



## GameStar 10/2008

# Herzlichen Glückwunsch, liebe Leser!

### Making Games

Ab sofort trägt unser erfolgreiches Entwicklermagazin /GameStar/Dev den neuen Namen **Making Games Magazine** – die Qualität bleibt die gleiche. In der Titelstory dreht sich diesmal alles um Qualitätssicherung, dazu gibt's unter anderem Praxisartikel zu Cel-Shading-Grafik, Motivation durch Emotion und Projektrettung im Katastrophenfall.



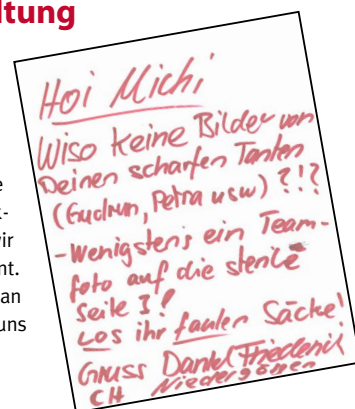
### GameStar WoW Kompendium 2/08

Haben Sie sich auch schon gefragt, welche Quests Sie in den Instanzen von World of Warcraft verpasst haben? Quälen Sie sich nicht länger, wir geben Ihnen die Antworten! Im neuen **WoW Kompendium** haben wir auf 280 Seiten alle Quests zu 45 Instanzen zusammengetragen. Hier finden Sie Namen, Missionsziele und alle Belohnungen in der Übersicht. Das Kompendium »Instanzen-Quests« gibt's ab dem 29. August für 6,99 Euro am Kiosk oder unter [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de).



### 11 Jahre GameStar – 11 Jahre Lesermittgestaltung

Wir freuen uns! Darüber, dass Sie nach nunmehr elf Jahren GameStar und weit über 25.000 Seiten Spieleberichterstattung der besonderen Art so unvermindert den Kontakt zu uns suchen. Wir erhalten Monat für Monat jede Menge kritische, konstruktive und vor allem herzerfrischend originelle Leserbriefe. Und längst nicht nur per E-Mail, wie das nebenstehende Beispiel zeigt. Es demonstriert auch, wie Sie den Kurs von GameStar mitbestimmen, indem Sie uns Ihre Meinung sagen und uns Ihre Wünsche mitteilen. Dazu gratuliert Ihnen die Redaktion, denn Sie sind ein entscheidender Bestandteil unseres Heftes. So haben wir – weil Sie das forderten – gemeinsam die Erotik-Werbung aus dem Heft verbannt. Und so ist – weil Sie das wünschten – nun das Team-Foto zurückgekehrt. Danke an Daniel Friedrich für den plakativen Anstoß – »faule Bande« lassen wir nicht auf uns sitzen! Lassen Sie uns die nächsten elf Jahre angehen – wir freuen uns drauf.



### Der gothische Knoten

Ja, wir wissen's: Eigentlich heißt es »Der gordische Knoten«, und gemeint ist der Knoten des Königs Gordios aus der griechischen Antike, der seine Kutsche unlösbar mit den Zugtieren verbinden sollte. Sprichwörtlich steht diese untrennbare, verschlungene Verbindung für ein schwieriges Problem, welches ohne einen energetischen Kraftakt kaum zu lösen ist. In der Welt der PC-Spiele finden wir beim Phänomen **Gothic** gerade eine ähnlich vertrackte Ausgangssituation vor, denn gleich drei (Konkurrenz-)Projekte fußen auf der wichtigsten deutschen Rollenspiel-Serie. Wir waren vor Ort bei den Entwicklern von **Gothic 4**, das inzwischen **Arcania: A Gothic Tale** heißt, und haben uns die sehr frühe Version des Spiels zeigen lassen. Gleichzeitig glühten alle Kommunikationsdrähte zu Piranha Bytes: Die **Gothic**-Erfinder kündigten ihren neuen Titel **Risen** an – ist auch das ein **Gothic**-Nachfolger, nur aus rechtlichen Gründen unter anderer Flagge? Und was ist mit dem **Gothic 3**-Addon **Götterdämmerung**? Infos und Fakten finden Sie exklusiv in unserer Titelgeschichte.

Unseren Abonnenten spendieren wir diesen Monat ein fantastisches Cover-Artwork des Action-Rollenspiels **Sacred 2**. Damit die **Gothic**-Fans unter den Stammlesern auch zu ihrem Recht kommen, haben wir das Motiv des Kiosk-Umschlags als großformatiges Poster beige-packt. Auf der Rückseite grüßt auf vielfachen Wunsch der Vault Boy aus der **Fallout**-Reihe.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,  
Ihr GameStar-Team



Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar



Top-Thema

Vollversion  
Flatout 2

Was braucht man, um Need for Speed zu schlagen? Unsere Vollversion Flatout 2 probiert's mit schönerer Grafik, schlauneren Gegnern sowie einem besseren Multiplayer-Modus – und schafft so das Überholmanöver.



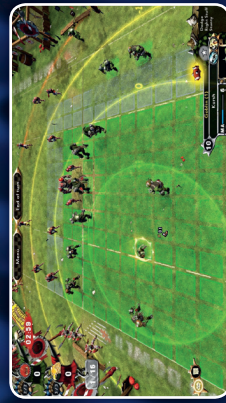
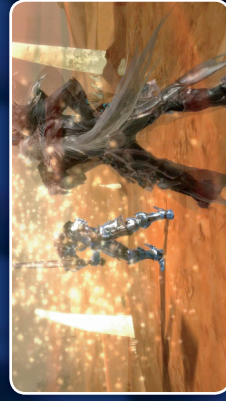
10/2008

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar



Videos in HD-Qualität

Diesen Monat erwarten Sie 15 HD-Videos in gestochen scharfer Qualität. Bereit zum Abspielen auf PC und Next-Gen-Konsolen. Freuen Sie sich unter anderem auf Sacred 2, Far Cry 2, Blood Bowl, The Witcher Enhanced Edition & Tiberium (Trailer).



10/2008

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

ab 0

ab 16

ab 18

ab 16

ab 18

ab 16

ab 18

ab 16

ab 18

ab 16

ab 18

ab 16

ab 18

ab 16

ab 18

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 10/2008

Daten, Programme

VOLLVERSIONEN

Flatout 2  
Sid Meier's Colonization  
Fiesta (kostenloses  
Online-Rollenspiel)

DEMO

Das schwarze Auge:  
Drakensang

EXTRAS

GameStar DVD-Inlay  
GameStar Rückblick:  
Ausgabe 10/98 (PDF)

Videos

TOPSPIEL

Sacred 2 – Die Spielwelt  
Sacred 2 – Die Klassen  
Sacred 2 – Die Quests  
Sacred 2 – Die Charakter-  
entwicklung

PREVIEWS

Aion  
Blood Bowl  
Far Cry 2

TESTS

Beijing 2008  
(Multiplayer-Duell)

Online-  
Rollenspiel:  
Fiesta

Fiesta ist ein kostenloses  
Online-Rollenspiel mit  
3D-Comic-Grafik im  
Fantasy-Szenario.



Gewährleistungshinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice, ZEIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Service-Telefon: 0711/7252-275.

GameStar

Vollversionen: Die Gilde Gold-Edition

10/2008

GameStar

DVD-XL-Inhalt 10/2008

VOLLVERSIONEN

Die Gilde Gold-Edition  
Atlantis 3: Die neue Welt  
WinOptimizer 4

DEMOS

Space Siege  
Geheimakte 2

HD-VIDEOS

Aion  
Blood Bowl  
Far Cry 2  
Fifa 09 (Multiplayer-Duell)

Sacred 2 – Die Spielwelt

Sacred 2 – Die Klassen

Sacred 2 – Die Quests

Sacred 2 –

Die Charakterentwicklung

Space Siege

The Witcher Enhanced Edition

Battleforge (Trailer)

Tiberium (Trailer)

Left 4 Dead (Trailer)

Mirrors Edge (Trailer)

Tomb Raider Underworld  
(Trailer)

Memento Mori (Trailer)

PATCHES

Der unglaubliche Hulk V1.1  
(int.)

Imperium Romanum V1.03  
(int.)

MOD

Wars V0.5 (für Half-Life 2)

TREIBER FÜR

WINDOWS XP & VISTA

PROGRAMME

7-Zip V4.57

Bios Kompendium V6.8

CPU-Z V1.46

DateiCommander V9.3

DOSBox V0.72

Irfan View V4.20 (neu)

Irfan View Plugins

Speedfan V4.34

VLC Media Player V0.8.6i

XnView & XConvert V1.93.6

XP-Antispy 3.96-8

Demos:  
Space Siege &  
Geheimakte 2

Testen Sie Chris Taylors Science-  
fiction-Action-Rollenspiel und knabbeln  
Sie sich durch erste Rätsel im  
Top-Adventure Geheimakte 2.



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





## 22 Titel Gothic 4

Die volle Ladung Gothic auf 14 Seiten: Wir haben uns exklusiv den neuesten Teil der deutschen Erfolgsserie angeschaut, zeigen erste Bilder zum Gothic-3-Addon Götterdämmerung und prüfen, ob nicht doch Piranha Bytes' Risen der wahre Thronfolger ist.



**Titel**

**DVD-XL**  
- Top-Spiel-Videos  
in HD  
**DVD-XL**  
- 5 Top-Spiel-Videos

**44** **Sacred 2** Wir haben das riesige Action-Rollenspiel im geschlossenen Betatest gespielt – mit allen sechs Klassen durch eine todschicke Fantasy-Welt.



**Titel**

**DVD**  
- Video-Special

**90** **Spore** Mit Selbstmordpanzern Marke Eigenbau und völlig abgedrehten Wesen haben wir das Weltall erobert. Was taugt die Lebenssimulation?

## Titelstory

### Gothic 4

Der gothische Knoten.....	22
Mega-Preview Gothic 4 .....	24
Aus Gothic wird Arcania.....	24
Entwickler-Check.....	25
Tag- und Nachtwechsel.....	26

Dreifache Beleuchtung.....	26
Was ist mit Lester?.....	27
Die Gothic-Architektur .....	28
Verwirrende Previews .....	28
Screen Space	
Ambient Occlusion .....	29
Neues von der	
Gespaltenen Jungfrau .....	30

Gothic 3: Götterdämmerung .....	32
Risen .....	34

## Aktuell

News.....	10
Termin-Update + Warteliste.....	14

## Previews

### Kurzpreviews

Blood Bowl .....	16
Divinity 2: Ego Draconis .....	16
Need for Speed: Undercover .....	18
Pro Evolution Soccer 2009.....	18
Fussball Manager 09.....	20
Herr der Ringe Online:	
Die Minen von Moria.....	20
Multiwinia.....	20

### Previews

Far Cry 2.....	38
Sacred 2.....	44
X3: Terran Conflict.....	50
Aion: The Tower of Eternity .....	54
Venetica.....	56
Empire: Total War.....	62
Damnation.....	66
WoW: Wrath of the Lich King .....	68
Civilization 4: Colonization.....	72
C&C: Alarmstufe Rot 3.....	76
Der Pate 2.....	80

## DVD-Highlights



**Vollversion**  
**Flatout 2**

Das Rennspiel **Flatout 2** bietet Action pur. Derbe Rempelen, taktisches Tuning und ein motivierender Karriere-Modus werden Sie an den Rechner fesseln. Zusätzlichen Spaß bieten zwölf abgefeuerte Crashtest-Dummy-Minispiele.

## Top-Video Sacred 2

Michael Graf führt Sie in unseren umfassenden Top-Spiel-Videos durch die wunderschöne und abwechslungsreiche Welt des Action-Rollenspiels **Sacred 2**.

## DVD-XL-Highlights



**Vollversionen**  
**Die Gilde**  
**Gold-Edition**  
**Atlantis 3**  
**WinOptimizer 4**

In der Wirtschaftssimulation **Die Gilde** mitsamt seinem Addon **Gaukler, Grften und Geschütze** managen Sie eine Stadt im Mittelalter. Das Render-Adventure **Atlantis 3: Die neue Welt** fordert durch Logik-Knoeleien, und mit **WinOptimizer 4** verbessern Sie die Performance Ihres PCs.

## Demos Geheimakte 2 Space Siege

Testen Sie den Nachfolger zu Geheimakte Tunguska. Ob die reduzierte Spielmechanik von Chris Taylors Action-Rollenspiel **Space Siege** funktioniert, zeigt die Demo.

## Tests

Das GameStar-Team .....	84
-------------------------	----

### Action

Action-Hitliste .....	85
Stalker: Clear Sky .....	86
American McGee's	
Grimm: Episode 1 .....	87





**148 Grafikkarten-Schwerpunkt** So viel Leistung gab es noch nie fürs Geld: Wir testen alle aktuellen Platinen – von unter 100 bis über 500 Euro.



**132 Geliebter Feind** Böse Deutsche, böse Russen, böse Araber – wie wird man zum Klischee-Bösewicht? Wir untersuchen Feindbilder.



**38 Far Cry 2** Als einziges deutsches Spielemagazin haben wir den Afrika-Shooter zwei Tage lang intensiv probegespielt: Wir sind mit Buggys durch die Wüste gedüst und haben geballert, bis die Savanne brannte.

## Strategie

Strategie-Hitliste.....	89
Spore .....	90
Die Siedler:	
Aufbruch der Kulturen.....	96
Romance of the	
Three Kingdoms 11.....	98
Aggression: Reign over Europe...	98

## Abenteuer

Abenteuer-Hitliste .....	99
Geheimakte 2: Puritas Cordis....	100
Space Siege.....	102
The Witcher: Enhanced Edition	104
Insecticide: Part 1 .....	106
Strong Bad's Cool Game	
for Attractive People .....	106
Dracula 3:	
Der Pfad des Drachen .....	107
Mount & Blade.....	107

## Sport

Sport-Hitliste.....	109
Beijing 2008 .....	110
Bagger Simulator 2008.....	111
Euro Truck Simulator .....	112

## Service

Überblick: Preise + Patches .....	116
Überblick: Budget-Spiele .....	117
Überblick: Aktuelle Mods.....	118

## Magazin

Leserbriefe .....	122
Fehler! .....	123
GameStar Interaktiv:	
»Comicstrip« .....	125
Jubiläums-Verlosung	
11 Jahre GameStar .....	126
Report: Macht's doch selbst.....	128
Report: Geliebter Feind .....	132
Jobs in der Spielebranche:	
Writer.....	136
Jobs in der Spielebranche:	
Localization Manager.....	137
Hall of Fame: Colonization.....	138

## Hardware

### Hardware

Hardware-News .....	146
Hardware-Referenzklassen .....	147

### Schwerpunkt

Die besten Grafikkarten	
fürs Geld.....	148
Grafikkarten bis 200 Euro .....	150
Grafikkarten von	
200 bis 300 Euro .....	154
Radeon HD 4870 X2	
gegen Geforce GTX 280 .....	156

## Technik

Intels Grafikoffensive Larrabee	160
---------------------------------	-----

### Tool des Monats

Grafikprogramme testen mit	
Furmark .....	162

### Einzeltests

Prozessorkühler:	
Xigmatek Achilles S1284.....	162
22-Zoll-TFT:	
NEC Multisync LCD225WXM.....	162
Maus: Razer Salmosa .....	163
Mainboard: Asus M3A78 Pro.....	163
Lenkrad: Saitek R660 GT.....	163

### Service

TECHtelmechtel.....	164
Einkaufsführer .....	166

### Rubriken

Editorial .....	3
Die Vorletzte.....	169
Impressum + Vorschau .....	170

## Spiele in dieser Ausgabe

Aggression:		GTA 4 .....	News .....	10	
Reign over Europe .....	Test .....	98	Half-Life 2: Survival 101 .....	Mods .....	118
Aion:			Half-Life 2 Wars .....	Mods .....	118
The Tower of Eternity ..	Preview .....	54	Hellgate: London .....	Budget ..	117
American McGee's			Herr der Ringe Online:		
Grimm: Episode 1 .....	Test .....	87	Die Minen von Moria .....	Preview .....	20
Bagger Simulator 2008 ..	Test .....	111	Insecticide: Part 1 .....	Test .....	106
Batman: Arkham Asylum ..	News .....	11	Mass Effect .....	Patches ..	116
Battlefield 2: Operation			Mount & Blade .....	Test .....	107
Peacekeeper 2 .....	Mods .....	119	Multiwinia .....	Preview .....	20
Beijing 2008 .....	Test .....	110	Need for Speed:		
Blade & Soul .....	News .....	12	Undercover .....	Preview .....	18
Blood Bowl .....	Preview .....	16	Overlord 2 .....	News .....	12
C&C: Alarmstufe Rot 3 ..	Preview .....	76	Pro Evolution		
Chrome Specforce .....	Budget .....	117	Soccer 2009 .....	Preview .....	XX
Civilization 4:			Rage .....	News .....	11
Colonization .....	Preview .....	72	Risen .....	Preview .....	34
Command & Conquer 3 ..	Budget ..	117	Romance of the		
Damnation .....	Preview .....	60	Three Kingdoms 11 .....	Test .....	98
Der Pate 2 .....	Preview .....	80	Runaway 2 .....	Budget ..	117
Die Siedler:			Sacred 2 .....	Preview .....	44
Aufbruch der Kulturen ..	Test .....	96	Space Siege .....	Test .....	102
Divinity 2: Ego Draconis ..	Preview .....	16	Spore .....	Test .....	90
Doom 4 .....	News .....	11	Stalker: Clear Sky .....	Test .....	86
Dracula 3:			Star Trek Online .....	News .....	10
Der Pfad des Drachen ..	Test .....	107	Strong Bad's Cool Game for		
Empire: Total War .....	Preview .....	62	Attractive People .....	Test .....	106
Euro Truck Simulator ..	Test .....	112	The Lord of the Dragon ..	Budget ..	117
Far Cry 2 .....	Preview .....	38	The Witcher:		
Fussball Manager 09 .....	Preview .....	20	Enhanced Edition .....	Test .....	104
Geheimakte 2:			Venetica .....	Preview .....	56
Puritas Cordis .....	Test .....	100	Wolfenstein .....	News .....	11
Gothic 3:			World of Warcraft		
Götterdämmerung .....	Preview .....	32	Wrath of the Lich King ..	Preview .....	68
Gothic 4 .....	Preview .....	24	X3: Terran Conflict .....	Preview .....	50





Grand Theft Auto 4 verspricht **auf dem PC noch besser** zu werden als auf den Konsolen.

# GTA 4 kommt für den PC

**Lange gab es nur Vermutungen, jetzt ist es sicher: GTA 4 erscheint für den PC. Einige Macken der Konsolen-Fassungen werden gleich mit behoben.**



Konsolenbesitzern online spielen können, ist noch offen. Diese Option ist zwar ein Eckpfeiler des »Games for Windows Live«-Programms, aber nicht für das Logo vorgeschrieben.

Grafisch dürfen PC-Spieler eine gehörige Verbesserung erwarten: Zwar gibt es noch keine Screenshots, das teils extrem nervige Flimmern der Konsolengrafik sollte dank zuschaltbarer Kantenglättung auf dem PC aber in jedem Fall verschwinden. Auch eine größere Sichtweite wie beim Vorgänger **GTA San Andreas** sowie besser aufgelöste Texturen sind auf heutigen Spielerechnern problemlos machbar. **FK**

► Quicklink: 4319



allerdings Microsofts »Games for Windows Live«-Logo.

Somit müssen die von der Xbox 360 bekannten Erfolge (»Achievements«)

enthalten sein, und der Xbox 360-Controller wird am PC unterstützt. Komfortfunktionen wie die integrierte Freundesliste, die Sprachübertragung und die Ranglisten dürften ebenfalls mit an Bord sein. Ob Sie gemeinsam mit

Zwar war eine PC-Version von **GTA 4** mehr als wahrscheinlich, offiziell bestätigt hat sie der Entwickler Rockstar aber erst jetzt: Ab dem 21. November 2008 soll **GTA 4** in Deutschland für den PC zu kaufen sein. Die PC-Version wird umfangreicher als die bereits Ende April veröffentlichten Fassungen für Xbox 360 und Playstation 3. Ei-

nen erweiterten Mehrspieler-Modus hat Rockstar bereits bestätigt, genaue Details verrät der Entwickler aber noch nicht. Die inzwischen aufgetauchte Verpackung von **GTA 4** für den PC zeigt

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

**DVD**  
- GameStar-  
RSS-Reader

## Spiele sind offiziell Kulturgut

**Wir haben es ja immer schon gesagt: Spiele sind – genau wie Filme oder Musik – Kultur. Das bestätigt nun auch der Deutsche Kulturrat höchst offiziell.**

Mitte August ist der Bundesverband der Entwickler von Computer- und Videospielen (GAME) als Mitglied im Deutschen Kulturrat aufgenommen worden, in die Sektion »Film und Audiovisuelle Medien«. Der Kulturrat begründete die Aufnahme vor allem mit den zahlreichen Künstlern, die im Spielmarkt arbeiten. Die Spanne reicht von Grafikern und Komponisten bis hin zu Drehbuchautoren. Vor allem aufsehen erregende Produktionen wie **GTA 4** begünstigten diese Entwicklung. Auch jenseits der Fachpresse sorgte das Actionspiel für Wirbel und belegte den Anspruch der Spielebranche, kulturell wertvolle Werke zu schaffen. **HW**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5485



Der GAME-Geschäftsführer Malte Behrmann freut sich: »Damit ist die Spieleindustrie endgültig im kulturellen Bereich angekommen.«

## Star Trek Online

**Auf der Star-Trek-Convention in Las Vegas haben die Cryptic Studios Star Trek Online vorgestellt.**

Mr.-Spock-Darsteller Leonard Nimoy präsentierte auf der **Star Trek**-Convention erste Fakten und Videos zum Online-Rollenspiel **Star Trek Online**. Neben den bekannten Völkern wie Klingonen, Romulanern und Gorn sol-

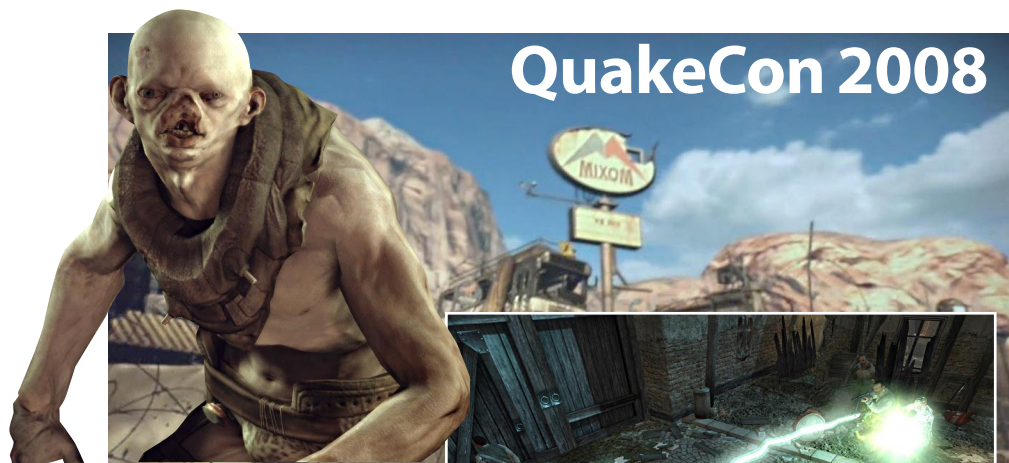
len Spieler eine Rasse ganz nach ihrem Geschmack erstellen können. Das intergalaktische Abenteuer soll zehn Jahre nach dem Ende des letzten Films **Star Trek: Nemesis** ansetzen. Neben dem Erforschen des Weltalls stehen Handel, Kampf und das Miteinander der Spieler im Vordergrund. Vor 2010 wird das Spiel aber nicht fertig. **HW**

► Quicklink: 5479



Mit der USS Enterprise Borg-Würfel zerlasern – Star Trek Online macht es möglich.





**Auf seiner Hausmesse QuakeCon gab id Details zu Doom 4, Rage und Wolfenstein 2 bekannt.**

Reichlich zugeknöpft gab sich id Software auf der hauseigenen Spielermesse QuakeCon hinsichtlich **Doom 4**. Bisher ist nur bekannt, dass der Titel von id Software selbst entwickelt wird, auf der brandneuen »Tech 5«-Engine basiert und für PC, Xbox 360 und PS 3 erscheint. Laut Chef-Programmierer John Carmack wird die PC-Version beim Release Ende 2009 am besten aussehen. Außerdem soll der Multiplayer-Teil umfangreicher ausfallen als in **Doom 3**.

Ebenfalls selbst entwickelt, aber gänzlich untypisch für id Software ist **Rage**. Es wird ein Genre-Mix aus wilden Wüstenrennen, (kooperativen) Shooter-Einlagen und Action-Adventure-Elementen in einem postapokalyptischen

**Mad Max**-Szenario. Über den Erscheinungszeitraum sowie das genaue Spielprinzip schweigt sich id Software aber noch aus. Für die Grafik zeichnet die »Tech 5«-Engine verantwortlich. Screenshots und Trailer sehen Sie unter **► Quicklink: 5489**.

Mehr Einblicke bot ein spielbares Demo-Level des kommenden **Wolfenstein**-Teils. Die von Raven Software (**Quake 4**, **Jedi Knight 3**) entwickelte Fortsetzung sendet Sie abermals in den Kampf gegen verdorbene Nazi-Scheren, die mit Hilfe okkulturer Mächte die Weltherrschaft anstreben. Das nicht-lineare Leveldesign, so-

nannt »The Veil« (deutsch: der Schleier) sollen das bekannte Weltkriegsszenario spannend halten. Der klassenbasierte Mehrspielermodus soll sich eng am Vorgänger orientieren, Fähigkeiten und Waffen aus der Paralleldimension sollen aber auch gegen Mitspieler einsetzbar sein.

Gerüchten über ein im **Quake**-Universum angesiedeltes Online-Rollenspiel erteilte John Carmack dagegen eine klare Absage. Auch das Entwickeln eines Cross-Play-Features zum gemeinsamen Online-Spielen von PC- und Konsolenbesitzern lohne sich für die kommenden Titel nicht. **FK**

**► Quicklink: 5490**



## Daten-Geiz

Ganz Deutschland passt auf eine DVD. Zumindest die Eckpunkte unseres Lebens: Name, Alter, Adresse, Telefonnummer, Beruf und Haushaltseinkommen. Je nach Detailgrad ist so eine Datensammlung mehrere Euro pro Einzelperson wert – bei Hunderttausenden von Kontakten eine erkleckliche Summe. Der Wert steigt noch, wenn sensible Konto- oder Kreditkarteninformationen dabei sind, wie im Fall des aktuellen Datenskandals, bei dem bis zu 1,5 Millionen Kundendaten vermutlich von der SKL abhanden gekommen sind.

Die Folgen: von lästigen Werbeanrufen am Wochenende bis zu unrechtmäßigen Kontoabbuchungen ist alles drin. Und das sind keine Einzelfälle, denn der Datenhandel blüht weltweit. Die Datenschutzgesetze helfen nur wenig, wenn deren Einhaltung nicht kontrolliert wird. Im Bewusstsein vieler Politiker rangiert Datenschutz eben nicht unter den Wählerstimmen bringenden Schlagwörtern.

Aber wie schützt man sich in der modernen Online-Welt mit Web-Shops, MMOs im Monatsabo und MP3s per DSL? Minimieren Sie das Risiko: Geben Sie nur die nötigsten Informationen preis, zahlen Sie per Nachnahme statt per Kreditkarte und verlängern Sie die Laufzeit Ihres Online-Rollenspiels per Game Time Card statt per Bankeinzug. Verzichteten Sie vor allem auf Payback oder ähnliche Bonussysteme – für die beteiligten Firmen ein Persilschein zum Austauschen von Kundenprofilen, für Sie ohnehin ein Minusgeschäft. Kurz: Geizen Sie mit Ihren Daten!

Florian Klein  
Redakteur Hardware  
florian@gamestar.de

### Leser-Charts August

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(3)	World of Warcraft
3	(4)	Diablo 2
4	(6)	Crysis
5	(9)	Battlefield 2
6	(2)	Gothic 3
7	(12)	Assassin's Creed
8	(19)	Counterstrike Source
9	(7)	Race Driver Grid
10	<b>NEU</b>	Das Schwarze Auge: Drakensang
11	(10)	Half-Life 2
12	(10)	Mass Effect
13	(14)	Elder Scrolls 4: Oblivion
14	(8)	Warcraft 3
15	(11)	Bioshock
16	(18)	The Witcher
17	(13)	Stalker
18	(15)	Age of Conan
19	<b>NEU</b>	World in Conflict
20	<b>NEU</b>	Gothic 2

Quelle: GameStar-Mitmacharten 09/2008

## Batman Arkham Asylum

**Neben dem offiziellen Spiel zum Kinofilm The Dark Knight gibt es für Batman-Fans demnächst noch mehr Futter – auf Basis der Unreal Engine 3.**

Die Rocksteady Studios (**Urban Chaos: Riot Response**) arbeiten mit **Batman: Arkham Asylum** an einem Actionspiel rund um den Fledermaus-Mann und seinen ärgsten Feind, den Joker. In der namensgebenden Nervenheilanstalt Arkham Asylum, in der Batmans Widersacher inhaftiert sind, plant der Joker das Ende des dunklen Ritters. In einer Kombination aus Detektivarbeit und Actioneinlagen sollen Sie den Aufstand im Superschurken-Gefängnis beenden. Für die Optik sorgt Epics Unreal Engine 3. Wann Sie mit Batman auf Ganovenhatz gehen dürfen, steht allerdings noch nicht fest. **HW**

**► www.gamestar.de Quicklink: 5480**





## Massensterben

800.000 – eine Zahl, aus der Träume gemacht werden, wenn man Spieleentwickler ist. So oft hat Funcom Age of Conan bereits verkauft.

415.000 – eine Zahl, aus der Alpträume gemacht werden, wenn man Spieleentwickler ist. Denn so viele Kunden sind von den 800.000 übrig geblieben. Knapp die Hälfte der Spieler hat bereits die Schnauze voll von Hyboria, oder besser: von Funcom. Denn die liefern nicht, was sie versprochen haben. Eine PvP-Revolution soll Age of Conan werden – tatsächlich ist von einem entsprechenden Punkte- und Belohnungssystem selbst drei Monate nach dem Verkaufsstart noch nichts zu sehen. Age of Conan ist noch nicht einmal aus den Kinderkrankheiten raus. Anstatt sich um PvP oder ein funktionierendes Auktionshaus zu kümmern, machen die Entwickler erst mal neue Versprechungen. Frische Quest-Gebiete für Spieler mittlerer Stufen seien geplant. Dabei sind viele Kunden bereits bei Endlevel 80 angelangt und brauchen jetzt Langzeit-Motivation. Die fehlt ohne PvP, ohne sinnvolle Raid-Belohnungen und ohne durchdachtes Crafting.

Mein Barbar ist mittlerweile auch 80. Zum Glück habe ich eine Gilde, für deren Stadt ich täglich Rohstoffe herankarren kann, sonst wüsste ich wohl nichts mit meiner Hyboria-Zeit anzufangen. Irgendwann wird unsere Siedlung fertig sein. Bleibt zu hoffen, dass es dann noch Spieler gibt, die sie bewundern können.

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de



## Overlord 2

**2009 soll der Overlord erneut mit seinen Schergen Angst und Schrecken verbreiten.**

In **Overlord** kommandierten Sie eine finstere wie spaßige Schergenbrut, um ein Königreich zu unterjochen. In **Overlord 2** marschiert ein von den Römern inspiriertes Heer in die Fantasy-Welt ein und

will jegliche Magie vernichten. Als Despot können Sie das natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Die im Vorgänger arg begrenzten Fähigkeiten der Gremlin-Wesen stockt der Entwickler Triumph Studios auf: Die Schergen können nun reiten, Gebäude demolieren, Belagerungswaffen lenken und segeln. **HW**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5484

## Blade & Soul

**Im Kung-Fu-Online-Rollenspiel prügeln Sie in ansprechender Optik auf Spieler und andere Bösewichter ein.**



Schluss mit schwacher Grafik in Online-Rollenspielen:

**Blade & Soul** basiert auf Epics Unreal Engine 3. Das Technikgerüst lässt die (teils textilarmen) Kämpfer fantastisch aussehen. Laut dem Entwickler NCSoft (**Aion**, **Guild Wars**) soll das Kampfsystem spektakuläre Duelle ermöglichen, dabei aber ähnlich

leicht zu bedienen sein wie andere Online-Rollenspiele. Weiteres Alleinstellungsmerkmal: Die Umgebung soll sich dauerhaft verändern. Bislang gibt es nur einen wichtig in Szene gesetzten Trailer, über die Handlung oder den Erscheinungstermin ist noch nichts bekannt. **HW**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5486

## Verkaufs-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Das Schwarze Auge: Drakensang
2	(3)	Call of Duty 4
3	(5)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)
4	(7)	Counterstrike Source
5	NEU	Drakensang (Limited Edition)
6	(10)	World of Warcraft (Battlechest)
7	(6)	Assassin's Creed
8	(9)	Mass Effect
9	(4)	Sins of a Solar Empire
10	(14)	WoW: The Burning Crusade
11	(13)	World of Warcraft
12	NEU	Crysis
13	(8)	Die Sims 2: IKEA Home-Access.
14	(18)	Die Sims 2: Freizeit-Spaß
15	(11)	Stronghold Crusader Extreme
16	NEU	Pro Train 25 Koblenz – Lahntal
17	(1)	Age of Conan
18	(2)	Hellgate: London
19	NEU	Gothic 3 (GOTY-Edition)
20	NEU	Schlacht um Mittelmeer 2

09/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

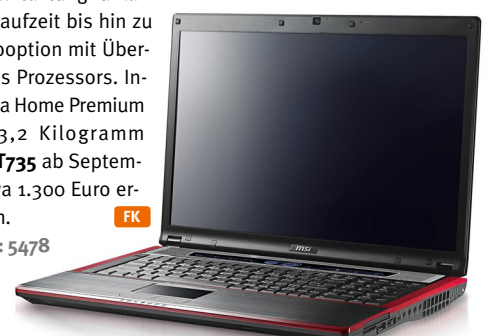
## Neues Gaming-Notebook von MSI

**Mit 17-Zoll-Display, Dual-Core-CPU und flotter Radeon-On-Grafik wendet sich MSI an mobile Spiel-Fans.**

Das **GT735** von MSI setzt voll auf AMDs Puma-Plattform für Notebooks: Die CPU ist ein 2,2 GHz schneller Turion X2 Ultra mit zwei Rechenkernen, als Grafikkarte fungiert eine Radeon HD3850 mit 512 MByte RAM. Der Arbeitsspeicher ist mit 4,0 GByte großzügig bemessen, die 320-GByte-Festplatte bietet ebenfalls viel Platz. Das große 17-Zoll-Display zeigt bis zu 1920 mal 1200 Bildpunkten und ist damit Full-HD-tauglich. Eine Besonderheit des **GT735** ist die berührungsemp-

findliche Leiste vor dem Display, mit der Sie fünf Takteinstellungen wählen können. Das reicht von starker Untertaktung für längere Akkulaufzeit bis hin zu einer Turbooption mit Über-taktung des Prozessors. Inklusiv Vista Home Premium soll das 3,2 Kilogramm schwere **GT735** ab September für etwa 1.300 Euro erhältlich sein. **FK**

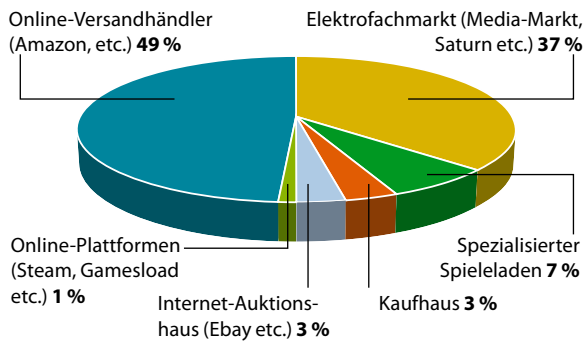
► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5478



Das auf AMDs Puma-Plattform basierende GT735 von MSI soll dank integrierter Radeon HD 3850 viel Spieleleistung liefern.



### »Wo kaufen Sie Ihre Spiele hauptsächlich?«



**Ergebnis:** Online-Plattformen werden von unseren Lesern noch kaum genutzt – nur ein Prozent lädt sich Spiele von Steam & Co. herunter. Eine Spieleschachtel sowie ein gedrucktes Handbuch sind den Teilnehmern wichtiger als eventuell günstigere Preise.

## Image-Offensive für Windows Vista

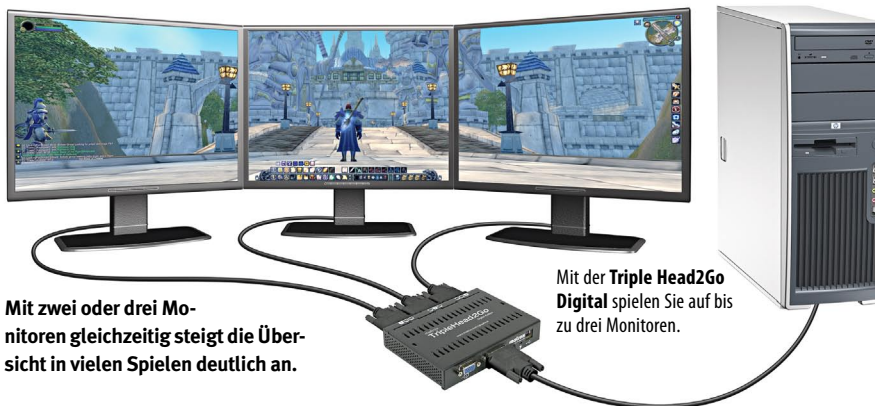
**Vista hat ein schlechteres Image, als es verdient – zumindest behauptet das Microsoft und will es mit einer Studie belegen.**

Microsoft befragte vor kurzem 140 Personen, die noch nie mit Windows Vista gearbeitet haben, nach ihrer Meinung zu dem aktuellen Betriebssystem. Das Ergebnis: 4,4 von 10 möglichen Punkten. Danach präsentierte Microsoft ihnen Windows Vista, nannte es aber »Mojave« – eine angeblich neue Windows-Version. Im Schnitt bewerteten die Tester dies mit 8,5 Punkten. Damit sieht sich der Software-Riese bestätigt, dass Vista deutlich besser sei als sein Ruf. Ob nun die Meinung von 140 teils technisch unbedarften Personen ein repräsentatives Ergebnis bilden, möge jeder für sich entscheiden. In der Spieleleistung gibt es jedenfalls nur noch minimale Unterschiede zwischen dem in die Jahre gekommenen Windows XP und Vista. Die GameStar-Leser satteln allmählich um: Fast 30 Prozent benutzen laut unserer Leserumfrage mittlerweile Vista. **HW**

## News-Ticker

- **Intel:** Mit dem Core 2 Quad Q9400 für etwa 210 Euro und dem Q9650 für rund 430 Euro erweitert Intel das Angebot an Quad-Core-CPU's mit Penryn-Kern.
- **Ubisoft:** Der Publisher verklagt das Presswerk Optical Experts Manufacturing auf 10 Millionen US-Dollar Schadenersatz. Angeblich verschuldete das Presswerk die Raubkopie von Assassin's Creed, die bereits zwei Monate vor der Erstveröffentlichung im Internet auftauchte.
- **Diablo 3:** Zwar beendet Diablo 3 die Geschichte der Trilogie, laut Jay Wilson, dem leitenden Designer bei Blizzard, sollen aber weitere Spiele im Diablo-Universum folgen. Am kritisierten, bunten Grafikstil wird sich trotz einer Online-Petition mit knapp 56.000 Unterschriften nichts ändern.
- **Nvidia:** Entgegen anderslautender Gerüchte will sich der Grafikspezialist nicht aus dem Chipsatz-Geschäft für AMD- und Intel-Mainboards zurückziehen.
- **10tacle:** Der GTR-Publisher ist pleite: Anfang August stellte 10tacle einen Antrag auf ein Insolvenzverfahren. Was mit den Spielen Elveon und Black Prophecy geschieht, ist unklar.

## Spielespaß im Breitbildformat



Mit der **Triple Head2Go Digital** stellt Matrox die zweite Generation seiner Verteiler-Box für Grafikkartensignale vor. Im Gegensatz zum auf analoge Ausgabe beschränkten Vorgänger nutzt die digitale Version jetzt die DVI-Schnittstelle. Das Prinzip ist simpel: Sie verbinden Ihre Grafikkarte mit der **Triple Head2Go Digital** (250 Euro), und die Box verteilt das Signal an bis

zu zwei 24-Zoll-TFTs mit 1920x1200 oder drei 22-Zoll-TFTs mit 1680x1050 Pixeln. Um auf allen Monitoren zu spielen, muss die beiliegende Software den Titel unterstützen. Das ist laut Matrox bei 250 Spielen der Fall. Welche genau das sind, erfahren Sie unter [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5476. **FK**



# Termin-Update

Die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben.

## Das kommt im September

Spiel	Publisher	Datum
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	25.09.2008
Crysis: Warhead	Electronic Arts	18.09.2008
Die Sims 2 Super Deluxe	Electronic Arts	11.09.2008
Far Cry 2	Ubisoft	15.09.2008
Mercenaries 2	Electronic Arts	04.09.2008
Multiwinia - Survival of the Flattest	Pinnacle	19.09.2008
Need for Speed: Undercover	Electronic Arts	21.09.2008
Pipemania	Empire Interactive	12.09.2008
Pure	Disney Interactive	25.09.2008
Rise of the Argonauts	Codemasters	19.09.2008
Romance of the Three Kingdoms 11	THQ	05.09.2008
Civilization 4: Colonization	Take 2	26.09.2008
Spore	Electronic Arts	04.09.2008
Stalker: Clear Sky	Deep Silver	Sept. 2008
The Witcher: Enhanced Edition	Atari	18.09.2008
Warhammer Online	Electronic Arts	18.09.2008
World of Goo	RTL Games	Sept. 2008
WW II: Spy	DTP	19.09.2008



### Brothers in Arms: Hell's Highway

Unendliche Geschichte: Eigentlich sollte der neueste Teil der Serie bereits im August erscheinen, der Publisher Ubisoft hat den Verkaufsstart jedoch auf den 25. September verschoben.



### Warhammer Online

Bislang konnten nur Beta-Tester als Orks, Hochelfen, Chaos-Jünger und dergleichen durch die Lande ziehen, ab dem 18. September darf endlich auch der Rest Europas online mitmischen.

#### 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

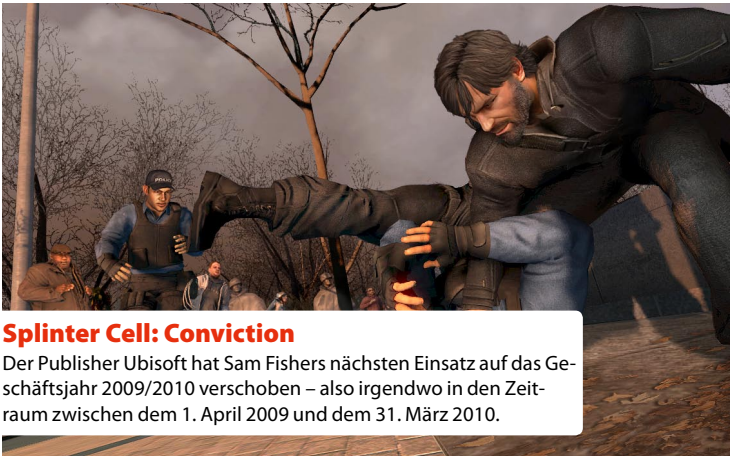
	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
NEU	Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	–	2009
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2. Quartal 2009
UPDATE	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08	–	25. Februar 2010
UPDATE	Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08–	–	16. Oktober 2008
	Battlefield Heroes	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08	Gut	4. Quartal 2008
	Battleforge	Echtzeit-Strategie	EA Phenomic	07/08, 09/08	Sehr gut	Dezember 2008
	Bionic Commando	Aktionspiel	Grin	08/08	–	4. Quartal 2008
	Borderlands	Aktionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
UPDATE	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox	06/06, 10/06, 02/08	Sehr gut	25. September 2008
	Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Treyarch	08/08, 09/08	Sehr gut	November 2008
UPDATE	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	31. Dezember 2008
NEU	Civilization 4: Colonization	Strategiespiel	Firaxis	10/08	Sehr gut	26. September 2008
UPDATE	C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	07/08, 10/08	Sehr gut	30. Oktober 2008
UPDATE	Crysis: Warhead	Ego-Shooter	Crytek Ungarn	09/08	–	18. September 2008
UPDATE	Damnation	Aktionspiel	Blue Omega	05/08, 10/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	Relic	07/08	–	1. Quartal 2009
	Dead Space	Horror-Aktionspiel	EA Redwood Shores	02/08, 04/08, 08/08	Sehr gut	31. Oktober 2008
	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	–	Februar 2009
	Der Herr der Ringe: Conquest	Aktionspiel	Pandemic	08/08	–	4. Quartal 2008
NEU	Der Pate 2	Aktionspiel	EA Redwood Shores	10/08	–	Februar 2009
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08	–	–
	Die Sims 3	Aufbauspiel	Maxis	05/08	–	Februar 2009
	Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Bioware	01/07, 09/08	–	1. Quartal 2009
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Dungeon Hero	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	–	1. Quartal 2009
UPDATE	Empire: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	10/07, 09/08, 10/08	–	6. Februar 2009
	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07, 06/08, 10/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
UPDATE	Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07, 07/08, 10/08	Sehr gut	15. September 2008
	Fifa 09	Sportspiel	EA Sports	09/08	–	2. Oktober 2008
UPDATE	Ghostbusters	Aktionspiel	Terminal Reality	01/08	–	2009
NEU	Gothic 3: Götterdämmerung	Rollenspiel	–	10/08	–	4. Quartal 2008
UPDATE	Grand Theft Auto 4	Aktionspiel	Rockstar	03/08, 04/08, 07/08	Ausgezeichnet	21. November 2008
	H.A.W.X.	Action-Simulation	Ubisoft Bukarest	06/08, 08/08	Gut	1. Quartal 2009





### Ghostbusters

Nach dem Zusammenschluss von Activision und Vivendi ist die Zukunft des Actionspiels ungewiss. Das neue Unternehmen Activision Blizzard gibt als Veröffentlichungstermin schlicht 2009 an.



### Splinter Cell: Conviction

Der Publisher Ubisoft hat Sam Fishers nächsten Einsatz auf das Geschäftsjahr 2009/2010 verschoben – also irgendwo in den Zeitraum zwischen dem 1. April 2009 und dem 31. März 2010.

### Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Far Cry 2	↑	3
3	Grand Theft Auto 4	↓	2
4	Call of Duty: World at War	↑	6
5	Starcraft 2	—	5
6	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	↑	12
7	Mafia 2	↓	4
8	Fallout 3	—	8
9	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	↑	-
10	Arcania: A Gothic Tale	↑	13
11	Crysis Warhead	↑	-
12	Empire: Total War	↓	10
13	Sacred 2: Fallen Angel	↑	15
14	Stalker: Clear Sky	↑	16
15	Bioshock 2	↑	20
16	Alan Wake	↓	11
17	Duke Nukem Forever	↑	23
18	Gothic 3: Götterdämmerung	↑	24
19	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	↓	9
20	Aliens: Colonial Marines	↓	17
21	Half-Life 2: Episode 3	↑	-
22	Dawn of War 2	↑	25
23	Warhammer Online: Age of Reckoning	↓	22
24	Fifa 09	↑	-
25	Brothers in Arms: Hell's Highway	↑	-

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 09/08

	James Bond: Quantum of Solace	Ego-Shooter	Treyarch	09/08	—	4. Quartal 2008
	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	4. November 2008
	Legendary: The Box	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07, 05/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07, 06/08	—	2009
	Mirror's Edge	Actionspiel	Digital Illusions	05/08	—	1. Quartal 2009
NEU	Need for Speed: Undercover	Rennspiel	EA Vancouver	10/08	—	21. September 2008
	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08	—	1. Quartal 2009
	Prince of Persia: Prodigy	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	07/08	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Pro Evolution Soccer 2009	Sportspiel	Konami	10/08	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08	—	17. Oktober 2008
	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	2009
UPDATE	Pure	Rennspiel	Black Rock Studio	—	—	25. September 2008
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
NEU	Risen	Online-Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08	—	—
	Rise of the Argonauts	Action-Rollenspiel	Liquid Entertainment	01/08, 07/08, 09/08	Sehr gut	19. September 2008
UPDATE	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07, 11/07, 09/08, 10/08	Sehr gut	2. Oktober 2008
	Saint's Row 2	Actionspiel	Volition	08/08	—	Oktober 2008
UPDATE	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	2009
UPDATE	Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC Game World	09/07, 03/08, 08/08	Sehr gut	September 2008
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07	Sehr gut	2008
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	4. Quartal 2008
	Street Fighter 4	Prügelspiel	Dimps	08/08	—	4. Quartal 2008
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08	—	4. Quartal 2008
	The Book of Unwritten Tales	Adventure	King Art	09/08	—	1. Quartal 2009
	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2009
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	4. Quartal 2008
	Tiberium	Taktik-Shooter	EA Los Angeles	03/08	—	4. Quartal 2008
	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics	03/08, 08/08	Sehr gut	21. November 2008
	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08, 10/08	—	3. Quartal 2009
	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	September 2008
	World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie-Addon	Massive	—	—	4. Quartal 2008
UPDATE	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07, 07/08, 10/08	Ausgezeichnet	November 2008
NEU	X3: Terran Conflict	Weltraumspiel	Egosoft	10/08	Passabel	September 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.



# Blood Bowl

► **Angeschaut** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Cyanide / Deep Silver** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) Quicklink **5481** ► Potenzial –

Wenn Elfen und Orks im Warhammer-Universum Football spielen, hat der Sportsgeist Sendepause.

Das Grundprinzip von **Blood Bowl** ist eigentlich simpel: einfach nur den Ball in die gegnerische Endzone tragen. Wer im Weg steht, wird umgeboxt. Klingt nach Action, erfordert aber vor allem eine clevere Strategie. Wir scheuchen unsere Fantasy-Sport-

ler per Maus über das Spielfeld, befehlen Pässe, Blocks, Tacklings und Fouls – wahlweise rundenbasiert oder in pausierbarer Echtzeit. Im Hintergrund werkelt getreu der Brettspielvorlage ein komplexes Regelwerk. Es gibt acht spielerisch höchst unterschiedliche Rassen: Orks sind zwar langsam, können dafür aber kräftig zuhauen – Elfen fliegen schon beim kleinsten Schubser aus den



Die Arenen wirken schon sehr detailverliebt. Hier treffen Elfen auf ein Chaos-Team.



Im **Runden-Modus** soll Blood Bowl die Regeln der Brettspielvorlage 1:1 umsetzen.

Latschen, werfen jedoch zentimetergenaue Pässe. Außerdem müssen Sie natürlich auch die Besonderheiten aller Teammitglieder kennen: Jeder Spieler hat andere Charakterwerte, sammelt Erfahrungspunkte und kann Spezialfähigkeiten wie ein besonders fieses Ramm-Manöver lernen. Das alles erinnert stark an klassische Rollenspiele, entsprechend hoch dürfte die Identifikation mit der eigenen Mannschaft werden.

Bei unserer Präsentation haben wir auch erstmals den Karriere-Modus gesehen. Auf einer Karte der **Warhammer**-Welt schalten Sie nach und nach neue Turniere frei, arbeiten sich die Rangliste empor und qualifizieren sich schließlich für die finale Meister-

schaft: den namensgebenden **Blood Bowl**. Gewonnene Preisgelder investieren Sie in werte- steigernde Ausrüstung (wie Helme und Schulterpanzer) oder in schmutzige Tricks. Doping mit leistungsfördernden Tränken ist ebenso möglich wie eine kleine Aufmerksamkeit für den Schiedsrichter. Vor allem in Sachen Atmosphäre macht **Blood Bowl** schon jetzt einen tollen Eindruck: In den detailverliebten Arenen jubeln Cheerleader, jede neu gekaufte Ausrüstung sehen wir auch an den Spielern. Spielerisch wirkt die Sportprügelei vor allem im Echtzeit-Modus noch ein wenig konfus. Fans der Brettspielvorlage dürfen sich aber in jedem Fall auf den Titel freuen. **HK**

# Divinity 2 Ego Draconis

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2. Quartal 2009** ► Hersteller **Larian Studios / Dtp**  
 ► Status **zu 60% fertig** ► [gamestar.de](http://gamestar.de) Quicklink **5494** ► Potenzial –

Das neue **Divinity** tauscht die Iso-Sicht der Vorgänger gegen eine Schulterperspektive und bietet erneut spannende Quest-Reihen in einer offenen Spielwelt – und endlich auch tolle Grafik.

Das Action-Rollenspiel **Divine Divinity** und sein erster Nachfolger **Beyond Divinity** wollten 2002 beziehungsweise 2004 auf den Erfolgsgang der **Diablo**-Reihe aufspringen, enttäuschten

aber mit veralteter Technik und Steuerungsmacken. Reichlich Fans hatten die Spiele trotzdem, besonders dank der frei zu erkundenden Mittelalterwelt, den guten Quests und einer klassenunabhängigen Charakterentwicklung. Der nun angekündigte, eigentlich dritte Teil **Divinity 2: Ego Draconis** packt die Tugenden der Spiele-Reihe in eine zeitgemäße Grafikhülle und greift dazu auf eine stark überarbeitete Version

der Gamebryo-Engine von **Oblivion** zurück. Die detaillierten Texturen, aufwändigen Animationen und polygonreichen Charaktere sehen Sie nun nicht mehr in der Draufsicht, sondern aus der Schulterperspektive. Bei den actionreichen Kämpfen sind schnelle Reflexe gefragt, für friedfertige Spieler verspricht der belgische Entwickler Larian Studios aber auch viele Aufgaben, die Sie wahlweise ohne Blutvergießen

lösen. Als Drachentöter-Azubi erlernen Sie in **Divinity 2** rund 50 Fertigkeiten, darunter auch die Macht, gegnerische Attacken vorzusehen – äußerst nützlich im Kampf gegen übergroße Drachen, die im Fantasyland Rivellon ihr Unwesen treiben. Zur Wahl stehen erneut drei Charakterklassen: Krieger, Zauberer und eine Mischung aus Dieb und Waldläufer. Unabhängig davon kann jeder Spieler alle Waffen und Rüstungen tragen und seine Figur in jedem beliebigen Talent trainieren.

Ausführlichere Eindrücke von **Divinity 2** lesen Sie in unserer großen Online-Preview. **CHS**

► [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: **5492**



In der **Taverne** eskaliert ein kleiner Streit mit Soldaten, es kommt zum bewaffneten Kampf.



Der **Kampfwut-Zauber** stärkt unsere Schlagkraft im Gefecht mit den drei Goblins.





Nationalmannschaften und internationale Clubs sind 2009 wieder mit dabei – die **Bundesliga** jedoch nicht.

## Pro Evolution Soccer 2009

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

Eine Preview-Version von **Pro Evolution Soccer** legt einmal jährlich die Redaktion lahm – so auch in dieser Ausgabe.

Konami versprach im Vorfeld mehr Realismus; auf dem Platz zeigt sich das zuerst durch eine reduzierte Geschwindigkeit bei Blindpässen. An die haben wir uns nach wenigen Partien gewöhnt, nicht aber an die neuen langen, hohen Bälle: Beim Abschlag oder einem Seitenwechsel auf einen freien Mitspieler dreht sich das Leder so langsam durch die Luft, dass die Verteidigung unseren Mann doch noch an der Ballannahme hindern kann. Immerhin gehen die KI-Spieler nun etwas aggressiver in die Zweikämpfe als zuvor. Laut Konamis Shingo Takatsuka habe man auch das Verhalten der Mitspieler abseits des Balls verbessert, was

uns aber genauso abging wie ein intelligentes Torwartverhalten. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Abseits dieser Detailmängel spielt sich **Pro Evo 2009** bereits großartig. Die Präsentation kommt mit verbesserten Animationen, einer feineren Optik sowie ansprechendem Menüdesign in die Nähe von **Fifa 09**.

Größte Neuerung ist der von **Fifa** kopierte »Werde zur Legende«-Modus. Nach dem Erstellen eines Spielers arbeiten Sie sich vom Hinterbänklerverein bis in die Nationalmannschaft hoch. Dabei kontrollieren Sie einzig Ihren Charakter und verbessern ihn durch Erfahrungspunkte. Ob **PES 2009** zur Legende wird, lesen Sie in einem der nächsten Hefte. Dann berichten wir auch über den angeblich deutlich verbesserten Online-Modus, der in den letzten Jahren praktisch unspielbar war. **DV**



Grafisch rückt die neue Version in **Fifa-Dimensionen** vor. Vor allem die Stadien sind deutlich hübscher.



Endlich wieder Rennen gegen die **Polizei**. Dabei spielen Sie in **NFS: Undercover** selbst einen Cop.



Die Edelsportwagen aus Stuttgart-Zuffenhausen sind wieder mit dabei, besser bekannt als **Porsche**.

## Need for Speed Undercover

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **21. November 2008**  
 ► Hersteller **EA Vancouver / Electronic Arts** ► Status **zu 85% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 5500](#) ► Potenzial –

Im zwölften Teil der Serie geht's gegen ein internationales Verbrechersyndikat mit Edelschlitzen auf die Rennpisten.

Am 15. August kündigte Electronic Arts **Need for Speed: Undercover** offiziell an und gab gleichzeitig den Erscheinungstermin bekannt: Schon am 21. September dieses Jahres soll der zwölfte Teil der Serie hierzulande in den Läden stehen, in den USA kommt das Spiel bereits am 18. September raus. Nach dem durchgewachsenen **Pro Street**, das bei Spielern wie Presse gleichermaßen wenig Anklang fand, soll **Undercover** wieder zurück auf die Erfolgsspur – und zwar abermals mit heißen Verfolgungrennen gegen die Polizei. Allerdings schlüpfen Sie selbst in die Haut eines der guten Jungs. Wie der Name des Spiels vermuten lässt, spielen Sie einen Undercover-Cop.

Der muss ein internationales Verbrechersyndikat ausheben. Hollywood-Star Maggie Q (**Mission Impossible 3**, **Stirb Langsam 4.0**) übernimmt dabei in den Realfilm-Sequenzen die Rolle der FBI-Agentin Chase Linh, die dem Helden den Auftrag zuweist und ihn mit Tipps versorgt.

In der offenen Spielwelt sollen Sie mit amerikanischen Muscle Cars, japanischen Tuning-Schlitten und zahlreichen europäischen Wagen über den Asphalt heizen können. Die Auswahl reicht von Klassikern bis zu brandneuen Rennschüsseln, laut der Entwickler werden Sie aber auch in einigen exotischen Autos durch die Straßen brettern. Ob es in **Need for Speed: Undercover** einen Tuning-Part geben wird, hält Electronic Arts bisher noch geheim. Aber lange dauert es nicht mehr, bis wir es – im wahrsten Sinne des Wortes – erfahren. **PET**



# Fussball Manager 09

► **Angeschaut** ► Genre **Manager** ► Termin **30. Oktober 2008** ► Hersteller **Bright Future / EA Sports**  
 ► Status **zu 90% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 5482** ► Potenzial –

Die Bundesliga wird in der neuen Saison erheblich ansehnlicher. Nun ja, zumindest auf dem PC.

Originalgetreue Spielerge-sichter, 3D-Gras und schick zerknitterte Trikots – der **Fussball Manager 09** hat sich kräftig her-

ausgeputzt. Normalerweise präsentiert der Chefdesigner Gerald Köhler am liebsten die neuen Menüs, Funktionen und Statistiken, doch dieses Mal stehen vor allem die überarbeiteten 3D-Spielszenen im Mittelpunkt. Sie verwenden die gleiche Grafiktechnologie

wie das generalüberholte **Fifa 09** und sehen entsprechend auch genauso gut aus. Eine enge Zusammenarbeit mit dem kanadischen EA-Sports-Team macht's möglich. Deshalb gibt's im **Fussball Manager 09** auch sämtliche Stadien, Kommentare und Fangesänge des großen **Fifa**-Bruders. Wer mag, kann sich dank einer neuen mp3-Importfunktion aber auch eigene Fangesänge, Einlauf- und Torhymnen zusammenstellen.

Das alles verspricht eine Extraportion Stadionatmosphäre, und zwar endlich ohne lästige Unterbrechungen. Denn dank eines neuen Menüs am unteren Bildschirmrand können Sie künftig sämtliche taktischen Änderungen während der laufenden Partie vornehmen und müssen dafür nicht mehr extra in den Aufstellungsbildschirm wechseln – klasse! Abseits des Platzes gibt's ebenfalls viele sinnvolle Verbes-



Sie können überall auf der Welt **Fanshops** eröffnen.

serungen. So soll ein neues Merchandising-System mit Live-Verhandlungen den Fanartikelverkauf deutlich spannender machen. Außerdem haben Köhler und sein Team einen separaten Jugendtransfermarkt eingebaut, sodass Sie der Konkurrenz frühzeitig die Talente abjagen können. Eher eine Spielerei für Fußball-Tipper als eine sinnvolle Neuerung: Per Match-Prognose-Tool können Sie anhand unzähliger Parameter die Voraussetzungen für die nächsten Bundesliga-Partien nachstellen und so die Ergebnisse vom Programm prognostizieren lassen. Natürlich ist im **Fussball Manager 09** bereits die neue 3. Liga integriert. Ob auch die entsprechenden Vereinslizenzen an Bord sind, wird derzeit noch verhandelt.

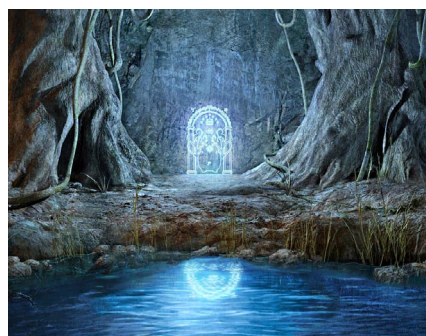
HK



Oben sehen Sie die aktuelle Partie in **Fifa-09**-Grafik, unten ändern Sie per **Taktik-Menü** Ihre Anweisungen.

# HdR Online Die Minen von Moria

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Turbine Entertainment** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5501** ► Potenzial –



Kenner wissen: Das ist der **Eingang der Minen von Moria**.

Zwei neue Klassen, zwei neue Gebiete, ein höheres Maximal-Level und noch viel mehr – die Welt ist im Wandel.

Knapp anderthalb Jahre nach der ersten Erweiterung **Schatten von Angmar** erscheint Ende dieses Jahres das zweite kostenpflichtige Update für **Herr der**

**Ringe Online** – auf Charaktere ab Level 50 zugeschnitten. Die **Minen von Moria** bietet zwei neue Gebiete: Lothlórien und das namensgebende Moria. Im Inneren der als Zwergenfestung Khazad-dûm bekannten Minen erwartet Sie unter anderem der riesige Balrog, in Lothlórien sollen Sie die Elbenführerin Galadriel treffen. Abseits von prominenten Gegnern und Verbündeten erhöht der Entwickler Turbine die Maximal-Stufe von 50 auf 60 und führt zwei neue Klassen ein: den magiebegabten Runenbewahrer sowie den Hüter. Doch nicht nur am Klassensystem wird geschraubt, auch die Waffen werden revolutioniert: Legendäre Gegenstände sollen Erfahrung sammeln und sich so individuell verbessern lassen. Ende 2008 geht's in die finsternen **Minen von Moria**. **HW**

# Multiwinia

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **September 2008**  
 ► Hersteller **Introversion** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5497** ► Potenzial **Gut**

Die **Strichmännchen-Krieger aus Darwinia** sind zurück – diesmal tobt die Schlacht jedoch online in skurrilen Mehrspielermodi.

Die zweidimensionalen Soldaten, die Sie in **Multiwinia** in die Schlacht schicken, entstammen dem Volk der Darwinier. Das kennen Sie vielleicht noch aus dem Vorgänger **Darwinia** (GameStar 06/05, 70 Punkte) – da haben die grünen Kerle noch offline gegen Viren gekämpft, die die Heimat der Darwinier unterjochen wollten. **Multiwinia** ist der Mehrspieler-Ableger des Action-Strategie-Mixes vom Independent-Studio Introversion, in dem Sie ab September unter Windows und Mac OS X online gegen andere Spieler antreten können. Das Grundprinzip: Sie starten mit einer Truppe, die recht planlos durch die Drahtgitter-Welt wuselt, bis Sie einen Anführer bestim-

men, der für Ordnung sorgt und seine Untergebenen in Formation marschieren lässt. Anschließend erobern Sie Stützpunkte, an denen frische Rekruten auftauchen. Neben klassischen Spielmodi wie »King of the Hill« und der Vernichtung aller Gegner müssen Sie etwa im »Capture the Statue«-Modus anstatt einer Fahne eine Statue in Ihre Basis schleppen, wozu eine große Anzahl Ihrer Darwinier mit anpacken müssen.

PD



Beim Kampf um die Zielzone fliegen Granaten und **Darwinier**.



# Der gothische Knoten

Gleich drei Spiele sind derzeit in Arbeit, die an die Tradition der Gothic-Reihe anknüpfen. Die Karten werden völlig neu gemischt: Die Gothic-Väter machen ihr eigenes Ding, das Schicksal der Serie liegt in den Händen neuer Studios.

Es ist verwirrend. Neue Entwickler, ein neues **Gothic**, eine Erweiterung und ein ganz anderes Spiel namens **Risen** – welches davon ist denn nun der wahre Erbe der populärsten deutschen Rollenspiel-Reihe? Die Fakten: Das Essener Studio Piranha Bytes entwickelte **Gothic**, **Gothic 2**, das Addon **Die Nacht des Raben** und zuletzt **Gothic 3**, das vom österreichischen Publisher Jowood veröffentlicht wurde. Dann kam es zum Zerwürfnis, Piranha Bytes und Jowood gingen getrennte Wege. **Gothic 4** wird nun vom Studio Spellbound entwickelt; es spielt zehn Jahre nach den letzten Abenteuern des namenlosen Helden und setzt die Serie offiziell fort. Zusätzlich arbeitet ein anderes, von Jowood bislang

noch geheim gehaltenes Studio an der **Gothic 3**-Erweiterung **Götterdämmerung**, deren Handlung nur zwei Jahre nach den Ereignissen des dritten Teils spielt und in die Story von **Gothic 4** überleiten soll. Piranha Bytes hingegen programmiert am eigenen Rollenspiel **Risen**, das lange nur als **RPB** bekannt war und inhaltlich nichts mit **Gothic** am Hut hat. Trotzdem bestehen viele Ähnlichkeiten, weil bei Piranha Bytes die Entwickler versammelt sind, die alle bisher erschienenen **Gothic**-Titel auf die Beine gestellt haben. Wie kam es zu dieser Konstellation?

## Böses Blut

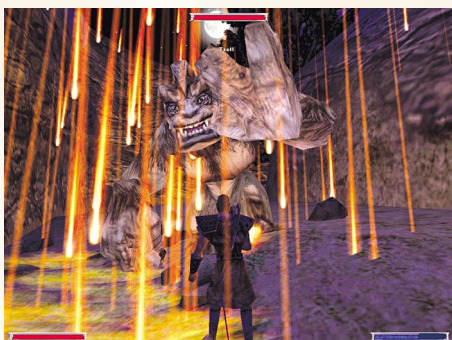
Die **Gothic**-Reihe ist eine der erfolgreichsten Spieleserien Deutsch-

lands; vielleicht endete gerade deshalb die Partnerschaft zwischen Jowood und Piranha Bytes wenig liebevoll. Die Rollenspiel-Hoffnung **Gothic 3** erschien am 13. Oktober 2006 voller technischer Macken, geplagt von Grafikfehlern über demolierte Spielstände bis hin zu Abstürzen. Der Entwickler Piranha Bytes schob drei Patches nach, die jedoch längst nicht allen Fehlern Herr wurden. Die Hoffnung der Fans ruhte auf dem so genannten »Gigabyte-Patch«, einem Riesen-Update, das endlich frustfreies Spielen ermöglichen sollte. Hinter den Kulissen waren sich Entwickler und Publisher jedoch uneins. Piranha Bytes hätte in mühevoller Kleinarbeit große Teile der Spielmechanik von Grund auf

neu gestalten müssen. Um diesen Aufwand nicht ausschließlich in ein eigentlich schon abgeschlossenes Projekt zu investieren, sollten die Änderungen Grundlage für ein Addon werden – oder am besten gleich für den Nachfolger **Gothic 4**. Jowood weigerte sich, den Plan in dieser Form finanziell zu unterstützen. Die Verhandlungen scheiterten, es kam zum Streit und zur Trennung. Die Zukunft der Serie war plötzlich ungewiss.

## Gute Marke

Die Verträge um die Rechte an der Marke **Gothic** sind verworren. Piranha Bytes hat die Rechte an **Gothic 2**, **Gothic 3** und **Gothic 4** zumindest temporär an Jowood abgetreten. Die Österreicher such-



Während bei **Gothic** (links) und **Gothic 2** (Mitte) noch alles rund lief, sorgte **Gothic 3** (rechts) für so viel Ärger, dass sich der Entwickler Piranha Bytes und der Publisher Jowood voneinander trennten.



## Die Gothic-4-Entwickler Spellbound

Jochen Hamma, Producer



**GameStar** ❖❖❖ **Warum werden sich Gothic-Fans in eurer Welt wohlfühlen?**

❖❖❖ **Hamma** Der Spieler wird sich auf dem rauen, düsteren, dunklen Kontinent sehr schnell heimisch fühlen, alte Bekannte wiederfinden, ungeklärte Geheimnisse der Serie lüften und mit neuen Aufgabenstellungen konfrontiert werden. Visuell und akustisch führen wir die Tradition der Gothic-Serie fort. Viele offensichtliche Dinge wie zum Beispiel die Sprache der Bewohner,

aber auch Kleinigkeiten wie der Stand der handwerklichen Fertigkeiten oder der bestehenden Architektur werden ein stimmiges Gothic-Flair erzeugen.

❖❖❖ **Was macht ihr anders als die bisherigen Gothic-Spiele, wie verhindert ihr klassische PC-Rollenspiel-Krankheiten?**

❖❖❖ Das Kampfsystem wird deutlich verändert, Pech wird bei Kämpfen fast gar keine Rolle mehr spielen. Dazu kommt ein neues Interface, das an-

passbar sein wird – auf Wunsch enthält es mehr Informationen als bei den Vorgängern. Was die Rendering-Technik anbetrifft, so setzen wir auf eine Kombination von internen und externen Technologien und sind zuversichtlich, dass wir durch diese Verbindung immer wieder visuelle Highlights kreieren können und gleichzeitig eine relativ kurze Entwicklungszeit möglich ist.

## Die Entwickler des Addons Götterdämmerung

Entwickler von Götterdämmerung



**GameStar** ❖❖❖ **Warum werden sich Gothic-Fans in eurer Welt wohlfühlen?**

❖❖❖ **Entwickler** Obwohl die Gothic-Welt jetzt in anderen Händen liegt, ist sie immer noch dieselbe, die die Fans gewohnt sind. Wir erweitern sie lediglich um eine neue, spannende Geschichte. Götterdämmerung bietet den Spielern die Möglichkeit, die aus Gothic 3 bekannten Orte erneut zu besuchen und zu

sehen, wie der Krieg die Menschen und die Umgebung verändert hat. Es ist längst nicht alles so friedlich, wie es scheint, und der namenlose Held muss beenden, was er begonnen hat.

❖❖❖ **Was macht ihr anders als die bisherigen Gothic-Spiele, wie verhindert ihr klassische PC-Rollenspiel-Krankheiten?**

❖❖❖ Wir haben uns durch Testberichte und Foren gewählt

und herausgefunden, dass in Gothic 3 die Stabilität und die Leistung die größten Probleme waren. Solche großen Macken kannten die Fans der Serie von den Vorgängern nicht. Deshalb ist es unser Ziel, Gothic 3 in diesen Bereichen so zu verbessern, dass Götterdämmerung der bestmögliche Nachfolger für das Hauptprogramm wird.

ten zunächst mit einem »Bewerbungsformular« nach Entwicklern, schließlich engagierten sie den bislang eher unauffälligen Entwickler Spellbound (**Desperados**), nachdem dieser den Prototypen eines Rollenspiels eingereicht hatte. Spellbound arbeitet nun an **Gothic 4** (siehe Preview auf den folgenden Seiten). Piranha Bytes wiederum hat in Koch Media einen neuen Investor gefunden – pikanterweise war der Publisher für **Gothic 3** noch mit Jowood im Bunde, sagte sich aber kurz darauf von den Österreichern los. Aus den Partnern sind Wettbewerber geworden, und bei Koch entsteht nun der wohl härteste Konkurrent für **Gothic 4**: das neue Piranha-Bytes-Spiel **Risen**.

Jowood holt momentan alles aus der **Gothic**-Lizenz heraus. Anfang 2008 erschien ein (gut gemachtes) Handy-Spiel, Ende des Jahres soll ein Addon zu **Gothic 3** das Interesse der Fans am Köcheln halten. **Götterdämmerung** wird von Jowood finanziert, wer den Titel jedoch entwickelt, war bei Redaktionsschluss noch geheim; es ist kein deutsches Studio. Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, ist die Bombe wohl schon geplatzt; Jowood will den

## Die Risen-Entwickler Piranha Bytes

Mike Hoge, Lead Designer



**GameStar** ❖❖❖ **Warum werden sich Gothic-Fans in eurer Welt wohlfühlen?**

❖❖❖ **Hoge** Weil wir mit Risen wieder ein dichtes und meiner Meinung nach auch ziemlich eigenständiges Szenario aufgebaut haben. Es stecken eine Menge Details und ein immenser Hintergrund in der neuen Welt. Vieles davon wird nur am Rande im Spiel vorkommen. Wir werden eine große, freie,

glaubwürdige Spielwelt abliefern, mit einer spannenden Story, in der zudem noch einige Wendungen vorkommen. Ich denke und hoffe, das werden die Gothic-Fans lieben!

❖❖❖ **Was macht ihr anders als die bisherigen Gothic-Spiele, wie verhindert ihr klassische PC-Rollenspiel-Krankheiten?**

❖❖❖ Wir haben bei diesem Projekt die nötige Zeit, die es

braucht, um ein Spiel sowohl technisch als auch inhaltlich auf Hochglanz zu polieren, und das werden wir auch tun. Diese Art von Spiel zu machen ist aufwändig. Es braucht Zeit und viel Auge fürs Detail. Qualität liefern und sich auf die Stärken besinnen, die unsere Fangemeinde so groß und loyal gemacht hat, das hat oberste Priorität für uns.

Entwickler exklusiv auf der Games Convention 2008 bekanntgeben. Sollte es eine Erweiterung zu **Gothic 4** geben, ist Piranha Bytes wieder mit im Boot, denn die Lizenzverträge sehen eine Entwicklungs-Erstoption vor. Erst für ein **Gothic 5** dürften die Rechte wohl

wieder an die Essener zurückfallen – aber das ist Zukunftsmusik.

### Neue Möglichkeiten

Auf Rollenspiel-Fans kommen drei vielversprechende Titel zu. Unsere Redakteure sind ausgeschwärmt, um exklusive Informa-

tionen, Interviews und Bilder zu allen drei Projekten zu sammeln. Und um zum ersten Mal umfassend aufzuzeigen, in welche Richtungen sich die Spiele entwickeln. Vielleicht gibt es in Zukunft nicht einen Erben der **Gothic**-Serie, sondern gleich zwei. **PD**



Neuer Entwickler, neue Welt, neuer Name.  
Gothic 4 soll der traditionsreichen Rollenspiel-Serie dennoch  
treu bleiben – nur die leidigen Bugs sollen verschwinden.

# Arcania A Gothic Tale

## Inhalt

Mega-Preview.....	24
Aus Gothic wird Arcania.....	24
Entwickler-Check.....	25
Tag- und Nachtwechsel.....	26
Dreifache Beleuchtung.....	26
Was ist mit Lester?.....	27
Die Gothic-Architektur.....	28
Verwirrende Previews.....	28
Screen Space Ambient Occlusion.....	29

Um gleich mal Verwirrung zu stiften: Der gute alte namenlose Held bleibt uns erhalten. Auch im vierten Teil der **Gothic**-Saga wird er wieder mit dabei sein. In welcher Rolle jedoch ist noch ungewiss, tragend soll sie allemal sein. Und schon müssen

wir uns gleich zweifach korrigieren. Erstens: Der Bursche unten auf dem Artwork ist der wackere Recke aus den Vorgängern, aber wir sehen ihn, kurz nachdem er sich zu König Rhobar III. gekrönt hat. So viel zum Thema »namenlos«. Zweitens: **Gothic** heißt jetzt

**Arcania: A Gothic Tale**. Genaueres zu den Gründen finden Sie im Info-Kasten auf dieser Seite.

Doch trotz der Änderungen soll **Arcania** ein waschechtes **Gothic**-Spiel werden. Die neuen Entwickler, Spellbound aus

Kehl, unternehmen jede erdenkliche Anstrengung, um der Serie gerecht zu werden.

Nach unserer ersten Ein-

## Aus Gothic wird Arcania

Jowood will den vierten Teil der Rollenspiel-Serie auch international groß rausbringen. Dazu taugt der Titel **Gothic 4: Arcania** allerdings wenig, denn nur wenige haben bisher außerhalb des deutschsprachigen Raums mit dem Namenlosen Heldenaten vollbracht. Zudem erhielt gerade der letzte Teil aufgrund der vielen Bugs von der internationalen Presse eher bescheidene Wertungen. Kein guter Ausgangspunkt also, um die Spieler weltweit für ein weiteres **Gothic** zu begeistern. Der erste Schritt, um diese Hürden zu umgehen, ist ein neuer Titel. So tauft Jowood das Spiel in **Arcania: A Gothic Tale** um.







Auch auf der Insel Argaan trifft der namenlose Held auf bekannte Feinde. Die spinnentierartigen **Minecrawler** lauern wieder des Weges.

schätzung könnten sie sogar übers Ziel hinausschießen.

### Nach Argaan!

Schauplatz von **Arcania** ist keines der bisher bekannten Gebiete der Serie. Den Namenlosen (doch, so einen wird es weiterhin geben, nur wer sich dahinter verbirgt, wollen Entwickler Spellbound und Publisher Jowood partout noch nicht preisgeben) zieht es nach Argaan, auf die größte der südlichen Inseln. Dort setzt die

Geschichte zehn Jahre nach den Geschehnissen von **Gothic 3** ein. Die Frage nach dem Sieg im Kampf zwischen Beliar (Gott des Chaos) und Innos (Gott der Ordnung) ist scheinbar noch immer offen. Auf Argaan soll es die Antwort geben. Und die ist verknüpft mit zwei Prophezeiungen und dem verfluchten König des Reichs Thorniara. Der König hat den Krieg nach Argaan gebracht – allerdings nicht willentlich. Eine uralte und finstere Macht, ange-

lich noch stärker als die der Götter Beliar und Innos, hat den Herrscher in ihrer Gewalt. Der namenlose Held muss abermals ran. Welcher auch immer.

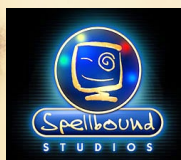
Entwickler Spellbound und Publisher Jowood versprechen, dass sich die Handlung von **Arcania** logisch an die der Vorgänger anschließt und sogar bisher ungelöste Rätsel der Reihe entschlüsseln werde. Dazu muss man die Serie nicht nur gut kennen, sondern sie akribisch analy-

sieren. Das hat Hans-Jörg Knabel, der Autor des Spellbound-Teams, getan. Er sammelte lose Enden in allen drei Teilen und will sie nun in **Arcania** zusammenführen. Das ist so schon extrem knifflig, die drei unterschiedlichen Enden von **Gothic 3** machen die Aufgabe aber noch mal um einiges schwieriger. Inwiefern das kommende **Gothic 3**-Addon **Götterdämmerung** (Seite 32) zusätzliche Erklärungen für die Ausgangssituation von **Arcania** liefert, hat Jowood



**Blutfliegen** verfolgen den Helden schon seit dem ersten Gothic. So tödlich, wie sie im (ungepatchten) Teil 3 waren, sollen die Viecher allerdings in **Arcania** bei Weitem nicht werden.

## Entwickler-Check



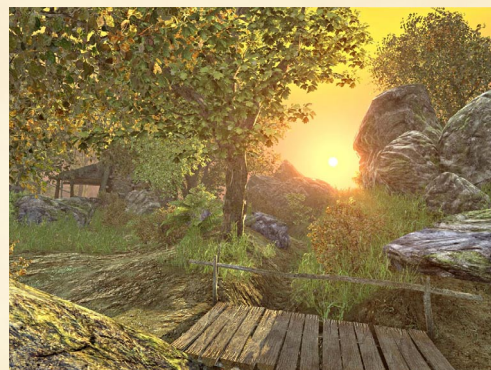
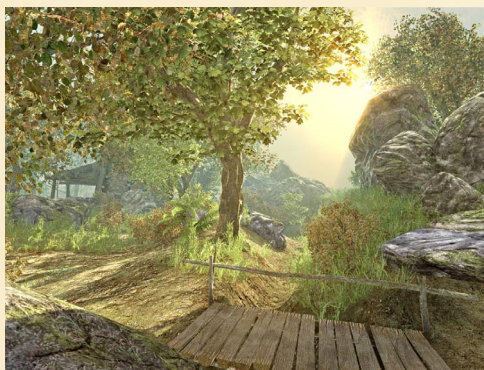
Spellbound wurde bereits 1994 von Armin Gessert gegründet. Gessert hatte zuvor zusammen mit Chris Hülsbeck und Manfred Trenz das hierzulande sehr bekannte **The Great Giana Sisters** entwickelt. Spellbound erstellte zunächst nur Grafiken für **Das Schwarze Auge: Schatten über Riva**. Bald folgte das erste Spiel. Die Aufbau-Strategie **Perry Rhodan: Operation Eastside** er-

schien 1995. 1997 schloss sich **Airline Tycoon** an. 2001 schließlich landete Spellbound mit der Echtzeit-Taktik **Desperados** seinen bisher größten Hit. Man blieb der Echtzeit-Taktik mit **Robin Hood** und **Desperados 2** treu, versuchte sich allerdings auch an einem Action-Adventure (**Chicago 1930**) und einem Shooter (**Rauchende Colts**).

Weil Spellbound bisher stets in den vorher abgesteckten Zeit- und Budget-Rahmen blieb, kann das Team als einziges in Deutschland seine Produktionen versichern lassen, falls es doch einmal zur Nichterfüllung der Vertragsklauseln kommen sollten und daher Rückerstattungen an den Publisher geleistet werden müssen. Spellbound arbeitet seit einem Jahr an **Arcania**.



## Tag- und Nachtwechsel in der Arcania-Welt



Die **Tageszeiten** in Arcania lassen sich leicht an den unterschiedlichen Lichtstimmungen festmachen: Aus strahlender Mittagssonne wird erst ein leichtes Orange, dann eine rötliche Abendstimmung.

bisher noch nicht im Detail preisgegeben. Für Kenner der Serie füllt Spellbound die Zehnjahres-Lücke jedenfalls ab Mitte Sep-

tember vorerst mit Kurzgeschichten aus der **Gothic**-Welt (die erste finden Sie exklusiv in diesem Heft auf Seite 30). Spieler, die mit **Ar-**

**cania** in die Saga einsteigen, sollen trotz fehlendem Hintergrundwissen eine runde, in sich geschlossene Story erleben.

### Raue Töne

Wenn man Spieler fragt, was sie besonders an **Gothic** mögen, wird man nicht selten hören, dass es die raue Fantasy-Welt ist, in der harte Burschen in derben und so kurzen wie prägnanten Sätzen sprechen. Gerade diese Sprache hat sich tief in die Köpfe der Fans eingegraben. Sollte man zumindest meinen. Und auch Spellbound ging zunächst davon aus, wollte es dann aber doch genauer wissen. Die Entwickler fanden heraus, dass die Erinnerung ihnen einen Streich gespielt hatte und dass die Sätze in den **Gothic-**

Spielen gar nicht so knapp und derb geraten waren, wie man ursprünglich annahm. Die Questdialoge beispielsweise entpuppten sich teilweise als recht lang und detailverliebt. Wo also kam der verfälschte Eindruck von der Sprache her? Des Rätsels Lösung sind die so genannten »Acknowledgements«, die permanenten Wortmeldungen der NPCs wie »Du störst!«, »Verschwinde!« oder »So eine Scheiße!«, die sich wie ein schlecht gestimmter Klangteppich unter die Spiele legen. Weil die Zahl dieser Acknowledgements in allen **Gothic**-Teilen gering war und man sie trotzdem an jeder Ecke zu hören bekam, begannen sie schnell zu nerven. Spellbound will Wortmeldungen dieser Art nicht nur stärker variieren, sondern auch wesentlich dezentler einsetzen. Damit dennoch der Eindruck der harten Burschen mit der derben Sprache erhalten bleibt, sollen dafür die Questdialoge in **Arcania** kürzer, prägnanter und eben rauer ausfallen.

### Klare Wegweiser

Eine der großen Schwächen von **Gothic 3** im Vergleich zu den beiden Vorgängern war der fehlende rote Faden durch die Handlung. Zwar war dem Spieler klar, dass er die Gebiete und Städte abklappern musste, um irgendwann zu Xardas zu gelangen, aber eine logische Verbindung zwischen den Orten und Aufgaben bestand kaum. Viel Zeit wurde mit Quests verbracht, die wie willkürlich zusammengesteckte Versatzstücke wirkten. Spellbound verspricht zwar für **Arcania** die ge-



Der Weg zur Taverne Die Gespaltene Jungfrau wird von knorrigen **Bäumen** gesäumt.

