermalung für die Flucht aus der Horror-Villa.

Dass Edward wohl öfter als Emily aus Derceto entkam, also in der Gunst der Spieler weiter vorn war als die spirrelige Dame, sah man an den Nachfolgern. Während Miss Hartwood verschwand, blieb uns Carnby erhalten. Sogar im neuen **Alone in the Dark** (Test auf Seite 68), das im New York der Gegenwart spielt, taucht seine Figur wieder auf. Und im direkten Carnby-Vergleich alt gegen neu sehen Sie, wie schnell im Spiele-Universum die Zeit vergeht. **PET**

ALONE IN THE DARK

INFOGRAMES

PUBLISHER Infogrames
ENTWICKLER Infogrames
QUELLE Ebay
SPRACHE deutsch

ORIGINALRELEASE 1992
CA. PREIS 5 Euro
USK ab 16 Jahren

HARDWARE MINIMUM
SO LÄUFT'S

16 MHz, 640 KB RAM
Unter Windows Vista und Windows XP können Sie Alone in the Dark über den DOS-Box-Emulator starten. **Quicklink: 5259**



FAZIT Gruselig guter Startschuss für den Survival Horror auf dem PC.

**Daniel Visarius**

kann nach dem GTX-280-Testmarathon jeden Frame des Crysis-Benchmarks aus dem Kopf auf die Leinwand bringen.

**Florian Klein**

überlegt seit Age of Conan ernsthaft, ob seine GeForce 8800 GT nicht demnächst einer Radeon HD 4870 weichen muss.

Hardware & News

Benchmark-Marathon

Geforce GTX 280 und Radeon HD 4850 im Test.

Frisch aus den USA traf diesen Monat die **Geforce GTX 280** in der Hardware-Redaktion ein. Nur um sofort von Daniel für tagelange Benchmark-Sessions in sein Büro entführt zu werden. Ergebnis: extrem schnelle und mit 550 Euro ebenso teure Geforce, die als erste Ein-Chip-Karte auch 30-Zoll-Displays mit einer Auflösung von 2560 mal 1600 Pixel ausreichend flott befeuert. Der Stromverbrauch steigt dabei aber auf bis zu 250 Watt, der Lüfter rotiert unter Last hörbar. Das gelang den Vorgängern leiser, dafür soll die neue Namensgebung die Verwirrung über die wahre Leistungsfähigkeit der neuen Geforce-Generation mindern: GTX bezeichnet in Zukunft die Oberklasse, während die darauf folgende Zahl die Leistungsfähigkeit innerhalb des Segments angibt.

In Hendriks Testsystem werkelte derweil die ebenso frische **Radeon HD 4850**. Anders als die

GTX 280 startet AMDs Neuling nicht in Höchstpreisregionen, sondern bietet von Anfang an richtig viel Frames pro Euro: Für 180 Euro verdoppelt die **Radeon HD 4850** die Leistung der HD-3870-Vorgänger und erreicht damit fast das Niveau der bis dato schnellsten Ein-Chip-Karte Geforce 9800 GTX. Dabei kommt sie mit einem leisen und leichten Ein-Slot-Kühlsystem aus. Im Crossfire-Modus mit einer zweiten **HD 4850** schlägt das Duo sogar die exzellente Performance von Nvidias **GTX 280** und kostet noch dazu deutlich weniger! Zudem erscheinen in Kürze die noch schnellere HD 4870 und die Doppel-Radeon HD 4870 X2. Eventuell kann AMD dann die Performance-Krone für sich beanspruchen, die Nvidia seit Erscheinen der Geforce-8-Generation vor mehr als eineinhalb Jahren unangefochten hält. Mehr dazu lesen Sie im Schwerpunkt. **FK**

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Geforce GTX 200	150
Geforce GTX 280	152
Radeon HD 4850	156

Test des Monats

Vier Sockel-775-Mainboards ab 100 Euro	160
--	-----

Tool des Monats

CPU überwachen mit Core Temp	162
------------------------------------	-----

Tests

Soundkarte: Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Prof.	162
--	-----

Tests

15-Zoll-Notebook: Dell XPS M1530	162
22-Zoll-TFT: Asus VW222U	163
Gehäuse: Antec P190	163

Tastatur:

Steelseries 7G Pro Gaming	163
--------------------------------	-----

Service

Techtelmechtel	164
Einkaufsführer	166

Mehr Grafikpower für Notebooks

Externe Grafikkarten sollen Notebooks bei Bedarf in leistungsfähige und aufrüstbare Spielbolide verwandeln – zumindest zu Hause.

Unter dem Codenamen »Lasso« arbeitet AMD an externen Grafikkarten für Notebooks mit AMD-Chipsatz. Als erstes Modell kommt eine Mobilvariante der Radeon HD 3870 auf den Markt, die in einem eigenen Gehäuse samt Netzteil untergebracht ist und über eine schnelle PCI-Express-Schnittstelle (etwa PCIe-16x-Geschwindigkeit) mit dem Notebook verbunden wird. In die gleiche Kerbe schlägt die bereits Anfang 2007 angekündigte **XG-Station** von Asus, die demnächst für 360 Euro erscheinen soll: Die Verbindung erfolgt über den vergleichsweise langsamen Express-Card-Slot (PCIe-1x-Geschwindigkeit) eines

Notebooks, im Inneren werkelt eine der HD 3870 klar unterlegene Geforce 8600 GT mit 256 MByte RAM. Unterwegs bringen die externen Grafikkarten keine zusätzliche Spieleleistung, da beide einen externen Monitor benötigen. Zuhause sollten sie Notebooks mit müden Onboard-Chips aber auf die Sprünge helfen. **FK**

► www.gamestar.de Quicklink: 5292

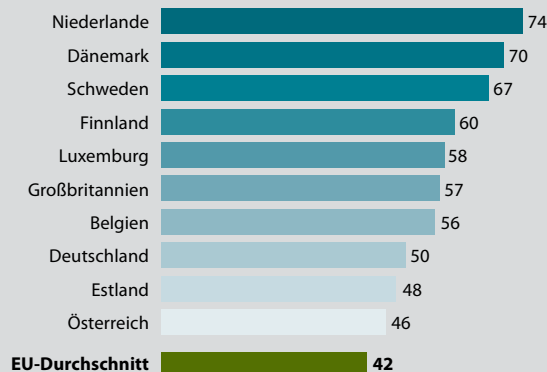


Die **Asus XG-Station** stattet Notebooks per Express-Card-Slot mit mehr Grafikpower aus – allerdings nur mit der Leistung einer Geforce 8600 GT.

Deutschland holt bei Breitbandanschlüssen auf

Dank sinkender Preise sowie gesteigerter Verfügbarkeit der Anschlüsse hat mittlerweile die Hälfte aller Haushalte in Deutschland einen schnellen Internetzugang.

Verfügen im Jahr 2006 nur 37 Prozent aller deutschen Haushalte über einen Breitbandzugang ins Internet, stieg die Anzahl 2007 auf 50 Prozent und liegt nun über dem europäischen Durchschnitt. Mit 96 Prozent hat DSL klar die Nase vorn, allerdings steigen auch die Nutzerzahlen von Internet über das TV-Kabel.



Quelle: BITKOM

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

Age of Conan	1024x768, minimale Details, Sichtweite niedrig	1680x1050, meist hohe Details, Sichtweite teils hoch	1680x1050, maximale Details, 4x AA / 8x AF
Alone in the Dark	ruckelt unspielbar	1280x1024, mittlere Details	1680x1050, maximale Details, 4x AA / 8x AF
Crysis	1024x768, mittlere Details	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details
Flatout Ultimate Carnage	ruckelt unspielbar	1680x1050, hohe Details	1920x1200, hohe Details, 4x AA / 8x AF
Race Driver Grid	1024x768, minimale Details	1680x1050, mittlere Details	1920x1200, ultra Details, 4x AA

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 k.A.	X1900 XT k.A.	X1950 XT k.A.							
Geforce 8 / 9	8500 GT 50 €	8600 GT 70 €	8600 GTS 80 €		9600 GT 115 €	8800 GT 120 €	8800 GTS 200 €	8800 / 9800 GTX 230 €	9800 GX2 400 €	GTX 280 550 €		
Radeon HD	2400 XT 30 €	2600 Pro 50 €	3650 60 €	2900 GT 70 €	3850 100 €	2900 XT k.A.	3870 120 €	HD 4850 180 €	HD 3870 X2 300 €			
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Pentium 4 / D	P4 / 3,2 GHz 60 €	PD / 915 75 €	PD / 950 90 €									
Athlon 64	3200+ 30 €	3500+ 50 €	4000+ 60 €	FX-57 k.A.								
Athlon 64 X2		3600+ 45 €	4000+ 50 €	4600+ 75 €	5200+ 75 €	6000+ 110 €	6400+ 135 €					
Phenom					X4 9550 150 €	X4 9600 175 €	X3 8750 160 €	X4 9750 175 €	X4 9850 Black Edition 200 €			
Core 2 Duo			E4300 90 €	E4500 100 €	E6320 125 €	E6600 200 €	E8200 150 €	E8500 240 €				
Core 2 Quad						Q6600 160 €	Q9300 220 €	Q9450 290 €	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.

Windows 7 und DirectX 11

2010 soll der bisher als Windows 7 bekannte Vista-Nachfolger erscheinen. Zudem gibt es erste Details zu DirectX 11.

Viel verrät Microsoft bisher nicht über den als Windows 7 bezeichneten Vista-Nachfolger: Das Betriebssystem soll 2010 erscheinen und auf dem bekannten Vista-Code inklusive einiger Weiterentwicklungen basieren, sodass vorhandene Programme und Hardware ohne Probleme weiterhin funktionieren sollten. Dafür spricht auch, dass es wie gewohnt eine 32- und 64-Bit-Version geben wird. Über DirectX 11 gibt es ebenfalls erste Informationsschnipsel: So soll neben dem Shader Model 5.0 auch ein neuer Standard für Berechnungen auf der Grafikkarte abseits von 3D-Welten in Spielen geschaffen werden, etwa zum Encodieren von Videos. Auch eine gemeinsame Programmierschnittstelle für Physik in Spielen könnte Inhalt von DirectX 11 werden. **FK**

► www.gamestar.de Quicklink: 5291

Acer bringt eigene Gaming-PCs

Das futuristische Design sowie die eingebaute Wasserkühlung von Acers Predator-Serie soll vor allem Spiele-Enthusiasten ansprechen.

Bei Acers **Predator**-PCs wählen Sie aus vier vorgegebenen Ausstattungsvarianten. Das Gehäuse inklusive eingebauter Wasserkühlung, das Nforce-780i-SLI-Mainboard sowie die zwei 640-GByte-Festplatten sind in allen Modellen identisch. Ebenso die Ausstattung mit Vista Home Premium 64 Bit sowie Logitechs **G11**-Tastatur

und **G5**-Maus. Im günstigsten Modell für 1.700 Euro bekommen Sie einen Core 2 Quad Q9300 sowie zwei Geforce 9600 GT, für 2.000 Euro bereits einen Core 2 Quad Q9450 und zwei Geforce 9800 GTX. Zum Preis von 3.000 Euro gibt's einen Core 2 Extreme Q9650 und zwei schnelle 150-GByte-Festplatten mit 10.000 Umdrehungen pro Minute dazu. In der 4.000-Euro-Variante des **Predator** werkeln zwei Geforce 9800 GX2 sowie mit 8,0 GByte die doppelte RAM-Menge. **FK**

► www.gamestar.de Quicklink: 5296



Alle **Predator**-PCs von Acer sind standardmäßig mit einer **Wasserkühlung** ausgestattet.

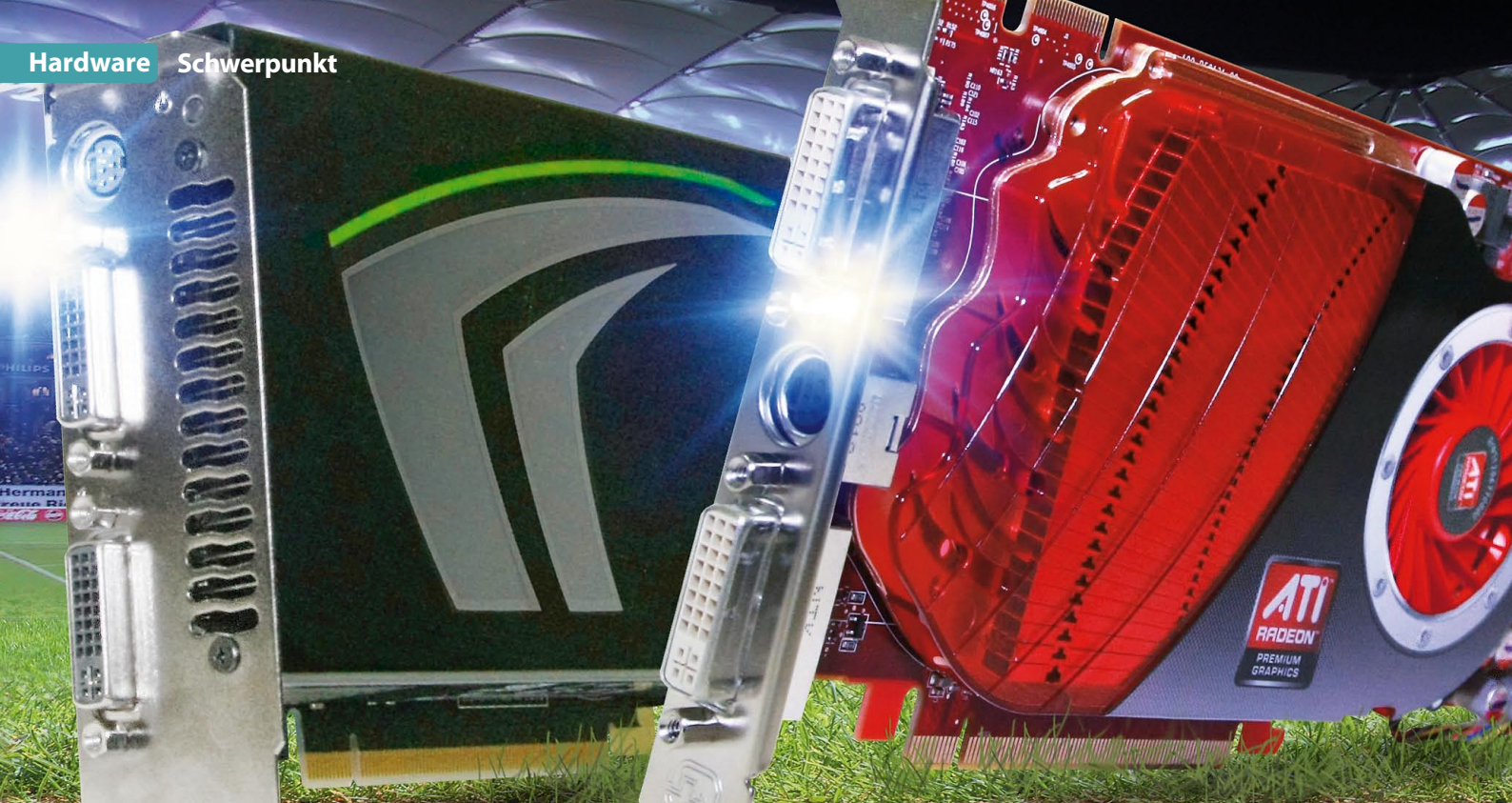
Erste Benchmarks des Core-2-Nachfolgers

Laut ersten Benchmarks soll Intels Nehalem-Chip bei gleichem Takt bis zu 50 Prozent schneller rechnen als der Core 2.

Im Rahmen der taiwanesischen PC-Messe Computex konnte das Online-Magazin Anandtech.com ein Vorserienmodell von Intels kommender Prozessor-Generation mit Codenamen »Nehalem« testen. Nehalem-Chips unterscheiden sich hauptsächlich durch den integrierten Speicher-Controller von aktuellen Core-2-CPU's mit Penryn-Kern, die noch per Umweg über den FSB mit dem

RAM kommunizieren. Das Ergebnis: Bei gleichem Takt ist der Nehalem in verschiedenen Kompressions- und Render-Benchmarks zwischen 20 und 50 Prozent schneller. Die Spieleleistung konnten die Kollegen aufgrund von PCI-Express-Problemen des verwendeten Mainboard-Prototypen mit X58-Chipsatz von Intel bisher nicht durchführen. Erste Nehalem-Chips kommen laut Intel gegen Ende 2008 in den Handel und passen nicht mehr in den Sockel 775, sie benötigen also ein neues Mainboard. **FK**

► www.gamestar.de Quicklink: 5288



DVD
- Video von Nvidias GTX-200-Technologie Medusa

DVD-XL
- HD-Video von Nvidias GTX-200-Technologie Medusa

gamestar.de
- Zusätzliche Benchmarks

GeForce GTX 200 und Radeon HD 4800

DirectX 10 geht in die nächste Generation. AMD setzt bei der Radeon HD 4800 auf ein starkes **Preis-Leistungs-Verhältnis**. Konkurrent Nvidia visiert mit der zehnten GeForce das High-End-Segment an, verzichtet aber erneut auf **DirectX 10.1**.

Zur heißen Jahreszeit bringen sowohl AMD als auch Nvidia ihre nächste DirectX-10-Generation an den Start. AMD will mit der Radeon-HD-4800-Serie in erster Linie ein optimales Preis-Leistungs-Verhältnis bieten. Für die doppelte Performance im Ver-

gleich zur Radeon HD 3800 verlangt AMD faire 180 Euro (**Radeon HD 4850**) und 300 Euro (HD 4870). Nvidia kümmert sich weniger um Preise und setzt mit den GeForce-GTX-200-Karten auf schiere Leistung. Die kleinere Variante kostet 450 Euro, das Spit-

zenmodell gepfefferte 650 Euro. In diesem Schwerpunkt testen wir die **GeForce GTX 280**, das leistungsreduzierte GTX-260-Modell konnte Nvidia nicht rechtzeitig zum Test liefern. Auch AMD hatte Termenschwierigkeiten: Von den zwei ab Ende Juni erhältlichen Karten traf nur die langsamere **Radeon HD 4850** rechtzeitig ein. Wie sich GTX 260 und HD 4870 schlagen, reichen wir auf gamestar.de nach.