## Dreifache Beleuchtung



Um Gegenstände dreidimensionaler wirken zu lassen, bedient sich Spellbound einer **zusätzlichen Beleuchtung**. Achten Sie mal auf die **Stämme der Kiefern**: Nicht nur die direkt von der Sonne beschienenen Seiten sind hell, auch die eigentlichen Schattenseiten weisen minimale **Aufhellungseffekte** auf. Zusätzlich werden manche Objekte sogar von hinten angestrahlt.





Nächtens steigt Nebel aus den feuchten Gräsern auf, der morgens als träger Dunst die Luft verschleiert und die Sonnenstrahlen daran hindert, den Boden zu erreichen.

wohnt offene Welt, jedoch mit einem klaren roten Faden. So sollen die Nebenaufgaben stets erzählerisch mit der Haupthandlung verwoben sein, auf dass der Namenlose nicht plötzlich planlos in der Pampa steht.

### Geheime Lösungen

Trotz der klaren Linie im Spiel will Spellbound eine der Stärken von **Gothic** und **Gothic 2** wiederbeleben, die im dritten Teil zum Unmut der Fans gänzlich fehlte: mehrere, teilweise sogar gut verborgene Lösungswege für Quests. Ein Beispiel: Sie sollen für Person A einen bestimmten kostbaren Gegenstand besorgen. Im Laufe Ihrer Mission treffen Sie auf Person B. Die will ebenfalls an das Zeug ran und versucht, Sie mit reicher Belohnung zu bestechen, damit Sie Auftraggeber A im Regen stehen lassen. Aber vielleicht treffen Sie im Zuge Ihrer Untersuchungen noch auf Person C, die Ihnen den Zwist zwischen A und B enträtselt und erklärt, B wäre das Objekt der Begierde eigentlich völlig egal, Hauptsache A bekomme es nicht. Zusätzlich erklärt C, dass keiner der beiden den Gegenstand verdiene und dass es ein für alle befriedigendes Ergebnis gäbe – das noch dazu zu einer überproportional großen Beloh-

nung für Sie führen würde. Während Sie auf jeden Fall auf die leicht ersichtlichen Lösungen (Lieferungen des Objekts an A oder B) stoßen werden, soll sich die dritte Alternative nur Spielern erschließen, die tiefer in die Welt eintauchen und bereit sind, um die Ecke zu denken.

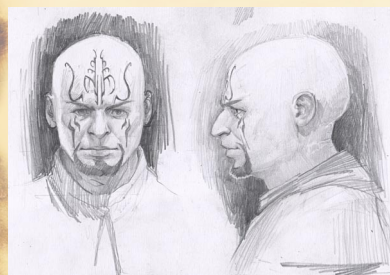
Eine solche Quest-Struktur setzt komplexe Figuren voraus. Spellbound will viel Energie in die Charaktere stecken und schreckt auch nicht davor zurück, doppelbödige Burschen zu entwerfen, die den Namenlosen anlächeln, ihn aber übers Ohr hauen und auf falsche Fährten schicken wollen. Konkurrierende Fraktionen und Gilden, wie wir sie besonders aus Teil 1 der Serie kennen, sollen wieder zentrale Rollen in den Geschehnissen einnehmen.

### Pfeile treffen

Stichwort Charakter: Sie wundern sich, warum Sie auf den Screenshots den Helden nirgendwo erspähen können? Das hat einen

einfachen Grund: Der Bursche ist noch nicht final entworfen. In der Version, die man uns zeigte, lief noch das alte Modell aus **Gothic 3** durch Felder und Wiesen. Aber

### Was ist mit Lester?



Ein Wiedersehen mit alten Freunden ist für Arcania auch geplant. **Kumpel Lester**, der den Namenlosen schon seit Teil 1 begleitet, ist auf jeden Fall mit von der Partie.



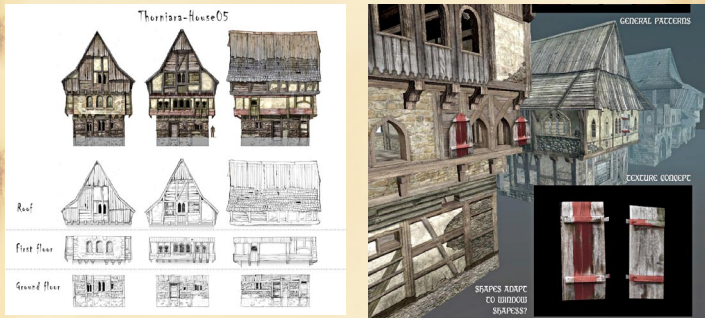
Auf seinen Reisen durch die Arcania-Welt findet der Held immer wieder einsam gelegene Behausungen wie diese **Kate** mitten im Wald.



## Die Gothic-Architektur



Die Skizze einer **Tempelruine** auf Khorinis (links) und das rekonstruierte Gebäude (rechts).



Auch bei **gewöhnlichen Häusern** greift man auf den Stil der früheren Gothic-Spiele zurück.

Das Spellbound-Team baut nicht einfach auf der Insel Argaaan drauflos, sondern orientiert sich im Architektur-Design stark an den Vorgängerspielen. Die Entwickler nehmen beispielsweise Ruinen aus Khorinis (**Gothic**) und Varant (**Gothic 3**), rekonstruieren die Bauten und nehmen diese Rekonstruktionen als Vorlagen, um die beiden großen Städte Thorniara und Setarrif zu erschaffen.

wir sahen auch schon, wie prima Pfeil und Bogen in **Arcania** funktionieren. Die verkorkste Handhabung der Waffe scheint Schnee von gestern zu sein, wer nun richtig zielt, trifft im Regelfall auch. Außer es weht starker Wind über

Argaaan. Der soll die Flugbahn und somit die Treffsicherheit von Pfeilen beeinflussen. Besonderheit der Charakterentwicklung: Solche Abweichungen können durch die Steigerung der entsprechenden Fähigkeit, also hier Bo-



Solche riesigen **Käfer** (Bugs) werden hoffentlich nur in Form von Gegnerhorden und nicht in Form von Fehlern durch Arcania stapfen. Fehler (Bugs) machten den Vorgänger Gothic 3 schwer spielbar.

genschießen, minimiert werden. Zudem will Spellbound, dass Nah-, Fernkampf und Magie in **Arcania** gleichwertig nebeneinander stehen. Spieler, die sich für eine bestimmte Karriere entscheiden, sollen später nicht wegen ihrer Wahl fluchen müssen. Und auch in Sachen Interface gibt es Verbesserungen zu vermelden. So sollen sich auf Wunsch mehr Informationen über Gegenstände abrufen lassen. Auch Quest-Logs sollen detailreicher werden. Das könnte dann so aussehen wie optionale Rätselhilfen in Abenteuerspielen: Zunächst wird eine Standardbeschreibung der Aufgabe eingeblendet, bei erneutem Klicken enthüllt das Tagebuch weiterführende Informationen.

seit den Abenteuern auf Khorinis begleitet, wird wieder mit von der Partie sein. Welche Rolle der Mann genau einnimmt, hat man uns noch nicht verraten, im Zweifelsfall halt Kumpel. Aber immerhin durften wir ihn schon sehen – und zwar anders als im Kasten auf Seite 27 in der echten Spielgrafik. Und was wir sahen, hätte uns glatt aus den Schuhen gehauen, zum Glück hat man uns vorher einen Stuhl angeboten. Ohne zu übertreiben: Niemals zuvor kam uns ein echter wirkender Spiele-Charakter unter. Ein von tiefen Falten zerfurchtes Gesicht mit durch Wind und Wetter gegebter Haut blickte uns an, die auffälligen Tätowierungen über die Jahre schon leicht verblasst. So gar die Augen glänzten feucht und lebendig und wirkten somit hellwach und realistisch. Warum wir Lester aber hier in dieser Version nicht abbilden

## Verwirrende Previews

Im Mai 2008 veröffentlichten einige US-Online-Magazine Previews zu Arcania. Darin wurde unter anderem behauptet, dass das Spiel die Möglichkeit bieten werde, Waffen wie Schwerter in Teile wie Griffe zu zerlegen, um neue Klingen daraus zu basteln. Oder dass der Namenlose ein eigenes Haus erhalten solle, um beispielsweise dort Ausrüstung zu lagern. Während unseres Besuchs bei den Entwicklern in Kehl sahen und hörten wir von vielen dieser Details allerdings nichts. Auf Nachfrage kommentierten Michael Kairat, Producer für Arcania bei Jowood und Jochen Hamma von Spellbound:

»Es gibt verschiedenste Ankündigungen, die wir nicht bestätigen können. Teilweise wurden während der US-Interviews Ideen als Fakten präsentiert, denen andere zumindest gleichwertige Design-Optionen gegenüber stehen. GameStar stellt in diesem Artikel erstmals offiziell einige wichtige Punkte klar. Zu anderen werden wir erst zu einem späteren Zeitpunkt Stellung nehmen können – nämlich dann, wenn die entsprechenden Features alle im Spiel umgesetzt sind. Wir entschuldigen uns bei allen Gothic-Fans für die dadurch entstandene Verwirrung.«

## Charakterköpfe

Der Namenlose und all die anderen bekannten Attribute allein machen noch kein echtes **Gothic**-Spiel aus. Es fehlen noch die alten Bekannten. Von einem wissen wir schon: Lester, die tätowierte Sumpfkraut-Nase, die uns schon





## Screen Space Ambient Occlusion



Eine Szene aus Arcania **ohne SSAO-Technik**. Die Objekte wie Fässer und die Blätter des Buschs wirken nur wenig plastisch.



Die **reinen Screen-Space-Ambient-Occlusion-Effekte** in der gleichen Szene, durch einen Schwarzweiß-Filter sichtbar gemacht.



Besonders gut zu erkennen ist die Wirkung von **zugeschaltetem SSAO** am Busch. Sogar kleinste Blätter beeinflussen sich gegenseitig.

Spellbound nutzt für **Arcania** eine Rendering-Technik, die erstmals in **Crysis** zum Einsatz kam: **Screen Space Ambient Occlusion (SSAO)**. Sie zaubert realistisch wirkende Umgebungsabdeckungen, also Schatteneffekte in eine Spielwelt. Objekte, die nahe beieinander liegen, beeinflussen sich dabei, entziehen sich gegenseitig Licht und werden dunkler. Screen Space Ambient Occlusion ist eine Weiterentwicklung von Ambient Occlusions. Während Letzteres nur bei statischen Szenen funktioniert, kann SSAO auch in dynamischen Umgebungen arbeiten. Zudem belastet SSAO ausschließlich die Grafikkarte, die Prozessorleistung bleibt konstant.

können, liegt an Spellbounds Befürchtung, dass man den Detailgrad des Herrn für die endgültige Version vielleicht noch etwas runter regulieren muss, sobald die Animationen eingebaut sind. Und man wolle die Erwartungen am Ende nicht enttäuschen.

So viel Ehrlichkeit und Vorsicht ehrt die Entwickler, Blender sind das in keinem Fall. Eher schon zu bescheiden: Denn neben Lester zeigte uns Spellbound noch einen weiteren fantastisch modellierten Charakter, der bereits animiert war. Wir sahen den Kopf einer Frau. Ja, richtig, einer Frau! Auf Argaaan soll Schluss sein mit einer von Männern dominierten Welt, in der nur wenige und unwichtige Quotendamen fast wie Entschuldigungen auftauchen. Spellbound verspricht sogar weibliche

Schlüsselfiguren. Gleich zu Beginn von **Arcania** soll der Namenlose schon auf ein besonderes Weibsbild treffen, nämlich auf Murdra, die Wirtin, in deren Gasthaus die schon erwähnten Tavernengeschichten spielen.

### Das schönste Gothic

**Arcania** sieht aktuell mindestens so gut aus wie **Crysis**. Mutige Aussage, finden Sie nicht? Und doch wagen wir sie, denn das, was uns Spellbound gezeigt hat, kann locker mit dem Grafik-Monster von Crytek mithalten. Der Wald, durch den wir an Argaaans Küste liefen, wirkte dank etlicher Technik-Kniffe gespenstisch echt. Zwei davon stellen wir in separaten Kästen vor: die »Screen Space Ambient Occlusion« im Kasten oben und die dreifache Beleuch-

tung auf Seite 26. Daneben arbeiten in der Engine »Detail Normal Maps«, die das übliche Verwischen von Texturen verhindern, sobald man nahe heran tritt.

Zusätzlich trüxt Spellbound mit Farben. Viele Objekte in der Welt wie Gras oder Holz haben einen eigenen Farbverlauf, um besondere Licht- und Tageszeitenstimmungen noch mehr zu unterstreichen. Liegt eine Szenerie etwa im Dunst, subtrahiert das Spiel zusätzlich beispielsweise etwas Grün aus dem Gras, um es blasser wirken zu lassen. Wird das Gras hingegen leicht vom Mondschein angestrahlt, addiert sich automatisch ein Blauton, der dem Bild einen Hauch mehr gespenstische Nachtatmosphäre verleiht. Spellbound denkt zusätzlich darüber nach, unterschiedliche Grundeinstellungen für die Farbgebung des Spiels anzubieten. Menschen, die es lieber

düster mögen, könnten **Arcania** dann durch einen einfachen Klick deutlich finsterner gestalten.

Auf die ganzen beeindruckenden Grafik-Techniken packen die Entwickler noch ein effektreiches Wettersystem: Leichter Wind lässt die Äste der Bäume wippen, Sturm peitscht sie wütend hin und her. Blitze durchzucken den Himmel und entziehen der Umgebung für Sekunden jegliche Farbe. Regen prasselt aus dichten Wolken und bildet Sturzbäche, die von Häuserdächern fließen und Senken füllen. Und das ist nur das, was wir in der gemäßigten Klimazone von Argaaan erlebt haben. Was uns in den anderen Gebieten erwartet, ist noch ein Geheimnis. Kein Geheimnis aber dürfte mittlerweile mehr sein, dass Spellbound auf dem richtigen Weg ist, aus **Arcania** das zu machen, was der Untertitel verspricht: **A Gothic Tale**. **PET**



Wenn in Arcania **Regen** fällt, wird der Boden sichtbar nass. Wasser sammelt sich in Senken zu Pfützen.

### Arcania: A Gothic Tale

► **Angeschaut** ► **Genre** Rollenspiel ► **Termin** 25. Februar 2010  
► **Hersteller** Spellbound / Jowood ► **Status** zu 30% fertig

**Petra Schmitz:** Das Spellbound-Team will den Serien-Fans genau das bieten, was sie erwarten, und möchte gleichzeitig Neueinsteigern in die Saga eine stimmige Welt präsentieren. Das ist eine anspruchsvolle Aufgabe. Doch ich bin guter Dinge; die Akribie und das Herzblut, das man in das Projekt investiert, sind beispielhaft. Wenn Spellbound dieses Meisterstück gelingt, hat Arcania das Zeug zum besten aller Gothic-Spiele.



petra@gamestar.de



# Neues von der Gespaltenen Jungfrau

Eine Erzählung  
von Hans-Jörg Knabel

## Tavernengeschichten

Auf der Website WorldofGothic.de  
► [gamestar.de-Quicklink: 5483](http://gamestar.de-Quicklink: 5483) werden ab Mitte September in regelmäßigen Abständen Geschichten veröffentlicht, die die Lücken zwischen **Gothic 3** und **Arcania: A Gothic Tale** füllen sollen. Schauplatz ist dabei das Gasthaus »Die gespaltenen Jungfrau« an der Küste Argaaens. Die erste der so genannten Tavernengeschichten von Hans-Jörg Knabel, Autor bei Spellbound, finden Sie auf dieser Seite.

Würgen sollte man sie, allesamt! Murdra zwängte sich mit ihren Metkrügen durchs raue Gelächter. Nichts in der Hand, aber im Weg stehen. Und ich darf tanzen! Sie wuchtete die Krüge über Elgans Kopf und ließ sie auf den Tisch knallen, dass der Met aufs dunkle Eichenholz schwappte. Elgan lehnte sich im Stuhl zurück, nahm einen tiefen Zug aus seiner Pfeife und grinste Murdra mit faulen Zähnen an. »Heute sind wir aber schlecht gelaunt. Was, Murdra?« sagte er, wäh-

rend ihm der Pfeifenrauch aus dem Mund und aus der Nase quoll. »Gleich ist's Essig mit dem Met«, fauchte Murdra, »und du kannst deine Pfeife im Regen rauchen.« Sie spuckte ins Stroh, das die Dielen des Schankraums bedeckte, und stapfte zurück, in Richtung ihrer Küche. Elgan rief ihr etwas nach, aber seine Stimme verlor sich im Lärm der Taverne. In Murdras Rücken scholl das Gelächter an.

Rauswerfen sollte man sie, allesamt, knurrte Murdra in sich hinein – da spürte sie die Hand an ihrem Rock. Jetzt aber! Murdra drehte sich mit funkelnden Augen um. Feren, der junge Händler aus Stewark, der alle paar Wochen in der Gespaltenen Jungfrau einkehrte, lächelte sie an. »Setz dich zu mir, Murdra«, sagte er und wies mit seiner Hand auf den leeren Stuhl an seinem Tisch. »Von wegen«, erwiderte Murdra und wollte weitergehen, aber Ferens Hand umfasste ihren nackten Unterarm. Er hatte eine zarte Hand, mit schmalen Fingern und Nägeln, unter denen keine Erde klebte. Murdra spürte, wie sich die feinen Haare an ihrem Unterarm aufrichteten. »Komm schon«, sagte Feren, ohne ihren Arm loszulassen. Schön ist er ja, dachte Murdra und betrachtete seine Hand. Und Ringe hat er. »Kurz«, beschloss sie und setzte sich zu Feren an den Tisch. »Mein Onkel ist zurück auf der Insel«, erzählte Feren, während seine Finger über Murdras Handrücken strichen. Seine goldenen Ringe schimmerten verführerisch im Kerzen-

licht. »Kam gestern mit dem Schiff aus Vengard.« »Aha«, sagte Murdra und überlegte, wie seine Ringe an ihren Fingern aussehen würden. »Die Orks sind geschlagen, sagt er. Und er hat viele Geschichten mitgebracht, von einem namenlosen Helden und von Xardas, dem Magier.« »Wardas«, warf Murdra ein. Feren hörte auf zu reden und blinzelte Murdra verständnislos an. »Wardas heißt der Magier«, sagte Murdra und rümpfte die Nase. »Weiß doch jeder!« »Mein Onkel sagt ...«

Murdra schüttelte den Kopf. Schön, aber dumm, entschied sie und zog ihre Hand zurück. Da helfen auch die Ringe nichts. Glaubt dem Onkel alles und weiß nicht einmal, wie der Magier heißt. »Nun, jedenfalls erzählt mein Onkel, dass Xardas ...« »Ich will's nicht hören«, sagte Murdra bestimmt und erhob sich von ihrem Stuhl. »Der Onkel weiß nicht, wie der Magier heißt. Was will er dann schon für Geschichten wissen?« Feren wollte etwas erwidern, aber Murdra wandte ihm den Rücken zu und schaute sich schnaubend im Schankraum um. Aus mehreren Ecken ertönte der Ruf nach Met. »Ja, ja«, knurrte Murdra. »Ich komm' ja gleich!« Dann stapfte sie zurück in ihre Küche.

Belgor stand am Hackbrett, das Fleischerbeil in der schwieligen Hand, und empfing Murdra mit grimmigem Blick. Ringe hat der keine, dachte Murdra verärgert. »Was?«, fragte sie und starrte ihm trotzig in die Augen. »Bist du wieder bei einem der Männer gegessen?«, fragte Belgor in vorwurfsvollem Ton. Murdra spielte mit der Spucke in ihrem Mund, als wolle sie ausspeien, aber noch verkneif sie es sich. Ich hätt' ihn nicht heiraten sollen, entschied sie. Was will man mit einer Taverne, wenn der Mann nicht mal Ringe hat? Belgor wartete auf eine Antwort. Murdra konnte seine Wut spüren, seine Eifersucht. Aber da war auch ein fahles Glimmen in seinen Augen, ein Funken Hoffnung, dass sie vielleicht doch nicht bei einem der Männer gegessen war. »Was geht's dich an?« fauchte Murdra und spuckte neben den Herd. Die Hoffnung wich aus Belgors Augen. Er ließ das Fleischerbeil auf den Schweinerücken niederfahren, der auf dem Hackbrett lag. Dann war er fort, durch die Hintertür mit seiner Pfeife.

Im Schankraum ertönten wieder die Rufe nach Met. Rauchen kann er, dachte Murdra, und ich darf schuften. »Belgar soll ihn holen«, schnaubte sie verächtlich und griff nach den Metkrügen, die auf dem Tisch bereitstanden. Dann stapfte sie zurück ins raue Gelächter.





gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5469  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5468

Die Geschichte des namenlosen Helden

geht weiter – das Addon soll die Brücke zwischen Teil 3 und 4 schlagen.

# Gothic 3 Götterdämmerung

Es ist wahrlich keine leichte Aufgabe, eine Geschichte zu erzählen, die drei Anfänge hat. Vor genau dieser Situation standen die Entwickler des **Gothic 3**-Addons **Götterdämmerung**. Denn je nachdem, ob Sie sich im Laufe von **Gothic 3** für die Orks, den guten Gott Innos oder den bösen Gott Beliar entschieden, endete das Spiel sehr unterschiedlich. Die einzigen Konstanten in allen drei Szenarios sind die Heldenfreunde Lester, Angar und Lares, die es nach den Wirren des Krieges ruhiger angehen lassen wollen und wenig geschichts-trächtigen Beschäftigungen wie dem Anbau von Sumpfkraut nachgehen. Außerdem endet jeder Abschnitt mit den Worten: »Alles wird gut.« Wie verknüpft man diese losen Fäden nun zu einem gemeinsamen Erzähleinstieg? Durch einen einfachen Kniff: Die Entwickler lassen bis zum Beginn der Geschichte des Addons gleich zwei Spieljahre verstreichen.

## Orientierungslos

Der Krieg ist vorbei, und die Bevölkerung Myrtanas muss sich neu organisieren. In alter **Gothic**-Tradition haben sich zu diesem Zweck Interessenverbände gebildet, die von alten Bekannten des namenlosen Helden angeführt werden. Obwohl die vier Gruppen alle auf endgültigen Frieden aus sind, sind sie sich uneins, wie das genau geschehen soll. Thorus, der ehemalige Anführer der Garde des alten Lagers und der Krieger Gorn liegen im Clinch und sind der Meinung, Frieden könne nur durch die Vernichtung des jeweils anderen herbeigeführt werden. Der ehemalige Söldnerführer Lee und Anog, der einstige Anführer der Rebellen nördlich von Silden, wollen hingegen einen unblutigen Weg zur Normalität finden. Ihr Held muss sich keiner Fraktion direkt anschließen, rutscht aber durch das Erfüllen von Aufgaben für die Gruppen zwangsläufig in die eine oder andere Richtung.

Welchen der Wege Sie auch nehmen, **Götterdämmerung** soll Sie nach ungefähr 15 bis 20 Spielstunden in den Prolog des kommenden **Gothic 4** führen.

## Namenlos

Wie in allen bisherigen Teilen der **Gothic**-Serie schlüpfen Sie in die Rolle des namenlosen Helden. Ebenso namenlos bleiben uns bislang die Entwickler – der Publisher Jowood weigerte sich aus unklaren Gründen, das Team zu enthüllen, das am Addon arbeitet. Die Unbekannten versprechen jedenfalls, dass der Serienheld zu Beginn der Erweiterung stärker sein wird als am Anfang aller bisherigen Spiele. Zur Erinnerung: Bereits in der ersten Sequenz von **Gothic 3** konnte er es mit mehreren Orks gleichzeitig aufnehmen. Wir sind gespannt, wie das noch zu steigern ist.

Überraschende Nachricht: Die Spielwelt in **Götterdämmerung** bleibt die gleiche. Neue Gebiete

gibt es nicht, vielmehr wird sich die Handlung in den aus **Gothic 3** bekannten Regionen abspielen. Die haben sich jedoch verändert, denn der Krieg hat Spuren hinterlassen; viele Dörfer befinden sich im Wiederaufbau. Dazu sollen einige bisher unerreichbare Orte zu Entdeckungstouren einladen, wahrscheinlich Höhlen und Gebäude. Analog zur Landschaft rekrutieren sich auch die Gegner überwiegend aus dem bekannten Repertoire, ergänzt um eine Handvoll Neuzugänge. Das Gleiche gilt für die Ausrüstung. Genau wie das Hauptspiel ist die gesamte Welt offen und frei begehbar, Akte wie in den älteren Teilen gibt es nicht.

## Atemlos

Wildschweine und Blutfliegen – kaum ein Spieler des ungepatchten **Gothic 3** kam an diesen Bies-tern lebendig vorbei. Denn sie waren in der Lage, so schnell anzugreifen, dass der Held sich nicht mehr bewegen konnte. Um-



Gorn, ein alter Bekannter des namenlosen Helden, führt im Addon seine eigene Fraktion an.



Es wird sowohl neue Rüstungen wie diesen Lederbrustpanzer als auch neue Waffen geben.



Der **namenlose Held** ist erneut der Protagonist der Erweiterung.



Auch mächtige Riesenbiester wie dieser **Drache** beharken den namenlosen Helden im Addon.



Das überarbeitete und erweiterte **Kampfsystem** ermöglicht nun auch Ausweichen und Parieren.

gekehrt ließen sich selbst übermächtige, aber träge Gegner mit simplen Schnellschlägen umhauen. Um einen Teil dieser Probleme kümmern sich mittlerweile Patches zu **Gothic 3**. Von **Götterdämmerung** ist dagegen nur in defensiver Hinsicht Hilfe zu erwarten: Das Addon ändert nichts an der Grundmechanik des Kampfsystems. Dafür wird es dezent erweitert. Der Held soll nun ein Ausweichmanöver beherrschen, mit dem er sich von Feinden lösen kann, die ihn mit schnellen Schlagfolgen binden. Außerdem beherr-

schen nun sowohl der Namenlose als auch seine Gegner das Parieren. Gerade diese Fähigkeit soll in Verbindung mit besserer künstlicher Intelligenz zu spannenderen und weniger frustrierenden Kämpfen führen. So versprechen die Entwickler, dass Monster nun cleverer vorgehen; bemerkt ein Vieh, dass es unterlegen ist, soll es zuerst Schläge parieren und sich dann zurückziehen.

### Makellos

Das Hauptspiel hatte zum Veröffentlichungszeitpunkt mit schwer-

en technischen Problemen zu kämpfen. Aus diesem Grund haben sich die Entwickler des Addons intensiv damit beschäftigt, die Genome-Engine zu verbessern und von Fehlern zu befreien. Die überarbeitete Version soll deutlich stabiler laufen und dem Spieler ein unterbrechungsfreies Durchspielen ermöglichen. Das Ziel sei ein makellooses Spiel, beteuern die Entwickler. Von den Verbesserungen am Grundgerüst profitiert auch die Grafik: Um das Spiel an die aktuellen Grafikstandards anzupassen, haben die Ent-

wickler die Shader und Texturen aufpoliert und HDR-Beleuchtung eingebaut. Die Screenshots, die Sie hier sehen, lassen ein wenig von der verbesserten Beleuchtung erkennen, lediglich die Benutzeroberfläche ist noch nicht final und soll noch überarbeitet werden. Das Inventar bleibt hingegen nahezu unverändert, einzig die Übersichtlichkeit soll etwas verbessert werden. Falls Sie **Gothic 3** nicht besitzen, soll das auch kein Problem sein: Die Erweiterung wird ganz ohne das Hauptspiel auskommen. **PD**



Die **Orks** werden auch in der Erweiterung eine Rolle spielen. Dieser hier gönnt sich aber lieber eine Pause.

### Gothic 3: Götterdämmerung

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**  
► Hersteller **nicht bekannt / Jowood** ► Status **zu 65% fertig**

**Philipp Dubberke:** Ich habe (bis auf das Handy-Spiel) alles mehrmals durchgespielt, was den Namen Gothic trägt, wobei mich Gothic 3 ganze Nervenstränge gekostet hat. Solange das Addon wie versprochen ohne die nervigen Bugs des Hauptspiels erscheint und eine dichtere Story aufweist, kann ich gut damit leben, dass es kaum Neuerungen bringt. Die Idee, die Erweiterung die Storybrücke zu Gothic 4 schlagen zu lassen, gefällt mir – vor allem, weil die Enden von Gothic 3 so unbefriedigend waren. Außerdem hoffe ich, dass ich mit dem erweiterten Kampfsystem endlich sämtliche Blutfliegen ausrotten kann. Ha!



philipp@gamestar.de



# Risen

Wie viel Gothic steckt im neuen Rollenspiel von Piranha Bytes, den Gothic-Erfindern? Und wie viele neue Ideen? Wir haben mit den Entwicklern gesprochen, um genau das herauszufinden.

gamestar.de  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5488

## ! Screenshot-Warnung!

Die Bilder auf der rechten Seite stammen aus einem Render-Trailer, an dem Piranha Bytes derzeit arbeitet. Sie illustrieren zwar den Stil von **Risen**, nicht aber die finale Qualität der Grafik.

**G**othic ist Geschichte. Zumindest für das Essener Entwicklerstudio Piranha Bytes. Deutschlands erfolgreichste Rollenspielserei, die sie erdacht und an der sie mehr als zehn Jahren lang gearbeitet haben, liegt jetzt in den Händen eines anderen Teams. Nun wird mit **Risen** an einer neuen Geschichte geschrieben. Sie soll viel

Vertrautes erzählen, hat aber auch einige Überraschungen parat. Wir haben für Sie alle bekannten Fakten zusammengetragen und zudem dem Lead Designer Mike Hoge ein paar neue Details entlockt.

### Die Spielwelt

Piranha Bytes verabschiedet sich vom Gigantismus eines **Gothic 3**.

Der neue Titel, **Risen**, wird auf einer verhältnismäßig kompakten Vulkaninsel spielen, die ungefähr die Ausmaße der Welt von **Gothic 2** erreichen soll. Die Menschen wohnen auch hier in mittelalterlichen Siedlungen – die Architektur soll noch eine Spur düsterer und schmutziger werden als in der **Gothic**-Serie. Orks und andere klassische Fantasy-Völker müssen dieses Mal draußen bleiben. Allerdings deutet Hoge an, dass auf der Insel durchaus noch andere Zivilisationen leben. Trotz der kleineren Welt soll es viel geografische Abwechslung geben: Die Entwickler versprechen mediterrane Regionen, ein zerklüftetes Gebirge, dichte Laub- und Nadelwälder, karge Sumpflandschaften und natürlich vulkanisches Gestein. Besonders viel Arbeit will Piranha Bytes in die Höhlen, Katakomben und Verliese stecken. Eine erste Dungeon-Artwork (siehe Kasten »Die Spielwelt«) lässt zum Beispiel auf einen reichhaltig verzierten Tempel hoffen. Allem gemeinsam: der betont exotische Look. Das gilt auch und vor allem für die Monster, nur wenige werden laut Hoge an reale Tiere erinnern.

Wie von **Gothic** gewohnt wird es in **Risen** beim Erkunden keine einzige Ladepause geben. Allerdings müssen Sie sich den Zutritt in bestimmte Regionen erst mal

verdienen. Spielwelt und Geschichte werden in mehrere Kapitel aufgeteilt. Lässt Piranha Bytes das Konzept der freien Spielwelt fallen? Mike Hoge erklärt: »In einer freien Welt kann der Spieler oft aus völlig unvorhersehbaren Richtungen kommen – das erfordert flexible Systeme. Darum müssen wir an manchen Stellen das Konzept der freien Welt aufgeben, um bestimmte Szenen inszenieren zu können. Ein Beispiel: Einige wenige Charaktere müssen so lange unsterblich sein, bis sie ihren Auftritt in der Hauptstory hatten. Eine völlig freie Spielwelt wäre seelenlos.«

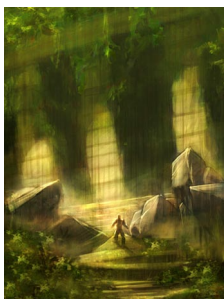
### Die Story

Jawohl, Hoge und sein Team wollen wieder deutlich mehr Wert auf eine ausgefeilte Spielgeschichte legen – Schluss mit »Finde Xardas«! Und die Ausgangssituation von **Risen** lässt tatsächlich einiges erhoffen: Weil die Magie der alten Götter zunehmend an Kraft verliert, brechen überall auf der Insel antike Tempel aus dem Boden, begleitet von mächtigen Vulkanausbrüchen. Aus den Tempeln strömen höllische Bestien, die Jagd auf alles und jeden machen. Ein Inquisitor wird auf die Insel geschickt, um die Vorfälle zu untersuchen. Doch anstatt die Bevölkerung zu schützen, ver-

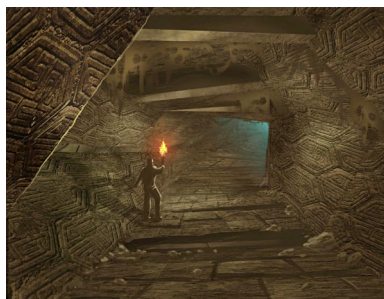
## Die Welt von Risen



Die **Hafenstadt** ist die größte Menschengesiedlung auf der Insel.



Einer der antiken **Tempel**.



Die **Dungeons** sollen detaillierter werden als in Gothic 3. Ein **Sumpf**, im Hintergrund bricht ein Vulkan aus.







Diese **Stadtzene** zeigt: Die Entwickler bleiben dem schmutzigen und mittelalterlichen Fantasy-Stil der Gothic-Serie treu.



Der ehrgeizige **Inquisitor** wird in der Geschichte eine tragende Rolle spielen. Sein Monokel lässt darauf schließen, dass die Welt von Risen fortschrittlicher ist als die von Gothic.



Ein **Soldat** der Inquisition hat einen Flüchtigen niedergeschlagen. Auf der Verbotenen Insel wurde eine Ausgangssperre verhängt. Wer dagegen verstößt, wird verhaftet.

sklavt er sie für Ausgrabungen in den Tempelanlagen. Wonach der Inquisitor sucht? Das werden Sie mit ziemlicher Sicherheit selbst herausfinden dürfen. Denn der Inquisitor nimmt jeden gefangen, der sich unerlaubt außerhalb der Stadtmauern aufhält. So wie der Held des Spiels, der auf der Insel strandet und in guter alter **Gothic**-Tradition keinerlei Ahnung hat, wo er sich befindet – geschweige denn, in welchem Schlamassel er steckt. Der Großteil der Geschichte wird erneut in Dialogen erzählt,

bei besonders wichtigen Ereignissen gibt es nun aber auch gerenderte Zwischensequenzen. Mike Hoge erklärt, wie der Spagat zwischen Story und Freiheit gelingen soll: »Wir packen eine inszenierte Story in eine simulierte Welt. An manchen Stellen ist die Simulation besser, an anderen die Inszenierung. Durch die Simulation hat der Spieler an vielen Stellen wesentlich mehr Improvisations- und Entscheidungsmöglichkeiten, ohne insgesamt auf eine spannende Inszenierung verzichten zu müssen. Wir haben uns mit diesem Punkt lange auseinandergesetzt und eine – wie wir glauben – gute Lösung gefunden.«

### Das Kampfsystem

Wer höllische Bestien besiegen will, muss ordentlich zuhauen können. Das Kampfsystem entwickelt Piranha Bytes von Grund auf neu. Zwar prügeln Sie sich nach wie vor in Echtzeit, die Charakterwerte und Fähigkeiten Ihres Helden sollen aber deutlich wichtiger werden als noch in **Gothic 3**. So können Sie Ihre Fähigkeiten mit jeder Waffe in mehreren Stufen verbessern – mit entsprechenden Auswirkungen auf die Kampfanimationen. Einige besonders mächtige Gegner sollen Sie sogar nur besiegen können, wenn Sie eine bestimmte Waffe besonders

gut beherrschen. Beim Erfahrungspunktesystem bleibt Piranha Bytes dagegen seinen **Gothic**-Wurzeln treu: Pro Levelaufstieg bekommen Sie Lernpunkte, die Sie bei Lehrern gegen neue Fähigkeiten eintauschen.

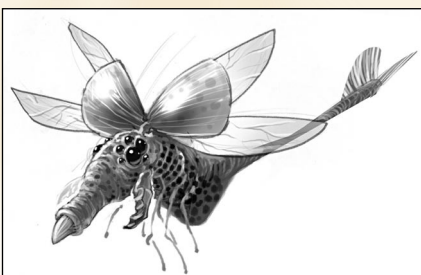
Ein Geheimnis macht Mike Hoge noch aus der Magie von **Risen**. Ein zentrales Detail ließ er sich aber bereits entlocken: Verwandlungssprüche werden deutlich wichtiger als in den **Gothic**-Spielen und sollen sogar handlungsrelevant sein. So können Sie einige Spielregionen nur in einer bestimmten Gestalt betreten.

### Die Technik

Die Bilder auf diesen Seiten sagen noch nichts über die tatsächliche Optik des Spiels aus. Piranha

Bytes hat für **Risen** eine neue Grafiktechnologie entwickelt, die auch Physik-Spielereien beherrschen soll. Gut möglich, dass die vor allem bei Fallen und Rätseln zum Einsatz kommt. Denn beides soll in **Risen** erheblich häufiger auftauchen als noch in der **Gothic**-Serie.

Die wichtigste Frage zum Schluss: Wann kommt es denn nun? Offiziell gibt's dazu noch keine Aussage. Unseren Informationen zufolge gehen die Arbeiten des Teams aber gut voran, ein Großteil der Oberwelt soll bereits fertig sein. Da der Publisher Deep Silver einem direkten Zweikampf mit **Gothic 4** vermutlich aus dem Weg gehen möchte, spricht vieles dafür, dass **Risen** irgendwann im Weihnachtsgeschäft 2009 erscheinen wird. **HK**



Erste **Monster-Konzeptzeichnungen**. Die Kreaturen in der Welt von Risen sollen sehr exotisch werden.

### Risen

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **unbekannt**  
► Hersteller **Piranha Bytes / Deep Silver** ► Status **unbekannt**

**Heiko Klinge:** Piranha Bytes scheint tatsächlich aus den Fehlern von Gothic 3 gelernt zu haben: eine kompaktere Spielwelt, mehr Story-Elemente, dazu ein komplett überarbeitetes Kampfsystem. Das exotische Szenario klingt ebenfalls spannend. Noch sind das alles nur Versprechungen. Ob sie auch eingehalten werden, bleibt abzuwarten. Aber ich freue mich schon darauf, es herauszufinden. Und das ist schon mal ein gutes Zeichen.



heiko@gamestar.de



# Far Cry 2

Zwei Tage haben wir Ubisofts neuen Shooter intensiv gespielt – und haben immer noch längst nicht alles gesehen.



Im Spiel gibt es keine Außenperspektiven, keine Zwischensequenzen und praktisch **keine Bildschirmanzeigen**. Das soll Ihnen das Gefühl vermitteln, ein Teil der Spielwelt zu sein.

DVD  
Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5227  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4327

Afrika ist 30,3 Millionen Quadratkilometer groß. Versuchen Sie mal, sich das vorzustellen. Oder nein, vergessen Sie's, konzentrieren Sie sich stattdessen auf 25 Quadratkilometer. Immer noch nicht so einfach, oder? Dann lassen Sie uns helfen: Um 25 Quadratkilometer zu umrunden, müssen Sie zum Beispiel von der GameStar-Redaktion auf di-

rektem Wege fünf Kilometer zum Münchner Hauptbahnhof marschieren, von dort über den Marienplatz fünf Kilometer zum Ostbahnhof wandern, nach Norden fünf Kilometer bis Johannesburg spazieren und dann durch den Englischen Garten hindurch fünf Kilometer zurück zur Redaktion gehen. So groß sind 25 Quadratkilometer. Diese Fläche hat

Ubisoft Montreal aus Afrika herausgestanzt, um daraus ein Level für **Far Cry 2** zu basteln. Und dann noch eins. Insgesamt umfasst die Spielwelt von **Far Cry 2** also 50 Quadratkilometer. Warum wir Ihnen nicht gleich erklärt haben, wie man 50 Quadratkilometer umrundet? Weil ein GameStar-Redakteur niemals freiwillig so weit latschen würde.

## Karte und Kompass

Die Spielwelt von **Far Cry 2** ist zwar sehr groß, dennoch konzentrieren wir uns im Moment auf ein kleines Fleckchen mitten im Dschungel, eine Brücke, die sich über einen malerischen Flusslauf spannt. Auf ihr liegt eine Bombe, die wir fein säuberlich in der Mitte der Straße deponiert haben. In wenigen Minuten wird ein (natür-



Die Entwickler haben viele Waffen **spiegelverkehrt** modelliert, damit Sie fliegende Patronen sehen.



Beim **Boss** der zwielichtigen United Front for Liberation and Labor holen wir uns Aufträge ab.





## Afrika zuhause

Ubisoft Montreal hat bereits die Systemvoraussetzungen für Far Cry 2 bekanntgegeben. Die fallen relativ moderat aus.

### Minimale Systemanforderungen:

- ▶ 3,2 GHz Intel; A64 3500+ AMD
- ▶ GeForce 6800; Radeon X1650 (Shader 3.0)
- ▶ 1,0 GByte RAM

### Empfohlene Systemanforderungen:

- ▶ Core 2 Duo E4300; A64 X2 5200+ AMD
- ▶ GeForce 8600 GTS; Radeon X1900
- ▶ 2,0 GByte RAM

lich korrupter) Polizeichef mit seiner Eskorte über diese Stelle fahren, wir werden im richtigen Moment den Auslöser drücken und den Schurken so ins Jenseits pusten. Aber irgendwie lässt der Kerl auf sich warten. Wir überprüfen noch einmal die Landkarte: Ja, wir haben uns an der richtigen Stelle im Dickicht versteckt. Die Karte ist ein zentrales Element von **Far Cry 2**: Sie markiert alle wichtigen Punkte in den beiden 25 Quadratkilometer großen Abschnitten der Spielwelt, unsere eigene Position und das unseres aktuellen Auftragszieles. Dabei pausiert das Spiel nicht – Ubisoft will uns zu keiner Zeit aus der Atmosphäre herausreißen, indem wir durch fade Menüs klicken. Wer also seine Nase zu lang in die Karte steckt, wird womöglich von dahergelaufenen Gegnern überrascht. Das Konzept geht auf: Nervös wechseln wir zwischen Karte und Bombenzünder hin und her, aus Furcht, den perfekten Moment zu verpassen. Da grollt in der Ferne eine dumpfe Explosion, Rauch steigt jenseits der Brü-

cke aus dem Dschungel empor. Irgendwas läuft mit unserem Plan gerade schief. Wir verlassen den Schutz des Unterholzes, um nachzusehen, was da los ist.

### Dumm und dümmer

Wir sind im Auftrag der United Front for Liberation and Labor (UFL) unterwegs. Die UFL ist einer der beiden Clans, die in diesem namenlosen Land einen verdeckten Krieg gegeneinander führen. Ihr Feind ist die Alliance for Popular Resistance (APR). Während sich die UFL als Arbeiterpartei versteht, setzt sich die APR vornehmlich aus Militärs zusammen – im Grunde sind aber beide einfach nur brutale Gangsterbanden, die sich ein wenig in ideolo-

gischen Ausschmückungen unterscheiden. Derzeit fordert die UFL den Tod eines Polizeichefs, der sich in seinem Bezirk aufführt wie ein kleiner König. Und wir sind gekommen, ihn zu stürzen. Doch wie es aussieht, hat sich der König bereits selbst gestürzt: Als wir die Brücke überquert haben, sehen wir den Geländewagen des Polizeichefs im Graben liegen. Die Karre brennt, einer der Leibwächter liegt tot daneben, ein zweiter humpelt ein wenig planlos im Kreis umher. »Die KI ist noch nicht ganz fertig«, entschuldigt sich Clint Hocking, Leiter der kreativen Abteilung von **Far Cry 2**. Deshalb ist der Fahrer wohl gegen einen Baum gerauscht. Wir finden das amüsant; nicht eine geskriptete,

also im Voraus berechnete Aktion hat den Mini-Diktator vor unserem Anschlag aus dem Verkehr gezogen, sondern ein zufälliger Verkehrsunfall – fast wie im richtigen Leben. Da erspäht uns der Bodyguard. Er feuert mit seiner Kalaschnikow drauflos und stolpert in Deckung. Anscheinend funktioniert die KI gut genug, wenn es drauf ankommt.

### Alt und neu

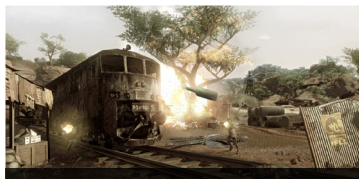
Wir hechten ebenfalls in den Schutz des Dickichts und zücken unsere Maschinenpistole. Die Knarre sieht ein bisschen ungewohnt aus: Sie ist spiegelverkehrt. »Damit wir die besser animieren können«, erklärt Louis-Pierre Pharand, der Produzent



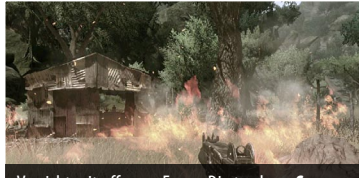
Ohne die **Autos** müssten Sie in Far Cry 2 weit laufen. Die Schurken sind ebenfalls motorisiert und fahren regelmäßig Patrouille.



## Afrika auf 25 Quadratkilometern



**Bahngleise** führen rings um das Level. Der Zug ist allerdings schon lange außer Betrieb.



Vorsicht mit offenem Feuer: Die trockene **Savanne** brennt im Handumdrehen lichterloh.



**Flugzeuge** dürfen wir nicht steuern, der Lenkdrache ist das einzige Luftfahrzeug im Spiel.



In Pala herrscht **Waffenstillstand**. Solange wir nicht losballern, kann uns hier nichts passieren.



Im dichten **Dschungel** sind unsere Gegner schwer zu erkennen – wir aber zum Glück auch.

**Far Cry 2** ist in zwei große Levels eingeteilt, die jeweils fünf mal fünf Kilometer groß sind. Da passt jede Menge Abwechslung rein, vom Dschungel bis zur Wüste.



Das Spielfeld wird von **Wüste** eingegrenzt. Wer zu weit in die Dünen läuft oder fährt, verdurstet.

des Spiels. Deshalb werfen nahezu alle Waffen im Spiel ihre Patronen nach links statt nach rechts aus – damit die ansehnlich durchs Bild fliegen. Uns soll es recht sein, solange die Knarre funktioniert. Alte Waffen bekommen in **Far Cry 2** nämlich Funktionsstörungen. Dann müssen wir wiederholt auf die Nachladetaste drücken, um weiterballern zu können. Wie zuverlässig eine Flinte ist, sehen Sie ihr an: Neue Gewehre haben keinen Kratzer und schießen ohne Probleme, je älter der Schießprügel wird, desto rostiger und störungsanfälliger wird er auch.

Wir haben vorgesorgt: Die Maschinenpistole, die wir einem Söldner abgenommen haben, ist brandneu. Wir stürmen unserem verletzten Gegner hinterher, ballern wild ins Unterholz, strecken den Bodyguard nieder, doch kasieren dabei auch selbst eine Kugel. Im Gegensatz zu Shootern wie **Call of Duty 4** heilen wir in **Far Cry 2** nicht automatisch zurück auf vollständige Gesundheit, sondern immer nur aufs nächste Fünftel des Energiebalkens. Um komplett zu genesen, müssen wir Heilungsspritzen einsetzen. Das System ist ein guter Mittelweg:

Feuergefechte werden nicht langweilig, weil wir uns nicht einfach zum Heilen irgendwo verkriechen können, andererseits müssen wir auch nicht für jeden Kratzer ein Medipack verschwenden.

### Freund und Feind

Weiter mit dem Auftrag: Der Wagen liegt brennend im Graben, die Bodyguards blutend am Boden – doch wo ist der Polizeichef? Wir stecken die Maschinenpistole weg und riskieren einen Blick in die Karte. Normalerweise zeigt die nur die Region an, in der sich das Ziel (oder die Zielperson) be-

findet, in diesem Falle aber markiert sie die präzise Position unseres Opfers. Weil der Polizeichef ständig in der Gegend herumreist, könnte die Suche nach ihm sonst nervig werden. Mit Reisen ist Schluss, der stolpert höchstens noch per pedes. Wir erspähen ihn schließlich auf der Brücke – er hat sich an uns vorbeigemogelt. Wie es aussieht, will er zur nächsten Basis seiner Untergebenen flüchten, die nur ein paar hundert Meter jenseits des Flusses liegt. Die Welt von **Far Cry 2** ist gespickt mit kleinen Lagern, Straßensperren, Siedlungen und so



Viele Spielobjekte lassen sich **zerstören**. Am spektakulärsten natürlich mit einer Explosion.



Wird unser Held schwer verletzt, verarztet er sich mit einer von rund 60 teils ekligen **Animationen** selbst.





**Brennende Gegner** wird es in der deutschen Fassung von Far Cry 2 vermutlich nicht geben, doch Ubisoft arbeitet bereits mit der USK zusammen, um eine Lösung zu finden.

weiter, die Ubisoft Montreal derzeit schlicht »Wachposten« nennt. Zu Beginn des Spiels sind diese Wachposten in der Hand unserer Feinde: Sie lungern in den Hütten herum, putzen ihre Waffen oder kurven mit Geländewagen umher. Sobald wir die komplette Besatzung der Anlage ausgeschaltet haben, gilt das Gebiet als erobert. Nun können wir uns hier mit Munition eindecken. In jedem Wachposten steht eine Kiste mit Erste-Hilfe-Päckchen und Patronen für jeweils eine Waffengattung. Bei Straßensperre A finden wir beispielsweise Granaten, Raketen und Bomben, bei Wellblechhütte B Kugeln für unsere Gewehre und bei Tankstelle C Sprit für den Flammenwerfer.

### Feuer und Schwert

Vielleicht folgt der Polizeichef auch einfach nur zu Fuß seiner vorprogrammierten Konvoi-Route, das Ergebnis bleibt jedoch das gleiche: Die Jagd wird zusehends spannender, wir hetzen hinter ihm her. Als wir die Brücke betreten, hat unsere Beute schon fast den schützenden Dschungel auf der anderen Seite des Flusses erreicht. Mit der Maschinenpistole treffen wir den flüchtenden Schurken wahrscheinlich nicht, des-

halb wechseln wir zu unserer zweiten Waffe: einem Scharfschützengewehr. Sie können in **Far Cry 2** immer nur drei Waffen sowie eine Machete tragen. Die insgesamt 30 Knarren fallen dabei in fünf Kategorien: Explosiv, Brand, schallgedämpft, Sturm und Präzision. Sie können immer nur eine Waffe einer Art bei sich tragen, zum Beispiel einen Flammenwerfer, eine Kalaschnikow

und eine Maschinenpistole mit Schalldämpfer, drei Granatwerfer sind hingegen verboten. Munition für die Geräte finden Sie an den jeweils passenden Wachposten, oder Sie kaufen beim örtlichen Waffenhändler ein. Für jede erfolgreiche Mission bekommen Sie nämlich Rohdiamanten, mit denen Sie dann shoppen gehen. Da Sie immer nur drei Schießprügel gleichzeitig herum-

schleppen können, bekommen Sie neue Ausrüstung in Ihre Waffenkammern geliefert, die an mehreren Punkten des Levels auf Sie warten. Darin hängen dann alle Flinten, die Sie jemals erstanden haben, fein säuberlich an der Wand – brandneu und mit einer Endlospackung Munition neben dran. Unser Scharfschützengewehr haben wir allerdings einem besieigten Feind abgenom-



Mit der **Tageszeit** und dem Wetter ändert sich die Stimmung des Spiels ganz erheblich. Im Bild sehen Sie übrigens eine brandneue AK.





Wer **schleichen** will, der schleiche: Far Cry 2 bietet genug Gelegenheit dazu.

men, und entsprechend rostig ist das Ding auch. Wir legen an, zielen: Das wird ein sauberer Blattschuss. Doch ausgerechnet jetzt – Ladehemmung! Hektisch hämmern wir auf die Nachladetaste, um die Störung schnell zu beseitigen, da rauscht ein Geländewagen auf der anderen Seite der Brücke aus dem Dschungel. Zivilisten gibt's in **Far Cry 2** nicht: Jeder hier will Ihnen ans Leder. Das da sind die Männer des Polizeichefs. Und sie haben ein Kaliber-50-Maschinengewehr dabei.

### Zeter und Mordio

Der Jeep prescht auf uns zu, der Maschinengewehr-Schütze eröffnet das Feuer – was nun? Zurück über die Brücke und ins Unterholz flüchten? Das schaffen wir nie rechtzeitig. Die einzige Chance: in den Fluss. Zähneknirschend hechten wir auf das Geländer zu, der Polizeichef wird uns entkommen – aber halt: Gerade rennt er auf die Bombe zu, die wir vor einer halben Stunde dort hinten abgelegt haben. Die Sprengfalle besteht aus einer rostigen Mörser-

granate, die notdürftig an ein altes Handy gelötet wurde. Das Arsenal von **Far Cry 2** umfasst nur Waffen, die Sie in einem von Bürgerkriegen zerrütteten afrikanischen Bananenstaat erwarten würden. Hier gibt es keine verchromten Edelflinten mit Kirschholzverkleidung, sondern hauptsächlich billige Kalaschnikow-Nachbauten und G3s aus alten Bundeswehr-Beständen. Ubisoft Montreal will **Far Cry 2** so realistisch wie möglich halten. Allein beim schwedischen Carl-Gustaf-Raketenwerfer haben sich die Entwickler eine Freiheit erlaubt: Die Geschosse lassen sich nach dem Abfeuern per Laserstrahl lenken, wie etwa auch beim Raketenwerfer aus **Half-Life 2**.

So mitgenommen die improvisierten Sprengfallen auch aussehen: Sie haben keine Funktionsstörungen. Hoffen wir zumindest, als wir von der Brücke springen und gleichzeitig den Auslöser drücken. Die Explosion übertönt das Gehämmere des schweren MGs, und als wir wieder aus den schlammig-grünen Fluten des Flusses auftauchen, klatscht neben uns ein Autoreifen ins Wasser: Wir haben den Geländewagen auch noch erwischt.

## Afrika mit Freunden



Der Mehrspielermodus von Far Cry 2 erinnert stark an den von Call of Duty 4. In den Varianten Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und einem missionsbasierten Modus beharken sich hier zwei Teams auf 14 Karten. Die Spieler haben die Wahl zwischen sechs Klassen, die jeweils unterschiedliche Bewaffnung tragen. Für jeden Abschuss gibt's Erfahrungspunkte, die Sie in neue Flinten oder Upgrades investieren können. Dann schießt etwa Ihr Gewehr präziser oder klemmt nicht mehr so leicht. Der Clou: Feuer, Tageszeiten und Wetterwechsel gibt's auch hier.

### Gut und böse

Nun müssen wir zurück in die Basis der UFLL, um von unserem Erfolg zu berichten. Ein Fußmarsch dorthin würde eine ganze Weile dauern, deshalb gibt's in **Far Cry 2** neun Fahrzeugtypen, die überall in der Spielwelt herumstehen: In erster Linie Geländewagen und



Die eindrucksvollste Waffe im Spiel ist der auf kurze Distanz absolut tödliche **Flammenwerfer**. Nachts wirken Brände natürlich besonders imposant.



Buggys, aber auch Boote und den aus dem Vorgänger bekannten Drachenflieger. Wer nicht selber fahren will, steigt an einer der Haltestellen einfach in den Bus. Der teleportiert Sie direkt zum Zielort. Nur dann gibt's eine kurze Ladepause – ansonsten können Sie die Spielwelt ohne Unterbrechung erforschen.

Zurück beim Anführer der UFLL erhalten wir unsere Belohnung (Diamanten) sowie, wenn wir wollen, einen neuen Auftrag. Wir können aber auch die Straße hinunterlaufen und bei der APR anklopfen. Tatsächlich leben die beiden Clans fast Tür an Tür im selben Dschungelkaff. Innerhalb der Stadt gilt jedoch Waffenruhe: Wer hier rumballert, hat sofort die Kämpfer beider Lager am Hals. Obwohl UFLL und APR verfeindet sind, führen sie keinen offenen Krieg. Denn dann würde früher oder später ja einer gewinnen, und der müsste sich anschließend tatsächlich um den Aufbau des Landes kümmern. Beide Anführer sind mit dem Status Quo zufrieden. In unserer nächsten Mission für die UFLL sollen wir sogar insgeheim der APR helfen: Ausländische Elitesoldaten sind ins Land eingedrungen und wollen eine Schlüsselfigur der APR entführen. Damit es nicht so aussieht, als sei die UFLL der Drahtzieher hinter der Aktion, sollen wir nun die Eindringlinge stoppen. Was für ein Bananenstaat!

## Jungs und Mädels

Hinter dem fliegenden Seitenwechsel steckt eine einfache Design-Entscheidung: Weil wir immer für die eine und gleichzeitig gegen die andere Partei arbeiten, haben wir außerhalb der Waffenstillstand-Zone keine Freunde: Wir dürfen auf alles schießen, was sich bewegt. Außerdem gibt es kein Stimmungsbarometer wie etwa in **Boiling Point**, wir können es uns also mit keiner Seite vermiesen. Unsere einzigen Verbündeten sind die zwölf so genannten Kumpels. Aus neun Kerlen suchen wir uns zu Beginn des Spiels einen raus, die übrigen sowie drei weibliche Figuren werden dann als Nebendarsteller im Spiel verteilt. Den einen können wir etwa als Nebenaufgabe während eines Auftrags befreien, der andere spricht uns in der lokalen Söldnerkneipe an, sobald wir einen bestimmten Auftrag angenom-



Dürfen anscheinend in keinem Shooter fehlen: **explosive Fässer**, die nur auf unsere Kugeln gewartet haben, um sofort zu in die Luft zu gehen.

men haben. Tatsächlich warten der verschrobene Engländer Frank und die burschikose Michelle in unserem Unterschlupf auf uns. Diese Räume finden wir an mehreren Punkten in der Spielwelt. Sie bestehen im Wesentlichen nur aus einem Bett. Doch hier liegt keine sexuelle Spannung in der Luft: Michelle will uns nur einen Tipp zu unserer Mission geben. Die Kumpels erteilen uns regelmäßig optionale Nebenaufgaben, die unseren Auftrag erleichtern oder leicht abwandeln. Anstatt die Elitesoldaten selbst anzugreifen, können wir Michelles Tipp folgend auch den Kontaktmann der Eindringlinge mit Waffengewalt davon überzeugen, die Häshertruppe in einen Hinterhalt der APR zu locken. Frank ist uns dankbar, weil wir ihn andernorts gerettet haben, und bietet sich als Verstärkung an: Wir ziehen zwar wie immer alleine los, sollte unsere Gesundheit aber mal auf null fallen, wird Frank wie aus dem Nichts auftauchen und uns wieder aufpäppeln – ein interaktives Bonusleben.

## Tag und Nacht

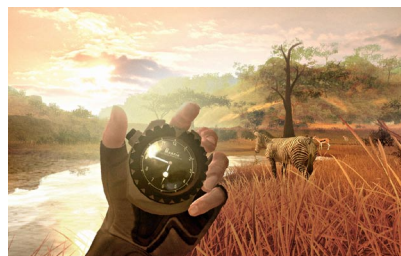
Die Kumpels selbst sind nicht unsterblich: Beißt einer von denen ins Gras, ist er raus aus dem Spiel, und wir müssen zukünftig ohne ihn auskommen. Das macht aber nichts, denn sowohl die Kumpels als auch die Clans sind für uns nur Mittel zum Zweck: Hauptziel von **Far Cry 2** ist es, den Schakal zu finden, einen geheimnisvollen Verbrecher, dessentwegen wir ursprünglich nach Afrika gekom-

men sind. Was es mit dem Kerl genau auf sich hat, will Ubisoft jedoch noch nicht verraten.

Nach der Jagd auf den Polizeichef haben wir ohnehin genug für heute. Draußen wird es Nacht, und es fängt an, zu stürmen – **Far Cry 2** bietet dynamischen Tageszeitenwechsel und simuliertes Wetter – und bei dem Regen wollen wir nicht mehr raus. Wir legen uns also auf unser Bett und markieren auf unserer Uhr, dass wir zehn Stunden schlafen wollen. Anschließend wechselt das Spiel ausnahmsweise in eine Außenperspektive: Wir sehen die Hütte und wie im schnellen Vorlauf die Zeit vergeht. Gefallen uns nach dem Nickerchen die Lichtverhältnisse oder das Wetter nicht, schlafen wir weiter. Ein Limit, wie oft wir diesen Trick anwenden dürfen, gibt es nicht – um 50 Quadratkilometer zu erforschen, braucht man eben Zeit.

FAB

## Afrika rund um die Uhr



In Ihrem Unterschlupf können Sie sich beliebig oft so lange schlafen legen, bis Ihnen die Beleuchtung und das Wetter für den nächsten Einsatz zusagen. Hier pennen wir einfach vom Mittag bis zum frühen Abend – wie im wahren Leben.

## Far Cry 2

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **15. September 2008**  
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**

**Fabian Siegmund:** Große, frei zu erkundende Spielwelten sind toll, haben aber ein grundlegendes Problem: Dramatische Skriptsequenzen funktionieren hier nicht. Boiling Point, das ganz ähnlich wie Far Cry 2 funktionierte, wurde schnell langweilig, weil die Missionen immer aufs Gleiche hinausliefen: Fahre zu A, erschieße B und komm danach zu C zurück. Doch die Jagd auf den Polizeichef hat mir gezeigt, dass Far Cry 2 auch ohne Skriptsequenzen ausgesprochen spannend sein kann. Und grafisch ist das Spiel ohnehin über jeden Zweifel erhaben.



fabian@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



# Sacred 2

Der geschlossene Betatest des Action-Rollenspiels läuft, und wir laufen mit: Mit allen sechs Klassen erforschen wir die schönste Welt, in der wir jemals Monsterhorden schnetzeln durften.

## DVD

- Die Spielwelt
- Die Klassen
- Die Quests
- Die Charakterentwicklung
- Fazit

## DVD-XL

- Top-Spiel-Videos in HD

## gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- Quicklink: 5334
- Infos zum Spiel
- Quicklink: 5417

Unerhört, was man sich heutzutage als Held alles anhören muss! Da wagt es dieser Elfenbengel doch tatsächlich, uns im Vorbeischlendern anzuraunen: »Ihr seht nicht so aus, als hättet ihr schon viel erlebt.« Klappe zu, Tagedieb! Wir haben dem Großinquisitor gedient, Flammenstürme entfesselt, Lavaströme übersprungen, Skelettgeneräle zerkloppt, Wüstenspinnen nebst Dschungelpanthern getrotzt, Dämme gesprengt, Galgenvögel verflucht, Orks gebändigt, Tote erweckt, Wer- sowie Normalwölfe gejagt, Unterwelt-Bosse bezwungen, Schrumpfköp-

fe gesammelt, Lehmriesen versengt, Goblins geschnetzelt, Geiseln gerettet, Schätze errungen! Kurzum: Wir haben gekämpft, gekämpft, gekämpft, und zwar im nicht-öffentlichen Betatest des Action-Rollenspiels **Sacred 2: Fallen Angel**. Und nur, weil wir just eine weitere Partie begonnen haben und erneut als Jungheld durch die Elfenlande stapfen, muss uns dieser Bauernlummel noch lange nicht so ignorant von der Seite anzischeln! Doch gemach, der computergesteuerte Bub weiß es eben nicht besser, drum sind wir auch schon wieder versöhnt. Zumal sein freches Sprüchlein zeigt,

wie viel Liebe der Entwickler Ascaron ins Detail gesteckt hat: Die Bewohner kommentieren sogar die (Un-)Taten unseres Helden. Und damit genug vom Elfenbengel und auf nach Ancaria, ins Riesenreich voll Monsterhorden!

## Sechs Gotteskrieger

Wie im viereinhalb Jahre alten Vorgänger wählen wir unseren Charakter in **Sacred 2** aus sechs Klassen. Die einzige alte Bekannte ist die engelsgleiche Seraphim, die ihre Feinde wie ein klassischer Paladin mit dem Schwert zerhackt und mit Himmelsfeuer martert. Der Schattenkrieger stürzt sich

als ebenso zäher wie untoter Soldat ins Nahkampf-Getümmel und frönt nebenher der Todesmagie. Als Fernkämpferin mit Bogen oder Blasrohr bleibt die Dryade bevorzugt auf Distanz, zudem sammelt die Baumschmuserin Schrumpfköpfe und spricht Voodoo-Flüche. Mit solchen Kinkerlitzchen hält sich die Hochelfe nicht auf, ihre Schnee- und Flammenstürme zerlegen ganze Gegnergruppen. Der Tempelwächter, eine ägyptisch angehauchte Roboterstatue, greift mit seinem mechanischen Arm und technischem Schnickschnack wie einem Flammenwerfer an. Als bitterböser Kampfma-

## Die Götterkräfte



Mit einem **Blitz** blendet der Lichtvater alle Gegner im Umkreis, um sie zu betäuben. Untote haut der Zauber sofort aus den Knochenlatschen.



Die Weisheits- und Philosophiegöttin umhüllt den Helden mit einem **Schild**, der einen Teil des Schadens auf die Angreifer zurückwirft.



Der Kriegsgott versetzt alle nahen Ungeheuer mehrere Sekunden lang in **Rage**, damit sie sich gegenseitig (aber auch den Helden) angreifen.





Mitten im idyllischen Elfenland zerblitzt der Inquisitor eine Skelettlegion samt mächtigem General (links).

gier komplettiert schließlich der Inquisitor das Helden-Sextett. Mehr zu den interessanten und vielfältigen Talenten der Monsterjäger lesen Sie im Kasten »Heldenhafte Sechslinge« auf Seite 46.

Neben unserer Klasse wählen wir zu Spielbeginn einen von sechs Schutzgöttern. Doch nicht jeder davon steht jedem Helden zur Verfügung; die edelmütige Seraphim etwa verweigert die Zusammenarbeit mit der Hassherrin Ker, der Inquisitor schreckt vor dem Lichtvater Lumen zurück. Jeder Gott spendiert unserem Helden eine exklusive, besonders mächtige Spezialfähigkeit, die sich nach Gebrauch lange aufladen muss (siehe Kasten »Die Götterkräfte«). Später dürfen wir die Superkraft sogar verbessern, indem wir spezielle Aufträge lösen – schöne Idee!

### Ein Held, zwei Seiten

Zudem entscheiden wir anfangs, ob wir die brave Licht- oder die böse Schattenkampagne bestrei-

ten. Nur die Seraphim (lieb) und der Inquisitor (fies) sind auf die entsprechenden Spielarten festgelegt. Je nach unserer Wahl nimmt die Handlung einen anderen Verlauf samt eigenem Ende – und eigenem Beginn. Denn wie im Vorgänger startet jede Klasse an einem individuellen Ort des Elfenlandes und durchlebt nach einem eher laschen Spielgrafik-Einleitungsfilm ein nettes Mini-Abenteuer und -Tutorial. Die Hochelfe etwa erwacht in der Zauberaakademie und probt in der Lichtkampagne ihren Feuerball-Spruch, indem sie einen Mitschüler betäubt. Dann entsendet sie ihr stolzer Meister in die weite Welt. Auf der Schattenseite grillt die Hexe den Lehrling hingegen kurzerhand und wird vom Meister verbannt – woraufhin sie den alten Zausel ebenfalls ablammt.

Nach dem Vorgeplänkel erlebt jeder Held die gleiche Geschichte. Wir haben die Kampagnen jeweils zu einem guten Drittel ge-

spielt. So holen wir als grundlegender Held ein gestohlenes Steuersäckel zurück, enttarnen einen bestechlichen Senator, helfen beim Aufbau einer Schule, schleichen uns durch eine Höhle ins ummauerte Reich der Menschen und schlagen uns im Bürgerkrieg der Orks auf die Seite der ehrbaren Partei. Im bösen Feldzug dienen wir der finsternen Inquisition, beschaffen Sklavenmädchen für verdorbene Elfen-Priester, richten Gefangene in der Arena hin und prügeln uns mit Spielhöhlen-Besitzern. Ins Menschenland reisen wir als offizieller Lakai des Großinquisitors einfach auf der Hauptstraße, im orkischen Bruderkampf unterstützen wir die niederträchtige Fraktion.

### Wirre Schnecke

Die Handlung spielt 2.000 Jahre vor dem ersten *Sacred*, kommt jedoch wie gehabt nur langsam in Fahrt. Außerdem erweist sich die Geschichte als wirr und weitge-

hend belanglos, zumal sie nur in den (ordentlich vertonten) Monologen der Auftraggeber erzählt wird. Unsere eigentliche Mission erfahren wir in beiden Kampagnen erst spät: Schimmerblaue Energiepfützen lassen in ganz Ancaria Mensch und Tier mutieren, wir spüren ihrem Ursprung nach. Doch das ist eher nebensächlich. Im Wesentlichen handeln wir uns an der Auftragskette entlang, echte Spannung kam bei unseren Ausflügen bislang nicht auf. Immerhin bemüht sich *Sacred 2* wenigstens, eine vernünftige Geschichte zu erzählen, im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie *Titan Quest*.

Während unserer Spielzeit verlaufen die meisten Hauptaufträge nach Simpelmottos à la »Sprich mit diesem Informanten«, »Erledige jenen Gegner« oder »Klicke einen Gegenstand an«. Nur hin und wieder warten originelle Aufgaben und dicke Zwischengegner. Zum Beispiel zerklappen wir in einem Steinbruch



Die Naturherrin heilt den Recken sowie all seine Verbündeten vollständig und segnet sie überdies kurzfristig mit **Unverwundbarkeit**.



Die **Irrlichter** des Wissensgottes heilen den Weltenretter und saugen einen Teil des Schadens auf, den die Angreifer bei ihm anrichten.



Diener der **Hassherrin** beschwören einen mächtigen Sakkara-Dämon, der sich kurzfristig an ihrer Seite durch die Monsterhorden metzelt.





Im Dschungel legt sich der Tempelwächter mit Geisterkriegern und Wildtieren an.

einen Lehmkoloss. Oder wir sprengen einen Damm, um auf dem Grund des trockengelegten Stausees einen riesigen Ammoniten zu bekämpfen – eine Art Ten-

takelschnecke, der wir nach und nach die Greifarme abhacken. In solch packenden Bosskämpfen verzeihen wir **Sacred 2** auch die lahm präsentierte Handlung.

## Massenhaft Beute

Handlung hin, Bosse her – einen Großteil seiner Faszination entfaltet **Sacred 2** wie jedes andere gute Action-Rollenspiel durch den Ausrüstungs-Sammelsog: Stets jagen wir nach einem noch schärferen Schwert, einer noch dickeren Rüstung. Apropos Rüstung: Jede Klasse trägt wieder individuelle Gegenstände. Die Seraphim etwa wappnet sich mit Stahlschwingen; der Tempelwächter nutzt Batterien, damit sein Roboterarm Energiekugeln abfeuern kann. Im Betatest erbeuten wir jedoch neben massig nützlicher

Ausrüstung genauso viel nutzlose. Die können wir zwar verschern oder über die Lagertruhe (steht in jeder Siedlung) an unsere anderen Charaktere weitergeben, dennoch dürfte diese Flut an überflüssigem Krimskras nicht allen Abenteurern gefallen.

Neben Rüstungsteilen sowie Waffen (Schwerter, Äxte, Speere, Stäbe, Bögen, Energiepistolen, usw.) finden wir auch wieder Juwelen. Die lassen wir bei Schmieden in gesockelte Gegenstände einsetzen, um deren Werte zu verbessern. Außerdem erbeuten wir Reliquien, die unseren Wider-

## Heldenhafte Sechslinge



Die Seraphim



Die Gotteskriegerin entspricht einem klassischen Paladin und kämpft am effektivsten gegen Untote – mit Schwert, Schild und Himmelsmagie.



Der Schattenkrieger



Als gefallener Soldat teilt der Untote im Nahkampf kräftig aus. Außerdem beherrscht er die dunkle Magie, mit der er unter anderem Tote erweckt.



Die Hochelfe



Die Hexe beherrscht die Elementarmagie und deckt Gegnergruppen mit Flächenzaubern ein. Wenn's mal brenzlig wird, teleportiert sie sich weg.

### Bester Schutzzauber



**BeeEffGee:** Die Seraphim beschwört eine göttliche Riesenerfeuerwaffe und erhöht zugleich ihr Fernkampf-Talent.

### Bester Schutzzauber



**Geisterhafte Kohorte:** Der Schattenkrieger beschwört einen Trupp grüner Geistersoldaten, die ihn im Kampf unterstützen.

### Bester Schutzzauber



**Feuertämon:** Die Hochelfe beschwört einen Gnom, der Feuerbälle wirft und die Aufladezeit aller Inferno-Zauber verringert.

### Kombo gegen Einzelfeinde



**Blitz:** Bevor sie sich ins Schwertgefecht stürzt, schleudert die Kriegerin dem Gegner diesen Energiestrahlen entgegen.



**Wirbelsprung:** Die Seraphim hüpfte direkt auf ihren Rivalen zu und haut ihm sogleich die Klinge zwischen die Rippen.



**Schlaghagel:** Diese schnelle Angriffsserie drängt den Feind in die Defensive und kann mehrere nahe Kontrahenten treffen.



**Beflügelung:** Die Seraphim erhöht ihre Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit, damit sie weiterkämpfen oder fliehen kann.

### Kombo gegen Einzelfeinde



**Sturmangriff:** Mit leicht erhöhtem Tempo läuft der Ex-Soldat auf sein Opfer zu, währenddessen nimmt er weniger Schaden.



**Harter Schlag:** Diese Kampfkunst vervielfacht den Schaden, den der Schwertschwinger mit einem Angriff anrichtet.



**Attacke:** Mit einer Schlagfolge beendet der Schattenkrieger den Kampf gegen normale Gegner oft bereits an dieser Stelle.



**Kampfprud:** Falls sein Gegner immer noch steht, schreit der Schattenkrieger kurzfristig seine Trefferchance in die Höhe.

### Kombo gegen Einzelfeinde



**Feuerball:** Der klassischste aller Fantasy-Zaubersprüche entfesselt eine kleine Brandkugel, die Richtung Ziel flammt.



**Energieblitz:** Die elektrische Ladung versengt den Feind und setzt ihn unter Strom, was kurzfristig Folgeschaden verursacht.



**Frostschock:** Mit dieser arktischen Attacke schädigt die Hochelfe ihren Kontrahenten und verlangsamt ihn zusätzlich.



**Meteor:** In einem kleinen Bereich hageln brennende Gesteinsbrocken vom Himmel – auch nützlich gegen Gruppen.

### Kombo gegen Gruppen



**Bekehrung:** Mindestens ein Gegner wechselt kurzfristig die Seiten und attackiert seine ehemaligen Verbündeten.



**Schockwelle:** Die Gotteskriegerin hüpfte empor und knallt so mächtig zu Boden, dass alle nahen Feinde verletzt werden.



**Lichtsäule:** Der dicke Energiestrahle verharrt sekundenlang an Ort und Stelle und verbrennt dabei alle Gegner in seiner Nähe.



**Heilen:** Weil sie sich ins Getümmel stürzen muss, damit die vorigen Kampfkünste wirken, heilt sich die Seraphim nun.

### Kombo gegen Gruppen



**Knochenturm:** Eine unbewegliche Totenkopf-Säule spuckt mehrere Sekunden lang Pfeile auf zufällig ausgewählte Gegner.



**Stampfsprung:** Wie der Barbar aus Diablo 2 hopst der Krieger mitten ins Getümmel und verletzt dabei alle nahen Feinde.



**Befreiungsschlag:** Mit dem Halbkreis-Hieb schädigt der Untote alle Rivalen vor sich und kann sie zudem wegstoßen.



**Kampfbefehl:** Mit dunkler Magie erweckt der Schattenkrieger einige Leichen, die dann als Zombies auf seiner Seite kämpfen.

### Kombo gegen Gruppen



**Feuersturm:** Die Flammenwoge breitet sich halbkreisförmig vor der Hochelfe aus und steckt sämtliche Gegner in Brand.



**Eissplitters:** Ein Eiszapfen-Fächer durchlöchert alle Angreifer, die vor der Zauberin stehen – allerdings nur auf kurze Distanz.



**Schneesturm:** Die Frostwolke verlangsamt alle Monster in ihrem Einzugsgebiet und bespuckt sie überdies mit Blitzen.



**Bannkreis:** Die Hochelfe bannt Zauber und schlägt Gegner in die Flucht. So gewinnt sie Zeit, bis die Kombo wieder auflädt.



stand gegen bestimmte Schadensarten erhöhen, etwa Kälte oder Gift. Je drei dieser Juwelen dürfen wir zu einem von vier nützlichen Sets zusammenfassen, zwischen denen wir dann beliebig hin- und herschalten. Wenn wir etwa einen Feuermagier treffen, aktivieren wir flugs unser Set voller Anti-Flammen-Reliquien, um weniger Schaden zu nehmen – ein nettes taktisches Element.

### Runen für die Kunst

Kampfkünste wie Spezialschläge und Zauber lernen wir wie gehabt mit Runen, die wir von Gegnern

erbeuten. Je mehr Symbole wir pauken, desto mächtiger wird das Talent. Bis zu vier nicht benötigte Runen tauschen wir bei Händlern in ein gewünschtes Zauberzeichen um – je mehr Symbole wir dabei anbieten, desto billiger wird das Wechselgeschäft.

Auf bestimmten Charakterstufen lernen wir überdies neue Fertigkeiten wie »Schwertkampf« oder »Magieresistenz«, die wir danach bei Levelaufstiegen weiter steigern. So spezialisiert sich jede Klasse auch auf drei Kampfkunst-Kategorien, die Hochelfe etwa auf »Inferno«, »Sturm« oder



Vom Rücken ihres Waran-Reittiers aus beharkt die Dryade eine Horde **Sumpfskelette**.

»Arkan«. Falls wir eine davon stetig verbessern, verdienen wir Punkte, mit denen wir jedes zugehörige Talent bis zu dreimal aufwerten können – und dabei wäh-

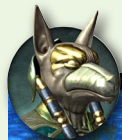
len wir auch noch zwischen je zwei Upgrade-Alternativen. Zum Beispiel kann eine »Inferno«-Zauberin ihrem Feuerball zunächst Flächenschaden verleihen oder



Die Dryade



Von Feinden erbeutet die Voodoo- und Fernkämpferin Schrumpfköpfe. Einen kann sie ausrüsten, um effektiver gegen diesen Gegnertyp zu kämpfen.



Der Tempelwächter



Der zum Leben erweckte Statuenroboter zaubert nicht, sondern nutzt Technik-Talente. Mit seinem Mechano-Arm verschießt er Energiekugeln.



Der Inquisitor



Der bitterböse Kampfmagier setzt auf mächtige Zauber, hält aber dank Spezialmanövern und zwei Schwertern auch im Nahkampf ordentlich mit.

#### Bester Schutzzauber



**Gequälte Seele:** Aus ihrem Schrumpfkopf beschwört die Dryade einen Geisterhelfer, der Gegner in Nahkämpfen verwickelt.

#### Bester Schutzzauber



**T-Kampfschild:** Der Tempelwächter umhüllt sich mit einem Energieschild, der einen Teil des Feindschadens absorbiert.

#### Bester Schutzzauber



**Seelenfänger:** Der Inquisitor sammelt die Seelen seiner Opfer. Jede erhöht kurzfristig seinen Angriffs- und Verteidigungswert.

#### Kombo gegen Einzelfeinde



**Wucherwurzel:** Eine Schlingpflanze umwickelt den heranstürmenden Gegner, hält ihn fest und fügt ihm Schaden zu.



**Konzentrierter Angriff:** Die Baumelfe nutzt ihre Nah- oder Fernwaffe für eine besonders mächtige Einzelattacke.



**Krankheit:** Die Seuche richtet Giftschaden an. Ein Schrumpfkopf erhöht die Chance, dass sich weitere Gegner anstecken.



**Quälen:** Die Dryade verletzt und verlangsamt ihr Opfer kurzfristig. Wenn es stirbt, kann ein Schrumpfkopf erstehen.

#### Kombo gegen Einzelfeinde



**Schöpfungsschlag:** Der Statuenkrieger richtet die Schadensart an, gegen die der Feind den geringsten Widerstand besitzt.



**T-Schock:** Der Tempelwächter ergreift den Gegner und versetzt ihm Stromschläge. Zugleich lädt er seine Talente schneller auf.



**Mutieren:** Diese Attacke kann den Feind verletzen, ihn aber auch in ein harmloses Tier oder einen Mutanten verwandeln.



**Archimedes-Strahl:** Per Energiestrahle grillt der Tempelwächter selbst starke Feinde im Nu, muss dabei aber stillstehen.

#### Kombo gegen Einzelfeinde



**Hinrichtung:** Mit einem besonders starken Einzelschlag richtet der finstere Schwarzmagier enormen Schaden an.



**Pranger:** Der Inquisitor vergiftet sein Opfer. Zugleich besteht die Chance, dass sich andere Monster auf den Gegner stürzen.



**Seelenraub:** Diese Nahkampf-Attacke versetzt dem Feind einen Kälteschock und senkt zugleich seine Attribute.



**Versklavung:** Der Kontrahent erstarrt und erleidet Schaden. Falls er dabei stirbt, verwandelt er sich in einen Geisterkrieger.

#### Kombo gegen Gruppen



**Voodoo-Totem:** Diese Skulptur verschießt Giftfeile; ein passender Schrumpfkopf kann den Schaden weiter erhöhen.



**Bodenspieße:** In einer schnurgeraden Linie schießen vor der Baumschmuserin mörderische Stacheln aus dem Erdboden.



**Angriffsserie:** Mit ihrer aktuellen Nah- oder Distanzwaffe knöpft sich die Dryade mehrere Ziele rasch hintereinander vor.



**Wirbeln:** Die Naturelfe erzeugt eine Staubwolke, innerhalb derer sie Attacken leichter ausweicht. Das hilft auch Verbündeten.

#### Kombo gegen Gruppen



**Gluthitze:** Rund um den Krieger öffnen sich Mini-Vulkane. gleichzeitig steigt der Kälte-Widerstand aller Verbündeten.



**Todesspieße:** Aus dem Körper des Tempelwächters schießen spitze Stacheln, die alle Rivalen im Umkreis durchstechen.



**Flammenwerfer:** Der Mechano-Krieger deckt Feinde vor sich mit einer Flammenwoge ein – jedoch nur auf nahe Distanz.



**Eiseskälte:** Eiskristalle fügen den Gegnern Frostschaden zu und erhöhen den Feuer-Widerstand von Verbündeten.

#### Kombo gegen Gruppen



**Machtso:** Ein Strudel saugt alle Gegner an und lässt sie zusammenprallen. Das richtet bei Gruppen massiven Schaden an.



**Fächerblitz:** Die elektrische Entladung grillt alle Feinde vor dem Inquisitor und richtet auch danach noch Folgeschaden an.



**Schändung:** Nach dem Vorbild des Totenbeschwörers aus Diablo 2 lässt der Schwarzmagier Leichen explodieren.



**Doppelgänger:** Der Inquisitor beschwört einen Klon. Wenn er währenddessen stirbt, schlüpfert er in den Körper der Kopie.





Böse Helden richten in der Gladiatorenarena der Elfen-Hauptstadt gefangene **Echsenmenschen** hin.

die Chance erhöhen, dass die Flammenkugel Gegner in Brand steckt. Später wandelt sie das Einzelgeschoss in einen Dreifach-Fächer um oder macht es zielsuchend. Dadurch können sich selbst zwei Helden derselben Klasse völlig unterschiedlich spielen – ein gewaltiger Fortschritt im Vergleich zum ersten **Sacred**.

### Taktische Ketten

Und damit genug vom Rollenspiel und zur Action, also den Gefechten. **Sacred 2** setzt erneut auf das nützliche und vielfältige Kom-

bo-System: Bis zu vier Kampf-künste können wir zur vernichtend-spektakulären Angriffsfolge verketteten – nicht mehr bei einem Händler, sondern einfach im Talentmenü. Anfangs lassen sich allerdings nur zwei Attacken verknüpfen, für drei brauchen wir die Fertigkeit »Kampfdisziplin«. Und erst wenn wir diese auf Stufe 75 steigern, stehen fortan alle vier Kombo-Plätze zur Verfügung.

Doch selbst ganz ohne Schlag- und Zaubersequenzen unterhalten die flüssig animierten und mit ansehnlich-bunten Effekten veredelten Scharmützel prächtig. Der Schattenkrieger etwa haut bei seiner »Attacke« erst zu und tritt den Gegner dann weg; beim »Eiseskälte«-Spruch des Tempelwächters sprießen Eiskristalle aus dem Boden. Je weiter wir eine Waffen-Fertigkeit (Schwertkampf, Stangenwaffen-Kampf, etc.) ausbauen, desto vielfältiger animierte Standardangriffe soll der Held beherrschen – davon bemerken wir in unseren Beta-Partien jedoch nichts. Ausgesprochen nützlich sind dafür die neuen Schutzzauber (»Buffs« im Rollenspiel-Slang), von denen wir je nach Ausbaustufe unserer Fertigkeit »Konzentration« bis zu drei gleichzeitig einschalten. Zum Beispiel verringert die Hochelfe die Aufladezeit ihrer Zauber, beschwört einen Feuertämon und stärkt ihre Rüstung mit einer schimmerschönen Kristallhaut. Optimal ausbalanciert sind die Talente noch nicht: Der Inquisitor etwa strudelt per »Machtsog« ganze Gegnerhorden ins Verderben und häuft so problemlos Erfahrung und Beute an.

### Taktische Wechsel

Der taktische Anspruch geht dank der vielfältigen Talente und Kombinationsmöglichkeiten trotzdem bereits in Ordnung, auch wenn wir bloß zwei Kombos brauchen: eine gegen Gruppen und eine gegen Einzelgegner. Mit der Dryade wechseln wir zudem ständig zwi-



Wenn die Hochelfe **Flammen- und Schneestürme** einsetzt, erkennen wir fast nichts mehr.

schen zwei Waffensets: Blasrohr oder Bogen für den Fern- sowie Knüppel und Schild für den Nahkampf. Weil viele Monsterheere von mächtigen Champions angeführt werden, knöpfen wir uns diese meist zuerst vor. Die Stärke der Ungeheuer passt sich an den Charakterlevel unseres Helden an, aber nicht so extrem wie in **Oblivion**: In jedem Gebiet gilt eine Monster-Maximalstufe, die Feinde in der Startregion etwa bleiben immer schwach. Falls wir mal sterben, erstehen wir ohne Strafe am zuletzt besuchten Speicherstein auf. Gleiches geschieht beim Laden des Spielstands, den **Sacred 2** automatisch anlegt, wenn wir die Partie verlassen. Freies Speichern gibt's also nicht.

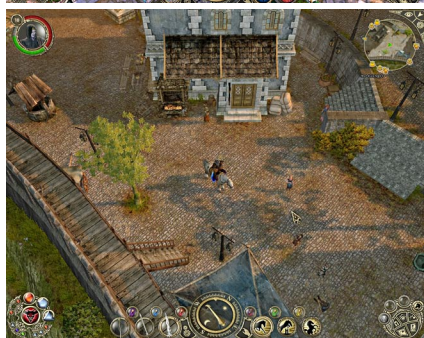
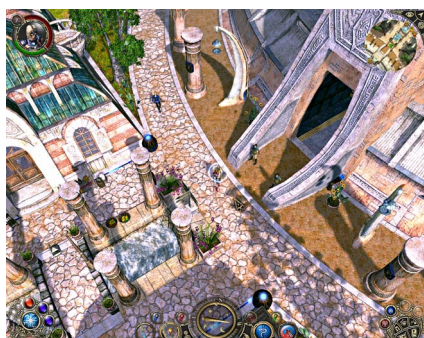
### Überall anders

Der schönste Kampf macht keinen Spaß, wenn er in einer öden Umgebung stattfindet. Also muss die Spielwelt stimmen – und hier zieht **Sacred 2** alle Register. Wie im Vorgänger umfasst das riesengroße, handgebaute, detaillierte und schlichtweg wunderschöne Ancaria alle wichtigen Landschaftstypen samt passender Gegner. Im zentralen Elfenreich liegen lauschige Dörfer mit futuristischen Glasfront-Häuschen und blauen Energieleitungen, drum herum ziehen sich Grashügel sowie Flussauen, in denen

Banditen und Skelettkrieger ihr Unwesen treiben. Im nördlichen Menschengebiet streifen Werwölfe und Kreuzritter durch dichte Nadelwälder, an die sich mittelalterliche Fachwerk-Höfe und mächtige Burgen schmiegen. Die Felswüste der nordwestlichen Ork-Lande beherbergt marodierende Goblin-Banden und raue Stammesdörfer. Hoch im Norden liegt die Seraphim-Insel, auf der Lavaströme um Ruinen blubbern und Feuer- sowie Eismonster lauern. Die östliche Sumpfbzone beheimatet Echsenmenschen, die südöstliche Wüste Giftspinnen und Sandräuber. Die Übergänge zwischen den Regionen sind fließend, ans südliche Ende der Dünen etwa schließt eine Savanne voller Löwen und geflügelter Greifen an. Dahinter beginnt der Dschungel, in dessen Blattwerk Geisterkrieger und Panther lauern. Fließende Wetter- sowie Tag-Nacht-Wechsel samt wandernden Schatten tragen zum lebendig-realistischen Gesamteindruck bei.

### Weiter reiten

Obwohl wir nicht alle Gebiete bereisen können, weckt Ancaria unseren Erkundungstrieb, zumal es fast überall Höhlen und Ruinen zu entdecken gibt. Dort finden wir allerdings selten brauchbare Beute. Das sollte Ascaron noch verbessern. Zudem erbt **Sacred 2** ei-



Kleiner Architektur-Vergleich: Hier sehen Sie die Elfen-Metropole **Thylysium** (oben), die menschliche Hauptstadt **Greifenburg** (Mitte) und die Wüstensiedlung **Khorum** (unten).



Auf der vulkanischen **Seraphim-Insel** bekämpfen wir Feuer- und Eis-Elementarwesen.





Eine originelle Quest: Ein Mädchen behauptet, die **Kornkreise** (oben) seien von Außerirdischen geformt worden. Und tatsächlich treffen wir in einer Höhle auf ein ausgewachsenes **Alien** (unten)!

ne Schwäche des Vorgängers: Große Teile der weitläufigen Landschaften sind mit den gleichen Gegnern gefüllt. Zum Beispiel treffen wir nahezu überall im Elfenreich auf Skelettkrieger – da reiten wir lieber gleich weiter.

Apropos: Weil Portale nur an wenigen wichtigen Orten stehen, verkürzen wir die teils langen Reisewege wieder auf unserem Pferd. Teure Gäule galoppieren nicht nur schneller, sondern können sogar Flüsse überspringen oder Feinde niedertrampeln. Kampfkünste dürfen wir auf dem Rösserrücken aber nicht einsetzen. Das geht nur, wenn wir aufs besondere Reittier unserer Klasse steigen, etwa den Tiger der Seraphim, die Spinne des Inquisitors oder den Waran der Dryade. Diese Supergeschöpfe verdienen wir, indem wir eine besonders knifflige Quest-Reihe lösen.

### Auftrags-Boom

Wo wir gerade von Quests sprechen: Der Vorgänger litt unter den austauschbaren Nebenaufgaben,

**Sacred 2** will's besser machen. In nahezu jeder Ecke der Spielwelt treffen wir auf hilfsbedürftige Mitmenschen, -elfen oder sonstige Kreaturen, deren Missionen nette Geschichten erzählen. Hier bittet uns etwa ein Ork-Koch um Zutaten für seine delikaten Schleimbatzen, dort fleht ein kranker Einsiedler nach Medizin. Spielerisch bleibt dabei alles beim Gleichen, und das heißt meist: Gegner erledigen oder Gegenstände sammeln oder beides. Für den Koch kloppen wir Goblins (aus deren Gehirnen die Schleimbatzen bestehen), der Einsiedler schickt uns zum Kräuterpflücken in Monsterhöhlen. Allerdings wählen wir teils zwischen zwei Lösungswegen samt jeweils anderen Belohnungen: Die Kräuter können wir zum Heilmittel mixen lassen oder an eine Hexe verscherbeln. Zudem entspinnen sich manchmal ganze Quest-Ketten. Zum Beispiel fordert eine Elfe, dass wir so lange Aufträge für einen Adligen erfüllen, bis wir belastende Informationen über

ihn finden. Als Belohnungen springen jedoch meist nur ein paar Erfahrungspunkte und Goldmünzen heraus, höchstens mal ein Fertigkeitspunkt. Auch daran sollte Ascaron noch feilen.

Dafür bekommt jede Klasse auch individuelle Aufträge: Der untote Schattenkrieger will herausfinden, wie er starb und was mit seiner Familie geschah; die naturverbundene Dryade verprügelt Umweltverschmutzer, die Kuhkadaver in Flüsse kippen. Verglichen mit der originellen Quest-Vielfalt eines **Oblivion** zieht **Sacred 2** zwar nach wie vor den Kürzeren, im Vergleich zum Vorgänger hat sich die Heldenauflage aber klar gebessert – ein weiterer Grund, jede Ecke der schönen Welt zu erkunden.

### Reden ist Gold

Und an einer Ecke dieser Welt lungert eben auch ein Elfenbengel herum, der unerfahrene Weltenretter anraunt. Doch in **Sacred 2** wird eh viel gesprochen, selbst die professionell vertonten Hel-

den kommentieren ihre Umgebung mit witzigen (oder witzig gemeinten) Sprüchen. So beschimpft die Seraphim Untote mit »Fauliger Atem widert mich an!«, der Schattenkrieger brüllt Kobolden »Ihr lästigen kleinen Viecher!« entgegen. Die Feinde antworten entsprechend, schwer verwundete Skelette (!) quäken mit hohem Stimmchen (!!): »Hey, ich hab keine Heiltränke auf Space liegen.« Den Redeschwall kann man blöd finden oder nicht; uns hat's im Betatest lediglich bei der Dryade gestört, die gerne mal in Nerv-Sopran »Der Schütze, der Schütze, der kriegt was auf die Mütze!« trällert. In den belebten Städten lauschen wir dem Gewäsch der Passanten, die sich unter anderem über Gerüchte, die lokale Küche und den Verfall der Jugend austauschen. Hin und wieder erkennen sie uns sogar. Ein Wächter der Elfen-Hauptstadt empfängt uns mit »Seid gegrüßt, Koboldtöter« – na bitte! Daran könnte sich der Elfenbengel ruhig mal ein Beispiel nehmen. **GR**



Im **Ork-Bürgerkrieg** mischen wir uns in eine Schlacht zwischen Rothäuten, Goblins und Wildschweinen ein.



Um dem **Lehmkoloss** zu schaden, einem riesigen Bossgegner, müssen wir zunächst seinen Schutzschild durchdringen (blaue Leiste oben).

### Sacred 2

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2. Oktober 2008**  
► Hersteller **Ascaron / Deep Silver** ► Status zu **90% fertig**

**Michael Graf:** Ancaria ist so detailliert, so schön, dass ich's erkunden muss! Klar, seine Größe erkaufte sich Sacred 2 mit langen Wegen, der mäßigen Gegnervielfalt und der dünnen Handlung. Dafür gibt's originellere Aufträge, die Kombo-Kämpfe und der Sammeltrieb motivieren eh. Falls auch der Mehrspieler-Modus funktioniert, reiche ich für Oktober Urlaub ein. Reiseziel: Ancaria!



micha@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**



Der nächste Teil der Weltraumserie bringt Sie in unser Sonnensystem zurück. Wir haben in der Beta ein paar Runden im erdnahen Raum gedreht.

# X3 Terran Conflict

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5499  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5498

Nach sechs Jahren, drei Vollversionen und einer Erweiterung kam im Jahre 2005 eine lange Weltraum-Odyssee zu ihrem Ende. In den letzten Handlungsminuten des Weltraumspiels **X3: Reunion** entdeckte der Spieler endlich einen Weg zurück zur Erde, von der er sich nach einem missglückten Antriebsexperiment im ersten **X-Spiel Beyond the Frontier** hatte trennen müssen. Die eigenständig lauffähige Erweiterung **X3: Terran Conflict** knüpft an die Ereignisse des Hauptspiels an und soll die Trilogie abschließen. Der Spieler kann die Geschichte um den entscheidenden Kampf zwischen der Menschheit und den roboterähnlichen Xenon wahlweise als terranischer oder als außerirdischer

Pilot erleben. Neben der Haupthandlung gibt es noch drei weitere, umfangreiche Missionsreihen, in denen Sie beispielsweise erneut gegen die insektengleichen Khaak, die Hauptgegner aus **X2: Die Bedrohung** antreten.

## Die X-ste Mission

Am Spielprinzip der Serie ändert sich mit **Terran Conflict** nichts: Sie erkunden Raumsektoren, treiben Handel und erweitern Ihre Raumschiff-Flotte mit Transportern, Kampfkreuzern oder gar mit riesigen Trägerschiffen. Später errichten Sie Weltraumfabriken und bauen so ein intergalaktisches Wirtschaftsimperium auf.

Im Vergleich zu **X3: Reunion** bietet **Terran Conflict** nun deut-

lich mehr zufallsgenerierte Missionen, von einfachen Taxidiensten über Transportflüge und Raumschiffüberstellungen sowie -bergungen bis zu Sektor-Patrouillen, Kopfgeldjagden und gezielten Vernichtungsaufträgen. Ob und welche Art von Aufgabe ein anderer Pilot oder eine Raumstation anbietet, erkennen Sie an kleinen Symbolen über den Zielmarkierungen der Schiffe und hinter den Namen Ihrer Gesprächspartner im Kommunikationssystem. Angenommene Missionen werden dann in einer Liste vermerkt, in der Sie nicht nur eine kleine Zusammenfassung finden, sondern auch den Auftragsstatus erfahren. Ein Leitsystem zeigt die Richtung zum nächsten Ziel.

## Das X-ste Update

Die Maussteuerung des Hauptspiels hat der Entwickler Egosoft überarbeitet. Klicken Sie auf ein Ziel, öffnet sich in **Terran Conflict** ein Kontextmenü mit weiteren Optionen wie »Auto-docken«, »Komm-Kanal öffnen« oder »Zielinformationen anzeigen«. Die neue Steuerung erleichtert die Kontrolle über dutzende Pötte und Stationen allerdings nicht merklich. Unschön: Neueinsteiger erfahren zu wenig über die unterschiedlichen Rassen und die Klassifizierung der Raumschiffe.

Bei der Grafik hat sich seit **X3: Reunion** nicht viel getan. Die 3D-Modelle und besonders die Weltraumhintergründe sehen allerdings noch immer gut aus. **CHS**



Die neuen **Kontext-Menüs** öffnen sich per Mausklick und erleichtern die Navigation.



Darauf haben X-Fans seit Jahren gewartet: Endlich dürfen Sie die **Erde** besuchen. In der Beta-Version sank die Framerate dabei allerdings noch auf zwei Bilder pro Sekunde.



Gefechte gegen Jäger und **Großkampfschiffe** gibt es im neuesten X-Spiel reichlich.

## X3: Terran Conflict

► **Angespielt** ► Genre **Weltraumspiel** ► Termin **September 2008**  
► Hersteller **Egosoft / Deep Silver** ► Status **zu 95% fertig**

**Christian Schneider:** Wie viele Versuche braucht Egosoft eigentlich noch? Seit dem ersten X-Spiel verzweifle ich an Steuerung und Unzugänglichkeit. Terran Conflict bringt erneut nur oberflächliche Verbesserungen. Dass die Verwaltung eines Wirtschaftsimperiums aus dem Raumschiff-Cockpit heraus bis zur Veröffentlichung in ein paar Wochen besser funktioniert, bezweifle ich sehr.



redaktion@gamestar.de

**Potenzial Passabel**



DVD  
Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5441  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5440

Fliegende Helden fliegen fliegenden Helden hinterher: NCsoft lässt Online-Rollenspieler in luftiger Höhe Schlachten gegeneinander ausfechten.

# Aion The Tower of Eternity



Aion will ähnliche viele Optionen für das **Charakter-Design** (Nasengröße, Augenstellung) zulassen wie etwa Everquest 2.

Nichts hält ewig. Nicht mal der von einem Gott gebaute Turm der Ewigkeit. Kurz: Turm kaputt, Welt Atreia in eine helle und düstere Hälfte geteilt, zwei Völker (Elyos und Asmodier) im Zwist. So einfach kann's gehen, wenn man eine überschaubare Ausgangssituation für ein Online-Rollenspiel braucht, in dem der Spieler-gegen-Spieler-Kampf (PvP) zentrales Element werden soll.

An **Aion: The Tower of Eternity** arbeitet NCsoft Korea (**Lineage**) nun schon geraume Weile, doch erst jetzt konnten wir uns den Titel ausgiebig (und deutschland-

exklusiv) in Brighton im europäischen Hauptquartier des Entwicklers und Publishers anschauen. Und haben dabei reichlich feine Ideen entdecken dürfen.

## High on Äther

Wo Äther ist, geht's in die Lüfte. Das ist eine der wichtigsten Informationen, die man als Bewohner von Atreia verinnerlichen sollte. Charaktere ab der Stufe 10 dürfen in Gebieten, in denen das Gas die Atmosphäre erfüllt, minutenweise fliegen, um so zum Beispiel Vorteile im Kampf zu haben. NCsoft verspricht sogar extra aufs

Fliegen ausgelegte Angriffsfähigkeiten, Details dazu hält der Entwickler allerdings geheim.

## Große Fliegerklatsche

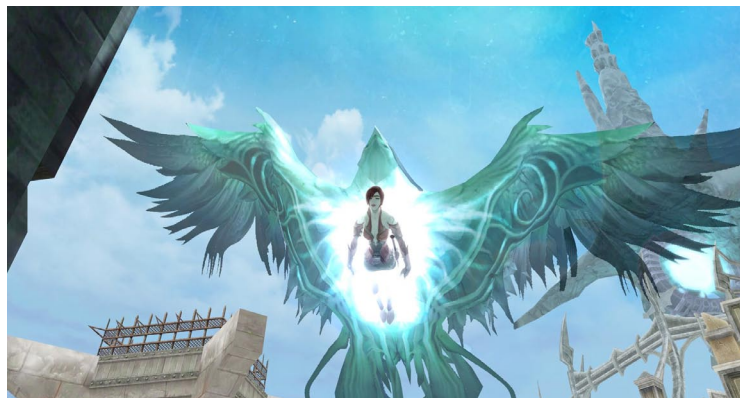
Bevor es gen Himmel geht, müssen Sie zunächst eine Questreihe absolvieren, an deren Ende Ihr Held eine Vision hat. Im Falle der Elyos handelt es sich dabei um eine Episode aus einer vergessenen Vergangenheit, die Asmodier werden mit ihrer Zukunft konfrontiert. Beide Parteien erleben ähnliche Szenen: Ihr Alter Ego fällt durch ein Portal auf eine schwebende Insel, um dort gegen einen

## Aus vier mach acht



Sowohl Asmodier (oben) als auch Elyos (unten) starten mit vier **Charakterklassen**, die sich später verzweigen. So wird aus dem Warrior etwa ein Templar oder ein Gladiator.

Dämonen anzutreten. Diese schwebenden Inseln werden Sie, wie es die Vision verheißt, später im Spiel wirklich betreten. Wenn nämlich die an Gedächtnisverlust leidenden Elyos ihre alten Kräfte wieder gesammelt und die Asmodier sich zu wahren Helden entwickelt haben, geht es – sofern Sie möchten – ins PvP-Areal, Abyss genannt. Oder mechanischer ausgedrückt: Wenn Ihr Charakter Level 25 (50 ist das Maximum) erreicht und die entsprechenden Fähigkeiten (werden mit Spielwährung gekauft) gelernt hat, ist Spielermeucheln angesagt. Im



Über große Distanzen bringt Sie ein fliegendes **Transportssystem** auf festgelegten Strecken, selber die **Flügel** spannen und in die Lüfte steigen dürfen Sie nur für wenige Minuten.





Überall in den Reichen finden Sie kleine **Handelsaußenposten**.



In den Gefilden der **Elyos** scheint die Sonne stark.



Die **Asmodier** haben dunklere Haut und tragen auf dem Rücken einen Fellkamm. In Ihrem Reich herrscht ständiges Halbdunkel.

Abyssus treffen die beiden Völker aufeinander und liefern sich Schlachten – am Boden und in der Luft. Darin geht es zunächst um das Ausschalten der Gegner, um so genannte Abyss-Punkte zu erhalten. Davon können Sie sich tolle Gegenstände leisten. Aber vor allem geht ums Erobern von Außenposten, um dort Geld für die jeweilige Fraktion beziehungsweise Gilde zu verdienen.

### Regulierungsbehörde

Weil NCsoft befürchtet, dass Spieler eher die schmucken Elyos statt der etwas finsternen Asmodier wählen und Erstere dadurch im PvP-Areal keine Gegner finden, werden die Asmodier zu Beginn schneller leveln – bis zu dem Punkt, da ihnen der Zugang zum Abyss freisteht. Dann nimmt die Level-Geschwindigkeit ab und dreht sich sogar ins Gegenteil, so dass beide Fraktionen gleich lange bis Stufe 50 brauchen.

Für den Fall, dass ein Volk trotzdem deutlich stärker sein sollte als das andere, hat sich NCsoft eine Art Regulierungsgruppe einfallen lassen. Die Balaur sind NPCs, die in die Kämpfe ein-

greifen und die gerade dominante Partei attackieren sollen.

### Göttliche Baumeister

Fliegerei ist allerdings nicht nur im Abyssus wichtig, sondern auch in der restlichen Welt. Flügel tragen die Helden zu Questgebern, zu Dungeons und zu bestimmten Rohstoffvorkommen, die schwerelos mehrere Meter über dem Boden hängen. Mit den Rohstoffen stellen Sie wie in anderen Online-Rollenspielen Waffen oder Rüstungen her. Zu Meisterschaft gelangen Sie, wenn Sie nicht nur stumpf vor sich hinwerkeln, sondern zusätzlich viel kämpfen. Im Kampf nämlich füllt sich eine Leiste mit so genannten göttlichen Punkten. Und die ermöglichen nicht nur besondere Attacken, sondern vergrößern auch die Chance auf die Herstellung eines besonderen Gegenstands. Doof aus der Sicht des Spielers, clever aus der Perspektive des Entwicklers: Diese Punkte verschwinden wieder, wenn man sich ausloggt. Toll allerdings: Man darf die Punkte weitergeben, etwa an den Gildenschmied, damit der Super-schwerer bauen kann.



Viele **Angriffsfähigkeiten** können zu Ketten ausgebaut werden.

## Viechereien



NCsoft hat viele Gegnertypen aus Versatzstücken echter **Tiere** zusammengebastelt.

### Praktische Hilfen

Briefe in Online-Rollenspielen verschicken zu können, ist nicht neu. Auch Pakete gehen auf Reisen, kommen aber nur an einer Poststelle an. **Aion** kann mehr: Hier können Sie Express-Zustellungen aufgeben. Der Empfänger wird dann sogleich von einem putzigen Vieh (ähnlich einer Beutelratte) mit einem Bündel überrascht, und schon liegt der Gegenstand im Inventar. Das ist praktisch, kostet aber einiges.

Eine schöne Komfortfunktion will **Aion** in Sachen Übersicht bieten. Sie dürfen ein eingebautes, interaktives Lexikon nutzen. Eigennamen (wie die von NPCs)

oder auch von Gebieten sind im Questlog mit einem Hyperlink versehen. Klicken Sie darauf, öffnet sich ein Informationsfensterchen, in dem Sie Näheres zu Person oder Landstrich erfahren. Und wenn Sie dann noch auf einen kleinen Button unten im Fenster klicken, öffnet sich eine Karte, die Ihnen die genaue Position von NPC oder Gebiet verrät. Apropos Karte: Eine Overlay-Karte (also auf den Spielbildschirm projiziert), wie wir sie aus **Diablo** kennen, bietet das Spiel ebenfalls an. Eines dürfte somit sicher gestellt sein: Verlaufen beziehungsweise verfliegen werden Sie sich in **Aion** bestimmt nicht. **PET**

## Aion: The Tower of Eternity

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2009**  
► Hersteller **NCsoft / NCsoft** ► Status **zu 80% fertig**

**Petra Schmitz:** Aion machte während der Präsentation schon einen sehr kompletten Eindruck. Den PvP-Kampf konnte ich allerdings noch nicht in Augenschein nehmen. Ich hoffe, dass NCsoft die Balance zwischen den Fraktionen hinkriegt und den Luftkampf spannend gestaltet. In jedem Fall stecken in dem Titel genug gute Ideen, um nicht nur Fans von bestehenden Online-Rollenspielen neugierig zu machen.

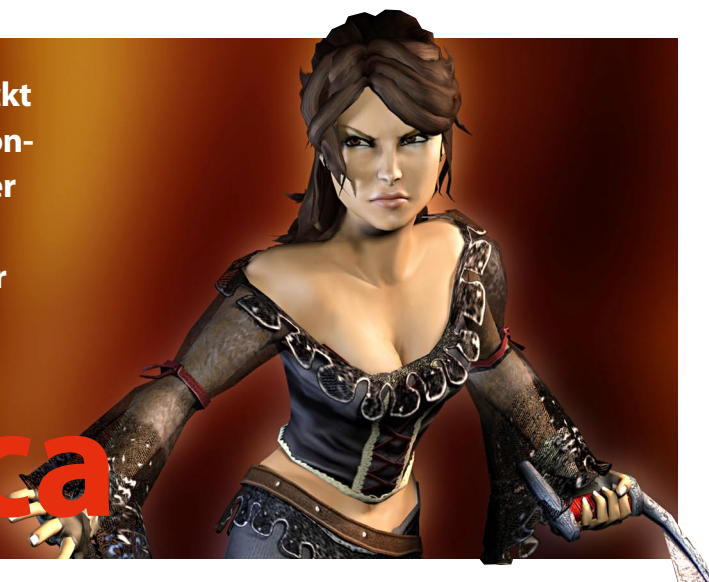


petra@gamestar.de



Scarlett, die Tochter des Todes, lockt uns erneut nach Venedig. Im Action-Rollenspiel der Jack-Keane-Macher haben wir gekämpft, geklaut und finstere Herzen gebrochen – sogar im Schattenreich der Toten.

# Venetica



Schließen Sie Ihre Augen und stellen Sie sich Venedig vor. Was haben Sie gesehen? Sicher die kitschige Touristenattraktion mit singenden Gondolieri, romantischen kleinen Cafés und buntem Karneval. Vergessen Sie den Kram! Der deutsche Entwickler Deck 13 schickt Sie im Action-Rollenspiel **Venetica** zwar in die Wasserstadt, allerdings in ein völlig anderes Venedig. In der mittelalterlichen Fantasywelt der **Ankh**-Entwickler ist Venedig ein düsterer Moloch mit Gothik- und Steam-

punk-Anleihen: Himmelhoch ragende Bauwerke verdunkeln die unteren Ebenen, in finster-feuchten Katakomben wimmelt es von grimmigen Monstern.

Gassen, Keller und Dächer der Lagunenstadt durchstreifen Sie in der Rolle der äußerst wehrhaften Scarlett. Die junge Dame ist mächtig sauer auf einige Nekromanten, die ihren Freund ermorden ließen und ihren Vater ausgetrickst haben, um selbst unsterblich zu werden. Um das richtig einordnen zu können, müssen Sie

Folgendes wissen: Scarletts Vater ist der leibhaftige Tod!

## Ankh, das Rollenspiel

Deck 13 macht tolle Adventures, das haben die Entwickler mit **Jack Keane** und ihrer **Ankh**-Reihe bereits bewiesen. Jetzt wagt sich das Team an ein neues Genre. »Ein Rollenspiel stand bei uns schon lange auf dem Plan, wir hatten bereits bei **Ankh** daran gedacht. Aber so weit waren wir damals noch nicht«, erzählt Jan Klose, der Creative Director von

**Venetica**. Die Grundidee zum Spiel ist eine Kombination aus zwei Themen, die das gesamte Team schon seit einiger Zeit beschäftigen: einerseits Leben und Tod, andererseits Venedig. »Warum unsere Geschichte ausgerechnet in Venedig spielt? Weil die Stadt etwas Mystisches hat. Die verwinkelten Gassen, die kleinen, versteckten Plätzchen, das ist eine großartige Kulisse für eine spannende Geschichte. Außerdem bietet das Stadtbild automatisch mehrere Spielebenen, die

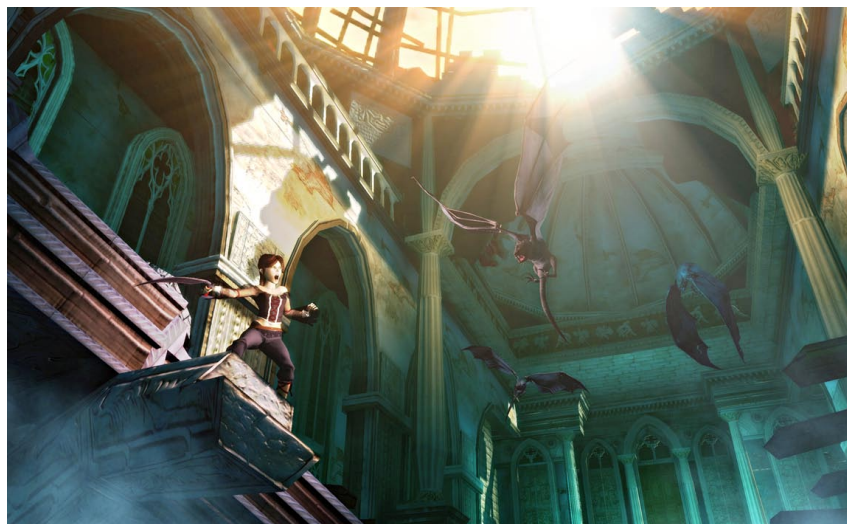


Beim Kampf gegen große Endgegner haben Sie nur mit der richtigen **Angriffstaktik** eine Chance. Hier muss Scarlett die empfindliche Schwachstelle am Bauch der wütenden Krabbenkönigin finden.





Im Hintergrund macht sich Scarlett bereit, den beiden **Lektoren** eins überzuziehen.



Auch in der Palastruine ist Scarlett nicht vor Angriffen sicher: Diese riesigen **Fledermaus-Kreaturen** wollen ihr Blut.

Dächer, die Straßen und was sich in von Wasser unterspülten Kanälen und Kerkern darunter verbergen könnte«, erklärt Klose.

**Venetica** wird aber nicht nur in Venedig, sondern auch in der näheren Umgebung, also der Küste und einigen ländlichen Gebieten spielen. Außerdem soll der Spieler per Schiff weit entfernte Länder erreichen können. Die Spielwelt ist ähnlich wie in **Mass Effect** in kleine, aber detailliert ausgestattete Gebiete unterteilt.

### Achtung, der Lektor greift an!

**Venetica** ist im Herzen zwar ein Rollenspiel, legt den Schwerpunkt allerdings auf die actionreichen Kämpfe in und über den engen Gassen und unterirdischen Gewölben Venedigs. Trotz komplexer Schlagkombinationen benötigt der Spieler nur wenige Tasten, sodass auch Einsteiger schnell zurechtkommen. Das Kampfsystem orientiert sich stark an Vorbildern wie **Age of Conan**, ganz im Gegensatz zu den oft stupiden Klick-Orgien der vielen **Diablo**-Klone. »Unsere Gegner reagieren auf die Angriffe des Spielers. Irgendwann blocken sie zumindest die Standard-Attacken teilweise ab. Dann muss man umdenken«, beschreibt Jan Klose die Actionsequenzen. Die Gegner, die man uns bei Deck 13 in Frankfurt zeigte, haben Klasse, profilieren sich durch ihr fantasievolles Design und lassen den Einheitsbrei der unzähligen mittelalterlich angehauchten Rollenspiele schon jetzt meilenweit hinter sich. So bekommt es Scarlett neben vergleichsweise austauschbaren

Riesenkrabben auch mit blutdürstigen Fledermaus-Bestien und einzigartig gestalteten Widersachern wie dem Lektor zu tun. Der wirkt wie eine schräge Mischung aus glupschäugigem Chamäleon, Ratte und Biber. Neben seinen Angriffspranken hat das Monster noch ein zusätzliches Paar Arme, um seiner Hauptbeschäftigung nachzugehen: dem Lesen. Der Lektor durchstöbert vorzugsweise Bibliotheken und Katakomben nach alten Büchern und Schriftrollen. Doch so possierlich die Kreatur auch aussieht: Im Kampf ist das merkwürdige Wesen ein harter Gegner, der sich vor allem auf überraschende Sprunganfälle spezialisiert hat. Um den Lektor zu besiegen, muss Scarlett die richtige Taktik finden. Das gilt auch für die übrigen Gegner, wie

etwa die Riesenkrabben, die Frontalangriffe blocken und die Sie am besten von der Seite oder von hinten verwunden können.

### Mit dem Hammer anklopfen

Nicht allein die richtige Taktik, auch die Waffenwahl kann über Sieg und Niederlage entscheiden: Im Laufe des Spiels findet die Todestochter viele neue Ausrüstungsgegenstände, wie etwa Schwerter, Speere und auch Rüstungen, die sie besiegten Finsterlingen abnimmt. Da die meisten Gegner im Spiel männlich und kräftiger gebaut sind als unsere Heldin, muss Scarlett die erbeuteten Harnische zuerst von einem Schmied in der Stadt bearbeiten lassen, bevor sie dem zierlichen Körper Schutz bieten können.

Auf Fernwaffen haben die Entwickler bewusst verzichtet. »Scarlett tritt ähnlich wie in Prince of Persia gegen kleine Gegnergruppen an. Die Auseinandersetzungen haben einen Duellcharakter, daher steht der Nahkampf im Mittelpunkt«, erklärt Jan Klose. Einige der Waffen, wie etwa die Hämmer dienen auch als vorbildliche Abrisswerkzeuge. Mit dem schweren Kampfgerät haut Scarlett nicht nur Kontrahenten geknallt aus den Kettenhemden, sie zerlegt auch massive Holztüren in kleine Häufchen Feuerholz.

### Herzensbrecherin

Die meisten Gegner tauchen kurze Zeit, nachdem sie besiegt wurden, wieder auf. So lassen sich im Kampf gegen Straßenräuber beispielsweise prima Erfahrungs-



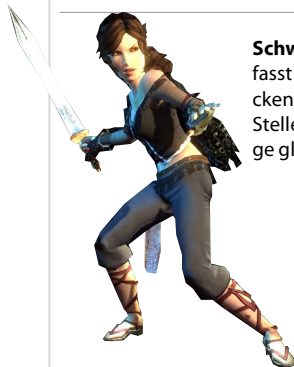
Zwischen den kräftezehrenden Kämpfen darf Scarlett über die **Märkte** Venedigs schlendern und neue Waffen, Rüstungen und Heiltränke einkaufen.



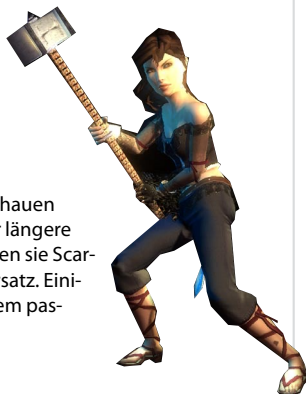


Nachts ist Scarlett nie ohne ihre sensenschärfende **Mondklinge** unterwegs, denn zu später Stunde übernehmen die Straßenräuber die Kontrolle über Venedigs verwinkelte Gassen und Plätze.

## Die Waffen des Todes



**Schwert:** Neben den Standardangriffen fasst Scarlett das Schwert für Spezialattacken beidhändig und dreht sich auf der Stelle. So erwischt sie mit der langen Klinge gleich mehrere Gegner in ihrer Nähe.

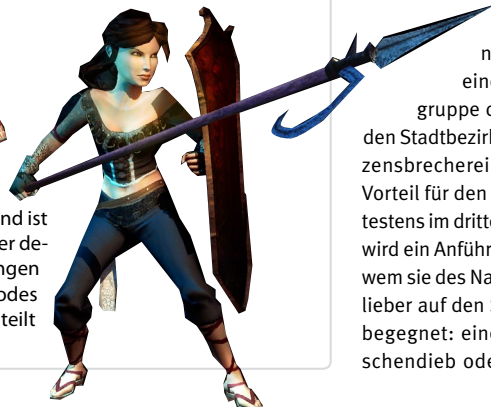


**Hammer:** Die schweren Waffen hauen Gegner um und setzen sie so für längere Zeit außer Gefecht. Zudem dienen sie Scarlett als wuchtiger Türschlüsselsatz. Einige Pforten lassen sich nur mit dem passenden Hammer einschlagen.



### Speer und Schild:

Diese Kombination bietet Scarlett optimalen Schutz und ist für Spieler gedacht, die lieber defensiv kämpfen. Mit dem langen Speer hält die Tochter des Todes ihre Feinde auf Distanz und teilt trotzdem sehr gut aus.



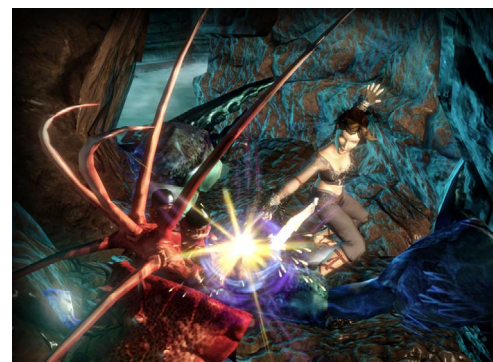
**Mondklinge:** Diese handliche Sensenwaffe entzieht Feinden nekromantische Energie und lädt so Scarletts Zauberkräfte auf. Nur mit der Mondklinge kann die Heldin des Spiels ihre untoten Gegner endgültig erledigen.

punkte scheffeln. Doch nach ein paar Dutzend Gaunern wird es höchste Zeit, dem Treiben der raffgierigen Gassenpest endgültig einen Riegel vorzuschieben. Viele Gegnertypen in **Venetica** haben daher irgendwo in der Spielwelt Hauptquartiere oder Brutstätten, aus denen immer neue Widersacher hervorkriechen – klar, dass der Spieler die zerstören muss. Die Entwickler nennen solche Orte »Herzen der Finsternis«. Bei den Cypoden, einer Art Riesenkrebbe, legt zum Beispiel eine Königin Eier, aus denen dann der streitlustige Nachwuchs schlüpft. Die Straßenräuber rekrutieren ihre Lehrlinge hingegen in gewöhnlichen Häusern in der Stadt. Zerstört Scarlett die Herzen der Finsternis oder besiegt, wie im Hauptquartier der Schurken, einen besonders starken Hauptmann, ist Schluss mit dem Gagnernachschub. »Der Spieler wird die Welt aber nicht ganz von Feinden leerelegen können«, versichert der Creative Director des Spiels. »Ist

ein dunkles Herz zerstört, übernimmt vielleicht eine andere Gegnergruppe die Kontrolle über den Stadtbezirk.« So soll die Herzensbrecherei nicht immer von Vorteil für den Spieler sein. Spätestens im dritten Gaunerquartier wird ein Anführer Scarlett fragen, wem sie des Monats im Mondlicht lieber auf den Straßen Venedigs begegnet: einem mickrigen Taschendieb oder der korrupten,



Die **Wachen** am Markt zollen Scarlett den angemessenen Respekt.



In den Katakomben Venedigs lauern uns **Cypoden-Krabben** auf.

gut ausgerüsteten Stadtwache, die sich nur zu gern einen Extrataler mit krummen Dingen verdient. Jan Klose dazu: »Es gibt nicht immer eine perfekte Entscheidung. Manchmal kann sich Scarlett nur das kleinere Übel aussuchen.«

## Venezianische Öffentlichkeitsarbeit

**Venetica** lässt Ihnen weitgehend die Wahl, wie Sie spielen und was Sie tun. Heldenhaften Spielern ist







Die gewaltige **Riesenkranke** reißt im Kampf mit ihren Scheren das halbe Gemäuer ein. Ihr Pech, denn damit begräbt sie sich unter den tonnenschweren Trümmern selbst.



allerdings der Zuspruch der Bevölkerung sicher. Reparieren Sie den Brunnen im Stadtzentrum, applaudieren die herumstehenden Passanten, und ihr Bekanntheitsgrad steigt. Die Wachen werden Ihnen fortan mit etwas mehr Respekt begegnen, und manche Auftraggeber vertrauen Ihnen jetzt spezielle Nebenquests an. »Der Spieler soll merken, dass er mit der Zeit an Bedeutung gewinnt und dass seine Umgebung ihn und seine Taten wahrnimmt«, so Deck-13-Entwickler Jan Klose. Für einen verängstigten Mönch sollen Sie beispielsweise in einer verfluchten Kapelle nach dem Rechten sehen. Normalerweise würde der Gottesmann keinem Fremden die Schlüssel zur heiligen Kirche überlassen, von Ihnen hat der Diener Gottes aber bereits Gutes gehört und ermöglicht Ihnen so den Zugang. Nun müssen

Sie ein paar Geister vertreiben. Und wenn Sie wollen, können Sie danach in aller Ruhe die Kirche auf der Suche nach Kostbarkeiten durchstöbern und geheime Verstecke plündern. Wer also lieber den Schurken spielt, kommt in **Venetica** ebenfalls auf seine Kosten.

### Nebenjob: Einbrecher

Im Laufe des Abenteuers erlernt Scarlett neue Fähigkeiten und kann irgendwann die Geister berühmter Gauner um Hilfe bitten und so auch komplizierte Schlösser knacken. Was liegt also näher, als in Wohnungen einzusteigen und die Wertgegenstände beim nächsten Hehler in bare Münze umzuwandeln? Wer sich für einen Bruch entscheidet, sollte vorher seine Opfer gut beobachten. Jeder Bürger der Stadt hat einen Tagesablauf, verlässt also irgendwann sein Haus. Jetzt können Sie sich

ein Fenster suchen, in die Hütte einsteigen und Langfinger spielen. Sollte wider Erwarten doch jemand daheim sein, werden Sie wie in **Oblivion** aufgefordert, das Haus schleunigst zu verlassen. Kommen Sie der Aufforderung nicht nach, rennen die Bewohner raus, rufen die Wachen, und Ihnen bleibt nur die Flucht aus dem Fenster. Werden Sie doch erwischt, dürfen Sie eine Nacht hinter schwedischen Gardinen verbringen und werden außerdem um einen Batzen Geld erleichtert.

Ist der Einbruch geglückt, findet Ihr Diebesgut bei den zahlreichen, über Venedig verteilten Händlern schnell einen neuen Besitzer. Allerdings ist beim Kauf und Verkauf Vorsicht angesagt: Nicht alle Geschäfte bieten die gleichen Preise. Wer aufmerksam vergleicht, kann wie im wahren Leben ein Schnäppchen machen.

### Geschichten aus der Schattenwelt

Die Tochter des Sensesmannes zu sein, ist nicht ganz alltäglich. Die Kräfte, die dieser Umstand mit sich bringt, sind es noch weniger: Scarlett kann mit Verstorbenen sprechen, im Kampf Untote beschwören oder Feinde von den Geistern ihrer Ahnen heimsuchen lassen. Außerdem hat sie Zugang zur Schattenwelt, in der sich die Seelen Verstorbener tummeln. Durch die Flucht in diese Zwischenwelt kann die Heldin dem Tod von der Schippe springen, falls es sie in einem Gefecht im Diesseits dahinraffen sollte. Oder sie wechselt während eines Kampfes in die andere Dimension, läuft im Schutz der Schatten um ihren Feind herum und materialisiert erneut hinter seinem Rücken – Squisch! Ganz ungefährlich ist die Schattenwelt aber

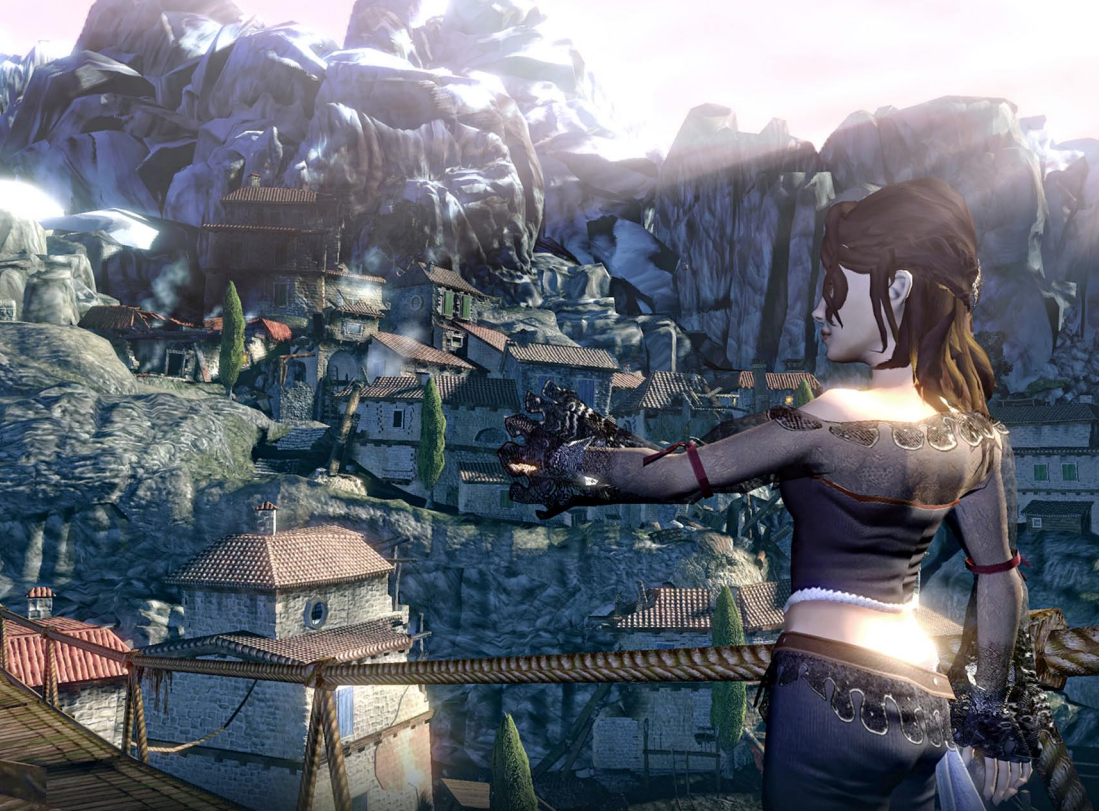


Wo viel Wasser ist, da sind auch viele Brücken: Das **Venetica-Venedig** ist fantasievoll.

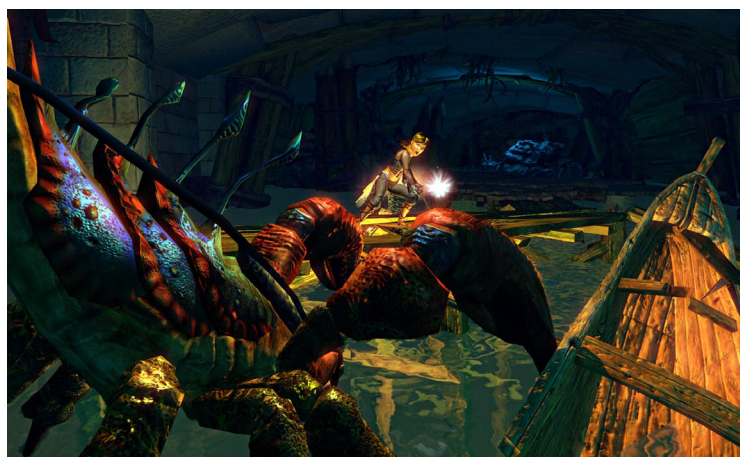


Die jeweilige **Laune** der Charaktere kann der Spieler den Gesichtern auf den ersten Blick ablesen.





In diesem idyllischen Bergdorf beginnt das Abenteuer für die wehrhafte Scarlett. Neue Gebiete werden mit einer kurzen **Zwischensequenz** vorgestellt.



Die fiesen Cypoden-Krabben werden wir nur dann endgültig los, wenn wir auch ihre **Königin** töten.

auch für die junge Sensenschwingerin nicht, denn auch hier werden Kämpfe ausgetragen. Zum Beispiel mit eigentlich bereits besieigten Schlüsselfiguren, denen Scarlett hier endgültig den Garaus machen muss.

Um die Schattenwelt jederzeit betreten zu können, muss die Tochter des Todes voraussichtlich besondere Fähigkeiten erlernen. Eine andere Möglichkeit zum Kontakt mit dem Jenseits sind Portale, die über die Spielwelt verteilt sind. Diese Übergänge werden oft erst durch Nebenaufgaben aktiviert. Eine dieser Missionen führt Scarlett in einen entlegenen Stadtteil Venedigs. Hier liegen die Trümmer einer alten Steinstatue verstreut. Der Spieler muss nun alle Teile der Figur finden und anschließend zusammensetzen. Erst dann öffnet sich der Weg in die Schattenwelt, und

Scarlett kann die Totendimension betreten. Die Entwickler kündigten an, dass nicht jeder Besuch im mysteriösen Reich des Senenmanns freiwillig sein wird.

### Venedig bei Nacht

Ähnlich wie in den Höhlen, Katakomben und Domruinen der realen Welt trifft die nekromantisch begabte Kriegerin auch im Schattenreich auf Figuren, die ihr freundlich gesonnen sind, sie um Hilfe bitten oder ihr wichtige Informationen anvertrauen. »Wir wollen keine strikte Trennung zwischen Kampfgebieten und Arealen, in denen der Spieler Handel treibt oder Gespräche führt«, sagt der Entwickler Jan Klose beim Studiobesuch in Frankfurt.

Die Straßen Venedigs dienen daher tagsüber den Gesprächen mit den Stadtbewohnern und dem Handel auf zahlreichen

Märkten der historischen Wirtschaftsmetropole. Viele Lehrmeister, bei denen der Spieler seine gewonnenen Erfahrungspunkte in neue Kampfkünste, bessere Ausdauer und stärkere Zaubersprüche umwandelt, bieten ihre Dienst nur zu den gesetzlichen Öffnungszeiten an. Mit den letzten Sonnenstrahlen weicht das geschäftige Treiben Venedigs einer bedrohlichen Stille. Kriminelle Banden lungern in den Schatten der engen Gassen. Von der Wache fehlt jede Spur, denn der Doge, der korrupte Fürst der Stadt, lässt nur seinen Palast und einige Markthallen bewachen. Wer sich jetzt noch auf den Straßen herumtreibt, will Ihnen garantiert nichts Gutes. Ohne eine starke Rüstung wird ein nächtlicher Spaziergang zum mörderischen Spießrutenlauf.

Der Tag-Nacht-Wechsel lässt aber auch magische Pflanzen auf den Dächern der Stadt erblühen.

Sammeln Sie die leuchtenden Blüten ein, füllt sich Scarletts nekromantische Energie auf, und sie kann erneut in die Schattenwelt hinüber wechseln.

### Papa und die Gondolieri

In der realen Welt greift Scarlett auf die Dienste der venezianischen Gondolieri zurück, um Abkürzungen zu nutzen und von Ort zu Ort zu reisen. Mit den singenden Streifenhemdträgern, die die Touristen durchs heutige Venedig kutschten, haben die Fährmänner in **Venetica** jedoch nicht viel gemein. Finstere Gesellen, immer miesmuffelig und in einem verschwiegene Geheimbund organisiert, bewegen die schlanken Boote durch die Kanäle.

Bei einem Spiel mit so viel Heimlichtuerei wundert es kaum, dass auch Scarletts Vater eine wunderliche Beziehung zu seiner Tochter pflegt. »Das Verhältnis zwischen Scarlett und ihrem Vater ähnelt ein bisschen dem von Sydney Bristow und deren Vater in der Fernsehserie Alias. Beide werden von ihren Vätern auf gefährliche Missionen geschickt, beide sträuben sich anfangs gegen ihre Rollen, und beide suchen irgendeine Form von Verbindung zu ihren Vätern«, vergleicht Klose die Serien- und die Spielfigur.

Im Verlauf des umfangreichen Action-Rollenspiels erfährt Scarlett, dass nur sie das Gleichgewicht zwischen Leben und Tod im Universum wiederherstellen kann. Doch zu Beginn der Handlung hat sie nur ein Ziel: Sie will ihren ermordeten Freund wiedersehen. Über die Entwicklung seiner Hauptfigur sagt Entwickler Jan Klose: »Scarlett wird an ihrer Aufgabe wachsen, und irgendwann wird sie ihre Rolle in der Geschichte akzeptieren.« **KS CHS**

### Venetica

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
► Hersteller **Deck 13 / Dtp** ► Status **zu 65% fertig**

**Kai Schmidt:** Die sehr frühe Version des Spiels, die wir bei Deck 13 in Frankfurt zu sehen bekamen, macht schon Appetit auf mehr: In der Spielwelt steckt viel Liebe zum Detail, und die Kampfmechanik scheint prima zu funktionieren. Dank des gelungenen Designs, einer fantasievollen, ungewöhnlichen Geschichte und hervorragenden Spielideen sollten Action-Rollenspiel-Fans Venetica unbedingt im Auge behalten.



redaktion@gamestar.de





Nachdem die englischen Musketiere mit ihren Gegnern **Schussalven** ausgetauscht haben, stürzen sie sich mit aufgepflanztem Bajonett ins **Nahkampf-Getümmel** (kleines Bild).

Als erstes deutsches Magazin werfen wir endlich einen genauen Blick auf den Rundenmodus des Strategie-Schwergewichts und enthüllen die Kampagnenkarte.

# Empire Total War

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5424  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5423

Krieg ist wie Poker: Wer die besseren Karten hat, gewinnt. Wobei es bei militärischen Konflikten freilich nicht um Spiel-, sondern um Landkarten geht. Das Heer mit den genaueren Gebietsplänen kann sich nämlich strategisch günstige Positionen sichern. Gut, im Zeitalter der Satellitenvermessung mag eine simple Karte kein Triumphgrinsen mehr in Generalsgesichtern zaubern, doch einst war sie lebenswichtig. Im Ersten Weltkrieg etwa ertranken deutsche Soldaten in Belgien, als ihr Lagerplatz überflutet wurde, denn der Atlas des Befehlshabers enthielt falsche Höhenwerte. **Empire: Total War** spielt sogar noch früher, nämlich im 18. Jahrhundert, in dem Sie um Europa, Nordafrika, Indien sowie Nord- und

Südamerika kämpfen. Und auch dabei entscheidet eine Karte über Sieg und Niederlage: die Strategiekarte, auf der Sie rundenweise Armeen verschieben und Provinzen verwalten. Als einziges deutsches Magazin durften wir einen Blick auf den bislang geheimen Atlas werfen – und haben somit klar die besseren Karten gegenüber unseren Rivalen. Einen Krieg gewinnen wir so zwar nicht, wohl aber frische Details zum Strategiemodus von **Empire**.

## Erddrittel erobern

Die Strategiekarte von **Empire** umfasst keinen zusammenhängenden Großglobus, sondern gliedert sich in drei Abschnitte: Der erste enthält Europa und den Mittelmeerraum, der zweite besteht aus

Nord- und Südamerika, der dritte zeigt Indien. Über Pfeilsymbole unterhalb der Minikarte schalten Sie zwischen den Erdteilen hin und her. Wenn sich Landheere oder Flotten über den Kartenrand bewegen, wechseln die Truppen ins angrenzende Areal – was voraussichtlich einige Runden dauert.

So entsenden Sie Ihr Militär ab 1700 in die weite Welt, um ein Kolonialreich zu erringen – was Ihre Konkurrenten natürlich verhindern möchten. Der Entwickler Creative Assembly plant derzeit zehn bis zwölf spielbare Nationen, darunter europäische Mächte wie England, Preußen, Spanien, Frankreich, Holland und das Osmanische Reich. Zudem dürfen Sie die nordamerikanische Unabhängigkeitsbewegung oder eine

noch geheime eingeborene Partei anführen; wir tippen auf ein indisches Fürstentum. Jedes Volk stellt Sie dabei vor andere Herausforderungen. Preußen etwa stellt eine starke Armee auf, aber nur eine mickrige Flotte; der holländische Monarch beherrscht ein kleines Reich, dessen Handelsschiffe allerdings die halbe Welt umsegeln. Alternativ zur obligatorischen Weltherrschaft soll jede Fraktion individuelle Siegbedingungen verfolgen, etwa bestimmte Ländereien erobern oder Handelsrouten halten. Handelsrouten? Klingt harmlos, ganz friedlich geht's in **Empire** aber nie zu: Kriege um Kolonien sind an der Tagesordnung; Gefechte tragen Sie wie in den Vorgängern in Echtzeit aus, nun auch zur See.



Wer **Flammengeschosse** erforscht, kann feindliche Schiffe in Brand stecken.



Weil die **Kleinstadt** keine Mauer besitzt, formieren sich die Verteidiger auf freiem Feld.





Das Kernland des **englischen Kaiserreichs** rund um die Hauptstadt London zählt zu den reichsten Regionen Europas, weil Frachtschiffe tonnenweise wertvolle Waren aus den Kolonien anliefern.

## Aufbau im Umland

Um feindliche Ländereien sowie Übersee-Gebiete zu erobern, müssen Sie die Hauptstadt des jeweiligen Landstrichs besetzen. Danach erweitern Sie die Provinz mit Bauten, die sich wieder in mehreren Stufen aufwerten lassen. Kirchen und Kathedralen etwa erhöhen die Zufriedenheit der Einwohner, Schulen und Universitäten helfen bei der Forschung – dazu später mehr. Falls Sie so eine blühende Kolonie aufbauen, wandern sogar unglückliche Bürger Ihrer Nation dorthin aus.

Außerdem dürfen Sie in **Empire** auch die Region außerhalb der Siedlungen mit Bauwerken bestücken. Zum Beispiel pflanzen Sie Farmen auf fruchtbare Felder, um das Bevölkerungswachstum zu beschleunigen. Oder Sie bauen

lukrative Handelsgüter ab, etwa mit Teeplantagen oder Silber- und Goldminen. Das lohnt sich insbesondere in den rohstoffreichen amerikanischen und indischen Kolonien, birgt jedoch auch ein Risiko: Feindliche Heere können Minen und Plantagen plündern und abfackeln. Daher dürfen Ihre Soldaten im Verteidigungsfall nicht in den Metropolen hocken, sondern müssen ausrücken, um die Rohstoffquellen zu verteidigen.

## Überlegt handeln

Die Ressourcen benötigen Sie für die Lebensader Ihres Reiches: Creative Assembly entwickelt für **Empire** ein neues Wirtschaftssystem, in dem Gütergeschäfte eine zentrale und lukrative Rolle spielen. So bauen Sie Handelshäfen, in denen Sie

Frachtflotten zimmern. Mit den Schiffen erschließen Sie Seerouten, alternativ befördern Sie die Waren auf dem Landweg. Beides klingt einfacher, als es ist: Kaperschiffe bedrohen Ihre Frachter, in der Wildnis lauern Banditen. Daher müssen Sie Ihre Handelswege oft mit Waffengewalt freiräumen. Oder Sie gehen in die Offensive und hetzen Feindkähne mit Freibeutern. Das schwächt die feindliche Wirtschaft und verschafft Ihnen ein Zusatzeinkommen.

## Miteinander reden

Überfälle auf Handelsschiffe eskalieren jedoch schnell zum Krieg. Um Konflikte zu verhindern, verhandeln Sie mit den Rivalen und schmieden Bündnisse. Diplomatie betreiben Sie nicht mehr mit Unterhändler-Einheiten, sondern ein-

fach über ein Menü. Darin können Sie auch jederzeit ablesen, wie sich die Beziehungen der anderen Völker zu Ihnen sowie untereinander entwickeln. Die KI-Gegner sollen nachvollziehbarer handeln als zuvor und etwa Bündnisse treuer einhalten. Überdies werden sie Ihre Aktionen regelmäßig kommentieren – damit Sie merken, wenn Sie jemandem auf die Füße treten. Und falls die Verhandlungen mal scheitern, können Sie immer noch mit Schurken Attentate auf Politiker und Generäle verüben, bevor es zum Waffengang kommt.

## Neues entdecken

Erstmals in der **Total War**-Geschichte kümmern Sie sich in **Empire** eigenhändig um die Wissenschaft. So wählen Sie aus einem Technologiebaum wirtschaftliche



Mit einem Sturmritt ihrer **Kavallerie** durchbrechen die Osmanen die feindliche Linie.



Von Soldaten besetzte **Häuser** können Sie stürmen oder einfach mit Artillerie sprengen.





Im **Regierungsmenü** ernennen Sie Minister und Gouverneure **1**. Zudem sehen Sie, wie beliebt Ihr Kabinett ist und wann Wahlen stattfinden **2**.



Bei **Nebel** schießen die Musketiere deutlich ungenauer.



Im **Nahkampf** wehren die Soldaten Attacken mit ihrer Muskete ab.

oder militärische Forschungsziele für Ihre Universitäten. Das verschlingt zwar ein Heidengeld, bringt aber wichtige Vorteile. Zum Beispiel steigern Sie die Produktion Ihrer Farmen, beschleunigen Ihre Schiffe mit neuen Segeln oder entwickeln Sprengmunition für Ihre Artillerie. Wenn Sie Militärfortschritte entdecken, werden all Ihre Einheiten automatisch ausgerüstet, Mikromanagement entfällt. Manchmal bringt Ihre Nation einen berühmten Gelehrten wie Isaac Newton hervor. Den können Sie einer Akademie zuteilen, um ihre Effizienz zu steigern. Alternativ schicken Sie ihn an eine ausländische Hochschule, damit er Technologien stiehlt – was Ihnen Forschungsgelder spart.

### Die Qual der Wahlen

Womit wir wieder bei der Wirtschaft wären: Die wichtigste Geld-

quelle neben dem Handel sind Steuern, die Sie getrennt für die Ober- und die Unterschicht festlegen. Dabei sollten Sie allerdings keine der beiden Parteien benachteiligen, sonst droht eine Revolution, die Ihr Reich spaltet. So entbrennt ein Bürgerkrieg: Die Rebellen fordern eine neue Regierung, die Widersacher wollen die alte behalten – und Sie entscheiden sich für eine Seite. Wer die Umstürzler unterstützt, kann (und muss) seine Staatsform ändern, je nach Volkswillen in eine absolute oder parlamentarische Monarchie oder eine Republik. Im Extremfall besteht allerdings sogar die Gefahr, dass sich eine aufständische Region von Ihrem Reich lossagt.

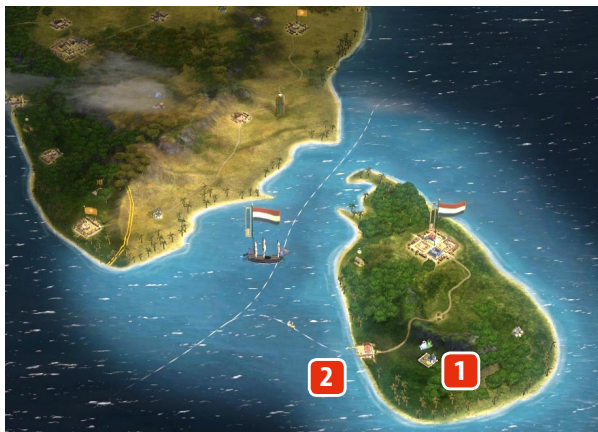
Demokratische Systeme bringen wirtschaftliche Vorteile, dafür müssen Sie sich aber Wahlen stellen. Wenn die Bürger mit der Regierung zufrieden sind, gewinnen

Sie den Urnengang und dürfen Minister für Ihr Kabinett auswählen, die individuelle Talente besitzen. Ein fähiger Außenminister etwa verbessert Ihre Beziehungen zu den Rivalen, ein schlauer Verteidigungsminister steigert die Kampfkraft der Truppen. Außerdem ernennen Sie Gouverneure, die etwa die Produktion aller indischen Kolonien erhöhen. Wahlverlierer müssen vermutlich mit den Politikern zusammenarbeiten, die ihnen das Volk zur Seite stellt – egal, wie unfähig diese sind. Absolute Monarchen scheren sich nicht um derartige Kinkerlitzchen und ernennen einfach kurzerhand die Politiker, die sie möchten.

### Einfach marschieren

Wer anfangs vor der komplexen Spielmechanik zurückschreckt, darf zahllose Funktionen automatisieren, etwa die Besteuerung, den Einheitenbau und die Ministerwahl. Zusätzlich soll Ihnen ein

Tutorial-Feldzug namens »Der Weg in die Unabhängigkeit« alle Herrscherpflichten erklären. Creative Assembly verspricht darüber hinaus, das Mikromanagement zu verringern. Zum Beispiel bestellen Sie Nachschub für eine Armee nun direkt bei deren General. Das klappt aber nur, wenn Kasernen in der Nähe stehen und die Truppen ihr Zielheer auf dem Landweg erreichen können. Außerdem sind die Soldaten während ihres Marsches angreifbar. In die überseeischen Kolonien müssen Sie Truppen eigenhändig verschiffen. Beides ist riskant, schließlich könnte der Feind Ihre Nachschubrouten jederzeit und überall angreifen. Doch vielleicht lenken Sie seine Streitmacht einfach mit Billigschiffen oder -truppen ab, bis Ihre Verstärkung seine Linien durchbrochen hat? Denn Krieg ist eben wie Poker: Wer geschickt blufft, gewinnt sogar mit den schlechteren Karten. **GR**



Holland hat **Ceylon** (das heutige Sri Lanka) erobert, um die dortigen Teeplantagen **1** auszuheben. Vom Hafen **2** aus führen gestrichelte **Handelsrouten** in ferne Länder.

### Empire: Total War

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **6. Februar 2009**  
► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 75% fertig**

**Michael Graf:** Creative Assembly krempelt den Strategiemodus um, und das ist gut so: Mit der Forschung, den Regierungswechseln sowie dem Rohstoff- und Diplomatesystem kopiert Empire viele Suchelemente von der Civilization-Serie – und dürfte sie zudem mit taktisch anspruchsvollen Echtzeit-Gefechten verquicken. Nun fiebere ich einer spielbaren Version entgegen, um mit der preußischen Armada endlich gen Indien zu schippern!



micha@gamestar.de





Captain Hamilton beharrt seine **Feinde** in allen Lebenslagen – auch wenn er gerade über einem Abgrund baumelt.

So schnell wie Quake, so akrobatisch wie Prince of Persia und das alles in irrer Höhe – ein schwindelerregender Mix aus Shooter und Action-Adventure.

# Damnation

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5412  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5411

Da bewegt sich doch was! Über die gewaltige Brücke schlängelt sich ein Konvoi aus Soldaten und Fahrzeugen. Unsere Aufgabe: Brücke sprengen, Konvoi aufhalten. Kein Problem, denn wir sind Captain Hamilton Rourke und haben Sachen drauf, die französischen Parkoursportlern die Tränen in die Augen treiben. Das hilft uns im Moment jedoch herzlich wenig, weil das Missionsziel mehrere Kilometer entfernt ist, wir auf einer Klippe stehen und der Konvoi sich über eine Schlucht bewegt. Ein schneller Blick zeigt uns, dass etwas unterhalb unserer jetzigen Position ein kleines Dorf liegt, und eine Art Aufzugschacht ist auch zu erkennen. Karte? Fehlanzeige. Wozu auch? Blue Omega, die Entwick-

ler von **Damnation**, wollen stets alle Missionsziele sichtbar halten – auch wenn mehrere Kilometer und vor allem Höhenmeter zwischen Ziel und Spieler liegen. Wir steuern unseren Helden aus der Schulterperspektive und haben so stets eine gute Übersicht. Eine Gesundheitsanzeige gibt es nicht. Ähnlich wie in **Crysis** färbt sich der Bildschirm rot, wenn es uns erwischt hat. Die Lebensenergie kehrt, ganz neue Shooter-Schule, nach und nach von selbst zurück.

## Wo sind all die Indianer hin?

Captain Hamilton Rourke macht seine Kletterausflüge nicht zur körperlichen Ertüchtigung, sondern in Diensten der »Peacemakers«. Einer Truppe von Guerillas,

die den Dreifrontenkrieg beenden will, der die USA zu zerstören droht. **Damnation** spielt in einem alternativen Universum, in dem der amerikanische Bürgerkrieg nie beendet wurde und seit nunmehr 40 Jahren unzählige Opfer, sowohl auf Seiten der Konföderierten als auch Seiten der Union fordert. Zu allem Überfluss mischt auch noch ein Industriemagnat mit, der diesen Wahnsinn beenden will. Gut eigentlich. Schade nur, dass er zu diesem Zweck mit seiner eigenen Armee jeden tötet, der so rum läuft.

Auch wenn der Captain im ersten Moment etwas cowboyhaftes hat und Indianer auftreten, verwursten die Entwickler nicht einfach Westernklischees. Sie bedienen sich vielmehr der gesamten

amerikanischen Geschichte und setzen neben Cowboyhüten und Revolvern auch auf großstädtische Bowlerhüte und stark an Tommyguns erinnernde Waffen.

## Gute Freunde kann niemand trennen

Zurück zum Captain. Wir suchen uns einen Weg über eine kleine Schlucht. Da ist das kleine Dorf, nichts wie hin. Schleichen ist angesagt, ab hinter's Haus. Hier klemmt eine Tür. Die Lösung: Anlauf nehmen und springen, schon zerspringt das Fenster neben der störrischen Tür in tausend Teile und schon geht's weiter. Es folgt der erste atemlose Moment: Kurz vor dem zweiten Abschnitt des auf einem Felsplateau errichteten Dorfes gähnt erneut eine



Die **Waffen** unseres Charakters sind immer sichtbar, er kann jedoch nur drei Wummen gleichzeitig tragen.



Mit **schwerem Geschütz** sprengen wir unsere Gegner einfach und effektiv aus einem Fabrikgebäude.



Schlucht. Wieder Anlauf, wieder springen. Nur diesmal folgt kein Fenster, sondern ein Kabel, an dem wir zu Boden rutschen. Klar hat es so etwas schon gegeben, aber selten hat die Tiefe so beunruhigend realistisch gewirkt.

Auf das Kabel haben uns unsere Begleiter aufmerksam gemacht, indem sie vor uns daran heruntergerutscht sind. In **Damnation** werden wir von computer-gesteuerten Gefährten unterstützt, die wie wir zu akrobatischen Turneinlagen fähig sind. Blöderweise sind unsere Gegner, von denen es am unteren Ende des Seils nur so wimmelt, ebenfalls in der Lage zu klettern, zu springen und zu hangeln. Also suchen wir die direkte Konfrontation und ballern uns mit Hilfe unserer Begleiter einen Weg frei. Wir haben die rettende Brücke stets im Blick und klettern einfach grob in ihre Richtung, dabei gibt es keinen vorgeschriebenen Pfad. Trotzdem können wir nicht wie in **Assassin's Creed** an jeder Wand raufkraxeln, sondern orientieren uns an immer wieder auftauchenden Elementen, wie Stangen, Vorsprüngen und Fenstern. Die Entwickler haben mit Absicht keinen großen Sandkasten erschaffen, sie wollen den Spieler führen. Damit die Klettereinslagen nicht frustrierend werden, hat **Damnation** eine Art eingebaute Fehlerkorrektur. Wir müssen nicht Pixelgenau springen, um eine Kante zu erreichen, kleine Abweichungen gleicht das Spiel aus. So soll der Spielverlauf flüssig und vor allem schnell gehalten werden.

### Es gibt so viele Möglichkeiten

Apropos Waffen und Ballern. Laut den Entwicklern von Blue Omega wird **Damnation** keine Einheits-



Unsere **KI-Mitstreiterin** unterstützt uns im Feuergefecht selbstständig. In kniffligen Situationen weist sie uns auch auf neue Wege hin.

lösungen bieten. Wir haben eine Szene deshalb gleich mehrfach gespielt: Zuerst sind wir stumpf in Gegnermassen hinein gelaufen und haben uns mit Maschinengewehr und Pistole wenig elegant durchgeballert. Dann haben wir es auf die hinterhältige Tour gemacht, sind auf ein Gebäude geklettert und haben Feind für Feind mit dem Scharfschützengewehr erledigt. Als letzte Variante sind wir um die Horden herumgeschlichen und haben nur im Notfall zu einer schallgedämpften Knarre gegriffen. Wir haben den Abschnitt mit jeder der genannten Vorgehensweisen geschafft.

Um an neue Waffen zu kommen, sammeln wir diese einfach im Level ein. Mehr als drei sind jedoch nicht drin, die Charaktere tragen ihre Artillerie immer sichtbar am Körper, da ist der Platz begrenzt. Im Gegensatz zu solch weltlichen Stauraumproblemen steht die »Spiritvision« (engl.: Geistsicht). Wenn wir diese aktivieren, können wir uns weder bewegen noch wehren. Dafür steht uns nun eine Fähigkeit zur Verfügung, die in Multiplayer-Shootern verpönt ist – wir können durch Wände sehen. Freundlich gesonnene Truppen sind blau gefärbt,

unfreundliche rot. So können wir immer verfolgen, wo sich unsere Gefährten gerade befinden oder Gegnern aus dem Weg gehen.

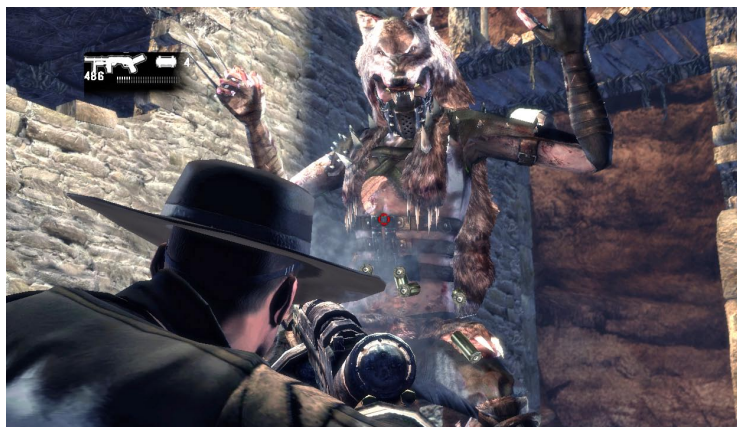
### Das muss kesseln

Damit wir nicht ewig durch die riesigen Gebiete laufen müssen, stehen uns Fahrzeuge zur Verfügung. Wir haben bisher nur das »Steambike« zu sehen bekommen, ein Motorraddings mit drei Rädern. Unser Gefährte in dieser Mission nimmt automatisch hinter uns Platz und wir können durch einen Canyon rasen. Die Kiste ist nicht nur verdammt schnell, sondern kann auch an Wänden entlang fahren – in Kombination mit den gewaltigen Höhen kickt das ordentlich Adrenalin in die Venen. Nachdem es uns aus dem Sattel gehauen hat, lernen wir die (bis da hin) sehr fair gesetzten Speicherpunkte lieben: Nur wenige Meter vor unserer Unfallstelle startet die wilde Fahrt erneut. Die Entwickler wollen überall dort automatische Speicherpunkte setzen, wo Testspieler Probleme hatten. Bei uns hat das schon gut geklappt, wir mussten nie länger als 30 Sekunden spielen, um an heiklen Stellen weiter machen zu können.

### Die Hoffnung stirbt zuletzt

Eigentlich ist es ja noch geheim, aber die Entwickler waren so stolz auf ihre Multiplayer-Optionen, dass sie uns ein paar Details verraten haben. So wird es einen kooperativen Modus geben, in dem ein Spieler die Rolle von Captain Hamilton Rourke übernimmt, während sein menschlicher Mitstreiter im Laufe der Geschichte in mehrere Rollen schlüpft. Er übernimmt dabei immer den jeweils wichtigsten Begleiter des Captains. Zu den anderen Mehrspielermodi haben die Macher des Spiels nur verraten, dass es die klassischen Spielvarianten aber auch Überraschungen geben wird. Das lässt auf »Capture the Flag«, »Deathmatch« und »Teamdeathmatch« hoffen. Wenn wir uns jetzt vorstellen, wie menschliche Spieler die akrobatischen Möglichkeiten nutzen und von Gebäude zu Gebäude springen, während andere sie dabei unter Beschuss nehmen, fühlen wir Mehrspielerspaß erster Klasse auf uns zu kommen – und dann gibt's ja auch noch die Fahrzeuge ... Die Brücke haben wir übrigens gesprengt, da bewegt sich garantiert nichts mehr.

PD



Die Dame mit der eigenwilligen Kopfbedeckung attackiert uns mit ihren **Klingen** im Nahkampf.

### Damnation

► **Angespielt** ► Genre **Action** ► Termin **4. Quartal 2008**  
► Hersteller **Blue Omega / Codemasters** ► Status zu **70% fertig**

**Philipp Dubberke:** Ich bin bei Genremixes immer erstmal skeptisch. Die Idee einen Shooter mit einem Action-Adventure zu paaren und auf einen schnellen, spannenden und dabei spielbaren Spross zu hoffen, ist ambitioniert. Doch **Damnation** scheint es richtig anzupacken. Spielbar, actionreich und voller Überraschungen soll es sein. Und das ist es. Zumindest soweit, wie wir es spielen konnten.



philipp@gamestar.de

### Potenzial Sehr gut





Alles etwas größer hier: Die Vrykul sind griesgrämige Halbbriesen, die den **heulenden Fjord** und die Grizzly-Hügel bewohnen.

# WoW Wrath of the Lich King

Im Juli startete der Beta-Test der zweiten WoW-Erweiterung. GameStar hat sich in den eisigen Norden Azeroths begeben und übermittelt erste Eindrücke.

Am 18. Juli startete die Beta-Phase von **Wrath of the Lich King**. Hunderttausende Spieler hatten sich für den Vorab-Test der neuen **World of Warcraft**-Erweiterung angemeldet. Nur wenige Tausend wurden ausgewählt. Die gehen nun bis zur Veröffentlichung im Spätherbst auf Fehlerjagd. Auch GameStar ist dabei.

Was erwartet Sie mit der neuen Erweiterung? Die kurze Antwort: mehr! Mehr Feind. Mehr Abenteuer. Mehr **World of Warcraft**. Neben dem Kontinent Nordend gibt es erstmals eine neue Klasse. Eine so genannte Heldenklasse: den Todesritter.

## Tod und Verderben

Jeder Spieler, der einen Charakter mindestens bis Stufe 55 gespielt hat, darf sich in **Wrath of the Lich King** einen Todesritter erstellen. Der startet direkt mit Level 55. Dieser Bursche scheint mit seiner düsteren Einstellung zum Leben ein treuer Diener des Lichkönigs zu sein. Er beginnt seine Abenteuer in der schwarzen Festung Acherus, hoch über den östlichen Pestländern. Von dort wird er auf die Jagd auf friedliche Menschen geschickt. Doch unvorhergesehene Umstände (wir wollen hier die Story nicht verraten) retten die Seele des dunklen Helden.

Der Krieger wechselt die Seiten und kämpft mit Horde oder Allianz gegen den Lichkönig.

Der Todesritter ist ein Nahkämpfer, der aber auch mit dunklen Zaubern hantiert und so etwa Krankheiten ausbrechen und Ghule auferstehen lässt. Außerdem benutzt er die Magieschule des Frostes, um Gegner einzueisen. Er verwendet als Energiequelle weder Mana noch Wut, sondern sechs Runen, die sich nach ihrem Einsatz flott wieder aufladen. Umgesetzte Runenmagie füllt zusätzlich eine Energieleiste, ähnlich wie die Wut beim Krieger. Diese Energie brauchen Sie für besonders

mächtige Zauber. Mögliche Karrieren des Todesritters: Schaden-Austeiler oder Tank.

## Ins ewige Eis

Mit der Erweiterung wird die maximale Stufe von 70 auf 80 angehoben. Um die 80 zu erklimmen, warten auf dem neuen Kontinent acht Länder auf Erkundung. Fünf dürfen wir in der Beta-Version (Stand Mitte August) betreten.

Zwei Startgebiete sind von den Hauptstädten in Azeroth per Zeppelin oder Schiff erreichbar. Die boreanische Tundra liegt im Südwesten Nordends. Auf der anderen Seite, im Südosten des



Ein Boss in der **Feste Drak'Tharon** ist Lich Novos. Um ihn zu stellen, müssen Sie vier Kristalle zerbrechen.



Der Nexus ist eine **Instanz für Neuankömmlinge**. Im Frostflügel warten Riesen und nervige Blumen.



Kontinents, befindet sich der heulende Fjord. Beide Landstriche könnten unterschiedlicher nicht sein: Während im Fjord hohe Klippen, dichte Wälder und Gebirge vorherrschen, präsentiert sich die Tundra flach wie ein Brett: vereiste Strände und ein großes Geysirfeld bestimmen das Bild. Lediglich im Westen des Landes wird es gebirgig. Dort auf der Insel Kaltarra liegt der Nexus, die Basis des blauen Drachenschwarms.

Die Drachenöde zwischen den beiden Start-Ländern ist für Spieler ab Stufe 72 geeignet. Auf dem vereisten Friedhof der geflügelten Weltenbeschützer treiben spinnenartige Nerubier und Arthas untotes Gesindel ihr Unwesen. Außerdem unterhält der scharlachrote Kreuzzug hier einen gut bevölkerten Außenposten. Danach geht es weiter in die bewaldeten Grizzlyhügel, die der größten Furbolg-Population Azeroths eine Heimat bietet. Später treffen Sie auf einen Bekannten: Arugal, der Meister aus Burg Schattengang, hat auf einer idyllischen Insel eine Worg-Zucht eröffnet.

Das vorerst letzte spielbare Gebiet in **Wrath of the Lich King** ist das Sholazarbecken. In dieser Dschungelgegend treffen Sie vor allem Wildtiere und die Jäger von Nesingwarys Expedition. Die Jäger haben übrigens militante Gegenspieler bekommen. Die D.E.H.T.A. (»Druids for the Ethical and Humane Treatment of Animals«, zu deutsch: Druiden für ethische und menschliche Behandlung von Tieren) ist eine Organisation, die sich dem Schutz der Tierwelt verschrieben hat und dementsprechende Anti-Nesingwary-Quests bereithält.

Weitere Gegenden wie der Kristallkangwald können zwar schon durchritten werden, sind aber noch unbevölkert. Hier findet sich übrigens auch ein Kristall, der Spieler in die fliegende Magier-Stadt Dalaran portiert. In diesem Nordend-Shattrath wird es neben den üblichen Händlern, Lehrern und Portalen auch zwei instanziierte Dungeons geben.

### Schöner raiden

Das Instanz-System der Erweiterung orientiert sich an Bewährtem: Zehn Dungeons für fünf Personen warten in Nordend auf Abenteurer, ab Level 80 auch im heroischen Schwierigkeitsgrad. Mit Burg Utgarde im heulenden



Wer braucht Gasthäuser? Todesritter beschwören ihr eigenes Portal in der **schwarzen Festung Acherus**.

Fjord und dem Nexus in der boreanischen Tundra gibt's zwei schön designte Einstiegs-Instanzen, die von gut ausgestatteten Level-70-Helden aber schnell gemeistert sind. Auch die Nerubier-Höhle Azjol-Nerub und die von Untoten-Horden überrannte Troll-Festung Drak'Tharon fordern mit ihrem eher gemäßigten Schwierigkeitsgrad keine allzu großen Heldentaten. Insgesamt sind die bis jetzt integrierten Fünf-Mann-Dungeons deutlich straffer aufgebaut als vergleichbare Gebiete in der übrigen Welt von **World of Warcraft**. Die Anzahl an NPC-Gegnergruppen ist fühlbar kleiner geworden. Level-80-Instanzen und -Raids gibt es derzeit noch nicht in der Beta-Version. So bleibt uns auch ein erster Blick auf die neue Stratholme-Instanz in den Höhlen der Zeit verwehrt.

Jedes der fünf angekündigten 25-Mann-Dungeons, unter anderem das heiß ersehnte Naxxramas-Remake, gibt es übrigens jeweils auch in einer Zehn-Mann-Variante. In den Schrumpf-Ausführungen werden etwas schwächere Gegenstände als in den »großen« Pendants erbeutet.

### Beute für alle

Apropos Beute: In **Wrath of the Lich King** wird der Item-Pool, aus dem Boss-Drops gewählt werden, deutlich verkleinert. Das funktioniert einwandfrei, da viele Klassen mit der Erweiterung auf ähnliche Attribute zurückgreifen müssen: So benötigen zum Beispiel Vergeltungs-Paladine, Krieger und Todesritter allesamt Plat-

tenfummel mit viel Ausdauer, Rüstungswert und Stärke. Auch die Gegenstände für Priester, Magier und Hexenmeister werden zusammengefasst. Dazu schafft Blizzard die getrennten Werte »+Heilung« und »+Schaden« ab. Es gibt nur noch Zaubermacht, die dem aktuellen Zauberscha-

densbonus und dem Heileffekt-Wert entspricht. Heiler-Utilensilien werden so umgerechnet, dass etwas mehr als die Hälfte ihrer Heilungsboni als Zaubermacht zur Verfügung stehen. Heilzauber werden dadurch aber nicht schwächer. Sie skalieren mit der Zaubermacht doppelt so stark.



Alle Todesritter können ihre **Waffe** in der schwarzen Festung Acherus verzaubern.



Dieser Schredder häckselt Ghule klein und schießt mit seiner **Kanone** oder seinem **Minenwerfer**.



Dass plötzlich alle Spieler in den gleichen Klamotten questen, ist dennoch unwahrscheinlich. Spezielle Attribute wie die kritische Trefferwertung oder Mana-Regeneration werden Gegenstände für einige Klassen dann doch nützlicher machen als für andere.

Mehr wertvolle Beute für jede Klasse nach Bosskämpfen ist die eine Auswirkung dieser Änderung. Auf der anderen Seite freuen sich besonders Hybrid-Klassen. Heiler verursachen jetzt deutlich mehr Schaden, Eulen-Druiden oder Schatten-Priester heilen fast doppelt so stark wie noch in **Burning Crusade**.

### Zaubertintenkleckser

Sämtliche Berufe sollen mit **Wrath of the Lich King** aufgewertet und mit frischen Rezepten versorgt werden. In der Beta ist das aber bislang nur rudimentär integriert. Genauso wie der neue Beruf der Inschriftenkunde, der **WoW**-Spieler Zaubersprüche schreiben lässt, vorerst aber nur Bekanntes wie zum Beispiel Rollen der Ausdauer oder Stärke. Als Rohstoffe dienen dabei Pergamente und Tinten, die aus zerstörten Pflanzen hergestellt werden. Allerdings sind für die Inschriftenkunde massig Anwendungen angekündigt, die in der Beta noch nicht funktionieren,



Gefährlich schön ist die **Nexus-Instanz**, die Heimat von Malygos und seinem blauen Drachenschwarm.

wie etwa der Bau von Glyphen. Mit ihnen wird zum Beispiel der Schaden von Zaubern verstärkt oder die Bedrohung bestimmter Sprüche verringert. Auch eine neue Form des Verwandlungsspruchs der Magier ist geplant. Passend zum vorherrschenden Klima in Nordend wird der attackierte unglückliche Spieler damit nicht in ein Schaf, sondern in einen watschelnden Pinguin ver-

wandelt. Zudem sollen die Inschriften-Gelehrten so genannte Runenworte parat haben, die – ähnlich wie schon Wetzstein oder Zaubерöl – Rüstungen für eine Stunde verbessern.

### Alle nachsitzen!

Was in der Beta bereits zu sehen ist, macht uns größtenteils Spaß. Zwar gibt es noch immer zu viele der stupiden Sammel-Quests, aber Blizzard hat sich auch so abgedrehte Dinge wie eine Panzerfahrt einfallen lassen. Schon jetzt auffallend gut: die Präsentation. Die Grafik überzeugt erneut mit viel Stil, verlangt aber auch nach besserer Hardware. Hauptgrund dafür sind die neuen Echtzeit-Schatten. Die ziehen vor allem in gut bevölkerten Städten die Framerate deutlich runter.