DirectX 10 schneller

Fast jeder vierte GameStar-Leser hat mittlerweile einen DirectX-10-kompatiblen PC, also Windows Vista und eine Grafikkarte vom Typ GeForce 8 oder 9 beziehungsweise Radeon HD 2900 und höher. Die neue Generation um GeForce GTX 200 und Radeon HD 4800 hat nun wesentlich mehr Dampf unter der Haube und kann auch technisch aufwändige Spiele wie **Crysis** oder **World in**

Conflict im DirectX-10-Modus und in hohen Auflösungen flüssig darstellen. Sowohl AMD als auch Nvidia konzentrierten sich darauf, Leistungsbremsen der Vorgängerkarten zu lösen und noch mehr Shader-Einheiten in den Chips unterzubringen. Nvidia verzichtet wieder auf DirectX 10.1, das bei AMD seit der Radeon HD 3000 zur Standardausstattung gehört. Bessere Kantenglättungs-Performance sowie Beleuchtungsqualität sind die Schlagwörter. Natürlich funktionieren die Grafikkarten auch unter Windows XP, das weiterhin Dreiviertel unserer Leser einsetzen.

Wirklich neu ist in dieser Generation nur die Berechnung von Physikeffekten in der Grafikkarte. Vor Jahren angekündigt soll dies nun bald auf DirectX-10-kompatiblen GeForce-Karten funktionieren. Nvidia hat dazu im Februar den Physikspezialisten Ageia übernommen. Ursprünglich war

Startaufstellung

Grafikkarten-Bezeichnungen sind wenig selbsterklärend. Diese Tabelle offenbart die Preisklassen. Je weiter oben eine Karte in ihrem Preissegment steht, desto schneller ist sie.

Preis	Nvidia	Radeon
500 Euro	GeForce GTX 280	Radeon HD 4870 X2
300 Euro	GeForce GTX 260 GeForce 9800 GX2	Radeon HD 4870 Radeon HD 3870 X2
200 Euro	GeForce 9800 GTX GeForce 8800 GTS GeForce 8800 GT	Radeon HD 4850
100 Euro		Radeon HD 3870 Radeon HD 3850

Schwerpunkt-Inhalt

Geforce GTX 280	152
Radeon HD 4850	156

Havoc die Physik-Engine der Wahl, allerdings wurde diese Firma von Intel geschluckt. Der Prozessor-Riese will die Physik auf seinen CPUs integrieren. Ausprobieren konnten wir die Geforce-PhysX noch nicht – den passenden Treiber rückt Nvidia voraussichtlich im Juli raus.

Preis kontra Leistung

Weil Geforce GTX 200 und Radeon HD 4800 in völlig anderen Preisregionen spielen, haben wir uns entschieden, die Karten nicht gegeneinander antreten zu lassen. Die Geforce-GTX-Platinen sind als hochgezüchtete High-End-Karten erheblich schneller als die Radeon HD 4800. Hier mithalten kann AMD wahrscheinlich erst mit der Radeon HD 4870 X2, geplant für August. Wie HD 3870 X2 und Geforce 9800 GX2 nutzt diese Karte gleich zwei Grafikkarten. Nach Informationen aus dem Kreis von Grafikkarten-Herstellern verspricht AMD wesentliche Verbesserungen des bisher problembehafteten Konzepts. So sollen beide Grafikkprozessoren der HD 4870 X2 über einen gemeinsamen Speicher verfügen und die sogenannten Mikroruckler nicht mehr auftauchen. Was da dran ist, werden erst Tests der fertigen Karte zeigen.

Beim Preis-Leistungs-Verhältnis liegt Nvidia wiederum klar hinten. Also haben wir den Testkarten die Gegner gegenübergestellt, zwischen denen Käufer sich

entscheiden. »Ich habe 200 Euro, was soll ich kaufen?« bedingt nunmal eine andere Antwort als »Geld spielt keine Rolle, her mit der Leistung!«.

Die **Radeon HD 4850** vergleichen wir mit Radeon HD 3870 (120 Euro), HD 3870 X2 (310 Euro) sowie 9800 GTX (220 Euro) und 8800 GT (120 Euro). Orientierung im Test der **Geforce GTX 280** liefern Geforce 9800 GX2 (400 Euro), 9800 GTX und Radeon HD 3870 X2. Um die Spieleleistung zu messen, kamen **Crysis**, **Call of Duty 4**, **Unreal Tournament 3** und **World in Conflict** zum Einsatz. Weil ein 22-Zoll-Flachbildschirm die **Geforce GTX 280** unterfordert, für die Radeon HD 4850

aber das richtige Format ist, haben wir auch die Einstellungen an das Leistungsniveau angepasst. Die **Geforce GTX 280** testen wir in 1680x1050 (22 Zoll), 1920x1200 (24 Zoll) und 2560x1600 (30 Zoll) mit teils extrem feiner Kantenglättung und maximalem anisotropen Texturfilter. 2560x1600 muten wir der **Radeon HD 4850** mangels genug Leistungsreserven nicht zu, stattdessen prüfen wir die Geschwindigkeit im weit verbreiteten 19-Zoll-Format 1280x1024. In den Benchmark-Durchläufen mit Kantenglättung wählten wir weniger rechenintensive Modi.

Lacht AMD als Dritter?

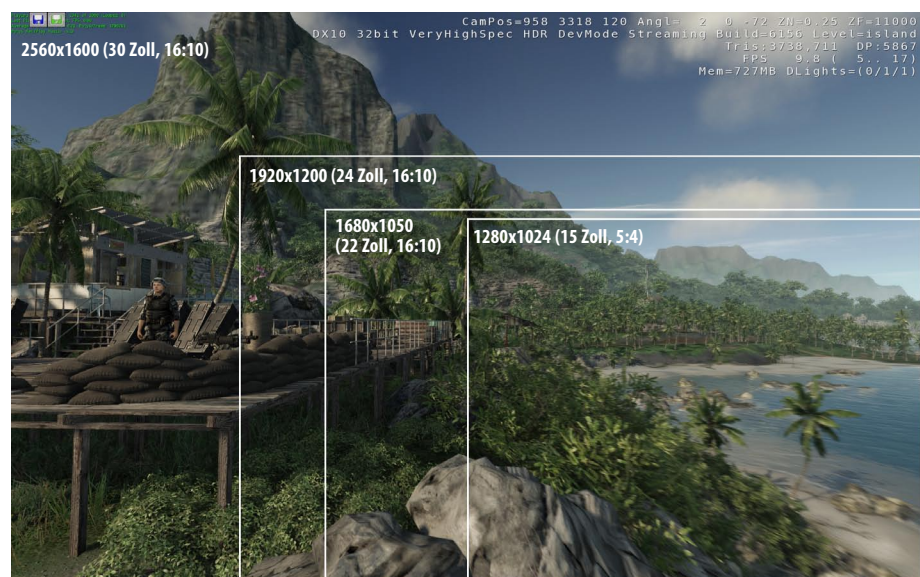
Der Prozessormarkt ist im Umbruch. GPUs entwickeln sich weg von reinen Grafikkarten hin zu Prozessoren für breite Anwendungsgebiete, egal ob wissenschaftliche Berechnungen, Videobearbeitung, Physik oder Spiele. Intel arbeitet unterdessen intensiv an seiner ersten »echten« (also nicht onboard) Grafikkarte seit mehr als zehn Jahren, um in diesem Segment anzugreifen. Das »Larrabee«-Projekt ähnelt nach letzten Informationen eher einem Vielkernprozessor als einem reinen Grafikkartenchip, soll aber genau deshalb prädestiniert sein für Raytracing, eine Technologie, die vor allem bei der Beleuchtung riesige Vorteile gegenüber den heute üblichen Verfahren hat.

Durch diese Entwicklung sind Intel und Nvidia verstärkt im Konkurrenzkampf. Powerpoint-Folien mit markigen Sprüchen beider Seiten drehen sich um die Frage, ob der Hauptprozessor oder die

Grafikkarte einen größeren Anteil an der Systemleistung hat und welche Komponente man am besten zuerst aufrüstet. Im Zuge dieser Diskussion gelangte eine Präsentation an die Öffentlichkeit, in der Intel die eigenen Onboard-Grafikkarten als ausreichend schnell für die meisten Spiele bezeichnete. Eine dedizierte Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GTX sei nur für neueste »High-End«-Spiele erforderlich. Außerdem würde eine flottere CPU auch in Spielen mehr Leistung bringen. Nvidia poltert unter anderem mit einer Anzeigenkampagne zurück: Eine richtige Grafikkarte beschleunige außer Spielen auch HD-Filme und Desktop-Programme wie Google Earth.

Nvidias CEO Jen-Hsun Huang bezeichnete Larrabee in einem Interview als »Powerpoint-Präsentation«, die nur dazu da sei, Nvidia in ein schlechtes Licht zu rücken. Tatsächlich habe Intel Larrabee bereits mehrfach verschoben (derzeit auf 2009). Bisheriger Höhepunkt dieser Schlacht: Intel verweigert Nvidia die Lizenz zur Entwicklung von Mainboard-Chipsätzen für die kommende Prozessor-Generation »Nehalem«. Vermutlich, weil Nvidia SLI partout den eigenen Nforce-Plattform vorbehalten will. Bleibt das dabei, bricht Nvidia ein wichtiges Geschäftsfeld weg.

AMD, angesichts diverser Kartellklagen auch nicht gerade Intels bester Freund, ließ verlauten, dass man sowohl CPUs als auch GPUs herstelle und so einen möglichst ausbalancierten PC anbieten könne. Dazu seien weder Intel noch Nvidia in der Lage. **DV**



Crysis bleibt nach wie vor der anspruchsvollste Spiele-Benchmark – besonders in rechenintensiven HD-Auflösungen wie 1920x1200 oder gar 2560x1600.

Geforce GTX 280

Bisher konnte keine einzelne Grafikkarte **Crysis** mit maximalen Details unter DirectX 10 flüssig darstellen. Nvidias neues Spitzenmodell ändert das, verzichtet aber auf DirectX 10.1.

GameStar
Hardware-Referenz
Grafikkarten
ab 400 €

Facts

- ▶ DirectX 10.0
- ▶ 240 Shader
- ▶ 1,0 GByte Speicher
- ▶ 550 Euro

DVD XL
- HD-Video
zu Nvidias
Geforce-GTX-
Technologie-

DVD
- Video zu Nvidias
Geforce-GTX-
Technologie-
Medusa

Hochauflösende Flachbildschirme im 24-Zoll- oder 30-Zoll-Breitbildformat verlangen zumindest in der nativen Auflösung von 1920x1200 und 2560x1600 extreme Grafikleistung. Den meisten derzeit erhältlichen Karten geht in solchen Einstellungen bei **Crysis** oder ähnlich anspruchsvollen Titeln die Puste aus. SLI- oder Crossfire-Verbünde schaffen das, neue Spiele profitieren aber oft erst nach einem Patch oder Treiber-Update von einer zusätzlichen Karte. Außerdem kämpfen die Systeme mit Mikrorucklern (zeitliche Unregelmäßigkeiten bei der Bildausgabe an den TFT).

Schnellste Grafikkarte derzeit

Die **Geforce GTX 280** arbeitet schneller als alle anderen Grafikkarten bisher. Jedes, wirklich jedes Spiel können Sie problemlos in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung flüssig spielen, teilweise sogar mit achtfacher. Selbst in der riesigen 30-Zoll-Auflösung 2560x1600, die fast doppelt so viel Rechenleistung verbirgt wie 1920x1200, schafft die **GTX 280** in vielen Spielen geschmeidige Bildwiederholraten. Beispiel **Crysis**: In 2560x1600 scheitert die **GTX 280** mit 24,7 fps nur knapp an der 25-fps-Hürde. Geforce

9800 GX2 (7,4 fps), Geforce 9800 GTX (12,8 fps) und Radeon HD 3870 X2 (1,6 fps) bringen nur bessere Standbilder auf den Monitor. Mit achtfacher Kantenglättung und 16fachem anisotropen Texturfilter schafft Nvidias neues Flaggschiff noch respektable 20,6 Bilder pro Sekunde, die (deutlich günstigeren) Vergleichsplatinen brechen komplett ein. **Unreal Tournament 3** zeigt ein ähnliches Bild. Bei GX2 und X2 sind die krassen Performance-Einbrüche (wieder einmal) auf SLI und Crossfire zurückzuführen.

In zivileren Einstellungen wie 1680x1050 oder 1920x1200 mit oder ohne Kantenglättung liegt die **Geforce GTX 280** allerdings nicht immer an der Spitze. In **Call of Duty 4**, **Crysis** sowie **Unreal Tournament 3** führt die 9800 GX2 mit bis zu 13 Prozent Vorsprung. Angesichts von Ergebnissen jenseits der 100 Frames spielt das in der Praxis jedoch keine Rolle. Schwerer wiegt da der Leistungsvorteil der **GTX 280** in sehr hohen Auflösungen oder generell mit hochgeschraubten Qualitätseinstellungen. Vierfache Kantenglättung bügelt die größten Ecken glatt, achtfache oder gar 16fache lassen letzte Unsauberkeiten verschwinden. Allerdings funktionieren diese Modi nicht zwingend in

Besser als SLI

Daniel Visarius: Die Geforce GTX 280 gefällt mir weit besser als die in niedrigeren Einstellungen fast genauso so schnelle Geforce 9800 GX2. Durch den Verzicht auf das SLI-Konzept kann die GTX 280 ihre Leistung in jeder Situation voll abrufen, ohne auf ständige Treiber-Updates angewiesen zu sein. Auch die lästigen SLI-Mikroruckler der 9800 GX2 fehlen bei der GTX 280. In anspruchsvollen Einstellungen ist die neue Karte zudem immer schneller als der bisherige Benchmark-Champion 9800 GX2. Der relativ laute Lüfter steht im Gegensatz zum Grafikchip allerdings nicht in der Tradition der Geforce-8800-Serie.



daniel@gamestar.de

jedem Titel. In unserem Test verweigerte beispielsweise **Call of Duty 4** eine achtfache Kantenglättung auf den Nvidia-Karten. Im Durchschnitt arbeiten **GTX 280** (65,3 fps) und GX2 (62,3 fps) fast gleich schnell und knacken trotz unserer technisch anspruchsvollen Benchmark-Einstellungen die selten überschrittenen 60-fps-Marke. Geforce 9800 GTX und Radeon HD 3870 X2 folgen im Gleichschritt mit 30 Prozent Sicherheitsabstand (40,5 und 40,6 Bilder pro Sekunde).

Alle Benchmark-Messungen haben wir auf dem Foxconn-Mainboard **Mars** mit einem 3,0 GHz schnellen Core 2 Quad QX6850 und 2,0 GByte Arbeitsspeicher unter Windows Vista mit Service Pack 1 und allen Patches durchgeführt. Für die Geforce-9800-Karten installierten wir den aktuellen stabilen Treiber mit der Versionsnummer 175.16, für die **GTX 280** die Vorabdateien 177.34. Die Radeon HD 3870 X2 wurde vom Catalyst 8.5 angetrieben.

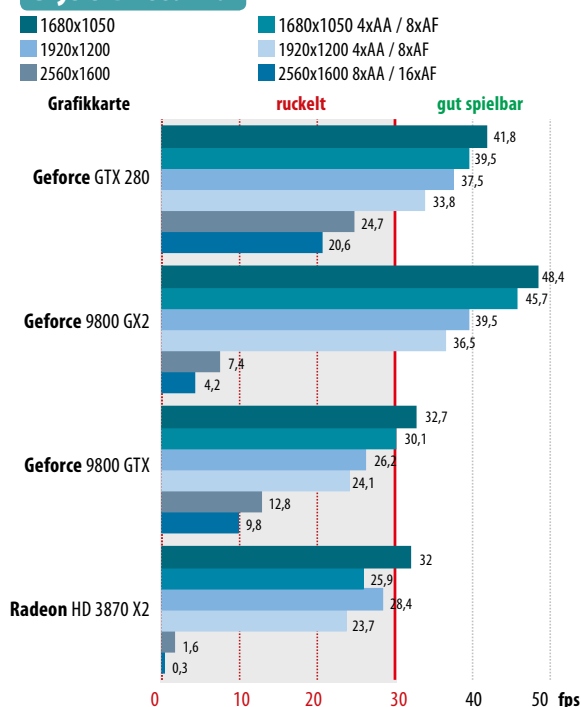


PicLens organisiert On- und Offline-Bilder in 3D.

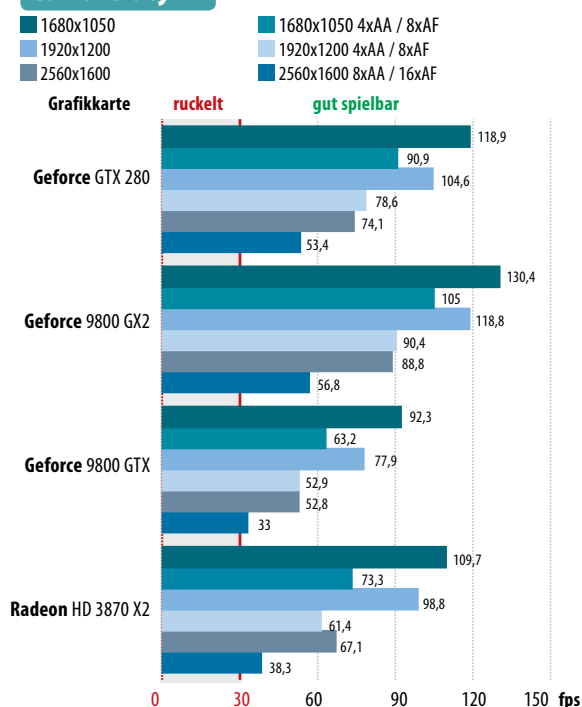


Badaboom konvertiert Filme auf der GPU, zum Beispiel fürs iPhone.

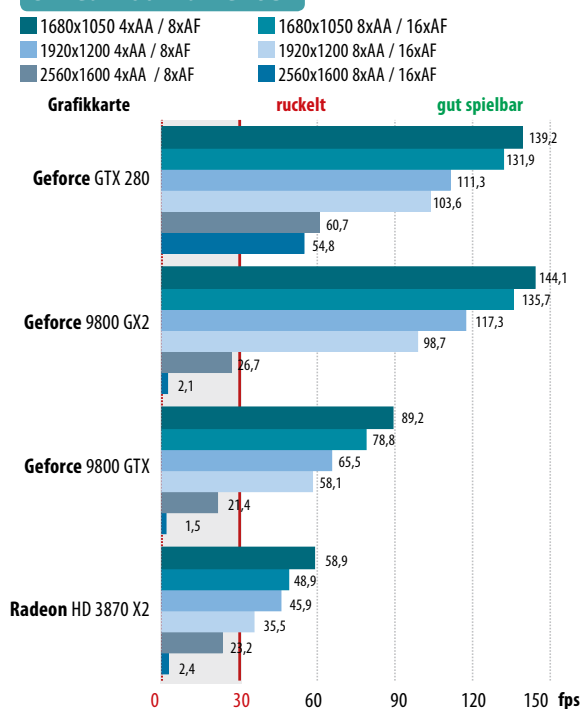
Crysis DirectX 10



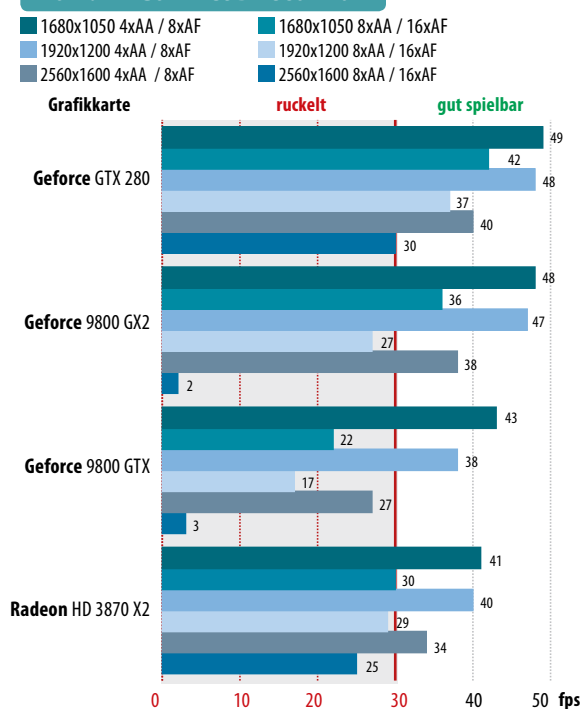
Call of Duty 4



Unreal Tournament 3



World in Conflict DirectX 10



Kein DirectX 10.1

Der GT-200-Grafikchip der **GeForce GTX 280** ist das mit Abstand komplexeste Rechenwerk im Spielbereich. In den Prozessor mit seinen 1,4 Milliarden Transistorschaltungen würden locker fünf Core 2 Duo passen. Doch statt wie bei Prozessoren rund die Hälfte des Platzes mit großen Zwischenspeichern zu verbrauchen,

stecken in einem Grafikprozessor fast ausschließlich Ausführungseinheiten. Folglich schafft ein GT-200 bis zu 993 GFlops, ein Core 2 Duo E8500 mit 3,16 GHz lediglich 15,5 GFlops. GFlops sind das Maß für das theoretische Leistungsmaximum eines Prozessors bei mathematischen Fließkommaberechnungen, wie sie unter anderem auch bei Spielen anfallen.

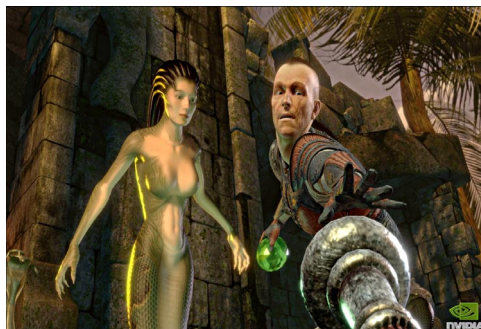
Der interne Aufbau des GT-200 basiert im Wesentlichen auf dem G80 (GeForce 8800 GTX) beziehungsweise dem G92 (GeForce 9800 GTX). Nvidia sparte sich überraschenderweise den Entwicklungsaufwand, den Chip vollständig DirectX-10.1-kompatibel zu machen (der GT-200 beherrscht Teile von 10.1). Man sei nach Gesprächen mit Spieleent-

wicklern zu dem Schluss gekommen, das DirectX-Update sei unwichtig, in jedem Fall unwichtiger als Leistung und Effizienz. DirectX-10.1-Spiele gibt es bisher jedenfalls kaum. Einziger **Assassin's Creed** zeigte auf Radeon-HD-3800-Karten, wie viel schneller DirectX 10.1 Kanten glätten kann. Doch dann entfernte Ubisoft die entsprechende Optimierung. Offi-

DirectX 10 am Limit



Traditionell programmiert Nvidia für jede neue GeForce eine speziell optimierte Technologie-Demo (HD-Video auf XL-DVD). In der aktuellen verteidigt die **Göttin Medusa** ein Artefakt gegen einen Eindringling.



Medusa bringt **3 Millionen Polygone pro Bild**, glaubwürdige Gesichter, physikalisch korrekt umherstreuende Staubpartikel und spektakuläre HDR-Beleuchtung auf den Schirm.



Als der Krieger eine Steinstatue umstößt, zerbricht die auf dem Boden. Die **Berechnung der Physik** erledigen die GeForce-GTX-Karten ohne Unterstützung durch den Hauptprozessor.

zielle Begründung: Die 10.1-Unterstützung sei fehlerhaft. Das scheint uns allerdings zweifelhaft, zumal **Assassin's Creed** mit Hilfe des Nvidia-Programms »The way it's meant to be played« entwickelt wurde. Dass DirectX 10.1 sich noch als Spielestandard durchsetzen wird, bezweifeln wir zum jetzigen Zeitpunkt.

Anders als beim Wechsel vom G80 zum G92 sind die Verbesserungen des GT-200 weitreichender. Zunächst einmal hat Nvidia die Speicheranbindung von 256 Bit beim G92 auf 512 Bit Breite umgestellt. Dieser Schritt verdoppelt bei gleichem Speichertakt die Speicherbandbreite, was den Ausschlag gibt für das gestiegene Leistungsniveau – besonders in extrem hohen Auflösungen mit Kantenglättung. Da der Speicher-Controller mit viermal 64 Bit organisiert ist, nutzt Nvidia diesen Punkt, um die zwei GTX-Modelle voneinander abzugrenzen. Die **GTX 280** greift auf alle vier Kanäle zurück, die GTX

260 nur auf drei (448 Bit). Zum anderen steigt die Zahl der Shader-Einheiten gegenüber G80 und G92 von 128 auf 240. Eine GeForce 9800 GX2 hat mit 256 trotzdem mehr, aber auf zwei Chips zu je 128 verteilt. Die kleinere GTX 260 hat 192 Shader.

Diverse Detailverbesserungen an den Ausführungseinheiten steigern darüber hinaus die Effizienz des GT-200. Davon profitiert auch die Geschwindigkeit der Kantenglättung, wie unsere Benchmarks zeigen. Neue Qualitätsmodi gibt es aber genauso wenig beim nach wie vor sehr guten anisotropen Texturfilter. Wer **Crysis** unbedingt in 2560x1600 in der höchsten Detailstufe mit 16facher Kantenglättung spielen will, kann zwei oder drei der neuen GTX-Karten auf einem passenden Nforce-Mainboard per SLI koppeln.

Kraft, die man hört

Mit dem Materialaufwand steigt auch der Strombedarf unter Vollast. Mit maximal 236 Watt braucht die **GTX 280** in der Spitze ähnlich viel Energie wie die dafür berühmte Radeon HD 2900 XT. Im Desktop-Betrieb und bei der Blu-ray- oder DVD-Wiedergabe gelangen Nvidia Fortschritte (nur noch 25 und 35 Watt). Im Zusammenspiel mit einem Nforce-7-Chipsatz mit integrierter Grafik lässt sich die **GTX 280** unter Windows ganz abschalten. Um die entstehende Hitze abzuführen, hat die 23 cm lange Platine (wie die 9800 GTX) ein ausladendes 2-Slot-Kühlsystem. Der Lüfter bleibt unter Windows zwar leise, dreht in Spielen aber deutlich hörbar auf. Für empfindliche Ohren ist die Karte letztlich etwas zu laut.

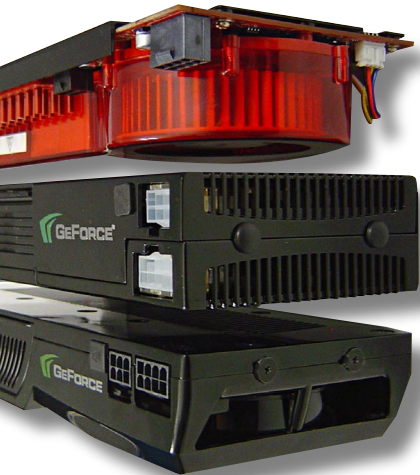
Physik im Grafikchip

Nach der Übernahme von Ageia durch Nvidia wurde die Fertigung der PhysX-Beschleunigerkarten sofort eingestellt. Die **GeForce GTX 280** unterstützt nun erstmals die Berechnung von PhysX-Effekten in der Grafikkarte. Nvidia verspricht eine vielfach höhere Performance im Vergleich zur Physikberechnung auf der CPU. Bisher unterstützen mehr als 150 Spiele die PhysX-Schnittstelle. Ausprobieren konnten wir das aber noch nicht, weil erst ein für Juli geplanter GeForce-Treiber PhysX auf der Grafikkarte aktiviert. Da PhysX auch im Konsolenumfeld (Playstation 3, Xbox 360, Wii) verstärkt eingesetzt wird, gerät die konkurrierende Havoc-Engine mehr und mehr ins Hintertreffen. Nvidia will die PhysX-Schnittstelle für den Wettbewerb freigegeben, um eine einheitliche Physiklösung zu fördern. Diese wird jedoch von zwei Seiten torpediert. Intel hat Havoc übernommen und möchte deren Technologie auf Hauptprozessoren ausgeführt sehen. Zusätzlich arbeitet Microsoft an einer DirectPhysics-Schnittstelle, die möglicherweise als Teil von DirectX 11 in einem oder zwei Jahren starten wird – das Schnittstellen-Chaos scheint bereits vorprogrammiert.

Mehr als Grafik

Nvidia feiert in seinen Produktpräsentationen die Entwicklung vom reinen Grafikprozessor hin zum Multifunktionswerkzeug, das die CPU auf vielen Anwendungsgebieten abhängt. So setzt die Wissenschaft moderne Grafikchips zunehmend in Großrechnern ein. Die dazugehörige Programmierschnittstelle heißt Cuda

und wird von allen GeForce-8- und -9-Karten sowie der neuen **GeForce GTX** unterstützt. Über eine Erweiterung kann das professionelle Videoschnittprogramm **Premiere Pro** die Encodierung auf der Grafikkarte schneller als auf der CPU erledigen. Oder Sie organisieren Ihre Lieblingsbilder mit der Freeware **PicLens** auf einer optisch schicken 3D-Wand ▶ gamestar.de-Quicklink: 5283. Das über die Welt vernetzte Rechenprojekt **Folding@Home** liefert bisher nur auf CPUs, der Playstation 3 oder AMD-Grafikkarten und jetzt auch auf GeForce-Karten. Wer selbst Rechenleistung zur Krebs- und Alzheimer-Forschung beitragen möchte, bekommt das Programm gratis unter ▶ gamestar.de-Quicklink: 5275. **DV**



Von oben nach unten: HD 3870 X2, 9800 GX2 und GTX 280 haben allesamt **zwei Stromanschlüsse**.

GeForce GTX 280

Ca. Preis 550 Euro Hersteller Zotac

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip GT-200 RAM-Anbindung 512 Bit
GPU-/DDR-Takt 602 / 2.214 MHz DirectX-Version 10.0
Video-RAM 1024 MByte Steckplatz PCIe PCIe 16x 2.0

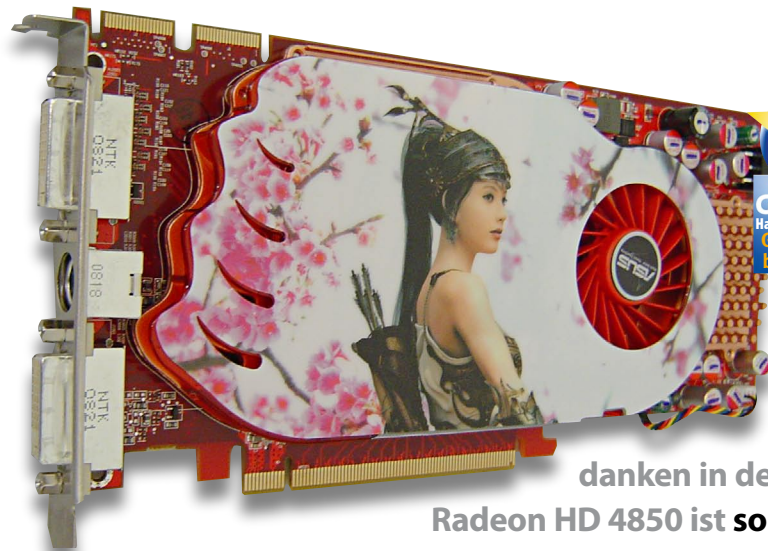
BEWERTUNG

Spieleleistung	absolut schnellste Grafikkarte derzeit selbst für 2560x1600 mit Kantenglättung schnell genug	40/40
Bildqualität	sehr gute Kantenglättung perfekter anisotroper Texturfilter AA schlechter als Radeon	18/20
Technik	PhysX + SLI + Stromsparmechanismen viel Strombedarf unter Vollast kein DirectX 10.1	17/20
Kühlsystem	unter Windows leise in Spielen teils deutlich hörbar Kühler blockiert den Slot neben der Grafikkarte	6/10
Ausstattung	1,0 GByte Speicher Vollversion Race Driver Grid HDCP + HDMI	9/10

Fazit Derzeit absolut schnellste Grafikkarte für Spieler – aber mit hörbarem Lüfter. Zwei Radeon HD 4850 sind aber teils ähnlich schnell, leiser und kostengünstiger.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

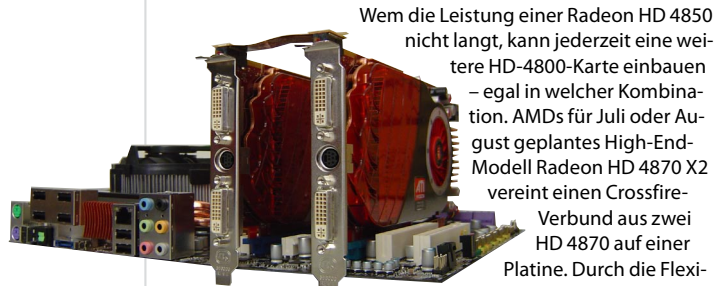
90



Radeon HD 4850

Wo Nvidia auf brachiale Leistung zu horrenden Preisen setzt, stellt AMD den Preis-Leistungsgedanken in den Vordergrund. Die 200-Euro-Karte Radeon HD 4850 ist so schnell wie eine GeForce 9800 GTX.

Crossfire



Wem die Leistung einer Radeon HD 4850 nicht langt, kann jederzeit eine weitere HD-4800-Karte einbauen – egal in welcher Kombination. AMDs für Juli oder August geplantes High-End-Modell Radeon HD 4870 X2 vereint einen Crossfire-Verbund aus zwei HD 4870 auf einer Platine. Durch die Flexibilität von Crossfire können Sie diese mit einer oder zwei Ein-Chip-Karten oder einer weiteren HD 4870 X2 bündeln, ein kompatibles Mainboard mit AMD- oder Intel-Chipsatz vorausgesetzt.

In unseren Tests steigerte sich die Bildwiederholrate in Call of Duty 4 mit zwei HD 4850 im Rechner um **volle 100 Prozent – besser geht's nicht!** Mit maximalen Details, vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung in einer Auflösung von 1920 mal 1200 Pixeln läuft das Crossfire-Gespann mit 110,1 fps einer einzelnen Karte davon (54,2 fps). Crysis reagierte in der gleichen Auflösung »nur« mit einem Anstieg von 41 Prozent (26 auf 36,8 fps, hohe Details ohne AA/AF). Bei zugeschalteten Bildverbesserungen stürzte das Spiel hingegen ab.

Hand aufs Herz, wie viel Geld geben Sie maximal für eine neue Grafikkarte aus? Die wenigsten dürften diese Frage mit »mehr als 300 Euro« beantworten – so sieht es zumindest AMD. Denn während Nvidia mit seiner GeForce GTX 280 für immens teure 550 Euro um Käufer buhlt, will AMD mit den Radeon-4000-Modellen preisbewusste Spieler

anlocken. Bereits die Radeon-HD-3000-Serie hat ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis, die 4000er-Modelle sollen diesen Trend fortführen.

Dass trotz des vergleichsweise geringen Preises von 200 Euro für eine **Radeon HD 4850** die Leistung nicht auf der Strecke bleibt, belegen unsere Benchmarks. Als erste Karte erreichte uns die Ra-

deon **EAH4850** von Asus. Obwohl die Radeon-HD-4800-Modelle gegenüber der Vorgänger-Generation deutlich mehr Performance liefern, sind die Karten im Wesentlichen eine effiziente Weiterentwicklung der 3000er-Serie. Dabei gelang AMD der Spagat zwischen hoher Leistung und moderatem Stromverbrauch, denn im Vergleich zu einer Radeon HD 3870 stieg die Spieleleistung um 40 Prozent, der Strombedarf bleibt bei maximal 110 Watt.

Nicht in unseren Test schaffte es die 100 Euro teurere Radeon HD 4870 (300 Euro). AMD konnte uns bis Redaktionsschluss kein Testexemplar zur Verfügung stellen. Aber laut der Aussage des Graphics Product Marketing Managers Sasa Marinkovic schlägt die HD 4870 die kleinere **Radeon HD 4850** im Schnitt um etwa 40 Prozent. Den Wahrheitsgehalt dieser Ausgabe können Sie online auf www.gamestar.de überprüfen, wo wir die HD 4870 unter die Lupe nehmen.

Preis-Leistungs-Hit

Da die Grafikkarten-Preise derzeit im Keller sind, wildert die einstige High-End-Karte GeForce 9800 GTX in den Preisregionen einer **HD 4850**. Der bisherige Preis-Leistungs-Kracher GeForce 8800 GT kostet nur noch rund 130 Euro, ist

der **HD 4850** aber in jedem Spiel unterlegen. Konkurrenz im eigenen Haus gibt es nur von der deutlich teureren Doppel-Radeon HD 3870 X2 (320 Euro).