Beim Balancing der Klassen muss Blizzard jedoch noch richtig ran: Jede soll neue oder aber zu-

mindest leicht abgeänderte Talente erhalten. Zusammen mit der neuen Zauber-macht-Umstellung und den stärkeren Heilklassen könnte das gerade im Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP) für Ärger sorgen. Bisher sind in der Beta weder das große, offene PvP-Gebiet Tausendwintersee noch das neue Schlachtfeld namens Insel der Titanen spielbar. In beiden Arealen möchten die Entwickler übrigens Belagerungsmaschinen zum Einsatz bringen.

Final sind die Talente und Fähigkeiten der Beta-Version also noch bei Weitem nicht. Mit jedem neuen Patch wird geändert, probiert und idealerweise verbessert. Das vorläufige Endergebnis wird uns Blizzard mit dem offiziellen Patch 3.0. präsentieren, der mit der Veröffentlichung von **Wrath of the Lich King** ansteht. Und bis dahin dauert es nicht mehr lange. *Knut Gollert* | **PET**



**Burg Utgarde** (links) ist der erste Anlaufpunkt für Gruppenspieler im heulenden Fjord.



Nicht alles neu, was glänzt: Naga-Gegner gab es schon im Original-WoW.

### World of Warcraft: Wrath of the Lich King

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **November 2008**  
► Hersteller **Blizzard / Activision-Blizzard** ► Status **zu 75% fertig**

**Knut Gollert:** Der Nordkontinent gefällt uns, die Atmosphäre stimmt, die Instanzen machen Spaß. Auch der Todesritter spielt sich gut, der böse Einstieg als Menschenjäger ist schön makaber. Allerdings ist die Beta ab Level 77 noch leer. Hoffen wir, dass die Inhalte intern schon existieren. Längeres Warten könnte die Community ausbluten lassen. Also: Gas geben, Blizzard!



redaktion@gamestar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**



Nach »Sid Meier sein Pirates« und »Sid Meier sein Railroad Tycoon« kommt jetzt Sid Meier sein Colonization als Remake. Wir haben es angespielt.

# Civilization 4 **Colonization**

**DVD**  
- Vollversion:  
Colonization

**gamestar.de**  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5324

**im Heft**  
- Hall of Fame:  
Colonization  
(S. 138)

Heutzutage sind US-Amerikaner und Engländer ja kaum noch auseinanderzuhalten – mal abgesehen von so unwichtigen Unterschieden wie zwischen American Football und Rugby, Baseball und Cricket oder Paris Hilton und Camilla Parker-Bowles.

Dass beide Nationen mal so richtig aneinandergerasselt sind, davon zeugen heute höchstens noch Filme wie Mel Gibsons **Der Patriot**. Und eben **Colonization**,

Sid Meiers rundenbasiertes Strategiespiel aus dem Jahre 1994. Mehr über den Klassiker erfahren Sie in unserer Hall of Fame auf Seite 138 – oder Sie spielen das Meisterwerk gleich selbst, denn auf der Heft-DVD steckt die Vollversion des genialen Oldies.

## Landgang

Das Remake beginnt wie damals: Mit einem Segelschiff dümpeln wir Anno 1492 vor der Ostküste

der Neuen Welt, frisch aus Europa eingetroffen, nur mit einem Pionier und einem Soldaten an Bord. Rundenweise ziehen wir unser Schiff auf quadratischen Feldern, suchen uns eine schöne Stelle an der Küste, laden die beiden Einheiten aus und gründen unsere erste Siedlung. Klingt sehr nach **Civilization**, ist es in vielen Punkten auch – aber trotzdem spielt sich **Colonization** ganz anders. Denn das Remake nutzt zwar die

grundlegende Engine von **Civilization 4** (ist aber ohne das Hauptprogramm lauffähig) und sieht auf den ersten Blick wie eine Total Conversion mit neuem Interface aus. Doch auf den zweiten Blick offenbaren sich die Unterschiede: Die Spielwelt ist wesentlich dichter besiedelt, und selbst erfahrene **Civilization**-Regenten müssen sich plötzlich um Kleinkram wie Werkzeuge oder Lehrstellen für die Einwohner kümmern.





## Seegang

Die ersten Runden beschäftigen wir uns mit unserer Kolonie. Rund um die Siedlung finden wir Rohstofffelder, die Nahrung, Holz, Eisenerz und so weiter liefern. Doch um die Ressourcen im großen Stil abzubauen, brauchen wir erfahrene Arbeiter und möglichst Produktionsstätten, die wir wiederum in der Siedlung errichten. Und schon geht's los: Werkzeug ist alle, Nahrung knapp, wir ersticken in Tabakblättern, aber unsere Neubürger sind zu doof, um sie zu Zigarren zu rollen.

Wir tun, was jeder junge Mensch macht, der gerade zu Hause ausgezogen ist und ratlos vor einem Berg Schmutzwäsche steht: Wir fahren wieder heim zu Mutti und holen Hilfe! Zuhause in Europa können wir nämlich spezialisierte Auswanderer abholen, in

unserem Fall einen Meister-schmied, einen erfahrenen Bau-ern und einen Meister-Zigarren-dreher. Noch etwas Werkzeug ein-gepackt, dann geht's zurück über den Atlantik. Solche Fahrten wer-den wir noch oft machen, um Fer-tigwaren nach Europa zu liefern und Spezialisten anzuheuern.

## Wolfgang

Auf lange Sicht ist es natürlich günstiger, möglichst viel selbst zu produzieren und unsere Neu-Amerikaner gleich vor Ort auszu-bilden. Also jagen wir wilde Tiere und verarbeiten ihre Felle zu Män-teln. Wir schicken Kolonisten zu Indianerdörfern, die unseren Azu-bis je einen bestimmten Beruf bei-bringen. Im Gegenzug schließen sich uns zum Christentum überge-tretene Indianer an, wenn wir sie mit Missionaren bekehrt haben.



Der gefiederte **Sioux-Häuptling** bietet uns Gold sowie einen Ausbildungsplatz als Zuckerrohrpflanze.

Einen großen Teil des Spiels sind wir mit der Produktionsoptimierung beschäftigt: Die richtigen Leute müssen am richtigen Arbeitsplatz an der richtigen Rohstoffquelle werkeln! Das klingt komplizierter, als es ist: Im Stadtbildschirm ziehen wir einen Untertanen entweder auf ein Ressourcenfeld im Umland (etwa ei-

nen Zuckerrohrpflanze auf ein Zuckerrohrfeld) oder auf ein Gebäude in der Stadt, sodass ein Meister-Rumbrenner den gewonnenen Zucker in der Rumbrennerei zu Hochprozentigem verarbeitet.

## Rundgang

Erkunden ist unsere zweite Hauptbeschäftigung in der Neuen Welt.





Weil wir günstige Rohstofffelder und Bauplätze für unsere Kolonien brauchen. Weil wir mit Eingeborenen handeln müssen, um zu überleben. Und weil wir so gelegentlich Schätze finden, die uns gerade anfangs einen willkommenen Batzen Gold bescheren – wenn wir sie denn unbeholdigt in die nächste Kolonie schaffen.

**Civilization**-Spieler werden umdenken müssen: In unserer Preview-Version war die Welt dicht mit Indianerdörfern besiedelt, ein freier Fleck entsprechend selten. Die Kartengröße lässt sich zwar in fünf Stufen von »winzig« bis »riesig« einstellen, doch selbst bei der größten Zufallskarte lebten die ersten Nachbarn gleich um die Ecke. Allerdings kann es sein, dass Firaxis noch an der finalen Kartengröße schraubt – bei unserer 2005er Preview-Version von **Civilization 4** war das auch so. Wünschenswert wären riesige Karten auf jeden Fall, denn beim Probespielen hatten wir echt Platzangst, zumal die vier Nationen der Spanier, Franzosen, Engländer und Holländer sich ge-



Der **Stadtbildschirm**: Hier ziehen wir unsere Kolonisten auf Produktionsfelder oder -stätten. Ganz unten sehen wir die Rundenproduktion pro Rohstoff.

genseitig das Siedlungsland der Neuen Welt streitig machen.

### Waffengang

**Colonization** kommt wieder mit erstaunlich wenigen Truppentypen aus, die aber durch Kämpfe Erfahrung gewinnen und sich nach einer Beförderung taktisch leicht anders spielen. Wie bei **Ci-**

**vilization 4** greift ein Standardsoldat dann beispielsweise mehrfach pro Runde an, oder ein Schiff bekommt mehr Bewegungspunkte spendiert. Auch der »Große General« wurde aus dem Mutterspiel übernommen: Dieser Herr taucht auf, sobald Sie eine bestimmte Zahl an Schlachten gewonnen haben. Wenn Sie den General dann mit Ihren Truppen kombinieren, erhalten seine Untergebenen einen ordentlichen Schwung Erfahrungspunkte plus Zugriff auf spezielle Boni mit teils lustigen Namen, etwa »Büchsengeschoss III«, was einer Belagerungskanone 15 Prozent mehr Bumms gegen Musketenschützen spendiert.

### Alleingang

Und das Ziel des Ganzen? Die Unabhängigkeit vom Mutterland! Denn unser europäischer Herrscher beobachtet unseren Einsatz in der Ferne mit Argusaugen. Solange wir brav jede Steuererhöhung schlucken, bei Geldforderungen in unsere stets knappe Kolonialkasse greifen und bei gehobenen

Goldschätzen halbe-halbe machen, ist alles in Butter. Doch wehe, wir zahlen mal keine Einfuhrsteuer auf eine Ware wie, sagen wir mal, Zigarren: Nach unserer Weigerung dürfen wir die Rauchwaren fortan nicht mehr in Europa verkaufen. Das mag verschmerzbar klingen, doch weil unser Monarch die Steuerschraube immer fester zieht, erzielen wir irgendwann kaum noch Gewinne – oder haben keine Absatzmärkte mehr, weil der König den Handel verbietet. Anders ausgedrückt: Entweder bezahlen wir Mutti fürs Wäsche-waschen immer mehr, oder wir dürfen ihr nur noch Socken und Unterwäsche bringen, aber keine Hosen und Hemden mehr.

Irgendwann knallt's dann: Wir revoltieren gegen den Herrscher, der uns prompt eine Expeditionstreitmacht auf den aufässigen Hals schickt. Welche Truppen da auf uns zukommen, können wir vorher anschauen. Wenn wir alle Landeinheiten besiegen, ist der Unabhängigkeitskrieg gewonnen. Gut, dass Mutti nie so weit gehen würde! **Martin Deppe/CS**



In **Europa** holen wir Einwanderer ab und verscherneln Waren. Doch die Importsteuern werden immer deftiger!



Unser **Späher** (unten) hat einen Schatz geborgen (rechts), den wir entweder per Galeone selber verschiffen – oder den König informieren, der aber freche 50 Prozent Vermögenssteuer einbehält.

### Civilization 4: Colonization

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **26. September 2008**  
► Hersteller **Firaxis / Take 2** ► Status **zu 95% fertig**

**Martin Deppe:** Die Neuauflage des Klassikers ändert kaum etwas am Spielprinzip – zum Glück! Mir reichen die kleinen, aber sinnvollen Verbesserungen völlig: etwa dass bei den Indianerdörfern jetzt immer angezeigt wird, welche Berufe sie ausbilden, oder dass ich den Handel automatisieren kann. Geschlechter gehören Sids Mannen nur für das hässliche (zum Glück ausblendbare) Interface.



redaktion@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**



Alliierte und Sowjets bekommen kaiserlichen Besuch: Wir haben erstmals die Japaner gespielt, die mit Robotern und Schulmädchen die Welt erobern wollen.

# Command & Conquer

## Alarmstufe Rot 3

**DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5445  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5197

Schon der alte Doc Brown aus **Szürück in die Zukunft** wusste: Zeitreisen sind eine gefährliche Sache. Dummerweise gibt es im abgedrehten Paralleluniversum von **Alarmstufe Rot** wohl keine Kinos. Weil die Russen durch die Entführung von Albert Einstein den Lauf der Geschichte zu ihren Gunsten verändern, kann sich im Fernen Osten das Reich der aufgehenden Sonne unbemerkt zu einer High-Tech-Nation mausern. Ähnlich wie die Scrin in **Command & Conquer 3** sind es nun die Japaner, die Ansprüche auf die Weltherrschaft erheben. Über Einzelspieler-Kampagne und Koop-Modus schweigt sich der Entwickler EA Los Angeles bislang zwar noch aus, aber im Betatest zu **Alarmstufe Rot 3** konnten wir bereits alle drei Parteien ausgiebig im Mehrspieler-Modus ausprobieren. Unser Fazit: Die Japaner sind eine echte Bereicherung für die **C&C**-Welt.

### Anders, aber gut

Zugegeben, die Entwickler bemühen so ziemlich jedes bekannte Klischee über Japaner: von schwertschwingenden Samurai-Kriegern über Transformer-Roboter und Kamikaze-Angriffen bis hin zur Schuluniform tragenden Elitesoldatin. Die dritte Fraktion unterscheidet sich aber wohltuend von den beiden aus den Vor-

gängerspielen bekannten Parteien. Die größte Besonderheit der Japaner in **Alarmstufe Rot 3** ist das freie Bauen: Die Hightech-Nation darf ihre Gebäude überall auf der Karte errichten, während Russen und Alliierte nur in Reichweite schon bestehender Strukturen hantieren. So können Sie beispielsweise Ihre Erzraffinerien direkt bei einer Mine aufstellen, ohne zuvor erst einen Außenposten errichten zu müssen.

Die Stärken der Japaner liegen in schnellen Angriffen. Sie können von Partiebeginn an Druck machen und lassen den Gegner nicht zur Ruhe kommen. Dabei führt das Kaiserreich ebenso imposante wie abgedrehte Einheiten in die Schlacht.

### Billig, aber effektiv

In der Dojo-Kaserne werden die Soldaten des Kaiserreichs ausgebildet. Wie die Fahrzeugfabrik kann sie nur am Land gebaut werden. Die Infanterie erfordert viel Mikromanagement, da sie dank ihrer Spezialfähigkeiten besonders im Nahkampf effektiv ist.

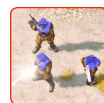


#### Burst Drone

Eine fliegende Aufklärungsdrohne ohne Offensivwaffen. Kann sich auf Knopfdruck (F) selbst zerstören und so Einheiten in der unmittelbaren Umgebung leicht beschädigen.



Amphibische **Tsunami-Panzer** kämpfen gegen alliierte Flugzeugträger und Guardian-Tanks.



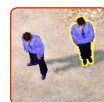
#### Imperial Warrior

Die billige Anti-Infanterie-Einheit kämpft mit Lasergewehren oder setzt zum tödlichen Banzai-Angriff an. Der Krieger zieht dann sein Schwert und stürmt auf den Gegner zu.



#### Tank Buster

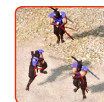
Der schwerbewaffnete Soldat ist ideal gegen Fahrzeuge und Gebäude. Zudem kann er sich blitzschnell im Boden vergraben und so einen Hinterhalt für anrückende Feinde legen. Eine Armee aus etwa zehn Warriors und Tank Bustern kann eine ungeschützte Basis in Windeseile überrennen.



#### Engineer

Der C&C-typische Techniker übernimmt feindliche

oder neutrale Gebäude wie Ölplattformen und Radartürme. Bei Bedarf kann er kurze Zeit sprinten. Er muss danach jedoch für einige Sekunden verschnaufen und kann sich dann nicht bewegen.



#### Shinobi

Sehr starke und sehr schnelle Elite-Infanterie, die andere Soldaten mit einem Schwerthieb töten kann. Die Shinobi agieren gleichzeitig als Spione, die beispielsweise in eine Raffinerie stürmen, um Geld zu stehlen.

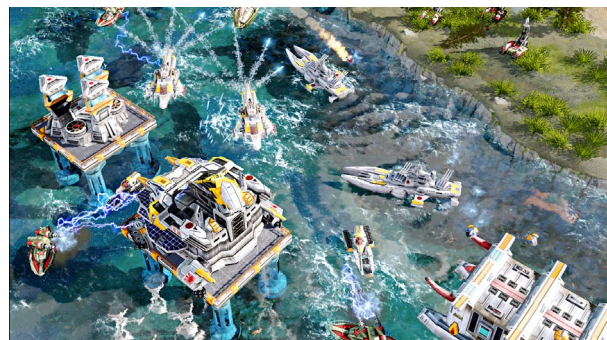


#### Rocket Angel

Der fliegende Engel ist mit Raketen bewaffnet und heizt damit Fahrzeugen und Gebäuden ein. Mit seiner Lähmungspeitsche kann er zudem eine Infanterieein-



Die **Rocket-Angel**, **Sky Wing** und **Chopper VX** zerlegen Gebäude in Sekunden.



Der Stolz der Japaner: die kaiserliche Marine mit **Naginata**- und **Shogun**-Schiffen.





Kräftermessen auf dem Rummel: Unser **King Oni 1**, die drei **Tsunami-Tanks 2** und **Mecha Tengus 3** haben die russischen Panzer umstellt und lassen niemanden entkommen.

heit paralysieren, sogar die Hel- den Tanja und Natascha.



#### Yuriko Omega

Die Superheldin der Japaner. Das Schul- mädchen hat keine Schusswaffen, sondern kämpft allein mit ihren mentalen Fähigkeiten. Ihre Spezialfähigkeit ist die psychokinetische Explosion, die alle Infanterieeinheiten in der unmittelbaren Umgebung tötet.

### Schnell, aber verwundbar

Die Fahrzeuge des Reichs sind et- was schwächer als die der Alliierten und Sowjets. Dafür zeichnen sie sich durch hohe Geschwindig- keit und Vielseitigkeit aus.



#### Sudden Transport

Flinker Mannschafts- transporter ohne Waffen. In Feindes- nähe verkleidet er sich und sieht etwa wie ein Panzer aus.



#### Mecha / Jet Tengu

Die erste Transformer- Einheit der Japaner. In der Mecha-Form kämpft er nur gegen Bodenziele und eignet sich vor allem gegen Infanterie oder zum Jagen von Erzsammlern. Auf Tastendruck wird er zu einem Jet, der dann nur auf Luftziele schießen kann.



#### Striker/Chopper VX

Ein leicht gepan- zerter Flugabwehr- Roboter. Kann sich wie der Tengu verwandeln und feuert dann als Hubschrauber mit Raketen gegen Bodenziele. Als Chopper ist er jedoch machtlos gegen andere Flugzeuge.



#### Tsunami Tank

Der einzige Panzer der Japaner. Der Tsu- nami ist schnell und kann zudem auf dem Wasser fah- ren. Seine Kagami-Panzerung er- möglicht es im Fall der Fälle, einen Treffer komplett zu absorbieren.



#### King Oni

Der große Samurai- Roboter ist zwar teu- er und langsam. Sei- ne Laserkanone richtet dafür or- dentlich Schaden an. Zudem schlägt er mit seinem Sturmman- griff (Bullrush) eine Schneise in die Reihen des Feindes und ist besonders gut gegen Panzer.



#### Wave-Force Artillery

Extrem große und langsame Laser-Ar- tillerie, die vor je- dem Schuss einige Sekunden auf- laden muss. Die Spezialfähigkeit ermöglicht einen frühzeitigen Ab- schuss – dann aber nur mit verrin- gerter Angriffskraft.

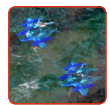
### Außergewöhnlich, aber unbarmherzig

Die Werft ist das dritte und letzte Produktionsgebäude. Einen Flug- hafen besitzen die Asiaten nicht.



#### Yari Mini-Sub

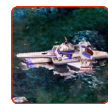
Schnelles Torpedo- U-Boot. Ideal, um auf dem Wasser ge- baute Kraftwerke, Raffinerien oder Bauhöfe früh im Spiel zu zer- stören. Zur Not lässt sich das Schiff auch mit einem Kamikaze- Angriff zur Explosion bringen.



#### Sea/Sky Wing

Ein Transformer ähn- lich wie der Striker VX. Als getauchte Unterwasser-Einheit feuert der Sea Wing nur gegen Flugzeuge,

während er als Sky Wing seine Raketen nur gen Boden schießt.



#### Naginata Cruiser

Schiffe, U-Boote und Seegbäude sind leichte Beute für den Torpedo-Kreuzer. Als Spezialan- griff feuert er einen Drei- fach-Streuschuss nach vorne ab.



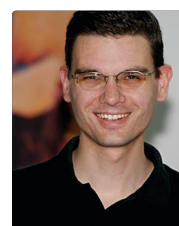
#### Shogun Battleship

Ein Schlachtschiff, wie es im Buche steht. Mit seinen schweren Geschützen kann es auch weiter entfernte Einheiten auf dem Land treffen und eine küstennahe Basis einäschern. Mittels Spezialfähigkeit wird das Shogun beschleunigt und kann andere Schiffe rammen. **RH**

### C&C: Alarmstufe Rot 3

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **30. Oktober 2008**  
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 90% fertig**

**René Heuser:** Während ich mich mit den Scrin in C&C 3 nie anfreunden konnte, sind mir die Japaner von Anfang an sympathisch. Die Waffen und Einheiten sind zwar fort- schrittlicher als die der Russen und Alliierten, passen aber perfekt in die Alarmstufe- Rot-Welt. Ich bin gespannt, ob EA auch eine packende, nicht zu klischeebeladene Ge- schichte dazu erzählen kann. Eine weitere unnahbare C&C-Fraktion braucht niemand.



rene@gamestar.de



# Der Pate 2



**Neues Spiel, neues Gangsterglück: 60er statt 50er, offene Welt statt Linearität – doch die Mafiamethoden bleiben die gleichen.**

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5096  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5442

Aus Sicht eines Computerspielers ist das Leben eines Mafiapaten in erster Linie eins: langweilig. So ein oberster Gangsterboss sitzt doch den ganzen Tag nur hinter seinem Mahagoni-Schreibtisch und wartet darauf, dass einer seiner Untergebenen einen verängstigten Geschäftsmann in den Raum zerrt, dem er dann ein Angebot macht, dass dieser nicht ablehnen kann. Das ist weder abend- noch computerspielfüllend. Entgegen seines Titels werden Sie in **Der Pate 2** daher keine Unterwelt-Eminenz steuern, sondern einen Verbrecher aus dem mittleren Management – jemanden, der zwar Anzüge trägt und dicke Autos fährt, aber auch mal ein paar Konkurrenten mit der Schrotflinte durchsiebt. »Handle wie ein Gangster, aber denke wie ein Don« lautet das Motto des Actionspiels von EA Redwood Shores.

## Bauherr

Held des Spiels ist der Mafioso Dominic, der in den 60er Jahren für den Corleone-Clan die »Außenstelle« im New Yorker Stadtteil Queens leitet. Die Corleones sind die aus der Filmreihe bekannte Sippschaft. Im Gegensatz zum Vorgänger spielen Sie diesmal aber keinen Film nach, sondern erleben das Alltagsgeschäft des Clans: Schutzgelder eintreiben, Staatsanwälte erpressen, Widersachern Betonschuhe verpassen. All das zu organisieren und umzusetzen, ist Dominics Aufgabe. Deshalb enthält **Der Pate 2** einen für das Genre ungewöhnlichen Strategiemodus: Bevor Sie die Straßen von Queens (und später Havanna und Miami) betreten, sehen Sie die Stadt in einer dreidimensionalen Übersichtskarte, auf der mehrere taktisch wichtige Gebäude farblich markiert sind, etwa Banken, Casi-

nos oder Waffenläden. In dieser »Don-Ansicht« pausiert das Spiel, und Sie planen in Ruhe Ihre nächsten Schritte. Kontrolliert Familie Corleone alle Gebäude eines Typs in einem Bezirk, erhalten Sie spezielle Boni. Mit allen vier Autowerkstätten in Ihrer Hand halten beispielsweise die Fahrzeuge, die Sie kapern oder kaufen, mehr Schaden aus als sonst.

## Personalchef

Um eine Autowerkstatt zu erobern, verlassen Sie die Don-Ansicht und steuern Dominic in der Verfolgerperspektive ganz in **GTA**-Manier zu Ihrem neuen Kunden. Den müssen Sie nun einschüchtern, damit er kooperiert. Das System funktioniert ähnlich wie im Vorgänger: Nach einem Kampf packen Sie Ihr Opfer und bedrohen es mit dem Tode. Greifen Sie nicht hart genug durch, nimmt Sie Ihr Gegenüber nicht ernst, über-

treiben Sie's, schicken Sie den Armen ins Jenseits. Und tot nützt er Ihnen nichts – das Geschäft steht dann für eine Weile leer.

Derartige Kundenbesuche macht Dominic nicht alleine. In der Don-Ansicht rekrutieren Sie ein paar Schergen – einfache Schläger, die wie in einem Rollenspiel unterschiedliche Fähigkeiten haben. Der eine kann etwa besonders gut schießen, der andere wieselt sich dafür durch jede Polizeikontrolle. Je mehr Aufträge die Kerle mit Ihnen absolvieren, desto mehr Talente schalten Sie für die Gangster frei.

## Waffenwart

Als Dominic und seine Gang den letzten von vier Waffenläden erobern, erhalten schlagartig alle Mafiosi kugelsichere Westen, die über ihren Jacken erscheinen. Wir sind durch den abrupten Klamottenwechsel ein wenig überrascht, doch Produzent Hunter Smith erklärt: »Die tauchen so plötzlich auf, weil sie genauso schnell auch wieder verschwinden können.« In **Der Pate 2** kämpfen nämlich fünf weitere Mafia-Clans um die Kontrolle über Queens. Diese Gangster ziehen ebenso wie Sie durch die Gegend und schnappen Ihnen auch mal wichtige Einrichtungen weg. Verlieren Sie etwa einen Waffenladen, verschwinden die Schutzwesten wieder. Boni von jetzt auf gleich zu gewinnen und zu verlieren, mag in klassischen Strategiespielen durchaus üblich sein, im Rahmen eines Actiontitels stört das die »Mitten drin«-Atmosphäre teils erheblich.

## Hausmeister

Um zu verhindern, dass Ihnen andere Halunken teuer erkämpfte Ressourcen abnehmen, stationieren Sie in den Gebäuden Wach-



Dominic ballert sich mit seiner Gang durch die Straßen von Miami. Der **Aufruhr** kostet ihn anschließend bei der Polizei eine Menge Schmiegeld.





Keine Sorge, Sie können **Dominics** Gesicht nach Belieben umgestalten und außerdem seine Fähigkeiten und Klamotten auswählen.



Dominic schüchtert einen **Unternehmer** mit vorgehaltener Flinte ein.



Bislang wirken die Levels in Der Pate 2 noch recht **leblos und trist**.



In der **Don-Ansicht** erkennen Sie, welche Gebäude Sie einnehmen können und von wie vielen Wachleuten diese gerade bewacht werden.

posten. Die kosten zwar Geld, können aber feindliche Angriffe abwehren. Diese Kämpfe laufen allerdings hinter den Kulissen von **Der Pate 2** ab: Entscheidet sich Familie A, ein Gebäude von Familie B zu attackieren, berechnet das Spiel, wer als Sieger hervorgeht. Eroberungsschlachten verfeindeter Parteien konnten wir während der Präsentation also nicht miterleben. Dafür aber einen Brandbomben-Anschlag auf eine Eckkneipe: Solche Attacken

gehören zu den Sonderwaffen im Spiel. Damit können Sie in regelmäßigen Abständen Etablissemments Ihrer Gegner sabotieren. Sind an diese Gebäude Boni gebunden, gehen die der jeweiligen Familie für eine Zeitlang verloren. Das können Sie taktisch nutzen. Müssen Sie etwa im Rahmen einer Mission einen Konvoi Ihrer Feinde stoppen, verwüsten Sie kurz zuvor die Autowerkstatt des Clans und machen die Fahrzeuge damit verwundbarer.

## Nebendarsteller

Als »leitender Angestellter« erhalten Sie immer wieder Aufträge von der Corleone-Spitze. Wie Sie die dann umsetzen, bleibt aber oft Ihnen überlassen. Um das Casino eines verfeindeten Clans zu erobern, können Sie also einfach rüberfahren und drauflos ballern, oder aber Sie besorgen sich erst passende Boni und reden dann zum Beispiel mit dem Staatsanwalt. Der hat ebenso Dreck am Stecken und zieht deshalb auf Ih-

ren Wunsch wichtige Kämpfer des Gegners für eine Weile aus dem Verkehr – dann haben Sie leichteres Spiel. Auch wenn **Der Pate 2** nicht den gleichnamigen Film nachstellt, soll es doch bekannte Kinoszenen geben, in denen Sie als Randfigur auftauchen. Früher oder später wird Dominic vielleicht noch zum Boss der Bosse aufsteigen. Dann könnte er den ganzen Tag hinter seinem Mahagonischreibtisch sitzen – aber das wäre ja langweilig. **FAB**



Ihre **Handlanger** helfen Ihnen bei Ihren Schandtaten, kosten aber je nach Fähigkeiten stattliches Geld.

## Der Pate 2

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2009**  
► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 60% fertig**

**Fabian Siegmund:** Ein interessanter Mix, den EA da produziert. Allerdings erscheint die Spielwelt noch recht leblos, und durch den Wechsel in die abstrakte Don-Ansicht wirkt das Ganze nochmals künstlicher. Sprich: Man merkt dem Spiel für meinen Geschmack zu sehr an, dass es ein Spiel ist. Allerdings habe ich von den Story-Elementen bislang auch noch nichts gesehen. Ich hoffe, die sorgen für mehr Mafia-Atmosphäre.



fabian@gamstar.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: Drakensang; Spore

Zuletzt gesehen: die Toskana

Zuletzt gelesen: »Die Vermessung der Welt«

Meine Meinung zu...

Spore: Der Kreaturen-Editor ist genial. Die Spielchen nicht so. ★★★★★

Space Siege: Wie das All: wenig drin, und manchmal explodiert was. ★★

Geheimakte 2: Ist mir etwas zu behäbig. Die Rätsel reißen's raus. ★★★★★



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Geheimakte 2, Spore

Zuletzt gesehen: »Little Britain« (TV)

Zuletzt gelesen: »Der Reitwagen«

Meine Meinung zu...

Spore: Flacher Genre-Mix, eher für »Sonst nichts«-Spieler. ★★

Space Siege: Mir war ja Dungeon Siege schon zu simpel ... ★★

Geheimakte 2: Sehr schönes Spiel, super Rätsel, macht Spaß! ★★★★★



## Gunnar Lott

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

Zuletzt gespielt: Drakensang, Spore

Zuletzt gehört: I am Kloot: »Gods and Monsters«

Zuletzt gelesen: »Erntedank« und »Seegrund«

Meine Meinung zu...

Spore: Sempel. Aber ich kann stundenlang Kreaturen »bauen«. ★★★★★

Space Siege: Ich würd's spielen, wenn's weniger stumpf wäre. ★★

Geheimakte 2: Schlaue Rätsel, gute Geschichte – schönes Spiel. ★★★★★



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: The Witcher: Enhanced Edition

Zuletzt gesehen: den Bundesligastart

Zuletzt gelesen: Kicker Bundesliga-Sonderheft

Meine Meinung zu...

Spore: Kein perfektes Spiel, aber ein perfekter Baukasten. ★★★★★

Space Siege: So anspruchsvoll wie die Teletubbies. Oh-oh! ★

Geheimakte 2: Habe den Vorgänger schon mit Freude gespielt. ★★★★★



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Drakensang

Zuletzt gesehen: »Master & Commander«

Zuletzt gelesen: die neue Mare

Meine Meinung zu...

Spore: Kreaturen zu basteln macht Spaß. Für etwa eine Stunde. ★★

Space Siege: Seit Dungeon Siege meide ich »Siege-Spiele«. –

Geheimakte 2: Es geht gegen eine Sekte, das allein ist super! ★★★★★



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Sacred 2, Civilization Revolution

Zuletzt gesehen: »Die Mumie 3« (Vollschrott)

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

Meine Meinung zu...

Spore: Meine achtbeinigen Teewürste beherrschen das All! ★★★★★

Space Siege: Chris Taylor hat's offensichtlich verlernt, schade. ★★

Geheimakte 2: Eigentlich toll, aber ich mag die Heldenpute nicht. ★★★★★



## Fabian Siegmund

**Redakteur** fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Age of Conan

Zuletzt gesehen: Die erste Staffel von »Dexter«

Zuletzt gelesen: Scott Smith: »The Ruins«

Meine Meinung zu...

Spore: Bin zum ersten Mal beim Kindermachen eingeschlafen. ★

Space Siege: Walker soll mal durch die Luftschleuse walken. ★

Geheimakte 2: Nicht gespielt. –



## Daniel Matschijewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Der Herr der Ringe Online

Zuletzt gesehen: die olympischen Sommerspiele

Zuletzt gelesen: »Die zwei Türme« (mal wieder)

Meine Meinung zu...

Spore: Irgendwie ganz witzig. Aber auf Dauer...? ★★★★★

Space Siege: Ich liebe Sciencefiction. Aber es gibt Ausnahmen. ★★

Geheimakte 2: Ganz nett. Ich bevorzuge aber lustige Adventures. ★★★★★



## Philipp Dubberke

**Trainee** philipp@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Grimm, Beijing 2008

Zuletzt gesehen: »The Big Lebowski«

Zuletzt gelesen: Matt Ruff: »Bad Monkeys«

Meine Meinung zu...

Spore: Die Geschlechtsteil-Wesen waren der Höhepunkt. Schade. ★★★★★

Space Siege: Der Weltraum und ich sind keine Freunde. ★★

Geheimakte 2: Setzt die gute Tradition fort. ★★★★★



## Christian Schneider

**Praktikant**

Zuletzt gespielt: X3: Terran Conflict (Beta)

Zuletzt gesehen: »Die Mumie 3« (aua)

Zuletzt gelesen: Süddeutschen Zeitung

Meine Meinung zu...

Spore: Nicht gespielt. –

Space Siege: Chris Taylor zeigt, wie man wirklich alles falsch macht. ★★

Geheimakte 2: Reichlich brav, aber mit netten Rätseln. ★★★★★



## Daniel Visarius

**Leitender Redakteur** daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Pro Evo 2009

Zuletzt gesehen: meinen Arbeitsplatz

Zuletzt gelesen: Paul Auster: »Leviathan«

Meine Meinung zu...

Spore: Nichts für mich – zu knuddelig, zu Tamagotchi. ★★★★★

Space Siege: Nicht gespielt. –

Geheimakte 2: Abenteurer sollten einen Blick riskieren. ★★★★★






**Petra Schmitz**

regt sich wegen Clear Sky total über GSC Gameworld auf, mag die Entwickler aber trotzdem noch.


**Fabian Siegmund**

braucht GSC Gameworld nicht, um ordentlich abzustürzen. Das bekommt er noch ganz alleine hin.

# Action

## Unfertiges macht fertig!

Keine Brüder, keine Arme, kein klarer Himmel – nichts!

Traurig schaut es auf den folgenden Seiten aus. Der Taktik-Shooter **Brothers in Arms: Hell's Highway** war angekündigt, und wir hatten uns als Vorbereitung zum x-ten Mal die HBO-Serie **Band of Brothers** angeschaut, um zu wissen, wo die Deutschen auf uns lauern würden (gelogen). Dann aber kam vom Publisher Ubisoft die Nachricht, der Titel würde sich auf den 25. September verschieben. Ebenfalls verschoben wurde **Stalker: Clear Sky**, auch wenn das Inhaltsverzeichnis links anderes behauptet. Warum das Spiel nicht wie angekündigt Ende August in den Läden stehen wird? **Clear Sky** entpuppte sich in der deutschen Ver-

sion als Absturz-Eldorado. Ob wir in der nächsten Ausgabe einen Test liefern können, ist noch ungewiss. Näheres dazu finden Sie nach dem Umblättern. Das klappt – sofern Sie dabei nicht ungesichert an der Eiger Nordwand hängen – völlig absturzfür. **PET**



Hier der Beweis: Kaputte Spiele schaden der **Gesundheit!**

### Action-Inhalt

#### Tests

Hinweis: Stalker: Clear Sky.....86  
American McGee's Grimm 1.....87

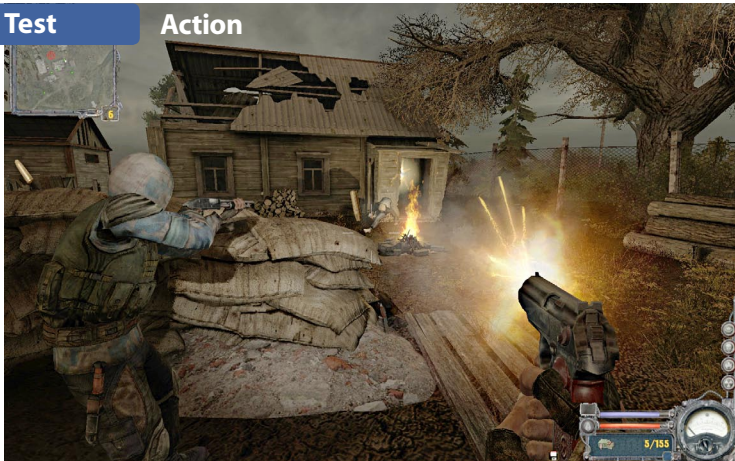
### GameStar-Action-Charts 10/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-M	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07	94	10	10	8	10	10	9	10	8	10	9	Version 1.3 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	F.E.A.R.	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	87	8	10	9	10	10	8	7	9	8	8	
7	Bioshock	2K Games	Irrational Games	10/07 (87)	86	9	10	7	10	9	8	7	8	10	8	
8	MoH: Pacific Assault	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	86	6	10	9	10	9	9	8	8	8	9	
Taktik- und Multiplayer-Shooter																
1	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05 (93)	91	7	10	9	9	9	10	10	10	10	7	01/06: Addon
2	Unreal Tournament 3	Midway	Epic Games	01/08	90	9	8	10	7	10	10	9	7	10	10	
3	Team Fortress 2	Electronic Arts	Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	6	10	9	10	8	
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	04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
6	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	86	5	7	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)	82	4	7	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**.





Zusammen mit einem befreundeten Stalker von Clear Sky erobern wir einen **Bauernhof**.



Clear Sky überhäuft Sie zu Beginn mit **Aufträgen** (links eingeblendet) – das überfordert.

Haben Sie sich schon auf den Test zur Stalker-Vorgeschichte gefreut, um endlich zu erfahren, wie alles begann? Wir uns auch. Doch es kam anders.

# Stalker Clear Sky

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5285  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5284

Mit Notizblock, gespitztem Bleistift und griffbereiten Energieriegeln sitzen wir in unserem abgedunkelten Büro, um erneut die Zone zu erforschen – diese geheimnisvolle Region rings um das havarierte Kernkraftwerk Tschernobyl, die wir im Ego-Shooter **Stalker** kennen und fürchten, aber auch lieben lernen. **Stalker: Clear Sky** soll nun die Vorgeschichte des Spiels erzählen. Als Söldner mit dem schlichten Namen »Narbe« erwachen wir im Lager der Wissenschaftler-Gemeinschaft Clear Sky. Wir haben als Einziger eine Eruption radioaktiver Strahlung überlebt. Ursache dieses Ausbruches ist nach Ansicht des Clear-Sky-Anführers ein Abenteurer, der sich zu nah an den Reaktor im Herzen der Zone herangewagt hat. Narbe scheint als Einziger teilweise immun gegen die Strahlungsattacken zu sein, und so werden wir ausgeschiedt, den Fremden aufzuhalten. Doch bevor wir dazu kommen, durchfährt eine weitere Eruption die Zone, das Spiel und unseren Computer, und wir landen zurück auf unserer Windows-Oberfläche: Unsere Testversion von **Stalker: Clear Sky** ist mal wieder abgestürzt.

## Neue Macken

Zwar haben wir eine Testfreigabe für die Version von **Clear Sky**, die uns vorliegt. Doch die verwirrt uns durch unberechenbares Verhalten. Während der Hardware-Checks läuft das Spiel auf mehreren Konfigurationen einwandfrei,

nur um dann auf einem anderen Rechner in schöner Regelmäßigkeit abzustürzen. Wir glauben, ein Quest-Objekt als Wurzel allen Übels ausgemacht zu haben: Sobald wir eine Jacke im Rahmen eines Nebenauftrags mitnehmen, wird **Clear Sky** instabil. Wir experimentieren mit Windows XP und Vista. Auf dem Vista-Rechner lassen wir die vermaledeite Klamotte liegen und können tatsächlich problemlos weiterspielen, dafür funktioniert die Hauptquest wenig später nicht. Als schließlich einer unserer Auftraggeber erschossen wird, stürzt das Spiel dann doch ab. Genervt hören wir auf, die Zone zu erkunden, und

beginnen, die Entwickler zu stalken. Doch auch GSC Gameworld weiß keinen Rat. Der Publisher Deep Silver verspricht uns eine neue Version, doch die kommt nicht rechtzeitig – wir müssen den Test bis auf weiteres verschieben.

## Alte Stärken

Die Entscheidung fällt uns umso schwerer, weil wir bereits in die tolle Atmosphäre von **Clear Sky** reinschnuppern konnten. Wir haben das neue Sumpfgebiet erkundet, und Seite an Seite mit unseren Verbündeten taktisch wichtige Punkte erobert. Wir haben alte Bekannte getroffen: Der schmierige Händler aus dem **Stal-**

**ker**-Startgebiet ist immer noch (oder schon) da. Und wir sind sehr oft gestorben: **Clear Sky** ist übertrieben schwer, zähneknirschend mussten wir auf den niedrigsten von vier Schwierigkeitsgraden zurückstufen – kein befriedigendes Gefühl. Aber die Balance dürfte derzeit das kleinste Problem von GSC Gameworld sein, denn die KI des Spiels reagiert erratisch, die vielbesungenen Reiseführer teleportieren uns in Gebiete, aus denen wir nicht mehr rauskommen, und vor allem läuft das Spiel nicht stabil. Aber sehen Sie es positiv: Nun kennen Sie die Vorgeschichte zur Vorgeschichte von **Stalker**. **FAB**



Die erste Testversion von Clear Sky ist bockschwer. Wenn Sie hier mehrere **Gegner** derart nah an sich heranlassen, ist das Spiel gleich vorbei.





Der Zwerg Grimm versaut **urinierend** die heilen Märchenwelten der Gebrüder Grimm.

Die Idee ist lustig, der Hauptcharakter charmant, das Spiel hingegen eintönig.

## American McGee's Grimm Episode 1

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5435  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5434

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Die Spiele des Designers American McGee befinden sich in einer Abwärtsspirale. **American McGee's Grimm** setzt die traurige Tradition fort und verpackt schrägen Humor in ein langweiliges Spiel. Dabei geht es Spaßig los: Dem Zwerg Grimm sind die von den Gebrüdern Grimm gesammelten Märchen zu kitschig. Deshalb macht er sich auf, die heilen Welten zu verunstalten. Spielerisch ist das jedoch alles andere als spannend, weil Sie nur rennen, hüpfen und auf die Erde stampfen können. So laufen Sie umher, und um den Zwerg herum verwandelt sich alles Hübsche in Ekliges. Mit der Sauerei steigt der Verschmutzungswert, der Ihnen erlaubt, weiter zu springen. Das war's. Die Gegner, auf die Sie treffen, tun Ihnen nichts, außer die demolierten Areale zu putzen. Gefahr besteht nur, wenn Sie in

Wasser oder Lava fallen, was jedoch auch nur eine Wiederbelebung ohne Nachteile zur Folge hat. Die Optik des Spiels ist gelungen, die Landschaften und Charaktere wirken wie gezeichnet und bewegen sich ordentlich animiert durch die stimmigen Landschaften. Ein netter Zug: **Grimm** gibt's kostenlos – zumindest die erste der 24 geplanten Episoden ► [gamestar.de-Quicklink: 5436](http://gamestar.de-Quicklink: 5436). Alle folgenden sollen nur am Erscheinungstag frei zugänglich und danach für wenig Geld zu kaufen sein. Dafür spielen Sie am ersten Häppchen nur gut eine Stunde – was für ein so fades Konzept schon zu lang ist. **PD**

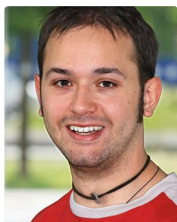
### AMERICAN MCGEE'S GRIMM

GENRE	Actionspiel	USK	nicht geprüft
HERSTELLER	Spicy Horse / Gametap		
CA. PREIS	kostenlos		
ANSPRUCH	Anfänger		
MINIMUM	2,4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	<b>Sehr gut</b>		



### Ach, es gruselt mich!

**Philipp Dubberke:** Der Grafikstil ist schick, der Ton passt, die Charaktere sind skurril, aber was soll ich mit einem Spiel anfangen, dessen kompletten Umfang ich nach fünf Minuten gesehen hab? Ich hoffe auf die nächsten Episoden. Vielleicht ändert sich ja das Grundprinzip – der Rest kann so bleiben, der ist nämlich wirklich gut! Würde der Titel Geld kosten, dann stünde hier »Finger weg!«. Weil's kostenlos ist, schadet das Runterladen nicht, ein paar Minuten Spaß sind drin.



philipp@gamestar.de



**Michael Graf**

unterjocht dank Civilization Revolution auf dem Nintendo DS endlich auch in der S-Bahn die Welt. Nun wünscht er sich endlich Civilization 5 für den PC!

**Gunnar Lott**

spielt Civilization Revolution auf der Xbox 360 – aber nur, bis ihn die Colonization-Neuaufgabe und Starcraft 2 wieder zurück an den Rechner locken.

# Strategie

## Das Spore-Dilemma

Verdient ein Simpelenspiel eine hohe Wertung, nur weil es kreativ ist?

Auf den folgenden Seiten erklärt Ihnen Christian, warum **Spore** nicht mal den Sprung aufs 80er-Wertungspodest schafft. Darum hier nur die Kurzfassung: Der Evolutions-Simulator entpuppt sich nicht nur als spielerisch simpel (das war von vornherein klar), sondern auch als abwechslungsarm und umständlich. Auf den folgenden Seiten erklärt Ihnen Christian aber auch, warum **Spore** einen Heidenspaß macht: Die Editoren wecken den Bastel-, den Schöpfertrieb – ein Paradies für Kreativlinge! **Spore** ist originell, ein Spiel mit Charakter, aber weder strategisch fordernd noch spannend. Das Wertungs-Dilemma: Wiegt die Bastelei die schlich-

te Mechanik auf? Sollen wir **Spore** ob seiner Innovationskraft in den Himmel loben, obwohl es Schwächen hat? Wir sagen nein, denn wir können für den Evolutionssimulator keine uneingeschränkte Kaufempfehlung aussprechen. Wer's nicht kreativ mag, hat damit auf lange Sicht keinen Spaß. **GR**



**Simple, aber kreativ:** Tic Tac Toe mit Eigenbau-Lebewesen.

### Strategie-Inhalt

**Test**

Spore .....	90
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen .....	96
Romance of the Three Kingdoms 11 .....	98
Aggression .....	98

### GameStar-Strategie-Charts 10/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign / Storypositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
<b>Echtzeit-Strategie</b>																
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)	85	7	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)	82	6	8	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
11	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	82	6	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
12	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	03/07 (82)	81	7	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
<b>Echtzeit-Taktik</b>																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07 (89)	88	9	10	9	9	10	7	9	7	9	9	
2	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	82	5	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
3	Star Wolves	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	82	5	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
<b>Aufbauspiele</b>																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	12/07: Addon
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	85	5	8	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	84	7	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05 (86)	83	5	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
5	Die Sims 2: Inselgeschichten	Electronic Arts	Maxis	04/08	83	5	9	8	9	8	8	8	9	10	9	
<b>Strategiespiele</b>																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	89	8	10	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	88	5	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
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	Spore	Electronic Arts	Maxis	NEU	79	7	7	7	9	6	9	10 <sup>1</sup>	6	9	9	<sup>1</sup> Editoren

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**.



# SPORE

**Das Klumpvieh ist aus dem Wasser gekrochen und hat den Planeten GameStaria erobert. Auf seiner Reise vom Einzeller zum Raumfahrer stellt unser bulliger Fleischfresser fest: Die Evolution bringt Wunder um Wunder hervor! Und die laufen dann so herum.**



**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie und Infos  
► Quicklink: 5409

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

## Facts

- 5 Spielphasen
- 228 Kreaturen-Bauteile
- 92 Kleidungsstücke
- 4 Gebäudetypen
- 220 Gebäudeteile
- 10 Vehikeltypen
- 294 Vehikelteile
- 102 freischaltbare Erfolge
- 142 Auszeichnungen

Der Mann gilt als Genie. 1989 erfand der Amerikaner Will Wright mit **Sim City** das Aufbau-Genre. Elf Jahre später gelang ihm mit **Die Sims** ein zweiter Coup, der die Spielelandschaft nachhaltig veränderte. Der friedliche Familien-Baukasten hat alle Shooter und Kriegstitel dieser Welt weit hinter sich gelassen; er hat mehr Menschen zum PC-Spielen bekehrt als jedes andere Programm, vor allem Frauen. Es ist das erfolgreichste PC-Spiel aller Zeiten. Seitdem hält Wright viele Vorträge, in denen er Naturwissenschaft, Philosophie und Design zu aufregenden Gedankenketten verknüpft, im Sekundenakt durch Dutzende von Powerpoint-Folien springt und von seinem neuen Projekt spricht.

Das ist nun fertig. Und die Erwartungen sind gewaltig. Wright

und sein Arbeitgeber Electronic Arts haben mit großen Ankündigungen dazu beigetragen. Denn **Spore** will nicht nur die gesamte Evolution einer Spezies simulieren, von der Ursuppe bis in den Weltraum – an sich schon ein imposantes Vorhaben. Es soll zugleich als süß-bunter Bio-Baukasten Gestaltungslust entfesseln (das Element, das Frauen an **Die Sims** am meisten fasziniert), es soll alle Spieler über das Internet zu einer riesigen sozialen Kreativgemeinschaft verbinden (das Element, dem Webseiten wie Youtube, Myspace oder Facebook ihre Popularität verdanken), es möchte junge und alte Gelegenheitsspieler mit simplem Charme an den Rechner locken (das Element, das Casual-Spiele in den letzten Jahren zum Goldesel der Branche gemacht hat), und es soll

nicht zuletzt fünf Spiele auf einmal enthalten. Ein eindrucksvolles Pensum; und vielleicht schützt gerade das riesige Ausmaß des Vorhabens vor allzu großer Hämme. Denn wenn Sie denken, dass das alles zusammen doch gar nicht zu schaffen sein kann – dann haben Sie recht.

## Die Evolution

Wie das Leben auf der Erde seinen Ursprung nahm, ist unbekannt. Auf den Planeten in **Spore** fällt es in Form eines Meteors, der im brodelnden Urmeer zerplatzt und Einzeller freisetzt. Eine dieser wurstförmigen Lebensblasen führen Sie aus der Brühe ans Land, vom Land in Städte und aus Städten hinein in ein Raumschiff hin zu fremden Planeten, wo Sie göttergleich hinuntersehen auf Kreaturen, die gerade aus dem Meer

gekrochen sind oder Stadtkriege austragen. Kurz: Sie blicken zurück in Ihre eigene Geschichte – selten hat man in einem Spiel das Geleistete so klar vor Augen. Alles dreht sich in **Spore** um diesen evolutionären Werdegang, und das Aufblühen vom Kleinen, Einfachen hin zum Großen, Komplexen spiegelt sich im gesamten Aufbau. In der Ursuppe schwebt die Kamera so dicht über Ihrem millimetergroßen Schwimmwesen, dass größere Fressfeinde den ganzen Bildschirm füllen. Mit jeder biologischen Entwicklung rückt sie etwas weiter zurück, so dass Sie Wiesen überblicken, dann Siedlungen, bald ganze Länder. Schließlich schießen Sie mit dem Raumschiff nahtlos von der Oberfläche hinaus ins Sonnensystem, und die Sterne schrumpfen zu bunten Punkten, als wären



Simpler Einstieg: In der **Ursuppe** flieht unsere Amöbe (oben) vor größeren Kreaturen und frisst kleinere. Die orangenen Pfeile zeigen an, dass uns der aggressive Schnappfisch an die Flossen will.



Der **Editor** ist das Kernstück von Spore. Hier erstellen Sie kinderleicht die absurdesten Kreaturen, Fahrzeuge, Gebäude und später auch Raumschiffe, die vom Spiel dann automatisch passend animiert werden.





In der **Zivilisationsphase** baut und erobert unser Volk Städte. Hier greifen wir mit unserer Panzerarmee (hinten) eine Siedlung der roten Partei an. Einen Namen hat die nicht.

sie Zellen in einem kosmischen Meer. Nach dem gleichen Muster mutet Ihnen die Spielmechanik behutsam immer anspruchsvollere Aufgaben zu. Als Amöbe genügen einfache Mausclicks, um großen Wesen auszuweichen und kleine zu verspeisen. Als Landkreatur müssen Sie bereits mehrere Angriffs- und Interaktionsarten beherrschen und Verbündete anwerben. Sobald Sie eine Siedlung besitzen, schwenkt **Spore** um in Richtung Echtzeit-Strategie: Nun stellen Sie (überschaubare) Armeen auf, sammeln

(wenige) Rohstoffe und schlagen (simple) Schlachten gegen mehrere Feindreiche. Im Weltraum erreichen sowohl die Spielaufgaben als auch die Bedienung schließlich die größte Komplexität, wenn Sie ein Raumschiff in drei Dimensionen durch eine frei erkundbare Galaxie steuern.

### Der Baukasten

Das Lebewesen, das diese biologische Zeitreise durchrast, ist Ihr Geschöpf. Das ist das Besondere an **Spore**, seine zentrale Faszination: Statt einer vorgegebenen Fi-

gur agiert im Spiel eine Spezies, die Sie selbst entworfen haben und bei Bedarf beliebig verändern. Der flexible Editor, der eine große Zahl von Bauteilen kinderleicht und nahtlos zu absurden Körpern verschmilzt, ist dabei das eine technische Wunderwerk des Spiels. Das andere ist die Tatsache, dass es diese selbstgebaute Chimären glaubwürdig zum Leben erweckt. Als unsere GameStar-Art, das Klumpvieh, aus dem Ozean steigt, nehmen wir ihm als erstes alle Flossen und Geißeln weg und legen den

löffelförmigen Körperbatzen gliederlos auf die Erde. Dort beginnt er, angestrengt herumzurobben – wir haben einen Wurm erschaffen! Probeweise setzen wir ein einzelnes Bein an; nun hopst der Klops emsig durch die Landschaft. Egal wo wir weitere Füße hinzufügen, **Spore** balanciert unsere Kreatur automatisch aus, animiert sie automatisch, lässt sie beliebig viele Arme schwenken, aus Dutzenden von Augen blinzeln, beugt den Körper dort zum Fressen, wo wir Mäuler annähen, kurz: Es ist uns trotz aller

## Spielspaß-Kurve: Die fünf Spielphasen





## Bug-Sporen

Spore ist für ein Spiel dieser Größenordnung erfreulich bugfrei. Im Test stürzte das Programm bei uns kein einziges Mal ab. Ein paar kleinere Probleme sind uns dennoch untergekommen; einen Einfluss auf die Wertung haben sie nicht.

- In der Weltraum-Phase gibt Ihnen das Spiel mitunter die Aufgabe, einen verbündeten Planeten zu verteidigen, der längst von Feinden übernommen wurde. Wer trotzdem hinfliegt, landet in der kuriosen Situation, dass das Volk des Planeten sich selbst attackiert. Wenn Sie dennoch eingreifen, bedanken sich die Feinde auch noch dafür – allerdings ohne Auswirkung auf die Beziehung zwischen Ihrem Volk und dem feindlich gesonnenen.
- In der Weltraum-Phase markiert das Spiel bei identischen Missionen den Zielort mal durch Pfeile, mal nicht.
- Ab und zu tauchen vergessene englische Satzketzen und Fragmente in den deutschen Texten auf.

Versuche nicht gelungen, eine Kreatur zu erschaffen, die nicht funktionieren würde.

Die Freiheit hat allerdings ihre Grenzen; und die sind enger gesteckt, als es zunächst erscheint. Im Editor dürfen Kreaturen (und später Vehikel und Gebäude) nicht endlos komplex sein, und so limitiert **Spore** vor allem die Zahl der Verästelungen. Arme können Sie zum Beispiel nur an den Torso ansetzen, nicht an andere Arme oder Beine. Der Körperschlauch selbst lässt sich strecken und biegen, aber nicht in Segmente unterteilen; sternförmige oder baumartig aufgefächerte Wesen sind nicht drin. Analog dazu zeigt das Verhalten Ihrer Kreatur vergleichsweise wenig Variantenreichtum, so bizarr sie auch ausfallen mag. Beine können trippeln, hopsen, stampfen, Arme schwenken, Augen blinzeln, und spätestens beim zehnten Eigenbau-Wesen weiß man,

wie das alles aussieht – überraschendes Gebaren bleibt aus. Dazu kommt, dass die **Spore**-Wesen in der Spielwelt kaum mehr tun, als herumzutrotten und ab und zu andere Rassen zu überfallen; der »Einfach mal zuschauen!«-Faktor hält sich – gerade im Vergleich zu **Die Sims** – in starken Grenzen.

### Der Körper

Jede genetische Erweiterung hat eine spielerische Auswirkung, denn der Körperbau unseres Klumpviehs bestimmt seine Eigenschaften. Und die wiederum beeinflussen – wie in der Evolution – die Überlebenschancen der Spezies. Denn von Anfang an steht Ihr Wesen in Konkurrenz zu zahlreichen anderen Arten, und die sind oft wenig zimperlich. Die Idee vom Kriechknirps geben wir schnell wieder auf, weil die Schleicher ständig von schnelleren Räubern verspeist werden. Je mehr Beine wir unserem

Klumpvieh spendieren, desto agiler flitzt es dagegen durch die Landschaft. Mit Armen kann es nicht nur zuschlagen, sondern auch gestikulieren und Steine und Stöcke schmeißen. Der Typ des Mundes entscheidet darüber, ob unser Tierchen ein Fleisch- oder Pflanzenfresser ist; und selbst so banale Dinge wie die Höhe des Mauls am Körper haben Auswirkung darauf, ob wir Früchte an niedrigen Büschen oder hohen Bäumen abknabbern können. Neue Körperteile kaufen Sie mit DNS-Punkten, die Sie wiederum nach und nach im Spiel erwirtschaften; so limitiert **Spore** die Komplexität der Kreaturen, und Sie müssen abwägen, welche Glieder Sie ansetzen wollen. Experimentieren gehört zum Spielkonzept, denn Sie dürfen Ihr Geschöpf jederzeit nach Belieben umbauen. Müssen Sie auch. Um es genetisch nachzurüsten, sobald Sie auf höher entwickelte Lebensformen stoßen. Aber auch, um es einzelnen Situationen anzupassen. Wenn Sie auf einen Stamm pfeifender Singspatzen treffen, nützt Ihnen Ihr halbes Dutzend Tanzfüße herzlich wenig. Also ab in den Editor, Beine gegen Trällermäuler tauschen, und schon wird flötend Völkerfreundschaft geschlossen.

### Das Spiel

Die Kreaturen-Phase, in der solche Zusammentreffen stattfinden, ist eine von fünf Phasen in **Spore** – jede davon effektiv ein eigenes, in sich geschlossenes Spiel. Los geht's in der Ursuppe,

wo Sie aus der Draufsicht vor Feinden weg- und Nahrung hinterher schwimmen – simpler geht's kaum. Zwischendurch setzen Sie Ihrem Bioklumpen je nach Bedarf Mäuler, Flossen oder Dornen an, was ein dezentes Taktik-Element ins Spiel bringt. In jeder Phase ist Ihre Aufgabe, durch mehrmaliges Erfüllen eines Ziels (hier: Sachen fressen) stufenweise auf der Skala des Lebens aufzusteigen, bis Sie reif für den nächsten Evolutionsschritt sind. Das Ziel in Phase 2 (Kreatur): andere Nester hauend und beißend erobern oder durch Sozialverhalten (singen, tanzen, posieren, bezaubern) bezirzen. In Phase 3 (Stamm): alle Feindstämme knüppelnd und schleudernd erobern oder durch Sozialverhalten (Nahrungsgeschenk) bezirzen. In Phase 4 (Zivilisation): alle Feindstädte schießend und bombend erobern oder durch Sozialverhalten (Konvertierung, Bestechung) bezirzen. In Phase 5: andere Sternensassen strahlend und lasernd erobern oder durch Sozialverhalten (Handel, Missionserfüllung) bezirzen. Und neue Kolonien errichten, unwirtliche Planeten erblühen lassen, Artefakte bergen, die Galaxis erforschen, das Raumschiff aufrüsten – erst im fünften und längsten Spielabschnitt entfaltet **Spore** größere Abwechslung. Bis dahin spielen Sie sich rund acht Stunden lang durch vier zunehmend anspruchsvollere Phasen, die von ständigen Wiederholungen geprägt sind. »Anspruchsvoll« ist freilich nicht auf die Goldwaage zu legen – **Spore**



Sobald wir einen Stamm gegründet haben, kann unser Volk auf Kriegszug gehen. Wir erlegen einen **Drachen**.



An Land steuern Sie kleine Gruppen und interagieren mit **anderen Kreaturen** – tanzend oder singend.





Sobald wir das Weltraumzeitalter erreicht haben, düsen wir im Raumschiff über **fremde Planeten**, suchen Artefakte und errichten Kolonien.

wird zu keiner Zeit sonderlich komplex, die Aufgaben sind (mit etwas Planung) immer leicht zu meistern. So rekrutieren Sie in der Stammes- und Zivilisationsphase zwar Armeen, die sogar aus mehreren Einheitentypen bestehen. Dann genügt es allerdings, das Heer gesammelt in Richtung Feind zu schicken und dort allein wüten zu lassen. Taktisches Eingreifen ist fast immer unnötig. Ermüdend wird's, weil Sie das stupide wiederholen müssen, bis auch die letzte Gegnersiedlung ausgeräuchert ist.

### Der Weltraum

Je nachdem, wie Sie jede Phase lösen (aggressiv, friedlich oder ausgewogen), spendiert **Spore** in den Folgephasen andere Spezialfertigkeiten für Ihr Volk (zum Beispiel einen Angriffsschrei). Das motiviert zum erneuten Durchspielen mit anderem Verhalten, auch wenn die Spezialfähigkeiten weitgehend überflüssig sind. Wer sich die Mühe sparen will, darf direkt in jeder der fünf Phasen ins Spiel einsteigen. So springen Sie auf Wunsch direkt zum Weltraum-Stadium, dem mit Abstand span-

nendsten Part von **Spore**. Nicht nur, dass Sie hier tatsächlich vergleichsweise vielfältige (aber auf Dauer ständig wiederholte) Missionen Marke »Fliege zu Planet X und sammle drei Exemplare von Spezies Y!« erhalten, vor allem dürfen Sie sich nun völlig frei in der riesigen Milchstraße bewegen und Ihr Sternensystem mit strategischen Mitteln erweitern. Wer will, terraformt Steinplaneten zu üppigen Paradiesen, bevölkert sie mit anderswo entführten Lebewesen und errichtet Kolonien. Oder überfällt andere Reiche und zerbombt deren Städte, bis sie sich ergeben. Oder erhandelt sich ein Vermögen und kauft ganze Sternensysteme einfach auf. 142 Auszeichnungen belohnen anfangs alle paar Minuten Ihre Aktionen – das motiviert ungemein, weil dadurch zusätzlich neue Verbesserungen für Ihr Raumschiff freigeschaltet werden.

### Die Hürde

Allerdings: Auch der Weltraumphase fehlt ein roter Faden, ein großes Ziel. So bleibt die Expansion im All Selbstzweck, und wer sich nicht selbst motiviert, dem dürfte schnell Langeweile aufkommen. Der Mangel eines erzählerischen Rahmens ist einer der großen Schwachpunkte von **Spore**. Schwerer wiegt ein zwei-

### Teures Paradies

**Michael Graf:** Obwohl's bereits andere Kreaturen-Bastelspiele gibt, ist **Spore** für mich einzigartig. Weil es meinen Schöpfertrieb weckt, weil es mich zum Lachen bringt. Und weil ich das All endlich mit Teewürsten terrorisieren darf! Oder mit Kuschelhäschen! Mit Tentakelaffen! Dinospinnen! Stunden-, tagelang entwerfe ich neue Kreaturen und Vehikel. Das simple Spielprinzip stört mich auf lange Sicht zwar schon, dafür kann ich mich mit meinen Geschöpfen aber besser identifizieren als mit C&C- und Siedler-Männchen. **Spore** ist ein Paradies für Kreative, das sich Electronic Arts jedoch teuer bezahlen lässt: Der Baukasten kostet 55 Euro, also rund 10 Euro mehr als andere Titel. Bei aller Bastelfreude – das ist Wucher!



micha@gamestar.de

### Evolution einer Kreatur

So beginnt's: In der Zellphase machen wir aus unserem Einzeller nach und nach einen fischähnlichen Schwimmer.



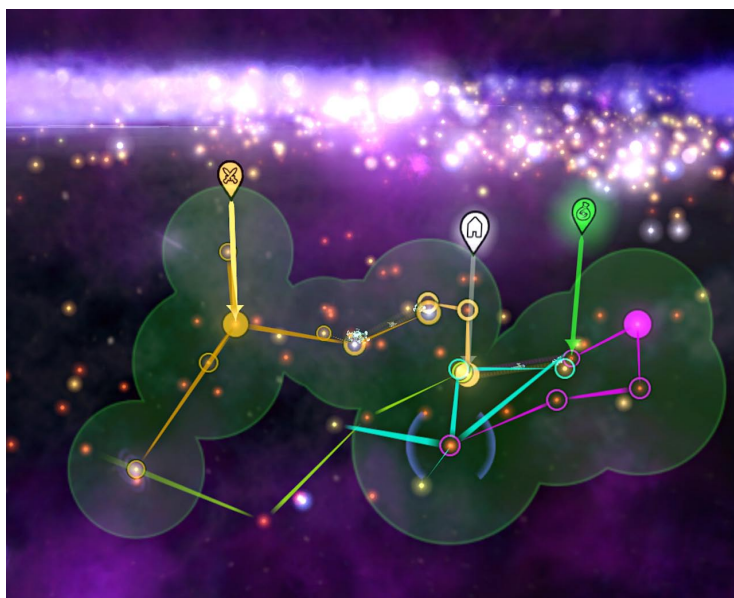
Aufs Land! Unserem Viech wachsen Beine, den Torso haben wir aufgerichtet. Noch ist die Verwandtschaft zum Meeresbewohner zu erkennen.

Um zu überleben, müssen wir mit anderen Kreaturen interagieren. Dazu lassen wir Hände wachsen und erschaffen einen lieben Pflanzenfresser.



Schluss mit lustig! Wir haben unsere Kreatur zum aggressiven Krieger umgebaut, samt Krallenhänden und Fangmaul.

Ab der Stammesphase lässt sich der Körper nicht mehr verändern, dafür dürfen wir unseren fiesen Fleischfresser zivilisiert einkleiden. Ab jetzt basteln Sie an Vehikeln und Gebäuden weiter.



Gigantisches **Weltall**: Jeder der Sterne im Hintergrund kann von Ihnen besucht werden.





**Fernsicht: mau.** Dass man in Spore nicht sonderlich weit sehen kann, liegt zum Teil an der Krümmung der Planetenoberfläche. Aber selbst in der bodennahen Kreaturenphase verschwinden entfernte Objekte im Nebel.

**Kreaturen: hübsch.** Der optische Schwerpunkt von Spore liegt klar auf den Kreationen des Spielers. Kreaturen und Vehikel sind vergleichsweise komplex aufgebaut, mit Shader-Effekten aufgewertet und werfen Echtzeit-Schatten. Dazu kommen gute Animationen.

**Texturen: matschig.** Die Faustregel in Spore: Je näher dran am Geschehen, desto hässlicher wird's. Das gilt insbesondere für die Landschaften. Der Boden ist detailarm, die Texturen schwammig, und die optische Vielfalt lässt stark zu wünschen übrig. Aus Flughöhe wirken die Planeten dafür angenehm plastisch.

Spore läuft auch auf schwächeren Rechnern noch flüssig – das ist lobenswert. Erkauft wird das durch oft **einfache Grafik**, die ihre Detailarmut zum Teil mit schicken Effekten kaschiert (1280x1024, maximale Details).

## TECHNIK-CHECK

SPORE



**OLDIE-PC**  
PENTIUM 4 2,6 GHZ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 6800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

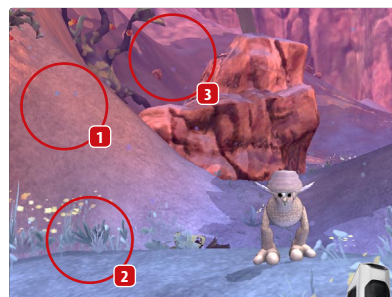
Selbst mit älteren PCs spielen Sie Spore in niedrigen Einstellungen ruckelfrei. Abstriche müssen Sie bei Beleuchtung 1, Vegetation 2 und Schatten 3 machen.



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

► 1680x1050 ► mittlere Details

Der Sprung von niedrigen auf mittlere Einstellungen sticht deutlich ins Auge – Beleuchtung 1, Schatten 3 und Detailfülle 2 sind erkennbar besser.



**HIGH-END-PC**  
CORE 2 QUAD Q9300 - 4,0 GBYTE RAM - RADEON HD 4870

► 1920x1200 ► hohe Details, 4xAA 8xAF

Mit einem High-End-PC können Sie zu den hohen Details noch Kantenglättung aktivieren. Dazu gibt es mehr Pflanzen 2, und auch ferne Objekte werfen Schatten 3.

### TECHNIK-TIPPS

- Verringerte Schatten bringen bis zu 30 Prozent Leistung.
- In minimalen Einstellungen läuft Spore zu Lasten der Optik fast 100 Prozent schneller.
- Lassen Sie die Details der Spielfigur ruhig auf »Hoch«.
- Mit niedriger »Qualität der Beleuchtung« läuft Spore nahezu doppelt so schnell, die Umgebung verliert aber drastisch an optischen Reizen.
- Die Tiefenunschärfe schadet mehr, als sie nutzt, zumal die Bildwiederholrate leicht

steigt, wenn Sie diese Option auf »Niedrig« setzen.

- Die verwendete Auflösung hat vergleichsweise wenig Einfluss auf die Leistung.
- Ab Radeon HD 3870 oder Geforce 8800 GT können Sie Kantenglättung aktivieren – das geht aber nur im Treiber.

### Checkliste

- 3,8 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

### SO LÄUFT SPORE 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				2				3			
	Geforce 6				Athlon XP				Core 2			
	Radeon X1000				Pentium 4 / D				Athlon 64			
	Geforce 7				Athlon 64 X2				Phenom			
1	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra		2000+	2600+	3200+		9850 BE	9500	9450	
	X700	X800 XL	X850 XT		2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz		E4300	E6300	E6600	
	7300 GS	7600 GT	7900 GS		3,2 GHz	3,8 GHz	4,0 GHz		1.024	1.536	2.048	
	X1300	X1600 XT	X1800 GT		3800+	4400+	5000+		2.560	2.560	3.072	
2	8500 GT	8600 GT	8600 GTS		2400 Pro	2400 XT	2600 Pro		8000 GT	8800 GT	8800 GTS	
	2400	2400 XT	2600		2600 XT	2600 XT	2600 XT		8800 GT	8800 GT	8800 GT	
	2600	2600	2600		2600	2600	2600		8800 GT	8800 GT	8800 GT	
	2600	2600	2600		2600	2600	2600		8800 GT	8800 GT	8800 GT	
3	2600	2600	2600		2600	2600	2600		8800 GT	8800 GT	8800 GT	
	2600	2600	2600		2600	2600	2600		8800 GT	8800 GT	8800 GT	
	2600	2600	2600		2600	2600	2600		8800 GT	8800 GT	8800 GT	
	2600	2600	2600		2600	2600	2600		8800 GT	8800 GT	8800 GT	

4 technisch unmöglich  
nicht stark

läuft so flüssig:  
800x600, Niedrig: Texturen, Shader, Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps

läuft so flüssig:  
800x600, Niedrig: Texturen, Shader, Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps

läuft so flüssig:  
800x600, Niedrig: Texturen, Shader, Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps





## Achtung: Aktivierung!

Spore ist nach Mass Effect das zweite Spiel, das Electronic Arts mit einer Internet-Aktivierung vor Raubkopien schützt. Das bedeutet: Um Spore benutzen zu können, muss Ihr PC zumindest ein Mal mit dem Internet verbunden sein. Das Spiel kontaktiert beim ersten Start den Securom-Server und schaltet sich frei. Bei allen weiteren Starts ist keine Verbindung notwendig, und auch die DVD muss nicht im Laufwerk liegen. Auf die vor einigen Monaten angekündigte Online-Überprüfung im 10-Tages-Intervall hat EA verzichtet. Die Zahl der Freischaltung ist begrenzt: Sie können jede Spore-Version nur dreimal aktivieren.

ter, nämlich die Balance, und dazu zählt auch die Handhabung. **Spore** ist unausgeglichen. Und mitunter verdammt schwierig zu bedienen. Mit jeder Phase ändert sich die Steuerung; mal dreht die rechte Maustaste die Ansicht, mal befehlen wir damit Einheiten, mal können wir den Blickwinkel kippen, dann wieder nicht. Manche Standards fehlen in **Spore**, was für Verwirrung sorgt. Beispiel Zivilisationsphase: Zwar sind die Feinde leicht zu besiegen, sie senden aber einzelne Panzer wieselnd über die Karte, um Rohstofflager zu erobern – das nervt vor allem deshalb, weil eine Funktion zum Gruppieren von Einheiten fehlt, wir also keine sinnvollen Kleingruppen kommandieren können. Aus der übersichtlichen Vogelperspektive sind die eigenen Einheiten kaum zu erkennen, aus der Nahansicht wiederum

nicht sinnvoll zu steuern. Weil sich die Übersichtskarte nicht mit der Blickrichtung mit dreht, bewegen wir uns ständig in falsche Richtungen. In der Weltraumphase schließlich brauchen selbst erfahrene Spieler eine ganze Weile, bevor sie begreifen, wie Sie das Raumschiff steuern – die Ansicht lässt sich gar nicht mehr anpassen, sodass Sie Pirouetten fliegen müssen, wenn Sie Kreaturen hinter einem Wald aufspüren wollen. Und das fitzelige Weltraum-Interface gehört zum Unintuitivsten, was wir seit Langem in Spielen gesehen haben (Terraforming!). Bleibt der Anspruch in den Echtzeit-Strategie-Phasen niedrig, weil Sie mit wenig Mühe schier endlos Geld für Panzer-Massenkäufe haben, wird's im Weltall unversehens unfair. Nicht nur, dass Ihnen das Spiel teilweise mehrere Verteidigungs-Aufträge (»Rette Planet X!«) gleichzeitig zuschanzt, was kaum zu schaffen ist und bald furchtbar lästig wird. Wer zu zaghaft expandiert, hat zudem später keine Chance gegen die übermächtigen Feindreiche und muss sich zähneknirschend eine Kolonie nach der anderen abnehmen lassen – das demotiviert gewaltig, noch dazu, da es nur einen Spielstand gibt.

## Das Netzwerk

Wer ans Internet angeschlossen ist und (im Spiel selbst) ein kostenloses Konto anlegt, den verbindet **Spore** automatisch mit an-

deren Spielern in der Welt. Einen Multiplayer-Modus besitzt **Spore** zwar nicht, aber es bevölkert Ihre Welt mit den Kreaturen, die Andere erstellt haben. Umgekehrt stellt es Ihre Kreationen ins Netz, sofern Sie das wollen. Auf Wunsch können Sie Ihr Wesen beschreiben und fremde Geschöpfe kommentieren. Auf einer Netzwerkwelt präsentiert Ihnen das Spiel die neuesten Kommentare und stellt ausgewählte Kreaturen, Vehikel oder Gebäude vor. Das alles funktioniert wie selbstverständlich und integriert sich nahtlos ins Spiel – wer **Spore** allein als krea-

tiven Baukasten und große Tauschbörse begreift, der findet hier eine angemessene Kontaktplattform. Und wird, alles in allem, wohl sogar mehr Spaß haben als diejenigen, die es allein des Spiels wegen kaufen.

Die Spieler(innen) von **Die Sims**, das hat die Erfahrung gezeigt, erstellen lieber Häuser und Kleider, als das sie das Familienleben ihrer Bewohner steuern. Es mag schon konsequent sein, nun also ein Programm zu veröffentlichen, das mehr Bastelbude ist als Spiel. Ob das ein genialer Wurf war, Mr. Wright? Man wird sehen. **CS**

## Stammt vom Schaf ab

**Christian Schmidt:** Letzten Monat hat Electronic Arts den grandiosen Kreaturen-Baukasten von Spore vorab als »Spore Labor« veröffentlicht. Nun ist das Spiel dazu da, und den Käufern des Editors kann ich sagen: Das Beste haben sie bereits gesehen. Wer sich erhofft, seine Eigenkreationen in einer simulierten Spielwelt auf kreative Weise zu erproben und zu verbessern, der sollte sich auf Ernüchterung gefasst machen. Denn Spore ist kaum Spielwiese, sondern ziemlich lineare und oft ermüdende Aufgabenfolge Marke »Laufe, sammle, kämpfe«. Insbesondere die Welten enttäuschen: Außer Pflanzen und anderen Kreaturen gibt's in den oft unansehnlichen Landschaften kaum etwas zu entdecken. Erst die Weltraumphase entfesselt ansatzweise das gigantische Potenzial des Spielprinzips.

Denn Spore ist nichts weniger als beeindruckend. Es ist mehr als nur ein Spiel; Spore ist ein Werk, getragen von der Vision, die Evolution der Spezies zum Spielzeug umzuformen. Es steckt – in den Editoren – voll technischer Innovation, die selbst altgedienten Spielern Staunen abringt. Es ist, im Großen, meisterhaft durchdacht und in seiner Detailfülle bewundernswert. Nur merke ich das viel zu selten. Denn im Kleinen, beim Spielablauf selbst, bleibt Spore ideenlos. Das ist unglaublich schade.



christian@gamestar.de

## SPORE

STRATEGIESPIEL



ENTWICKLER Maxis (Die Sims: Inselgeschichten, GS 04/08: 83 Punkte)  
PUBLISHER Electronic Arts  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD

TERMIN (D) 4.9.2008  
CA. PREIS 55 Euro  
USK ab 12 Jahren

## GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

Vier mäßige Evolutionsphasen münden in den guten Weltraum-Teil.



## GENRE STRATEGIE

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

## ANSPRUCH

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

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

HILFEN Hilfetexte, Spore-Fibel, drei Schwierigkeitsgrade  
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, nur ein Spielstand

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

## TECHNIK

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

MINIMUM STANDARD OPTIMUM  
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD XP 3200+ AMD Core 2 Duo E4300  
512 MB RAM 1,0 GB RAM 2,0 GB RAM  
3,8 GB Festplatte 3,8 GB Festplatte 3,8 GB Festplatte

PROFITIEREN VON —  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Aktivierung  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

## BEWERTUNG

GRAFIK + detaillierte Kreaturen + beeindruckende Zooms + individuelle Animationen + detailarme Landschaft + matschige Texturen 7 / 10  
SOUND + ulkige Kreaturen-Sprache + Surround-Effekte + dünne, melodiose Musikkulisse 7 / 10  
BALANCE + viele Hilfetexte + nützliche Spore-Fibel... + ... ist eine Textwüste + schwankender Schwierigkeitsgrad, aber tendenziell zu leicht 7 / 10  
ATMOSPHÄRE + spannende Evolutionserfahrung + emotionale Bindung zur eigenen Kreatur + häufige, ermüdende Wiederholungen 9 / 10  
BEDienung + nahezu perfekt im Editor + Steuerung ändert sich in jeder Spielphase + oft unintuitiv und verwirrend + fitzeliges Interface 6 / 10  
UMFANG + viele Editor-Bausteine + hoher Wiederspielwert + Weltraum gigantisch groß + vier von fünf Spielphasen ermüdend dünn + schlichtweg geniale Baukästen + eingängig, aber trotzdem mächtig + endlose Variationen + Austausch mit anderen Spielern 9 / 10  
EDITOREN + unendlicher Vorrat an Völkern + unterscheiden sich im Verhalten nicht + keinerlei Herausforderung + wenig Beobachtungs-Spaß 10 / 10  
KI + Bodentiere, Wasser, Luft und Weltraum + Vehikel und Gebäude + Bauteile bestimmen Fertigkeiten + strategische Vielfalt dürrig 6 / 10  
EINHEITEN + fünf Spielphasen mit unterschiedlichen Aufgaben + Reise durch die Evolution + süße Slapstick-Sequenzen + kaum Spannung 9 / 10  
KAMPAGNE

## PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Als Baukasten genial, als Spiel durchwachsen.

79

SPIELSPASS



**Siedler 2, die Dritte:** In der neusten Neuauflage des Klassikers treffen erstmals unterschiedliche Völker aufeinander.

# Die Siedler Aufbruch der Kulturen



Die Bajuwaren haben ihr Lager im **Schnee** aufgeschlagen. Der See rechts ist zugefroren.

DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4197  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4383

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Einst gab es ein Spiel namens **Die Siedler 2**, das war ungeheuer populär. Dem folgte 2006 eine Neuauflage namens **Die nächste Generation**, und auch die war erfolgreich – erfolgreich genug zumindest, um nun eine weitere Kopie hinterherzuschicken. Damit das nicht allzu ideenlos wirkt, hat Ubisoft für die **Siedler 2**-Dauerverwertung den klangvollen Namen »Traditions-Reihe« erfunden. Was wiederum nahe legt, dass auch diese Episode nicht die letzte sein dürfte.

Das geht durchaus in Ordnung, denn **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** gelingt der nicht ganz einfache Spagat, das bewährte

Spielgefühl zu bewahren und gleichzeitig weiterzuentwickeln. Der Vorgänger **Die nächste Generation** war noch eine ziemlich originalgetreue Kopie des Klassikers von 1996 mit all seinem spaßigen Tiefgang, aber mangelnder Abwechslung. Im zweiten Anlauf bemüht sich der Entwickler Funatics um mehr Vielfalt sowohl bei der Spielmechanik als auch in den Kampagnenaufgaben. Vieles davon gelingt, manches weniger – und eine Neuerung geht sogar vollends nach hinten los.

## Olympischer Geist

Im Gegensatz zum Vorgänger besitzt **Aufbruch der Kulturen** nun

einen klassischen Handlungsrahmen, der in Zwischensequenzen erzählt wird. Wobei »Zwischensequenzen« schon ein großes Wort ist: Während die Kamera über die Levelkarte fliegt, erscheinen grobschlächtige Siedlerfiguren und wackeln mit dem Kopf. Dazu reden ordentliche Sprecherstimmen – das erinnert an ein Hörspiel, die lieblose Inszenierung hätte sich Funatics auch ganz schenken können. Die Geschichte dreht sich um den Konflikt zwischen Menschen und Göttern, denn der Ober-Himmliche Olympus ist drauf und dran, die undankbaren Erdenbewohner in einer Sintflut zu ersäufen – ständig

zanken sie sich! Also raffen sich die drei Völker der Bajuwaren (Bayern), Ägypter und Schotten auf, um in friedlichem Miteinander olympische Spiele auszurichten. Saboteure in den eigenen Reihen und fiese göttliche Tests legen Ihnen während der elf Missionen langen Kampagnen Steine in den Weg. Sonderlich originell ist schon dieser Rahmen nicht, die Abziehbild-Charaktere und albern Dialoge machen die Erzählhäppchen weitgehend ungenießbar. Zudem unterbrechen kurze Erklärsequenzen immer wieder den Spielfluss. Auf der Haben-Seite stehen die Missionsaufgaben, denn Funatics bietet diesmal mehr Vielfalt als »Erreiche das Ausgangstor«. Mal bauen Sie mit anderen Völkern um die Wette, mal sollen Sie bestimmte Warenmengen anhäufen oder eine Segelregatta bestreiten. Dazu gibt's optionale Nebenziele, etwa eine Streitmacht schurkischer Söldner zu bezwingen. Sonderlich viel Mühe hat sich Funatics mit der Umsetzung allerdings nicht gegeben. Ein olympisches Dorf für die Athleten zu errichten, heißt schlicht, fünf Kasernen irgendwo in die Landschaft zu bauen – schwach.

## Babylonische Vielfalt

Die wichtigste Neuerung von **Aufbruch der Kulturen**: Die drei Völker unterscheiden sich zum ersten Mal nicht nur optisch, sondern auch strategisch. Denn sie besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen, und jede Partei führt zwei einzigartige Gebäude und spezifische Waren ins Feld. Die gemütlichen Bajuwaren entsprechen dabei weitgehend dem bekannten **Siedler 2**-Aufbau, ersetzen aber Lastesel durch Ochsen und Brot durch Brezeln.



Umständliche neue **Bedienung**: Fahnen setzen wir am Mauszeiger (oben links), Gebäude aber unten über das Baufenster.





Alle Soldaten besitzen jetzt verständliche **Kampfwerte** und Lebenspunkte.

Die Ägypter verschieben den Schwerpunkt in Richtung Wirtschaftskraft. Sie bauen Häuser aus Lehmziegeln statt Holz (was effizienter funktioniert), füttern Minenarbeiter mit vier statt drei Nahrungsmitteln und züchten Ziegen. Dafür müssen sie auf den Förster verzichten, was Holz zum endlichen Rohstoff macht. Zudem sind ihre Soldaten etwas schwächer als die der anderen Parteien. Die Schotten schließlich dominieren mit ihren mächtigen Claymore-Kämpfern jeden Zweikampf, kommen aber nur langsam in die Puschen. Sie müssen ohne ausgebaute Wege auskommen, brauchen mit den Kilts eine zusätzliche Ware zur Soldaten-Ausbildung und dürfen keine Jäger einsetzen. Stattdessen züchten sie Schafe. Die Änderungen sind für **Siedler**-Veteranen gewöhnungsbedürftig, erweisen sich aber schnell als ebenso frische wie willkommene strategische Abwechslung. Je nach Volk sind leicht unterschiedliche Versorgungsschwerpunkte und Siedlungs-Netzwerke notwendig – das motiviert.