Das technisch forderndste Spiele-Benchmark ist unbestritten die DirectX-10-Version von **Crysis**. Während in der für 19-Zoll-TFTs typischen Auflösung von 1280x1024 mit maximalen Details sowie vierfacher Kantenglättung einer HD 3870 die Puste ausgeht (17,1 fps), läuft der Dschungel-Shooter auf der **HD 4850** noch mit durchweg flüssigen 32,9 Bildern pro Sekunde. Einer GeForce 9800 GTX muss sich die neue Radeon aber geschlagen geben – die Nvidia-Karte liefert im Schnitt zehn Prozent mehr Bilder pro Sekunde. Ebenso ergeht es dem jüngsten ATI-Spross in **Unreal Tournament 3** – auch hier liegt sie knapp sieben Prozent hinter der 9800 GTX. Bei FPS-Werten von über 100 Bildern pro Sekunde fällt die marginale Mehrleistung aber kaum ins Gewicht.

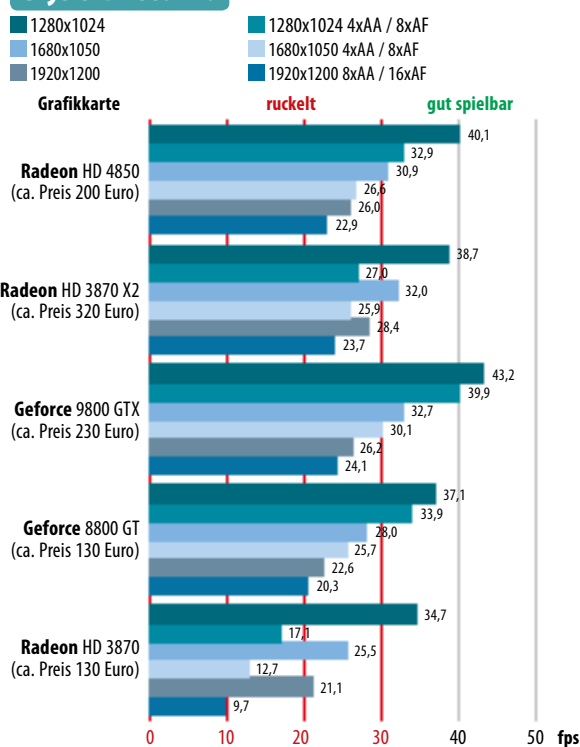
Das aktuelle Lieblingsspiel unserer Leser liegt der **Radeon HD 4850** am besten. In **Call of Duty 4** schlägt sie die GeForce 9800 GTX und liefert selbst in der 24-Zoll-Auflösung 1920x1200 und maximalen Details jederzeit flüssig spielbare 78,1 fps. Auch mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter kommt die Karte nicht ins Stocken (54,2 fps). Eine Radeon HD 3870 ist dabei fast um die Hälfte langsamer, die Doppel-Karte 3870 X2 zieht hingegen in jeder Einstellung vorbei.

Damit die Grafikkarten nicht durch den Prozessor ausgebremst werden, testeten wir alle Modelle auf einem P35-Mainboard von

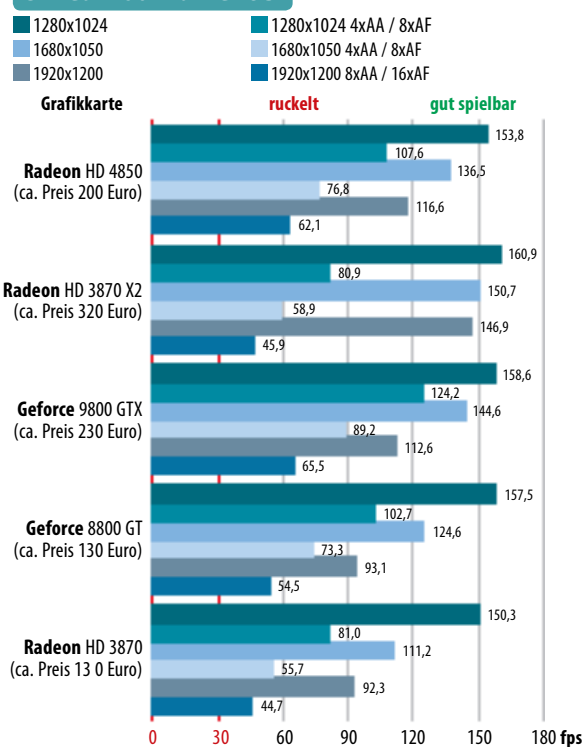
Technische Daten

Grafikkarte	Chip	GPU-/RAM-Takt	Speicher	Shader	Bandbreite	Preis
HD 4870	RV770	750 / 1.800 MHz	512 MB GDDR5	160	256 Bit	300 Euro
HD 4850	RV770	625 / 2.000 MHz	512 MB GDDR3	160	256 Bit	200 Euro
HD 3870 X2	R680	825 / 1.800 MHz	2x 512 MB GDDR3	2x 64	2x 256 Bit	320 Euro
HD 3870	RV670	775 / 2.250 MHz	512 MB GDDR4	64	256 Bit	130 Euro
HD 3850	RV670	670 / 1.660 MHz	256 MB GDDR3	64	256 Bit	100 Euro

Crysis DirectX 10



Unreal Tournament 3



Abit (IP35) mit 2,0 GByte RAM und einem 3,0 GHz schnellen Core 2 Quad QX6850.

Evolution statt Revolution

Natürlich unterstützt auch die Radeon-HD-4800-Serie wie die Vorgängerkarten DirectX 10.1. Die Zahl der Shader hat AMD von 64 auf 160 deutlich erhöht. Durch das »5D«-Prinzip erreicht der RV770-Grafikchip etwas mehr als ein 1.000 GFlops (ein Teraflop) maximale Fließkommaleistung. Zum Vergleich: Nvidias GT-200 schafft mit seinen 240 »1D«-Shadern knapp 933 GFlops. Dass der GT-200 in Spielen trotzdem schneller arbeitet, hängt mit dem speziellen Charakter von 3D-Engines zusammen – außer Fließkomma-berechnungen beeinflussen viele andere Aspekte die Gesamtleistung, darunter Speicherbandbreite oder schwankende Auslastung der Shader-Prozessoren. Weil auch Texturen in aktuellen 3D-Spielen weiter eine wichtige Rolle spielen, greift der RV770 auf 40 statt 16 solcher Einheiten zurück. Die Verbindung zum 512 MByte großen Videospeicher ist wie beim RV670 der Radeon HD 3800 256 Bit breit. Die HD 4850 verwendet konventionellen GDDR3-Speicher mit 2.000 MHz

Taktfrequenz. Auf der Radeon HD 4870 soll GDDR5 zum Einsatz kommen, das bei gleichem Takt doppelt so viel Daten pro Sekunde durch die Leitungen pumpt wie GDDR3. Allein das dürfte die HD 4870 bis zu 30 Prozent schneller machen als die HD 4850.

Auch bei der Kantenglättungs-Performance rüstet AMD nach. Seit der HD 2900 kämpfen alle Radeons inklusive der HD-3800-Reihe mit vergleichsweise starken Leistungseinbrüchen, wenn Kantenglättung hinzugeschaltet wird. Ein Hardware-Bug, wie wir in Erfahrung bringen konnten. Mit

gelöster Handbremse verliert die HD 4850 in Crysis (1680x1050) bei vierfacher Kantenglättung nur noch 14 Prozent Leistung (30,9 gegen 26,6 fps). Die Radeon HD 3870 bricht dagegen um 50 Prozent von 25,5 fps auf 12,7 fps ein.

Die Video-Einheit des RV770 (UVD 2.0) beherrscht erstmals zwei Bildströme, um beispielsweise Bild-in-Bild-Situationen in der Grafikkarte zu berechnen. Allerdings bewältigt der »Universal Video Decoder« nur einen HD-Strom, sodass der zweite dann als niedrig aufgelöster SD-Streifen über den Monitor flimmert.

Leiser Hitzkopf

AMD wahrt nicht nur beim humanen Energiebedarf die Traditionen der Radeon-HD-3000-Reihe, auch optisch und bei der Lautstärke gibt es kaum Unterschiede – eine Radeon HD 3850 sieht dem neuen Modell HD 4850 äußerlich zum Verwechseln ähnlich. Selbst nach dem mehrstündigen Benchmark-Marathon säuselt der kleine 60-mm-Lüfter unhörbar vor sich hin. Obwohl in unseren Tests keinerlei Probleme auftraten, haben wir Bedenken angesichts der Hitzeentwicklung. Bleibt die Karte im 2D-Modus unter Windows

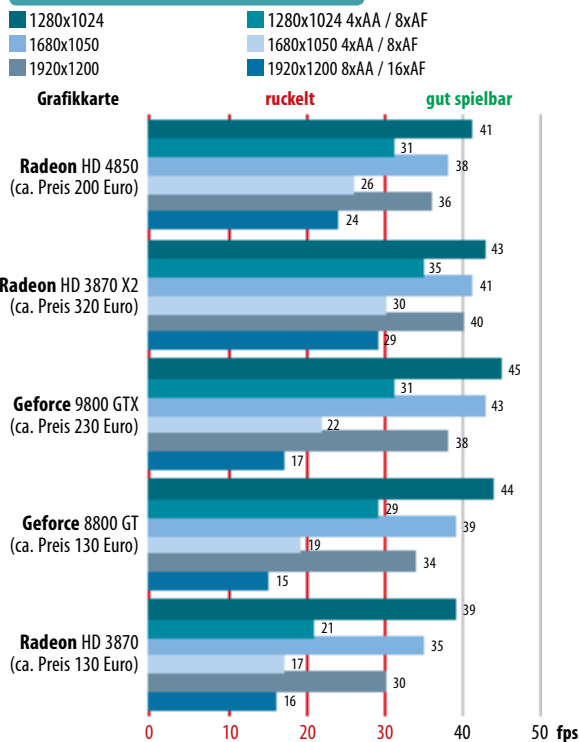
Bildqualität im Vergleich



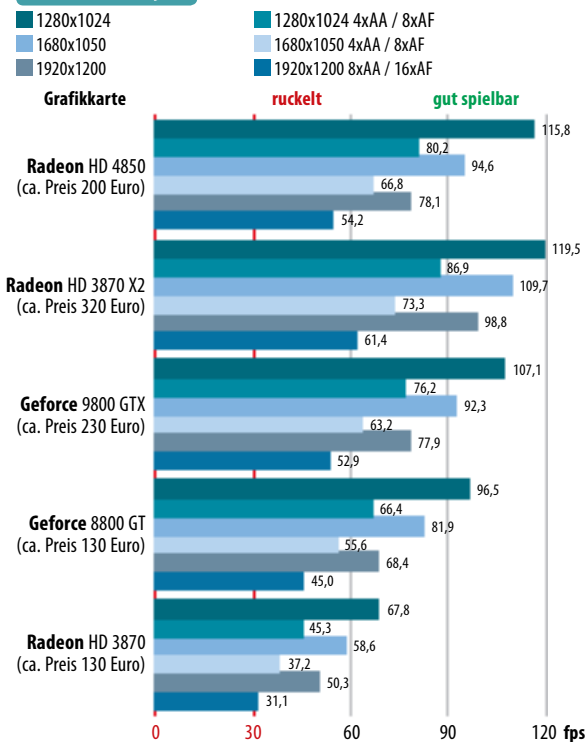
Ohne Kantenglättung (rechts) fransen die Kanten an Objekten deutlich aus, unschöne Treppeneffekte sind die Folge. Dank der optimierten AA-Performance der Radeon HD 4850 können Sie in moderaten Auflösungen meist Kantenglättung aktivieren, ohne große Leistungseinbrüche ertragen zu müssen.



World in Conflict DirectX 10



Call of Duty 4



noch vergleichsweise kühl, erhitzt sie sich unter Volllast so stark, dass Sie die Karte besser nicht anfassen sollten. In engen und schlecht durchlüfteten Rechner-Gehäusen dürfte die Kartentemperatur von bei uns gemessenen 82° C noch einmal deutlich ansteigen. Ob auch die schnellere

Radeon HD 4870 derart heiß läuft, konnten wir bis zum Redaktionsschluss nicht testen. Wenn Sie dieses Heft in der Hand halten, können Sie aber unsere Erfahrungen online auf unserer Webseite nachlesen.

Durch Optimierungen im RV770-Chip gelingt es AMD, den Stromverbrauch auf Niveau der Vorgänger-Karten zu halten. Unter Last zieht eine **HD 4850** maximal 110 Watt aus dem Netzteil, unter Windows sind es knapp 40 Watt. Zum Vergleich: Eine Geforce GTX 280 genehmigt sich im Spielbetrieb 236 Watt aus dem Netzteil, braucht im Ruhezustand aber nur sensationelle 25 Watt.

Fazit

AMD verfolgt einen ganz anderen Kurs als Nvidia und tut gut daran. Mit der **Radeon HD 4850** Euro hat AMD für 200 Euro ein heißes Eisen im Feuer. Die Spieleleistung ist für aktuelle 19-Zoll- oder 22-Zoll-Auflösungen von 1280x1024 oder 1680x1050 völlig ausreichend. Selbst **Crysis** läuft in maximalen Details nahezu ruckelfrei, nur Bildverbesserungen wie Kantenglättung oder Texturfilterung überfordern die Karte in allzu anspruchsvollen Spielen.

Wer also auf derartige Qualitätseinstellungen verzichten kann und maximal einen 22-Zoll-Monitor auf dem Schreibtisch hat,

kann bei der **HD 4850** bedenkenlos zugreifen – solange das Gehäuse gut durchlüftet wird.

Sollte die HD 4870 wie von ATI versprochen etwa 40 Prozent schneller sein, käme sie einer Geforce GTX 260 gefährlich nahe. Ob Nvidia in Bedrängnis gerät, lesen Sie unter www.gamestar.de. **HW**



Obwohl beide Grafikkarten Gleiches leisten, gibt es massive Unterschiede. Die Geforce 9800 GTX kommt mit ihrem Zwei-Slot-Kühler wesentlich wuchtiger daher als die vergleichsweise filigrane **Radeon HD 4850** (oben bzw. links).

AMD im Aufwind

Hendrik Weins: Momentan sorgt eine Geforce 8800 GT in meinem Rechner für ordentliche Bildraten. Mit Erscheinen der HD 4850 wird sich das wohl ändern. Für 200 Euro liefert die Karte teils deutlich mehr Bilder pro Sekunde als die 8800 GT, verbraucht dabei weniger Strom und bleibt unhörbar leise – genügend Argumente für mich. Die Mehrleistung deutlich teurerer Karten verpufft an meinem 19-Zoll-TFT mit einer Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln eh. Die Zeichen stehen also gut für AMD, dem Konkurrenten Nvidia wieder einige Prozent Marktanteile abzugagen. Zumal bislang nur AMD DirectX 10.1 unterstützt. Ob die Radeon von ihrem Technologie-Vorsprung profitieren kann, hängt nun von den Spieleentwicklern ab, ich drücke AMD die Daumen.



hendrik@gamestar.de

Radeon EAH4850

Ca. Preis 200 Euro

Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	RV770	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU-/DDR-Takt	625 / 2.000 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	512 MByte	Steckplatz	PCIe 16x

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> + sehr schnell bis 1680x1050 - von extremen Auflösungen mit AA und AF teils überfordert 	36/40
Bildqualität	<ul style="list-style-type: none"> + sehr gute Kantenglättung + perfekter anisotroper Texturfilter 	19/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> + DirectX 10.1 + Crossfire mit allen Radeon-4800-Modellen + effektive Stromsparmechanismen 	18/20
Kühlsystem	<ul style="list-style-type: none"> + nahezu unhörbar + passt dank kompakter Bauweise auch in kleine Gehäuse - wird extrem heiß 	7/10
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> + 512 MByte Speicher + DVI-HDMI-Adapter + Mauspad - sonst nichts 	7/10

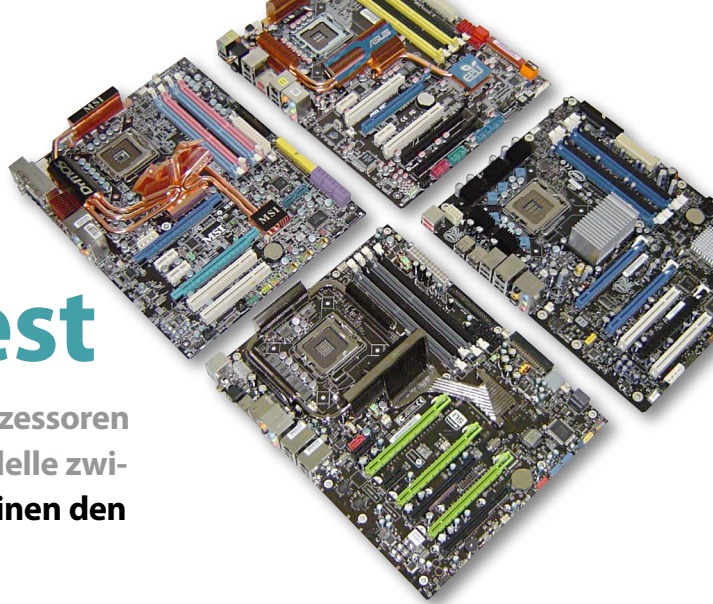
Fazit Sehr flotte und leise Karte bis 1680x1050, nur die enorme Hitzentwicklung stört den guten Eindruck. Für 200 Euro definitiv ein absoluter Preis-Leistungs-Hammer!

PREIS/LEISTUNG Gut

87

Vier Sockel-775 Mainboards im Test

Aktuelle Sockel-775-Mainboards für Intels Core-2-Prozessoren haben Ausstattung satt. Wir testen vier Premium-Modelle zwischen 160 und 280 Euro und zeigen, ob die Luxusplatinen den Aufpreis gegenüber günstigeren Vertretern lohnen.



Der Internet-Händler Alternate bietet etwa 250 verschiedene Sockel-775-Mainboards zwischen 30 und 600 Euro an. Ab 60 Euro gibt's bereits vollwertige Core-2-Duo- und Quad-Untersätze, die mit der aktuellen Penryn-Generation von Intel zurechtkommen. Trotzdem warten auch im Preisbereich deutlich über 100 Euro viele Modelle auf Käufer. Da Mainboards wenig Einfluss auf die Spieleleistung haben und meist annähernd gleich schnell sind (siehe Benchmarks), soll umfangreiche Ausstattung zum Kauf der teureren Platinen anregen. Ebenso beliebt sind Tuning-Tools, mit denen Sie bequem CPU und Speicher direkt unter Windows übertakten. Schließlich verwenden die Luxus-Platinen oft hochwertigere Bauteile, um sie zuver-

lässiger, haltbarer und besser übertaktbar zu machen.