## Herkulische Kräfte

Obendrauf gibt's für jedes Volk zwei neue Rohstoffe (Salz und Edelsteine) – und ein neues Gebäude, den Opferaltar. Der produziert kein Wirtschaftsgut, sondern ermöglicht den Einsatz von Spezialfähigkeiten. So erhöhen Sie zum Beispiel für begrenzte Zeit die Laufgeschwindigkeit Ihrer Träger oder vereiteln kurzzeitig feindliche Angriffe. Der Luxus hat seinen Preis, denn die Superkräfte erkaufen Sie durch das Opfern von Rohstoffen. Weil das seine Zeit dauert und immer nur eine der relativ mächtigen Beschwörungen aktiv sein kann, will deren taktischer Einsatz wohlüberlegt sein. Ebenfalls sinnvoll: Das Kampfsystem hat Funatics leicht ausgebaut. So gibt es nun sowohl Nah- als auch Fernkämpfer, deren Mischung in Schlachten relevant ist. Zudem besitzt jeder

Soldat Angriffs-, Rüstungs- und Lebenspunkte. Das macht die Kampfergebnisse wesentlich nachvollziehbarer als in **Die nächste Generation**. Nach wie vor laufen die Duelle vollautomatisch ab, direkt eingreifen können Sie nicht – das ist auch gut so.

## Gordischer Knoten

Mit einer Änderung hat Funatics allerdings daneben gegriffen, und das ist ausgerechnet die Steuerung. Bislang öffnete sich in **Die nächste Generation** beim Klick direkt am Mauszeiger ein Baufenster, mit dem sich Häuser und Wegfahnen setzen ließen. In **Aufbruch der Kulturen** springen stattdessen zwei Menüs auf: ein Symbolring am Cursor und die Gebäudeauswahl am unteren Bildrand. Die seltsame Zweiteilung sorgt für nachhaltige Verwirrung. Wer einen Weg anlegen will, benutzt die winzigen Icons am Mauszeiger, fürs Hausbauen dagegen das Fenster unten, Abreißen geht wiederum nur über das Ringmenü und muss bei jeder einzelnen Wegfahne per Dialogbox bestätigt werden, was bald tierisch nervt. Opferungen werden in der Bildecke rechts oben angewählt, Menüs verteilen sich auf gleich drei Leisten oben, links und rechts – verwirrender geht's kaum. Die Folge sind ständige Fehlklicks und Nachdenkpausen. Zugänglichkeit ist generell nicht die Stärke von **Aufbruch der Kulturen**. Trotz dreier Schwierigkeitsgrade bleiben viele Herausforderungen der Kampagne happig; ein Tutorial existiert nicht, nur dürre Texthilfen. Elementare Spielelemente wie die Bedeutung von Werkzeugen (von denen es übrigens nur noch ein universelles gibt) oder Lieferprioritäten erklärt das Spiel nicht. So verstricken sich Anfänger-Siedlungen regelmäßig in Warenstaus. Aber zum Glück befinden wir uns ja in der »Traditions-Reihe« – und also in bester Hoffnung auf Steigerung im nächsten **Siedler 2-Klon**. **CS**



Neues Gebäude: die **Opferstätte**. Hier kaufen Sie Spezialfähigkeiten.

## Bissl besser, bissl schlechter

**Christian Schmidt:** Im Test zum Vorgängerspiel habe ich mangelnde Abwechslung und langweiliges Kampagnen-Design kritisiert. Beides hat Funatics verbessert – leider mit gemischtem Erfolg. Sowohl das leicht aufgewertete (aber trotzdem unkomplizierte) Kampfsystem als auch die überfällige Aufteilung der Wirtschaftskreisläufe pro Volk sind gelungen und rechtfertigen für klassische Siedler-Fans allein schon den Kauf. Dafür müssen Sie eine bemüht witzige, spannungslose und von ständigen Unterbrechungen geplagte Kampagne ertragen. Und die neue Steuerung ist geradezu erstaunlich missglückt – dafür gibt's dicke Minuspunkte.



christian@gamstar.de

## DIE SIEDLER: ADK

### AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER	Funatics (Die Siedler: Die nächste Generation, GS 10/06: 75 Punkte)
PUBLISHER	Ubisoft
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handb., Techtree
TERMIN (D)	28.8.2008
CA. PREIS	50 Euro
USK	ohne Altersb.

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1	4	8	GeForce 6600 GT
2	5	9	GeForce 7600 GT
3	6	10	GeForce 7800 / 7900
			GeForce 8600 GT / GTS
			GeForce 8800 GT / GTS
			Radeon X800 / X850
			Radeon X1800 / X1900
			Radeon HD 2600 XT
			Radeon HD 2900 XT
			Radeon HD 3850 / 3870

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

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Endlos, Alle vernichten, Karte erobern, Goldmünzen (je 6)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet interne Lobby
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
FAZIT	Originelle 3D-Lobby, aber trotz 20 Karten zu wenig Variantenreichtum.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ charmanter Look + Detailreichtum + drei Gebäude-Sets - minimal animierte Zwischensequenzen	8 / 10
SOUND	+ Musik mit Ohrwurm-Qualität + ordentliche Sprecher + atmosphärische Soundeffekte - nerviges Nachrichten-Geräusch	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Wirtschaftssystem gut austariert ... - ... aber Probleme teils schwer nachzuvollziehen - kein Tutorial	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ lebendige Spielwelt + Erbauerstolz bei komplexen Siedlungen - auf Dauer fehlen Herausforderungen	9 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle neue Produktions- und Technologie-Ansichten + verschlimmbesserte Maus-Menüs fördern zu viele (Fehl-)klicks	7 / 10
UMFANG	+ deutlich mehr Abwechslung durch die drei Völker + etwas komplexeres Kampfsystem - keine Zufallskarten	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Landschaftstypen stellen unterschiedliche Anforderungen + Wetteifern mit Gegnern - oft aufgesetzte Aufgaben	7 / 10
KI	+ Computergegner bauen effizient + KI-Völker verhalten sich alle gleich - keine Herausforderung für gute Spieler	6 / 10
HANDELSYSTEM	+ gut abgestimmte Warenkreisläufe + jedes Volk benötigt etwas - andere Strategien + Wegebau - nicht immer logisch	10 / 10
KAMPAGNE	+ Haupt- und Nebenaufgaben + übergreifende Handlung ... - ... aber albern und spannungslos - mäßig präsentiert	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT **Kein Aufguss, sondern eine gute Klassiker-Variante.**

78

SPIELSPASS





Manche Feldherren beherrschen **mächtige Attacken**, die den Kampfausgang umwerfen.

**Keine Lust mehr auf Ami-Fastfood?  
Dann probieren Sie mal Chinesisch!**

## Romance of the Three Kingdoms 11

Die japanische Strategieserie **Romance of the Three Kingdoms** gibt's schon seit 1986, doch hierzulande ist sie so gut wie unbekannt. Zu Unrecht: Die rundenbasierten Auseinandersetzungen im China des zweiten und dritten Jahrhunderts heben sich erfrischend von westlichen Fantasy-Keilereien ab. Zwei Dinge sollten Sie aber beherrschen, um **Romance of the Three Kingdoms 11** zu genießen. Erstens: normale Englischkenntnisse – das Spiel wird für den deutschen Markt nicht übersetzt. Zweitens: ein gutes Namensgedächtnis – denn die vielen Generäle im Spiel nennen sich beispielsweise Cao Cao, Gao Tang und Gao Lang, und die Städte heißen fast genauso.

Wenn sie diese beiden Hürden meistern, werden selbst Gelegenheits-Strategen viel Spaß haben. Denn das Epos ist

zwar gehaltvoll, aber dennoch locker inszeniert. Die wichtigen Generäle etwa beherrschen Spezialfähigkeiten, mit denen sie auch mal eine feindliche Armee verwirren, die dann planlos durch die Gegend saust. Die ersten Kämpfe werden Sie schnell meistern – und dann nach und nach entdecken, wie viel in dem Spiel eigentlich steckt. Ein Beispiel: Sie bekommen Technikpunkte, wenn Sie einen Gegner besonders geschickt plätten. Die investieren Sie wiederum in die Fähigkeiten Ihrer Untergebenen. Neugierig geworden? Unter [gamestar.de-Quicklink: 5496](http://gamestar.de-Quicklink: 5496) gibt es die spielbare Demo. **Martin Deppe / CS**

### ROMANCE OF THE T. K. 11

GENRE Strategiespiel  
HERSTELLER Koei / THQ  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



### Schwere Kost, leicht serviert

**Martin Deppe:** Schon das hervorragende Tutorial macht klar, wie viel Inhalt im elften Teil der Serie steckt. Trotz der relativ wenigen Truppentypen und Gebäude kann ich prima an Taktiken und Generals-Fähigkeiten feilen. Besonders gelungen finde ich die Grafik im Stil chinesischer Gemälde – die kommt auf Screenshots allerdings nicht so gut rüber wie in Bewegung. Falls Sie ein ungewöhnliches Strategiespiel mit einem unverbrauchten Szenario suchen: Hier ist es!



redaktion@gamestar.de



Deutschland und Frankreich führen **Krieg**, also toben **Taktikschlachten** (kleines Bild).

**Beide Weltkriege-Epoche, verkocht  
zum ungenießbaren Strategiebrei.**

## Aggression

Der Name passt: **Aggression** macht Sie wütend! Vor allem auf den russischen Entwickler Lesta, der seine im Grunde gute Idee zu einer Strategiegurke verwurstet hat. Denn **Aggression: Reign over Europe** überspannt die Epochen beider Weltkriege – das hat im Genre Seltenheitswert. So regieren Sie von 1910 bis 1950 eine europäische Großmacht (Deutschland, England, Frankreich oder Russland), erforschen Technologien, erweitern Städte, erklären Kriege und heuern Armeen sowie Minister an. All das läuft in pausierbarer Echtzeit ab – so weit, so gut. Doch die hässlichen, verschachtelten Menüs und die selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad stultedummen KI-Rivalen ersticken jeden Spaß. Auch mit der Logik steht **Aggression** auf Kriegsfuß; es bietet zwar vielfältige Landtruppen und Flugzeuge, aber keine Schiffe – warum? Am schlimmsten sind

die taktischen Echtzeit-Schlachten, die Sie auswürfeln lassen oder selbst schlagen. Ersteres liefert unsinnige Ergebnisse, Letzteres endet im Chaos. Denn die Einheiten befolgen Befehle selten wie gewünscht. Artillerie etwa weigert sich gerne mal, auf Gegner zu feuern. Wenigstens schießen die auch nicht zurück, der Null-KI sei »Dank«. Die müllige Wegfindung produziert endlose Irrmärsche, die Balance wackelt: Drei Panzerwagen zerlegen locker ganze Horden von Infanteristen, wenn sie deren Handgranaten ausweichen. Und zu allem Überflus leidet der Lesta-Titel in der aktuellen Version 1.23 auch noch unter vielen Bugs. **Aggression** gibt sich eben alle Mühe, Sie wütend zu machen. **GR**

### AGGRESSION

GENRE Echtzeit-Strategiespiel  
HERSTELLER Atari / Playlogic / Buka / Lesta  
CA. PREIS 40 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 2,4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 5900 / Radeon 9800

PREIS/LEISTUNG **Ungenügend**



### Darüber Lesta ich gerne!

**Michael Graf:** Der Packungstext von **Aggression** könnte falscher kaum sein, da steht nämlich: »Noch nie war es spannender, die Weltgeschichte zu verändern.« Bitte?! Haben die Schachtelmacher mal Civilization 4 gespielt? Hearts of Iron 2? Medieval 2? Nein? Kein Wunder, die Konkurrenten sind nämlich allesamt besser. Daher gibt es keinen Grund, das hässliche, umständliche **Aggression** zu kaufen, schon gar nicht für 40 Euro. Es sei denn, Sie wollen sich mal wieder richtig ärgern.



micha@gamestar.de

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5451  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5450

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft




**Michael Trier**

rätselte sich diesen Monat zunehmend fasziniert durch Geheimakte 2, das nach eher zurückhaltendem Start nach hinten raus toll zulegt.


**Christian Schmidt**

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

# Abenteuer

## Zweiter Versuch

Darf man ein Spiel zweimal herausbringen? Ja, denn die Motive sind ehrenwert.

Das Rollenspiel **The Witcher** kommt erneut in die Läden, als generalüberholte **Enhanced Edition**. Einen schlagenderen Beweis dafür, dass die Originalversion unausgegoren war, kann es kaum geben – und es wäre ein Leichtes, sich nun erneut überverfehlte Veröffentlichungspolitik aufzuregen. Viel angemessener scheint es mir aber, den Hut vor CD Projekt zu ziehen. Ich bin beeindruckt davon, mit welcher Hartnäckigkeit das Team zu seinem Spiel steht, an seinen Titel glaubt und weiter an ihm feilt. Es gibt dieser Tage viele Firmen, die ihre Spiele abhaken und vergessen, sobald sie auf dem Markt sind. Den Jungs von CD Projekt



Enhanced Edition? Super, wir verschicken gleich die ersten **Redakteure** zur nötigen Aufwertung!

dagegen merkt man an, dass ihr Herz an ihrem Baby hängt. Da alle **Witcher**-Besitzer die **Enhanced Edition** kostenlos herunterladen können, hat CD Projekt die Bug-Scharte mehr als ausgewetzt. So sieht großartiger Support aus – Chapeau nach Polen! **CS**

### Abenteuer-Inhalt

**Tests**

Geheimakte 2: Puritas Cordis .....	100
Space Siege .....	102
The Witcher: Enhanced Edition .....	104
Insecticide: Part 1 .....	106
Strong Bad's Cool Game for Attractive People .....	106
Dracula 3: Der Pfad des Drachen .....	107
Mount & Blade .....	107

### GameStar-Abenteuer-Charts 10/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	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	12/06: Patch 1	
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		
4	Drakensang	Anaconda	Radonlabs	09/08	85	8	8	7	8	7	10	8	9	10	10		
5	Mass Effect	Electronic Arts	Bioware	07/08	85	7	9	8	9	9	9	8	10	8	8		
6	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	85	5	9	6	9	8	9	10	10	10	9	12/07: Addon	
7	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10		
8	Vampire 2	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8		
Action-Rollenspiele																	
1	Titan Quest	THQ	Iron Lore	08/06 (85)	84	7	8	8	8	9	10	8	9	8	9	02/07: Patch, 04/07: Addon	
2	Silverfall: Wächter der Elemente	Flashpoint	Monte Cristo	04/08	84	7	8	8	8	8	10	8	9	8	10		
2	Diablo 2	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	83	3	9	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon	
4	Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	81	6	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		
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		
5	Pirates of the Burning Sea	Deep Silver	Flying Lab	04/08	82	7	7	8	8	8	9	9	9	9	8	01/07: Addon	
6	Age of Conan	Eidos	Funcom	08/08	81	9	10	7	9	5	7	10	8	9	7		
Adventures																	
1	Jack Keane	10tacle	Deck 13	09/07 (88)	87	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10		
2	Geheimakte 2	Deep Silver	Fusionsphere	NEU	86	7	8	10	8	10	8	9	8	8	10		
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)	81	6	9	9	8	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**.



Der Nachfolger zum erfolgreichsten Adventure des Jahres 2006 ist da. Wieder führt uns eine mysteriöse Verschwörungsgeschichte an Schauplätze rund um die Welt.

# Geheimakte 2 Puritas Cordis

DVD-XL  
- Demo

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5171  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5458

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Nina ist wieder da! Die Haare noch leuchtendrot, die Augen noch smaragdgrün – prima, die widerborstig-zickige Schönheit aus **Geheimakte Tunguska** zu einer neuen Runde Rätsel, Reisen und Abenteuer auf dem Monitor begrüßen zu können. Aber hey! Wer ist dieser Typ da neben ihr? Und da, noch ein zweiter Kerl! Warum hat der eine Waffe? Und warum rauscht da eine haushohe Flutwelle auf uns zu ...?

## Geschmeidig: die Bedienung

Sie kennen **Geheimakte Tunguska** nicht? Kein Problem, auch ohne

den Vorgänger von **Geheimakte 2: Puritas Cordis** enträtselt zu haben, wird es Ihnen spielend leicht gelingen, sich in die dramatische Handlung einzufinden. Das Adventure führt Sie unaufdringlich von Beginn an. Schon das atmosphärische Intro verdammt Sie nicht zum tatenlosen Zuseher, sondern fordert Ihnen mit zunächst simplen Rätseln erste Interaktionen ab. So werden auch Neu-Abenteurer schnell vertraut mit der klassischen Maussteuerung. Mit dem Mauszeiger über den Bildschirm fahren, manipulierbare Punkte (Hotspots) wie einzusammelnde Gegenstände

und zu aktivierende Schalter suchen und finden – »Point & Click« nennt das der Genrekennner. Hotspots gibt es reichlich in den über 100 prächtigen, vorgerenderten 2D-Bildschirmhintergründen. Eilige benutzen das durch **Tunguska** populär gewordene und mittlerweile zum Genre-Standard avancierte Hilfesystem, mit dem per Tastendruck alle relevanten Punkte in einem Spielbildschirm aufpoppen. Ein perfekt bedienbares Inventar, eine blitzschnelle, jederzeit verfügbare Speicherefunktion und ein ausführliches Tagebuch, das Ihnen auch nach längeren Spielpausen schnell wieder

auf die Rätselsprünge hilft, runden die sehr gute Bedienung ab. Sahnehäubchen ist die (schon in der ersten **Geheimakte** äußerst nützliche) Hilfestellung an besonders kniffligen Stellen. Auf Wunsch gibt Ihnen das Tagebuch hierzu Tipps, damit erst gar kein Frust aufkommen kann.

## Vielfältig: die Handlung

Doch was passiert eigentlich in **Geheimakte 2**? Wir werden das Geschehen hier nur grob umreißen, um niemandem den Spaß am Spielen zu nehmen: Im Gegensatz zu **Tunguska** bezieht sich der neue Serienteil auf kein konkretes historisches Ereignis. Dagegen ist die Handlung fest mit realen Problemen unserer Zeit verknüpft: Umweltverschmutzung, Naturkatastrophen und Kriegsgefahr haben den Boden für windige Propheten bereitet. Der Untergangsprediger Pat Shelton ist der charismatische Anführer von Puritas Cordis, einer mächtigen TV-Sekte, die ihren fanatischen Anhängern einen exklusiven Platz im Paradies verspricht – natürlich erst nach der unmittelbar bevorstehenden Apokalypse. Fatal: Shelton sagt Katastrophen wie verheerende Flutwellen, Feuersbrünste oder Vulkanausbrüche nicht nur exakt voraus, sie treffen auch exakt so ein. Während Ninas Vater, Professor Kalenkow, an einer Versammlung der UNO teilnimmt, um der Serie des Schreckens auf den Grund zu gehen, kommt Nina durch einen Strudel von sorgfältig verschachtelten Ereignissen unglaublichen Machenschaften auf die Spur – sind die Katastrophen um uns herum Teil einer Verschwörung? Am anderen Ende der Welt, im Dschungel von Indonesien macht Max, Ninas Verlobter aus dem ersten Teil, sein eigenes Ding – in Begleitung einer ziemlich kessen Blondine. Nina und Max haben sich offensichtlich zwischenzeitlich ge-



An mehreren Stellen gilt es **Codes** einzutragen, hier geht es um die Wurst.



Auch diese verrottete **Bahnhofsuhr** manipuliert Nina für ihre Zwecke.



Im Zentrum des Bösen: Oberfinsterling Pat Shelton legt die Waffe auf Nina an. Jetzt heißt es klug zu handeln, sonst folgt eine Überraschung.





In dieser Szene **wechseln** Sie zwischen Nina (innen) und Max (vor dem Fenster) hin und her.

trennt. Doch so groß die Distanz zwischen ihnen auch sein mag, die beiden bewegen sich im Verlauf des Spiels unaufhaltsam aufeinander zu. Sie als Spieler übernehmen dabei mal die Rolle von Nina, mal die von Max. Beide haben zeitweise helfende Charaktere an ihrer Seite, die stellenweise zur Lösung von Rätseln notwendig sind und dann ebenfalls vom Spieler gesteuert werden. In solchen Situationen bringt Sie der muntere Austausch von Gegenständen weiter, mal hilft es gemeinsam Wachen abzulenken. Die Story wechselt dabei in passendem Timing zwischen den zwei zunächst komplett unterschiedlichen Handlungssträngen mit den jeweiligen Protagonisten Nina und Max – über das hochspannende Finale verraten wir nichts.

## Exakt: das Rätseldesign

In kaum einem anderen Adventure sind die Rätsel von so bestechender Klarheit wie in **Geheimakte 2**.

**heimakte 2.** Mit ein wenig Fantasie und logischem Denken (zu mindest innerhalb typischer Adventure-Logik inklusive grenzenlosem Inventar usw.) kommen Sie auch in den vertracktesten Situationen weiter. Bei potenziell nervigen Stellen wie den von manchen geliebten und vielen gehassten Schalterrätseln à la **Myst**, denen Sie an einigen Stellen begegnen, gibt es zum einen die Tagebuch-Tipps. Manchmal können Sie aber auch anders um die kniffligen Puzzles herumkommen. So hilft es zum Beispiel, Ninas Begleiter in Frankreich, Vikar Korell, die eigene Unfähigkeit beim Entschlüsseln einer »Welchen Knopf drück' ich«-Orgie wiederholt und nervig zu klagern, und schon erledigt der Geistliche die Sache kurzerhand selbst und automatisch – zurück bleibt ein überraschter und erleichterter Spieler.

In den meisten Situationen schleppen Sie aber wieder jede Menge Zeug durch die Gegend, kombinieren munter drauflos und erfinden, ohne es zu wollen, aber vom Spiel sanft geführt ganz neue Dinge wie die trojanische Waldbeere, mit der Sie eine extrem unhöfliche Wache in den Wahnsinn treiben – toll! Die exzellent vertonten Dialoge sind tendenziell noch etwas weitschweifiger als im ersten Teil. Wen's nervt, der liest flugs die Untertitel mit und bricht den Wortschwall (gerade Nina hat hier einige innere Monolog-Schwergewichte drauf) per rechter Maustaste ab. Die etwa 40 Personen, die Ihnen im Spiel begegnen, sind in 3D gehalten und fügen sich dank Echtzeit-Schatten- und Lichteffekten klasse in die 2D-Hintergründe ein. Die Auflösung der Grafik ist in **Geheimakte 2** übrigens frei wählbar, und Breitbildschirme werden bestens ausgenutzt. Das setzt die wieder klasse geschnittenen Zwi-



Wie soll Nina über den Abgrund gelangen? Das **Mosaik** rechts im Bild hilft – mit einer langen Rätselkette.

schensequenzen perfekt in Szene. Bei vielen Aktionen zoomt das Spiel auf wichtige Punkte wie Gesprächspartner. Gemeinsam mit den Kameraschwenks zu Beginn mancher Spielszenen sorgt das für einen sehr dynamischen Gesamteindruck. Umso negativer fallen da die teils leicht ruckeligen, etwas hüftsteifen Animationen auf. Apropos hüftsteif: An dem für die einen liebenswerten, für die anderen stellenweise etwas zu biederer Humor hat sich im Vergleich zu Teil 1 nichts verän-

dert – wenn, dann ist der Anteil der selbstironischen Bemerkungen mit Seitenhieben aufs Genre und eigene Schwächen eher noch gestiegen.

Aber was soll's: Absurd können andere. **Geheimakte 2** ist ein hübsches, rundum gelungenes und hoch spannendes Grafikadventure mit perfekter Bedienung, und erstklassigen Sprechern – und damit eine uneingeschränkte Empfehlung für Freunde eher realistischer, aber nicht bierernerster PC-Adventure. **MT**

## Meisterstück 2

**Michael Trier:** Vor exakt zwei Jahren landeten der deutsche Entwickler Animation Arts mit **Geheimakte Tunguska** einen echten Überraschungs-Hit. Schön, dass die Abenteuermacher mit **Geheimakte 2** noch mal nachlegen können. Ich persönlich mag von skurrilen Adventures wie dem echt schrägen Edna bricht aus bis hin zu düsteren Vertretern wie **Black Mirror** eigentlich die ganze Bandbreite des Genres. Vor allem für Leute, die mit sehr abgedrehten Szenarien weniger anfangen können, ist **Geheimakte 2** mit seinem perfekten Rätseldesign und dem zwar fordernden, aber stets fairen Schwierigkeitsgrad ein Pflichtkauf. Und wer glaubt, mit eher ernsthaften Spielen nichts anfangen zu können, sollte unbedingt reinspielen: Die Demo gibt's auf unserer DVD-XL.



michael@gamestar.de

## GEHEIMAKTE 2

ADVENTURE

ENTWICKLER Animation Arts / Fusionsphere (Geheimakte Tunguska, GS 10/06: 83 Punkte)  
PUBLISHER Deep Silver  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 66 S. Handb. + 28 S. Hilfe

TERMIN (D) 29.8.2008  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 6 Jahren

ANSRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
800 MHz Intel 800 MHz AMD 256 MB RAM 2,0 GB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1700+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2400+ 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 Tages	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ hoch aufgelöste, prächtige Hintergründe + dynamische Zwischensequenzen + hübsche Beleuchtung + stakische Animationen	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ durchweg sehr gute Profisprecher + dramatische, passende Musik + teils wirken Effekte nicht passend zu Räumen	8 / 10
<b>BALANCE</b>	+ Rätsel steigern sich im Schwierigkeitsgrad + Hilfesystem + manchmal mehrere Lösungsmöglichkeiten	10 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ Hintergrundgeschichte schafft persönlichen Bezugsrahmen + gut getimte Szenenwechsel + Humor teils bemüht	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ perfektes Point & Click + sinnvoll integrierte, optionale Spielhilfen + nützliches Tagebuch + schnelles Speichern und Laden	10 / 10
<b>UMFANG</b>	+ zwei Handlungsstränge mit vier zu steuernden Personen + spannend über die gesamte Spielzeit + könnte länger sein	8 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ real verankert, trotzdem spannend fiktional + zwei Geschichten laufen schön zusammen + ganz kleiner erhobener Zeigefinger	9 / 10
<b>CHARAKTERE</b>	+ alle Charaktere von erkennbar unterschiedlichem Temperament + literarische Anspielungen + Klischees nicht immer komisch	8 / 10
<b>DIALOGUE</b>	+ innere Stimme deutlich von Sprechstimme zu unterscheiden + viele Infos + teils lustig + teils nicht + gelegentlich zu lang	8 / 10
<b>RÄTSEL</b>	+ innerhalb von Adventure-Regeln immer logisch + viele, feine Kombinationsrätsel + Scheitern unmöglich + nicht zu simpel	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Spannendes, gut designtes klassisches Adventure.

86

SPIELSPASS



# Space Siege

Als Soldat schnetzeln Sie Roboter und Aliens – falls Sie nicht vorher wegdösen.

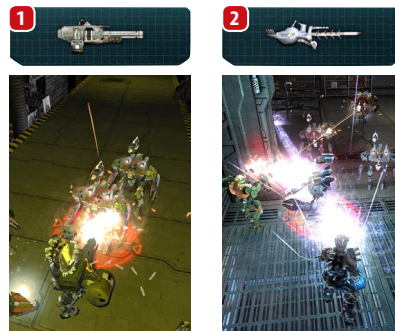
DVD  
- Video-Special

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

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Wenn die Kerak bloß ein wenig gründlicher wären, dann bliebe der Menschheit – abgesehen von ihrer Auslöschung – einiges erspart. Doch die Außerirdischen pfuschen just bei ihrem Vernichtungsschlag gegen die Erde und lassen das Flüchtlings-schiff »Armstrong« entkommen. Freilich nicht, ohne vorher noch fix eine Invasionskapsel an dessen Außenhaut zu flanschen, die Bataillon um Bataillon Alien-Krieger in den Menschenpott pumpt. Nur ein Mann kann die Überlebenden beschützen: Seth Walker, seines Zeichens Erdsoldat, Elitekämpfer. Und Ihr Held im Action-Rollenspiel **Space Siege**, das Sie vor ein moralisches Dilemma stellt. Darf Walker seinen Körper mit Roboterteilen aufmotzen, um kraftvoller zu kämpfen? Darf er seine Menschlichkeit opfern, um die Menschheit zu retten? Diese Fragen würde das Neuwerk von Chris Taylor (**Dungeon Siege**, **Supreme Commander**) zumindest gerne aufwerfen, scheitert aber an seiner belanglosen Handlung. Und dies ist nicht einmal das größte Problem des Simpeltitels. Wenn die Kerak gründlicher wären, bliebe der Menschheit daher vor allem eins erspart: ein halbgares Spiel.

## Die Waffen eines Cyborgs



Nur wenn Sie Seth mit **kybernetischen Implantaten** aufwerten, darf er die **Chain Gun** 1 und die **Gauss Cannon** 2 einsetzen.

## Action-Schwächen

Zugegeben, das war gemein. **Space Siege** hat seine guten Seiten, allen voran die unterhalt-samen Scharmützel. Aus der Vogelperspektive klicken Sie in altbewährter **Diablo**-Manier Alien-, Cyborg- und Roboterhorden ins Jenseits, bevorzugt mit Schuss-waffen. Weil an jeder Ecke Spreng-kisten sowie Gasflaschen lagern, zerknallt ständig irgendwas, dank der Physik-Engine wirbeln Trüm-mer durch die Luft, mit Hecht-sprüngen weichen Sie Geschos-sen und Granaten aus. Nach einer Spielstunde treffen Sie Seths Ro-

boterkumpel HR-V, dem Sie fort-an Befehle wie »Gehe dorthin« oder »Greife diesen Feind an« erteilen. Das erfordert sogar etwas Taktik. Zum Beispiel schicken Sie HR-V in den Nahkampf, während Seth aus der Distanz ballert.

Die Bedienung hakt allerdings: Spezialattacken etwa lösen Sie über die Zahlen- und F-Tasten aus, was im Gefechtseifer umständlich ist. Selbst belegen dürfen Sie die Hotkeys nicht. Auch die Gegner-vielfalt lässt zu wünschen übrig. Neben drei fordernden Bossen zerlegen Sie während der zehn Kampagnenstunden stets die

gleichen Feinde, auch wenn Wal-ker später neben den Aliens auch auf Roboter und Cyborgs stößt. Und zwar in langweilig aufge-bauten, detail- und farbarmen Le-vels, in denen Sie Sammelaufga-ben abarbeiten. Wenn Seth stirbt, er-sieht er ohne Strafe am letzten Speicherpunkt wieder auf, zer-störte HR-Vs bestellen Sie an Au-tomaten nach. Den Spielstand si-chern können Sie jederzeit, doch beim Laden landen Sie ebenfalls am vorigen Kontrollpunkt und müssen sich durch bereits leerge-räumte Gänge zurück zum Feind schnarchen, pardon, schleppen.



Neben Aliens treffen Seth und HR-V im Spielverlauf auch auf reizbare **Cyborgs und Roboter**, denen sie mit Spezialattacken zusetzen. Doch wo kommen die Feinde überhaupt her?





Der mit Abstand schönste Level: Seth und HR-V kämpfen auf der **Außenhülle** der Armstrong. Im kleinen Bild rechts sehen Sie zum Vergleich einen der vielen langweiligen Abschnitte: den detailarmen **Garten**.

## Dürres Abenteuer

Der Rollenspiel-Anteil von **Space Siege** fällt dünn aus: Von Gegnern erbeuten Sie keine Ausrüstung, sondern Energie (für Spezialattacken) und Materialpunkte. Letztere investieren Sie in Upgrades, mit denen Sie Seths und HR-Vs Charakterwerte steigern oder einzelne Waffen aufwerten. Gut: Die Aufrüst-Hatz motiviert. Mies: Im letzten Kampagnendrittel sind Sie so übermächtig, dass Sie gar keine Upgrades mehr brauchen. Neue Waffen sowie Spezialattacken wie Bombendrohnen und Instant-Geschütztürme finden Sie an vorgegebenen Stellen. Doch viele der zehn Schießprügel werden später überflüssig: Wer braucht Maschinenpistolen, wenn er ein Energiegewehr hat?! Knarren für HR-V finden Sie in Nebenmissionen, die aber meist auf dem Weg liegen.

Erfüllte Hauptaufgaben bringen Zähler, die Sie in einen schlichten Talentbaum stecken. Wenn

Sie Seths Kampfkraft mit cybernetischen Implantaten erhöhen, stehen Ihnen dabei andere Fähigkeiten zur Wahl; zudem darf nur der Cyborg-Seth die Chain Gun und die mächtige Gauss Cannon abfeuern. Allerdings beeinflussen die Roboterteile auch die Handlung: Zwei Stunden vor dem Spielende entscheiden Sie sich zwischen zwei Fraktionen, jeweils mit einem anderen Ende für den menschlichen und den mechanischen Seth. Spielerisch ändert die Seitenwahl nichts, Sie kämpfen sich durch die gleichen Levels und Gegner, nur eben mit anderen Absichten. Spielgrafik-Zwischenschnitte sowie witzige, aber mäßig übersetzten Funkdialoge erzählen die vorhersehbare Handlung.

## Seth mal vier

Wer Seths Solo-Feldzug besteht (oder ignoriert), kann sich im Netzwerk oder über die anmeldepflichtige Internet-Plattform GPG-



Den Attacken des **außerirdischen Zwischengegners** weicht Seth per Hechttrolle aus.

## Seth nur, wie simpel!

**Michael Graf:** Einen gewissen Reiz möchte ich Space Siege nicht absprechen. Es macht schon Spaß, der Alien-Brut Geschosse und Granaten um die Schleimköpfe zu pfeffern. Das simple Charaktersystem stört mich dabei kaum, Chris Taylors Neuwerk spielt sich eben wie ein Actiontitel mit Draufklick-Gefechten. Doch ohne Ausrüstungs-Sammel-sog muss die Abwechslung stimmen – aber die stets gleichen Levels und Gegner bin ich bald leid. Für 15 Euro dürfte Space Siege als Zwischendurch-Snack taugen. Für 50 Euro steckt zu wenig drin.



micha@gamstar.de



Im Koop-Modus zerlegen wir eine **Alien-Horde** gemeinsam mit einem Mitspieler. Dabei ist Teamwork gefragt; zum Beispiel stürzt sich ein Held in den Nahkampf, während der andere aus der Distanz draufhält.

Net in 15 kooperative Mehrspieler-Missionen stürzen. Welche Sie bestreiten dürfen, hängt von der Anzahl Ihrer Helden-Upgrades ab – je mehr, desto kniffliger werden die Aufträge. So schießen Sie sich gemeinsam mit bis zu drei Kameraden durch die Gegnerscharen. Weil Letztere mit steigender Spielerzahl immer zäher werden, sollten sich jeder Monsterjäger spezialisieren – etwa auf cyber-

netische Implantate oder Spezialwaffen wie Sprengfallen. HR-Vs dürfen Sie nicht bauen; hier verschenkt der Koop-Modus Potenzial. Außerdem leiden die Einsätze unter den gleichen Macken wie der Solo-Einsatz: triste Levels, müde Aufgaben, immergleiche Gegner. Da wünscht man sich spätestens nach zehn Stunden, dass die Kerak ein wenig gründlicher gewesen wären.

### SPACE SIEGE

ENTWICKLER Gas Powered Games (Supreme Commander, GS 02/07: 82 Punkte)  
PUBLISHER Sega  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.8.2008  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI																																																																	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																															
<h4>TECHNIK</h4> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FÜR ÄLTERE PCs</th> <th>FÜR STANDARD-PCs</th> <th>FÜR HIGHER-PCs</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th> <th>4</th><th>5</th><th>6</th> <th>7</th><th>8</th><th>9</th> <th>10</th><th>11</th><th>12</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>MINIMUM</b></td> <td><b>STANDARD</b></td> <td><b>OPTIMUM</b></td> <td colspan="9"></td> </tr> <tr> <td>2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD</td> <td>2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD</td> <td>3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD</td> <td colspan="9"></td> </tr> <tr> <td>512 MB RAM</td> <td>1,0 GB RAM</td> <td>2,0 GB RAM</td> <td colspan="9"></td> </tr> <tr> <td>2,0 GB Festplatte</td> <td>2,0 GB Festplatte</td> <td>2,0 GB Festplatte</td> <td colspan="9"></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>PROFITIERT VON</b> –  <b>BILDFORMATE</b> 4:3 5:4 16:9 16:10 <b>KOPIERSCHUTZ</b> k. Angabe  <b>TON</b> Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1</p> <p><b>3D-GRAFIKKARTEN</b>  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</p>												FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>										2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD										512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM										2,0 GB Festplatte	2,0 GB Festplatte	2,0 GB Festplatte									
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs																																																																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																															
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>																																																																								
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD																																																																								
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM																																																																								
2,0 GB Festplatte	2,0 GB Festplatte	2,0 GB Festplatte																																																																								

#### MULTIPLAYER Befriedigend

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop-Kampagne mit 12 Missionen (4)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** GPGNet  
**DEDICATED SERVER** – **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden  
**FAZIT** Kurzzeitig spaßige, auf Dauer aber eintönige Koop-Kämpfe.

#### BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
<b>GRAFIK</b>	+ ansehnliche Kampfeffekte + hoch aufgelöste Texturen + gute Animationen + viele detailarme Umgebungen	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ professionelle deutsche Sprecher + ordentliche, dynamische Musikkulisse + einige schwache Effekte + kein Surround-Sound	7 / 10
<b>BALANCE</b>	+ gut abgestimmte Upgrades + hilfreiches Tutorial + einige Waffen später nutzlos + im letzten Kampagnendrittel viel zu leicht	6 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ turbulente Gefechte + alternative Endsequenzen + Humor + vorhersehbare Handlung + Übersetzungsfehler + lahme Levels	7 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ bewährtes Monster-Totklicken + Ausweich-Rollen + Hotkeys nicht änderbar + Talenteinsatz nur über die Zahlen- und F-Tasten	7 / 10
<b>UMFANG</b>	+ rund zehnstündige Solokampagne + 15 Koop-Missionen + vergleichsweise dünnes Gesamtpaket + geringer Wiederholwert	6 / 10
<b>QUESTS</b>	+ Aufträge gut in die Handlung eingebettet + Nebenmissionen ... + ... die meist auf dem Hauptweg liegen + lahme Sammelaufgaben	5 / 10
<b>CHARAKTERSYSTEM</b>	+ interessante, motivierende Upgrades + gute Mischung aus Kampf- und Ingenieursfähigkeiten + auf lange Sicht mangelnde Vielfalt	7 / 10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	+ rasante, actionreiche Gefechte + originelles Zusammenspiel von Seth und HR-V + dicke Zwischengegner + zu wenige Feindtypen	8 / 10
<b>ITEMS</b>	+ jede Waffe, jedes Talent mit individuellen Stärken und Schwächen + klassische Ausrüstungsbeute wäre auf lange Sicht motivierender	7 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend **SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

**FAZIT** Flotte, aber abwechslungsarme Alien-Hatz.



**Sinnvolle Verbesserungen und zusätzliche Inhalte** machen aus dem ehemaligen Bug-Desaster ein rundum gelungenes Erwachsenen-Rollenspiel.

# The Witcher Enhanced Edition



Rund 200 zusätzliche **Gestik-Animationen** machen die Gespräche erheblich lebendiger.

**DVD**  
- HD-Video

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5467  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5466

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

So wohlklingend hat uns schon lange kein Spiel mehr begrüßt: »Éhínseg és járvány pusztított, tengernyi volt az áldozat.« Das ist Ungarisch und heißt auf Deutsch sinngemäß, weitaus weniger wohlklingend: »Fünf Jahre lang leckten die nördlichen Königreiche nach dem Krieg ihre Wunden.« Wer mag, kann **The Witcher** aber künftig auch auf Englisch, Russisch, Polnisch oder Italienisch spielen, auf Wunsch sogar mit chinesischen Untertiteln. Sage und schreibe zehn Sprachversionen schlummern auf den beiden DVDs der so genannten **Enhanced Edition**. Das mag ein wenig übertrieben sein, steht

aber exemplarisch für die »Jetzt aber richtig!«-Mentalität der Neuauflage des Erwachsenen-Rollenspiels. Die polnischen Entwickler von CD Projekt haben tatsächlich einen rekordverdächtigen Aufwand betrieben, um die alten Fans für die vielen Bugs der Ursprungsversion zu versöhnen und neue Fans dazuzugewinnen.

## Klingt anders

Die wichtigste Nachricht für alle Besitzer der Ur-Version: Sämtliche Spielstände aus bereits laufenden Partien funktionieren auch mit der **Enhanced Edition**. Sie müssen Ihr Abenteuer also nicht noch mal von vorn beginnen. So oder so werden nur wenige Sekunden vergehen, bis Sie die erste wichtige Neuerung entdecken oder besser gesagt: erhören. Denn CD Projekt hat die komplette deutsche Sprachausgabe neu vertont. Kinder haben endlich keine Erwachsenenstimmen mehr, Prostituierte klingen angemessen verrückt, und Spielheld Geralt spricht nun locker zwei Oktaven tiefer, was seinen Coolness-Faktor noch mal nach oben schraubt.

## Welche Version?

Wer The Witcher bereits besitzt, bekommt die Verbesserungen und Neuerungen als **kostenlosen Download**. Eine schnelle Internet-Verbindung ist dabei Pflicht: Das Enhanced-Update wird rund 930 Megabyte wiegen, jedes Sprachpaket zwischen 450 und 680 Megabyte und die neuen Kurzabenteuer rund 300 Megabyte. Außerdem können Sie die Enhanced Edition von The Witcher auch **im Laden kaufen**. Die dicke Box enthält dann nicht nur zwei Spiel-DVDs mit allen Sprachversionen, sondern auch eine Karte der Spielwelt, eine Making-Of-DVD, den orchestralen Soundtrack, eine CD mit Witcher-inspirierten Pop- und Rock-Songs, eine Witcher-Kurzgeschichte sowie das 112-seitige Lösungsbuch zum Spiel.



Dass die häufigen Dialoge jetzt erheblich glaubwürdiger wirken, verdanken sie aber nicht nur den besseren Sprechern, sondern vor allem den überarbeiteten Zwischensequenzen und über 200 neuen Gestik-Animationen. Bedrohte wedeln beschwichtigend mit den Händen, Besenkte lächeln erfreut, Unwissende zucken mit den Schultern. Ein neuer Klammotten-Zufallsgenerator sorgt zudem für eine variantenreicher gekleidete Bevölkerung. Da es je-

doch keine neuen Gesichter gibt, laufen immer noch absurd viele Zwillinge durch die Straßen. Dennoch wirkt die Welt von **The Witcher** in der **Enhanced Edition** insgesamt spürbar lebendiger als in der Ursprungs-Version, weshalb wir die Atmosphäre-Wertung um einen Punkt erhöhen.

## Kämpft anders

Wenn Reden nicht mehr weiterhilft, greift Geralt zur Waffe – und das endlich in einer vernünftigen

## Die wichtigsten Neuerungen

- komplett überarbeitete Sprachausgabe
- englische Version enthalten
- zwei Kurzabenteuer
- 200 zusätzliche Gestik-Animationen
- besser getimte Kampfanimationen
- neu geschnittene Zwischensequenzen
- stark verbessertes Inventar
- funktionierende KI beim Würfel-Minispiel



Das neu gestaltete **Inventar** liefert 50 Prozent mehr Stauraum und komfortable Sortierfunktionen.



Im neuen, rund fünf Stunden langen Kurzabenteuer **Nebenwirkungen** begegnen wir zahmen Wyvern.





Auf dem Friedhof der Stadt Wyzima bekämpfen wir einen Ghul. Dank der verbesserten Animationen passen nun **Drehhackle** und Monsterreaktion präzise zusammen.

## Verhexte Bugs!

In der Enhanced Edition ist The Witcher endlich nahezu fehlerfrei, aber noch nicht ganz. Unter Windows Vista stürzt das Spiel selten und nicht reproduzierbar ab. Ebenfalls sehr selten bleiben Monster in einer Animation hängen und können nicht mehr getroffen werden.

Geschwindigkeit. Denn die Entwickler haben die ehemals quälend langsame Schwertzieh-Animation deutlich beschleunigt, was in einigen Situationen durchaus den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten kann. Auch die Kämpfe selbst spielen sich nun flotter und nachvollziehbarer. Gegner und Geralt bleiben seltener in der Umgebung hängen, die Maus- und Tastatur-Steuerung reagiert direkter, Fehlschläge lassen sich dank überarbeiteter Animationen besser erkennen.

### Es geht doch!

**Heiko Klinge:** Die Ursprungsversion von The Witcher habe ich nach fünf Spielstunden wieder deinstalliert: zu viele Bugs, zu nervige Steuerung. Von der Enhanced Edition kann ich mich dagegen kaum mehr lösen. Befreit von nahezu allen Nervereien genieße ich endlich ungestört die anspruchsvolle Geschichte und die interessante Spielwelt. In der Enhanced Edition ist The Witcher zu dem rundum gelungenen Abenteuer geworden, das sich Rollenspieler von Anfang an erhofft hatten.



heiko@gamstar.de

Auch beim Beutemachen steigt CD Projekt das Tempo: Mit gedrückter Steuerungstaste überspringen Sie den Inventarbildschirm, alle Schätze des gerade erlegten Monsters landen so ohne Menü-Umwege in Ihrem Rucksack. Platzprobleme gehören dabei der Vergangenheit an. Denn statt vier Staufächern für alle Gegenstände gibt's nun sechs – drei davon für allgemeines Zeug, die anderen drei für alchemistische Zutaten. Eine neue Sortierfunktion erspart dabei lästiges Umordnen und stapelt gleiche Objekte automatisch. Folge 1: Sie verbringen deutlich mehr Zeit in der Spielwelt als in den Menüs. Folge 2: Ein Punkt mehr für die Bedienungswertung.

## Abenteuert anders

Bei neuen Inhalten zeigt sich die **Enhanced Edition** erheblich knauseriger als bei den Verbesserungen: keine Waffen, keine Zauber, keine Monster. Mit »Der Preis der Neutralität« und »Nebenwirkungen« gibt's immerhin zwei zusätzliche Kurzabenteuer, die Sie insgesamt rund acht Stunden beschäftigen werden. In Ersterem, das CD Projekt bereits mit dem Patch 1.3 veröffentlicht hatte, beschützen Sie die Tochter eines alten Freundes, in Letzterem legen Sie sich mit einem Wyvern-züchtenden Gaunkönig an. Beide Abenteuer sind komplett vertont und durchaus unterhaltsam, erreichen dabei aber weder die spielerische noch die dramaturgische Qualität der Hauptkam-

pagne. Wer es besser machen will, kann mit dem beigelegten Djinni-Editor seine eigenen Quests zusammensetzen. Dieser Abenteuer-Baukasten wurde ebenfalls

schon mit Patch 1.3 veröffentlicht, ist ausgesprochen umfangreich, aber auch ausgesprochen kompliziert. Wir verstanden jedenfalls nur ungarisch. **HK**

## THE WITCHER ENHANCED ED. ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	CD Projekt Red (The Witcher ist das Erstlingswerk)	TERMIN (D)	18.9.2008
PUBLISHER	Atari	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch und sieben weitere	USK	keine Jugendfr.
AUSSTATTUNG	Papp-Schachtel, 2 DVDs, 80 S. Handbuch		

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 2,0 GB RAM 9,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2 5000+ AMD 2,0 GB RAM 13 GB Festplatte	
			GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870

PROFIERT VON	EAX
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Tagés
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Architektur + schöne Lichteffekte, Tag-Nacht-Wechsel + verbesserte Animationen + austauschbare Innenräume	8 / 10
SOUND	+ komplett überarbeitete Sprachausgabe + englische Version enthalten + stimmungsvolle Musik + kein Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + verbesserte Würfel-KI + Zauber und Alchemie meist unnötig + Gruppenstil zu mächtig	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ lebendige Spielwelt + 200 neue Gestik-Animationen + immer noch irreführende Übersetzung + willkürliche Levelbegrenzungen	9 / 10
BEDIENUNG	+ überarbeitete Inventar-Verwaltung + kurze Ladezeiten + zwei Steuerungsmodi ... + ... aber keiner perfekt + kleinteilige Menüs	8 / 10
UMFANG	+ lange Spielzeit + zwei Zusatzabenteuer + Editor + immer noch viele Charakterklone + begrenzte Spielwelt	9 / 10
QUESTS / HANDLUNG	+ versteckte Aufgaben + mehrteilige Quests + spannende Grundhandlung + Entscheidungen und Konsequenzen + teils konfus	9 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ zahlreiche Talente + Spezialisierung möglich + regelmäßige Aufstiege + Auswirkungen nicht immer klar	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Taktik notwendig + gute Mischung aus Denken und Action + kein Fernkampf + nur fünf Zauber	8 / 10
ITEMS	+ spaßige Alchemie + massig Zutaten + Waffen verbesserbar + wenige Ausrüstungsgegenstände	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT **Endlich ein rundum empfehlenswertes Rollenspiel.**

83

SPIELSPASS





In den **Action-Abschnitten** greift Insekten-Cop Chrys auf einfallslose Waffen zurück.

**Skandal! Ein Spiel voller Bugs – und die lösen auch noch Kriminalfälle.**

## Insecticide Part 1

Am Ende hat es die Menschheit doch noch geschafft: Der blaue Planet ist für den aufrecht gehenden Affen unbewohnbar geworden. So will es zumindest die Hintergrundgeschichte von **Insecticide: Part 1**. In dem Action-Adventure übernehmen die Bugs, zu Deutsch die Insekten, die Herrschaft über die Erde. Ansonsten ändert sich nicht viel, Verbrechen gibt es jedenfalls auch in der comicähnlichen Film-noir-Welt von **Insecticide** reichlich. Eines davon, den Mord in einer Getränkefabrik, sollen Sie in der Rolle der Insekten-Polizistin Chrys Liszt aufklären. Über die weitere Geschichte wollen wir an dieser Stelle nichts verraten, sonst verderben wir Ihnen das mit Abstand beste Element des sehr kurzen und mit einem Cliffhanger endenden **Part 1**. Denn anders als die inhaltlich ähnliche DS-Version wird **Insecticide** auf dem PC in Form von zwei Download-

Episoden veröffentlicht. Auch sonst trennt das Spiel gerne, Action- von Adventure-Abschnitten beispielsweise – spielerisch versagt es in beiden Fällen. In den Hüpf- und Schießpassagen müssen Sie gegen immer gleiche Gegner antreten; unfaire Sprungeinlagen frustrieren. Der Rätsel-Teil spielt sich dagegen wie ein klassisches Point-&-Click-Adventure. Sie kombinieren Gegenstände im Inventar, befragen Zeugen und bringen den Fall so voran. Einfallsreiche Denkaufgaben sollten Sie nicht erwarten. Am Tatort in der Sodafabrik müssen wir genau vier Beweisstücke finden, Qualität oder kriminalistische Relevanz spielen keine Rolle, Hauptsache es sind vier – unsinnig. **CHS**

### INSECTICIDE: PART 1

GENRE	Action-Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Crackpot / Gamecock		
CA. PREIS	12 Euro		
ANSPRUCH	Anfänger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		



### Der gemeine Episoden-Bug

**Christian Schneider:** Rund 24 Euro werden Insecticide Part 1 und 2 zusammen kosten. Eine Menge Geld für ein kurzes, maximal mittelmäßiges Spiel. Ich habe nichts gegen Episodenformate, Sam & Max zeigen, wie es geht. Aber hier wurde ein fertiges Spiel zerschnitten, nur um beim Kunden doppelt zu kassieren. Zahlen wir bald für jeden Level einzeln? Vielleicht keine ganz schlechte Idee, wenn dann auch Preis und Qualität stimmen – hier passt nichts von beidem.



redaktion@gamestar.de



Strong Bad sucht mit seinem **Metall-detektor** neben der Rennstrecke nach Schätzen.

**Selten gab es ein Spiel mit kruderem Namen – spaßig ist es trotzdem.**

## Strong Bad's Cool Game for Attractive People

**Strong Bad's Cool Game for Attractive People** ist ins Deutsche übersetzt ein »cooles Spiel für attraktive Menschen«. Strong Bad selbst ist ein ungehobelter, bleicher Geselle mit grotesker Wrestling-Maske und Boxhandschuhen, der in Deutschland kaum bekannt ist. Er ist ein Nebencharakter in der amerikanischen animierten Internet-Serie »Homestar Runner«, der für seinen Sarkasmus und seine Gemeinheiten beim Beantworten von Fanpost bekannt ist. Die gesamte Serie ist unglaublich skurril, und das passt zum Entwickler Telltale Games, der schon mit den **Sam & Max**-Episoden bewiesen hat, dass er sich auf lustige Adventures der schrägen Art versteht. Auch **Strong Bad** wird in wöchentlichen Episoden erscheinen und per Internet vertrieben (GameStar-Quick-

link: 5453). Die erste Folge **Homestar Ruiner** dauert gut drei Stunden und dreht sich um einen völlig abgedrehten Wettlauf, den Strong Bad unbedingt gewinnen will, um seinem Erzfeind Homestar Runner eins auszuwichen. Dazu löst er in klassischer Adventure-Manier knackige Rätsel, sucht Schätze mit seinem Metall-detektor und beleidigt seine Mitbürger in witzigen Dialogen. Falls Sie **Sam & Max** gespielt haben, kommen Sie mit der Steuerung sofort klar. Die englische Sprachausgabe ist gut gelungen, die im spartanischen Flash-Stil gehaltene Grafik hingegen sehr gewöhnungsbedürftig. **PD**

### STRONG BAD: HOMESTAR RUINER

GENRE	Adventure	USK	nicht geprüft
HERSTELLER	Telltale Games		
CA. PREIS	10 Dollar (ca. 6 Euro)		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



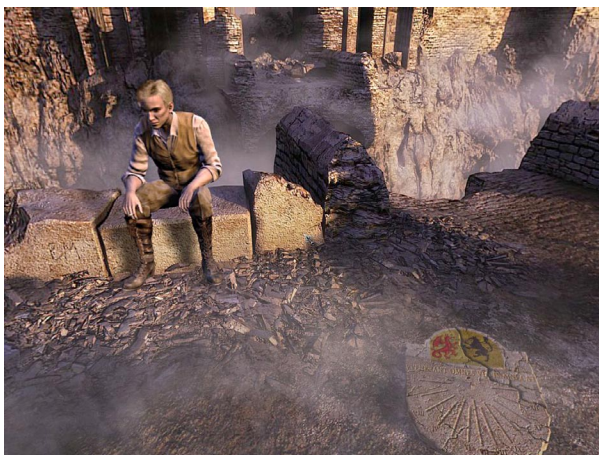
### Lustiger Unbekannter

**Philipp Dubberke:** Ohne die Internet-Serie zu kennen, habe ich mich von Beginn an köstlich amüsiert. Nachdem ich mir einige Folgen angesehen hatte (GameStar-Quicklink: 5456), wurde es noch lustiger. Jedoch müssen Sie, wie bei Sam & Max, sehr gut Englisch verstehen, auch dieses Adventure erscheint nicht als deutsche Version. Für ungerechnet sechs Euro ist Strong Bad für englischkundige Freunde schrägen Humors auf jeden Fall einen Blick wert.



philipp@gamestar.de





Warum das **Schloss** der Familie Tepes zerstört ist, erklärt Ihnen ein Historiker.

**Vatikan will den Vampirglauben ausröten, Vlad Tepes ist vehement dagegen.**

## Dracula 3 Der Pfad des Drachen

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5180  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5331

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft (nach  
Installation von  
DirectX 9c von der  
Spiel-DVD)

Der junge Pater Arno Moriani wird im Jahr 1920 in ein Dorf in Transsylvanien geschickt, um dort zu bestimmen, ob eine tote Ärztin die Seligsprechung verdient. Bei den Untersuchungen stößt Moriani auf eindeutige Spuren von Vampirismus – kein Wunder, liegt das Örtchen doch gleich unterhalb des mittlerweile zerstörten Schlosses derer von Tepes, deren Geschlecht der berühmte Vlad Tepes alias Dracula entstammt. Der Vatikan verlangt schließlich, dass Moriani dem vermeintlichen Aberglauben endgültig ein Ende setzt, und beißt sich damit im Grusel-Adventure **Dracula 3: Der Pfad des Drachen** selbst in den Hals.

Der Spieler bewegt Moriani während der Vampirjagd genau wie in **Myst** in der Ego-Perspektive auf festgelegten Pfaden durch statische Szenerien. Das ist

reichlich altbacken, doch die spannende Geschichte und die nachvollziehbaren Rätsel machen das Manko weitgehend wett. Mal muss Moriani eine alte Sonnenuhr reparieren, mal sich selbst Blut abnehmen und anschließend noch die Blutgruppe bestimmen. Wer trotzdem steckenbleibt, findet dezente Hilfe in clever ausgesuchten Bibelziten. Moriani selbst und die Figuren, denen er begegnet, sind allesamt gut und lebendig vertont. Wobei das Attribut »lebendig« nicht zwingend auf alle Gestalten im Spiel zutrifft. Doch gerade die machen den Titel zu einem angenehm schaurigen Adventure-Happen.

**PET**

### DRACULA 3

**GENRE** Adventure  
**HERSTELLER** Kheops / Peter Games  
**CA. PREIS** 40 Euro  
**ANSPRUCH** Einsteiger bis Profis  
**MINIMUM** 800 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte  
**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

USK ab 12 Jahren



### Echt gute Geschichte

**Petra Schmitz:** Es sind die Figuren und deren interessante Geschichten, die Dracula 3 für mich spielenswert machen. Vater Moriani zweifelt angemessen an seiner ungewöhnlichen Aufgabe, die Dorfbewohner sind herrlich aufrechte und schlichte Leute. Und die Gestalten, die nicht aus dem Örtchen stammen, werden von Geheimnissen umrankt. So bleib ich am Ball und löse die Rätsel trotz der tristen Grafik gerne – einfach um zu erfahren, wie es mit Moriani weitergeht.



petra@gamestar.de



Der Kampf hoch zu Ross verschafft Ihnen einen ordentlichen **Trefferbonus**.

**Das vielseitige Raubritter-Rollenspiel schwächelt in seiner rostigen Rüstung.**

## Mount & Blade

Ein Ritter rettet holde Maiden, steht den Unschuldigen bei und verteidigt die Ehre der Krone – soweit die Theorie. Die mittelalterliche Realität sah anders aus, eher so wie im Action-Rollenspiel **Mount & Blade**: Als noch unbekannter Abenteuerer rauben Sie wehrlose Bauern aus, setzen Dörfer in Brand und zetteln Kriege zwischen Königreichen an. Zwischendurch schmeicheln Sie sich mit kleinen Gefälligkeiten beim Adel ein, nehmen an Turnierkämpfen teil und machen sich so einen Namen. Die gewonnenen Erfahrungspunkte verteilen Sie auf 34 Charakterwerte von der Schlagkraft bis zum Handelsgeschick, das Beutegut tauschen Sie dagegen in den Städten gegen neue Ausrüstung. Hier heuern Sie auch kriegsgeübte Untertanen an. Ohne eine schlagkräftige Truppe haben Sie in den Massenkämpfen und Burgbelagerungen nämlich kei-

ne Chance. Gekämpft wird in Echtzeit, wahlweise aus der Ego- oder Schulterperspektive. Und auch vom Rücken eines Pferdes aus, wenn Sie eines erbeuten konnten. Die Beherrschung des fummeligen Schlag-und-Block-Systems verlangt allerdings viel Übung.

Auf einer Weltkarte reist Ihr gepanzerter Schwertschwinger von Ort zu Ort; die unterschiedlichen Fraktionen kämpfen währenddessen weiter um Territorien, und Städte steigen wirtschaftlich auf oder verarmen. Begegnen Sie gegnerischen Rittern, kommt es zum Kampf in abgegrenzten, grafisch unbeeindruckenden Zufallsumgebungen. Eine zusammenhängende Handlung gibt es in dem Endlosspiel nicht.

**CHS**

### MOUNT & BLADE

**GENRE** Action-Rollenspiel  
**HERSTELLER** TaleWorlds / Paradox Interactive  
**CA. PREIS** 30 Euro  
**ANSPRUCH** Fortgeschrittene, Profis  
**MINIMUM** 1,5 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte  
**PREIS/LEISTUNG** Gut

USK ab 12 Jahren



### Ritterschlag verpasst

**Christian Schneider:** Als Praktikant werde ich selbstverständlich an meinen Arbeitsplatz gefesselt, mit schweren Eisenketten im besten Mittelalterstil. Gute Voraussetzungen für ein Ritter-Rollenspiel mit Massenschlachten und Welteroberungsoption – doch die grottnge Präsentation, die lange Einarbeitungszeit und das Fehlen einer motivierenden Geschichte lassen den Reiz des unverbrauchten und abwechslungsreich genutzten Szenarios sehr schnell verpuffen.



redaktion@gamestar.de





Heiko Klinge

kann den ganzen Simulator-Boom überhaupt nicht nachvollziehen ... und spielt weiter den Euro Truck Simulator.



Daniel Matschijewsky

testet gerade den »Krankgeschrieben«-Simulator und hat so gar keinen Spaß dabei. Gute Besserung!

# Sport

## Bagger vs. EA Sports 1:0

Der wahre Grund, warum dieses Jahr kein PC-Madden erscheint.

**Tiger Woods 09** und **Madden 09** werden dieses Jahr nicht für den PC erscheinen. Angeblich wegen »schlechter Geschäftsaussichten«, sagt zumindest EA Sports-Chef Peter Moore. Von wegen: Die **Madden**-Macher haben schlicht Angst vor der übermächtigen Konkurrenz des **Bagger-Simulators 2008** (unbedingt unser Testvideo anschauen)! Hat da wer gelacht? Kein Scherz: **Euro 2008** wurde in Deutschland weniger oft gekauft als der parallel erschienene **Landwirtschaftssimulator 2008**. Einerseits kann man das als gerechte Strafe für ein uninspiriertes **Fifa**-Update sehen. Andererseits darf es doch nicht sein, dass so ein Müll wie der **Land-**

**wirtschaftssimulator** mehr Erfolg hat als ein immer noch gutes Fußballspiel. Wenn das zur Regel werden sollte, könnte es tatsächlich das Ende der PC-Spiele von EA Sports bedeuten. Die Stunde der Wahrheit schlägt bereits in der nächsten Ausgabe: Das generalüberholte **Fifa 09** trifft auf den **Kran-Simulator 2009**. **HK**



Schwierige Entscheidung: Landwirtschaft oder Fußball?

### Sport-Inhalt

#### Tests

Beijing 2008 .....	110
Bagger-Simulator 2008 .....	111
Euro Truck Simulator .....	112

### GameStar-Sport-Charts 10/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Realismus / Fairverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami Tokyo	12/07	86	8	8	9	9	8	8	9	9	8	10	Fluggebiete statt Spielzüge Fun-Faktor statt KI
2	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07 (86)	85	8	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
3	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06 (86)	85	7	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
4	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	84	4	10	8	9	10	10	7	9	7	10	
5	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07 (85)	84	8	8	10	7	9	8	7	9	8	10	
6	Madden NFL 08	EA Sports	EA Tiburon	10/07	83	6	10	8	8	8	10	8	9	6	10	
7	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	EA Sports	10/07	80	6	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	76	6	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	08/08	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	Juiced 2	THQ	Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10	
8	GTR Evolution	Atari	Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9	
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)	73	3	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	08/08	69	5	5	6	8	6	10	9	7	6	7	04/08: Patch 2.5
5	Heimspiel Handballm. 2008	TGC	Greencode	10/07 (60)	69	5	4	8	8	9	8	7	6	8	6	

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**.



Das Sportspiel trumpft mit Olympia-Lizenz und schicker Optik, krankt aber an der Steuerung und kleinen Macken.

# Beijing 2008

DVD  
- Multiplayer-Video

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5447  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5446

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Die Meldung »Ippon!« erscheint auf dem Bildschirm – wir haben wieder ein Judomatch verloren. Warum? **Beijing 2008** verrät es uns nicht. Wir sind wohl auf die Matte gegangen, weil wir nicht in der Lage waren, die in der Anleitung erwähnten »geheimen Tastenkombinationen« zu entdecken und zu erlernen. Ähnliches beim Tischtennis: Unser Athlet drischt den Ball wieder über die Tischkante, und wir fragen uns, wie es der Computergegner mit dem aussagekräftigen Namen »COM ESP« schafft, das Plastikbällchen auf Schallgeschwindigkeit zu beschleunigen. Allerdings sind längst nicht alle der 38 Disziplinen aus den Bereichen Leichtathletik, Wassersport, Kunstturnen, Schießen, Judo, Kanu, Tischtennis, Gewichtheben und Radrennen so frustrierend. Standards wie Laufen oder Weitsprung hat Sega solide und spaßig umgesetzt, wobei auch dort die entscheidenden Anzeigen oft erst eingeblendet werden, wenn der rechte Moment vorbei ist.

## An die Gamepads ...

Um die offizielle PC-Umsetzung der olympischen Spiele in Beijing



Die Ausdauer-Anzeige zeigt, wie fit unser Läufer noch ist.



Solchen Judo-Griffen entkommen wir mit Tastengehämmer.

ordentlich meistern zu können, sollten Sie ein Gamepad zur Hand haben. Mit der Tastatur kommt wenig Freude auf, weil sämtliche Anleitungen auf das Xbox-360-Pad ausgelegt sind. Die Steuerung wird auf Wunsch in Videos erklärt, was bei den einfacheren Disziplinen ausreicht, bei den komplexeren (etwa Judo) jedoch völlig unzureichend ist. In den meisten Sportarten haben Sie die Wahl, ob Sie entweder mit den Analog-Sticks oder mit Tasten arbeiten wollen: Beim Schwimmen etwa müssen Sie die Sticks rotieren oder abwechselnd zwei Tasten drücken. Neben solchen physisch anstrengenden Manövern bietet **Beijing 2008** auch Reaktions- und Koordinationsübungen, wenn es beispielsweise darum geht, beim Turmspringen eine gute Figur zu machen.

## ... fertig, los!

Im Vergleich zum direkten Konkurrenten **Summer Athletics** (GameStar 09/08: 72 Punkte) sieht **Beijing 2008** deutlich hübscher aus, bietet zusätzlich einen spaßigen Online-Modus und eine umfangreichere Karriere. Als Solo-Spieler können Sie das komplette Turnier absolvieren, wobei Sie nach jedem Wettkampftag Leistungspunkte erhalten, mit denen Sie sechs Attribute steigern. Unter anderem dürfen Sie auch die Dauer der Zeitlupen-Funktion erhöhen, mit der sich knifflige Momente entspannt vereinfachen lassen. Bevor es jedoch zu den richtigen Wettkämpfen geht, müssen Sie sich qualifizieren, was in manchen Disziplinen arg frustrierend ist. **Summer Athletics** punktet hingegen dank der besseren Steuerung ganz klar beim Spielgefühl. Wenn Sie mehr Wert auf Olympia-Atmosphäre und schicke Grafik als auf präzise und eingängige Steuerung legen, ist **Beijing 2008** die bessere Wahl für die Medaillenjagd.



Beim Tischtennis-Aufschlag müssen wir genau zum richtigen Zeitpunkt die Schlagtaste erwischen.

## Masse statt Klasse

**Philipp Dubberke:** Bei 38 Disziplinen sind auch Exoten vertreten, und ich hatte mich schon gefreut, elfengleich über den Schwebalken zu tänzeln und beim Kajakfahren zu katern. Jedoch sind es gerade die ungewöhnlichen Sportarten, deren Steuerung am meisten krankt und bei denen mit Erklärungen gespart wird. Lassen Sie die missglückten Disziplinen einfach weg, dann lässt sich eine ordentliche Olympia-Umsetzung genießen – am besten mit Freunden.



philipp@gamestar.de

## BEIJING 2008

### SPORTSPIEL

ENTWICKLER Eurocom (Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt, GS 08/07: 55 Punkte)  
PUBLISHER Sega  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 17 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.8.2008  
CA. PREIS 45 Euro  
USK ohne Altersb.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD	Core 2 Duo E6300
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM
4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte
	Gamepad	Gamepad

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

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

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Versus (2), Standard (8), Turnier (8)  
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk, an einem PC (4)  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Sowohl an einem PC als auch online kurzweilig.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailreiche Stadien + sehr realistische Animationen + Treppchenbildung	8 / 10
SOUND	+ aktives Publikum + häufige Kommentare ... + ... die sich bald wiederholen + Fahrstuhlmusik	6 / 10
BALANCE	+ Tasten-Erklärungsvideos + Zeitlupenfunktion + einige Sportarten völlig unverständlich	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Olympia-Atmosphäre + nette Zwischensequenzen + offizielle Lizenz + keine echten Sportlernamen	9 / 10
BEDIENUNG	+ abwechslungsreiche Steuerung + schlechte Tastatursteuerung + nerviges Tastenhämmern + manche Disziplinen sind zu anstrengend	5 / 10
UMFANG	+ 38 Disziplinen + Karriere-Modus + Athleten-Editor ... + ... der für jede Sportart neu eingestellt werden muss	9 / 10
REALISMUS	+ faire Gegnerzeiten + realistische Bewegungsabläufe ... + ... die auch bei Fehlern immer gleich aussehen	8 / 10
KI	+ Gegner nutzen Ausdauer und Spezialtechniken sinnvoll + Läufer hängen mitunter an Gegnern fest	8 / 10
MANAGEMENT	+ Müdigkeits-Management + sechs steuerbare Attribute ... + ... die arg schnell steigen	4 / 10
SPIELZÜGE	+ Sportarten spielen sich unterschiedlich + motivierendes »Muss doch zu schaffen sein!«-Prinzip	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Optisch schicke Minispiel-Sammlung.







Langweilig: Mit dem **Löffelbagger** schaufeln wir Unmengen von Sand auf den Kipper.

**Baggerfahren ist Ihr Kindheitstraum?**

**Nicht mehr lange, versprochen.**

## Bagger-Simulator 2008

**DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5449  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5448

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Die akkurate Simulation eines Schaufelbaggers würde selbst modernste High-End-Rechner an die Leistungsgrenze bringen. Zumindest entschuldigt sich der Mönchengladbacher Spieleentwickler Astragon bereits in der Anleitung zum **Bagger-Simulator 2008** für den mangelhaften Realismus im Spiel – die angeblich schwache Rechenleistung aktueller PCs sei schuld. Entschuldigungen für die fehlenden Steuerungs- und Aufgabenerklärungen, die undetaillierten Grafiken und den Mangel an Abwechslung im Spiel suchen wir allerdings vergebens. Angebracht wären sie. So gibt es nur zwei Spielgebiete, den Tagebau und die Kiesgrube. In Ersterem steuern wir einen 240 Meter langen Schaufelradbagger und verhindern, dass sich der Förderausleger im Sand festfährt. Bleiben wir doch stecken, füllt sich die Anzeige für unsere Strafpunkte. Ist der

Balken voll, haben wir versagt. Im Wettkampfmodus sorgt dabei ein Zeitlimit für zusätzlichen Druck. Zur Belohnung lockt das Spiel mit ewigem Ruhm, was im **Bagger-Simulator** auf eine Platzierung in der Offline-Bestenliste hinausläuft. Der zweite Spielabschnitt führt uns auf einen Materiallagerplatz neben der Kiesgrube. Hier schaufeln wir mithilfe von Bulldozern, Raupenladern, Kippern und Löffelbaggern stupide Sand von A nach B, wobei uns das Spiel nicht verrät, wo B ist. Während die Simulation der Fahrzeugmechanik dabei noch halbwegs überzeugt, verformt sich der Sand wie träges Gelee – aber mehr dürfen wir mit unseren lahmen Rechnern wohl auch nicht erwarten. **CHS**

### BAGGER-SIMULATOR 2008

**GENRE** Simulation  
**HERSTELLER** Astragon Games GmbH  
**CA. PREIS** 17 Euro  
**ANSPRUCH** Fortgeschrittene, Profis  
**MINIMUM** 1,2 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte  
**PREIS/LEISTUNG** **Mangelhaft**

USK ohne Altersbeschr.



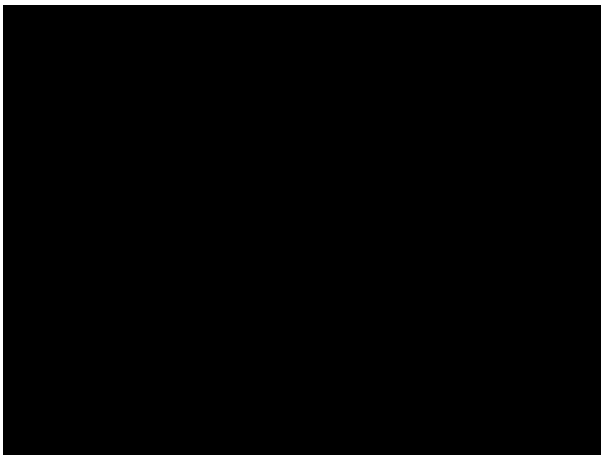
### Nicht ausbuddeln!

**Christian Schneider:** Im letzten Monat hatte ich die Bau AG im Test, ein recht ordentliches Baustellen-Tycoon-Spiel – eigentlich die perfekte Vorbereitung auf den Bagger-Simulator. Doch auch nach hundert Tonnen abgekartem Sand finde ich noch immer kein Körnchen Spielspaß. Die Grafik ist grotteschlecht, der Umfang ein Witz, und von spannenden Aufgaben fehlt jede Spur. Meinen Kindheitstraum vom Baggerfahren kann ich mit diesem Spiel erstmal verbuddeln.



redaktion@gamestar.de





BU BU bold

Intro

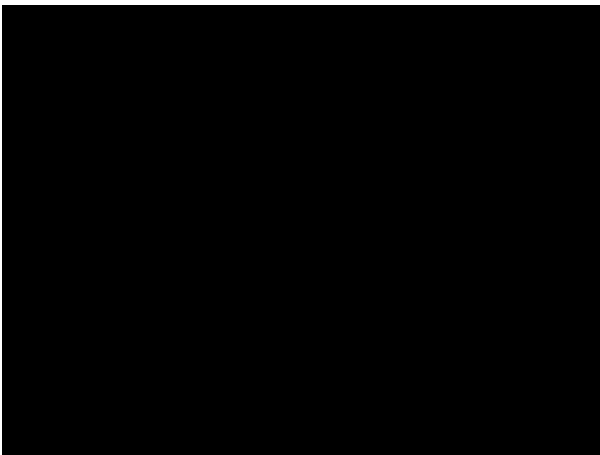
# Headhalb

BodyInitial

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: xxx

Win Vista 32 Bit  
- läuft



BU BU bold

Intro

# Headhalb 2zeilig

BodyInitial

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: xxx

Win Vista 32 Bit  
- läuft

XX

WKHEAD6TEL

GENRE

HERSTELLER

CA. PREIS

ANSPRUCH

MINIMUM

PREIS/LEISTUNG

WKText

xxx / xxx hdjksfhkjdhjh kjdhfjkdshkfjhdjsjknkjsdh

xx Euro

xxx,

xxx,

xxx,

xxx

USK

ohne Altersbeschr.

XX

SPIELSPASS

XX

WKHEAD6TEL

GENRE

HERSTELLER

CA. PREIS

ANSPRUCH

MINIMUM

PREIS/LEISTUNG

WKText

xxx / xxx hdjksfhkjdhjh kjdhfjkdshkfjhdjsjknkjsdh

xx Euro

xxx,

xxx,

xxx,

xxx

USK

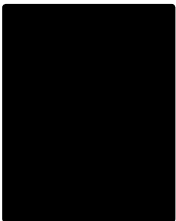
ohne Altersbeschr.

XX

SPIELSPASS

MKHead

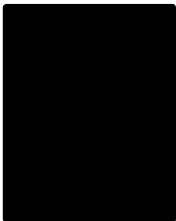
TKbold: TK



xxx@gamestar.de

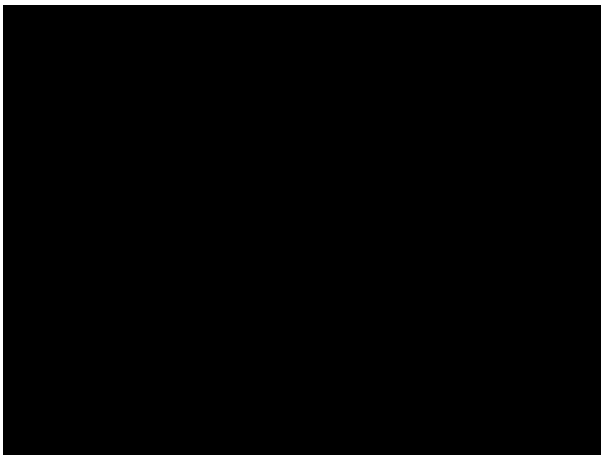
MKHead

TKbold: TK



xxx@gamestar.de

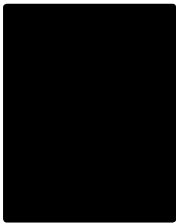




BU BU bold

MKHead

TKbold: TK



xxx@gamestar.de

DVD

- Test-Check

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

▶ Quicklink: xxx

Win Vista 32 Bit

- läuft

Intro

2zeilig

Headhalb

2zeilig

BodyInitial

XX

WKHEAD6TEL

GENRE	WKText	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	xxx / xxx h d j k s f h k j d h j h k j d h f j k d s h k f j h d s j k f h k j s d h		
CA. PREIS	xx Euro		
ANSPRUCH	xxx,		
	xxx		
MINIMUM	xxx,		
	xxx		
PREIS/LEISTUNG	XXX		



Intro

2zeilig

Headhalb

BodyInitial

DVD

- Test-Check

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

▶ Quicklink: xxx

Win Vista 32 Bit

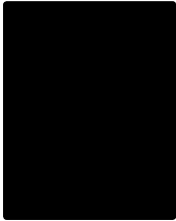
- läuft



BU BU bold

MKHead

TKbold: TK



xxx@gamestar.de

XX

WKHEAD6TEL

GENRE	WKText	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	xxx / xxx h d j k s f h k j d h j h k j d h f j k d s h k f j h d s j k f h k j s d h		
CA. PREIS	xx Euro		
ANSPRUCH	xxx,		
	xxx		
MINIMUM	xxx,		
	xxx		
PREIS/LEISTUNG	XXX		





Intro  
2zeilig

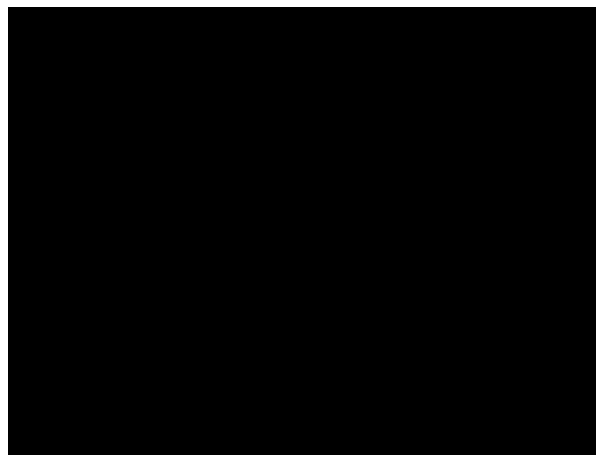
## Headhalb

**DVD**  
- Test-Check

BodyInitial

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

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft



BU BU bold

XX

<b>WKHEAD6TEL</b>	
GENRE	WKText
HERSTELLER	xxx / xxx hdjksfhkjdhjh kjdhfjkdshkfjhdjsjkhkjsdh
CA. PREIS	xx Euro
ANSPRUCH	xxx,
	xxx
MINIMUM	xxx,
	xxx
PREIS/LEISTUNG	XXX

**MKHead**

TKbold: TK



xxx@gamestar.de

Intro  
2zeilig

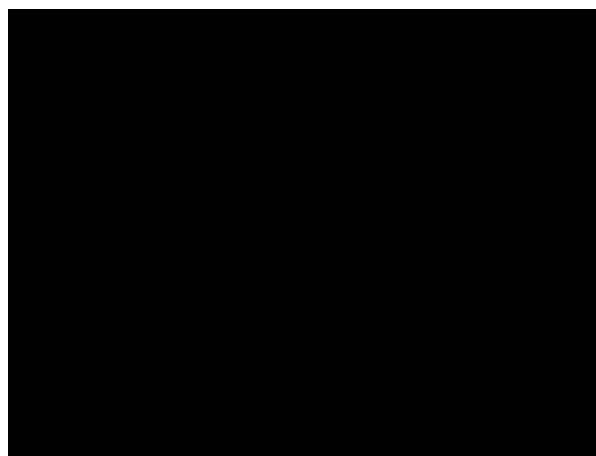
## Headhalb 2zeilig

**DVD**  
- Test-Check

BodyInitial

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

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft



BU BU bold

XX

<b>WKHEAD6TEL</b>	
GENRE	WKText
HERSTELLER	xxx / xxx hdjksfhkjdhjh kjdhfjkdshkfjhdjsjkhkjsdh
CA. PREIS	xx Euro
ANSPRUCH	xxx,
	xxx
MINIMUM	xxx,
	xxx
PREIS/LEISTUNG	XXX

**MKHead**

TKbold: TK



xxx@gamestar.de





Dank der **Autobahn** benötigen Sie nur 15 Minuten für eine Lieferung von München nach Berlin.



Lächerlich klein: **Berlin** besteht aus gerade mal fünf Straßen. Die Hochhäuser im Hintergrund sind nur Fassade.

# Euro Truck Simulator

**Szenenwechsel: Die Macher von 18 Wheels of Steels verlassen die amerikanischen Highways und widmen sich endlich den europäischen Landstraßen.**

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5472  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 5473

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

**B**erlin braucht dringend mehr Mist! Ehrensache, dass wir uns darum kümmern. Denn mit Mist lässt sich richtig viel Geld verdienen, zumindest im **Euro Truck Simulator**. Also nichts wie hin zur Münchner Spedition, dann den Dünger-Anhänger ankoppeln, rauf auf die Autobahn, lästige PKWs vom Mittelstreifen verscheuchen, und ab zum Agrarbetrieb in der Nähe von Berlin. Ein gemächlicher, aber für Brummi-Fans durchaus unterhaltsamer Job.

## Mehr Missionen

Trotz aller Geruhsamkeit kommt der **Euro Truck Simulator** deutlich schneller in Fahrt als die Vorgänger der **18 Wheels of Steel**-Serie. Zum einen sind die europäischen Straßen naturgemäß erheblich kürzer als die amerikanischen Highways – eine Fahrt von München nach Berlin dauert zum Beispiel gerade mal 15 Minuten. Zum anderen gibt's erstmals Missionsziele: Sie müssen etwa vier unterschiedliche Verladerrampen an-

fahren oder zwei Ladungen unbeschädigt ans Ziel bringen. So erklimmen Sie nach und nach fünf Karrierestufen, was zwar keine spielerischen Auswirkungen hat, aber dennoch motiviert.

## Weniger Aufgaben

Insgesamt dürfen Sie elf europäische Länder und 17 Städte wie Paris, Mailand oder Lissabon befahren. Das klingt nach mehr, als es letztendlich ist. Die Metropolen fallen lächerlich klein aus und haben bis auf wenige Sehenswürdigkeiten wie den Eiffelturm oder die Münchener Frauenkirche nur wenig mit ihren realen Vorbildern gemein. Auch das Straßennetz enttäuscht: Meist gibt's nur eine direkte Verbindung zwischen Start- und Zielort, was den Anspruch der Routenplanung auf Sonntagsfahrer-Niveau reduziert.

Beim Fahren selbst haben Sie deutlich weniger zu tun als in den **18 Wheels of Steel**-Spielen: Funkverkehr fehlt ebenso wie Wiege-, Maut- und Zollstationen. Mangels

Polizei werden Bußgelder für Verkehrsdelikte automatisch bei der Warenlieferung verrechnet. Auch die Gründung einer eigenen Spedition samt Angestellten und

LKW-Flotte fällt dieses Mal flach. Sie bleiben ein Einzelkämpfer – Gewinne fließen entweder in einen neuen Truck oder in Tuningteile für den alten. **HK**

## Viel Truck, wenig Simulator

**Heiko Klinge:** Was für Fortschritte gegenüber 18 Wheels of Steel: endlich motivierende Missionen, endlich Europa als Spielwelt, endlich eine neue hübsche Grafik! Aber auch was für unverständliche Rückschritte, vor allem beim Realismus: Wieso muss ich plötzlich auf Polizeikontrollen, CB-Funk und ein vernünftiges Straßennetz verzichten? Brummi-Fans, die einfach nur gemütlich durch Europa gondeln wollen, werden ihren Spaß haben. Eine anspruchsvolle Simulation wie 18 Wheels of Steel dürfen Sie aber nicht erwarten.



heiko@gamestar.de

## EURO TRUCK SIMULATOR

RENNSPIEL

ENTWICKLER SCS (18 Wheels of Steel, GS 05/08: 66 Punkte)  
PUBLISHER Rondomedia  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 8.8.2008  
CA. PREIS 30 Euro  
USK ohne Altersb.



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 350 MB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 2,0 GB RAM 350 MB Festplatte Analog-Gamepad	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 2,0 GB RAM 350 MB Festplatte Lenkrad

PROFITIERT VON Force Feedback  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ –  
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	+ riesige, frei befahrbare Spielwelt + detaillierte Trucks und Anhänger + hässliche Horizont-Tapeten + karge Texturen	6 / 10
SOUND	+ kerniger LKW-Motorensound + Musik nur im Menü + kaum Umgebungsgeräusche + kein Funkverkehr	5 / 10
BALANCE	+ Tutorial + jederzeit speicherbar + Rangier-Perspektive + langwierige Karriere + nur ein Schwierigkeitsgrad	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dynamische Tageszeiten- und Wetterwechsel + dichter Verkehr + leblose Umgebung + keine Original-Fahrzeuge	7 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Lenkradsteuerung + Minikarte + kein Navigationssystem + furchtbar hässliches Menü	7 / 10
UMFANG	+ Missionsziele sorgen für roten Faden + Süd- und Zentraleuropa befahrbar + verhältnismäßig wenige Straßenkilometer	7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ realistisches Brummi-Feeling + kniffliges Anhänger-Abkoppeln + Force-Feedback-Effekte nicht immer nachvollziehbar	7 / 10
KI	+ glaubwürdig simulierter Straßenverkehr + Polizeikontrollen fehlen + kein direkter Konkurrenzkampf	5 / 10
TUNING	+ rudimentäres LKW-Aufrüsten + freie Lackwahl + deutlich weniger Möglichkeiten als in den Vorgängern	6 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreiche Landschaften + typische Sehenswürdigkeiten + lächerlich kleine Innenstädte	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Unterhaltsame, aber lückenhafte LKW-Simulation.

64

SPIELSPASS



# Überblick Aktuelle Spiele

## GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 08/2008, 09/2008 und 10/2008

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU	1 Geheimakte 2: Puritas Cordis	Adventure	Fusionsph. / Deep Silver	10/08	86	12	v1.0	36,95 €	www.amazon.de
	2 Flatout: Ultimate Carnage	Rennspiel	Empire Int. / Bugbear	08/08	86	12	v1.0	35,50 €	www.amazon.de
	3 Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs / Anaconda	09/08	85	12	v1.0	38,90 €	www.trade-a-game.de
NEU	4 The Witcher Enhanced	Rollenspiel	CD Projekt / Atari	10/08	83	18	v1.0	35,89 €	www.temeon.de
	5 GTR Evolution	Rennspiel	SimBin / Atari	09/08	82	0	v1.0	41,89 €	www.temeon.de
UPDATE	6 Alone in the Dark	Action-Adventure	Eden / Atari	08/08	82	18	v53401	45,49 €	www.temeon.de
	7 Age of Conan	Online-Rollenspiel	Funcom / Eidos	08/08	81	18	v...520	42,30 €	www.trade-a-game.de
	8 Devil May Cry 4	Actionspiel	Studio 1 / Capcom	08/08	81	16	v1.0	31,90 €	www.cyberport.de
NEU	9 Die Siedler: Aufbr. d. Kulturen	Aufbauspiel	Funatics / Ubisoft	10/08	78	0	v1.0	43,00 €	www.t-online-shop.de
	10 Edna bricht aus	Adventure	Daedalic / Xider Games	08/08	76	0	v1.0	24,95 €	www.amazon.de
	11 Chroniken von Narnia 2	Actionspiel	Traveller's Tales / Disney	09/08	74	12	v1.0	26,87 €	www.trade-a-game.de
	12 Kung Fu Panda	Actionspiel	Beenox / Activision	09/08	74	6	v1.0	24,94 €	www.trade-a-game.de
	13 Dracula: Origin	Adventure	Frogwares / Focus	08/08	73	12	v1.0	33,46 €	www.trade-a-game.de
UPDATE	14 SBK 08	Motorrad-Rennspiel	Milestone / Codemasters	09/08	72	6	v1.1	33,90 €	www.cyberport.de
	15 Summer Athletics	Olympia-Sportspiel	49Games / Dtp	09/08	72	0	v1.0	23,90 €	www.cyberport.de
	16 Sim City Societies Deluxe	Aufbau-Strategie	Tilted Mill / EA	09/08	71	0	v1.0	36,90 €	www.cyberport.de
NEU	17 Beijing 2008	Olympia-Sportspiel	Eurocom / Sega	10/08	70	0	v1.0	41,89 €	www.temeon.de
	18 Warfare: Im Auge des Terrors	Echtzeit-Taktik	Mist Land / Rondomedia	09/08	70	16	v1.0	24,97 €	www.hitmeister.de
NEU	19 Dracula 3: Der Pfad d. Drachen	Adventure	Kheops / Peter Games	10/08	69	12	v1.0	33,89 €	www.temeon.de
	20 Die Sims 2: Apartmentleben	Strategie-Addon	Maxis / EA	09/08	69	0	v1.0	28,99 €	www.hitmeister.de
UPDATE	21 Tour de France 2008	Radsport-Manager	Cyanide / DeepSilver	08/08	69	0	v1.0.2.2	32,89 €	www.temeon.de
NEU	22 Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games / Sega	10/08	67	12	v1.0	46,95 €	www.amazon.de
	23 X-Plane 9	Flugsimulation	Laminar / Heidelb.	08/08	66	0	v1.0	47,79 €	www.gamesshop24.eu
NEU	24 Strong Bad Episode 1	Adventure	Telltale Games	10/08	65	–	v1.0	ca. 6€	www.telltalegames.com
NEU	25 Euro Truck Simulator	Rennspiel	SCS / Rondomedia	10/08	64	0	v1.0	25,46 €	www.trade-a-game.de

## Mass Effect v1.01a & Kollisionskurs-Addon



Die Umgebungen im **Kollisionskurs-Addon** sind abwechslungsreich ausgeleuchtet.

**Highlights:** Neue Download-Mission, Bugfixes bei Mehrkern-AMD-Prozessoren und bei der Videospeicher-Verwaltung, verbessertes Deckungssystem.

In den ersten Ankündigungen wurde noch damit geworben: Die auf der Xbox 360 kostenpflichtige Download-Mission **Kollisionskurs** sei in der PC-Umsetzung des Weltraum-Rollenspiels **Mass Effect** von Anfang an dabei. Doch daraus wurde nichts. Erst

acht Wochen nach der Veröffentlichung bietet Bioware die Nebenquest nun kostenlos zum Download an. Bevor Sie den Asteroiden X57 jedoch von seinem direkten Kurs auf den Planeten Terra Nova abbringen, kämpfen Sie im Spiel gegen eine Gruppe Bateria-nischer Extremisten – und auf der Internetseite des Entwicklers mit dem unnötig komplizierten Down-

load-Procédere: Sie legen zunächst ein Benutzerkonto an, dann registrieren Sie den CD-Schlüssel von **Mass Effect** und bekommen einen neuen Schlüssel für die **Kollisionskurs**-Aktivierung – eine Menge Aufwand für 90 Minuten Spielspaß, die ursprünglich für die Verkaufsfassung versprochen waren. Die neue Mission ist im Gegensatz zu vielen Nebenaufgaben des Hauptspiels gut gelungen, bietet abwechslungsreiche Aufgaben und stellt Sie vor Entscheidungen mit dramatischen Konsequenzen. Der separat erhältliche Patch auf die Version 1.01a beseitigt zudem Probleme mit Mehrkern-Prozessoren von AMD und einige Fehler aus dem Patch 1.01. **CHS**

### MASS EFFECT V1.01A

GENRE Rollenspiel  
HERSTELLER Bioware / Microsoft  
PATCHGRÖSSE 36 / 501 MByte  
TEST IN GS 07/08

Keine Wertungsänderung



## Patch-Ticker

- **Goin' Downtown:** Der erste Patch bringt das Adventure auf Version 1.1 und verbessert die Steuerung sowie die Aufgabenübersicht. Auch einige Animationen und die Darstellung der Sprechblasen wurden überarbeitet.
- **Die Gilde 2:** Mit der aktuellen Version 1.4 verschwinden Synchronisationsprobleme und fehlerhafte Ereignisse, außerdem steigt die Performance.
- **Tour de France 2008:** Das 370 MByte große Update auf Version 1.0.2.2 beseitigt zahlreiche Fehler und korrigiert das KI-Verhalten.
- **Halo: Kampf um die Zukunft:** Der Entwickler Bungie bastelt auch 5 Jahre nach der PC-Veröffentlichung an dem ersten Teil der Ego-Shooter-Serie und entfernt mit der neuen Version 1.08 die CD-Abfrage und behebt Absturzursachen bei Servern.



# Überblick Budget-Spiele

## Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

	Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
NEU	AGON Collectors Edition	Adventure	50	-	Jowood	40 Euro	-	Zwei schlechte Adventures zum schlechten Preis.
	Armed Assault Gold	Taktik-Shooter	76	-	Morphicon	20 Euro	v1.14	Komplexe Kriegssimulation samt Addon.
NEU	C&C 3 Deluxe	Echtzeit-Strategie	87	-	Electronic Arts	45 Euro	-	Das Hauptspiel plus Kanes-Rache-Erweiterung.
	CSI: Vegas Complete	Adventure	60	-	Ubisoft Exclusive	20 Euro	-	Umfangreiche Krimibox für Fans der Serie.
	Everlight	Adventure	82	11/07	-	16 Euro	v1.1	Sympathisch-skurrielles Adventure-Erlebnis.
NEU	Fussball Manager 07	Manager-Spiel	86	12/06	EA Most Wanted	10 Euro	v1.1	Nicht die neueste Auflage, aber immer noch gut.
	Ghost Recon AW 1+2	Taktik-Shooter	80	-	Ubisoft Exclusive	20 Euro	-	Guter Taktik-Shooter, aber nicht herausragend.
	Gothic 3 Game of the Year	Rollenspiel	86	12/06	Soulfood	20 Euro	v1.6	Riesiges Rollenspiel - trotz Patches mit Fehlern.
NEU	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	80	12/07	Electronic Arts	20 Euro	v1.3d	Wie Diablo, nur in London und aus Schultersicht.
	Jack Keane Jubiläumsausgabe	Adventure	87	09/07	CDV	20 Euro	v1.01	Witziger und ideenreicher Adventure-Hit.
NEU	Loki: Im Bannkreis der Götter	Action-Rollenspiel	75	08/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0.8.3	Motivierender Diablo-Klon. (ab 19.9.)
	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	84	01/07	EA Most Wanted	10 Euro	v1.4	Gewohnt spritzige Tuning-Raserei.
	Race 07	Rennspiel	84	11/07	Best of Atari	16 Euro	v1.0.2.0	WT CC-Simulation für Einsteiger und Profis.
	Runaway 2	Adventure	78	01/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Gutes Adventure mit kleinen Macken.
	Silent Hunter 4 Gold	U-Boot-Simulation	84	-	Ubisoft Exclusive	20 Euro	-	Hauptspiel plus Addon U-Boot-Missionen.
NEU	Spellforce 2 Helden-Edition	Echtzeit-Strategie	89	-	Soulfood	20 Euro	-	Tolles Fantasy-Strategiespiel samt Erweiterung.
	Spinter Cell: Double Agent	Action-Adventure	80	01/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.02	Sam Fisher im Einsatz als Doppelagent.
	Splinter Cell: Complete	Action-Adventure	84	-	Ubisoft Exclusive	20 Euro	-	Vier Splinter-Cell-Einsätze in einer Box – zugreifen!
NEU	Stalker: Shadow of Chernobyl	Ego-Shooter	89	05/07	Hammerpreis	10 Euro	v1.0006	Atmosphärischer Tschernobyl-Shooter (ab 12.9.)
	Star Wolves 1+2	Echtzeit-Strategie	76	-	Rough Trade	10 Euro	-	Solide Weltraumstrategie mit spannenden Storys.
	Sunrise: The Game	Adventure	69	03/08	Aerosoft	20 Euro	v1.0	Unterhaltsam, aber mit spielerischen Macken.
	Transformers: The Game	Action	43	10/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Miese Spieleumsetzung des Actionstreifens.
NEU	Ultimate Blu	Spielesammlung	73	-	Topware	55 Euro	-	12 teils gute Spiele auf einer Blu-ray, sehr teuer.
NEU	World Racing 2	Rennspiel	78	11/05	Green Pepper	7 Euro	v1.3.3	Abwechslungsreiche, aber schwere Raserei.
NEU	Worldshift	Echtzeit-Strategie	70	06/08	RTL	20 Euro	v1.0.18	Uausgegrenzte Echtzeit-Strategie.



Der MARV ist die Super-Einheit der GDI in Kanes Rache.



Der aktuellste Titel auf der Blu-ray: Two Worlds.



London wurde von Ausgeburteten der Hölle überannt.

## C&C 3 Deluxe

Im dritten Teil der **Command & Conquer**-Reihe bringen die außerirdischen Scrin Unruhe in die zwar feindliche, aber fein austarierte Koexistenz zwischen der rechtschaffenen GDI und den Terrorjüngern von Nod. Die **Deluxe Edition** des Echtzeit-Strategiespiels beinhaltet neben dem Hauptspiel **Tiberium Wars** die Erweiterung **Kanes Rache**, die eine neue, Jahrzehnte umspannende Nod-Kampagne und zusätzliche Unterfraktionen für alle Parteien bietet. **CHS**

## Ultimate Blu

Das erste PC-Spiel auf einer Blu-ray sind genau genommen gleich zwölf Spiele – allerdings nicht die Neusten. Der Publisher Topware presst auf das hochmoderne Datenmedium zum Teil mittelmäßige Titel wie **The Lord of the Rings** und **Chrome Specforce**. Die neuesten Spiele sind das so gute wie riesige Rollenspiel **Two Worlds** und das spannende Adventure **Runaway 2**. Für die teure Scheibe lohnt sich der Kauf eines Blu-ray-Laufwerks nicht. **CHS**

## Hellgate London

Das düstere Action-Rollenspiel **Hellgate: London** bekommen Sie jetzt für 20 Euro, soviel ist sicher. Auch auf den Einzelspieler-Modus können Sie sich verlassen. Ob Sie auch in Zukunft online im Stil eines **Diablo** aus der Schulter- und Egoperspektive die verwüsteten Straßen der britischen Hauptstadt von Monstern befreien dürfen, ist dagegen ungewiss. Die Unterstützung des finanziell schwer angeschlagenen Entwicklers wackelt. **CHS**

gamestar.de  
Screenshot-Galerien:  
- C&C 3: Tiberium Wars Deluxe Edition  
► Quicklink: 5438  
- Hellgate: London  
► Quicklink: 5437

### C&C 3: TIBERIUM WARS DELUXE

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER EA Los Angeles / Electronic Arts  
VERSION v1.0  
CA. PREIS 45 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger bis Profis  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



### ULTIMATE BLU

GENRE Spielesammlung  
HERSTELLER Topware  
VERSION v1.0  
CA. PREIS 55 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger bis Profis  
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM, Radeon X700  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



### HELLGATE: LONDON

GENRE Action-Rollenspiel  
HERSTELLER Flagship Studios / Electronic Arts  
VERSION v1.3d  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 3,2 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 7600 GT  
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**





# Überblick Aktuelle Mods

Gruseliger Überlebenskampf im Dunkeln. Achtung: Panikattacken möglich!

## Half-Life 2 Survival 101

DVD  
- Mod Special

Zombies sind harmlos, solange sie schlurfen und allein unterwegs sind – dann reicht eine Brechstange, um ihnen Herr zu werden. Gefährlich werden sie erst, wenn sie zu Hunderten auftauchen oder zu rennen anfangen. In der Survival-Horror-Mod **Survival 101** für **Half-Life 2** trifft beides zu: Es gibt neben den bekannten Schlurfzombies auch Rennzombies, die dazu neigen, im Rudel zu erscheinen und harmlose Spieler anzuspringen. Gut, dass Sie eine Pistole und eine Schrotflinte bei sich haben. Schlecht, dass es kaum Munition gibt. **Survival 101** bedient sich aller Elemente, die einen Survival-Shooter zu einer Herausforderung machen; so müssen Sie mit

Ihren Patronen haushalten, und es ist fast immer dunkel.

### Laufen oder Licht

Optisch ist die Modifikation wahrlich kein Hingucker, was der Tatsache geschuldet ist, dass sie von nur einer Person entwickelt wurde. Doch trotz kantiger Levels und einiger Design-Macken kommt Gruselatmosphäre auf, und die Hintergrundgeschichte erzeugt für gut zwei Stunden Spannung. Nervig ist hingegen die unverständliche Verbindung der Taschenlampe mit der Sprintdauer: Beide benutzen denselben Energievorrat, was bedeutet, dass Sie nach einem Sprint kein Licht mehr haben und erst warten müssen, bis sich die Saftanzeige wieder



Nur acht Schuss im Magazin, alles dunkel und überall **Zombies**: viel Spaß!

aufgeladen hat. Das ist in den größtenteils stockfinsternen Gebäuden arg nervtötend. **Survival 101** installieren und starten Sie komfortabel und einfach über Steam. Noch ein Anti-Frust-Tipp: Versuchen Sie nicht, die

erste Zombiehorde zu bekämpfen, laufen Sie lieber ...

PD

### SURVIVAL 101

TYP	Horror-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	63 MB
VERSION	Beta 0.6	Quicklink:	5431
URL	keine eigene Webseite		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Half-Life ist und bleibt ein Ego-Shooter. Oder doch nicht? Wars ist ein Echtzeit-Strategiespiel im Half-Life-Universum.

## Half-Life 2 Wars

Sie mögen keine Ego-Shooter, aber möchten trotzdem mal einen Blick in die Welt von **Half-Life** werfen? Kein Problem. Die Modifikation **Half-Life 2 Wars**

macht aus **Half-Life 2** ein schickes Echtzeit-Strategiespiel. Es gibt zwar erst drei spielbare Karten für die ambitionierte Mod, aber auf denen dürfen Sie sowohl

die Rebellen als auch die Combine übernehmen.

Das erste Areal dient als Tutorial und erklärt in englischen Texten die teilweise etwas umständliche Steuerung und die Spielmechanik: Sie müssen, ähnlich wie in **Dawn of War**, Stellungen auf der Karte erobern, die Ihnen anschließend Ressourcen einbringen. Dieses Kapital können Sie in der Folge in neue Truppen investieren, um damit das Missionsziel zu erfüllen. Das besteht im ersten Einsatz darin, zuerst eine kleine Gruppe Verbündeter aus einem zombieverseuchten Haus zu retten, dann eine rudimentäre Basis zu errichten, diese zu verteidigen und schlussendlich ein komplettes Combine-Lager auszuraubern. Ihre Truppen gehen automatisch in Deckung und feuern auf alles, was sich bewegt, Sie können aber auch selbst Ziele auswählen, was vor allem dann nötig ist, wenn Ihre Recken zuerst die unwichtigen Ziele unter Beschuss nehmen.

### Hardware-Hunger

Damit es auf dem Schlachtfeld nicht langweilig wird, haben Ihre mächtigeren Einheiten allesamt Spezialfähigkeiten: Offiziere können Feinde mit Granaten ausschalten, Sanitäter heilen verwundete Verbündete, und Ingenieure legen Minen und bauen Selbstschussanlagen. Die Auswahl der Sonderfunktionen ist jedoch noch arg umständlich.

**Half-Life 2 Wars** sieht dank der **Half-Life 2**-Engine schick aus, belastet jedoch selbst in der mittleren Detailstufe Ihren Rechner ordentlich – wir hatten teilweise mit enormen Rucklern zu kämpfen. Um die Mod spielen zu können, benötigen Sie neben dem Hauptspiel **Half-Life 2** auch **Episode 2**. Installieren und starten können Sie den Strategie-Ableger bequem über Steam.

PD

### HALF LIFE 2 WARS

TYP	Echtzeit-Strategie-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	130 MB
VERSION	0.5	Quicklink:	5430
URL	<a href="http://www.hl2wars.com">www.hl2wars.com</a>		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



Unsere **Rebellenarmee** verteidigt einen Stützpunkt gegen angreifende Combine.





Mit einem panzerbrechenden Geschoss knacken wir den deutschen »Marder«-Schützenpanzer.



Als Bordschütze des deutschen Panzerabwehrhelikopters vernichten wir einen serbischen »M-84«-Panzer.

Deutschland im Krieg mit Serbien – in dieser Modifikation wird das mit originalgetreuen Fahrzeugen und Waffen ohne reales Blutvergießen simuliert.

# Battlefield 2 Operation Peacekeeper 2

Die Hintergrundgeschichte der **Battlefield 2-Modifikation Operation Peacekeeper 2** beginnt bei einem Treffen deutscher und serbischer Truppen mit der Eliminierung eines serbischen Offiziers. Diverse Missverständnisse führen anschließend zu einem Feuergefecht, die Situation eskaliert. Die Story wird Ihnen in **Battlefield**-Manier nur am Rande erzählt – der Schwerpunkt liegt klar auf den klassischen Fahneneroberungskämpfen auf 18 neuen Karten. In den Schlachten stehen Ihnen zwei vollständig neue Fuhrparks zur Verfügung, die von den Entwicklern der Mod mit sehr viel Liebe zum Detail möglichst originalgetreu nachgebaut wurden.

**Ohne Team kein Sieg**  
Jeder, der länger **Battlefield 2** gespielt hat, kennt das Problem: Viele Spieler sind reine Einzelgänger und achten stärker auf ihre Statistik als auf den Teamsieg. **Operation Peacekeeper 2** wirkt diesem Phänomen indirekt entgegen, indem die Mod Teamarbeit schon durch die Fahrzeugauswahl stärkt. So gibt es Panzer, in denen sowohl Fahrer als auch Beifahrer ein eigenes potentes Waffensystem zur Verfügung haben – es langweilt sich also weder der Passagier, noch ist der Mann hinterm Steuer nur ans Fahren gebunden. Ähnlich verhält es sich mit den schick animierten Fluggeräten, weil etwa im Hind-E-Hubschrauber der Serben der Pilot gleich 80 Kurzstreckenraketen zur Verfügung hat und der Bordschütze sich mit mächtigen Wummen sowohl gegen Boden- als auch gegen Luftziele zur Wehr setzen kann. Sinnvoll ist außerdem, dass viele der Helikopter neben der kämpfenden Besatzung auch noch Passagiere mit an Bord nehmen können, um sie ins Kampfgebiet zu fliegen oder auch aus selbigem zu retten. Somit

sind die fliegenden Festungen noch vielseitiger einsetzbar und können Ihrem Team mehr nutzen als reine Zerstörungsmaschinen. Fair: Für das Risiko, in einem Prioritätsziel wie einem Kampfhubschrauber zu sitzen, erhalten die Mitflieger auch Punkte, wenn der Heli Ziele zerstört, obwohl sie eigentlich gar nichts machen.

## Ohne Fallschirm kein Absprung

Wenn Sie das erste Mal **Operation Peacekeeper 2** spielen und sich in ein Fluggerät wagen, steht Ihnen eine böse Überraschung bevor: Sie haben keinen Fallschirm. Wir mussten erst einige Tode in Kauf nehmen, bis wir auf das Aufwertungssystem aufmerksam geworden sind. Die modifizierten Klassen unterscheiden sich nämlich im ersten Moment kaum von denen des Originalspiels. Bei näherer Betrachtung fällt jedoch auf, dass es etwa keinen Pionier mehr gibt. Sie haben aber die Möglichkeit, auf dem Schlachtfeld über das Squad-Me-

nü (Standardtaste »T«) ein sogenanntes »Upgrade-Kit« anzufordern. Das erscheint vor Ihnen auf dem Boden. Sobald Sie es aufnehmen, verschwinden Ihre Munitionsversorgungsbeutel, und Sie haben stattdessen Zugriff auf den altbewährten Schraubenschlüssel, mit dem Sie Fahrzeuge, Brücken und Tore reparieren. Auf gleiche Weise können Sie auch das Piloten-Kit anfordern, das Ihnen zwar Ihre dicken Knarren durch eine einzige kleine ersetzt, Ihnen dafür aber auch den lebensrettenden Fallschirm beschert. Bei einer so starken Luftmacht wie der in **Operation Peacekeeper 2** muss sich auch ein Fußsoldat gegen Lufteinheiten wehren können – so wird aus dem Panzerabwehrsoldaten mit einem neuen Kit kurzerhand ein Luftabwehrsoldat mit einem Stinger-Raketenwerfer. **PD**



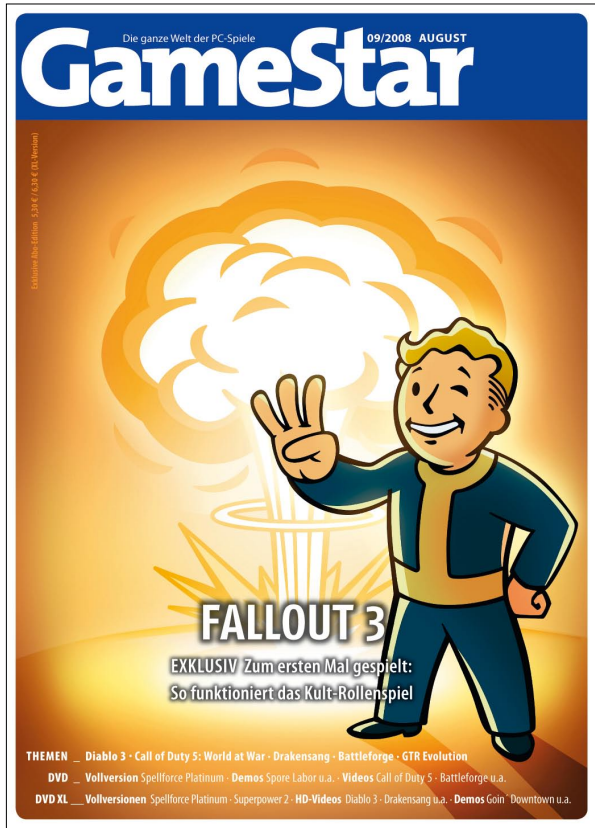
Bei solchen Flugmanövern hilft nur ein Fallschirm.

## OPERATION PEACEKEEPER 2

TYP	Szenario-Mod für Battlefield 2	GRÖSSE	1,49 GByte
VERSION	0.25	Quicklink:	5429
URL	<a href="http://www.opkmod.de">www.opkmod.de</a>		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



# Leserbriefe



**Fallout 3:** »Ich finde das Fallout-Cover nicht nur äußerst hässlich, sondern auch absolut unpassend.«

## Online-Aktivierung

### Einfache Antwort

»Mathias Dietrich scheint in seinem Leserbrief verzweifelt nach einer Antwort auf die Frage zu suchen, warum man etwas gegen eine zwingende Online-Registrierung von Spielen haben könnte. Dem Mann kann geholfen werden. ACHTUNG – Sauerstoffgerät bereithalten: Es gibt noch Menschen OHNE Internet-Zugang!«

Andreas Mugler

### Schnitt ins eigene Fleisch

»Online-Aktivierungen verhindern, dass Spiele in einer Videothek verliehen werden können. Dadurch schädigt sich der Hersteller oft selbst. Spiele, die man nicht vorher testen kann, und das muss man ja heute leider meistens, kauft man nicht. Außerdem verhindern Online-Aktivierungen, dass man Spiele weiterverkaufen kann, oder schränken dies auf jeden Fall stark ein. Nur hat man in Deutschland eigentlich das

RECHT darauf, Spiele weiterzuverkaufen!«

Thomas Weishaar

### Anruf beim Baumarkt

»Wenn man die Vorgehensweise der Unterhaltungsindustrie auf andere Güter übertragen würde, müsste ich zum Beispiel beim Kauf eines Brecheisens meine Adresse angeben und bei jeder Verwendung vorher im Baumarkt anrufen und um Erlaubnis fragen (ich könnte damit ja auch die Garage von meinem Nachbarn aufbrechen wollen ...). Falls ich das Brecheisen meinem Vater schenken wollte, müsste ich vorher beantragen, dass der Benutzer gewechselt wird. Bei Missachtung dieser Vorgaben würde man mir den Prozess machen, und windige Rechtsverdreher würden darauf aufmerksam machen, dass das Brecheisen nicht mein Eigentum ist, sondern dass ich nur ein personengebundenes Nutzungsrecht dafür habe. Falls ich das Brecheisen auf einem

Campingplatz oder einem anderen Ort einsetzen möchte, muss ich dafür entweder die »Mehrfachverwendungslizenz für Brecheisen« vom Baumarkt erwerben oder mir ein zweites Brecheisen zulegen. In jedem Fall muss ich aber vor der Verwendung jedes Mal beim Baumarkt die Erlaubnis einholen. Dass es auf dem Campingplatz keinen Handy-Empfang gibt und der Baumarkt einmal pro Halbjahr wegen Inventur geschlossen hat, ist dann mein Problem und leider nicht zu ändern.

Clemens Birke

## Fallout 3

### Geschmackloses Titelbild

»Seit der Erstausgabe habe ich eure Zeitung abonniert. In einer Geburtstagsausgabe hattet ihr eine Liste eurer Top- und Flop-Cover. Die Flop-Liste hat nun einen neuen König! Ich finde das Fallout-3-Cover nicht nur äußerst hässlich, sondern auch absolut unpassend. Anschließend ist die »Figur« auch noch im Artikel mehrfach zu sehen. Der Einstieg in den Artikel von Christian Schmidt ist zudem äußerst geschmacklos. Was hat eine Beschreibung einer Atom-bomben-Explosion in einem Spielmagazin zu suchen? Wenn man das Wort Fallout unbedingt erklären muss, dann reicht ein kurzer Satz dafür vollkommen aus! Ansonsten ist der Artikel übrigens wie gewohnt sehr gelungen, jedenfalls wenn man von den Kästchen mit der Comic-Figur absieht.«

Jan Niemann



»Vielleicht hätten wir erklären müssen, was es mit der Comic-Figur auf sich hat: Der »Vault Boy« ist das Maskottchen der Fallout-Serie, und er steht für eine sarkastische Satire auf die Atom-Propaganda der USA der 1950er. Insofern ist das Atombomben-Titelbild eine Parodie – was man freilich nur verstehen kann, wenn man den Hintergrund kennt. Was die Beschreibung der Atomexplosion angeht: Ich bin der Meinung, dass man den Schrecken dieser Waffe am klarsten begreift, wenn man ihre ungeheure Zerstörungskraft und deren Konsequenzen anschaulich beschrieben bekommt.«

Christian Schmidt

## Drakensang

### Nennt mich Schlächter!

»Den Weltrekord im Rattenplätzen überlasse ich Heiko gerne. Im Gegenzug dafür verlange ich, ab sofort nur noch der »Holzfass-Schlächter« genannt zu werden!«

Der Holzfass-Schlächter

## Altersangaben

### Für Kinder beherrschbar?

»Ich fände es hilfreich, wenn ihr eine eigene Einschätzung abgeben könntet, ab welchem Alter

## Es gibt Kuchen!

Wir verneigen uns vor Ihrem Knobeltalent, denn rund 400 Leser haben unser Kreuzworträtsel aus der Ausgabe 08/08 richtig gelöst: Der Satz »There is no cake« stammt natürlich aus dem Denkspiel-Shooter Portal. Gewinnen kann aber nur einer, nämlich Simon Götz aus Bad Waldsee, dem wir wie versprochen einen Kuchen beziehungsweise doch eher eine Kiste voller Spiele-Devotionalien schicken. Herzlichen Glückwunsch!







**SBK 08:** »Ich frage mich, ab welchem Alter Kinder das eigentlich spielen können. Ab sechs Jahren, wie die USK sagt?«

jedes Spiel geeignet ist. Wenn ich etwa beim Rennspiel SBK 08 die USK-Einstufung »ab 6 Jahren« lese und dann eure Einschätzung »für Fortgeschrittene«, dann frage ich mich, ab welchem Alter Kinder das eigentlich spielen können. *Leo Welsch*

❖ Wir verstehen das Dilemma, deshalb geben wir in unserem Wertungskasten im Segment »Anspruch« viele Hilfestellungen dazu, welche Fähigkeiten Spiele voraussetzen. Die Altersfreigabe gibt Aufschluss über die Gewalthaltigkeit eines Spiels. Eine konkrete Altersempfehlung für die Beherrschbarkeit auszusprechen ist äußerst schwierig, da sich der Reifegrad und die Fertigkeiten von Kindern gleichen Alters stark unterscheiden können. Wir verzichten deshalb auf eine eigene Altersangabe. *Michael Trier*

### Geruchswerbung Wir fanden das amüsant!

❖ In eurer letzten Ausgabe haben sich einige Leser über die Geruchswerbung beschwert, was ich allerdings nicht verstehen kann. Ich habe einige meiner Freunde daran riechen lassen. Natürlich war die Reaktion: »Wäääh! Das stinkt!« Aber einer meiner Freunde, der ein leidenschaftlicher Spieler ist und mehr Wert auf realistische Waffensounds als auf realistische Grafik legt, war – wie ich – von diesem Geruch fasziniert. Danach ist er sofort in den Kiosk gestürzt und hat sich euer Magazin geholt ... natürlich nicht nur des »Duftes«

wegen. Wir beide fanden diese Werbung jedenfalls sehr originell und amüsant! *Chris Billy*

### Sacred 2

#### Das war Schleichwerbung

❖ Eure Preview zu Sacred 2 hat mich sehr enttäuscht, wenn nicht gar beleidigt: Eine ganze Seite Werbung für Centrino-Unterstützung. Was soll das? Ich wäre froh, wenn ihr dergleichen Fremdwerbung in Artikelform in Zukunft unterlassen könntet.

*Matthias Schrumpf*

❖ Ich bedauere im Artikel ausdrücklich, dass sich die Notebook-Optimierung von Sacred 2 auf Intel-Prozessoren beschränkt. Deshalb aber auf die Berichterstattung über eine spannende technische Innovation zu verzichten, die Spielern, die unterwegs spielen wollen, neue Möglichkeiten eröffnet, halte ich für wenig sinnvoll, zumal sich unsere Leser durchaus selbst eine Meinung zu dem Thema bilden können. *Michael Graf*



**Sacred 2:** »Eine ganze Seite Werbung für Centrino-Unterstützung – was soll das?«

### 80 Kerne

#### Intels Forschungsprojekt

❖ Ich habe eine kleine Frage. Stimmt es, dass Intel an einem 80-Kern-Prozessor arbeitet, oder ist das nur ein Gerücht?

*Thomas Gröbl*

❖ Intel hat bereits Anfang 2007 den Prototypen eines Chips mit 80 Kernen vorgestellt. Das Modell war allerdings nur eine Machbarkeitsstudie und wird nicht zur Serienreife weiterentwickelt.

*Daniel Visarius*

### Prey 2

#### Mehr als ein Gerücht?

❖ Wie ich es in vielen Foren lesen konnte, gibt es da draußen jede Menge Prey-Fans, die gespannt auf einen zweiten Teil des Spiels warten. Mehrere Seiten berichten, dass es eine Fortsetzung geben wird, sogar noch in diesem Jahr. Ist das nur ein Gerücht, oder darf ich mich als riesiger Prey-Fan auf eine Fortsetzung freuen? *Márton Ládonyi*

## Fehler!

Krankheit ist keine Schicksalsbürde. Krankheit, weiß man heute, ist ein Signal unseres Körpers – ein Akt der Verteidigung gegen Fehler! Unser Unterbewusstsein, das klar-sichtiger ist als unser oft vernebelter Verstand, erkennt bevorstehende Patzer, sträubt sich gegen sie, wehrt sich mit den ihm gegebenen Mitteln. Wenn Sie entdeckte Fehler an [brieft@gamstar.de](mailto:brieft@gamstar.de) melden, ist der oder die Schuldige längst bestraft – von sich selbst.

### Hardware: Velociraptor WD3000GLFS

Fieses Seitenstechen plagt Florian Klein, seit er begonnen hat, den News-Text zur Velociraptor WD3000GLFS zu verfassen. Schon bei der Überschrift krampft die Tipphand, trotzdem bringt der Hardware-Redakteur mannhaft zu Papier: »Hochgeschwindigkeitsfestplatte von Seagate.« In der Einleitung folgt ein weiteres »Seagate«, dem von Schüttelfrost gepackten Körper diesmal schon deutlich schwerer abgerungen, dann wird der Herstellername zweimal auch im Text selbst untergebracht; zwischen durch muss Florian die linke Hand am Schreibtisch festbinden, damit sie aufhört, ihm mechanisch ins Gesicht zu schlagen. Tage später meldet sich Lisa Pawlows: Die famose Velociraptor WD3000GLFS stammt von Western Digital.

### Kontrollbesuch: Age of Conan

Philipp Dubberke kann sich nicht erklären, warum er auf einmal sein Mittagessen über den Schreibtisch spuckt – gerade hatte er noch seelenruhig am Kontrollbesuch zu Age of Conan gearbeitet, da schwappte der Kartoffelsalat plötzlich wieder ans Tageslicht. »Heilzauber erzeugen nun keinen Hass mehr«, fliegt Philipp noch einmal über das soeben Getippte, da schießt auch schon die nächste Ladung aus dem wild pumpenden Magen hervor. Wie entfesselt fließt es nun aus Philipp heraus: Die Sätze über aufgewertete Priesterklassen, das Frühstück, das Blut, Milz und Leber und einige kleinere Organe. Tage später meldet sich Patrick Brehm: Der abgeschaffte Hass war ein Übersetzungsfehler in der Patch-Beschreibung, in Wirklichkeit wurde die Hass-Wirkung nur etwas abgeschwächt.

### Preview: Fallout 3

Ohne klare Ursache sind rote Flecken auf der Hand von Christoph Erdmann aufgetaucht. Ihr Jucken macht das Weitertippen zur Qual, dabei ist die E-Mail doch beinahe zu Ende geschrieben. »Christian Schmidt spricht im Artikel zu Fallout 3 von »zählen Insekten wie Skorpionen und Ameisen. Dass Ameisen Insekten sind, da hat der Herr Schmidt noch recht, aber Skorpione gehören ...« So nah dran, und ausgerechnet jetzt müssen die Augen zuquellen! Inzwischen platzen beim Tippen die Eiterpusteln auf den Fingerkuppen auf, trotzdem quält sich der GameStar-Leser den Rest des Satzes aus dem plötzlich fiebermatschigen Geist: »Skorpione gehören zur Klasse der Spinnentiere« Was natürlich vollkommen richtig ist. Aber dem gründlich immunisierten Fehlerbeauftragten von GameStar an den Karren fahren zu wollen, das ist dennoch und logischerweise – ein Fehler.





**Prey:** »Darf ich mich auf eine Fortsetzung des Shooters freuen?«

❖ Gerüchte über Prey 2 kursieren seit 2006. Das Spiel gehört mittlerweile zum Portfolio des im März 2008 gegründeten Publishers Radar Group; die Macher des ersten Prey, Human Head Studios, sind an der Entwicklung angeblich nur noch am Rande beteiligt. Nähere Details zum Projekt sind unbekannt, eine Veröffentlichung in diesem Jahr halten wir für ausgeschlossen.

*Christian Schmidt*

## Import-Spiele

### Zollfrei innerhalb der EU

❖ Das, was Michael Trier im Ausgabe 09/08 zum Einkauf von Spielen im Ausland sagt, ist zwar korrekt, aber nur für Staaten außerhalb der Europäischen Union, also z.B. der Schweiz oder den USA. Innerhalb der EU gelten keinerlei Beschränkungen, da hier Zollfreiheit besteht. Ausnahmen bilden Benzin, Alkohol, Kaffee oder Tabak, die je nach Staat unterschiedlich verzollt werden und auch Einfuhrbeschränkungen unterliegen.

*André Kaczmarek*

❖ André hat recht. Danke für die Ergänzung!  
*Michael Trier*

## Spiele-Handlungen

### Call of Brothergesang

❖ Rollenspiele sollen sich eurer Meinung nach also erzählerisch an Shootern orientieren? Die Publisher sehen das genauso und arbeiten bereits an einem Gemeinschaftsprojekt: »Call of Brothergesang«. Die Charaktererstellung reduziert sich auf die Auswahl des Namens und Geschlechts. Der Spieler findet sich sodann in einer riesigen 4-Hektar-Welt wieder, welche er frei begehen kann, solange er nicht die Hauptstraße verlässt. Die Hauptquest »Laufe die Hauptstraße runter und töte alle Gegner« wird es in drei Varianten geben (Tag, Nacht, Dunkler-Ort-mit-vielen-Skriptsequenzen-um-sich-KI-Programmierung-zu-sparen) und wird komplett in Bullet-Time absolviert, um die Spielzeit auf drei Stunden zu strecken. Per Addon zum Vollpreis wird die Nebenquest »Laufe die Seitenstraße runter« nachgereicht. Die ganze Welt ist zerstörbar, bis auf den Helden. Verwundungen werden durch Drücken des Ohrläppchens (links) geheilt. Begehbare Innenräume (z.B. Heiler oder Händler) sowie Dialoge (mit Händlern oder Heilern) können somit entfallen. Die Hintergrundgeschichte wird von einer desillusionierten Whiskeystimme aus dem Off erzählt, deren Monologe in Botschaften wie »Krieg ist die Hölle«, »Jeder stirbt einsam« und »Kein Rotwein zum Fisch« gipfeln. Dazu gibt es hübsche Zwischense-



Rennfahrerin **Christina Surer:** »Ihr gönnt euren Lesern aber auch nix!«

quenzen, in denen jemand nachdenklich dasitzt, stirbt oder beim Nachdenken stirbt (bzw. umgekehrt). Ja, darauf freue ich mich ... NICHT. *Pierre Stuckenschmidt*

## Versäumnis

### Gibt mir die Wallpaper!

❖ Leider muss ich euch auf den wahrscheinlich größten Fehler hinweisen, der euch jemals bei eurer Heft- und DVD-Produktion unterlaufen ist: Da habt ihr Christina Surer, Rennfahrerin und durchaus leckeres Playmate zu Gast in der Redaktion, die Dame darf auch in zwei Videos auftreten – und dann finden sich auf der DVD keine Wallpaper von ihr? Ehrlich, ihr gönnt euren Lesern aber auch nix!

*Marcus Obando Amendt*

❖ Na, na! Nun könnten wir natürlich von Bildrechten schwadronieren, aber im Endeffekt bleibt die Wahrheit doch, dass wir allein im Interesse unserer Leser handeln: Selbstverständlich sollte man nur auf Fotos der eigenen Freundin starren! *Heiko Klinge*

## Abschied

### PC-Spielen wird zu teuer

❖ Nach zehn Jahren, in denen ihr mein spielerisches Schaffen in entscheidendem Maße geprägt und mich treu begleitet habt, habe ich nun mein GameStar-Abo gekündigt. Und zwar als Konsequenz einer unaufhaltsamen Entwicklung: Das Hobby PC-Spielen wird ein elitäres. Der Wert- und Leistungsverlust neu gekaufter Hardware geht inzwischen so grotesk schnell, dass sich Otto-Normal-Spieler das Up-to-date-bleiben, das zum Spielen neuer Titel unabdingbar ist, einfach nicht mehr leisten kann. Diesen ständigen Aufrüstkampf kann und will ich nicht weiter unterstützen, und damit endet leider auch meine Liaison mit der GameStar. Ich wollte euch Danke sagen: Danke für zehn Jahre hervorragenden Spielejournalismus, danke für zehn Jahre beste Unterhaltung. Bitte bleibt wie ihr seid, denn ihr seid die Besten. Für mich aber heißt es jetzt: Goodbye GameStar, hello GamePro!

*Daniel Hölscher*

## Kung Fu Panda

### So eine Sauerei

❖ Also echt, GameStar – diese Sauerei in Herrn Siegismunds Test zu Kung Fu Panda treibt mir die Schamesröte ins Gesicht! Da steht im Wertungskasten unter dem Punkt »Waffen & Extras«: »Po nimmt kurzzeitig Kampfstöcke auf.« Nicht zu glauben, das ist mir schon beim Hinschreiben peinlich. Denkt denn niemand an die Kinder?! *Torsten Groebel*

## So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.



»In den Ferien auf Urlaub zu fahren ist ja schön und interessant, aber es wäre nur halb so toll, wenn ich nicht meine aktuelle GameStar-Ausgabe dabei hätte!« *Klemens Kummer*



# GAMESTAR INTERAKTIV

## »Comicstrip«

Ihr Lieblingsspiel in drei Bildern, dass haben wir uns in der letzten GameStar-Ausgabe von Ihnen gewünscht. Und Sie haben uns mit zahlreichen Einsendungen beschenkt. Wir bedanken uns bei den talen-

tierten Comic-Zechnern, und natürlich dürfen sich die Künstler der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Internetseite unter ► [gamestar.de-Quicklink: 5299](http://gamestar.de-Quicklink: 5299). **CHS**



»Unreal Tournament 3« (Thomas Bögle)



»Overlord« (Johanna Krünes)



»Alltag eines Heilpriesters in World of Warcraft« (Katharina Kruse)



»Gothic« (Tim Löhndorf)



»Portal« (Benedikt Hummel)

### Die nächste Aufgabe

Der Test zum Bagger-Simulator ließ uns in diesem Monat unweigerlich fragen: Was kommt als Nächstes? Ein Kurierservice-Simulator? Gut, der kommt tatsächlich. Aber welche ähnlich sinnvollen und spannenden Simulationen braucht die Welt denn sonst noch? Überraschen Sie uns mit Ihren Ideen zum Thema »Simuliere mich!« Wie die aussehen können, sehen Sie an unserem Beispielbild rechts.



**Einsendeschluss ist der 8. September.**

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

**Entweder per Post:**

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feininger-Straße 26  
80807 München

**Oder per E-Mail an:**

interaktiv@gamestar.de  
Betreff: »Simuliere mich!«



»Fallout« (Tobias Zechowski)

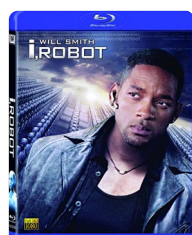


# 11 Jahre GameStar

**Wir feiern Geburtstag, doch die Geschenke bekommen Sie: Für unsere Jubiläumsverlosung haben wir Preise im Wert von über 6.000 Euro zusammengetragen!**

## So nehmen Sie teil

Um am Jubiläums-Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter [www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte](http://www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte) oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit ihrem Namen, ihrer Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 19. September 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



**Seit 15. August auf Blu-ray** Auf den blauen Laser Ihres Blu-ray-Players wartet jede Menge Abtast-Arbeit! Denn am 15. August hat FOX ([www.fox.de/blu-ray](http://www.fox.de/blu-ray)) drei Kinohits unter dem Motto »Erlebe die totale Action« auf Blu-ray-Disc veröffentlicht: **I, Robot**, **Wächter der Nacht** und **Wächter des Tages** – in gestochen scharfer HD-Bildqualität und mit Bonusmaterial. Im actionreichen Science-Fiction-Blockbuster **I, Robot** deckt der Polizist Del Spooner (Will Smith) eine Roboter-Verschwörung auf. Die Disc enthält 21 Extras, darunter eine Auswahlfunktion für persönliche Lieblingsszenen. Die russischen Fantasy-Thriller **Wächter des Tages – Nochnoi Dozor** und **Wächter der Nacht – Dnevnoi Dozor** behandeln den Jahrtausende alten Krieg zwischen den Hütern des Lichts und den Kriegerern der Finsternis, der sich in Moskau seinem spektakulären Höhepunkt nähert. Beiden Blu-ray-Versionen liegt ein Making-Of bei, **Wächter des Tages** ist zudem als 13 Minuten längerer Director's Cut zu sehen.

Wer noch keinen blauen Abtastlaser besitzt, kann nun einen gewinnen: Gemeinsam mit FOX und Asus ([www.asus.de](http://www.asus.de)) loben wir



ein **Multimedia-Notebook Asus M50** mit Blu-ray-Laufwerk und brilliantem 15,4-Zoll-Full-HD-Display (WSXGA+) aus. Außerdem stecken im Kraftpaket ein **Intel Core 2 Duo T9300**, 3,0 GByte RAM, eine 320-GByte-Festplatte sowie eine **ATI Mobility Radeon HD3650** mit 1,0 GByte Grafikspeicher – ideal für flüssigen Spiele- und Videogenuss. Via HDMI können Sie das **M50** sogar an einen HD-Fernseher anschließen. Wert: rund **1.700 Euro**.

Wer noch keinen blauen Abtastlaser besitzt, kann nun einen gewinnen: Gemeinsam mit FOX und Asus ([www.asus.de](http://www.asus.de)) loben wir ein **Multimedia-Notebook Asus M50** mit Blu-ray-Laufwerk und brilliantem 15,4-Zoll-Full-HD-Display (WSXGA+) aus. Außerdem stecken im Kraftpaket ein **Intel Core 2 Duo T9300**, 3,0 GByte RAM, eine 320-GByte-Festplatte sowie eine **ATI Mobility Radeon HD3650** mit 1,0 GByte Grafikspeicher – ideal für flüssigen Spiele- und Videogenuss. Via HDMI können Sie das **M50** sogar an einen HD-Fernseher anschließen. Wert: rund **1.700 Euro**.



**Creative** Creative und GameStar erfreuen Ihre Ohren, denn wir verlosen **zweimal** die hochwertige 7.1-Soundkarte **Soundblaster X-Fi Xtreme Audio**. Außerdem vergeben wir edle Lautsprechersets, und zwar **je einmal** das **T6100** (mit 5.1-Sound), das **T3100** (2.1) und das **T10** (2.0). **Zwei** weitere Gewinner freuen sich über die 2.1-Boxen **A300**. Gesamtwert: rund **400 Euro**.

**Sapphire** Schnell, schneller, Sapphire: Die Grafikkarten-Profis haben ihr aktuelles Topmodell **Sapphire HD 4850 Toxic Edition** übertaktet und seine Leistung damit drastisch erhöht. Die ATI Radeon HD 4850 läuft mit satten 675 MHz, die 512 MByte DDR3-RAM pulsieren bei 2.200 MHz. Ein flüsterleiser Zalman-Kühler hält die Karte bei gesunder Temperatur und schafft sogar Spielraum für weiteres Leistungs-Tuning. Außerdem verfügt das PCI-Express-2.0-Tempowunder über einen HDMI-Anschluss. Und warum erzählen wir Ihnen das? Weil wir gemeinsam mit Sapphire **vier** Exemplare der **Sapphire HD 4850 Toxic Edition** verlosen. Wert: rund **800 Euro**.

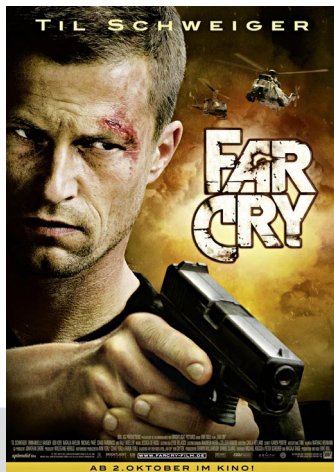


**Atari** »Was wäre wenn?« – das ist die entscheidende Frage in **Aggression**, denn im Echtzeit-Strategiespiel schreiben Sie die europäische Geschichte zwischen den Jahren 1910 bis 1950 neu. Als Regent von Deutschland, England, Russland oder Frankreich verwalten Sie Ihr Reich, verhandeln mit Rivalen, spionieren, erforschen Technologien, ernennen Minister, erklären Kriege und schlagen Taktik-Schlachten. Zum Verkaufsstart am 28. August 2008 verlosen wir **fünfmal Aggression**, außerdem steuert der E-Commerce-Spezialist ALTERNATE ein nagelneues Wasserkühlungs-Gehäuse **Z-Machine LQ-1000** von Zalman bei. Weitere Informationen finden Sie unter [www.alternate.de](http://www.alternate.de) und [www.atari.de](http://www.atari.de). Wert: rund **850 Euro**.





**Intel** Was hat vier Kerne und rechnet schneller als Adam Riese? Okay, das könnte eine superintelligente Atomnuss sein – ist aber in Wahrheit der zukunftsichere Quad-Core-Prozessor **Intel Core 2 Extreme QX9650**. Der arbeitet mit vier Rechenkernen auf Basis der topmodernen 45-Nanometer-Technologie, 3,0 GHz Taktfrequenz und 12 MByte L2-Cache; der Front Side Bus läuft mit 1.333 MHz. Wir verlosen ein Exemplar des **Intel Core 2 Extreme QX9650** in der Boxed-Variante samt Kühler für den Sockel 775. Weitere Informationen gibt's unter [www.intel.de](http://www.intel.de). Wert: rund **850 Euro**.



## Ab 2. Oktober im Kino

Der Actionheld im Hawaiiemod kehrt zurück – allerdings nicht auf den PC, sondern auf die große Leinwand. Am 2. Oktober 2008 läuft der Film zum Shooter **Far Cry** in den deutschen Kinos an. Til Schweiger verkörpert darin den Ex-Soldaten Jack Carver, der sich durch ein Dschungelparadies voller Söldner und Mutanten kämpft. Denn er möchte die Journalistin Valerie (Emmanuelle Vaugier) retten, die vom finsteren Doktor Krieger (Udo Kier) entführt wurde. Für alle, die das PC-Vorbild in großartiger Bildqualität erleben wollen, verlosen wir gemeinsam mit MSI topmoderne ATI-Grafikkarten: **einmal** die **MSI R4870-T2D512-OC**



mit erhöhten Taktraten sowie **zweimal** die ebenso hochwertige **MSI R4850-T2D512**. Wert: rund **650 Euro**.

## Gewinner 08/2008

► P. Adamski, Langenburg-Nesselbach • D. Adolph, Meine • H. Ahrens, Grasberg • J. Amann, Heusweiler • H. Arendt, Nienburg • S. Bauer, Wettmar • P. Beltz, Wiesbaden • T. Bick, Düsseldorf • L. Bode, Brinkum • S. Böying, Emsdetten • T. Brand, Oldenburg • S. Brockel, Duisburg • M. Correll, Heilbronn • B. Dohnke, Flensburg • T. Eichhorn, Lehrte • K. Fleischmann, Maltersdorf-Pfaffenberg • S. Giraud, Ladenburg • T. Glet, Rodgau • G. Groß, Sindelfingen • A. Haid, Berlin • B. Hausladen, Mötzing • N. Hesse, Berlin • D. Irek, Osterstedt • O. Isendahl, Hüllhorst • T. Jablonsky, Regensburg • R. Kellner, Bochum • R. Kraft, Donzdorf • E. Krause, Burg • S. Lieder, Kassel • F. Lüthgen, Kirrberg • M. Mohr, Eisenbach • S. Oehme, Hummel tal • S. Opitz, Saarbrücken • T. Reiser, München • M. Rose, Witten • J. Schmidt, Essingen • C. Schubert, Hildburghausen • P. Sievers, Pahlen • E. Tächl, Cuxhaven • A. Thiel, Dorsten • M. Valentin, Fürth • S. Wefers, Kerken • S. Weit, Bremen • C. Zarrilli, Zienken

## Gewinner der Abo-Verlosung 10/2008

► N. Besecke, Bremerhaven • M. Blaich, Calw • M. Czekalla, Bottrop • S. Hermerding, Bülstedt • H. Thöle, Ronnenberg

**Sega** Der **Dungeon Siege**-Schöpfer Chris Taylor schickt Sie nun in den Weltraum – und zwar in seinem flotten Action-Rollenspiel **Space Siege**. Mit dem Soldaten Seth Walker und seinem Roboterkumpel HR-V retten Sie darin die letzten überlebenden Menschen vor den außerirdischen Kerak. Dabei können Sie Ihren Helden mit cybernetischen Implantaten aufmotzen, was neben seiner Kampfkraft auch den Ausgang der Handlung beeinflusst. Gemeinsam mit Sega verlosen wir **dreimal Space Siege**, ein Gewinner darf sich zusätzlich über die **EVGA e-GeForce 9800 GTX Superclocked** freuen. Die pfeilschnelle Grafikkarte für PCI Express 2.0 bietet 512 MByte DDR3-RAM und läuft mit 700 MHz Chip- sowie 2.200 MHz Speichertakt. Wert: rund **450 Euro**.



## Ab 28. August im Kino

Warum läuft Eddie Murphy in seinem weißen Anzug denn bloß so ungenau durch New York?! Weil er kein Mensch ist, sondern das menschenförmige Raumschiff »Dave«, das von winzigen Aliens gesteuert wird! Dessen Kapitän (noch mal Eddie Murphy) sucht nach einem Stein aus dem All, wobei ihm die schöne Gina (Elizabeth Banks) hilft. Voilà, fertig ist die Handlung der abgedrehten Komödie **Mensch, Dave!**, die am 28. August ins Kino kommt. Zum Filmstart verlosen wir **einen** Multimedia-Player **ARCHOS 605 WiFi** mit 160 GByte Speicherplatz und 4,3-Zoll-Touchscreen. Außerdem vergeben wir **fünf Fan-Pakete** mit je einem **Poster**, einer **Soundtrack-CD**, einem **T-Shirt**, einem **Frisbee** und einem **Flummi**. Weitere Informationen zum Film finden Sie unter [www.menschdave.de](http://www.menschdave.de). Wert: rund **650 Euro**.





# Macht's doch selbst

Spiele-Fans flicken inzwischen sogar die Fehler in ihren Lieblingsspielen – unentgeltlich. Die Hersteller zünden derweil die nächste Stufe der Fan-Einspannung: Derzeit wird ein komplettes Spiel von der Community entwickelt.

Seit drei Jahren hat Dr. Werner Spahl **Vampire: Bloodlines** nicht mehr durchgespielt. Er würde es gern, aber er kommt einfach nicht dazu: Der 43jährige Chemiker ist zu sehr damit beschäftigt, das Rollenspiel von Fehlern zu befreien. Dr. Spahl gehört nicht zum Team des **Bloodlines**-Entwicklers Troika; das Studio ging wenige Monate nach der Veröffentlichung des Spiels Pleite. Spahl hat auch nichts mit dem Publisher Activision zu tun, der die Rechte am Titel hält. Spahl ist ein normaler **Bloodlines**-Spieler, der das mit vielen Fehlern ausgelieferte Spiel bis heute in seiner Freizeit ausbessert, unterstützt von einer treuen **Vampire 2**-Fangemeinde. Seit mehr als drei Jahren geht das nun so; der letzte inoffizielle Patch, der 53. aus der Hand der Spieler, ist gerade einen Monat alt und bringt den Blutsauger-Spaß auf die Version 5.5.

Auch für das deutsche Rollenspiel **Gothic 3** bastelt eine Fan-Gemeinde an umfangreichen Verbesserungen. Vor rund einem Jahr beseitigte die Version 1.3 bereits mehr als hundert Fehler bei Quests, Dialogen, Spielcharakteren und Gegenständen. Inzwischen wird das Spiel in der Version 1.6 neu verkauft, als »Game of the Year«-Edition, von vielen Fehlern befreit – dank der kostenlosen Arbeit der Community.

## Der Spieler wird's richten

Ohne großes Aufhebens etabliert sich in der Spielebranche seit einiger Zeit eine neue Form von Dienstleistung: Vor und nach der Veröffentlichung ihrer Spiele greifen die Entwickler auf das zumeist kostenlose Engagement der



Im Playstation-3-Spiel **Little Big Planet** werden Spieler ihre selbstgebaute Levels vielleicht auch verkaufen können.

Fans zurück. Klassische Betatests spannen hunderte, manchmal tausende Spieler in die letzten Korrekturphasen ein. Ein Quest-Wettbewerb wie beim gerade erschienenen Rollenspiel **Drakensang** macht die **Schwarzes Auge**-Fangemeinde bereits früh auf den neuen Titel aufmerksam. Nach der Veröffentlichung sichern erfolgreiche Erweiterungen wie die Mehrspieler-Mods **Counterstrike** (für **Half-Life**) und **Desert Combat** (für **Battlefield 1942**) die Langlebigkeit der Titel, auf deren Technikerüst sie ursprünglich basieren. Und wenn das Budget für neue Patches knapp wird, übernehmen mit etwas Glück die Käufer die Pflicht der Entwickler und merzen die Fehler der Programme in ihrer Freizeit aus.

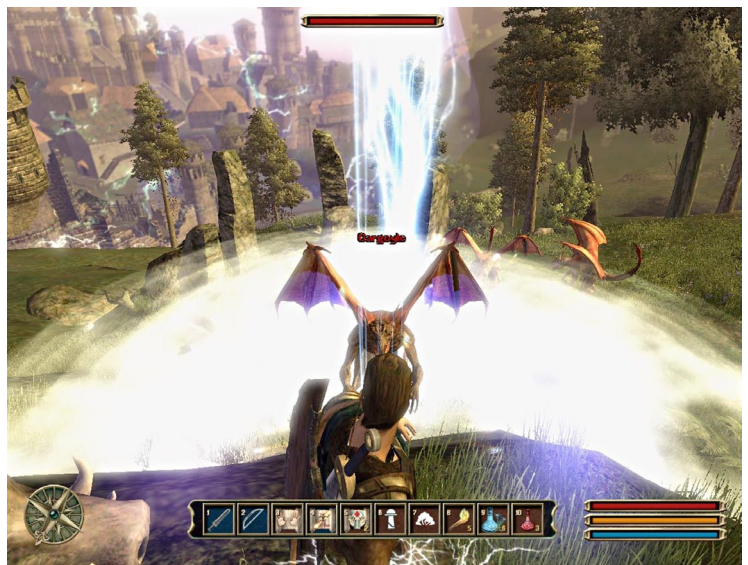
Community-Einspannung ist inzwischen Marketing-Instrument und Entwicklerwerkzeug in einem. Der amerikanische Star-Designer David Perry macht die Einbeziehung der Online-Gemeinschaft gar zum Mittelpunkt in seinem Projekt **Top Secret**: Über die Internetseite [www.videogameteam.com](http://www.videogameteam.com) lässt der Entwickler gleich einen kompletten Multiplayer-Titel von der Community entwerfen.

## Vom Wurm zum Tausendfüßler

David Perry ist ein alter Hase in der Spielebranche. Als 15jähriger veröffentlichte der gebürtige Nordire den Programmcode für sein erstes Spiel in einem englischen Computermagazin. Es war ein Rennspiel für den Sinclair



Für die Rollenspiele **Vampire: Bloodlines** und **Gothic 3** erscheinen noch immer Fan-Patches, die fast alle Fehler der Verkaufsversionen beheben. Inzwischen wird Gothic 3 in einer Neuauflage samt Fan-Patches verkauft.





ZX81, ein Heimcomputer mit 1.024 Byte Hauptspeicher. Später folgten Konsolenhits wie **Disney's Aladdin** und das Werbespiel **Cool Spot** für Virgin Games. Seinen ersten großen Erfolg mit dem eigenen Entwicklerstudio Shiny Entertainment verdankt er einem schießwütigen Wurm im Weltraumzug: **Earthworm Jim** war frech, verrückt und hatte später sogar seine eigene Zeichentricksérie. Nach den mäßig rentablen Titeln **MDK**, **Messiah** und **Wild 9** für die Playstation konnte Perry erst wieder mit der verbuggten Filmumsetzung **Enter the Matrix** an den frühen Erfolg anknüpfen.

Das war im Jahr 2003. Seitdem hat Perry eine Investmentfirma gegründet, die Entwicklerteams bei der Finanzierung ihrer Spiele unterstützt, und bietet allen Interessierten unter [www.gameindustrymap.com](http://www.gameindustrymap.com) eine Weltkarte mit hunderten aktuellen Standorten von Spielefirmen an. Für den Entwickler und Publisher Acclaim Games, der vom 2004 Pleite gegangenen Turok-Entwickler Acclaim Entertainment lediglich den Vornamen und das Firmenlogo übernommen hat, betreut Perry momentan **Project Top Secret** – ein Online-Fantasy-Rennspiel, das von einer fast 70.000 Nutzer starken Community entwickelt wird.

### Zu kompliziert für China

Mit **Project Top Secret** gab David Perry Anfang 2007 den Startschuss für ein Pionierprojekt der Computerspiele-Geschichte. »Meine ursprüngliche Motivation für **Top Secret** war es, den Teilnehmern zu zeigen, wie viel Spaß, aber auch wie viel harte Arbeit die Entwicklung eines Spiels ist«, sagt Perry. Die Grundidee seines Projekts: Eine Community von tausenden Nutzern entscheidet durch Diskussionen in einem Internet-Forum über Grafikstil, Szenario, Spielmechanismen und Charaktere des zu entwickelnden Spiels. Die einzige Vorgabe war, dass es in irgendeiner Form ein Online-Rennspiel werden musste. Alle anderen Ideen, vom Spielkonzept bis zu den Grafikentwürfen kommen aus der Community.

In mehreren Phasen, die mit vorgegeben Meilensteinen wie der endgültigen Entscheidung für den Grafikstil enden, entsteht so das Design-Dokument – die Vorlage, nach der am Ende ein Spiel programmiert werden sollte, und zwar in China. »Von dieser Idee mussten wir uns schnell verabschieden«, erzählt Perry: »Das Spielkonzept wurde zu umfangreich und zu unkonventionell.« Stattdessen arbeiten nun fünf teils professionelle Entwickler in einem Wettbewerb an ihren Prototypen. »Der Gewinner wird von Acclaim unter Vertrag genommen und kann bis zu einer Million Dollar für die Engine-Lizenzen ausgeben«, erklärt David Perry eine der vielen Planänderungen seit der Eröffnung der Design-Foren.

### 69.900 Entwickler zuviel

Aus der rudimentären Spielidee, die Perry zum Projektstart in einer vier Seiten langen Rundmail beschrieb, ist durch die Arbeit der Community ein komplexes Fantasy-Rennspiel im japanischen Anime-Zeichentrickstil geworden,



Die Figur der zwielichtigen Thalya (rechts) in Drakensang stammt aus einem **Quest-Wettbewerb** in der Schwarze-Auge-Community.

in dem die Spieler auf wilden Kreaturen reiten und auch neben den eigentlichen Strecken die Spielwelt und ihre unterschiedlichen Kulturen erkunden. Ausgearbeitet wurde das Konzept letztendlich von rund hundert regelmäßigen Forenteilnehmern, die von den ursprünglich fast 70.000 angemeldeten Freizeitentwicklern übrig blieben. »Wir haben ein paar sehr talentierte Leute verloren. Einige hatte keine Zeit, anderen gefiel die Richtung des Projekts nicht mehr. Der demokratische Entstehungsprozess stellt nicht jeden zufrieden«, kommentiert David Perry. Das Interesse der ersten rund 70.000 potenziellen Spieler hat ihm die Community-Einbindung trotzdem eingebracht, lange bevor es Bilder aus dem noch namenlosen Spiel gibt – ein unschätzbarer Marketing-Vorteil, für den Computerspiele normalerweise eine starke Lizenz im Rücken brauchen. Und ganz nebenbei hat sich Acclaim, der zukünftige Publisher des Spiels, die Kosten für die Designphase fast vollständig gespart.

### DSDS für Spieledesigner

Bei der Bekanntgabe des ambitionierten Vorhabens im Frühjahr 2007 sorgte neben der angepeilten Zahl von 100.000 Teilnehmer vor allem ein ganz besonderes Jobangebot für Aufsehen. In einer Art Talentwettbewerb für Nachwuchs-Entwickler versprach David Perry dem Gewinner eine Festanstellung bei Acclaim und die Leitung über das nächste Spiel der Firma. Am 27. Juni 2008 stand der Gewinner fest: Mike Zummo, ein 34-jähriger Anwendungsdesigner aus dem US-Bundesstaat Wisconsin. »Mike hat sich von Anfang an hervorgetan. Er hat andere gefördert und konnte gut organisieren. Wir ha-

ben nicht nur einen guten Designer, sondern auch jemanden mit Führungskraft gefunden. Inzwischen hat er die Leitung über ein Musikspiel und zwei weitere, noch nicht bekanntgegebene Titel übernommen«, begründet der Projekt-Initiator Perry seine Wahl. Als nützlicher Rekrutierungspool stellte sich **Top Secret** für Acclaim schon viel früher heraus. Nur zwei Wochen nach dem Projektstart setzte die Firma den Deutschen Michael Liebsch als Designer an ein neues Spiel. Später übernahm ein weiterer Forumsnutzer die Planung von Perrys Flash-Spieleseite thefanawards.org. Insgesamt fünf **Top Secret**-Mitglieder fanden bis heute einen Job bei Acclaim.

### Kostenlos, aber nicht umsonst

David Newsome ist Teil der **Top-Secret**-Community. Der aus Westfalen stammende Kommunikationselektroniker kam beim Wettbewerb unter die 20 Finalisten und hat seitdem seine Karriereplanung in die Spieleindustrie verlegt. »Ich habe bereits positive Antworten auf meine Bewerbung bei einigen deutschen Entwicklern bekommen«, sagt David. Dass er



Die Bilder-Collage besteht aus **Community-Beiträgen** zum Grafikstil des **Top-Secret**-Spiels



[12:30] BM-21 Grad destroyed by UH-60 Black Hawk

Die Hubschraubersimulation **Enemy Engaged 2** ist nicht viel mehr als der erste Teil plus Fan-Patch.Ein **Community-Update** schaltet in Stalker steuerbare Fahrzeuge frei, die in der Verkaufsfassung fehlen.

ohne Bezahlung für Acclaim an einem Spiel arbeitet, stört ihn nicht: »Ich werde keinen Cent sehen, aber ich wusste, worauf ich mich einlasse. Ich habe eine Menge Zeit investiert, und es gab Leute, die waren täglich mehr als acht Stunden im Forum und werden nie Geld dafür sehen.« Newsome sieht trotzdem einen Gewinn für sich: »Wir nehmen Erfahrung mit, wir nehmen Freundschaften mit, und es würde mich nicht wundern, wenn sich vielleicht einige Leute zusammenschließen und ein Entwicklerstudio gründen. Ich hoffe jedenfalls, dass Acclaim jede Menge Geld mit unserer Arbeit macht, denn dann haben wir ein gutes Spiel

abgeliefert.« David Perry vergleicht die Arbeit im **Top Secret**-Forum mit dem Spielen in einer Gilde in **World of Warcraft** oder dem Erstellen einer Lebensform in der Lebenssimulation **Spore**. »Wir wollen unsere Community-Mitglieder nicht ausnutzen. So kannst du talentierte Leute nicht an dich binden. Wir wollen etwas Neues wagen, etwas Riskantes. Wir machen dieses Spiel nicht des Geldes wegen, selbst wenn es am Ende welches einbringt.« Perry ergänzt: »Dieses Projekt wird definitiv nicht unser letztes Community-Spiel sein.«

### Eine Community-Quest

Wenn auch nicht so weitreichend wie David Perry, so nutzen doch auch andere Spielestudios die Kreativität der Communitys bei der Entwicklung ihrer Titel. Nicht immer sind Computerspieler die anvisierte Zielgruppe. Für das aktuelle Rollenspiel **Drakensang** riefen der Publisher Dtp und der Entwickler Radon Labs in Internetforen zur Pen-&-Paper-Vorlage **Das Schwarze Auge** zu einem Quest-Wettbewerb auf. So schaffte es die Mission »Der Boltan-Trick« von Jan Alfter samt der attraktiven, aber wenig vertrauenswürdigen Thalya de Raven-doza in der Hauptrolle ins fertige Spiel. »Der Wettbewerb war ein voller Erfolg. Wir hatten

rund hundert Einsendungen. Das klingt vielleicht nicht nach viel, aber einige der Geschichten waren mehr als 30 Seiten lang«, erinnert sich Bettina Korb, die als Community-Managerin bei Dtp für die Organisation zuständig war. Sie hat alle Geschichten aufgehoben und hofft, dass die eine oder andere noch ihren Weg in eine Erweiterung oder gar in eine Fortsetzung zu **Drakensang** schafft. Von der hohen Qualität der Community-Beiträge ist sie überzeugt: »Viele große Entwickler könnten es sich wesentlich leichter machen, wenn sie enger mit den Communitys arbeiten würden. Da schlummert viel Potenzial.«

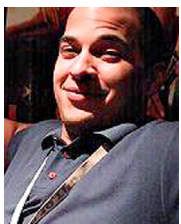
## Top Secret: Köpfe



**David Perry** hat das legendäre Hüpf-Spiel **Earthworm Jim** entwickelt und betreut heute die Entwicklung des Community-Spiels **Project Top Secret** für Acclaim.



**Mike Zummo** hat den Talent-Wettbewerb gewonnen und arbeitet jetzt als leitender Entwickler an einem Musikspiel und zwei noch unbekannten Projekten.



**David Newsome** kam unter die 20 Finalisten beim Top-Secret-Wettbewerb und sucht jetzt einen Job als Entwickler in der deutschen Spieleindustrie.

Der Zugangscode zum aktuellen Betatest von Alarmstufe Rot 3 war der C&C-3-Erweiterung **Kanes Rache** beigelegt.

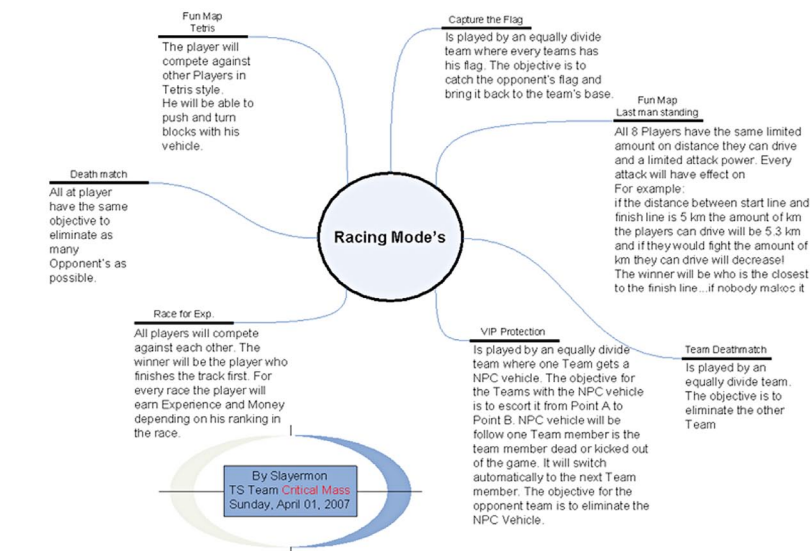


andere Spieler verkaufen, ähnlich wie bei Ebay oder iTunes. Der **Little Big Planet**-Entwickler Media Molecule ruderte kurz nach Reeves Aussagen zurück: Selbstgebaute Bezahl-Levels sind nur der langfristige Plan.

Wer mit seinen Web-2.0-Beiträgen Geld verdienen will, muss sich also vorerst noch außerhalb der Spielebranche umsehen, beim Google-Wissensportal »knol« zum Beispiel. Anders als bei Wikipedia werden die Autoren der Artikel hier an den jeweiligen Umsätzen der Werbepattform AdSense für ihre Beiträge beteiligt. »Teile, was du weißt« lautet das Motto der Seite, die noch eine Beta ist.

## Der echte Betatest

Das Motto des neuen Google-Angebots passt auch gut zur wohlklassischsten Form der Community-Einbindung in der Spielebranche. »Teile, was du weißt«, darum geht es für Michael Höhndorf beim Betatest zum Action-Rollenspiel **Sacred 2**, an dem seit Mitte August rund 2.000 Spieler teilnehmen. Ohne Bezahlung, versteht sich. »In einem Spiel wie Sacred 2 kommen extrem viele Kombinationsmöglichkeiten von Charakterklassen, Talenten und Gegenständen zusammen. Man muss kein Mathegenie sein, um zu verstehen, dass eine normale Qualitätssicherung nicht im Stande ist, all das kostengünstig zu testen. Wir sind also auf die externen Betatester angewiesen«, erläutert Höhndorf. Im Gegenzug bekämen die Beta-Spieler die Gelegenheit, ein großes Wörtchen mitzureden: »Sie haben direkten Einfluss auf den Entstehungsprozess des Spiels«, sagt Höhndorf. Als Technischer Leiter beim Potsdamer Dienstleister Quality Four weiß er, wie wichtig die Motivation der Tester ist: »Natürlich muss man bei den Arbeitsergebnissen eine gewisse Qualität einfordern. Aber man darf nie vergessen, dass die Leute nichts weiter von dem Betatest haben, als das Spiel ein paar Monate vor der Veröffentlichung zu



Die **Spielkonzepte** der Top-Secret-Community flossen in mehreren Phasen in das endgültige Design-Dokument ein.

spielen.« Eine exklusive Gelegenheit, mit der der Publisher Electronic Arts Fans des **Command & Conquer-Ablegers Alarmstufe Rot 3** zum Kauf der **C&C 3-Erweiterung Kaness Rache** bewegte: In der DVD-Schachtel lag der Code für die Betaphase von **Alarmstufe Rot 3**.

## Der gefühlte Betatest

Nach dem Betatest dauert es meist nicht mehr lange bis zur Veröffentlichung des Spiels. Spätestens dann sollten alle Fehler bereinigt sein – theoretisch zumindest. In der Praxis erscheint heute kaum ein Spiel, für das nicht mindestens ein Update nachgereicht wird. Für **Vampire: Bloodlines** trug der letzte offizielle Patch die Versionsnummer 1.2. Seitdem kümmert sich Dr. Werner Spahl um Verbesserungen am Spiel. Das Rollenspiel **Gothic 3** patchte der Entwickler Piranha Bytes noch bis auf die Version 1.12, dann überwarf man sich mit dem Publisher Jowood. Der überließ die Arbeit an weiteren Updates der Spiele-Community. Piranha Bytes schraubt inzwischen am nächsten Rollenspiel. Auch der ukrainische **Stalker**-Entwickler GSC Gameworld arbeitet bereits an einem weiteren Ego-Shooter im Tschernobyl-Szenario. Das erste Spiel ist derzeit auch nach sechs Patches noch nicht fehlerfrei spielbar. Die versprochenen Spielelemente, darunter fahrbare Autos, mussten gar erst Community-Mods aus den Untiefen des Programmcodes fischen. Ein anderer Modder fand seine Arbeit honoriert: Die Grafikverbesserung der Shader-Mod **Float32** baute GSC in den offiziellen Patch 1.0004 ein.

Vielleicht haben es einige Programmzeilen von **Float32** auch bis ins neue **Stalker: Clear**

**Sky** geschafft. Es wäre nicht die erste Spielefortsetzung, in der die Patch-Arbeit der Fange-meinde steckt. Der Entwickler G2 Games veröffentlichte mit der Hubschraubersimulation **Enemy Engaged 2** 2007 schlicht eine grafisch aufgepeppt Kopie des Vorgängers samt umfangreichem Community-Patch auf die Version 1.8.4. Den so dreist ausgenutzten Fans blieb letztendlich nur die Befriedigung, dass der Titel in den Verkaufsregalen verstaubte.

## Dunkle Wolken am Spielehimmel?

Spieler übernehmen das Design, bügeln die Programmfehler aus, Publisher und Entwickler verdienen an der Arbeit der Fans: Ist das die Zukunft der Spieleindustrie? »Ein bisschen erscheint mir das schon so«, sagt der Freizeit-Patcher Dr. Werner Spahl. »Trotzdem sind die Entwickler nicht alleine Schuld an der Situation, sondern die allgemeine Tendenz, dass die Produktion von Computerspielen immer teurer und länger wird. Die Firmen können sich kaum noch Zugeständnisse an die Spieler leisten.« Betatest-Leiter Michael Höhndorf stimmt zu: »Die Spiele werden komplexer, aber die Qualitätssicherung kann aus verschiedenen Gründen nicht im gleichen Maße steigen.« Er findet nicht, dass sich die Entwickler grundlegend aus der Affäre zögen oder die Spieler die Dummen seien. »Es ist einfach eine Entwicklung, die passiert, ebenso wie die von Spielern entwickelten Inhalte immer wichtiger werden.« Der **Top Secret**-Gewinner Mike Zummo glaubt an die Chancen der neuen Beziehung zwischen Entwicklern und Spielern: »Jede Firma, die in die Community investiert und die Leute nicht nur als billige Arbeiterstiere ansieht, wird wahre Schätze an Kreativität

finden. Und wer das nicht kann, den werden die Spieler entsprechend abstrafen. Ich hoffe jedenfalls, dass wir noch viele Projekte sehen, an denen auch die Spieler sehr intensiv mitarbeiten.«

CHS







# Geliebter Feind

Jeder Computerspiel-Held braucht einen ernstzunehmenden Widersacher. Doch wie wird man zum Vorzeige-Schurken – und warum?

Ob hirnfressender Zombie, kriegslüsternder Wehrmachts-Soldat oder bombenlegender Terrorist – es ist nicht entscheidend, wer der Feind in einem Computerspiel ist. Entscheidend ist, wer er nicht ist: Er ist keiner von uns. Fast jeder Mensch hat eine emotionale Bindung zu dem, was er kennt. Wir mögen unseren Heimatort, essen gerne lokale Spezialitäten, und zur Fußballweltmeisterschaft schmücken wir uns mit den Nationalfarben und jubeln frenetisch über jedes Tor unserer Mannschaft. Was uns nicht vertraut ist, wird uns hingegen schnell suspekt. Menschen, die mit anderen Regeln und nach fremden Bräuchen leben, erscheinen uns oftmals als unberechenbar. Und was wir nicht zuverlässig einschätzen können, nehmen wir mitunter als Bedrohung wahr – als Feind. Es ist diese emotionale Unterscheidung zwischen Bekanntem und Unbekanntem, die Unterhaltungsmedien nutzen, um für uns passende Feindbilder zu erstellen. Die grundlegende Voraussetzung für das Böse in einem Computerspiel ist daher auch die simpelste: Der Feind muss anders aussehen als wir.

## Das hässliche Entlein

Spiele wie **Resident Evil** oder **Aliens vs. Predator** machen es uns leicht: Schon auf den ersten Blick identifizieren wir Zombies und zähnefleischende Außerirdische als Feinde –

ein Untoter mit abgerissenem Arm sieht nun mal nicht aus wie Onkel Franz von nebenan. Militär-Shooter stecken ihre Schurken in für uns fremde Uniformen oder Kleidung. »Wir«, das sind in modernen Unterhaltungsmedien in erster Linie die Amerikaner: Die Filmfabrik Hollywood und die meist in den USA produzierten Computerspiele vermitteln ein Weltbild aus Sicht der Vereinigten Staaten. Das gilt

für viele Bürger westlicher Länder als ausreichend akzeptabel, um es im Rahmen eines Computerspiels oder Films als das eigene zu adaptieren. Mit der Folge, dass auch deutsche Spieler einen mit einer Kalaschnikow bewaffneten Araber schnell als Feind akzeptieren – oder gar einen deutschen Wehrmachts-Soldaten. Die Uniformen und Abzeichen des Zweiten Weltkriegs mit ihrer starken Symbolik eig-



Ein deutscher Soldat erschießt wehrlose Verwundete in **Call of Duty 5**. Je gnadenloser der Gegner, desto leichter wird er als Feind akzeptiert.





nen sich dabei besonders für ein deutliches Feindbild. Hakenkreuz oder Hammer und Sichel wirken mächtig, die Ideologien dahinter unaufhaltsam – und diesen muss sich der Spieler nun entgegenstellen.

Wir schätzen die Bedrohlichkeit unseres Gegenübers auch schnell durch seine Stimme ein: Ob deutsch, russisch, arabisch oder gar klingonisch – harte, herrische Laute zeichnen die Sprache des Feindes aus. Schon bevor die **Wolfenstein**-Reihe den Sprung in die 3D-Grafik schafft, macht sie durch deutsche Sprachausgabe klar: Wer so klingt, kann nur böse sein.

### Die Wurzel allen Übels

Natürlich will uns jeder Computerspiel-Schurke ans Leben. Zum echten Feind wird er allerdings erst, wenn er neben der unmittelbaren Gefahr noch eine höhere, schwerwiegendere

Bedrohung für uns und unsere Gesellschaft darstellt: Vernichten wir nicht alle Zombies, breitet sich der T-Virus über das ganze Land aus, erledigen wir nicht die Königin, kommen die Aliens auf die Erde, stoppen wir die Wehrmacht nicht, fällt ganz Europa unter die eiserne Faust der Nazis. Das legitimiert unseren Kampf, insbesondere, wenn der Feind sich als besonders grausam und unmenschlich präsentiert. Die außerirdische Vernichtungsmaschine aus **Prey** lässt nicht mit sich reden, die Alien-Königin aus **Aliens vs. Predator** will uns nur als Wirt für ihre Eier, und wenn in **Call of Duty 5** Wehrmachtssoldaten hilflos am Boden liegende Russen erschießen, dann wird im Spieler der Wunsch laut: »Denen zeig ich's!« Zweifel an der Richtigkeit des Handelns wird damit minimiert – moralische Ambivalenz und Unsicherheit sind selten in Spielen, die uns in erster Linie unterhalten sollen.

### Die dunkle Seite der Macht

Wer eine fremde oder gar gegensätzliche Weltanschauung vertritt, eignet sich am besten als Feind. Bis in die 80er sind das in erster Linie die Sowjets: In unzähligen Filmen und Romanen verhindern heldenhafte Agenten (allen voran James Bond) den Dritten Weltkrieg, indem sie die bösen Russen immer wieder austricksen. Nach dem Ende des Kalten Krieges suchen westliche Militärs nach neuen Feindbildern und finden sie spätestens mit den Anschlägen vom 11. September 2001: islamische Fundamentalisten. Nazis und Sowjets, die bis dato beliebtesten menschlichen Computerspiel-Gegner, werden durch eine aktuellere Bedrohung ausgetauscht. In **Battlefield 2** tauchen statt der Deutschen und Russen nun Araber und Chinesen auf, ebenso in **Command & Conquer: Generäle**. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) kritisiert die englische Fassung des Strategiespiels wegen ihres starken Bezugs zum mittlerweile tobenden Irak-Krieg. Das Spiel suggeriere eine Verbindung zwischen islamischen Terroristen und weiten Teilen des Nahen Ostens und pro-

pagiere die Kreuzzug-Mentalität: »Tötet Sie alle, der Herr wird die Seinen schon erkennen!« Das Spiel landet wegen Kriegsverherrlichung umgehend auf dem Index.

### Der Name des Bösen

Feindbilder werden zwar stark von aktuellen Ereignissen geprägt, doch diese im Rahmen eines Spiels explizit zu vermarkten, ist für Entwickler oft ein heikles Thema, wie das Beispiel **Command & Conquer: Generäle** zeigt. Viele Programmierer taufen ihre Schauplätze daher um. So wird in **Boiling Point** aus Kolumbien Realia, das Entwicklerstudio Pandemic taufte in **Full Spectrum Warrior** Afghanistan in Zekistan um. Für das im Spiel vermittelte und vom Nutzer aufgenommene Feindbild macht das schwerlich einen Unterschied: Realia wird als typischer korrupter Bananenstaat verstanden, das islamische Zekistan als Terroristen-Schlängengrube – der Kampf gegen seine Bewohner erscheint also legitim.