Auch der Wechsel von DDR2 zu DDR3-Speicher kündigt sich im High-End-Bereich langsam an – drei der vier getesteten Platinen bevorzugen DDR3-RAM. Allerdings bringt das in Spielen keinen Geschwindigkeitsvorteil, sodass Sie beruhigt zu einer DDR2-Platine greifen können. Denn die DDR2-Variante kostet momentan nur halb so viel wie DDR3-RAM.

1. Platz Zotac Nforce 790i Supreme

Sehr schnelle und dick ausgestattete SLI-Platine mit umfangreichen Tuning-Funktionen.

Zotacs **Nforce 790i Supreme** setzt auf Nvidias High-End-Chipsatz

Nforce 790i Ultra und unterstützt damit als einziges Mainboard im Test SLI, da Nvidia die Technik nur auf den hauseigenen Chipsätzen erlaubt. Außer SLI-Gespannen aus zwei GeForce-Platinen unterstützen die drei PCI-Express-16x-Slots des **Nforce 790i Supreme** zudem Triple- und Quad-SLI-Verbünde. Als CPU kann dabei jeder Sockel-775-Prozessor von Intel zum Einsatz kommen, auch der derzeit einzige FSB1600-Chip, das 1.300 Euro teure Extreme-Modell QX9770. Die vier Speicherbänke unterstützen DDR3-RAM bis zur DDR3-1600-Geschwindigkeit. Entsprechende EPP2-Module vorausgesetzt (ein Nvidia-Standard, der die passenden Übertaktungseinstellungen im Speicherriegel selbst hinterlegt), arbeitet das Mainboard auch mit DDR3-2000-RAM zusammen. Das Board-Layout ist vorbildlich. Einzig einer der sieben internen SATA-Anschlüsse liegt etwas ungünstig unterhalb des Prozessorsockels.

Übertakter werden mit dem **Nforce 790i Supreme** glücklich: Neben einem optionalen und nervig lauten Zusatzlüfter für den Chipsatz finden Sie im Bios detaillierte Einstellungen für alle Systemkomponenten inklusive der PCI-Express-Schnittstellen sowie für die zugehörigen Spannungen. Dazu gibt's Nvidias Ntune-Software, die alle Einstellungen unter Windows zugänglich macht und neben einer ausgereiften Übertaktungsautomatik auch viele Überwachungsfunktionen mitbringt. Besitzen Sie eine GeForce, können Sie diese ebenfalls mit Ntune übertakten. Unterm Strich ist das **Nforce 790i Supreme** dank drei Grafiksloths, toller Tuning-Software sowie dem einwandfreien Layout knapper Testsieger, für 280 Euro aber unverhältnismäßig teuer.

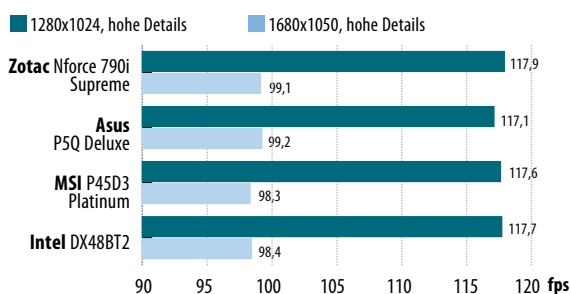
2. Platz Asus P5Q Deluxe

Innovative P45-Platine mit integriertem Mini-Linux zum Surfen, Chatten oder Dateisichern sowie tadellosem Board-Layout.

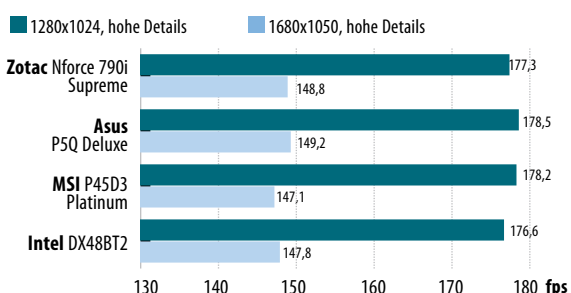
Beim 170 Euro teuren **P5Q Deluxe** von Asus überrascht zunächst ein auf dem Board integriertes Mini-Linux, das einen Webbrowser sowie einen Instant-Messenger und **Skype** mitbringt. Zudem können Sie damit den Inhalt Ihrer Festplatten sichern oder Fotos von USB-Sticks betrachten. Der Vorteil: Sie müssen nicht mehr das komplette System hochfahren, nur um beispielsweise schnell etwas im Internet nachzuschauen.

Obwohl der P45-Chipsatz offiziell nur FSB1333-CPU's unterstützt, wirbt Asus mit der FSB1600-Fähigkeit des **P5Q Deluxe**, was in unseren Tests mit dem QX9770 anstandslos klappte. Zudem unterstützt die Platine zwei Radeons im Crossfire-Modus und erleichtert Übertakten dank auf dem Board angebrachter Ein-/Aus- sowie Reset-Taster die Arbeit. Das Bios zielt ebenfalls auf Leistungssteigerungen und bietet umfangreiche Übertaktungsmöglichkeiten, etwa für jeden RAM-Riegel einzeln. Eine Automatikfunktion samt einem etwas unübersichtlichen Windows-Tool ist ebenfalls mit an Bord. Auf Wunsch spart das Mainboard zusätzlich Strom per Untertaktung der Systemkomponenten. Das sehr gute Layout schluckt selbst große Grafikkarten ohne Probleme, die niedrigen Heatpipe-Elemente auf dem Chipsatz kommen auch mit ausladenden CPU-Kühlern klar. Fazit: dick ausgestattetes, gut durchdachtes und stabiles Core-2-Mainboard.

Call of Duty 4 GameStar-Demo



Unreal Tournament 3 Timedemo



3. Platz MSI P45D3 Platinum

Mit sehr vielen Übertaktungsfunktionen ausgestattete P45-Platine samt ausgeklügelten Stromsparfunktionen.

Das MSI **P45D3 Platinum** für 160 Euro setzt wie das Asus **P5Q Deluxe** auf Intels neuen Mainstream-Chipsatz P45 und unterstützt ebenfalls zwei Radeons im Crossfire-Modus. Die Besonderheit der Platine liegt in der konsequenten Ausrichtung auf Übertakter. So verwendet MSI neuartige, hochintegrierte Bauteile bei der Stromversorgung, die besonders stabile und in kleinen Schritten anpassbare Spannungen liefern können. Das Bios bietet die dazu passende Fülle an Optionen und sogar ein »Memory-Z« genanntes Programm zum Auslesen der Speicherriegel. Passende Einstellungen speichern Sie in vier Profilen, die Sie auf Wunsch erst nach

dem Hochfahren des Bios anwenden – so soll das System nicht aufgrund zu hoher Übertaktung noch vor dem Bios einfrieren. Passt das doch, hilft ein auch bei geschlossenem PC-Gehäuse erreichbarer ClearCMOS-Taster an der Anschlussleiste des **P45D3 Platinum**. Zum Stromsparen lassen sich die Takt- und Spannungseinstellungen ebenfalls nutzen.

Das Board-Layout ist sehr gut. Auch große Grafikkarten verdecken nichts, und alle Anschlüsse sind gut erreichbar. Das **P45D3 Platinum** benötigt allerdings DDR3-Speicher, der momentan keine Geschwindigkeitsvorteile gegenüber DDR2 bietet und deutlich mehr kostet. Eine identische DDR2-Version des Mainboards ist unter dem Namen **P45 Platinum** aber ebenfalls erhältlich und sogar etwa 10 Euro günstiger. Fazit: dank vielen Übertaktungs- und Stromsparfunktionen sowie einwandfreiem Board-Layout knapper Preis-Leistungs-Sieger!

4. Platz Intel DX48BT2

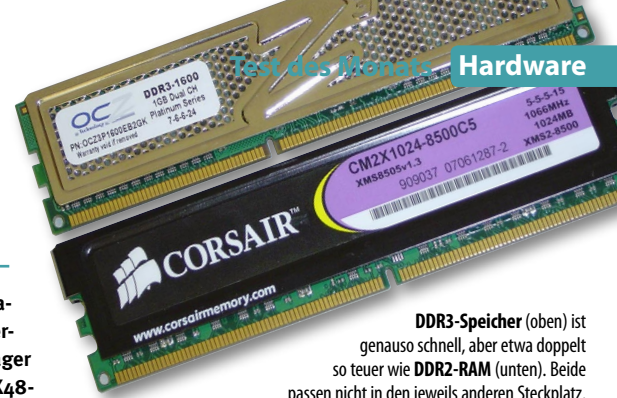
Für 230 Euro relativ teures und vergleichsweise mager ausgestattetes X48-Mainboard von Intel mit Layout-Schwächen.

Als einziger Intel-Chipsatz unterstützt der auf dem **DX48BT2** verwendete Intel X48 offiziell Prozessoren mit FSB1600. Bis auf den QX9770 benötigt aber kein anderes Core-2-Modell diese Geschwindigkeit. Für Grafikkarten bietet das **DX48BT2** drei PCI-Express-16x-Slots, allerdings funktionieren darin nur Crossfire-Gespanne aus mehreren Radeon-Karten. Zudem sind die SATA-Ports so ungünstig positioniert, dass große Zwei-Slot-Grafikkarten wie eine Radeon HD 3870 X2 jeweils zwei der hinter den Grafiksteckplätzen liegenden Anschlüsse blockieren. Wenn drei solcher Karten im Sys-





tem stecken, bleibt kein SATA-Port frei. Vor allem im Vergleich mit der Konkurrenz fährt das **DX48BT2** hier Minuspunkte ein. Zudem verzichtet das Board auf eine PS/2-Schnittstelle für Tastatur oder Maus, Sie benötigen also unbedingt USB-Geräte.

Übertakter finden im Bios alle wichtigen Einstellungen, die anderen Kandidaten bieten hier aber deutlich mehr. Ein Software-Tool zur Übertaktung des Systems wie bei der Konkurrenz fehlt. Angesichts der vergleichsweise mageren Ausstattung lohnt sich das **DX48BT2** zum Preis von 230 Euro daher nicht.

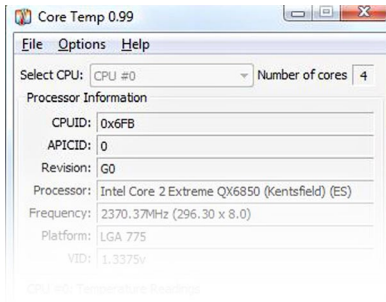
DDR3-Speicher (oben) ist genauso schnell, aber etwa doppelt so teuer wie DDR2-RAM (unten). Beide passen nicht in den jeweils anderen Steckplatz.



Testergebnisse

	1  Nforce790i Sup.	2  P5Q Deluxe	3  P45D3 Platinum	4  DX48BT2
Hersteller / Preis	Zotac / 280 Euro	Asus / 170 Euro	MSI / 160 Euro	Intel / 230 Euro
Technische Angaben				
Chipsatz / unterstützte CPUs	Nforce 790i Ultra / alle Sockel 775	Intel P45 / alle Sockel 775 bis FSB1600	Intel P45 / alle Sockel 775 bis FSB1600	Intel X48 / alle Sockel 775 bis FSB1600
maximaler RAM-Ausbau / RAM-Slots	8,0 GB DDR3-1333 (DDR3-2000 EPP) / 4	8,0 GByte DDR2-1200 / 4	8,0 GB DDR3-1333 (DDR3-1600 OC) / 4	8,0 GByte DDR3-1600 / 4
PCIe-16x-Slots (2.0) / Crossfire / SLI	3 / ja / ja	3 / ja / nein	2 / ja / nein	3 / ja / nein
PCI- / PCIe-1x-Slots / GBit-LAN	2 / 2 / 2	2 / 2 / 2	2 / 2 / 1	2 / - / 1
USB- / Firewire- / eSATA-Ports	10 / 1 / 1	8 / 2 / 1	8 / 2 / 1	8 / 1 / 2
Extras / Bios-Version	Ein-/Aus-, Reset-Taster / P05	Ein-/Aus-, Reset-Taster, Mini-Linux / 0204	Ein-/Aus-, Reset-, ClearCMOS-Taster / 1.0	Ein-/Aus-Schalter, kein PS/2-Port / 1554
Bewertung				
Technik 40%	38/40	36/40	36/40	33/40
Pro & Kontra	+ stabil im Test + sehr gutes Layout (Triple-/Quad-SLI) + 16x-SLI - kein Crossfire	+ stabil im Test + sehr gutes Layout + Crossfire + Stromsparfunktion - kein SLI - nur 8x-Crossfire	+ stabil im Test + sehr gutes Layout + Crossfire + Stromsparfunktion - kein SLI - nur 8x-Crossfire	+ stabil im Test + FSB1600 + 16x-Crossfire + große 3D-Karten verdecken SATA-Ports - kein SLI
Spielleistung 20%	18/20	18/20	18/20	18/20
Pro & Kontra	+ sehr schnell in allen Benchmarks + gleichauf mit Konkurrenz-Chipsätzen	+ sehr schnell in allen Benchmarks + gleichauf mit Konkurrenz-Chipsätzen	+ sehr schnell in allen Benchmarks + gleichauf mit Konkurrenz-Chipsätzen	+ sehr schnell in allen Benchmarks + gleichauf mit Konkurrenz-Chipsätzen
Ausstattung 20%	17/20	17/20	17/20	14/20
Pro & Kontra	+ drei Grafikslots + Ein-/Aus-, Reset-Schalter + Diagnose-Display + umfangreiche Tuning-Software	+ zwei Grafikslots + Ein-/Aus-, Reset-Schalter + Tuning-Software + Mini-Linux	+ zwei Grafikslots + Ein-/Aus-, Reset-, ClearCMOS-Schalter + Tuning-Software + Diagnose-LEDs	+ drei Grafikslots + Ein-/Aus-Schalter - keine Tuning-Software - kein PCIe-1x-Slot - kein PS/2-Port
Kühlsystem 10%	10/10	10/10	9/10	8/10
Pro & Kontra	+ lautlos + Heatpipes + optionaler Lüfter + Lüftersteuerung für CPU, Chipsatz, 3x Gehäuse - Kühler teils hoch	+ lautlos + Heatpipes + optionaler Lüfter + Lüftersteuerung für CPU und 3x Gehäuse	+ lautlos + Heatpipes + Lüftersteuerung für CPU und 3x Gehäuse - Kühl-Konstruktion teils hoch	+ lautlos + Lüftersteuerung für CPU und Gehäuse + genug Platz für große CPU-Kühler - nicht viel Kühlung
Bios 10%	9/10	9/10	9/10	7/10
Pro & Kontra	+ sehr umfangreiche Übertaktungsfunktionen + 3 Profile zum Speichern der Einstellungen - nur englisch	+ umfangreiche Übertaktungsfunktionen + 2 Profile zum Speichern der Einstellungen - deutsch	+ sehr umfangreiche Übertaktungsfunktionen + 4 Speicherprofile + Memory-Z - nur englisch	+ solide Übertaktungsfunktionen - nicht so detailliert wie Konkurrenz - nur englisch/französisch
Fazit	Dank drei Grafikslots, vielen Übertaktungseinstellungen und tollem Tuning-Tool verdienter, aber unverhältnismäßig teurer Testsieger!	Umfangreich ausgestattete Core-2-Platine mit integriertem Mini-Linux. Gutes Bios, tolles Board-Layout sowie stabiler Betrieb sind weitere Pluspunkte.	Rundum gelungenes P45-Mainboard mit vielen Übertaktungsmöglichkeiten, Stromsparfunktion sowie tollem Layout - Preis-Leistungs-Sieger!	Im Verhältnis mager ausgestattetes X48-Mainboard mit drei Grafiksteckplätzen, aber vergleichsweise wenig Übertaktungseinstellungen.
Preis/Leistung	Ausreichend	Gut	Gut	Mangelhaft
	92	90	89	80

Tool des Monats Core Temp



DVD
- Core Temp

Zwar werden Core-2-Prozessoren längst nicht mehr so heiß wie Pentium-4-CPU's, dennoch sollten Sie stets die Temperatur im Auge behalten. Vor allem ältere Core-2-Modelle in 65-Nanometer-Bauweise heizen sich immer noch ordentlich auf. In engen Gehäusen ohne viel Frischluftzufuhr erreicht der Prozessor schnell bedenkliche Werte jenseits der 70°C. Windows bietet von sich aus keine Möglichkeit, die Temperaturen der CPU zu überprüfen, schon gar nicht, wenn Sie jeden einzelnen Kern eines Quad-Core-Prozessors kontrollieren wollen. Für **Core Temp** ist das alles kein Problem. In Echtzeit zeigt es die Wärmeentwicklung jedes Prozessorkerns an, auf Wunsch blendet Ihnen **Core Temp** die Werte auch im Sys tray neben der Windows-Uhr ein. Zudem identifiziert das Programm zuverlässig den eingebauten Prozessor und liest Daten wie Taktfrequenz, Multiplikator, Frontside Bus (FSB) und Spannung aus.

Kleine Schwachstelle von **Core Temp**: Die Angaben zu FSB, Taktfrequenz und Spannung sind nicht immer aktuelle. Verringert Ihre CPU zum Stromsparen etwa automatisch die Taktfrequenz, bekommen Sie mit **Core Temp** diese Änderung nicht mit – die Temperaturen hingegen zeigt es stets korrekt an. Wer viel übertaktet oder überprüfen will, ob sein Rechner überhitzt, sollte **Core Temp** ausprobieren, noch nicht einmal eine Installation ist nötig. Einfach das zip-Archiv auspacken und die Datei CoreTemp.exe durch einen Doppelklick starten – fertig. **Core Temp** funktioniert übrigens auch mit Athlon-64-Prozessoren und den neuen AMD-Vierkernern Phenom. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5262

Core Temp

Ca. Preis kostenlos Entwickler Arthus Liberman

TECHNISCHE ANGABEN

Version 0.99 Größe 1,9 MByte
Lizenz Freeware Sprachen Englisch

PRO & CONTRA

- ➔ einfach zu benutzen
- ➔ überwacht Temperaturen sehr genau
- ➔ andere Werte nicht immer korrekt
- ➔ keine deutsche Übersetzung

Mit Core Temp behalten Sie die Temperatur aller Prozessorkerne jederzeit im Auge – digital ausgelesen, ohne Schnick-Schnack und lästige Installation.