Als Pandemic ankündigt, Ort der Handlung des Spiels **Mercenaries 2** solle kein Fantasie-land, sondern Venezuela werden, zeigt sich die Bevölkerung des Landes bestürzt. Die Politikerin Gabriela Ramirez: »Dieses Spiel ist die Rechtfertigung imperialistischer Aggression.« Propaganda in Computerspielen?

### Das Spiel mit der Angst

Tatsächlich ist die Nähe des venezuelanischen Präsidenten Hugo Chavez zu Fidel Castro dem US-Präsidenten George W. Bush ein Dorn im Auge. Und für Pandemic Grund genug, sich die im Spiel geschilderten Konflikte auszudenken. Denn wenn ein Feindbild schon nicht an ein historisches oder gar aktuelles Szenario anknüpfen kann, dann muss es zumindest ein glaubwürdiges sein. Holland greift Frankreich an? Käse. Mexikanische Rebellen bedrohen die USA? Schon besser – und Thema von **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**. Bo Anderson vom schwedischen Entwicklerstudio Grin erläutert die Grundlage der Story: »Die Amerikaner haben seit geraumer Zeit Angst davor, mexika-

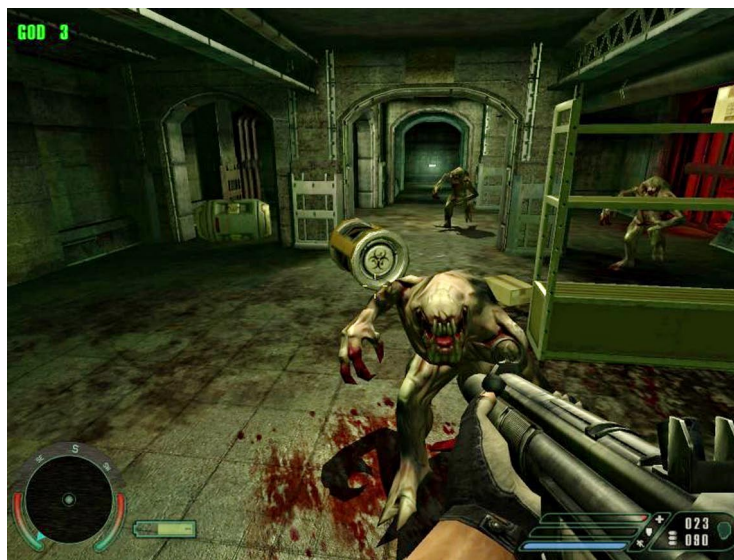


Nach dem Zweiten Weltkrieg und Vietnam wechselte die Battlefield-Serie in ein aktuelles Szenario.



Für die deutsche Fassung musste Electronic Arts **C&C Generäle** entschärfen und von der Realität abrücken.



Bedrohliche Umgebung, bedrohliche Leute: der fiktive Bananenstaat Realia aus **Boiling Point**.Die meisten Spieler kämpfen in **Far Cry** lieber gegen Söldner als gegen unglaubliche Mutanten.

nische Plünderer könnten ihr Land überfallen. Die bilden deshalb sogar Bürgerwehren, die die Grenze bewachen.« Wenn die im Spiel geschilderte Bedrohung für uns greifbar wird, empfinden wir die Feinde als besonders gefährlich, und damit das Abenteuer als besonders spannend. Entsprechend will Ubisoft Montreal für **Far Cry 2** auf die unglaublichen Science-Fiction-Elemente des Vorgängers verzichten, wie uns Louis-Pierre Pharand, der Produzent des Spiels, erklärt: »Viele Spieler und auch wir hier im Team sind der Meinung, dass Far Cry am meisten Spaß machte, bevor die Monster und der ganze übernatürliche Kram auftauchten.«

### Der Krieg im Kopf

Um Rechtsstreitigkeiten und politische Affronts zu vermeiden, denken sich Spieleentwickler meist Gegner aus, die als Ersatz für bestehende Feindbilder dienen sollen. Statt der mexikanischen Armee rücken in **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** deshalb fiktive Rebellen an. Dem Bürgermeister der im Spiel genannten mexikanischen Stadt Juarez war das ziemlich egal: Er sah seine Heimat verunglimpft und bat die Regierung um ein landesweites Verbot des Spiels. Bereits 2004 sorgte **Ghost Recon 2** für einen vergleichbaren Eklat. Darin greift eine Splittergruppe der nordkoreanischen Armee China an und muss von US-Truppen gestoppt werden. Chef-Entwickler Christopher Allen von Red Storm: »Wir wollen so echten politischen Gegebenheiten fernbleiben und trotzdem ein realistisches Konflikt-szenario bieten.« Eine nordkoreanische Zeitung glaubt indes, andere Motive hinter **Ghost Recon 2** erkannt zu haben: »Die Amerikaner haben der Welt ihren Hass auf uns gezeigt. Das mag für sie jetzt nur ein Spiel sein, aber ein Krieg wird später kein Spiel mehr für sie sein. Dort wird sie nur eine jämmerliche Niederlage und ein grauenhafter Tod ereilen.«

### Die Realität im PC

Mittlerweile haben Computerspiele ihre politische Unschuld endgültig verloren. In **Kuma**

**War** spielen Sie echte Einsätze amerikanischer Soldaten im Irak nach. Das Entwicklerstudio Kuma Games veranstaltete sogar einen Wettbewerb, in dem Veteranen ihre am eigenen Leib erfahrenen Gefechte schildern sollten. Die Programmierer bauten anschließend die dramatischste Mission ins Spiel ein. Keith Halper, Chef des Studios, erklärt das Konzept: »In einer Welt, die von Konflikten zerrissen wird, denken wir bei den Abendnachrichten doch alle das Gleiche: Mann, das wäre ein tolles Spiel!« Entsprechend zeigt **Kuma War** vor jedem Level eine selbstgedrehte Nachrichtensendung mit echten Szenen des kurz darauf folgenden Einsatzes. Mittlerweile umfasst das Programm über 80 Missionen, angefangen vom Tod der Söhne Saddam Husseins über die umstrittenen Gefechte von Falludscha bis zum Ende des Al-Qaida-Führers Al-Zarkawi. **Kuma War** bietet in einem Level sogar das nach eigenen Angaben »plausibelste Szenario, um die Nuklearanlagen des Iran zu zerstören.«

Doch Kuma Games hat kein Monopol auf derartige Spiele. Die »Gegenseite« hat das Medium ebenfalls für sich entdeckt. **Under Siege** von Afkar Media schildert den Kampf der Palästinenser gegen die israelischen Be-

satzter, und kehrt dabei das Feindbild der westlichen Shooter ins Gegenteil um: Statt eines bombenbepackten islamischen Selbstmordattentäters stürzt sich hier ein orthodoxer Jude mit einer Uzi in eine vollbesetzte Moschee und eröffnet das Feuer auf die wehrlosen Betenden. **Rescue the Nuke Scientist**, das Spiel einer iranischen Studentenvereinigung, adaptiert das Iran-Szenario aus **Kuma War**, doch dreht den Spieß um: Statt eine Nuklearanlage zu zerstören befreit der Spieler hier einen iranischen Atom-Wissenschaftler, bekämpft amerikanische Soldaten und deckt schließlich eine israelische Verschwörung auf.

### Der Rattenfänger von Bagdad

**Under Siege** und **Rescue the Nuke Scientist** sind in westlichen Ländern nur schwer zu ergattern – und wegen ihres schwachen technischen Anspruchs auch höchstens als Kuriosum interessant. Trotzdem sorgt sich die US-Regierung, das Feindbild Amerika könne sich über Computerspiele weiter in der Welt verbreiten. 2006 glauben Internet-Experten Anzeichen dafür gefunden zu haben, dass die Terror-Organisation Al-Qaida Spiele für ihre Zwecke umprogrammiert, um die amerika-

Qualifizierte sich Venezuela durch politische Differenzen mit den USA als Schauplatz von **Mercenaries 2**





Kuma War stellt echte Gefechte des US-Militärs nach – sogar die Gefangennahme von Saddam Hussein.



Ungewohntes Feindbild für westliche Spieler: In **Under Siege** sind die Israelis die Schurken.

nische Jugend zu korrumpieren. In einer Anhörung vor der zuständigen Untersuchungskommission präsentieren die Verfassungsschützer das Beweisstück: ein Fan-Video aus **Battlefield 2**, in dem ein Spieler als Kämpfer der Middle Eastern Coalition auf GIs schießt. Der holländische Macher des Clips hat über die Szenen einen Monolog aus der Polit-Satire **Team America** gelegt, in der ein Terrorist seinen Hass auf die amerikanischen Ungläubigen schildert. Als die Angelegenheit öffentlich wird, klären die Betreiber eines Spiele-Blogs die Untersuchungskommission auf. Doch dass westlich orientierte Jugendliche in einem Spiel freiwillig auf amerikanische Truppen schießen und derartiges »Propaganda-Material« sogar in den Vereinigten Staaten produziert werde, entzieht sich bis auf Weiteres dem Verständnis der entrüsteten Politiker.

### Der ultimative Gegner

Multiplayer-Strategiespiele oder -Shooter wie **Battlefield 2** passen sich zwar gelegentlich an aktuelle Militärkonflikte an, beschränken den Spieler aber nicht auf eine Seite der Auseinandersetzung – ohne Story gibt es damit auch keinen Feind im klassischen Sinne. Für welche

Armee sich der Spieler hier entscheidet, liegt deshalb in der Regel an den Waffen, Taktiken oder Einheiten, die sich ihm bieten, und nicht an der Weltanschauung der jeweiligen Partei. Je stärker der Spieler auf seine Leistung im Wettbewerb mit anderen konzentriert ist, auf Punkte, Abschüsse und dergleichen, desto unwichtiger wird für ihn der Spielhintergrund.

Allerdings gilt auch hier: Das Szenario muss glaubwürdig sein. Auf ihrer Suche nach einer geeigneten Hintergrundgeschichte für ihr Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict** fiel dem Entwicklerstudio Massive die Wahl deshalb leicht: »Wir wollten einen Krieg mit ausgeglichenen Parteien und moderner Ausstattung«, erklärt Martin Hultberg von Massive, »und dafür ist der Kalte Krieg die perfekte Wahl, wenn nicht sogar die einzige Wahl.« Die bösen Sowjets: ein Feindbild, das eine ganze Generation geprägt hat. Doch darauf kommt es Massive gar nicht an. Eigentlich sollte **World in Conflict** beide Seiten beleuchten, die Russen-Kampagne wurde dann aber in das Addon **Sowjet Assault** geschoben. Da werden dann die Amerikaner die Schurken sein. Dennoch bekennt Hultberg, die Russen gäben ein dankbares Feindbild ab: »Für den

Rest der Welt wirken sie hart, unbarmherzig und bedrohlich, ohne dass man Rücksicht auf politische Korrektheit nehmen müsste – wie bei fundamentalistischen Terroristen etwa.«

### Ivan der Schreckliche

Dass »der böse Russe« auch zwanzig Jahre nach Kaltem Krieg und dem frühen James Bond noch immer einen guten Schurken abgibt, haben in letzter Zeit einige Entwickler bemerkt: **Call of Duty – Modern Warfare**, **Frontlines** oder in naher Zukunft **End War** läuten eine »Russen-Renaissance« ein. Der Grund dafür dürfte wiederum in aktuellen politischen Wendungen liegen: Mit seiner erstarkten Wirtschaft, seinem großen Nationalstolz und regelmäßigem Säbelrasseln erscheint Russland dem Westen aufs Neue als unberechenbar, suspekt oder gar feindselig.

Doch welchen Nutzen haben wir, die Spieler, von derart stereotypen Feindbildern? Jürgen Fritz, Professor für Spielpädagogik an der Fachhochschule Köln, kennt die Antwort: »In Computerspielen steht fest, wer der Gegner ist. Hier steht fest, mit welchen Mitteln zurückgeschlagen werden darf, und hier steht auch fest, dass der Spieler selbst eindeutig gut ist.« Im wahren Leben sind solch klare Strukturen selten. Als Russland am 8. August 2008 georgische Truppen in Süd-Ossetien angreift, lässt sich nicht ohne Weiteres sagen, wer in diesem Konflikt der Übeltäter und wer das Opfer ist. In einem Computerspiel wäre dieser Krieg viel übersichtlicher, klarer, begreifbarer. Und so fragt ein User im Forum von GameStar.de sarkastisch: »Gibt's dazu schon eine Mod für Armed Assault oder Operation Flashpoint?« Nicht nur eine Mod, sondern sogar ein Vollpreisspiel: In der ersten Mission von **Ghost Recon** aus dem Jahre 2001 schickt Sie Red Storm Entertainment nach Süd-Ossetien, um dort einen Krieg zwischen Georgiern und Russen zu unterbinden. Allein im Datum liegen die Geschichtenschreiber von Tom Clancy falsch. Sie schätzen den Ausbruch des Krieges auf April 2008 – vier Monate zu früh. **FAB**



Als Gegengewicht zur Supermacht Amerika kommt in **World in Conflict** nur eine Armee in Frage: die der Sowjetunion.



# Jobs in der Spielebranche

## Writer

Für Spiele wie Tetris reicht die Mechanik. Spiele wie Spellforce aber brauchen eine Story. Und die schreibt der Games Writer.

### 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	<b>Writer / Localization Manager</b>
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



Arne Oehme im Büro. Der Autor nutzt keine Textsysteme, er verlässt sich auf seine Fantasie und Word.



Derzeit arbeitet Arne Oehme an den Beschreibungstexten für die Einheiten aus dem Strategie-Titel Battleforge.

len oder Ordnungssystemen wie StoryView. Denn sogar Titel, bei denen die Story eine untergeordnete Rolle spielt, kommen schnell auf 25.000 Worte. Bei Handlungsriesen wie **Das Schwarze Auge: Drakensang**

Arne Oehme lacht, als er erzählt: »Oft ist man schon in der Brainstorming-Phase dabei, wenn das Projekt abgesteckt wird. Dann denkt man sich irgendwelche wilden Sachen aus, und dann wird man schnell wieder ausgeladen.« Aber Scherz beiseite: »Normalerweise wird man schon sehr früh in den Prozess der Entwicklung einbezogen, um Feedback zu geben und um eine Idee vom Stil zu bekommen.« »Sachen« – mal wild, mal weniger wild – denkt sich Arne Oehme allerdings weiterhin aus. Muss er auch, denn er ist Games Writer, also verantwortlich für die Geschichten von Spielen. Oehme arbeitet bei EA Phenomic und gehört zu den wenigen festangestellten Spieleautoren in Deutschland.

### Fragment-Jongleure

Zumeist sind Games Writer freie Mitarbeiter, die dann angestellt werden, wenn das eigentliche Entwicklungsteam nicht über die nötigen Ressourcen verfügt, sich um eine ausgefeilte Geschichte oder einzelne Texte zu kümmern. Was aber schreibt ein Spieleautor? Die Antwort ist zunächst simpel: alles, was an Texten benötigt wird. Das kann die Hintergrundgeschichte, das können Dialoge oder auch Beschreibungen von Einheiten sein. Wie und wann und in welchem Maße (etwa bezüglich der Charakterausrichtung der Figuren) ein Autor tätig wird, hängt von den Produktionsplänen eines Spiels ab. Das bedeutet, dass er nicht selten fragmentarisch, also in Versatzstücken arbeiten muss. Allein die Konzeption eines Rollenspiels oder eines Strategietitels schreiben eine derartige Herangehensweise oft vor, weiß Oehme: »Bei Battleforge etwa suche ich mir aus der Hintergrundgeschichte Elemente, um die einzelnen Missionen in Verbindung zu bringen.«

Um in den vielen Textschnipseln nicht den Überblick zu verlieren, arbeiten die meisten Autoren mit Excel-Tabel-

kann man locker mit einer sechsstelligen Wortanzahl rechnen.

Zusätzlich muss beim Schreibprozess berücksichtigt werden, ob der Games Writer etwa an die Grafikabteilung liefern soll, damit diese seine Ideen in Bilder umsetzt – oder ob aus den schon fertigen Bildern die Charaktere und Geschichten entstehen. Wie auch immer der Ablauf geplant ist, es gibt eine Sache, auf die der Texter besonders achten muss, mahnt Arne Oehme: »Man darf in der Story nichts versprechen, was das Spiel nicht halten kann. Ich kann beispielsweise nicht ständig zu Beginn von einer mächtigen Stadt erzählen lassen, die dann nirgendwo im ganzen Spiel auftaucht.«

### Überraschungsplaner

Eine der größten Herausforderungen an den Autor ist der Einbau von Storywendungen. Der Spieler will nicht nur durch opulente Optik und neuartige Mechaniken, sondern auch über die Handlung überrascht werden. Da gilt es, nicht zu übertreiben und die durchs Spiel definierten Rahmenbedingungen zu beachten. »Die Wendungen in den Geschichten sind die Kopfschmerzlieferanten Nummer 1 für einen Autor. Man muss aufpassen, dass man nicht zu viele Hintergrundinformationen voraussetzt und dass die Twists nicht zu aufgesetzt wirken. Mal probiere ich es über den emotionalen Ansatz, dann wieder komplizierter, dann wieder logischer.« Oehme hat dafür kein Universalmittel. »Bei Spellforce 2 etwa haben wir bemerkt, dass emotionale Ansätze die Spieler einfach kalt gelassen haben, weil bei diesem Titel ganz klar die Mechanik im Vordergrund stand«, rekapituliert er. Allerdings ist Oehme auch davon überzeugt, dass sich deutsche wie internationale Entwickler bisher noch zu wenig trauen: »Die Bandbreite der Fantasy ist noch lange nicht ausgeschöpft. Und Spiele, die emotional wirken, ohne dass man dazu was totkloppen muss, sind noch viel zu selten.«

### Schreibtalente – in Englisch

Um als Autor in der Spielebranche tätig werden zu können, muss man nicht zwingend sein bisheriges Leben am PC oder an Konsolen verbracht haben. Essenziell wichtig ist Schreibtalent und ein Verständnis dafür, wie Texte innerhalb von Spielen funktionieren. »Der Riesenunterschied zwischen einem Roman oder einem Drehbuch zur Geschichte eines Computerspiels ist, dass die Geschichte bei einem Spiel in der Regel nicht im Vordergrund steht – mal abgesehen von ein paar Ausnahmen wie etwa den Bioware-Titeln. Momentan ist es zumeist noch so, dass die interaktiven Elemente die Story regulieren und dass das Gamedesign im Vordergrund steht«, so Arne Oehme. Zudem sollte man resistent gegen Blockaden und längerfristige kreative Hänger sein, da meist unter enormem Zeitdruck gearbeitet wird.

Eine wichtige Anforderung an Spieleautoren ist sehr gutes Englisch. Neuerdings wird oft verlangt, in englischer Sprache zu produzieren, da auch deutsche Studios gleich für den internationalen Markt entwickeln. »Das war eine zehn Zentimeter dicke Stahlwand, vor die ich gerasselt bin«, gibt Oehme zu. Er hat die Wand allerdings durchbrochen. Arne Oehme schreibt seine Texte für **Battleforge** in Englisch. **PET**

### Unser Experte

Arne Oehme, 37, ist seit Ende 2001 als Autor für Phenomic (jetzt EA Phenomic) tätig, zu Beginn als Selbstständiger, später angestellt. Zuvor war das Schreiben von Kurzgeschichten lediglich Oehmes Hobby.





# Jobs in der Spielebranche

## Localisation Manager

Der Herr über die fremden Zungen: Er sorgt dafür, dass Spiele in die unterschiedlichsten Sprachen übersetzt werden.

Ein Gegner mit dem Namen »Schlamm-Schlamm die Axt« ist wenig angsteinflößend, die Gegenstandsbezeichnung »Schw.Tr.d.Le.En.W.« wenig sinnvoll. Die seltsamen Feindnamen in **Diablo 2** und die unverständlichen Objekte in **Oblivion** sind durch schlechte Übersetzungen zustande gekommen und haben so einige Spielernerven gekostet. In den englischen Originalversionen gab es diese Patzer nicht. Solche Übertragungsfehler zu vermeiden und die Ursprungsfassung möglichst perfekt für andere Länder, Kulturen und Sprachen anpassen zu lassen, das ist die Aufgabe des Localisation Managers. Da aktuelle Titel im Schnitt in fünf Sprachen übersetzt werden, sind dafür eine hohe Belastbarkeit und eine Menge Organisationstalent gefragt.

### Die Mehrfachbelastung

Ein klassisches Berufsprofil für den Localisation Manager gibt es nicht. Michael Schmidt vom Publisher Koch Media unterscheidet jedoch zwischen »Lokalisierungs-Beauftragten bei Spiele-Entwicklern, die dafür sorgen, dass die Spielertexte möglichst effizient vom Code getrennt und extrahiert werden« und »Projektmanagern bei Publishern, die Zeitpläne aufstellen, Übersetzungsteams Aufgaben zuweisen und für Termineinhaltung sorgen.« Michael Schmidt berät Entwicklerstudios, wie sie ihre Spiele möglichst früh möglichst gut darauf vorbereiten, in verschiedene Sprachen übertragen zu werden. Sein Aufgabenschwerpunkt liegt jedoch klar auf der Organisation all der Personen und Parteien, die an einem Lokalisierungsprozess beteiligt sind. »Ich buche Übersetzer und Ton- und Teststudios, verhandle mit Dienstleistern, teste deren Arbeit, füge letzte Änderungen der Entwickler ein, leite Feedback weiter, vermittele zwischen internationalen Partnern und Entwicklerstudios, bereite Handbuch- und Verpackungstexte auf ... und verliere natürlich bei all dem niemals den Spaß an meiner Arbeit«, beschreibt Schmidt seinen Alltag. Normalerweise arbeitet er an vier bis acht Titeln gleichzeitig, wobei eine Lokalisierung selten länger als drei Monate dauert. Dazu benutzt er wenig exotische Software wie E-Mail- und Chat-Programme, Excel und Word, Programme zum Textvergleich, Makro-Tools zum Automatisieren von Textkonvertierungsvorgängen, Online-Wörterbücher sowie Projektmanagement-Software.

### Die Lokalisierung

Sobald ein Spiel die Beta-Phase erreicht hat und feststeht, dass keine weiteren Funktionen mehr eingebaut werden, erfolgt der »Text-Freeze« (engl: Einfrieren des Textes). Nach diesem Stadium werden im Idealfall

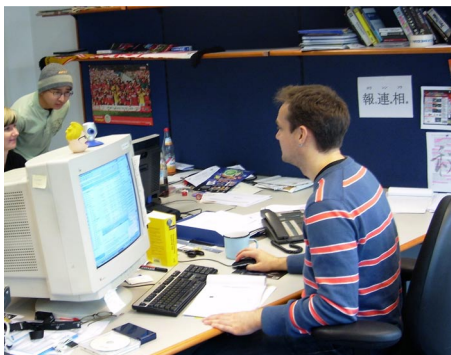
nur noch kleinere kosmetische Änderungen am Textgerüst vorgenommen, und die Lokalisierungsabteilung übergibt das sogenannte »Loca Kit« an die Übersetzerteams. »Das Loca Kit ist die Gesamtheit aller extrahierten Spieltexte und Referenz-Audio- und Videodateien sowie eine kurze Anleitung, was wirklich übersetzt werden muss und in welchem Format fertige Sprachaufnahmen abgeliefert werden sollen«, beschreibt Michael Schmidt. Falls in einer anderen Sprache entwickelt wurde, übersetzt ein Team zunächst sämtliche Texte ins Englische. Diese Version dient anschließend den anderen Übersetzern als Grundlage für ihre Arbeit. Nachdem die Entwickler die neuen Sprachversionen ins Spiel implementiert haben, erfolgt als letzter Schritt eine finale linguistische Qualitätskontrolle.

### Der Einstieg

Es gibt keinen Studiengang mit dem Abschluss Localisation Manager. Michael Schmidt hat ein halbes Informatikstudium absolviert und danach ein Übersetzerstudium für Japanisch und Englisch abgeschlossen. Sprachen sind natürlich ein wichtiger Bestandteil der Lokalisierungsarbeit, und Schmidt empfiehlt: »Neben einem allgemeinen Interesse an anderen Sprachen kann es nicht schaden, ein halbes Dutzend zumindest lesen zu können. Außerdem ist eine weitere gute Voraussetzung, sich in Probleme hineindenken und schnell Lösungsansätze formulieren zu können.« Aber auch seine Informatikkenntnisse haben ihm von Anfang an gute Dienste geleistet, wenn es etwa darum ging, komplexe Vorgänge zu analysieren oder kleine Hilfe-Tools zu programmieren. Dazu kommen Stressresistenz und die Fähigkeit, sich mit mehreren Dingen gleichzeitig zu befassen. Eine der grundlegendsten Fähigkeiten auf dem Weg zum Localisation Manager sind jedoch gute Englischkenntnisse, »ohne die geht heute gar nichts«, sagt Schmidt. Und er fügt schmunzelnd hinzu, dass sich alle, die in diesem Job arbeiten wollen, auf eine Berufskrankheit gefasst machen müssen. Filme, Fernseh-Serien und vor allem Spiele konsumiert Schmidt nur noch im Originalton, weil ihm sonst dauernd kleine Unstimmigkeiten und Fehlübersetzungen auffallen – und die zerstören den Genuss.

### Unser Experte

**Michael K. Schmidt**  
(39) arbeitet seit 11 Jahren in der Lokalisierungsbranche und ist Senior Manager für Localisation, QA and Mastering bei Koch Media. Zuletzt arbeitete er an Geheimakte 2.



Von seinem Schreibtisch aus hat **Michael Schmidt** unter anderem die Übersetzungen für das deutsche Adventure **Geheimakte 2** und den Actiontitel **Stalker: Clear Sky** organisiert.





# HALL OF FAME

## Colonization

Wenige Spiele lehren so unterhaltsam Geschichtswissen wie dieser oft unterschätzte Civilization-Ableger.



Unsere Kolonie wird von **holländischen Soldaten** bedrängt.



In der **Stadtansicht** verteilen Sie Arbeiter auf die Gebäude.



Die **Eingeborenen** ärgern sich, wenn man ihr Land stiehlt.

### Deswegen legendär

- Intelligente Variante von Civilization
- Erkundung und Eroberung der Neuen Welt
- Historischer Hintergrund wird vermittelt
- Abwechslungsreicher Spielablauf
- Großer Wiederspielwert, sehr motivierend

**DVD**  
- Klassiker-  
Vollversion:  
Colonization

**im Heft**  
- Preview:  
Colonization 4:  
Colonization

Die Powhatan werden langsam lästig. Nach der Ankunft an der unbekannten Küste, die wir zu Ehren unseres Vaterlandes Neuengland taufen, hatten die bronzehäutigen Eingeborenen uns mit Freude begrüßt, hatten Tierfelle und Tabakblätter in unsere erste Siedlung Jamestown getragen und die bettelarmen Schuldknechte aus der Heimat das Geheimnis des Baumwollanbaus gelehrt. Seit kurzem jedoch murren sie, weil wir Straßen durch »ihr« Land legen und »ihre« Wälder für den Ackerbau rodeten, und immer öfter sieht man Reitergruppen vor unserer Palisadenwall vorbeiziehen, die Musketen griffbereit. Nicht weit von hier, in der Kolonie Neuholland, sollen die Apachen eine Mission niedergebrannt haben, und die fetten Wagenzüge der Handelsnation werden immer häufiger überfallen. Von den Spaniern im Süden dagegen hört man, dass sie mit ihren Dragonerheeren ein Indianerdorf nach dem anderen zerstampfen; randvoll mit Schätzen

sollen die Galeonen sein, die Richtung Europa segeln. Nur die Franzosen scheinen keine Handel mit den Eingeborenen zu haben, die in Scharen als Konvertiten in ihre Siedlungen strömen. Jedoch vermuten wir, dass die Franzosen hinter den Freibeutern stecken, die unsere Karavellen beschießen und die Handelsfracht für die Alte Welt plündern. Und nun also noch die Powhatan! Das wird kein gutes Ende nehmen, der Krieg wird kommen, und in den Siedlungen tuscheln die ersten Republikaner von Revolution ...

### Neues aus Altem

Die Geschichtsbücher lehren, dass die Revolution kam: 1776 sagten sich die Kolonien von der Krone los und besiegten 1781 England im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg. Aber es könnte auch schon 1688 passieren oder 1723, wenn Sie nämlich gut genug spielen – **Colonization** erzählt die Besiedlung Amerikas nach, aber deren Ausgestaltung liegt in Ihrer Hand. Geschichte und Spiel verschmelzen dabei auf intelligente Weise zu einer Einheit, bei der selbst der schläfrigste Geschichtslaien unmerklich Wissen sammelt. Was wir aus Sicht der Engländer im ersten Absatz berichten, ist reines Spielerlebnis, aber auf vereinfachte Weise auch historische Lektion. Denn der Überlebenskampf, der Kon-

flikt mit den Indianern, der Wettstreit der Nationen, der Unabhängigkeitsdrang, das alles entwickelt sich leicht und logisch aus der Mechanik des Strategiespiels. Die Entscheidungen, die Sie treffen, fußen auf dem Verständnis dafür, welche Zwänge, Konflikte und berauschenden Möglichkeiten sich den Siedlern offenbarten, denen die Neue Welt zu Füßen lag. Dass die Spanier gnadenlose Indianerschlächter waren, dass die Holländer formidable Geschäftstüchtigkeit entwickelten, so grundlegende Verständnisse von der Kraftkonstellation träufelt **Colonization** seinen Spielern unaufdringlich ein. Das gelingt, weil es in erster Linie ein durchdachtes, motivierendes Aufbau-Strategiespiel ist.

### Altes aus Neuem

**Colonization** basiert auf dem 1991 erschienenen Microprose-Hit **Civilization**, doch es verändert dessen Grundfunktionen; die Reiche sind kleiner, die Siedlungen wich-

tiger, und Spieler kümmern sich um einzelne Einwohner, denen sie Berufe zuweisen. Das macht das Spielerlebnis überschaubar. Dennoch geschieht ständig Neues, vor allem am Anfang; erst gegen Ende hin schleicht sich Routine ein, zum Schluss durchbrochen vom spannenden Unabhängigkeitskrieg. Auch wenn der Name des **Civilization**-Designers Sid Meier die Packung krönt, erdacht hat das Spiel zum größten Teil sein Kollege Brian Reynolds (**Rise of Legends**). 1994 erschien das Original-Spiel für MS-DOS, ein Jahr später folgte eine Windows-Neuaufgabe. 13 Jahre später soll der Klassiker nun aufgefrischt werden, als eigenständiges Add-on für **Civilization 4**. Auch wenn sich Kenner Originaltreue wünschen – zumindest aus geschichtlicher Sicht wäre eine Ergänzung angebracht. Denn bei aller historischen Treue findet sich eines im Ur-**Colonization** nicht, das die Geschichte Amerikas stark bestimmt hat: die Sklaverei.

CS

### COLONIZATION

#### STRATEGIESPIEL

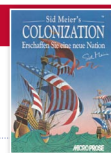
**PUBLISHER** Microprose  
**ENTWICKLER** Microprose  
**QUELLE** Vollversion auf der Heft-DVD  
**SPRACHE** deutsch

**ORIGINALRELEASE** 1994  
**CA. PREIS** —  
**USK** ab 6 Jahren

#### HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S

1,0 GHz, 512 MB RAM, Windows  
Die Vollversion von Colonization auf unserer Heft-DVD läuft automatisch in einem DOSBox-Fenster und damit problemlos unter allen Windows-Versionen.

**FAZIT** Perfekte Kombination aus Geschichtslektion und Spielspaß.







**Daniel Visarius**  
hat sich auf GameStar.de  
unter ► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)  
Quicklink: 5465 mit zwei  
neuen 30-Zoll-Monitoren  
auseinandergesetzt.



**Florian Klein**  
ist angenehm überrascht,  
dass das Catalyst Control  
Center seiner Radeon HD  
4850 mittlerweile flott und  
ohne störende Verzöge-  
rungen startet.

# Hardware & News

## Die besten Grafikkarten

Kaufberatung und Intels Grafikkoffensive.



ATIs neue **Ruby-Demo** sieht toll aus, wurde zum Start der HD 4870 X2 aber nicht fertig.

### Hardware-Inhalt

#### Schwerpunkt

Die besten Grafikkarten  
fürs Geld ..... 148  
Grafikkarten bis 200 Euro ..... 150  
Grafikkarten von  
200 bis 300 Euro ..... 154  
Radeon HD 4870 X2 &  
die Konkurrenz ..... 156

#### Technik

Intels Grafikkoffensive  
Larrabee ..... 160

#### Tool

Grafikkarten testen  
mit Furmark ..... 162

#### Tests

22-Zoll-TFT:  
NEC LCD225WXM ..... 162  
Prozessorkühler:  
Xigmatek Achilles S1284 ..... 162  
Maus: Razer Salmosa ..... 163  
Lenkrod: Saitek R660 GT ..... 163  
Phenom-Mainboard:  
Asus M3A78 Pro ..... 163

#### Service

Techtelmechtel ..... 164  
Einkaufsführer ..... 166

Keine Komponente im PC beein-  
flußt ruckelfreien Spielspaß so di-  
rekt wie die Grafikkarte. Grund  
genug für uns, die besten Ange-  
bote von günstig bis teuer für Sie  
herauszufiltern. Zumal der Zeit-  
punkt günstig ist, denn weder  
AMD noch Nvidia werden den  
Markt in absehbarer Zeit mit neu-  
en Modellen aufrollen. Ungezähl-  
te Messdurchgänge später kann  
vor allem Hendrik, der zehn Plati-  
nen getestet hat, jeden Frame der  
Benchmarks mit geschlossenen  
Augen nachzeichnen. Am Ende  
steht fest: Die Radeons sind zu-  
rück und bieten den Geforce-Pla-  
tinen erfolgreich die Stirn. Unsere

Empfehlungen lesen Sie in separa-  
ten Schwerpunkt-Artikeln für die  
besonders attraktiven Preisbe-  
reiche bis 200 und bis 300 Euro.  
Im High-End-Segment über 300  
Euro tobt derzeit der Kampf um  
das Prestige der schnellsten Gra-  
fikkarte der Welt – das Ergebnis  
finden Sie im Artikel **Radeon HD  
4870 X2 gegen Geforce GTX 280**.

Und als ob das noch nicht ge-  
nug zum Thema Grafik wäre, zeigt  
sich am Horizont bereits ein neuer  
Konkurrent für Radeon und Ge-  
force – Intel bringt eine eigene  
Grafikkarte für Spieler ins Ren-  
nen. Mehr dazu lesen Sie im Arti-  
kel **Intels Grafikkoffensive**. **FK**

## Übertakter-Gehäuse von CoolerMaster

Riesenventilatoren, viele Lüftungsschlitze  
und bereit für Wasserkühlungen.



**Traum für  
Übertakter,  
Albtraum  
für Leise-  
treter:**  
CoolerMas-  
ters martia-  
lisches  
HAF 932-  
Gehäuse.

Mit dem 140 Euro teuren **HAF 932** stellt  
CoolerMaster ein besonders für Übertak-  
ter interessantes Gehäuse in die Läden.  
Im Fokus der Entwicklung stand ein kräf-  
tiger Luftzug, der durch zwei riesige 200-  
mm-Lüfter angeschoben wird (einer an  
der Front, einer an der Seite gegenüber  
dem Mainboard). Zahlreiche Lüftungss-  
chlitze und Wasserkühlungsanschlüsse  
machen das Gehäuse zur idealen Heimat  
für stark übertaktete Komponenten. De-  
tails wie die Kabelführung fernab vom  
Luftfluss und eine Aussparung im Main-  
board-Boden, um Kühlkörper mit Rück-  
platte ohne Ausbau der Hauptplatte  
festzuschrauben, runden das **HAF 932**  
ab. Wer allerdings besonders leise Rech-  
ner bevorzugt, sollten sich besser woan-  
ders umsehen, denn durch die viele Öff-  
nungen in der Außenhaut des Cooler-  
master-Gehäuses dringt jedes Lüfterge-  
räusch nach draußen. **DV**

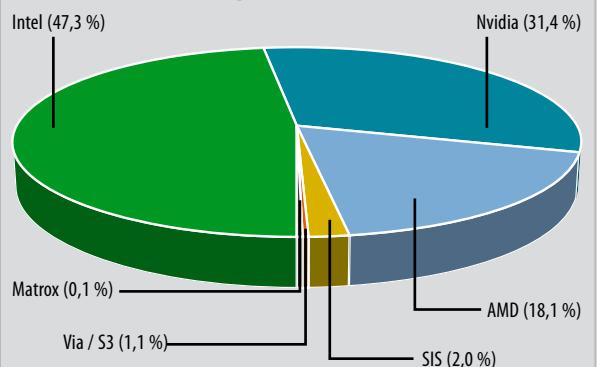
► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5457

### Intel dominiert den Markt der Grafichips

**Nahezu jeder zweite Grafichip kommt von Intel – in erster  
Linie die spieleuntauglichen Onboard-Chips.**

Im Vergleich zum Vorjahr steigerte Intel den Anteil seiner Grafik-  
chips um nahezu 46 Prozent von 30,6 auf nun 47,3 Prozent. Auf  
Platz 2 folgt recht abgeschlagen Nvidia mit einem Anteil von 31,4  
Prozent (+11,9 %), gefolgt von AMD mit 18,1 Prozent  
(+7,9 %). Alle anderen Hersteller spielen keine eine Rolle.

#### Anteil der Grafichips im Weltmarkt



Quelle: John Peddie Research



## Referenzklassen Spiele-PCs

## Hardware-Details

**Standard-PC**  
**Prozessor** Athlon 64/3500+  
**Arbeitsspeicher** 1,0 GByte  
**Grafikkarte** GeForce 7800 GT



## Mittelklasse-PC

**Mittelklasse-PC**  
**Athlon 64 X2/5000+**  
**2,0 GByte**  
**Radeon HD 3870**



## High-End-PC

**High-End-PC**  
**Core 2 Quad Q9300**  
**4,0 GByte**  
**Radeon HD 4870**



## Spiele-Details

<b>Age of Conan</b>	1024x768, minimale Details, Sichtweite niedrig	1680x1050, meist hohe Details, Sichtweite teils hoch	1680x1050, maximale Details, 4x AA / 8x AF
<b>Crysis</b>	1024x768, mittlere Details	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details
<b>Drakensang</b>	1024x768, niedrige Details	1920x1200, hohe Details, 8x AF	1920x1200, hohe Details, 4x AA / 8x AF
<b>Race Driver: Grid</b>	1024x768, minimale Details	1680x1050, mittlere Details	1920x1200, ultra Details, 4x AA
<b>Spore</b>	1680x1050, mittlere Details	1920x1200, maximale Details	1920x1200, maximale Details, 4x AA / 8x AF

## Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
<b>GeForce 6</b>	6600 GT k.A. 6800 Ultra k.A.		
<b>Radeon X100</b>	X700 Pro k.A. X850 XT k.A.		
<b>GeForce 7</b>	7600 GT k.A. 7800 GT k.A. 7900 GTX k.A. 7950 GX2 k.A.		
<b>Radeon X1000</b>	X1800 GT k.A. X1950 Pro k.A. X1900 XT k.A. X1950 XT k.A.		
<b>GeForce 8 / 9</b>	8600 GT 50 € 8600 GTS 60 € 9600 GT 100 €	8800 GT 100 € 8800 / 9800 GTX 160 €	GTX 260 260 € 9800 GX2 300 € GTX 280 400 €
<b>Radeon HD</b>	2600 Pro 50 € 3650 60 € 2900 GT 70 € 3850 80 €	2900 XT k.A. 3870 100 € HD 4850 150 €	HD 3870 X2 220 € HD 4870 220 € HD 4870 X2 470 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
<b>Pentium 4 / D</b>	P4 / 3,2 GHz 55 € PD / 915 75 € PD / 950 90 €		
<b>Athlon 64</b>	3200+ 30 € 3500+ 50 € 4000+ 50 € FX-57 k.A.		
<b>Athlon 64 X2</b>	3600+ 40 € 4000+ 55 € 4600+ 75 €	5200+ 75 € 6000+ 100 € 6400+ 130 €	
<b>Phenom</b>		X4 9550 140 € X4 9600 175 € X3 8750 155 € X4 9750 180 €	X4 9850 190 €
<b>Core 2 Duo</b>	E4300 95 €	E4500 100 € E6320 125 € E6600 200 € E8200 130 €	E8500 210 €
<b>Core 2 Quad</b>		Q6600 165 €	Q9300 230 € Q9450 290 € QX9650 880 € QX9770 1.260 €

## 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.

## Entscheidung im Kampf um Spielphysik?

In die bisher von Nvidia beherrschte Diskussion um Spielphysik mischen sich jetzt Microsoft und Havok ein.

Während Nvidia seit der Einführung der GeForce GTX nicht müde wird zu betonen, dass Grafikkarten Physik am effektivsten berechnen können, ist Intel da bekanntlich anderer Meinung. Um die Physik weiterhin auf Prozessoren berechnen zu lassen, verleihte sich Intel Ende 2007 die Software-Schmiede Havok ein – deren Physik-Engine kommt in vielen Spielen wie Half-Life 2 zum Einsatz. Mit Microsoft bekommt Havok nun einen mächtigen Fürsprecher. Havok soll allen von Microsoft betreuten Spieleentwicklern die Physik-Engine zur Verfügung stellen – vor allem für Xbox-360-Titel. Da viele der Konsolentitel auch für den PC portiert werden, könnte es für Nvidia eng werden. Ob mit der Unterstützung von Havok auch schon ein Urteil zur Physik-Frage in DirectX 11 gefällt ist, bleibt abzuwarten.

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5464

HW

## Quad-Core für unter 100 Euro

**Sparwunder: AMDs Vierkern-Prozessor Phenom X4 9500 fällt unter die 100-Euro-Marke.**

Ende 2007 kostete der 2,2 GHz schnelle **Phenom X4 9500** noch knapp 190 Euro, knapp acht Monate später nur noch die Hälfte. Damit ist der Preisverfall zwar nicht so stark wie bei den Grafikkarten, dennoch lohnt auch hier ein Kauf. Zwar wird der **9500** noch von dem sogenannten TLB-Fehler geplagt, der tritt aber nur gelegentlich in speziellen Ausnahmesituationen in Servern auf – vernachlässigbar für Spieler. Bei der Spieleleistung liegt der 95 Euro teure **Phenom X4 9500** knapp hinter einem **Core 2 Quad Q6600** – der kostet mit 130 Euro aber deutlich mehr.

► Quicklink: 5463

HW



Als erster Vierkern-Prozessor unterschreitet der Phenom X4 9500 die **100-Euro-Marke**.

## Laser-Maus für Profi-Spieler

Ein Jahr nach der ersten Ankündigung bringt Roccat zur Games Convention seine erste Maus auf den Markt.

Razer, Logitech und Profi-Spieler aufgepasst: Mit der 70 Euro teuren **Kone**-Maus wildert Hersteller Roccat in Ihrem Revier. Basis der Luxusmaus ist ein 3.200 dpi genauer Laser-Sensor. Per Sensorjustierung im Treiber soll sich die **Kone** innerhalb von wenigen Sekunden an jedes noch so kritische Mauspad gewöhnen. In der Software belegen Sie zudem sechs der zehn Tasten frei oder versehen sie mit fast beliebig langen Makros. Auch sonst geht der Treiber weit über die üblichen Einstellungen hinaus. So können Sie die Farben der fünf eingebauten LEDs sowie deren Lichtspiel frei konfigurieren und bei Bedarf an die internen Belegungsprofile koppeln. Wir freuen uns auf den ausführlichen Test im nächsten Heft

So frei konfigurierbar wie keine Maus zuvor: Roccas Erstling **Kone**.



DV

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5462





# Die besten Grafikkarten fürs Geld

Seit AMD stärker wird, sind die **Grafikkarten-Preise im Sturzflug**. So viel Leistung gab es noch nie fürs Geld – sogar Crysis läuft jetzt auf 100-Euro-Karten flüssig.

Eine GeForce 8800 GT bekommen Sie momentan für knapp über 100 Euro, eine im Schnitt bis zu 10 Prozent schnellere Radeon HD 4850 kostet 130 Euro. Vor drei Jahren gab's zum gleichen Preis nicht einmal eine GeForce 6600 oder Radeon X700 – beide waren für ambitionierte Spieler alles andere als geeignet. Mit den heutigen 100-Euro-Grafikkarten spielen Sie dagegen problemlos auch anspruchsvollste Titel flüssig – inklusive **Crysis**.

Das Widererstarken von AMD hat entscheidend zum aktuellen Preisverfall beigetragen. Aber auch, dass sich Nvidia seit der GeForce 8800 GTX von Ende 2006 ausgeruht und nur sporadisch neue Hardware hinterhergeschoben hat. Die Radeon HD 4800 traf Nvidia dann wie ein Schlag: Insider gestehen, dass man die neue Radeon massiv unterschätzt habe. Übrigens gibt selbst AMD zu, in einigen Punkten von der Leistung im Vergleich zu Nvidias Ge-

force-GTX-200-Reihe überrascht worden zu sein. In der Folge blieb Nvidia keine andere Wahl, als die Preise fast aller seiner Grafikkarten drastisch zu senken, um konkurrenzfähig zu bleiben.

Wir nutzen die aktuelle Lage zu einem ausführlichen Grafikkarten-Vergleichstest. Dabei teilen wir den Markt in die Mittelklasse bis 200 Euro, die Oberklasse zwischen 200 und 300 Euro und das High-End-Segment ab 300 Euro. Hier startet auch die brandneue Radeon HD 4870 X2 mit zwei Radeon-HD-4870-Chips und 2,0 GByte GDDR5-Speicher.

## Marktüberblick

Der Grafikkarten-Markt ist derzeit ungewöhnlich übersichtlich. Unterhalb von 100 Euro kommen für Spieler in erster Linie Grafikkarten mit AMDs Radeon-HD-3800-Grafikprozessoren in Frage. Schneller, aber mittlerweile weniger gut verfügbar sind Platinen auf Basis von Nvidias GeForce 8800 GT. Die von der Namensgebung her vermeintlich schnellere GeForce 9600 GT rechnet ein Stück langsamer, die »neue« Ge-

force 9800 GT ist im Wesentlichen eine umgetaufte 8800 GT.

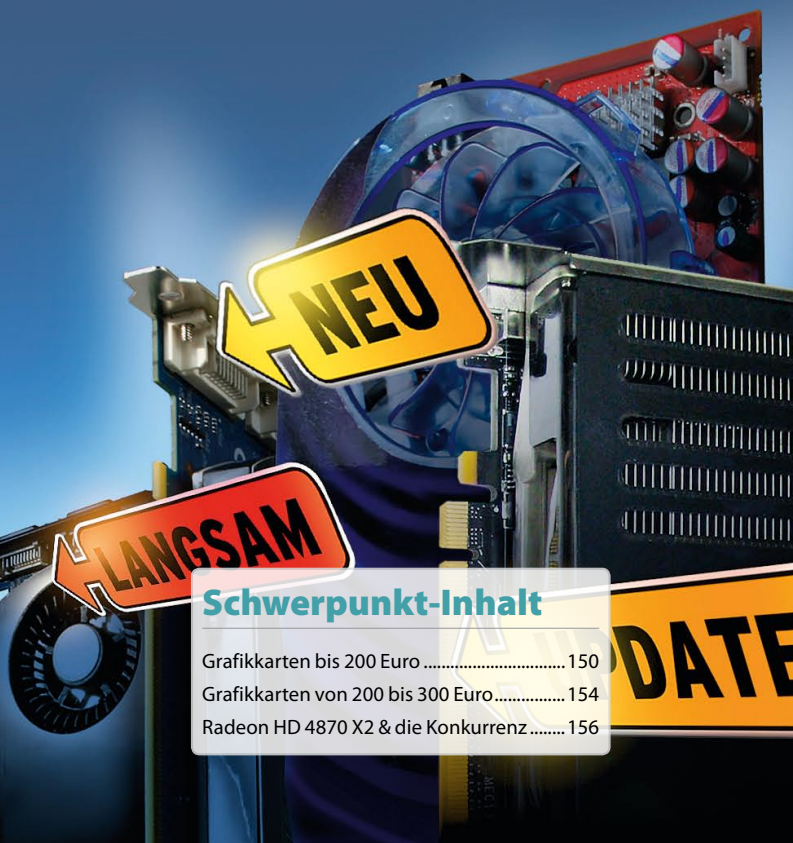
Zwischen 100 und 200 Euro bietet die Radeon HD 4850 das bei weitem beste Preis-Leistungs-Verhältnis und verweist die GeForce 9800 GTX+ auf die Plätze. Oberhalb von 200 Euro streiten sich hauptsächlich die gleichwertigen Radeon HD 4870 und die GeForce GTX 260 sowie die Zwei-Chip-Karten Radeon HD 3870 X2 und GeForce 9800 GX2. Ab 300 Euro dominieren High-End-Karten wie die GeForce GTX 280 und die neue Radeon HD 4870 X2. Alle Wertungen haben wir dem aktuellen Leistungsgefüge angepasst und auch den Einkaufsführer entsprechend auf den neuesten Stand gebracht.

Viele der genannten Karten haben aber noch so ihre Probleme: Die eigentlich effizienten Radeon-HD-4800-Boards verbrauchen im 2D-Betrieb unter Windows mehr Strom als vorgesehen, weil die Stromsparmechanismen im aktuellen Treiber noch nicht greifen. Eine Besserung verspricht AMD für den Catalyst 8.8, der bei Erscheinen dieses Heftes bereits zum Download bereit stehen sollte,



Das demnächst erscheinende Far Cry 2 wird der nächste **große Belastungstest** für Grafikkarten.





uns aber nicht mehr rechtzeitig erreichte. Auch Nvidias GeForce-GTX-200-Reihe hat einen in Relation zur Leistung viel zu hohen Strombedarf. Der ist allerdings im Chipdesign begründet, das wie die GeForce 9800 weitgehend auf der GeForce 8800 GTX von Ende 2006 aufbaut. Ein komplett neuer GeForce-Grafikprozessor ist erstmal nicht in Sicht. Als Nächstes will Nvidia die Fertigungsstrukturen von jetzt 65 auf 55 nm verkleinern. Das bringt Spielraum beim Takt und beim Strombedarf.

### Mikroruckler

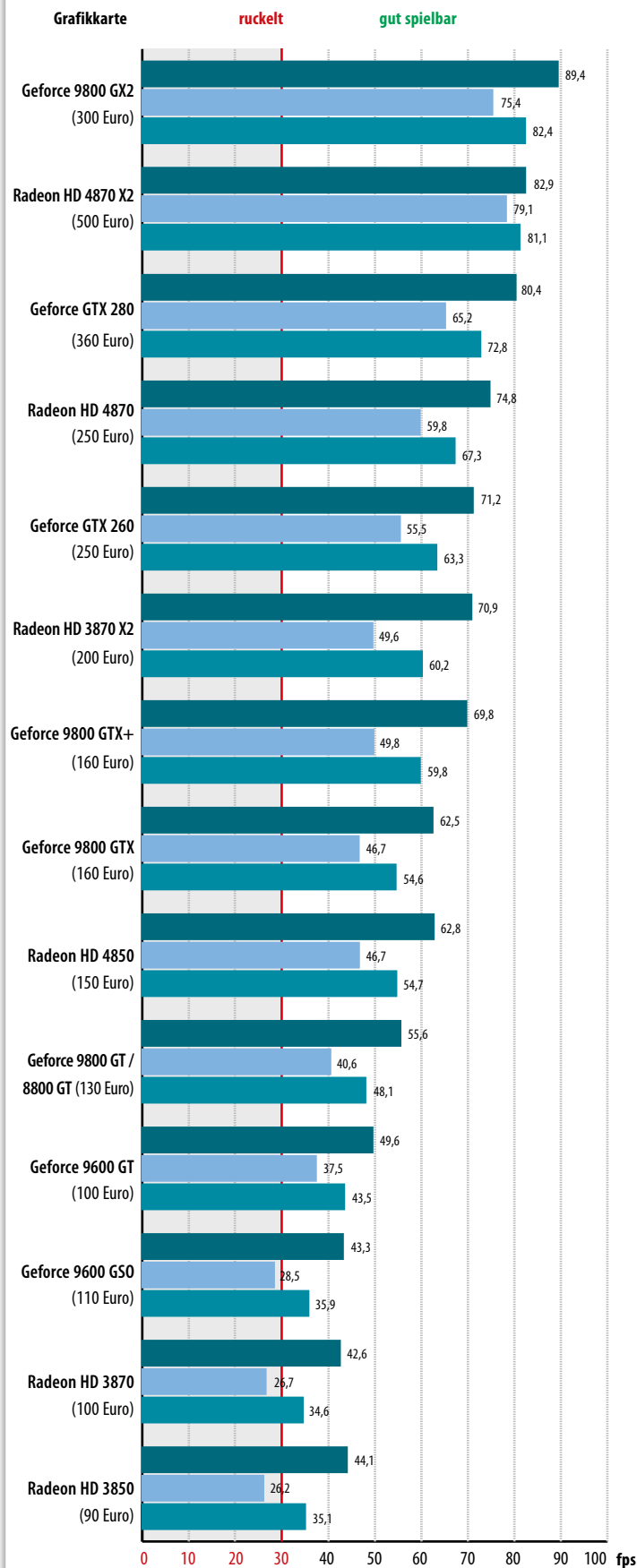
Sowohl AMD als auch Nvidia werden nicht müde zu erwähnen, dass Spieler zur Leistungssteigerung zwei oder mehr Grafikkarten kaufen und zusammenschließen können. AMD nennt das Crossfire, Nvidias System heißt SLI. Von den bis heute bestehenden Nachteilen lesen Sie auf den Werbeseiten der Hersteller naturgemäß nichts, jedoch wiegen diese schwer. Offensichtlich: doppelte Kosten, doppelter Strombedarf. Zum anderen steckt der Teufel im Detail. Ohne einen auf das jeweilige Spiel angepassten Treiber rechnet meist nur ein einzelner Grafikchip, die übrigen verbrennen ausschließlich Strom. Dass die Anpassungen nicht so einfach zu bewerkstelligen sind, zeigt die neue Radeon HD 4870 X2. Spiele, die auf einem Crossfire-System aus den technisch eng verwandten HD-3800-Platinen nach diversen Treiber-

Updates sehr gut funktionierten, nutzen auf der neuen Platine teils wieder nur einen Chip. Zwar bemühen sich AMD und Nvidia verstärkt, die Spieleentwickler für die speziellen Anforderungen von Crossfire und SLI zu sensibilisieren. Bis das jedoch Wirkung zeigt, dürfte ähnlich viel Zeit vergehen wie beim Umstieg von Ein- auf Mehrkernprozessoren.

Außer dem Energiebedarf und der Spielekompatibilität stellt noch eine weitere Eigenheit von Multi-GPU-Systemen deren Sinn in Frage: die sogenannten Mikroruckler. Bei sehr hohen Bildwiederholraten (je nach Spiel ab 50 bis 80 fps) fallen diese Störer nicht auf, wohl aber bei niedrigeren Frameraten. Dann fällt die gefühlte Bildwiederholrate je nach Spiel teils auf die Hälfte. Die Ursache sind zeitliche Unregelmäßigkeiten bei der Bildausgabe an den Monitor – die Chips eines Multi-GPU-Systems berechnen die Bilder abwechselnd. Auch über ein Jahr nach dem Bekanntwerden dieser Mikroruckler ist noch immer keine Lösung in Sicht. Die einen schieben es auf den Grafikkarten-Treiber, die anderen auf das Windows-Betriebssystem. Werbung für Crossfire und SLI ist der aktuelle Zustand jedenfalls nicht. Interessierte Spieler sollten sorgfältig abwägen, ob sie auf ein solches System setzen. Zum jetzigen Zeitpunkt ist eine Karte mit einem Grafikchip definitiv die unproblematischere Konfiguration. **DV**

### Grafikkartenleistung in 1680x1050

■ 1680x1050 (Crysis und Call of Duty 4) ■ 1680x1050 4xAA / 8xAF (Crysis und Call of Duty 4)  
■ Durchschnitt aller Resultate (High-End-Grafikkarten sind in 1680x1050 prozessorlimitiert)





# Grafikkarten bis 200 Euro



**AMD macht Druck – selbst die Radeon HD 4870 kostet nur noch 200 Euro. Wir testen die Konkurrenz und entlarven Spaßbremsen.**

Nach der Vorstellung der preiswerten und schnellen Radeon HD 4850 und HD 4870 sah sich Nvidia gezwungen, die Preise für die Topmodelle GTX 260 und GTX 280 anzupassen – zu schlecht schnitten die Karten im Preis-Leistungs-Verhältnis ab. Mittlerweile pendeln sich die Preise auf einem niedrigen Niveau ein, und die Anzahl der bezahlbaren, spieletauglichen Grafikkarten schnell nach oben. Denn nicht nur die neuen Modelle liefern genügend Pixel-Power, auch der letzten Generation geht noch nicht die Puste aus. Angeblich um die Verwirrung der Käufer in Grenzen zu halten, benennt Nvidia alte Modelle um. So heißt eine GeForce 8800 GT nun 9800 GT, und die nur spärlich verfügbare GeForce 8800 GS hört nun auf den Namen GeForce 9600 GSO. Das Chaos komplett macht

die GeForce 9800 GTX+, eine marginal verbesserte GeForce 9800 GTX. Den Unterbau bildet eine neue, kleinere Variante des G92-Chips in 55 Nanometern, an den Taktraten dreht Nvidia nur leicht.

Die versammelte Radeon-Konkurrenz unterstützt DirectX 10.1, die GeForce-Karten lediglich 10.0. In der Praxis wirkt sich das aber nicht aus, da bis auf **Assassin's Creed** (nur die ungepatchte Variante!) kein Spiel die neue Version nutzt. Dafür punkten die Nvidia-Karten mit PhysX – diese Physikbeschleunigung ist ihrerseits ebenfalls kaum verbreitet.

## 1. Platz Powercolor Radeon HD 4870

An der Radeon HD 4870 von Powercolor kommt keine Karte vor-

bei. Selbst deutlich teurere Modelle mit GeForce-GTX-260-Chip müssen sich geschlagen geben.

Im klobigen Referenzdesign dominiert die 700 Gramm schwere und 200 Euro teure **Radeon HD 4870** von Powercolor das Testfeld. **Call of Duty 4** ist jederzeit spielbar, selbst in 1920x1200 können Sie noch Bildverbesserungen aktivieren. Schwieriger wird es bei **Crysis**: Zwar spuckt der Benchmark in 1680x1050 mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem Texturfilter noch 31,3 Bilder pro Sekunde aus, an kritischen Stellen sackt die Frame-rate aber unter die 30-FPS-Marke. Dennoch, mehr Leistung fürs Geld gibt es nirgendwo sonst.

Schattenseite der Powercolor: Die riesige Karte verbraucht deutlich mehr Strom als die GeForce-Modelle, und es liegen lediglich

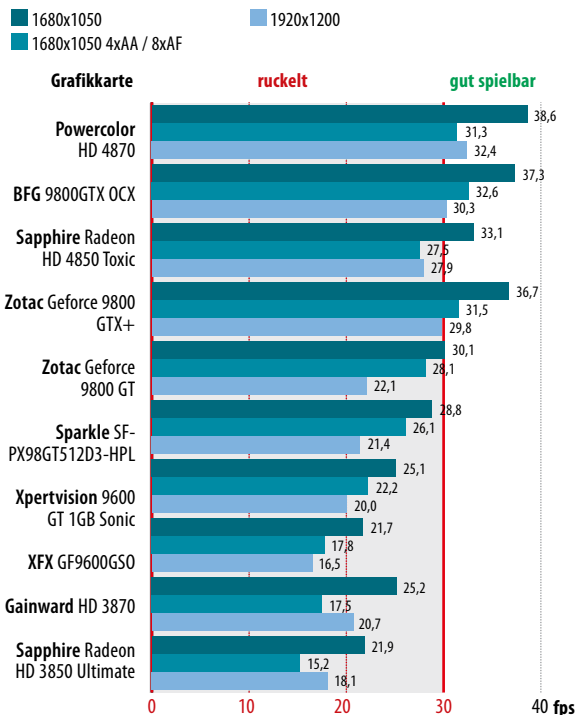
die üblichen Kabel und Adapter bei. Dafür punktet der Lüfter mit leisem Betrieb. Wenn Sie eine leise Karte mit möglichst viel Power und gutem Preis-Leistungs-Verhältnis suchen, empfehlen wir die **Radeon HD 4870** von Powercolor – klarer Testsieger bis 200 Euro!

## 2. Platz Sapphire Radeon HD 4850 Toxic

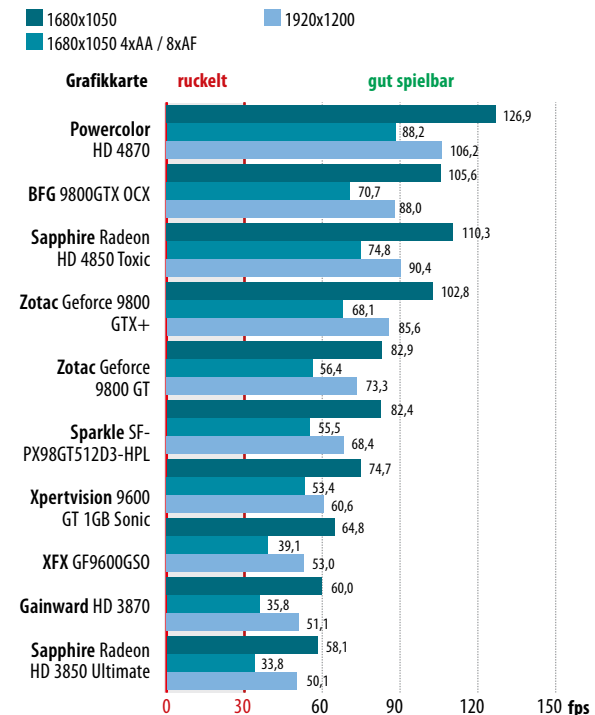
**Schneller und leiser – den Vergleich mit einer normalen Radeon HD 4850 gewinnt die Toxic von Sapphire locker.**

Sapphire erhöht bei ihrer **Radeon HD 4850 Toxic** die Taktfrequenzen von 625/2.000 MHz auf 675/2.200 MHz und schlägt damit fast die ebenfalls übertaktete **GeForce 9800 GTX OCV** von BFG. In **Call of Duty 4** überholt sie die

### Crysis DirectX 10



### Call of Duty 4





Nvidia-Konkurrenz klar, muss sich in **Crysis** aber wieder geschlagen geben. Bis zu einer Auflösung von 1920x1200 liefert die **Toxic** genügend Spieleleistung, nur mit zugeschalteten Bildverbesserungen bricht die Framerate deutlich ein.

Größter Vorteil im Vergleich zur **OCX**: Die **Toxic** braucht nur einen Stromanschluss und zieht deutlich weniger Strom aus dem Netzteil. Dank des modifizierten Zalman-Lüfters schuftet die Sapphire-Karte deutlich leiser als Modelle im Standard-Design. Dennoch dreht auch der neue Lüfter unter Last hörbar auf, zudem verdeckt die höhere Bauart einen zusätzlichen Steckplatz. Wie beim Großteil der Konkurrenz gibt es bei der **Toxic** nur eine magerere Ausstattung, für Benchmark-Freunde ist der DirectX-9-Test **3DMark2006** mit an Bord.

Wer genügend Platz im Rechner hat und mit einer schnellen sowie günstigen, wenn auch nicht flüsterleisen Karte liebäugelt, sollte zur **Radeon HD 4850 Toxic** für 160 Euro greifen.

### 3. Platz Zotac Geforce 9800 GTX+

**Trotz verbessertem G92-Chip hinkt die Zotac Geforce 9800 GTX+ der übertakteten Normal-GTX von BFG hinterher.**

Gegenüber einer normalen 9800 GTX werkt in einer GTX+ ein auf 55 Nanometer geschrumpfter G92-Chip mit erhöhten Taktraten. Im Vergleich zu den 675/1.700/2.200 MHz einer 9800 GTX schraubt Nvidia die Frequenzen der Plus-Variante auf 740/1.840/2.200 MHz – exakt die Werte der von uns getesteten **Geforce 9800 GTX+** von Zotac. Den direkten Vergleich mit der älteren, aber übertakteten **9800 GTX OCX** von BFG verliert die Zotac-Karte – wenn auch nur knapp. In der Praxis fällt die hauchdünne Mehrleistung der **OCX**-Karte aber kaum ins Gewicht. **Call of Duty 4** stellt die **GTX+** in keiner Auflösung vor Probleme, ob in 1680x1050 mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem Texturfilter oder in 1920x1200, stets bleibt die Bildrate oberhalb von optimal spielbaren 60 fps. Der neun Monate alte Shooter **Crysis** legt die Messlatte noch immer am höchsten, in hohen Details und Bildverbesserungen überfordert

das Spiel auch heute noch viele Grafikkarten. Die **GTX+** liefert in 1680x1050 mit 4xAA und 8xAF zwar knapp 30 fps, teils fällt die Framerate aber unter die flüssige 25-fps-Marke. An sehr hohen Details scheitert die **9800 GTX+** genauso wie alle anderen Karten im Preissegment bis 200 Euro.

Mit 160 Euro kostet die Zotac 9800 GTX+ 30 Euro weniger als die **BFG 9800 GTX OCX** und liegt damit bei Preis und Leistung auf etwa demselben Niveau wie die **Radeon HD 4850 Toxic**. Größter Pluspunkt des überarbeiteten G92-Chips: die geringere Leistungsaufnahme. Allerdings hält sich das Sparpotenzial mit etwa zehn Prozent in Grenzen. Wie vielen anderen Karten auch liegen der **9800 GTX+** keinerlei Extras bei.

### 4. Platz BFG Geforce 9800 GTX OCX

**Die übertaktete Geforce 9800 GTX OCX von BFG überzeugt mit sehr guter Spieleleistung und cleveren Features.**

Erst im April diesen Jahres hat Nvidia die Geforce 9800 GTX vorgestellt, mittlerweile gehört sie fast zum alten Eisen. Geforce GTX 280, GTX 260, 9800 GX2 und GTX+ – alle überflügeln das einstige Flaggschiff. Mit leicht erhöhten Taktraten (755/1.890/2.300 MHz anstatt 675/1.700/2.200 MHz) und einem attraktiven Preis von 190 Euro erkämpft sich die **9800 GTX OCX** den vierten Platz – die Spieleleistung reicht noch immer für aktuelle Titel aus. **Call of Duty 4** stellt in keiner Auflösung und Einstellung die **OCX** vor irgendwelche Probleme. In **Crysis** allerdings muss sich die BFG-Karte (wie die **HD 4870** von Powercolor) in hohen Details und zugeschalteten Bildverbesserungen teils geschlagen geben – auch wenn der Dschungel-Shooter im Schnitt mit 32,6 Bildern pro Sekunde über den Monitor flimmert. 30 Euro weniger kostet die übertaktete **Radeon HD 4850 Toxic** von Sapphire, sie muss sich der **OCX** in **Crysis** zwar geschlagen geben, übertrumpft die Nvidia-Karte aber wiederum in **Call of Duty 4**. Während die **OCX** im Office-Betrieb noch unhörbar arbeitet, dreht der Lüfter unter Last hörbar auf.

Wie mittlerweile üblich liegen neben Kabeln und Adaptern nur ein sehr dünnes Handbuch inklusi-

sive Treiber-CD im Karton – Extras sind Fehlanzeige.

### 5. Platz Zotac Geforce 9800 GT

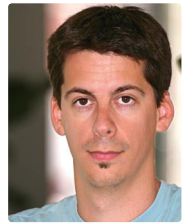
**Die umgetaufte Geforce 8800 GT kann mit der moderneren Radeon-Konkurrenz nicht mithalten.**

Eigentlich ist eine Geforce 9800 GT lediglich eine umgetaufte Geforce 8800 GT – ernsthafte Leistungsgewinne gibt es also nicht. Nvidia rechtfertigt den Versionsprung aber mit der Unterstützung von Hybrid-SLI und der Vereinheitlichung der Produktpalette. Technisch gesehen hat Nvidia sogar Recht, denn der G92-Chip der Geforce 8800 GT war der erste Chip der Geforce-9-Serie, die Schwester-Modelle 8800 GTX und Ultra basierten noch auf dem G80.

Im Praxistest schlägt sich der »alte« Chip noch immer gut, lediglich **Crysis** mit Bildverbesserungen oder in Auflösungen über 1680x1050 überfordern die Karte teils deutlich. Zwar erhöhte Zotac bei ihrer **Geforce 9800 GT** die Taktfrequenzen von 600/1.512/1.800 MHz auf 660/1.600/1.800 MHz, aber selbst die dadurch erreichte Mehrleistung von knapp elf Prozent reicht nicht aus, um an eine Radeon HD 4850 anzuknüpfen.

### Frischluft

**Hendrik Weins:** Zwar klingt es abgedroschen, aber es stimmt: So viel Leistung für unter 200 Euro gab es noch nie. Mit unserem Preis-Leistungs-Sieger von Sparkle für 100 Euro laufen nahezu alle Spiele auf Monitoren bis 22 Zoll ruckelfrei – völlig ausreichend für mich. Selbst Kantenglättung ist meist kein Problem. Mehr Leistung muss für mich erst mit einem größeren TFT her – und mit 200 Euro kostet die Powercolor Radeon HD 4870 auch nicht die Welt.



hendrik@gamestar.de

Dafür punktet die **9800 GT** mit einem um 40 Euro geringeren Preis von 120 Euro. Auch die Unterstützung von PhysX in speziell angepassten Spielen kann wertvoll sein – selbst wenn PhysX-Titel noch spärlich im Regal stehen.

Beim Stromverbrauch und der Lärmentwicklung tut sich im Vergleich zum Vorgänger wenig – die 9800 GT bleibt stets leise und verbraucht exakt so viel Strom wie eine 8800 GT. Neben den obligatorischen Video-Kabeln liegen bei der Zotac **Geforce 9800 GT** noch ein HDMI-Adapter und ein Spiel mit im Karton. Allerdings ist **13th Century: Death or Glory** eine Echtzeit-Strategie-Gurke mit der mauen Spielspaß-Wertung von 50 Punkten (GS 05/2008).

### Kühlösungen



Alle Karten erhitzen wir mit dem **FurMark**. Das kleine Tool lässt die Grafikkarten **einen Felling** berechnen, in beliebiger Auflösung. Um die Testmodelle größtmöglich zu stressen, ließen wir sie den Ring in 1280x1024 mit achtfacher Kantenglättung darstellen.

Sapphire setzt bei seiner Radeon HD 3850 auf einen passiven und somit **lautlosen Kühlkörper**. Weder in Spielen noch unter Windows kommt es bei der lüfterlosen Kühlung zu Problemen. Der FurMark zeigt aber, dass nur wenig Spielraum vorhanden ist. Die Karte erhitzt sich auf bis zu 110°C! In schlecht belüfteten Gehäusen kann es zu Problemen kommen.



Normalerweise sitzt auf einer Geforce 9800 GT ein schmaler Eins-Slot-Kühler, Sparkle ersetzt ihn durch ein größeres Modell. Lohn der Mühe: Im Vergleich zum Standard-Design der Zotac-Platine (96°C) **sinkt die Temperatur** um 39°C auf 57°C.



## 6. Platz Sparkle SF-PX98GT512D3-HPL

Spitzen-Leistung für 100 Euro – die Sparkle SF-PX-98GT512D3-HPL wird nur knapp von der chipgleichen, aber teureren Zotac GeForce 9800 GT geschlagen.

Wie die GeForce 9800 GT von Zotac ist die Sparkle SF-PX98GT-512D3-HPL eigentlich eine GeForce 8800 GT. In unseren Benchmarks liegt sie knapp hinter der übertakteten Zotac-Karte. **Call of Duty 4** meistert die Sparkle problemlos, **Crysis** in sehr hohen Einstellungen mit Bildverbesserungen oder in Auflösungen über 1680x1050 überfordert sie aber.

Beim Stromverbrauch und der Lautstärke überzeugt die Sparkle, sie bleibt unter Last leise und verbraucht weniger Strom als eine Radeon HD 4850. Bei der Ausstattung zeigt sich Sparkle knauserig, weder Spiele noch Software gibt es als Dreingabe, selbst ein HDMI-

Adapter fehlt. Unterm Strich bietet die SF-PX98GT-512D3-HPL aber am meisten Leistung fürs Geld – Preis-Leistungs-Sieger.

## 7. Platz Xpertvision GeForce 9600 GT 1GB Sonic

Xpertvision peppt die 9600 GT Sonic mit neuem Kühler und 1,0 GByte RAM auf – vergisst aber das Preis-Leistungs-Verhältnis.

Trotz doppeltem Speicher, für **Crysis** in hohen Details reicht die Leistung der 9600 GT 1GB Sonic nicht aus. Mit im Schnitt 25,1 Bildern pro Sekunde fällt die Karte deutlich hinter die gleich teure SF-PX98GT512D3-HPL von Sparkle zurück. **Call of Duty 4** in maximalen Details ist hingegen kein Problem, nur bei aktivierter Kantenglättung und Texturfilter gehen die FPS deutlich in den Keller.

Punkten kann die Sonic beim Stromverbrauch. Im Schnitt ge-

nehmigt sich die 9600 GT am wenigsten Strom von allen Geforce-Karten, nur die Radeon HD 3850 Ultimate von Sapphire und die Gainward HD 3870 sind genügsamer. Mit im Karton liegt neben einem VGA-Adapter noch **Tomb Raider: Anniversary** (GS 07/2007: 84 Punkte). Als einzige Karte hat die Sonic sogar einen HDMI- und einen Display-Port-Eingang, Monitore mit entsprechendem Gegenstück sind aber selten.

Wer auf die Extras verzichten kann, fährt mit der ebenfalls 100 Euro günstigen Sparkle SF-PX98GT-512D3-HPL besser – sie leistet im Schnitt zehn Prozent mehr.

## 8. Platz Sapphire Radeon HD 3850 Ultimate

Lautlos, aber heiß: Sapphires passiv gekühlte Radeon HD 3850 Ultimate bietet noch ausreichende Spieleleistung.

Bei der Leistung ist die Radeon HD 3850 Ultimate das Schlusslicht. **Crysis** überfordert die Karte in hohen Details, selbst in 1280x1024 ruckelt der Dschungel-Shooter. Besser sieht es in **Call of Duty 4** aus: Selbst in 1680x1050 mit aktivierten Bildverbesserungen läuft das Actionspiel noch mit flüssigen 33,8 fps.

Unser Tool des Monats »FurMark« zwingt die passive Kühlung in die Knie. Das Berechnen des Fell-Rings heizt die Ultimate auf über 110°C auf – deutlich zu viel. Weiterer Nachteil des riesigen Kühlers: Auf einigen Mainboards kollidiert der Lüfter mit dem Arbeitsspeicher, ein Einbau ist unmöglich. Neben der Karte packt Sapphire noch Adapter sowie den veralteten 3DMark2006 in den Karton, eine Spiele-Vollversion gibt es nicht.

Alles in allem kann die Ultimate nicht überzeugen. Deutlich mehr Spieleleistung bietet die zehn Euro teurere SF-PX98GT-

## Testergebnisse



1

### HD 4870

Powercolor / 200 Euro

RV770 / 10.1

750 / 750 / 1.800 MHz

160 (SD) / 40

512 MByte GDDR5 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

Hersteller / Preis

#### Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version

CPU- / Shader- / DDR-Takt

Shader- / Textur-Einheiten

Videospeicher / Speicheranbindung

Steckplatz / Stromanschlüsse

#### Bewertung

##### Spieleleistung 40%

Pro & Kontra

- schnell bis 1920x1200
- oft genug Leistung für AA/AF
- schnellste Karte im Test

##### Bildqualität 20%

Pro & Kontra

- fast perfekte Kantenglättung
- fast perfektes AF
- AF flimmert leicht

##### Technik 20%

Pro & Kontra

- Crossfire
- DX 10.1
- sehr hoher Stromverbrauch in 2D

##### Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

- sehr leise, auch unter Last
- wird sehr heiß
- belegt zwei Slots

##### Ausstattung 10%

Pro & Kontra

- 512 MByte RAM
- HDMI- und VGA-Adapter
- sonst nichts

#### Fazit

Mehr Leistung unter 200 Euro geht nicht – die Powercolor HD 4870 schlägt die Konkurrenz deutlich. Der Haken: die maue Ausstattung.

#### Preis/Leistung

Sehr gut

81

2

### HD 4850 Toxic

Sapphire / 160 Euro

RV770 / 10.1

675 / 675 / 1.800 MHz

160 (SD) / 40

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- schnell bis 1920x1200
- oft genug Leistung für AA/AF

##### Bildqualität 20%

- fast perfekte Kantenglättung
- fast perfektes AF
- AF flimmert leicht

##### Technik 20%

- übertaktet
- Crossfire
- DX 10.1
- hoher Stromverbrauch in 2D

##### Kühlsystem 10%

- leise im 2D-Betrieb
- Zalman-Kühler
- hörbar unter Last
- belegt zwei Slots

##### Ausstattung 10%

- 512 MByte Speicher
- HDMI
- 3DMark Vantage
- Adapter
- keine Spiele

Mit kräftiger Übertaktung sichert sich Sapphires Radeon HD 4850 Toxic den zweiten Platz – trotz günstigem Preis von nur 160 Euro.

Gut

78

3

### GF 9800 GTX+

Zotac / 160 Euro

G92b / 10.0

740 / 1.840 / 2.200 MHz

128 (1D) / 64

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

- schnell bis 1920x1200
- oft genug Leistung für AA/AF

##### Bildqualität 20%

- sehr gute Kantenglättung
- perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

##### Technik 20%

- SLI
- PhysX
- niedriger Stromverbrauch in 3D
- hoher Stromverbrauch in 2D
- kein DirectX 10.1

##### Kühlsystem 10%

- stets leise
- nicht sehr heiß
- belegt zwei Slots

##### Ausstattung 10%

- 512 MByte RAM
- HDMI- und VGA-Adapter
- keine Extras

Zotacs GeForce 9800 GTX+ schlägt die übertaktete OCX von BFG knapp. Die Leistung der 40 Euro teureren HD 4870 erreicht sie aber nicht.

Gut

75

4

### 9800 GTX OCX

BFG / 190 Euro

G92 / 10.0

755 / 1.890 / 2.300 MHz

128 (1D) / 64

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

- schnell bis 1920x1200
- oft genug Leistung für AA/AF

##### Bildqualität 20%

- sehr gute Kantenglättung
- perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

##### Technik 20%

- SLI
- PhysX
- hoher Stromverbrauch
- kein DirectX 10.1

##### Kühlsystem 10%

- leise im 2D-Betrieb
- nicht sehr heiß
- hörbar unter Last
- belegt zwei Slots

##### Ausstattung 10%

- 512 MByte RAM
- HDMI- und VGA-Adapter
- keine Extras

BFG zeigt, was mit der alten 9800 GTX möglich ist. Dank deutlich höherem Takt liegt dieser Grafikkarte gleichauf mit der neuen 9800 GTX+.

Befriedigend

75

5

### Geforce 9800 GT

Zotac / 120 Euro

G92 / 10.0

660 / 1.600 / 1.800 MHz

112 (1D) / 56

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- schnell bis 1680x1050
- oft genug Leistung für AA/AF

##### Bildqualität 20%

- sehr gute Kantenglättung
- perfektes AF
- AA schlechter als Radeon

##### Technik 20%

- Hybrid-SLI
- übertaktet
- moderater Stromverbrauch
- PhysX
- kein DirectX 10.1

##### Kühlsystem 10%

- leise im 2D-Betrieb
- braucht nur einen Slot
- hörbar unter Last
- wird sehr heiß

##### Ausstattung 10%

- 512 MByte RAM
- HDMI- und VGA-Adapter
- mieses Spiel

Zwar belegt die Zotac nur einen Platz im Mittelfeld, die Leistung geht für 120 Euro aber in Ordnung. Unter Last erhitzt sich die Karte sehr stark.

Befriedigend

72



**512D3-HPLF** von Sparkle – und die bleibt auch noch kühler.

## 9. Platz XFX GF9600GSO

**Die günstigste Karte schlägt sich wacker, bleibt aber hinter kaum teureren Modellen zurück.**

Hinter der 9600 GSO verbirgt sich ein bekannter Chip – eine GeForce 8800 GS. Zu neuem Namen kommt die GSO genauso wie die große Schwester 9800 GT: Die Modellpalette soll einheitlicher klingen. Trotz der Neun im Namen ist die Leistung der aktuellen Generation nicht mehr angemessen. Mit nur 384 MByte Video-RAM und einem vergleichsweise schmalen Speicherinterface von 192 Bit fällt die **GeForce 9600 GSO** hinter die 9600 GT oder gar 9800 GT zurück. Die 15 Euro teurere Sparkle **SF-PX98-GT512D3-HPL** liefert im Schnitt 12 fps mehr, in **Crysis** bedeutet das den Unter-

schied von »unspielbar« zu »leicht ruckelnd«. **Crysis** ist in hohen Details und mehr als 1280x1024 nur bedingt spielbar. Mit **Call of Duty 4** hat die **9600 GSO** wenig Probleme, auch in 1680x1050 mit 4xAA und 8xAF läuft das Spiel mit 39,1 fps.

Der Stromverbrauch liegt unterhalb einer 9600 GT und der Ein-Slot-Lüfter dreht unter Volllast leicht hörbar auf. Neben einem VGA-Adapter packt XFX noch die Vollversion des zwei Jahren alten Echtzeit-Strategiespiels **Company of Heroes** (87 Punkte) drauf, spart aber beim HDMI-Adapter.

## 10. Platz Gainward HD 3870

**Die einstige Top-Karte kostet nur noch 90 Euro und liefert annehmbare Leistung – verliert aber gegen die aktuelle Generation.**

Die Zeit für die 3000er-Generation ist abgelaufen, fordernde



Der synthetische Benchmark 3DMark Vantage eignet sich prima zum **Leistungsvergleich** – entspricht aber nicht der tatsächlichen Spieleleistung von Grafikkarten.

Spiele wie **Crysis** verlangen zu viel. Selbst ohne Bildverbesserungen bringt die **HD 3870** von Gainward nur leicht ruckelnde 25,2 fps auf den Monitor, an höhere Auflösungen oder Bildverbesserungen ist nicht zu denken. **Call of Duty 4** jedoch läuft mit 4xAA und 8xAF mit 35,8 fps.

Beim Energieverbrauch kann die Karte trumpfen, sie braucht weniger Strom als die aktuellen

Modelle der 4000er-Serie und die GeForce-Konkurrenz. Den Zwei-Slot-Lüfter der Standard-Modelle tauscht Gainward gegen ein eigenes Modell aus. Der neue Lüfter ist zwar deutlich kleiner, ändert aber nichts an der Bauhöhe – die Karte belegt noch immer zwei Slots und lärm unter Last deutlich hörbar.

Bessere Alternative: die 10 Euro teurere, aber schnellere Sparkle **SF-PX98GT-512D3-HPLF**. **HW**



### 6 SF-PX98GT512D3

Hersteller / Preis

Sparkle / 100 Euro

#### Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version

G92 / 10.0

CPU- / Shader- / DDR-Takt

600 / 1.500 / 1.800 MHz

Shader- / Textur-Einheiten

112 (1D) / 56

Videospeicher / Speicheranbindung

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

Steckplatz / Stromanschlüsse

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

#### Bewertung

##### Spieleleistung 40%

Pro & Kontra

- + schnell bis 1680x1050
- + oft genug Leistung für AA/AF

##### Bildqualität 20%

Pro & Kontra

- + sehr gute Kantenglättung
- + perfektes AF
- + AA schlechter als Radeon

##### Technik 20%

Pro & Kontra

- + Hybrid-SLI
- + moderater Stromverbrauch
- + PhysX
- + kein DirectX 10.1

##### Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

- + leise im 2D-Betrieb
- + bleibt sehr kühl
- + belegt zwei Slots
- + hörbar unter Last

##### Ausstattung 10%

Pro & Kontra

- + 512 MByte RAM
- + VGA-Adapter
- + kein HDMI
- + keine Extras

#### Fazit

Unser Preis-Leistungs-Sieger überzeugt mit guter Spieleleistung und einem effektiven Kühler. Das Ausstattungspaket fällt aber mager aus.

#### Preis/Leistung

Gut

70



### 7 GF 9600 GT 1GB S.

Xpervision / 100 Euro

G94 / 10.0

700 / 1.750 / 2.000 MHz

64 (1D) / 32

1,0 GByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- + schnell bis 1680x1050
- + teils nicht genügend Leistung für AA/AF

- + sehr gute Kantenglättung
- + perfektes AF
- + AA schlechter als Radeon

- + SLI
- + moderater Stromverbrauch
- + bleibt vergleichsweise kühl
- + PhysX
- + kein DirectX 10.1

- + stets sehr leise
- + belegt zwei Slots
- + wird sehr heiß

- + Display-Port
- + 1,0 GByte RAM
- + HDMI-Eingang
- + VGA-Adapter
- + Tomb Raider: Anniversary

Die fette Ausstattung der 9600 1GB Sonic mag ein Kaufgrund sein, die mae Spieleleistung im Vergleich zur Konkurrenz ist keiner.