EINSCHÄTZUNG Sehr gut

Soundkarte Creative



Mit der **X-Fi Titanium Fatalty Professional** für 150 Euro stellt Creative die erste für Spieler interessante X-Fi-Karte mit PCI-Express-1x-Anschluss vor. Die Karte unterstützt alle wichtigen Spiele-Features wie EAX 5.0 oder die sehr überzeugende Raumklangs Simulation auf Stereo-Headsets. Die Unterschiede zu den PCI-Vorgängern sind damit größtenteils äußerlich und beschränken sich auf eine schwarze Metallabdeckung sowie endlich gut unterscheidbare, farbige Aus- und Eingänge am Slotblech. Einzige technische Neuerung der PCI-Express-Version: Nach einer Online-Registrierung kann die **X-Fi Titanium Fatalty** Raumklang von Spielen digital ausgeben, da die Karte offiziell Dolby Digital Live zur 5.1-Echtzeit-Encodierung unterstützt.

Akustisch ändert sich dagegen nichts: In Spielen liefert die **X-Fi** sehr überzeugende, klar aufgelöste und druckvolle Sound-Kulissen, auch Musik und Filme klingen, wie von den PCI-Varianten gewohnt, hervorragend. Wer also bereits eine X-Fi hat, sollte dabei bleiben. Für Neukäufer ist die 150 Euro teure PCI-Express-Version aufgrund der höheren Zukunftssicherheit eine Überlegung wert, die eng verwandte **X-Fi Xtreme Gamer Fatalty** mit PCI-Anschluss kostet aber 60 Euro weniger. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 5264

X-Fi Titanium Fat. Prof.

Ca. Preis 150 Euro Hersteller Creative

TECHNISCHE ANGABEN

Chip X-Fi Rauschabstand 109 dB
Sampling 96 / 192 kHz EAX-Version 5.0
A/D-Wandler 24 Bit Fernbedienung -

BEWERTUNG

Klang	➔ tolle Klangqualität ➔ beste Surround-Simulation ➔ klare Auflösung	38/40
Spiele-leistung	➔ geringe CPU-Belastung ➔ auch mit EAX 5.0 und 128 Stimmen	18/20
Technik	➔ EAX 5.0 ➔ Dolby Digital Live ➔ guter Rauschabstand	17/20
Aus-stattung	➔ 64 MByte RAM ➔ Digital In/Out ➔ RAM bisher keine Vorteile	5/10
Treiber	➔ übersichtlich ➔ stabil im Test ➔ ALchemy für Spiele unter Vista	9/10

Fazit Creative spendiert der PCI-Express-X-Fi einige optische Veränderungen und Dolby Digital Live. Der tolle Spieleklang bleibt glücklicherweise identisch zu den PCI-Pendants.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

87

Notebook Dell



Trotz 2,5 GHz schnellem Core 2 Duo T9300, 4,0 GByte RAM, Geforce 8600M GT und 320 GByte Festplatte kostet das **XPS M1530** gerade mal 1.100 Euro. Natürlich können Sie den Preis in Dells Online-Shop auch in die Höhe treiben, zum Beispiel durch ein Blu-ray-Laufwerk für 380 Euro. Diesen Schnick-Schnack braucht es aber nicht, um aus dem **XPS M1530** ein schnelles und dennoch transportables Notebook zu machen. Denn trotz der leistungsfähigen Komponenten wiegt das Dell-Notebook vergleichsweise leichte 2,7 kg. Die wichtigsten Multimedia-Funktionen wie Play, Stop, Lauter und Leiser bedienen Sie über berührungsempfindliche Tasten. An der Verarbeitung gibt's nicht viel zu meckern, nur ein paar Versatzstücke sind etwas unsauber eingesetzt.

Das spiegelnde 15,4-Zoll-Display löst mit 1440x900 auf. In der nativen Auflösung spielen Sie **Call of Duty 4** nahezu ruckelfrei (maximale Details, 28,1 fps). **Crysis** hingegen überfordert die 8600M GT und läuft in 1024x768 und mittleren Details mit weniger als 20 fps. Erfreulich: Im Akkubetrieb drosselt das **M1530** die Leistung nicht, dafür geht dem Notebook im Spielbetrieb bereits nach einer Stunde der Strom aus. Unter Volllast rauschen die Lüfter hörbar, wenn auch nicht nervig. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5267

XPS M1530

Ca. Preis 1.100 Euro Hersteller Dell

TECHNISCHE ANGABEN

CPU C2D T9300 Display 15,4 Zoll (1440x900)
RAM/HDD 4,0 GB / 320 GB Maße 35,7 x 35 x 26,3 cm
3D-Chip GF 8600M GT Gewicht (inkl. Akku) 2,7 kg

BEWERTUNG

Spiele-leistung	➔ schnell ➔ volle Leistung mit Akku ➔ von max. Details teils überfordert	32/40
Display	➔ voll spielefähig ➔ gute Bildqualität ➔ spiegelt stark	18/20
Technik	➔ DirectX-10-kompatibel ➔ gute Verarbeitung ➔ hörbar ➔ Akkulaufzeit	16/20
Aus-stattung	➔ genügend Anschlüsse ➔ HDMI ➔ kein DVI ➔ kein eSATA	7/10
Erweiter-barkeit	➔ Expresscard ➔ RAM/HDD aufrüstbar ➔ 3D-Karte nicht austauschbar	7/10

Fazit Das XPS M1530 überzeugt mit guter Leistung zu einem fairen Preis, nur die recht kurze Akkulaufzeit unter Volllast und die hörbar rauschenden Lüfter nerven.

PREIS/LEISTUNG Gut

80

Gehäuse Antec



Ein Gehäuse für 220 Euro muss viel bieten – kein Problem für das **P190 + 1200 EU** von Antec. Zur Ausstattung zählen unter anderem fünf Lüfter, schraubenlose Laufwerksmontage und zwei Netzteile mit zusammen 1.200 Watt Leistung. Übergroße E-ATX-Mainboards passen problemlos in das Gehäuse, eine integrierte Lampe unter dem Deckel sorgt bei Bedarf für Licht. Zwei gummierte Ausgänge erlauben eine einfache und sichere Installation von Wasserkühlungsschläuchen. Die beiden Netzteile mit 550 und 650 Watt im unteren Bereich des Gehäuses sind thermisch getrennt von den übrigen Komponenten. Allerdings müssen Sie zwingend beide Netzteile benutzen, selbst wenn die Leistung eines einzelnen ausreicht – Stromverschwendung. Die Kabelführung von den Netzteilen weg zu den Komponenten ist dagegen vorbildlich.

Die Bedienungsanleitung richtet sich nur an Profis, denn sie verrät weder, wie Sie Festplatten oder optische Laufwerke einbauen noch die ins Gehäuse integrierten Lüfter regeln. Auch Freunde von LAN-Partys werden mit dem **P190** nicht glücklich, das Gehäuse wiegt stolze 20 kg. Dennoch: Wer viel Platz braucht und oft am Rechner schraubt, findet im **P190** ein teures, aber geniales Gehäuse. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5241

Tastatur Steelseries



Für 120 Euro bekommen Sie zwei bis drei Vollpreisspiele, zwei Jahre GameStar inklusive DVD im Abo oder die **7G Pro Gaming**-Tastatur von Steelseries. Viele günstigere Tastaturen sind überfordert, wenn Sie mehr als drei Tasten gleichzeitig betätigen. Bei der **7G** hat jede Taste eine eigene Datenleitung, sodass Sie beliebig viele auf einmal drücken können, ohne dass ein Kommando verloren geht. Das Schreibgefühl ähnelt der konzeptionell vergleichbaren Tastatur von Raptor-Gaming: relativ große Abstände zwischen den Tasten, um Fehlgriffe zu vermeiden, maximale Präzision und ein perfekter Druckpunkt. Die **7G** schlägt dabei etwas weicher und teils minimal schwammiger an als die **K1**.

Schlimmer ist die fehlende Höhenverstellbarkeit, zumal die **7G** ohnehin fast waagrecht auf dem Schreibtisch liegt. Die riesige Handballenaufgabe lässt sich jederzeit entfernen. Mit den Statusleuchten für Ziffernblatt und Großschreibung übertreibt es der Hersteller allerdings. Wer seine Augen schonen möchte, sollte bekannterweise nicht direkt in die Sonne schauen – und auch nicht in die viel zu starken LEDs. Die Ausstattung beschränkt sich auf einen USB-Hub und einen Headset-Anschluss. Das Kabel misst üppige zwei Meter. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5237

22-Zoll-TFT Asus



Das 200 Euro günstige 22-Zoll-Display **VW222U** von Asus hat unseren Monitor-Schwerpunkt in der letzten Ausgabe knapp verpasst. Im Vergleich zur dort getesteten 200-Euro-Konkurrenz **Hanns Verona** (73 Punkte) von Hannspeer und Belineas **o.Display2** (71 Punkte) schneidet das **VW222U** besser ab. Vor allem bei der Bildqualität liegt das Asus-TFT vorne, auch wenn die Helligkeit ein Stück höher ausfallen könnte. Farben und Bildschärfe gehen für den Preis aber voll in Ordnung. Dank der kurzen Reaktionszeit von 2 ms hat der **VW222U** keine Probleme mit schnellen Spielen. Die Interpolation ist aber verbesserungswürdig: Unterhalb von 1440 mal 900 Pixeln vermischt das Bild stark.

Beim Design kann der **VW222U** punkten. Das Gehäuse mit schmalen Rand und schickem Standfuß in Alu-Optik wirkt edel. Bei den Anschlüssen gibt es hingegen nur Standardkost, VGA und DVI sind mit an Bord, HDMI oder sonstige Schnittstellen wie USB-Ports suchen Sie vergebens. Die eingebauten Boxen können Sie getrost ignorieren, sie sind kein Ersatz für richtige Lautsprecher oder Kopfhörer. Unterm Strich bietet das **VW222U** von Asus eine gute Bildqualität und Spieleleistung, sodass Sparfüchse beruhigt zugreifen können. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5242

P190 + 1200 EU

Ca. Preis 220 Euro Hersteller Antec

TECHNISCHE ANGABEN

Formfaktor E-ATX Maße (cm) 51,5 x 20,5 x 59,3
Lüfter 5 Frontports USB, Headset, FW
3,5/5,25-Schächte 6/4 Sonstiges 2 Netzteile, Lampe

BEWERTUNG

Ausstattung	zwei Netzteile + Lampe 5 regelbare Lüfter	38/40
Verarbeitung	hervorragend verarbeitet keine scharfen Kanten	19/20
Montage	clevere Kabelführung + mieses Handbuch Steckkarten geschraubt	11/20
Bedienung	viele Anschlüsse an der Front Lüfterregelung an der Rückseite	8/10
Design	große Frontklappe + sehr schlicht... ... vielleicht zu schlicht	9/10

Fazit High-End-Gehäuse mit cleveren Features, umfangreicher Ausstattung und zwei Netzteilen – nur das miese Handbuch macht die Montage unnötig kompliziert.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

85

7G Pro Gaming

Ca. Preis 120 Euro Hersteller Steelseries

TECHNISCHE ANGABEN

Tasten 104 Anschluss USB-Kabel
Sondertasten 7 Kabellänge 2,0 m
Format Full Size Besonderheiten Handball.aufl.

BEWERTUNG

Präzision	nahezu perfektes Schreibgefühl exakter Druckpunkt	38/40
Technik	USB + rutschfest + beliebig viele Tasten gleichzeitig ansprechbar	16/20
Ausstattung	Handballenaufgabe + USB- und Headset-Buchsen eine Sondertaste	11/20
Ergonomie	insgesamt gut + Status-LEDs viel zu hell nicht höhenverstellbar	5/10
Verarbeitung	exzellente Verarbeitung	10/10

Fazit Hoffnungslos überteuerte Profispielertastatur mit perfektem Tippgefühl und hoher Präzision. Einzige Alternative: Raptor-Gamings kompaktere K1.

PREIS/LEISTUNG Ungenügend

80

VW222U

Ca. Preis 200 Euro Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 22 Zoll Helligkeit 350 cd/m²
Reaktionszeit 2 ms Kontrast 943:1
Native Auflösung 1680x1050 Max. Blickwinkel 160/170°

BEWERTUNG

Bildqualität	schöne Farben + scharf Helligkeit gerade noch ausreichend	32/40
Spieleleistung	voll spielefähig + gute Interpolation ... aber nur bis 1440x900	17/20
Technik	spiegelt nicht + saubere Verarbeitung Bildformat nicht einstellbar	16/20
Ausstattung	DVI- und VGA-Kabel + kaum verstellbar kein HDMI	7/10
Bedienung	deutschsprachig + Display verrutscht beim Druck von Tasten	7/10

Fazit Günstiger, schliefreier Spielmonitor mit guter Bildqualität und schickem Design. Die eingebauten Lautsprecher sollten Sie aber komplett ignorieren.

PREIS/LEISTUNG Gut

79

TECHtelmechtel

Falsche Farben unter Vista / Defektes Notebook / Anforderungen eines 24-Zoll-TFTs / Race Driver Grid und Radeon-Karten / Mainboard erkennt CPU nicht



Grid hat teils Probleme mit Radeon-X1000-Karten. Funktioniert aber die Demo, läuft auch die Vollversion.

DVD-XL

- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

gamestar.de

- Fachbegriffe einfach erklärt
► Quicklink: L8

Race Driver Grid

❖ Nachdem Sie in Ihrem Technikcheck zu Race Driver Grid Probleme mit Radeon-X1000-Karten entdeckt habt, bin ich verunsichert. Mit meiner Radeon X1950 Pro läuft die Demo des Spiels einwandfrei. Kann ich nun problemlos zur Vollversion greifen?

Christopher Przyborowski

❖ Wenn Ihre Grafikkarte mit der Demo zurecht kommt, sollte es auch keine Probleme mit der Vollversion geben. Unsere Tests zeigen, dass die Treiberversion Schuld an den Grafikfehlern ist. Während mit Catalyst 8.3 und 8.4 die Bildfehler in Grid immer wieder auftraten, konnten wir mit der aktuellen Catalyst-Version 8.5 bislang keine Probleme feststellen. Kommt es bei Ihnen in der Vollversion doch zu Fehlern, bringen Sie einfach den Grafikkartentreiber auf den neuesten Stand.

Falsche Farben unter Vista

❖ Die Windows Fotogalerie und Word stellen bei meinem Vista-Rechner Bilder mit einem heftigen Gelbstich dar. Woran liegt das und wie kann ich das Problem beheben? *Maik Kandtler*

❖ Vista versucht für viele Monitore das optimale Farbprofil zu

nutzen – dies speichert es in »icc-Profilen«. Oftmals schießt Vista dabei aber über das Ziel hinaus und stellt Farben in der Fotogalerie oder in Office-Produkten falsch dar. Die Lösung ist simpel: Löschen Sie das falsche Farbprofil unter »Systemsteuerung/Farbverwaltung/Alle Profile«. Dort markierten Sie das icc-Profil Ihres Monitors, beispielsweise »Samsung - Natural Color Pro 1.0 ICM« – und klicken dann auf »Entfernen«.

Reparieren oder Reklamieren?

❖ Mein GX600-Notebook von MSI startet plötzlich nicht mehr. Im Internet stieß ich auf die Lösung, das BIOS zurückzusetzen. Doch dazu muss ich das GX600 aber öffnen und verliere meinen Garantieanspruch. Was können Sie mir raten? *Daniel Schaubach*

❖ Nur wenn Sie das Notebook jederzeit brauchen, sollten Sie die Reparatur selbst in die Hand nehmen. Können Sie hingegen auf das Gerät warten, überlassen Sie die Instandsetzung besser einem Fachhändler beziehungsweise dem Hersteller. Wir raten jedem, unbedingt die Garantie in Anspruch zu nehmen. Ein eigenständiges Reparieren kann teuer werden, wenn das Gerät danach gar nicht mehr anspringt.

24-Zoll-TFT

❖ Dank der stetig sinkenden Preise und Ihres letzten Schwerpunktes zum Thema spiele ich mit dem Gedanken, meinen 19-Zoll-Monitor durch einen 24-Zöller zu ersetzen. Welche Hardware-Anforderungen muss ich beachten? *Michael Blietz*

❖ Spezielle Anforderungen an einen Rechner hat ein 24-Zoll-Monitor nicht. Lediglich die hohe Auflösung von 1920 mal 1200 Pixeln fordert in aktuellen Spielen eine leistungsfähige Grafikkarte. Im Vergleich zu den 1280 mal 1024 Pixeln Ihres alten 19-Zoll-TFTs stellt ein 24-Zöller nahezu die doppelte Anzahl an Bildpunkten dar. Grafisch anspruchsvolle Spiele wie Crysis, Age of Conan oder Gothic 3 benötigen in 1920x1200 und hohen Details schon High-End-Karten wie eine Radeon HD 3870 X2 oder Geforce 9800 GTX - und selbst dann ruckelt Crysis immer noch. Ohne potente Grafikkarte sollten Sie einen 22-Zöller (1680x1050) einem 24-Zoll-Riesen vorziehen.

Bios erkennt CPU nicht

❖ Mein neuer Komplett-PC mit dem Mainboard Asus P5N-D merkt bei jedem Start, dass er den Prozessor nicht erkennt. Erst nach einem Druck auf [F1] geht der Boot-Vorgang weiter. Wie kann ich das lästige Tastendrücken vermeiden? *Erik Reimer*

❖ Erkennt das Mainboard den Prozessor nicht, hilft nur ein Bios-Update. Wie viele andere Hersteller bietet auch Asus ein Update-Programm an, das automatisch im Internet die neueste Bios-Version sucht und installiert – Asus Live Update. Wenn das Tool bei Ihnen nicht installiert ist, laden Sie es unter ► gamestar.de Quicklink: 5254 herunter. Nach der Installation wählen Sie »Bios

aus dem Internet aktualisieren« und klicken auf »Weiter«. Nun lädt das Tool die aktuellste Version des Bios aus dem Internet und installiert diese. Gelegentlich meldet Live Update bei der Suche einen Fehler. In diesem Fall probieren Sie es einfach erneut.

Ein anderer Weg führt direkt über das Bios. Laden Sie sich die neueste Bios-Version herunter und speichern Sie diese. Nun starten Sie den Rechner neu, gehen per [Entf] ins Bios und dort in das Menü »Tools«. Per [F5] auf »Asus EZ Flash 2« starten Sie das Update-Programm. Geben Sie nun den Speicherort Ihrer Bios-Datei an, und nach einer kurzen Installation sollte Ihr PC den Prozessor korrekt erkennen. **HW**



Bei vielen Asus-Mainboards können Sie ein Bios-Update unter Windows durchführen.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brieft@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Einkaufsführer

08/2008

Direkt aus dem Test in den Einkaufsführer: Radeon HD 4850 und Geforce GTX 280 steigen als neue Referenzen in ihren Preissegmenten ein.

Die Liste der Sockel-775-Mainboards ab 100 Euro wurde mit den topaktuellen Core-2-Untersätzen aus unserem Test aufgefrischt.

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
Prozessor Sockel AM2	NEU
Athlon 64 X2/6000+ _____	100 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert _____	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus M3A78-EH _____	70 €
Arbeitsspeicher	
Corsair DDR2-800 2,0 GByte Kit _____	45 €
Grafikkarte PCI Express	NEU
Sparkle GF 8800 GT / 512 MB _____	130 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard _____	0 €
Festplatte	NEU
Seagate 7200.10 500 GByte SATA _____	55 €
DVD-Brenner	
Sony AD7200A/S _____	35 €
Gehäuse	
Sharkoon Revenge Eco. inkl. 430 Watt _____	65 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €
Gesamtpreis	500 €
Schnellere Grafikkarte NEU _____	+70 €
Asus Radeon EAH4850 / 512 MB _____	200 €
Bessere Soundkarte UPDATE _____	+60 €
Creative X-Fi Extreme Music _____	60 €

Fazit Flotter DirectX-10-PC mit ausgeprägten Komponenten und schneller Grafikkarte. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q9300 Boxed _____	220 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert _____	0 €
Mainboard PCI Express	NEU
MSI P45 Neo-F _____	95 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit _____	80 €
Grafikkarte PCI Express	UPDATE
Zotac GF 9800 GTX AMP! / 512 MB _____	230 €
Soundkarte	NEU
Creative X-Fi Extreme Music _____	60 €
Festplatte	NEU
Western Digital Caviar GP 1,0 TByte _____	140 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B _____	50 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt _____	100 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €
Gesamtpreis	975 €
Günstigere Grafikkarte NEU _____	-30 €
Asus Radeon EAH4850 / 512 MB _____	200 €
Kleinere Festplatte UPDATE _____	-85 €
Seagate 7200.10 500 GByte SATA _____	55 €

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
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q9300 _____	220 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS 9700 LED _____	50 €
Mainboard PCI Express	NEU
Asus P5Q Deluxe _____	170 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Geil 4,0 GByte DDR2-800-Kit _____	80 €
Grafikkarte PCI Express	NEU
Zotac Geforce GTX 280 _____	550 €
Soundkarte	NEU
Creative X-Fi Extreme Music _____	60 €
Festplatte	NEU
2x Western Digital SE16 750 GB _____	220 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B _____	50 €
Gehäuse	
Lian Li PC7B Plus II inkl. Corsair 550VX _____	155 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €
Gesamtpreis	1.555 €
Günstigere Grafikkarte UPDATE _____	-320 €
Zotac GF 9800 GTX AMP! / 512 MB _____	230 €
Kleinere Festplatte UPDATE _____	-80 €
Western Digital Caviar GP 1,0 TByte _____	140 €

Fazit Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Asus Radeon EAH4850** **NEU**
► 87 ► 200 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.1 / Rad. HD 4850 / 512 MB
- Asus Geforce 8800 GT 1024 MB** **UPDATE**
► 86 ► 200 € ► 04/08 ► (02102) 959 90
sehr schnell, leise, DX 10.0 / Geforce 8800 GT / 512 MB
- Sparkle PX88GT512D3** **UPDATE**
► 83 ► 130 € ► 04/08 ► —
sehr schnell, leise, DX 10.0 / Geforce 8800 GT / 512 MB
- Zotac Geforce 9600 GT Amp!**
► 81 ► 140 € ► 04/08 ► (04185) 708 94 05
schnell, leise, DirectX 10.0 / Geforce 9600 GT / 512 MByte
- HIS Rad. HD 3850 IceQ3 TurboX** **PREISTIPP**
► 80 ► 115 € ► 03/08 ► —
schnell, leise, DX 10.1 / Radeon HD 3850 / 512 MByte

PCIe AB 200 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Gainward 8800 GTS GS GLH 1024**
► 88 ► 350 € ► 04/08 ► (089) 898 990
sehr schnell, leise, DX 10.0 / Geforce 8800 GTS / 1,0 GB
- MSI NX8800 GTS OC-Edition**
► 87 ► 240 € ► 02/08 ► (01805) 251 521
sehr schnell, leise, DirectX 10.0 / Geforce 8800 GTS / 512 MByte
- Zotac Geforce 9800 GTX AMP!** **PREISTIPP**
► 85 ► 230 € ► 06/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, leise, DX 10.0 / Geforce 9800 GTX / 512 MB
- Zotac Geforce 8800 GTS**
► 85 ► 240 € ► 02/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, DirectX 10.0 / Geforce 8800 GTS / 512 MByte
- Asus Geforce EN9800 GTX** **UPDATE**
► 82 ► 240 € ► 06/08 ► (02102) 959 90
sehr schnell, DX 10.0 / Geforce 9800 GTX / 512 MByte

PCIe AB 400 €



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Zotac Geforce GTX 280** **NEU**
► 90 ► 550 € ► 08/08 ► (04185) 708 94 05
schnellste Karte im Segment, DX 10.0 / Geforce GTX 280 / 1,0 GByte
- MSI NX9800 GX2** **PREISTIPP**
► 87 ► 430 € ► 07/08 ► (01805) 251 521
extrem schnell, DirectX 10.0 / Geforce 9800 GX2 / 2x 512 MByte
- EVGA Geforce 9800 GX2 SSC** **UPDATE**
► 83 ► 540 € ► 07/08 ► (089) 189 049 11
extrem schnell, DirectX 10.0 / GF 9800 GX2 / 2x 512 MByte
- EVGA Geforce 8800 GTX KO ACS3**
► 82 ► 420 € ► 04/07 ► (089) 189 049 11
sehr schnell, DirectX 10.0 / Geforce 8800 GTX / 768 MByte
- EVGA 8800 Ultra Superclocked**
► 79 ► 580 € ► 07/07 ► (089) 189 049 11
sehr schnell, DirectX 10.0 / Geforce 8800 Ultra / 768 MByte

AGP



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sapphire HD 2600 XT** **PREISTIPP**
► 70 ► 70 € ► 01/08 ► (01805) 727 744 73
schnell und sehr leise / Radeon HD 2600 XT / 256 MByte
- Gecube Radeon X1950 XT**
► 62 ► 160 € ► 05/07 ► —
schnellste Karte im Segment, stromhungrig / Rad. X1950 XT / 256 MB
- Gainward Bliss 7800GS+ 512MB**
► 62 ► 210 € ► 01/07 ► (089) 898 990
sehr schnell, leise / Geforce 7900 GT / 512 MByte
- Gecube Radeon X1950 Pro**
► 61 ► 120 € ► 01/07 ► —
sehr schnell, hörbar / Radeon X1950 Pro / 256 MByte
- 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

► 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+

► 83 ► 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

► 77 ► 190 € ► 04/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, DVI, ordentliche VerarbeitungTFTs 20 – 22 ZOLL
BIS 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung 225BW

► 80 ► 240 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

2 Asus VW222U

► 79 ► 200 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll

3 Viewsonic VX2240W

► 78 ► 240 € ► 12/07 ► (02154) 918 80
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll

4 Hannspree Hanns Verona

► 73 ► 200 € ► 07/08 ► (02154) 953 230
voll spielefähig, spiegelt nicht, HDMI, Breitbild / 22 Zoll

5 Belinea o.Display 2

► 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

► 93 ► 550 € ► 07/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

2 NEC 20WG2 Pro

► 89 ► 440 € ► 10/07 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr scharf, brillante Farben, Breitbild / 20 Zoll

3 HP W2207H

► 87 ► 280 € ► 03/08 ► -
voll spielefähig, tolle Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

4 Dell SP2208WFP

► 85 ► 280 € ► 07/08 ► (0800) 335 56 61
voll spielefähig, sehr scharf, spiegelt, Breitbild / 22 Zoll

5 Samsung Syncmaster T220

► 85 ► 310 € ► 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

► 92 ► 900 € ► 01/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

2 NEC 2470WVX

► 91 ► 450 € ► 07/08 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

3 V7 D24W33

► 82 ► 340 € ► 07/08 ► -
voll spielefähig, homogene Ausleuchtung, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

4 Acer P243W

► 81 ► 380 € ► 07/08 ► (0800) 244 49 99
voll spielefähig, sehr hell, brillante Farben, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

5 LG L245WP

► 81 ► 560 € ► 09/07 ► (01805) 471 784
voll spielefähig, 16:10-Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

Mainboards

SOCKET 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 / Intel P35

2 Gigabyte EP35-DS3

► 88 ► 80 € ► 03/08 ► (01803) 428 468
Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Intel P35

3 Asus P5K Pro

► 85 ► 90 € ► 03/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

4 Foxconn P35 AX-S

► 83 ► 70 € ► 03/08 ► (040) 471 103 691
nur zwei RAM-Slots / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

5 Abit IP35

► 83 ► 80 € ► 03/08 ► (0031) 773 204 428
nur DDR2-800 / kein Crossfire / Intel P35SOCKET 775
AB 100 €
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Zotac Nforce 790i Supreme

► 92 ► 280 € ► 08/08 ► (04185) 708 94 05
Übertakter-Board / 3x PCIe 16x / Nforce 790i Ultra

2 Asus P5Q Deluxe

► 90 ► 170 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

3 MSI P45D3 Platinum

► 89 ► 160 € ► 08/08 ► (01805) 251 512
Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

4 Asus Commando

► 88 ► 120 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / kein Penryn / Intel P965

5 MSI P35 Platinum

► 84 ► 120 € ► 08/07 ► (01805) 251 512
sehr schnell / lautlos / Intel P35SOCKET AM2
PHENOM / ATHLON 64 /
64 X2 / 64 FX / SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus Crosshair 2 Formula

► 92 ► 220 € ► 07/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

2 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless

► 90 ► 120 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
sehr gut ausgestattet / unterstützt Phenom bis 9750 / Nforce 590 SLI

3 Gigabyte 790FX-DQ6

► 90 ► 160 € ► 01/08 ► (01803) 428 468
sehr schnell, vier Grafikkarten-Slots / unterstützt alle Phenoms / 790FX

4 Foxconn C51XEM2AA

► 88 ► 90 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
sehr schnell, Übertakter-Board / unterstützt kein Phenom / Nforce 590 SLI

5 MSI K9N SLI-2F

► 78 ► 60 € ► 09/06 ► (01805) 251 512
lautlos, umfangreiches BIOS / unterstützt kein Phenom / Nforce 570 SLISOCKET 939
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 100

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.

► 81 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

2 MSI K8N Diamond Plus

► 80 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

3 Asus A8R32-MVP Deluxe

► 79 ► 160 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Fire3200

4 Asus A8N-SLI Premium

► 78 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI

5 Asus A8N-SLI Deluxe

► 76 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI

Sound

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Soundblaster X-Fi Elite Pro

► 91 ► 230 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
perfekter Klang, dicke Ausstattung, EAX 5.0, 64 MByte RAM

2 Auzentech X-Fi Prelude 7.1

► 90 ► 180 € ► 06/08 ► (04392) 916 10
perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MByte RAM

3 Soundbl. X-Fi Titanium Fatal1ty Pro

► 87 ► 150 € ► 08/08 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, PCI Express 1x, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MB

4 Soundblaster X-Fi Xtreme Fatal1ty

► 86 ► 90 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX 5.0, 64 MByte RAM

5 Soundblaster X-Fi Xtreme Music

► 84 ► 60 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX 5.0

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

► 87 ► 370 € ► SH01/04* ► (0035) 143 800 00
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

4 Creative Gigaworks G500 THX

► 85 ► 200 € ► 02/06 ► (0035) 143 800 00
guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

5 Logitech G51

► 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

► 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

► 77 ► 60 € ► - ► (069) 920 321 65
sehr guter Klang, gute Verarbeitung

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sennheiser PC 350

► 91 ► 150 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96
bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

2 Beyerdynamic MMX 300

► 91 ► 300 € ► 01/08 ► -
extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte

3 Sennheiser PC 165/166 USB

► 88 ► 110 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96
druckvoller Bass, USB-Soundkarte, tolle Sprachqualität

4 Sennheiser PC 160/161

► 87 ► 65 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

5 Razer Piranha

► 82 ► 60 € ► 05/08 ► (01805) 125 133
druckvoller Klang, Fernbedienung, USB

Eingabegeräte

MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Razer Lachesis UPDATE

► 96 ► 60 € ► 12/07 ► (01805) 125 133
optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

2 Logitech G9

► 94 ► 75 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65
extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für Rechtshänder

3 Logitech G5, zweite Edition PREISTIPP

► 89 ► 55 € ► 05/08 ► (069) 920 321 65
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

4 Raptor Gaming M3 Platinum

► 89 ► 90 € ► 06/08 ► -
hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher

5 Razer Copperhead

► 88 ► 55 € ► 02/07 ► (01805) 125 133
hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G15, zweite Edition UPDATE

► 80 ► 60 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65
präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

2 Steelseries 76 Pro Gaming NEU

► 80 ► 120 € ► 08/08 ► (0045) 702 500 75
sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss

3 Logitech G11 PREISTIPP

► 78 ► 50 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65
präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display

4 Logitech DiNovo Edge

► 78 ► 160 € ► 06/07 ► (069) 920 321 65
edle Design-Tastatur mit praktischen Extras

5 Microsoft Reclusa UPDATE

► 76 ► 50 € ► 08/07 ► (0800) 181 29 68
sehr guter Tastenanschlag, beleuchtet, wenige Extra-Tasten



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 G5

► 86 ► 20 € ► 08/06 ► (0521) 875 10 13
gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

4 Razer Exactmat

► 86 ► 30 € ► 11/04 ► (01805) 125 133
zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

5 Kryptec X-Board V2

► 85 ► 15 € ► 03/05 ► (02275) 915 930
stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Big Ben Wireless Gamepad PREISTIPP

► 80 ► 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

► 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

► 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 PREISTIPP

► 73 ► 25 € ► 02/08 ► (09123) 965 80
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

4 Hama Outlandish

► 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 PREISTIPP

► 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

► 80 ► 1.000 € ► 05/08 ► (02101) 959 90
Core 2 Duo T8300 / GeForce 9500M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Dell XPS M1530 NEU

► 80 ► 1.100 € ► 08/07 ► (0800) 335 56 61
Core 2 Duo T9300 / GeForce 8600M GT / 4,0 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 Asus G15 UPDATE

► 75 ► 1.100 € ► 08/07 ► (02101) 959 90
Core 2 Duo T7500 / GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll



AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Alienware Area-51 m15x

► 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 ► 2.600 € ► 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 ► 2.200 € ► 03/08 ► -
Core 2 Duo T7700 / 2x GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

5 Deviltech Devil 8000 DTX

► 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

► 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

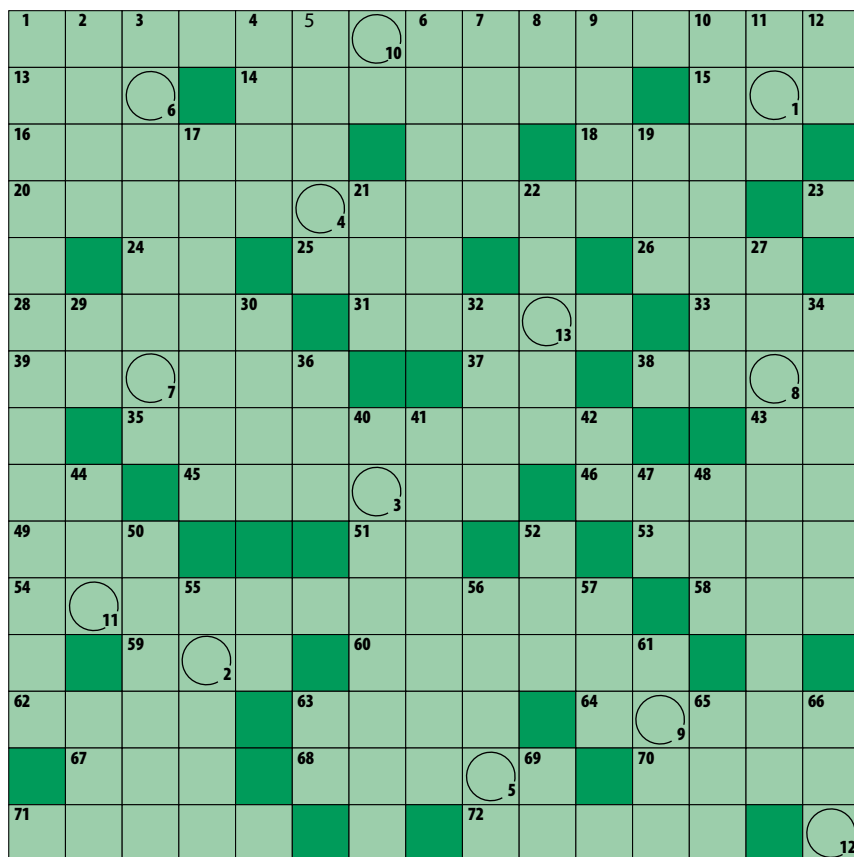
5 MSI MS-8216

► 83 ► 25 € ► - ► (069) 408 931 91
hohe Lesegeschwindigkeit



Rätselstunde

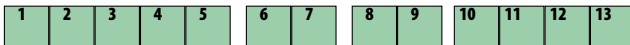
Traditionsgemäß laden wir Sie in dieser Ausgabe alljährlich zum Kreuzworträtseln ein. Viel Spaß!



Waagrecht

- 1 ► 1992 erschien eine Olympia-Simulation namens Summer Challenge. Wie hieß der Vorgänger von 1991? (zwei Wörter)
- 13 ► Eine Initialisierungsdatei trägt dieses Kürzel. (bitte rückwärts eintragen)
- 14 ► Im Rundenstrategiespiel Star Trek: Birth of the Federation von 1999 dürfen Sie auch dieses ebenso groß- wie schlitzen-ohrige Händlervolk anführen.
- 15 ► Vom Entwickler Jane's Combat Simulations kam 1996 diese Flugsimulation, deren Titel grob übersetzt »Fortschrittlicher taktischer Jäger« bedeutet. Wir suchen die englische Abkürzung.
- 16 ► Der große Erfolg seines ersten Projekts Lineage verhalf diesem südkoreanischen Publisher zu Ruhm – und vor allem zu Geld, mit dem die Firma unter anderem in die USA expandierte.
- 18 ► The Fall: Last Days of... Welche griechische Erdengöttin stand Pate für den Namen dieses deutschen Rollenspiels?
- 20 ► Das einzige Spiel zur amerikanischen Rennerrie »National Association for Stock Car Auto Racing«, in dem Sie keine Autos, sondern Kugeln anstoßen, hieß: 3D Ultra ... Was fehlt?
- 24 ► @
- 25 ► Spanische Warcraft 3-Fans ernten kein Gold, sondern dies.
- 26 ► Erst kam PCI, dann PCI Express – doch dazwischen dominierte dieser Steckplatz für Grafikkarten. (Abkürzung)
- 28 ► In Medal of Honor, Call of Duty und vermutlich auch allen anderen Weltkriegs-Shootern sowie Strategiespielen taucht dieses Gewehr als Standard-Ausrüstung russischer Infanteristen auf. Es heißt »...-Nagand«. Was fehlt? (bitte rückwärts eintragen)
- 31 ► »Nach ... stets nach ...!«, murmelt Marius im Intro von Diablo 2. In welche Himmelsrichtung stapft er gemeinsam mit dem besessenen »Wanderer«?
- 33 ► Diese Partei bastelt in der Kampagne des Massen-Strategiespiels Supreme Commander an einer Superwaffe.
- 35 ► Dieser aufgeblasene Gegnertyp lauert im ersten Unreal. Wir suchen seinen englischen Namen, der falsch übersetzt »Benzinkoffer« bedeutet.
- 37 ► Wenn man der englischen Kurzbezeichnung für Echtzeit-Strategie das Wort »Time« entnimmt, bleiben diese beiden Buchstaben übrig.
- 38 ► 1602, 1503, 1701. Was steht jeweils davor?
- 39 ► Dieses Fensterdesign von Windows Vista Professional bietet viel optischen Schicksnack, etwa Transparenzeffekte.
- 43 ► Mit dem ersten Geforce-Chipsatz führt Nvidia 1999 eine Grafiktechnik ein, die übersetzt »Umformung & Ausleuchtung« heißt. Wir suchen hier die englische Abkürzung, allerdings ohne das »&«.
- 45 ► Der von Nvidia heißt Geforce, der von ATI (jetzt AMD) ...
- 46 ► Dieser Nod-Supercomputer dreht durch – im Addon Feuersturm zu C&C: Tiberian Sun.
- 49 ► In diesem Weltraum-Online-Rollenspiel besiedeln alle Abenteurer eine Galaxie mit über 5.000 Sonnensystemen: ... Online. Kleiner Tipp: Der fehlende Begriff ist zugleich der Name der Plasmid-Energie aus Bioshock.
- 51 ► Die Abkürzung von »Normalnull« hat nichts mit Spielen zu tun, passt hier aber gut rein.
- 53 ► Aus diesen dänischen Steckklötzchen baut LucasArts unter anderem Luke Skywalker und Dr. Henry Jones Jr. nach.
- 54 ► Dieser – heute fast unbekannte – US-Designer schuf die Rollenspiel-Reihe Might & Magic sowie ihren Rundenstrategie-Ableger Heroes. (Nachname)
- 59 ► Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für den Nintendo DS trägt den Untertitel Wie fit ist ... Gehirn. Welches Wort steht vor dem Denkschwamm?
- 60 ► Eine der mächtigsten Kreaturen im Aufbau-Hit Dungeon Keeper (1997) ist der gehörnte Schnitter, auf englisch »Horny« oder ausgeschrieben »horned ...«. Welches Wort fehlt? Kleiner Tipp: Es reimt sich auf »Keeper«.
- 62 ► Dieses Schlangenvolk kriecht in Warcraft 3 aus dem Meer und treibt auch in World of Warcraft sein Unwesen.
- 63 ► In seinem neuesten Rollenspiel setzt der Entwickler Bioware auf einen Effect. Aber auf welchen?
- 64 ► So lautet der aus etlichen Weltkriegs-Titeln bekannte Spitzname der amerikanischen Thompson-Maschinenpistole.
- 67 ► Ein im Englischen gebräuchlicher Begriff für Online-Rollenspiele lautet Massively Multiplayer Online Role Playing Games. Wir suchen die gebräuchliche Abkürzung, bei der die letzten drei Buchstaben wegfallen.
- 68 ► 14 Jahre vor Die Sims erscheint 1986 die Lebenssimulation ... Ego. Ergänzen Sie das Gegenteil der Jugend.
- 70 ► Eine Kochspiel-Serie von Nintendo trägt den Titel Cooking ... Wir suchen das fehlende Familienmitglied.
- 71 ► Salopp gesagt: Aus dieser Besserungsanstalt fliehen Sie in Chronicles of Riddick und Splinter Cell: Double Agent.
- 72 ► Neben dem Rennspiel-Baukasten Trackmania entwickeln diese Franzosen auch die Segelreihe Virtual Skipper.

Lösungswort



Senkrecht

- 1 ► Die Pro Evolution Soccer-Serie heißt in ihrem Herkunftsland Japan die »siegreichen Elf«. Übersetzen Sie den Titel ins Englische.
- 2 ► Als Weltraumpilot reisen Sie durch die Zeit und landen im mittelalterlichen Südamerika, um dort einen Schatz zu heben. Welches Adventure von 1992 hat eine derart abstruse Story?
- 3 ► ...s Creed – welcher englische Meuchelmörder fehlt? (bitte rückwärts eintragen).
- 4 ► Im ersten Monkey Island warnte Guybrush Threepwood nicht: »Retnih rid! Nie regifpö-kierd ...« Falls aber doch: Welches umgedrehte Dschungeltier würde hier fehlen?
- 5 ► Dieses lateinische Wort für »rückwärts« gilt als Sammelbegriff für angenehm altmodischen Kram. Zum Beispiel Spiele wie der Von-Oben-Shooter Shadowgrounds.
- 6 ► In einem Ende von Deus Ex verschmilzt J.C. Denton mit dieser sonnengöttlichen KI.
- 7 ► Im Action-Rollenspiel Legend spricht Cosma Shiva Hagen die Lichtelfe Luna. Wie heißt die flippige Mutter der Schauspielerin? (Vorname, bitte rückwärts eintragen)
- 8 ► Im Spielesegment wurde dieser Grafikstandard durch Microsofts Direct3D verdrängt: »Open...« Welche Buchstaben fehlen? (bitte rückwärts eintragen)
- 9 ► Bundes Manager. Klingt nach Politik? Kein Wunder, hier fehlt ein Wort zum Sportspiel.
- 10 ► Diese englische Waffe spuckt Metallstäbchen und fehlt der deutschen F.E.A.R.-Version.
- 11 ► Der Titel dieser Action-Serie leitet sich vom US-Polizeibegriff für Autodiebstahl ab.
- 12 ► Im ersten Teil dieser Krimi-Adventure-Serie von 1996/97 lösen Sie den Elk Moon Murder. Die Reihe hieß Santa ... Mysteries. Was fehlt? (bitte rückwärts eintragen)
- 17 ► In dieser Umsetzung eines Tom-Clancy-Romans versuchen Sie, mit einem sowjetischen

- U-Boot zu den USA überzulafen. Welchen englischen Monat trägt die Simulation im Titel?
- 19 ► Tragen Sie hier das lateinische Wort für »Flügel« ein. Zu knifflig? Na gut, welche Buchstaben fehlen dem Wort »Pdin« zur Rollenspiel-Charakterklasse? Jetzt aber ...
- 21 ► Need for Speed Street. Welches Gegenteil von »contra« ergänzt den neusten Serientitel?
- 22 ► Dieses Prügelspiel der japanischen Final Fantasy-Macher erscheint 1998 nur für die PlayStation – so weit, so unspektakulär. Kurios hingegen: Es trägt den deutschen Namen Ehrgeiz! Welcher englische Segen fehlt dem Untertitel God ... this Ring?
- 23 ► Mit diesem bockschweren Echtzeit-Titel von 1998 endet das lateinische Alphabet.
- 27 ► Weil auf der Box von Ultima 8 dieses vermeintlich satanische Symbol prangt, weigerten sich 1994 einige US-Händler, es zu verkaufen. Origin musste eine zweite Packung entwerfen.
- 29 ► Was kommt dabei heraus, wenn man dem abgekürzten Auslandsgeheimdienst der USA das Wort »Central« entnimmt? Oder wenn ein Esel brüllt?
- 30 ► Jade lautet der Nachname dieser Jedi-Braut aus dem Addon Mysteries of the Sith zum ersten Jedi Knight. Wie heißt die machtbegabte Dame mit Vornamen?
- 32 ► In der Serie ... Simulator von Microsoft lenken Sie Eisenbahnen. Ziehen Sie vom fehlenden Wort ein »k« ab, um fischiges Fettgewebe zu erhalten.
- 34 ► Im Sierra-Klassiker Gold Rush! von 1988 müssen Sie Ihrem Esel nachlaufen, um in der Wildnis eine Hütte zu finden. Der Textbefehl lautet im Englischen »... mule«. Was fehlt?
- 36 ► Die Hand welches englischen Allmächtigen waltet im Untertitel von Legend?
- 40 ► In Deutschland hieß dieser C&C-Ableger Generäle, im englischen Original hingegen ...

- 41 ► April Ryan rätselt sich durchs Adventure The Journey – doch welches Adjektiv fehlt hier?
- 42 ► Das kurze Starcraft.
- 44 ► In C&C 3 unterstützt Sie diese Elektronische Video-Assistentin. (Abkürzung)
- 47 ► Der Larry-Erfinder. (Vorname)
- 48 ► Der Kinofilm ...X« behandelt das Schicksal des 17-jährigen Autisten ..., der dem Online-Rollenspiel Archlord verfallt. Ergänzen Sie seinen Vornamen.
- 50 ► Diesen rätselhaften Namen trägt der spanische Entwickler von War Leaders.
- 52 ► Anhalter durch die Galaxis. Welches Wort fehlt hier zur kultigen Romanreihe, aus der Infocom 1984 ein Textadventure strickte? (bitte rückwärts eintragen)
- 55 ► Warcraft 3 trägt den Untertitel Reign of ... Welche Unordnung fehlt?
- 56 ► Diese (brüllenden) Hoppelvieher bekämpfen Sie in Rayman Raving Rabbids.
- 57 ► Aus Honig, Hefe und Wasser braut man dieses Stammesoff der Age of Conan-Barbaren.
- 58 ► Das verschärfte Jugendschutz-Gesetz hat Ursula von der Leyen gemeinsam mit Armin Laschet ausgearbeitet. In welchem Bundesland ist Laschet Familienminister? (Abkürzung)
- 61 ► Wie heißt der dritte Teil der Total-War-Serie? Oder der vierte von Europa Universalis?
- 63 ► Die halbe 70 waagrecht.
- 65 ► Dieser Diktator dient auch in Civilization 4 als Anführer der Chinesen. (Nachname)
- 66 ► So heißen eine Rinderart und ein sowjetisches MG-Flugzeug aus C&C: Alarmstufe Rot.
- 69 ► 1992 erscheint die Fortsetzung des Sierra-Adventures The Colonel's Bequest namens Der Dolch von Amon ... Ergänzen Sie den abwesenden Ägyptergott.

GR

Gamestar-Fotoroman Folge 108: Die Geforce 10

Zu dicker Lüfter, zu heiß, zu groß, zu langsam – über Nvidias neue Geforce 10 kursieren üble Gerüchte. Wir beweisen: alles Quatsch, überdies ist die Karte vielseitig einsetzbar.

als Haartrockner



als Wasserkocher



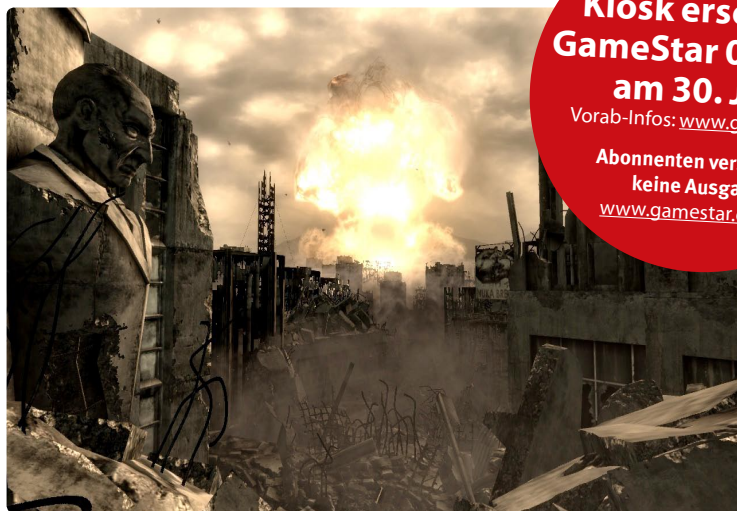
als Flugzeugträger



ach ja, und als Grafikkarte



Yeah, jetzt brauch' ich nur noch zwölf Gig RAM und einen Sechskern-Prozessor, dann läuft Vista flüssig!



Am
Kiosk erscheint
GameStar 09/2008
am 30. Juli!

Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

Preview: Fallout 3

Nanu? Eine Preview zu **Fallout 3** war doch schon für diese Ausgabe angekündigt? Ja, aber aufgrund von terminlichen Schwierigkeiten des Entwicklers Bethesda (**Oblivion**) mussten wir unsere Reise zum amerikanischen Studio verschieben. Doch im kommenden Heft gibt es dafür umso mehr ganz frisches Material und brandheiße Infos zum heiß ersehnten Endzeit-Rollenspiel mit Hit-Potenzial.



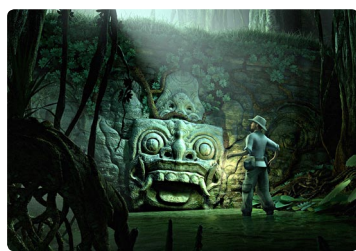
Preview: Mirror's Edge

Man kann **Mirror's Edge** auf die Schnelle als eine Mischung aus Jump'n'Run und Shooter beschreiben. Man kann über das Projekt der **Battlefield**-Macher allerdings auch ausführlich berichten – das lohnt sich. Werden wir tun. Im nächsten Heft.



Preview: Starcraft 2

Auf dem World Wide Invitational von Blizzard in Paris wollen die Entwickler angeblich endlich mal was von der Solokampagne des potenziellen Echtzeit-Krachers **Starcraft 2** zeigen. In festem Glauben fahren wir hin und berichten von Zerg und Co.

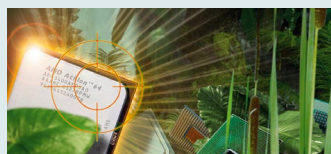


Preview: Geheimakte 2

Die Helden aus **Geheimakte: Tunguska** rätseln sich mit Ihrer Hilfe wieder durch eine spannende Geschichte. Anhänger eines toten Propheten müssen gestoppt werden! Wir sind höchst lebendige Propheten und prophezeien Spielspaß im Adventure **Geheimakte 2**.

Prozessor-Kaufberatung

Core 2 Duo, Quad, Phenom X3 und X4 – **Prozessoren** gibt es in zig Varianten von unter 100 Euro bis 1.400 Euro. In der nächsten Ausgabe sorgen wir für Klarheit im CPU-Dschungel und klären, welcher Prozessor am besten zu Ihnen und Ihrem Budget passt. Mit dabei: empfehlenswerte Aufrüst-Kombinationen aus CPU, Mainboard und Arbeitsspeicher.



Report: Feindbilder in Computerspielen

Russe, Nazi, Terrorist oder Alien? Nach welchen Kriterien suchen Entwickler die Kontrahenten für uns aus? Und welchen Einfluss haben politische Veränderungen und andere Medien auf die Wahl der Widersacher? Wir untersuchen vergangene, neue und erneut auftauchende **Feindbilder** in Computerspielen.

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

Geschäftsführer York von Heimbürg
Verlagsleitung André Horn
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur Michael Trier (verantwortlich)
Leitende Redakteure Christian Schmidt, Daniel Visarius
Redaktion 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)

Medien-Produktion Toni Schwaiger (Ltd.), David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin (Trainee), Rainer Bachmaier (Diplomant)

Ressortleitung Layout und Grafik Sigrun Rüb
Layout und Grafik Roland Wolf, Kosta Christinakis, Jakob Scheikl (Trainee)
Special Projects Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor (Trainee)
Redaktionsassistentin 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, Benedikt Plass-Fleßenkämper

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise 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
Josef Kreitmair (-243)
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland Melanie Stahl (-738)
Assistentin Stefan Röhrig (Ltg.) (-722), Manuela Eue (-156)
B2B/Kundenmanagement Matthias Weber (Ltg.) (-154), Claudia Völk (-218),
Vertriebsmarketing Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)

Vertrieb Handelsauflage MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113
E-Mail: mzv@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage (IVW Q 1/2008): 187.281 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 05/2008) 18.485.587 Page Impressions
3.434.319 Visits

ACTA AWA Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen Anschrift der Redaktion

Anzeigenleiter (verantwortlich) Dirk Heib (-730)
Stellv. Anzeigenleiter (Print) Klaus Maurer (-673)
Stellv. Anzeigenleiter (Online) Carsten Rauh (-671)
Key Account Manager Christoph Knittel (-629)
Key Account Manager Trainee Vasilis Tsialos (-321)
Sales Assistentin Claudio Müller (-625)
Digitale Anzeigenannahme Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672
IDG Global Solutions Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
Anzeigenpreise für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Zahlungsmöglichkeiten Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1.10.2007.
Erfüllungsort, Gerichtsstand Deutsche Bank München, Konto-Nr.: 668 868 300, BLZ: 700 700 10 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
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.