Befriedigend

69



### 8 HD 3850 Ultimate

Sapphire / 90 Euro

RV670 / 10.1

670 / 670 / 1.660 MHz

64 (5D) / 16

512 MByte GDDR3 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- + schnell bis 1280x1024
- + überfordert von anspruchsvollen Spielen
- + teils nicht schnell genug für AA/AF

- + fast perfekte Kantenglättung
- + fast perfektes AF
- + AF flimmert leicht

- + Crossfire
- + DX 10.1
- + niedriger Stromverbrauch

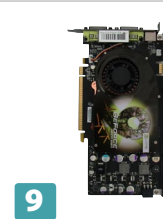
- + lautlos
- + passiv gekühlt
- + belegt zwei Slots
- + wird extrem heiß

- + 512 MByte RAM
- + HDMI- und VGA-Adapter
- + 3DMark 2006
- + kein Spiel

Sapphires lautlose Radeon HD 3850 Ultimate sorgt für Einbau- und Hitze-Probleme sowie die geringste Spieleleistung im Testfeld bis 200 Euro.

Befriedigend

67



### 9 GF9600GSO

XFX / 85 Euro

G92 / 10.0

580 / 1.450 / 1.400 MHz

96 (1D) / 48

384 MByte GDDR3 / 192 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- + schnell bis 1280x1024
- + überfordert von anspruchsvollen Spielen
- + teils nicht schnell genug für AA/AF

- + sehr gute Kantenglättung
- + perfektes AF
- + AA schlechter als Radeon

- + SLI
- + niedriger Stromverbrauch
- + PhysX
- + kein DirectX 10.1

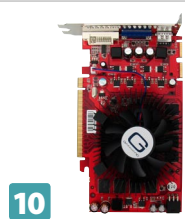
- + leise im 2D-Betrieb
- + braucht nur einen Slot
- + leicht hörbar unter Last

- + VGA-Adapter
- + Company of Heroes
- + nur 384 MByte
- + kein HDMI

Mit 85 Euro am günstigsten hinkt die 9600 GSO in der Leistung aber der 15 Euro teureren Sparkle deutlich hinterher – nur für absolute Sparfüchse.

Befriedigend

66



### 10 HD 3870

Gainward / 90 Euro

RV670 / 10.1

775 / 775 / 2.250 MHz

64 (5D) / 16

512 MByte GDDR4 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol

- + schnell bis 1280x1024
- + überfordert von anspruchsvollen Spielen
- + teils nicht schnell genug für AA/AF

- + fast perfekte Kantenglättung
- + fast perfektes AF
- + AF flimmert leicht

- + Crossfire
- + DX 10.1
- + niedriger Stromverbrauch

- + eigener Kühler
- + bleibt kühl
- + deutlich hörbar unter Last
- + belegt zwei Slots

- + 512 MByte RAM
- + HDMI-Eingang
- + keine Spiele
- + keine Adapter

Das einstige Topmodell HD 3870 kann kaum noch mit der aktuellen Generation mithalten. Die nur 10 Euro teurere Sparkle ist der bessere Kauf.

Befriedigend

66







# Grafikkarten: 200 bis 300 Euro



In der Oberklasse dominieren die **Dauerbrenner GeForce GTX 260 und Radeon HD 4870**. Schnäppchen im Segment sind die **Zwei-Chip-Karten der Vorgängergeneration**.

sem Segment nur Zwei-Chip-Karten der Vorgängergeneration: GeForce 9800 GX2 und Radeon HD

3870 X2 machen zwar durchaus Dampf in optimierten Spielen, kranken ansonsten aber an den typischen Problemen von SLI und Crossfire (hoher Strombedarf, Treiber, Mikroruckler).

Gehäusen dreht der Ventilator in den hörbaren Bereich auf – eine GeForce GTX 260 macht das immer. Auch deshalb ist die **EAH4870 Top** unser Testsieger.

## 2. Platz BFG GeForce 9800 GX2

**Rasend schneller Restposten für Hardware-Tüftler. Wer problemfrei spielen will, kauft besser eine Karte mit nur einem Grafikchip.**

Die **GeForce 9800 GX2** vereint einen SLI-Verbund aus zwei GeForce 8800 GTS 512 auf einer Platine. Mittlerweile gibt es nur noch Restposten dieses Stromfressers, so auch von BFG für rund 300 Euro. Bei der Spieleleistung teilt die überraschend leise **GeForce 9800 GX2** der gesamten Konkurrenz bis 300 Euro, egal ob Radeon HD 4870 oder GeForce GTX 260. Bis 1920x1200 hängt sie sogar eine über 350 Euro teure GeForce GTX 280 ab. Für 30-Zoll-TFTs mit 2560x1600 ist die **9800 GX2** jedoch ungeeignet: Auf die insgesamt 1,0 GByte Speicher können die zwei Grafikchips nicht gemeinsam zugreifen, stattdessen hat jeder 512 MByte zur Verfügung – zu wenig für die extrem speicherintensive Auflösung.

Prinzipbedingt leidet die **GeForce 9800 GX2** an den eingangs erwähnten Problemen von Multi-GPU-Systemen. Am schwersten wiegen sicherlich die Mikroruckler und gegebenenfalls fehlende oder nicht funktionierende Spieleprofile. Wer nicht bereit ist, ständig neue Treiberversionen aufzuspielen sowie eigene SLI-Profile im Treiber zu erstellen, sollte die Finger von einer Zwei-Chip-Karte lassen – trotz des derzeit tollen Preis-Leistungs-Verhältnisses.

Moderne Grafikkarten bis 200 Euro sind für den normalen Spielbetrieb bestens gerüstet. Für Auflösungen über 1680x1050 brauchen Sie aber mehr Kraft. Zum noch bezahlbaren Kurs gibt es in der Oberklasse zwischen

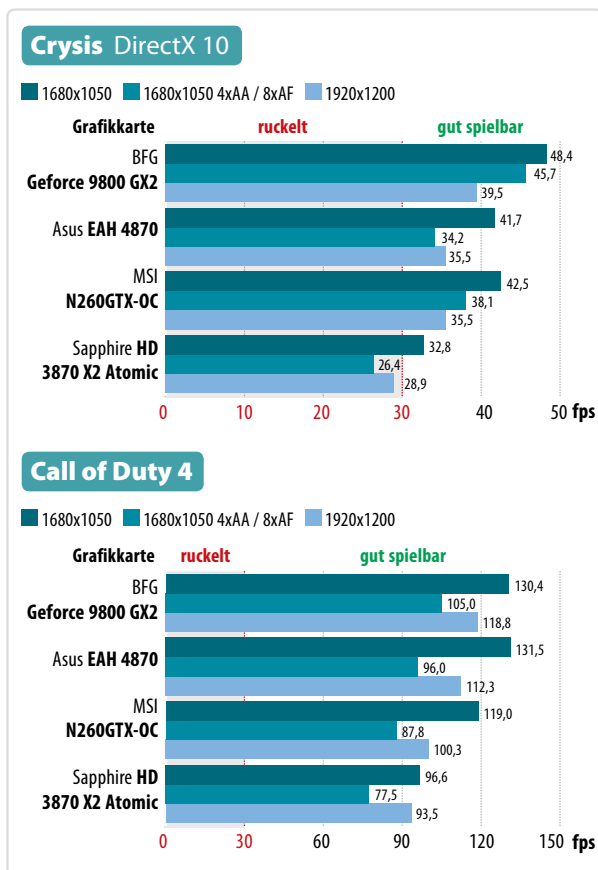
200 und 300 Euro deutlich mehr Leistungsreserven als unter 200 Euro. GeForce GTX 260 und Radeon HD 4870 rechnen dabei ähnlich schnell und schaffen 1920x1200 problemlos flüssig. Darüber hinaus finden Sie in die-

## 1. Platz Asus EAH4870 Top

**Übertaktete Radeon HD 4870 mit Sparsausstattung, aber im Vergleich zur GeForce GTX 260 angenehm leisem Lüfter.**

Optisch gleicht die knapp 260 Euro teure **EAH4870 Top** von Asus dem Referenzdesign von AMD. Statt mit 750 MHz läuft der Grafikchip aber mit 815 MHz, der 512 MByte große GDDR5-Speicher mit 3.700 statt 3.600 MHz. In der Spielpraxis bringt das je nach Auflösung und Spiel bis zu sieben Prozent mehr Spieleleistung. Damit vergrößert Asus den knappen Vorsprung auf GeForce-GTX-260-Platinen mit Standardtakt (siehe Benchmarks). Ob Ihnen diese Leistungssteigerung einen Aufpreis von 40 Euro wert ist, müssen Sie selbst entscheiden – eine normale Radeon HD 4870 bekommen Sie je nach Hersteller und Händler zwischen 200 und 220 Euro.

In den Karton packt Asus nur das Nötigste: einen Adapter von DVI auf HDMI, einen von DVI auf VGA und eine Crossfire-Brücke zum Verbinden von zwei Radeon-Karten. Der Lüfter blockiert den Steckplatz neben der Grafikkarte, bleibt aber in fast jeder Situation leise. Nur in schlecht belüfteten





### 3. Platz MSI N260GTX-OC

**Etwas mehr Megahertz reichen der GeForce GTX 260 von MSI nicht, um die EAH4870 Top von Asus zu überholen.**

Zum Preis von 260 Euro verkauft MSI mit der **N260GTX-OC** eine leicht beschleunigte GeForce GTX 260. Weil die Taktfrequenzen mit 620/1.296/2.160 MHz nur geringfügig höher liegen als die Norm von 576/1.242/2.000 MHz, knackt die Karte zwar eine Standard-Radeon-HD-4870, nicht aber die gleich teure und ebenfalls übertaktete **EAH4870 Top** von Asus (siehe Benchmarks). Zudem dreht Nvidia das Referenzlüfter auf der **N260GTX-OC** über das gewohnte Maß hinaus auf: Unter Volllast in 3D-Spielen arbeitet die Karte fast doppelt so laut wie eine normale GTX 260. Im 2D-Betrieb unter Windows bleibt

das Kühlaggregat zwar angenehm ruhig, aber mit einer Radeon HD 4870 machen geräuschempfindliche Spieler insgesamt den besseren Deal. Zumal der GeForce GTX die Unterstützung für DirectX 10.1 fehlt, das theoretisch deutliche Leistungsvorteile bietet, wenn es die Spieleentwickler nur breiter unterstützen würden.

Das Ausstattungspaket ist MSI besser gelungen als Asus. Neben den üblichen Adaptern liegen auch **Colin McRae Dirt** und eine 14-Tage-Testversion von **Herr der Ringe Online** in der Packung.

### 4. Platz Sapphire HD 3870 X2 Atomic

**Preislich attraktive, wassergekühlte Radeon HD 3870 X2. Bei der Spieleleistung aber nicht mehr konkurrenzfähig.**

Mit der Zwei-Chip-Karte Radeon HD 3870 X2 war AMD Anfang

2008 einige Wochen eher auf dem Markt als Nvidia mit seiner Konkurrenzplatine GeForce 9800 GX2. Die Kinderkrankheiten halten bis heute an: Zwar läuft die HD 3870 X2 problemloser als noch vor einem halben Jahr, die Performance-Probleme mit Kantenglättung haben ihre Ursache allerdings im RV670-Grafikprozessor und betreffen die gesamte Radeon-HD-3800-Serie auf Lebenszeit. Trotz des attraktiven Preises von 220 Euro macht Sapphires **HD 3870 X2 Atomic** auch deswegen unterm Strich keine gute Figur: Die Spieleleistung liegt im Durchschnitt deutlich unterhalb einer Radeon HD 4870 oder einer GeForce GTX 260 (siehe Benchmarks).

Durch die Wasserkühlung erreicht der Hersteller geringfügig höhere Taktfrequenzen als von AMD empfohlen (860 MHz statt 825 MHz). Wie alle in der Vergangenheit von uns getesteten integrierten Wasserkühlungen auf Grafikkarten scheitert aber auch

### Frischluff

**Daniel Visarius:** Wenn Multi-GPU-Systeme wirklich ausgereift wären, würde ich zu einer GeForce 9800 GX2 greifen – schließlich liefert die im Optimalfall die Leistung einer GeForce GTX 280. So aber ist mein Favorit die Radeon HD 4870 – etwas schneller als eine GeForce GTX 260 und noch dazu leiser. Wie alle Karten im Test außer der wassergekühlten HD 3870 X2 wird allerdings auch diese extrem heiß. Ohne viel frischen Wind im Gehäuse sind Abstriche im Bereich des Wahrscheinlichen.



daniel@gamestar.de

diese an der Lautstärke. Das Wasser blubbert deutlich hörbar durch die (zu kurzen) Schläuche und den voluminösen Radiator.

Die Ausstattung ist mit der Vollversion vom **3DMark06**, einem DVD-Software-Paket sowie einem HDMI-Kabel gelungen. Kaufen Sie trotzdem besser eine Radeon HD 4870!

Testergebnisse				
GameStar Testsieger Grafikkarten bis 300 Euro	GameStar Preis-Leistungs-Sieger Grafikkarten bis 300 Euro	1	2	3
		<b>EAH4870 Top</b>	<b>GeForce 9800 GX2</b>	<b>N260GTX-OC</b>
		Hersteller / Preis Asus / 260 Euro	BFG / 300 Euro	MSI / 260 Euro
		<b>Technische Angaben</b>		
		Grafikchip / DirectX-Version RV770 / 10.1	2x G92 / 10.0	GT200 / 10.0
		CPU-/Shader-/DDR-Takt 815 / 815 / 3.700 MHz	600 / 1.500 / 2.000 MHz	620 / 1.296 / 2.160 MHz
		Shader-/Textur-Einheiten 160 (SD) / 40	2x 128 (1D) / 2x 64	192 (1D) / 64
		Videospeicher / Speicheranbindung 512 MByte GDDR5 / 256 Bit	2x 512 MByte GDDR3 / 2x 256 Bit	896 MByte GDDR3 / 448 Bit
		Steckplatz / Stromanschlüsse PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 1x 8-Pol, 1x 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol
		<b>Bewertung</b>		
		<b>Spieleleistung 40%</b> Pro & Kontra	<b>34/40</b>	<b>36/40</b>
		sehr schnell + bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig schneller als GeForce GTX 260	schnellste Karte im Segment + bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig Speicherprobleme in 2560x1600	sehr schnell + bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig etwas langsamer als Radeon HD 4870
		<b>Bildqualität 20%</b> Pro & Kontra	<b>19/20</b>	<b>18/20</b>
		derzeit beste Kantenglättung fast perfekter anisotroper Texturfilter AF flimmert teils leicht	sehr gute Kantenglättung perfekter anisotroper Texturfilter AA minimal schlechter als Radeon	sehr gute Kantenglättung perfekter anisotroper Texturfilter AA minimal schlechter als Radeon
		<b>Technik 20%</b> Pro & Kontra	<b>18/20</b>	<b>17/20</b>
		DirectX 10.1 + Crossfire effektive Stromsparmechanismen Strombedarf unter Last	PhysX + SLI sehr hoher Strombedarf unter Last nur DirectX 10.0	PhysX + SLI viel Strombedarf unter Last nur DirectX 10.0
		<b>Kühlsystem 10%</b> Pro & Kontra	<b>7/10</b>	<b>8/10</b>
		auch in Spielen nur leicht hörbar Kühler blockiert Steckplatz neben der Karte wird sehr heiß	auch in Spielen nahezu unhörbar Kühler blockiert Steckplatz neben der Karte wird sehr heiß	unter Windows leise in Spielen deutlich hörbar Kühler blockiert Steckplatz neben der Karte
		<b>Ausstattung 10%</b> Pro & Kontra	<b>5/10</b>	<b>8/10</b>
		512 MByte Speicher HDMI + Adapter sonst nichts	HDMI + 1024 MByte Speicher aber nur 512 MByte pro Chip sonst nichts	896 MByte Speicher + HDMI Adapter + Colin McRae Dirt Herr der Ringe Online 14-Tage-Test
		<b>Fazit</b>		
		Schneller als eine GeForce 260, dabei noch relativ leise. Für Spieler mit gehobenen Ansprüchen ist die HD 4870 die derzeit beste Wahl – Testsieger!	Höchste Spieleleistung bis 300 Euro, ein leiser Betrieb, aber Sparsausstattung. Aufgrund des SLI-Konzepts nur für Technik-Freaks interessant.	Trotz durchaus hoher Spieleleistung und gelungener Ausstattung – die N260GTX-OC ist im Vergleich zur EAH4870 Top von Asus einfach zu laut.
		<b>Preis/Leistung</b>	<b>Gut</b>	<b>Befriedigend</b>
			<b>83</b>	<b>83</b>
				<b>81</b>
				<b>78</b>
				<b>Ausreichend</b>



# Radeon HD 4870 X2 gegen GeForce GTX 280

Im Preisbereich über 300 Euro regierte bisher die GeForce GTX 280 als schnellste und teuerste Grafikkarte. AMDs Doppel-Radeon HD 4870 X2 will nun diese letzte Nvidia-Bastion stürmen.



Mit der Radeon-HD-4000-Serie konnte AMD in den vergangenen Wochen die Herzen vieler Spieler gewinnen. Die hohe Spieleleistung von HD 4850 und HD 4870 überraschte AMD laut eigenen Aussagen selbst und überrumpelte Konkurrent Nvidia. Zwar ist deren neues Flaggschiff GeForce GTX 280 etwas schneller als die HD 4870, kostete anfangs mit 550 Euro aber auch einen unverhältnismäßigen Aufpreis gegenüber der HD 4870 mit 250 Euro. Ähnlich erging es der abgespeckten GTX 260, die der HD 4870 in den meisten Benchmarks unterliegt. Ergebnis: Die GTX 280 bekommen Sie schon ab 370 statt

550 Euro, die GTX 260 gibt's bereits für 240 statt 350 Euro. Mit Preisen ab 130 Euro (HD 4850) beziehungsweise 200 Euro (HD 4870) bieten die Radeons trotz allem mehr Leistung pro Euro (siehe Schwerpunkt-Artikel »Grafikkarten bis 200 Euro« und »Grafikkarten von 200 bis 300 Euro«). Das ist besonders bitter für Nvidia, da die GTX-Serie auf riesige und in der Herstellung teure Grafikkarten mit 65 Nanometer Strukturbreite setzt, während AMD die kleineren Radeon-Chips wesentlich günstiger im moderneren 55-nm-Verfahren fertigt.

Die Leistungskrone kann die Radeon HD 4870 allerdings nicht ins AMD-Lager zurückholen – Nvidias Flaggschiff GeForce GTX 280 ist durchschnittlich knapp zehn Prozent schneller.

## Der Angreifer

Zwar kauft nur ein kleiner Teil der Spieler die teuren High-End-Platinen, trotzdem ist es für einen Hersteller wichtig, die schnellste Grafikkarte auf dem Markt zu haben. Denn das färbt auf die günstigeren Modelle ab und sorgt so für höhere Verkaufszahlen. Nicht zuletzt aus diesem Grund schickt AMD nun die Dual-Radeon HD 4870 X2 ins Rennen, um Nvidias GTX 280 vom Thron zu stoßen.

Die HD 4870 X2 nutzt dabei zwei RV770-Chips. Chip- und Speichertakt der beiden RV770-Kerne sind mit 750 und 1.800 MHz identisch zur HD 4870. Zwei Unterschiede gibt es allerdings: Zum einen stehen jedem Chip satte 1,0 GByte statt 512 MByte GDDR5-Speicher zur Verfügung, zum anderen rüstet AMD die beiden Kerne mit einer zusätzlich internen, vorerst aber deaktivierten Verbindung (genannt »Sideport«) aus. Pünktlich zum Test schickte uns Sap-

## Bravo AMD!

**Florian Klein:** Endlich hat die Radeon-Serie nach langer Durststrecke wieder einen Leistungs-Champion in Form der HD 4870 X2! Denn Konkurrenz bringt Käufern nur Vorteile, wie der Preisverfall der GTX-Serie von Nvidia in den letzten Wochen gezeigt hat. Allerdings würde ich Ihnen die Doppel-Radeon derzeit nur empfehlen, wenn Sie mindestens einen 24-Zoll-TFT besitzen – in der 22-Zoll-Auflösung 1680x1050 ist die Karte unterfordert. Wollen Sie zudem die Treiber- und Mikroruckler-Problematik umgehen, halbieren Sie die Doppel-Radeon und greifen zur ebenfalls sehr schnellen HD 4870.



florian@gamestar.de

phire die verkaufsfertige **Radeon HD 4870 X2**, die für etwa 470 Euro bereits erhältlich ist.

## Die Verteidiger

Für Nvidia steigen zwei GeForce GTX 280 in den Ring: MSIs **N280GTX Super-OC** für 430 Euro sowie EVGAs **GeForce GTX 280 FTW** für 500 Euro. Beide Platinen sind vom Hersteller übertaktet und arbeiten teils deutlich schneller als das Referenzdesign mit 600 MHz Chip-, 1.300 MHz Shader- und 2.200 MHz Speichertakt. EVGA etwa garantiert 670/1.460/2.430 MHz, MSI dagegen 700/1.400/2.300 MHz für Chip, Shader und Speicher.

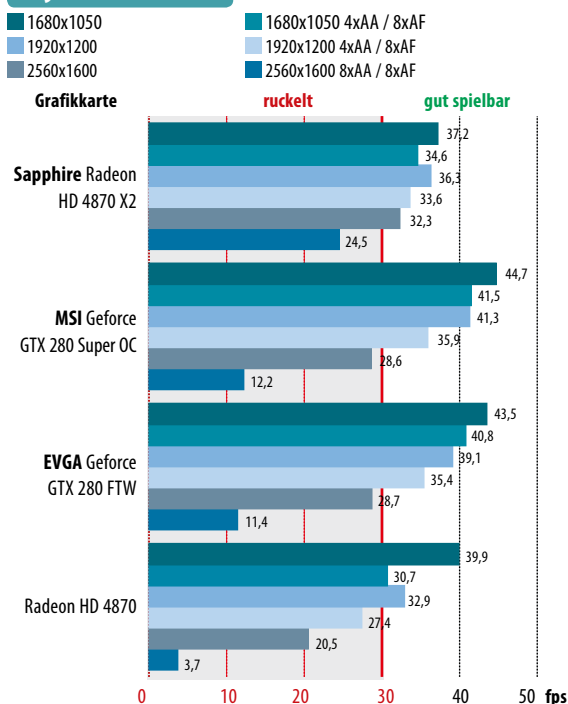
Während MSI das sehr gute **Colin McRae Dirt** (GameStar-Wertung: 90) sowie **Der Herr der Ringe Online** (14-Tage-Test-Version) mit in die Packung legt, beschränkt sich EVGA auf die nötigste Ausstattung mit Treiber-CD



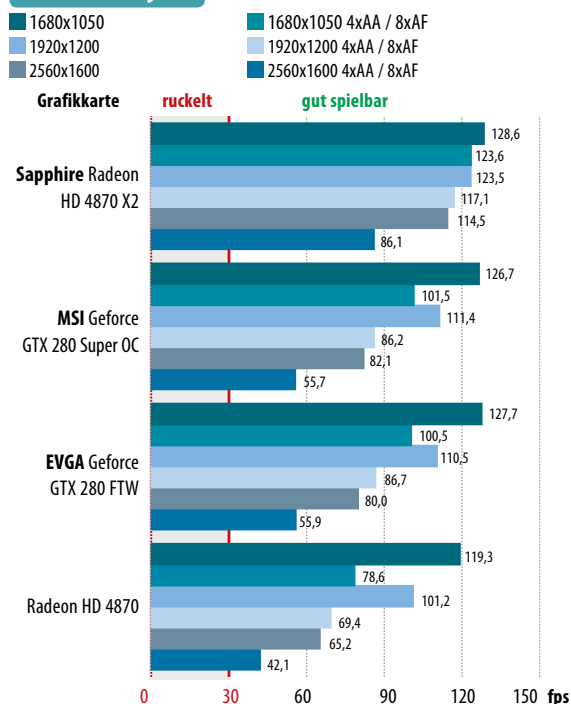
In der »Froblins«-Demo berechnet die HD 4870 X2 die Wegfindung und die künstliche Intelligenz der zahlreichen »Froblins«.



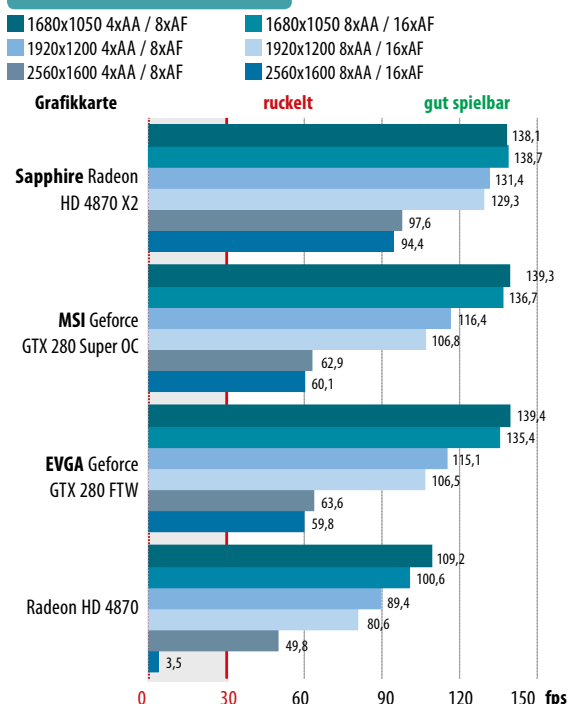
## Crysis DirectX 10



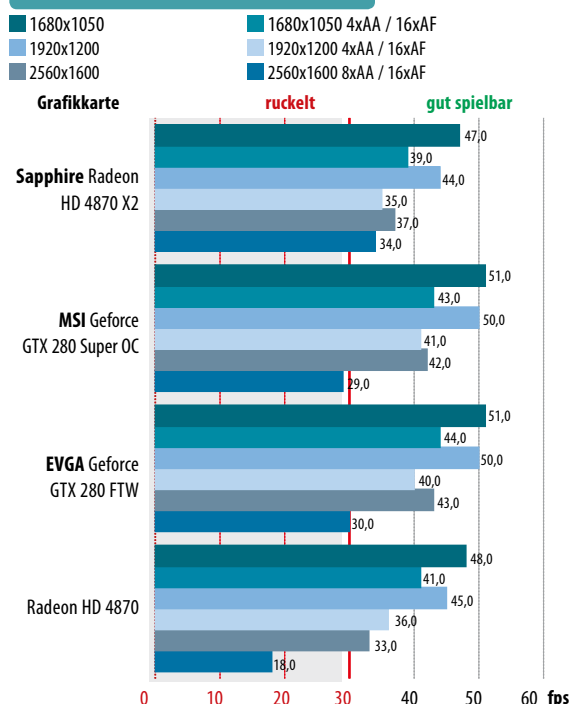
## Call of Duty 4



## Unreal Tournament 3



## World in Conflict DirectX 10



und Kabeln. Vorsicht: Anders als EVGA legt MSI keinen Adapter für den achtpoligen Stromanschluss der GTX 280 bei. Falls Ihr Netzteil keinen solchen Anschluss besitzt, müssen Sie den Adapter bei einem Kauf mit einplanen. Sapphire macht das bei der **HD 4870 X2** besser und legt den passenden Adapter sowie **PowerDVD** und den **3DMark Vantage** bei.

## Der Wettstreit

Um dem High-End-Anspruch der Kandidaten gerecht zu werden, messen wir alle Spiele zunächst in der für 22-Zoll-TFTs gängigen Auflösung von 1680x1050 Pixeln. Dann folgt die 24-Zoll-Auflösung 1920x1200 sowie 2560x1200 Pixel, die derzeit nur riesige 30-Zoll-Monitore darstellen können. Zudem schalten wir jeweils Kanten-

glättung (AA) und Texturschärfung (AF) hinzu, da alle Kandidaten meist genug Potenzial für die Bildverbesserungen besitzen. Das Ergebnis: Alle drei Platinen im Test sind extrem schnell und werden in 1680x1050 meist von der Rechenleistung unserer Referenz-CPU **Core 2 Extreme QX6850** (4x 3,0 GHz) begrenzt. Das sehen Sie daran, dass die Werte von **HD**

**4870 X2** und den beiden GTX-280-Platinen in **Unreal Tournament 3** und **Call of Duty 4** in 1680x1050 Pixeln praktisch gleich auf liegen (siehe Benchmarks).

In höheren Auflösungen lässt die **Radeon HD 4870 X2** die übertaktete GTX-280-Konkurrenz aber hinter sich. Das wird bereits ab 1920x1200 Pixeln deutlich und verstärkt sich, sobald Sie Kanten-



glättung und Texturschärfung aktivieren. In **Call of Duty 4** (1920x1200, 4x AA / 8x AF) etwa mit 117,1 zu 86,2 (**GTX 280 Super OC**) und 86,7 fps (**GTX 280 FTW**). In 2560x1600 Pixel setzt sich die **HD 4870 X2** dann noch weiter ab: 97,6 fps (**HD 4870 X2**) zu 62,9 (**MSI GTX 280 Super OC**) und 63,6 fps (**EVGA GTX 280 FTW**) in **Unreal Tournament 3** sprechen eine deutliche Sprache. In **Crysis** zeigt sich ein ähnliches Bild, allerdings liegt die **HD 4870 X2** meist leicht hinter den GeForce-Platinen. Erst in 2560x1600 kann sie sich wieder vor die Konkurrenten setzen (siehe Benchmarks). **World in Conflict** liegt der Doppel-Radeon ebenfalls nicht. Teils arbeitet sie langsamer als eine einzelne Radeon HD 4870 – wir vermuten Treiberprobleme.

Fazit: Kann die **HD 4870 X2** ihr Potenzial ausspielen, deklassiert sie die kräftig übertakteten GeForce-Platinen ohne Probleme. Allerdings spüren Sie die Mehrleistung in aktuellen Titeln frühestens ab der Auflösung 1920x1200 Pixel und teils sogar nur in 2560x1600 inklusive aktivierten Bildverbesserungen. Daher lohnt sich die Doppel-Radeon momentan nur für Besitzer von 24- oder 30-Zoll-Monitoren. Erst künftige Spiele mit noch höheren Anforderungen an die Grafikkarte werden den Leistungsvorsprung der **HD 4870 X2** auch in niedrigeren Auflösungen sichtbar machen.

## Die Crossfire-Nachteile

Die **HD 4870 X2** überholt aufgrund der zwei Grafikchips die GeForce-Karten teils deutlich. Aber nur, wenn der Crossfire-Modus auch funktioniert. Ist das wie in **World in Conflict** nicht der Fall, spielen Sie mit einer Ein-Chip-Karte schneller, stromsparender und günstiger. Mit einer Dual-Chip-Karte sind Sie daher immer abhängig von aktuellen Treibern und müssen bei neuen Spielen häufig auf eine entsprechend angepasste Version warten, während Ein-Chip-Karten von Anfang an ihr volles Potenzial entfalten.

Ein weiteres Problem sind die sogenannten Mikroruckler, die bei Dual-Karten auftreten können: Beide Grafikchips berechnen jeweils einen Frame des Spiels im Wechsel. Durch bestimmte technische Faktoren kommen die Einzelbilder in unregelmäßigen Abständen beim Monitor an, was dem Auge als störendes Ruckeln auffallen kann. Vor allem im Bereich von 30 fps und darunter fällt das auf, bei höheren Frameraten bemerken Sie in der Regel nichts. Falls Sie den Kauf einer 3D-Karte mit zwei Grafikchips planen, egal ob GeForce oder Radeon, sollten Sie oben genannte Probleme in Ihre Überlegungen mit einbeziehen.

## Die Kühlsysteme

Die High-End-Spieleleistung der Testkandidaten fordert ihren

Preis auf der Stromrechnung. Während sich die GeForce-Platinen laut Nvidia maximal 236 Watt genehmigen, zieht die **HD 4870 X2** nach Angaben von AMD bis zu 286 Watt aus der Steckdose. In unserem Testsystem verbraucht die Doppel-Radeon etwa 120 Watt mehr unter Last als die **GTX 280** und stellt damit einen neuen Verbrauchsrekord auf. Im 2D-Betrieb arbeiten alle Kandidaten deutlich sparsamer, trotzdem genehmigt sich die **HD 4870 X2** auch unter Windows noch etwa 40 Watt mehr als die beiden GTX-280-Platinen.

Die durch den hohen Stromverbrauch bedingte Hitzeentwicklung schlägt sich auch in der Lautstärke der Kühlsysteme nieder: Unter Windows bleiben GeForce und Radeon im geschlossenen PC praktisch unhörbar. In Spielen drehen die mächtigen Lüfter aber ordentlich auf: Vor allem die übertakteten GTX-280-Platinen rauschen nach einigen Minuten deutlich hörbar aus dem geschlossenen Gehäuse, heulen aber wenigstens nicht nervig. Sapphires **Radeon HD 4870 X2** wird unter Last zwar ebenfalls hörbar, liegt aber noch deutlich unter dem Geräuschpegel der GeForce-Konkurrenten.



GeForce GTX 280 und Radeon HD 4870 X2 benötigen einen zusätzlichen achtpoligen Stromanschluss. Ein passender Adapter für ältere Netzteile liegt aber nicht jeder Karte bei.

## Das Ergebnis

Mit der **HD 4870 X2** verdrängt AMD die GeForce GTX 280 vom Thron der schnellsten Grafikkarte. Allerdings erkauft sie sich den Sieg mit sehr hohem Stromverbrauch und den typischen Problemen einer Dual-Chip-Karte. Außerdem lohnt die enorme 3D-Leistung derzeit erst ab einem 24-Zoll-TFT oder größer. Der saftige Preis von 470 Euro für die Sapphire **HD 4870 X2** geht für das Gebotene noch in Ordnung.

Die **GTX-280**-Platinen sind ebenfalls sehr schnell, unterstützen aber kein DirectX 10.1 und verlieren in hohen Auflösungen deutlich gegen die **HD 4870 X2**. Dafür kämpfen sie nicht mit Crossfire-Problemen, das Kühlsystem belastet aber die Ohren. Wer sich eine **GTX 280** zulegen möchte, fährt mit MSIs **GTX 280 Super OC** für 430 Euro am besten, EVGAs **GTX 280 FTW** für 500 Euro ist einfach zu teuer. **FK**

### HD 4870 X2

Ca. Preis 470 Euro Hersteller Sapphire

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	2x RV770	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU-/DDR-Takt	750 / 3.600 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	2x 1024 MByte	Steckplatz	PCIe 16x 2.0

#### BEWERTUNG

<b>Spielleistung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ schnellste Grafikkarte derzeit</li> <li>➔ selbst für 2560x1600 mit Kantenglättung schnell genug</li> </ul>	<b>38/40</b>
<b>Bildqualität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ derzeit beste Kantenglättung</li> <li>➔ perfekter anisotroper Texturfilter</li> <li>➔ AF flimmert teils leicht</li> </ul>	<b>19/20</b>
<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ DirectX 10.1</li> <li>➔ Crossfire</li> <li>➔ Stromsparmechanismen</li> <li>➔ sehr hoher Strombedarf</li> <li>➔ Mikroruckler</li> </ul>	<b>16/20</b>
<b>Kühlsystem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ unter Windows leise</li> <li>➔ in Spielen nur leicht hörbar</li> <li>➔ 2-Slot-Kühler blockiert Steckplatz</li> <li>➔ wird sehr heiß</li> </ul>	<b>7/10</b>
<b>Ausstattung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ 2x 1,0 GByte Speicher</li> <li>➔ HDMI- und Stromadapter</li> <li>➔ kein Spiel</li> </ul>	<b>7/10</b>

**Fazit** Derzeit schnellste Grafikkarte dank zwei HD-4870-Chips. In Verbindung mit dem nur leicht hörbaren Kühlsystem und der soliden Ausstattung neue Grafik-Referenz!

**PREIS/LEISTUNG Ausreichend**

**87**

### GTX 280 Super OC

Ca. Preis 430 Euro Hersteller MSI

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	GT 200	RAM-Anbindung	512 Bit
GPU-/DDR-Takt	700 / 2.300 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	1024 MByte	Steckplatz	PCIe 16x 2.0

#### BEWERTUNG

<b>Spielleistung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ schnellste Ein-Chip-Grafikkarte derzeit</li> <li>➔ selbst für 2560x1600 mit Kantenglättung meist schnell genug</li> </ul>	<b>36/40</b>
<b>Bildqualität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ sehr gute Kantenglättung</li> <li>➔ perfekter anisotroper Texturfilter</li> <li>➔ AA minimal schlechter als Radeon</li> </ul>	<b>18/20</b>
<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ PhysX</li> <li>➔ SLI</li> <li>➔ sparsam im 2D-Betrieb</li> <li>➔ viel Strombedarf unter Last</li> <li>➔ nur DirectX 10.0</li> </ul>	<b>17/20</b>
<b>Kühlsystem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ unter Windows leise</li> <li>➔ in Spielen deutlich hörbar</li> <li>➔ 2-Slot-Kühler blockiert Steckplatz</li> <li>➔ wird sehr heiß</li> </ul>	<b>5/10</b>
<b>Ausstattung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ 1,0 GByte Speicher</li> <li>➔ gute Spiele</li> <li>➔ HDMI-Adapter</li> <li>➔ kein achtpoliger Stromadapter</li> </ul>	<b>7/10</b>

**Fazit** Schnellste 3D-Karte mit einem Grafikchip. Zudem liegt das tolle Colin McRae Dirt bei. Nachteile: der teils deutlich hörbare Kühler und der fehlende Stromadapter.

**PREIS/LEISTUNG Ausreichend**

**83**

### GTX 280 FTW

Ca. Preis 500 Euro Hersteller EVGA

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	GT 200	RAM-Anbindung	512 Bit
GPU-/DDR-Takt	670 / 2.430 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	1024 MByte	Steckplatz	PCIe 16x 2.0

#### BEWERTUNG

<b>Spielleistung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ schnellste Ein-Chip-Grafikkarte derzeit</li> <li>➔ selbst für 2560x1600 mit Kantenglättung meist schnell genug</li> </ul>	<b>36/40</b>
<b>Bildqualität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ sehr gute Kantenglättung</li> <li>➔ perfekter anisotroper Texturfilter</li> <li>➔ AA minimal schlechter als Radeon</li> </ul>	<b>18/20</b>
<b>Technik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ PhysX</li> <li>➔ SLI</li> <li>➔ sparsam im 2D-Betrieb</li> <li>➔ viel Strombedarf unter Last</li> <li>➔ nur DirectX 10.0</li> </ul>	<b>17/20</b>
<b>Kühlsystem</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ unter Windows leise</li> <li>➔ in Spielen deutlich hörbar</li> <li>➔ 2-Slot-Kühler blockiert Steckplatz</li> <li>➔ wird sehr heiß</li> </ul>	<b>5/10</b>
<b>Ausstattung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ 1,0 GByte Speicher</li> <li>➔ HDMI</li> <li>➔ achtpoliger Stromadapter</li> <li>➔ kein HDMI-Adapter</li> <li>➔ kein Spiel</li> </ul>	<b>5/10</b>

**Fazit** Stark übertaktete GTX 280 mit allen nötigen Adaptern, aber magerer Ausstattung. Der Preis von 500 Euro ist im Vergleich zu MSIs gleich schneller GTX 280 viel zu hoch.

**PREIS/LEISTUNG Mangelhaft**

**81**





Mit Raytracing  
gelingen Spie-  
gelungen und  
Schatten deutlich  
realistischer als  
mit der in gegen-  
wärtigen Spielen  
verwendeten  
Rasterisierungs-  
methode. Screen-  
shots aus **Quake  
4** Raytraced.

# Intels Grafikoffensive

Ab Ende 2009 wildert Intel in ATIs und Nvidias Stammrevier – unter dem Codenamen Larrabee entwickelt der Chipriese eine eigene Grafikkarte für Spieler.

Im Frühjahr kündigte Intels Vizepräsident Pat Gelsinger vollmundig an, dass die etablierten Grafikkarten von AMD und Nvidia vor dem Aus stünden. Aktuelle 3D-Beschleuniger böten nicht genug Leistungspotenzial und seien für zukünftige Anforderungen ungeeignet. Nun gibt es erste Details zu Intels kommender Grafikkartenarchitektur mit dem Codenamen »Larrabee«.

## Die Rückkehr des Pentium

Bei Larrabee setzt Intel nicht auf spezialisierte Grafik-Chips, sondern nutzt einen alten Bekannten, den P54C-Kern des 1994 eingeführten Pentium 75. Allerdings in einer modernisierten Variante: So beherrscht der Kern jetzt 64 Bit und hat nur noch 45-nm-Strukturen, während er ursprünglich im vergleichsweise groben 500-nm-Prozess hergestellt wurde. Auf einer einzigen Larrabee-Platine sollen anfangs bis zu 32 der geschrumpften Pentiums schuften. Allerdings liefern selbst diese 32

Kerne kombiniert nicht genug Spieleleistung. Statt die konkrete Rechenarbeit selbst zu übernehmen, verteilen die Pentium-Kerne die anfallende Arbeit und koordinieren sie. Für die Berechnungen selbst steht jedem Kern eine sehr schnelle Vektoreinheit zur Seite, die auf hochparallele Operationen spezialisiert ist. Auch aktuelle CPUs haben so eine Vektoreinheit (beim Core 2 SSE-Einheit genannt), allerdings bewältigt ein Larrabee-Kern viermal so viele Berechnungen gleichzeitig wie ein aktueller Core-2-Kern. Beispiel: Eine Larrabee-Platine mit 32 Kernen schafft 512 Vektorberechnungen gleichzeitig, eine aktuelle Quad-Core-CPU nur 16.

## Die Grafik-CPU

Aufgrund des Pentium-Innenlebens unterscheidet sich Larrabee stark von den traditionellen Grafikkarten. Diese besitzen spezialisierte Hardware-Einheiten für viele der bei Grafikberechnungen anfallenden Aufgaben. Larrabee berechnet dagegen mit Hilfe der

frei programmierbaren Pentium-Kerne fast alles in Software. Zwar sind auch GeForce und Radeon mittlerweile umfassend programmierbar, Intel geht aber noch einen Schritt weiter: Larrabee können Sie mit dem gleichen Programm-Code füttern, den auch alle Desktop-Prozessoren bis hin zu Core 2 und Phenom verstehen.

Zudem kann Intel die Leistung einer Larrabee-Platine ohne viel Aufwand erhöhen, indem einfach weitere Kerne hinzugefügt werden. So sind Einstiegskarten mit acht oder High-End-Modelle mit 48 oder mehr Kernen denkbar.

## Die Chancen

Die Vorteile von Larrabee liegen in der Flexibilität der frei programmierbaren Hardware. Da die Anforderungen an die Grafikkarte nicht in jedem Spiel gleich sind, kann Larrabee die zur Verfügung stehende Rechenleistung dynamisch aufteilen. Traditionelle Grafikkarten sind an die jeweils zur Aufgabe passenden Schaltkreise gebunden. Zudem könnte Larrabee eine neue DirectX-Version einfach per Treiber lernen.

Laut Intel eignet sich Larrabee zudem besonders gut für »Raytracing«. Raytracing ist eine Methode zum Berechnen von 3D-Grafik, mit der Lichtbrechungen, Reflexionen und Schattenwurf deutlich naturgetreuer als in heutigen Spielen gelingen. Das Raytracing-Prinzip beruht darauf, die Farbe und Helligkeit jedes einzelnen Pixels anhand virtueller Lichtstrahlen, die vom Auge des Spielers ausgehen, zu berechnen. Viele Spezialeffekte in Filmen setzen daher auf Raytracing. Das heute in Spielen übliche Verfahren der »Rasterisierung« ist dagegen deutlich schneller, hat aber Probleme bei Schattenwurf und

Spiegelungen. Dagegen scheiterte Raytracing in Spielen bisher an der benötigten Rechenleistung – weder Prozessoren noch Grafikkarten sind momentan schnell genug. Larrabees massiv parallele Chip-Architektur sowie Intels optimierte Raytracing-Engine sollen das bald ändern.

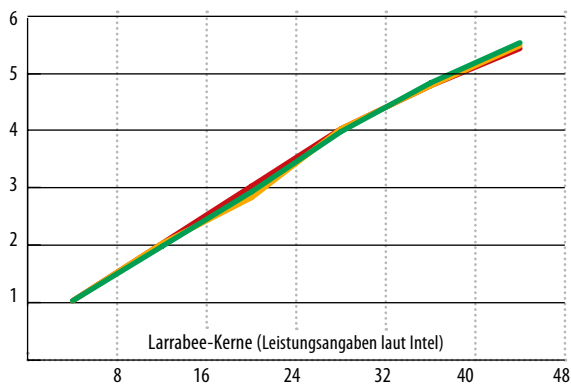
## Die Stolpersteine

Auf dem Papier bietet Larrabee die Rechenleistung aktueller High-End-Grafikkarten kombiniert mit der Programmierbarkeit einer CPU. GeForce und Radeon stehen dagegen zahlreiche spezialisierte Schaltkreise für die Beschleunigung von DirectX- oder OpenGL-Spielen zur Seite. Zwar verzichtet auch Larrabee nicht gänzlich auf Hardware-Beschleunigung wie etwa Textureinheiten, die meiste Arbeit müssen aber die Vektoreinheiten erledigen.

Die größte Gefahr für den Generalisten besteht also darin, in Spielen nicht mit der spezialisierten Konkurrenz von ATI und Nvidia mithalten zu können. Beim geplanten Erscheinungstermin Ende 2009 oder Anfang 2010 muss Larrabee in dann aktuellen Spielen zumindest gleichauf mit GeForce und Radeon liegen. Anderenfalls wird kein Spieler eine Larrabee-Karte kaufen und kein Entwickler das durchaus hohe Potenzial in Spielen nutzen. Allerdings: Bis Larrabee auf den Markt kommt, ist noch viel Zeit. Intel hat in der Vergangenheit schon oft bewiesen, dass die Firma Produkte fast nach Belieben in den Markt drücken kann. Wir halten Sie auf dem Laufenden. **FK**

## Mehr Kerne – mehr Leistung

■ F.E.A.R. ■ Half-Life 2: Episode 2 ■ Gears of War



Larrabees Leistung steigt zumindest in älteren Titeln fast linear mit der Kernzahl.



## Prozessorkühler Xigmatek



**A**chilles kennt jeder – der griechische Held blieb selbst in hitzigen Schlachten kühl und besonnen und führte so das eigene Volk zum Sieg über Troja. Ähnliche Heldentaten soll auch der Xigmatek-Lüfter **S1284** vollbringen, Beiname: Achilles. In unseren Tests schlug sich der zwölf Zentimeter hohe Lüfter sehr gut. Trotz des günstigen Preises von 35 Euro kühlt er selbst 3,0 GHz schnelle Vierkern-Prozessoren problemlos. Der Standard-Lüfter des Intel **Core 2 Quad QX6850** schafft es nicht, die Hitze der CPU im Zaum zu halten: **Crysis** und unser Test-Tool **Core2Max** erhitzen den Prozessor auf weit über 100 °C und brachten den Rechner zum Absturz. Beim **Achilles** stieg die Temperatur erst nach knapp einer halben Stunde Vollast aller Rechenkerne auf knapp 70 °C, **Crysis** erhitze die CPU auf maximal 61 °C – dabei blieb der Lüfter stets leise.

Dank der zum Intel-Kühler identischen Befestigung geht die Montage flink von der Hand, ein Mainboard-Ausbau ist nicht nötig. Auf einer AMD-Plattform sitzt der Kühler ungewohnt um 90° gedreht, sodass er die Abwärme entweder ins Netzteil oder in den Innenraum pustet – beides nicht optimal. Insgesamt bietet der **Achilles** für 35 Euro sehr gute Kühlleistung und einen leisen Betrieb. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5428

### Achilles S1284

Ca. Preis 35 Euro Hersteller Xigmatek

#### TECHNISCHE ANGABEN

Material	Kupfer	Befestigung	Push-Pins
Lüftersteuerung	nein	Kühlung	aktiv
Gewicht	660 Gramm	Ausmaße	120x60x159mm

#### BEWERTUNG

Kühlleistung	sehr gute Kühlleistung zu schwach für extreme Übertaktungen	35/40
Lautstärke	auf niedrigster Drehzahlstufe unhörbar unter Vollast kaum hörbar	18/20
Technik	passt auf alle Sockel sitzt quer auf AMD-CPU's	17/20
Verarbeitung	okay verarbeitet Lamellen verbiegen leicht LEDs sitzen locker	7/10
Ausstattung	Wärmeleitpaste beleuchtet keine externe Lüftersteuerung	8/10

**Fazit** Sehr kräftiger und dennoch leiser Lüfter mit einfacher Montage zu einem günstigen Preis. Auf AMD-CPU's sitzt der beleuchtete Kühler aber nicht optimal.

**PREIS/LEISTUNG** Gut

85

## 22-Zoll-TFT NEC



**Z**um Preis von knapp 290 Euro verkauft NEC seinen 22-Zoll-Bildschirm **LCD225WXM**. Das eingebaute TN-Panel schaltet laut Hersteller mit 5 ms und löst mit 1680 mal 1050 Pixeln auf (16:10-Format). Wie praktisch alle modernen Displays ist auch das **LCD225WXM** voll spielefähig – selbst in schnellen Spielen konnten wir keine Schlieren oder Kantenunschärfen ausmachen. Kleinere Auflösungen als die native sehen bis 1280x1024 gut aus, darunter wird's matschig. Die Bildqualität ist insgesamt sehr gut, vom Charakter her sachlich: Helligkeitsverteilung, Schärfe und Kontrast sind ausgewogen, die Farben natürlich und nicht überzogen. Speziell die vertikalen Blickwinkel sind allerdings etwas eng. Wenn Sie kräftige, leuchtstarke Bilder vorziehen, sollten Sie zudem eher zu einem Gerät mit spiegelnder Oberfläche greifen – das **Multi-sync LCD225WXM** ist entspiegelt.

Das TFT können Sie wahlweise per VGA oder DVI mit Ihrem Rechner verbinden, auf einen HDMI-Eingang verzichtet NEC. Den Monitor können Sie kippen und um die eigene Achse drehen. Eine vollwertige Höhenverstellbarkeit fehlt aber. Die integrierten Lautsprecher sind wie immer bestenfalls für den anspruchslosen Büroarbeiter geeignet. **DV**

► gamestar.de-Quicklink: 5426

### Multisync LCD225WXM

Ca. Preis 290 Euro Hersteller NEC

#### TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	22 Zoll	Angeg. Reaktionszeit	2 ms
Helligkeit	300 cd/m²	Native Auflösung	1680x1050
Kontrast	1.000:1	Max. Blickwinkel	176/160°

#### BEWERTUNG

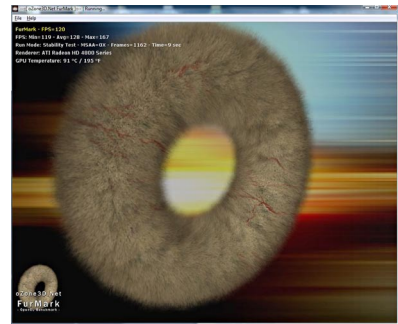
Bildqualität	schöne Farben scharf insgesamt ausgewogene Darstellung	32/40
Spielleistung	voll spielefähig schlierenfrei gute Interpolation bis 1280x1024	18/20
Technik	entspiegelt saubere Verarbeitung schmaler Rahmen	17/20
Ausstattung	DVI & VGA inkl. Kabel kipp- und drehbar kein HDMI keine Extras	7/10
Bedienung	sehr gutes Menü unter anderem deutschsprachig	9/10

**Fazit** Das voll spielefähig NEC-TFT verbindet hochwertige Bildqualität mit guter Bedienung. HPs gleich teurer W2207H ist aber insgesamt eine Spur besser.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

83

## Tool des Monats FurMark



**E**igentlich ist **FurMark** ein OpenGL-Benchmark. Das Tool lässt die Grafikkarte einen fellbesetzten Ring berechnen, dessen Tausende Härchen enorm viel Rechenleistung verschlingen – vor allem mit aktivierter Kanten-glättung. **FurMark** testet im Benchmark-Modus eine Minute lang die Grafikkarte und spuckt danach eine entsprechende Punktzahl aus. Aber nur, wenn Sie den Haken bei »Contest Mode« setzen und den Benchmark ausführen, können Sie Ihre Punktzahl zusammen mit Ihrer Systemkonfiguration bei ozone3D.net hochladen und mit anderen vergleichen.

Allerdings empfehlen wir **FurMark** aus einem anderen Grund: Kein Tool treibt die Temperatur der Grafikkarte zuverlässig in derartige Höhen. Während nach 30 Minuten **Crysis** eine passiv gekühlte Sapphire **Radeon HD 3850 Ultimate** bei knapp 100 °C kochte, schoss im **FurMark** die Temperatur sogar auf über 110 °C – ein optimaler Härtefall also. Um den Kühler Ihrer Grafikkarte zu testen, müssen Sie in **FurMark** den Haken bei »Stability Test« setzen. Dann berechnet das Programm ohne Zeitlimit den rotierenden Fell-Ring. Auch Übertakter wissen **FurMark** zu schätzen: Sie testen damit, ob die schnelleren Taktfrequenzen Chip, Speicher oder Kühlsystem an die Grenzen bringen. Schwachpunkt von **FurMark**: Um die Temperatur Ihrer Grafikkarte auszulesen, sind Sie bei vielen Boards auf andere Tools angewiesen – wir empfehlen das sehr gute **GPU-Z** ► gamestar.de-Quicklink: 4295. Zudem gibt es bislang **FurMark** nur in englischer Sprache, die Übersetzungen (auch in deutsch) sind aber angeblich in Arbeit. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5459

### FurMark

Ca. Preis kostenlos Entwickler ozone3D.net

#### TECHNISCHE ANGABEN

Version	1.4	Größe	1,5 MByte
Lizenz	Freeware	Sprachen	Englisch

#### PRO & CONTRA

- einfach zu benutzen
- zuverlässiger Stabilitätstest
- liest nicht bei allen Karten die Temperaturen aus
- englischsprachig

**Fazit** Wer seine Grafikkarte maximal belasten will, um die Stabilität der Karte oder die Leistungsfähigkeit des Kühlers zu prüfen, findet in FurMark ein optimales Werkzeug.

**EINSCHÄTZUNG** Sehr gut



## Maus Razer

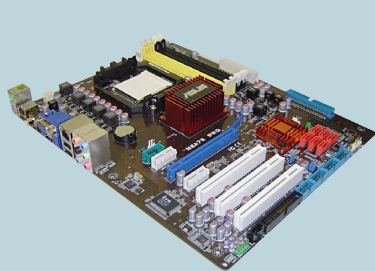


Mit der neuen **Salmosa** verkauft Razer seine bisher günstigste Maus. Für 30 Euro bekommen Sie aber nur zwei Tasten und ein Mausrad inklusive Schalter. Am Gehäuseboden wählen Sie die Abtastrate zwischen 800 und 1.800 dpi sowie die USB-Frequenz in den drei Stufen 125 Hz (Standard), 500 Hz und 1.000 Hz. Je höher der Wert, desto feiner die Bewegungen. Am besten probieren Sie einfach aus, welche Einstellung Ihnen am besten liegt. So oder so ist die **Salmosa** eine der präzisesten Mäuse in diesem Preissegment – der optische Sensor aus der 50 Euro teuren **Diamondback 3.6** setzt selbst schnellste Bewegungen um die eigene Achse akkurat um. Der Infrarotstrahl lässt sich dabei auch nicht von wechselnden Unterlagen aus dem Konzept bringen. Laser-Mäuse haben hier bis heute noch so ihre Schwierigkeiten.

Das Gehäuse liegt angenehm in kleinen und großen wie linken und rechten Händen. Die beiden Feuertasten klicken präzise, das Mausrad ist perfekt gerastert. Im Treiber können Sie alle Schalter mit Tastaturkommandos oder Makros frei belegen. Bei lediglich drei Tasten ist der konstruktive Einsatz allerdings begrenzt – die klassischen Funktionen sollen ja nicht unter den Tisch fallen. DV

►gamestar.de-Quicklink: 5452

## Mainboard Asus



Mit dem **M3A78 Pro** verkauft Asus für 80 Euro ein AM2+-Mainboard mit AMDs 780G-Chipsatz für Phenom- und Athlon-Prozessoren. Die solide Stromversorgung kommt auch mit dem neuen **Phenom X4 9950** zurecht, der bis zu 140 Watt verbraucht. Auch die Ausstattung ist für den günstigen Preis gut: Neben 7.1-HD-Sound und der Onboard-Grafik Radeon HD 3200, die sich nicht zum Spielen eignet, besitzt das **M3A78 Pro** einen PCI-Express-16x-Steckplatz, zwei PCI-Express-1x- sowie drei PCI-Slots. Zudem steht bei Asus ein Mini-Linux zum Download bereit, mit dem Sie in Sekundenschnelle surfen oder chatten können, ohne erst Windows zu laden. Die restliche Schnittstellenausstattung ist mit nur vier USB- sowie einem LAN-Port aber mager.

Das Bios bietet für diese Preisklasse ungewöhnlich viele Optionen. Neben einer Automatikfunktion speichern Sie auf Wunsch auch alle von Hand angepassten Takt- und Spannungssteigerungen in zwei Profilen. Dazu gibt's ein Programm zum bequemen Aktualisieren des Bios, eine Software-Variante für Windows liegt ebenfalls bei. Wer auf zwei Grafik-Slots sowie umfangreichere Ausstattung wie Firewire oder externes SATA verzichten kann, darf für 80 Euro zuschlagen. FK

►gamestar.de-Quicklink: 5470

## Lenkrad Saitek



In Rennsimulationen kommt maximaler Fahr- und Spielspaß nur mit einem Lenkrad auf. Doch Saiteks 60 Euro günstiges **R660 GT** hebt zunächst nicht die Fahrfreude. So funktioniert Force Feedback erst, wenn Sie den neuesten Treiber aus dem Internet laden, mit der Version auf CD bleibt das Gerüttel aus. Weiterer Kritikpunkt: Die Pedale stehen sehr steil, was auf Dauer die Füße unangenehm anstrengt. Auch bei der Verarbeitung wäre etwas mehr Qualität angebracht. Zum Beispiel die Schaltwippen biegen sich verdächtig stark durch.

Genug gemeckert, denn im hitzigen Renn-geschehen fallen nur wenige der Schwachpunkte auf – bis auf die unangenehme Fußposition. In **GTR2** reagiert das Force Feedback präzise, und Sie können den Rennwagen nachvollziehbar durch enge Kurven jagen – auch dank der guten Lenkung. **Race Driver Grid** hingegen erkennt das Lenkrad nicht. Im Gegensatz zum 900° Einschlagwinkel des deutlich teureren **G25** von Logitech können Sie das **R660 GT** nur um 180° drehen. Zudem fehlt ein Steuerkreuz zum einfachen Navigieren in den Spielmenüs. Alles in allem bietet das **R660 GT** für 60 Euro gute Kontrolle in Rennspielen, kommt aber bei Weitem nicht an die Oberklasse-Lenkräder heran. HW

►gamestar.de-Quicklink: 5433

### Salmosa

Ca. Preis 30 Euro

Hersteller Razer

#### TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Anschluss	USB
Abtastung	optisch (1.800 dpi)	Tasten	2+1
Pixel	k.A.	Mausrad	2-Wege

#### BEWERTUNG

Präzision	maximale Präzision auch bei schnellsten Manövern	40/40
Technik	auf allen Pads präzise dpi-Umschaltung USB-Takt einstellbar	15/20
Ausstattung	2-m-Kabel Tasten belegbar zwei Tasten keine Daumentaste	10/20
Ergonomie	angenehm für große und kleine Hände für Links- und Rechtshänder	8/10
Verarbeitung	präzise Tasten sehr gut verarbeitet aber nicht perfekt	8/10

**Fazit** Die Salmosa überzeugt mit ihrem super-präzisen Sensor und einem guten Handling. Nur zwei Tasten sind für die veranschlagten 30 Euro jedoch zu wenig.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

81

### Asus M3A78 Pro

Ca. Preis 80 Euro

Hersteller Asus

#### TECHNISCHE ANGABEN

Chipsatz	AMD 780G	Grafik	PCIe 16x, onboard
CPUs	alle AM2/AM2+	RAM	8,0 GB DDR2-1066
FSB	Hypertrans. 3.0	BIOS-Version	0402

#### BEWERTUNG

Technik	DX10-Onboard-Grafik mit HDMI 140-Watt-CPUs kein Crossfire	30/40
Spieleleistung	sehr schnell	18/20
Ausstattung	7.1-HD-Sound integriertes Mini-Linux kein eSATA, Firewire	12/20
Kühlsystem	lautlos Lüftersteuerung für CPU für starke Übertaktung ungeeignet	9/10
Bios	gute Übertaktungsfunktionen zwei Profile nur englisch	8/10

**Fazit** Schnelle und günstige Phenom-Platine mit praktischem Mini-Linux. Die magere Schnittstellenausstattung geht für den günstigen Preis gerade noch in Ordnung.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

77

### R660 GT

Ca. Preis 60 Euro

Hersteller Saitek

#### TECHNISCHE ANGABEN

Tasten	6	Force-Feedback	Ja
Steuerkreuz	nein	Anschluss	USB
Schalthebel	ja	Befestigung	Schraubklemme

#### BEWERTUNG

Präzision	präzise Lenkung solides FF kaum Fliehkraft-Simulation	33/40
Technik	180° Lenkeinschlag einfache Montage viele Kabel	15/20
Ausstattung	kräftiges Force Feedback Schaltwippen keine H-Schaltung	12/20
Ergonomie	Schaltknäuf links oder rechts zu steiler Pedal-Winkel Pedale kippen	6/10
Verarbeitung	solide Verarbeitung... ...bis auf die Schaltwippen viel Plastik	5/10

**Fazit** Solides Lenkrad mit gutem Force Feedback und präzisiertem Handling. Die mauer Verarbeitung und die unbequemen, wackligen Pedale drücken auf den Fahrspaß.

**PREIS/LEISTUNG** Befriedigend

71



# TECHtelmechtel

GameStar übertaktet GTX 280? / Patchen ohne Neuinstallation / Mehrere Geräte am Teufel CEM / DSL 384 zum Spielen / Mehr Effekte auf einem TFT als auf einer Röhre?



Crysis sieht in der Einstellung »Sehr hoch« nur minimal besser aus (links) als mit »Hoch« (rechts), die Leistung sinkt im Durchschnitt aber um etwa 50 Prozent.

## GameStar übertaktet GeForce GTX 280?

❖ Laut den GameStar-Benchmarks erreicht eine GeForce GTX 280 etwa 40 fps in Crysis (1680x1050). Bei mir erreicht die Karte in der Einstellung »Sehr hoch« aber nur 20 fps. Auf Nachfrage meinte der Verkäufer, GameStar würde die 3D-Karten für die Benchmarks stark übertakten. Stimmt das?

Guy Zeltner

❖ Nein, wir übertakten keine Grafikkarten für unsere Benchmarks. Nur die bereits ab Werk übertakten Modelle testen wir auch mit den voreingestellten Frequenzen, da der Hersteller Ihnen diese beim Kauf garantiert. In Ihrem Fall liegt die Ursache für den Performance-Unterschied zwischen Ihrem PC und unseren Benchmarks in der Grafikeinstellung »Sehr hoch« von Crysis. Wir führen unsere Benchmarks dagegen in der Einstellung »Hoch« durch, da die optischen Unterschiede zu »Sehr Hoch« nur sehr gering sind, aber mit durchschnittlich etwa 50 Prozent Leistungseinbruch unverhältnismäßig viel Performance kosten.

## Mehrere Klangquellen am Teufel CEM

❖ Ich möchte neben meinem PC auch meine Playstation 3 sowie meinen DVD-Player am Teufel Concept E Magnum nutzen. Wie geht das? Fabian Ehrmann

❖ Da das Concept E Magnum nur analoge Anschlüsse für eine einzige 5.1-Quelle bietet, benötigen Sie dazu ein Gerät mit mehreren Audio-Eingängen sowie der Möglichkeit, den digitalen Klang der Playstation 3 und des DVD-Players in analoge Signale umzuwandeln. Teufel selbst verkauft zu diesem Zweck die Decoderstation 3 für 130 Euro [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5432\*\*. In der gleichen Preisregion bekommen Sie aber bereits günstige 5.1-AV-Receiver im HiFi-Format. Diese sind zusätzlich mit einem internen Verstärker ausgerüstet, sodass Sie später bei Bedarf auch passive 5.1-Lautsprecher anschließen können.



Mit Hilfe von Teufels Decoderstation 3 für 130 Euro verbinden Sie mehrere Audioquellen mit dem Concept E Magnum.



## Patchen ohne Neuinstallation

❖ Ich habe nach einem Hardware-Tausch mein Windows neu aufgespielt. Die bereits unter meinem alten System installierten Spiele starte ich über eine Verknüpfung zu den .exe-Dateien. Allerdings funktionieren aktuelle Spiele-Patches nicht mehr.

Martin Schnecke

❖ Das Problem ist, dass Ihre Spiele nicht in der Windows-Registry eingetragen sind, wie es im Zuge einer regulären Installation geschieht. So weiß Windows nicht, dass Sie das Spiel auf der Festplatte haben, und ein aktueller Patch sucht die Installation vergeblich. Eine mögliche Lösung ist, den heruntergeladenen Patch in das Verzeichnis des jeweiligen Spiels zu kopieren und von dort aus zu starten. Klappt das nicht, sollten Sie unter Windows Vista den Titel per Rechtsklick auf die .exe-Datei als Administrator ausführen. Bei einigen Titeln wie etwa World of Warcraft erzeugt Windows dadurch die Verknüpfungen in der Registrierungsdatei neu und der Patch findet das Spiel wieder. Hilft das alles nichts, bleibt Ihnen nur die teils langwierige Neuinstallation Ihrer Spiele.

## Reicht DSL mit 384 KBit/s zum Spielen?

❖ An meinem Wohnort ist nur eine eingeschränkte DSL-Anbindung mit 384 KBit/s möglich. Reicht das aus, um problemlos online zu spielen? Herbert Mair

❖ Trotz der eingeschränkten Bandbreite können Sie mit DSL 384 (teils als »DSL light« bezeichnet) problemlos alle Online-Titel spielen, da die übertragenen Datenmengen nur gering sind. Einzig wenn Sie zudem über Ihre DSL-Leitung telefonieren wollen (»Voice over IP«), kann es zu Ver-

zögerungen kommen, da maximal 64 KBit/s Bandbreite ins Internet zur Verfügung steht (»Upload«). Unserer Erfahrung nach reicht DSL 384 aber problemlos aus, um während des Spielens zusätzlich Kommunikationsprogramme wie Teamspeak 2 oder Ventrilo zu nutzen.

## Zeigen TFTs mehr Effekte in Spielen?

❖ Ich habe auf einer LAN-Party Call of Duty 4 auf einem TFT-Monitor gespielt. Dabei gab es schicke Unschärfefeffekte. Zuhause auf meinem Röhrengerät sehe ich das nicht, egal welche Grafikeinstellungen ich vornehme.

Matthias Schrupp

❖ Eigentlich darf das nicht passieren, denn ein TFT-Monitor kann nicht mehr darstellen als ein Röhrengerät. Eventuell sind die Effekte in Call of Duty 4 auch bei Ihnen zu Hause vorhanden, aber Ihr Röhrenmonitor ist mittlerweile zu unscharf. Ihre Grafikkarte beziehungsweise ein veralteter und fehlerhafter Treiber können ebenfalls schuld am Ausbleiben der Effekte sein, denn theoretisch sollten beide Monitore das Spiel identisch darstellen. **FK**

## So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brieft@gamestar.de](mailto:brieft@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.











# Einkaufsführer 10/2008

In diesem Monat ist Schluss:  
Die AGP-Grafikkarten fliegen  
raus. Dafür unterteilen wir die  
PCIe-Karten nun in 100-Euro-  
Schritten. Denn selbst unter  
100 Euro gibt es mittlerweile  
schnelle Platinen.  
Zudem haben wir die Wer-  
tungen aller Grafikkarten an  
die neuen Modelle angepasst.

**gamestar.de**  
- Im Shop: Aktueller  
Preisvergleich  
mit über 100.000  
Produkten!  
► Quicklink: L52

**gamestar.de**  
- Direkter Zugriff  
auf alle aktuellen  
Hardware-Tests!  
► Quicklink: S102

## Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfalls-  
datum. Oft sind heutige Top-Geräte schon  
morgen Mittelklasse und übermorgen  
Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich  
schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte  
analog zur Lebenserwartung der jeweiligen  
Produktkategorie konsequent ab.

### 5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

### 1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder,  
Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozes-  
sor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten,  
Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

## Die besten Selbstbau-Spielerechner



### 500-Euro-PC

Preise	
<b>Prozessor Sockel AM2</b>	
Athlon 64 X2/6000+ _____	100 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert _____	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b> <b>NEU</b>	
Asus M3A78 Pro _____	80 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Corsair DDR2-800 2,0 GByte Kit _____	45 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b> <b>NEU</b>	
Sparkle GF 9800 GT / 512 MB _____	100 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard _____	0 €
<b>Festplatte</b>	
Seagate 7200.10 500 GByte SATA _____	60 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Sony AD7200A/S _____	35 €
<b>Gehäuse</b> <b>NEU</b>	
Asus TA-881 inkl. 450 Watt _____	70 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>490 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b> <b>UPDATE</b>	+50 €
Asus Radeon EAH4850 / 512 MB _____	150 €
<b>Bessere Soundkarte</b> <b>UPDATE</b>	+60 €
Creative X-Fi Extreme Music _____	70 €

**Fazit** Flotter DirectX-10-PC mit ausge-  
reiften Komponenten und schneller  
Grafikkarte. Dank etablierter Standards  
auch zukünftig leicht aufzurüsten.

**Preis/Leistung** Sehr gut



### 1.000-Euro-PC

Preise	
<b>Prozessor Sockel 775</b>	
Core 2 Quad Q9300 Boxed _____	230 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert _____	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
MSI P45 Neo-F _____	80 €
<b>Arbeitsspeicher</b> <b>UPDATE</b>	
OCZ 4,0 GByte DDR2-1066-Kit _____	90 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b> <b>NEU</b>	
MSI N9800GX2 / 2x 512 MB _____	260 €
<b>Soundkarte</b> <b>UPDATE</b>	
Creative X-Fi Extreme Music _____	70 €
<b>Festplatte</b> <b>UPDATE</b>	
Western Digital Caviar GP 1,0 TByte _____	120 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B _____	50 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt _____	100 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.000 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b> <b>UPDATE</b>	-110 €
Asus Radeon EAH4850 / 512 MB _____	150 €
<b>Kleinere Festplatte</b>	-60 €
Seagate 7200.10 500 GByte SATA _____	60 €

**Fazit** Sehr schneller Spielerechner  
mit unschlagbarem Preis-Leistungs-  
Verhältnis dank Core 2 Quad Q9300 und  
Geforce 9800 GX2 (DirectX 10).

**Preis/Leistung** Sehr gut



### 1.500-Euro-PC

Preise	
<b>Prozessor Sockel 775</b> <b>UPDATE</b>	
Core 2 Quad Q9450 _____	250 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Zalman CNPS 9700 LED _____	50 €
<b>Mainboard PCI Express</b> <b>UPDATE</b>	
Asus P5Q Deluxe _____	160 €
<b>Arbeitsspeicher</b> <b>UPDATE</b>	
OCZ 4,0 GByte DDR2-1066-Kit _____	90 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b> <b>NEU</b>	
Sapphire Rad.HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB _____	470 €
<b>Soundkarte</b> <b>UPDATE</b>	
Creative X-Fi Extreme Music _____	70 €
<b>Festplatte</b> <b>UPDATE</b>	
2x Western Digital SE16 750 GB _____	170 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Sony AD7200A/S / Samsung SH-D163B _____	50 €
<b>Gehäuse</b>	
Lian Li PC7B Plus II inkl. Corsair 550VX _____	155 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.465 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b> <b>NEU</b>	-210 €
MSI N9800GX2 / 2x512 MB _____	260 €
<b>Kleinere Festplatte</b> <b>UPDATE</b>	-70 €
Western Digital Caviar GP 1,0 TByte _____	130 €

**Fazit** Extrem schneller DirectX-10-PC  
mit umfangreicher, zukunftssicherer  
Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

**Preis/Leistung** Sehr gut

## Grafikkarten

### PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sparkle SF-PX98GT512D3** **NEU** **PREISTIPP**  
► 70 ► 100 € ► 10/08 ► -  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB
- Xpertvision GF 9600 GT 1GB Sonic** **NEU**  
► 69 ► 100 € ► 10/08 ► -  
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / Geforce 9600 GT / 512 MB
- Sapphire HD 3850 Ultimate** **NEU**  
► 67 ► 90 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73  
flott, passiv gekühlt, lautlos, sehr heiß, DX 10.1 / Rad. HD 3850 / 512 MB
- XFX GF9600GSO** **NEU**  
► 66 ► 85 € ► 10/08 ► -  
flott, hörbar, DX 10.0 / Geforce 9600 GSO / 384 MB
- Gainward Radeon HD 3870** **NEU**  
► 66 ► 90 € ► 10/08 ► (089) 898 990  
schnell, leise, DirectX 10.0 / Geforce 9600 GT / 512 MByte

### PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Powercolor HD 4870** **NEU**  
► 81 ► 200 € ► 10/08 ► -  
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB
- Asus Radeon EAH4850** **PREISTIPP**  
► 79 ► 150 € ► 08/08 ► (02102) 959 90  
schnell, leise, heiß, DX 10.1 / Rad. HD 4850 / 512 MB
- Sapphire Radeon HD 4850 Toxic** **NEU**  
► 78 ► 160 € ► 10/08 ► -  
schnell, übertaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB
- Zotac Geforce 9800 GTX AMP!** **UPDATE**  
► 77 ► 170 € ► 06/08 ► (04185) 708 94 05  
schnell, übertaktet, leise, DX 10.0 / Geforce 9800 GTX / 512 MB
- Zotac Geforce 9800 GTX+** **NEU**  
► 75 ► 160 € ► 10/08 ► (089) 898 990  
schnell, stets leise, DX 10.0 / Geforce 9800 GTX+ / 512 MByte

### PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sapphire Radeon HD 4870** **UPDATE**  
► 85 ► 230 € ► 09/08 ► (01805) 727 744 73  
sehr schnell, leise, dicke Ausstattung, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB
- MSI NX9800 GX2** **UPDATE**  
► 85 ► 260 € ► 07/08 ► (01805) 251 521  
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.0 / GF 9800 GX2 / 2x 512 MB
- Asus EAH4870 Top** **NEU**  
► 83 ► 260 € ► 10/08 ► (02102) 959 90  
schnell, übertaktet, leicht hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB
- BFG Geforce 9800 GX2** **NEU**  
► 83 ► 300 € ► 04/07 ► (089) 189 049 11  
sehr schnell, leise, DirectX 10.0 / Geforce 9800 GX2 / 2x 512 MB
- Gecube Radeon HD 4870** **PREISTIPP**  
► 83 ► 210 € ► 09/08 ► -  
schnell, leise, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB

### PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sapphire Radeon HD 4870 X2** **NEU**  
► 87 ► 470 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73  
schnellste Grafikkarte, leicht hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB
- MSI Geforce GTX 280 Super OC** **NEU**  
► 84 ► 430 € ► 10/08 ► (01805) 251 521  
sehr schnell, deutlich hörbar, DX 10.0 / Geforce GTX 280 / 1,0 GByte
- Zotac Geforce GTX 280** **PREISTIPP**  
► 83 ► 380 € ► 10/08 ► (04185) 708 94 05  
sehr schnell, deutlich hörbar, DX 10.0 / Geforce GTX 280 / 1,0 GByte
- EVGA Geforce GTX 280 FTW** **NEU**  
► 81 ► 500 € ► 10/08 ► (089) 189 047 11  
sehr schnell, übertaktet, deutlich hörbar, DX 10.0 / GF GTX 280 / 1,0 GByte
- EVGA Geforce 9800 GX2 SSC** **UPDATE**  
► 80 ► 320 € ► 07/08 ► (089) 189 049 11  
sehr schnell, leicht hörbar, DirectX 10.0 / GF 9800 GX2 / 2x 512 MByte



## Monitore

## 19-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 NEC Multisync 90GX2

► 91 ► 290 € ► 02/06 ► (089) 996 990  
extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

## 2 Asus PG191

► 89 ► 280 € ► 10/06 ► (02102) 959 90  
extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer

## 3 Benq FP93GX+

► 83 ► 190 € ► 08/07 ► (0800) 114 65 88  
extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

## 4 Viewsonic VX922

► 83 ► 250 € ► 08/06 ► (02154) 918 80  
voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

## 5 Benq X900

► 77 ► 200 € ► 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 ► 190 € ► 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 ► 190 € ► 07/08 ► (02154) 953 230  
voll spielefähig, spiegelt nicht, HDMI, Breitbild / 22 Zoll

## 5 Belinea o.Display 2

► 71 ► 210 € ► 07/08 ► —  
voll spielefähig, DVI, gleichmäßige Ausleuchtung, Breitbild / 22 ZollTFTs 20 – 22 ZOLL  
AB 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Eizo S2231W

► 93 ► 540 € ► 07/08 ► (02153) 733 400  
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

## 2 NEC 20WGX2 Pro

► 88 ► 460 € ► 10/07 ► (089) 996 990  
voll spielefähig, sehr scharf, brillante Farben, Breitbild / 20 Zoll

## 3 HP W2207H

► 87 ► 270 € ► 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 ► 300 € ► 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 ► 410 € ► 07/08 ► (089) 996 990  
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

## 3 Benq V2400W

► 84 ► 380 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88  
voll spielefähig, viele Anschlüsse, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

## 4 Samsung Syncmaster 305T+

► 84 ► 1.300 € ► Online ► Quicklink: 5461  
voll spielefähig, sehr gute Bildqualität, Breitbild, Full HD / 30 Zoll

## 5 LG Flatron W300H

► 84 ► 1.300 € ► Online ► Quicklink: 5460  
voll spielefähig, gute Bildqualität, Breitbild, Full HD / 30 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 ► 260 € ► 08/08 ► (04185) 708 94 05  
Übertakter-Board / 3x PCIe 16x / Nforce 790i Ultra

## 2 Asus P5Q Deluxe

► 90 ► 160 € ► 08/08 ► (02102) 959 90  
Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

## 3 MSI P45D3 Platinum

► 89 ► 170 € ► 08/08 ► (01805) 251 512  
Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

## 4 Asus Commando

► 88 ► 130 € ► 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 ► 210 € ► 07/08 ► (02102) 959 90  
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

## 2 Gigabyte 790FX-DQ6

► 90 ► 150 € ► 01/08 ► (01803) 428 468  
sehr schnell, vier Grafikkarten-Slots / unterstützt alle Phenoms / 790FX

## 3 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless

► 85 ► 120 € ► 09/06 ► (02102) 959 90  
sehr gut ausgestattet / unterstützt Phenom bis 9750 / Nforce 590 SLI

## 4 Foxconn C51XEM2AA

► 83 ► 90 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691  
sehr schnell, Übertakter-Board / unterstützt kein Phenom / Nforce 590 SLI

## 5 Asus M3A78 Pro

► 77 ► 80 € ► 10/08 ► (02102) 959 90  
lautlos, schnell, Mini-Linux / unterstützt alle Phenoms / AMD 780GSOCKET 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 Crossfire 3200

## 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 Auzentech X-Fi Prelude 7.1

► 90 ► 170 € ► 06/08 ► (04392) 916 10  
perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MByte RAM

## 2 Soundblaster X-Fi Elite Pro

► 90 ► 230 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00  
perfekter Klang, dicke Ausstattung, EAX 5.0, 64 MByte RAM

## 3 Soundbl. X-Fi Titanium Fatal1ty Pro

► 87 ► 130 € ► 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

► 83 ► 70 € ► 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 ► 180 € ► 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 ► 110 € ► 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 ► 380 € ► 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 ► 80 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96  
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

## 5 Razer Piranha

► 82 ► 50 € ► 05/08 ► (01805) 125 133  
druckvoller Klang, Fernbedienung, USB



## Eingabegeräte

## MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Razer Lachesis

► 96 ► 60 € ► 12/07 ► (01805) 125 133

optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

## 2 Logitech G9

UPDATE

► 94 ► 55 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65

extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für Rechtshänder

## 3 Logitech G5, zweite Edition

PREISTIPP

► 89 ► 50 € ► 05/08 ► (069) 920 321 65

extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

## 4 Raptor Gaming M3 Platinum

► 89 ► 75 € ► 06/08 ► —

hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher

## 5 Razer Copperhead

► 88 ► 50 € ► 02/07 ► (01805) 125 133

hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher



## TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Logitech G15, zweite Edition

UPDATE

► 80 ► 70 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65

präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

## 2 Steelseries 76 Pro Gaming

► 80 ► 120 € ► 08/08 ► (0045) 702 500 75

sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss

## 3 Razer Lycosa

UPDATE

► 79 ► 75 € ► 09/08 ► (01805) 125 133

präzise Tasten, ausgefeilte Makrofunktionen, Touchpad, mau beleuchtet

## 4 Logitech G11

PREISTIPP

► 78 ► 50 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65

präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display

## 5 Logitech DiNovo Edge

► 78 ► 160 € ► 06/07 ► (069) 920 321 65

edle Design-Tastatur mit praktischen Extras



## LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Fanatec Porsche 911 Turbo

► 93 ► 300 € ► 05/08 ► —

extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

## 2 Logitech G25

► 89 ► 230 € ► 12/06 ► (069) 920 321 65

extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

## 3 Logitech Momo Racing FF

PREISTIPP

► 80 ► 100 € ► 02/05 ► (069) 920 321 65

gutes Force Feedback, tolle Pedale

## 4 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

UPDATE

► 77 ► 110 € ► 03/06 ► (09123) 965 80

sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

## 5 Saitek R660GT

NEU

► 71 ► 60 € ► 10/08 ► (089) 546 75 70

gutes Force Feedback, Schaltknäufel, mäßige Verarbeitung

## MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Gamers Wear Slickride

PREISTIPP

► 86 ► 20 € ► 06/06 ► (0821) 907 96 14

extrem präzise, sehr guter Halt, Kunststoff-Pad

## 2 Compad Speedpad

► 86 ► 20 € ► 02/03 ► (0761) 585 36 67

kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

## 3 Ratpadz Ratpad GS

► 86 ► 20 € ► 08/06 ► (0521) 875 10 13

gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

## 4 Razer Exactmat

► 86 ► 30 € ► 11/04 ► (01805) 125 133

zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

## 5 Kryptec X-Board V2

► 85 ► 15 € ► 03/05 ► (02275) 915 930

stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche



## GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Big Ben Wireless Gamepad

PREISTIPP

► 80 ► 25 € ► 12/07 ► (02271) 498 590

präzise Analogsticks, kabellos, gummiert, aber störanfälliger Sender

## 2 Microsoft Xbox 360 Wireless

► 79 ► 40 € ► 04/07 ► (0800) 181 29 68

präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

## 3 Microsoft Xbox 360 Controller

► 78 ► 30 € ► 02/07 ► (0800) 181 29 68

präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

## 4 Logitech Cordless Rumblepad 2

► 77 ► 35 € ► 03/06 ► (069) 920 321 65

präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

## 5 Thrustmaster Wireless Dual

► 76 ► 40 € ► 03/06 ► (09123) 965 80

präzise, Force Feedback, Funkübertragung



## JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Saitek X52 Pro

UPDATE

► 90 ► 150 € ► 02/07 ► (089) 546 757 0

sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

## 2 Logitech Freedom 2.4

► 84 ► 55 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

## 3 Thrustmaster Flightstick X

PREISTIPP

► 73 ► 20 € ► 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 M51SN-AS029C

► 80 ► 950 € ► 05/08 ► (02101) 959 90

Core 2 Duo T8300 / GeForce 9500M GT / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 3 Dell XPS M1530

► 80 ► 1.000 € ► 08/08 ► (0800) 335 56 61

Core 2 Duo T9300 / GeForce 8600M GT / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 4 Asus G1

UPDATE

► 76 ► 1.300 € ► 06/07 ► (02101) 959 90

Core 2 Duo T7200 / GeForce Go 7700 / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 5 Asus G1S

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 ► 2.100 € ► 07/08 ► (0800) 100 20 79

Core 2 Duo T9500 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

## 2 Cybersystem SR17

► 85 ► 2.400 € ► Online ► Quicklink: 4455

Core 2 Extreme X7900 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

## 3 Dell XPS M1730

PREISTIPP

► 84 ► 1.800 € ► 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 ► 1.900 € ► 03/08 ► —

Core 2 Duo T7700 / 2x GeForce 8600M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

## 5 Deviltech Devil 8000 DTX

► 82 ► 2.100 € ► 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 ► 30 € ► 12/06 ► (040) 711 890 36

leise, gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 815 g

## 3 Xigmatek Achilles

NEU

► 85 ► 35 € ► 10/08 ► —

sehr leise, sehr gute Leistung / Sockel 939, AM2, 775 / 660 g

## 4 Thermalright SI-128 + Papst 4412

► 79 ► 65 € ► 12/06 ► (04392) 916 10

Liefer: Papst 4412 F/2GLL / Sockel 939, AM2, 775 / 510 g

## 5 Coolermaster Hyper UC

► 77 ► 30 € ► 12/06 ► (0821) 588 640

laut bei Vollast / Sockel 939, AM2, 775 / 578 g



## GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Zalman VF900-Cu LED

UPDATE

► 89 ► 30 € ► 10/06 ► (01805) 905 071

sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

## 2 Arctic Cooling Accelero X2

PREISTIPP

► 83 ► 15 € ► 10/06 ► —

hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte

## 3 Silenx Xtrema GPU-Cooler Cu

UPDATE

► 80 ► 25 € ► 10/06 ► (0043) 189 022 19

gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

## 4 Titan Eagle TTC-CSC82TB

UPDATE

► 74 ► 30 € ► 10/06 ► (02433) 940 180

gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler

## 5 Thermalright V1-Ultra

UPDATE

► 62 ► 30 € ► 10/06 ► (04392) 916 10

solide Kühlleistung, fummelige Montage



## Laufwerke

## DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 LG GGW-H10N

UPDATE

► 83 ► 200 € ► 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





# Gothic Online Erste Infos

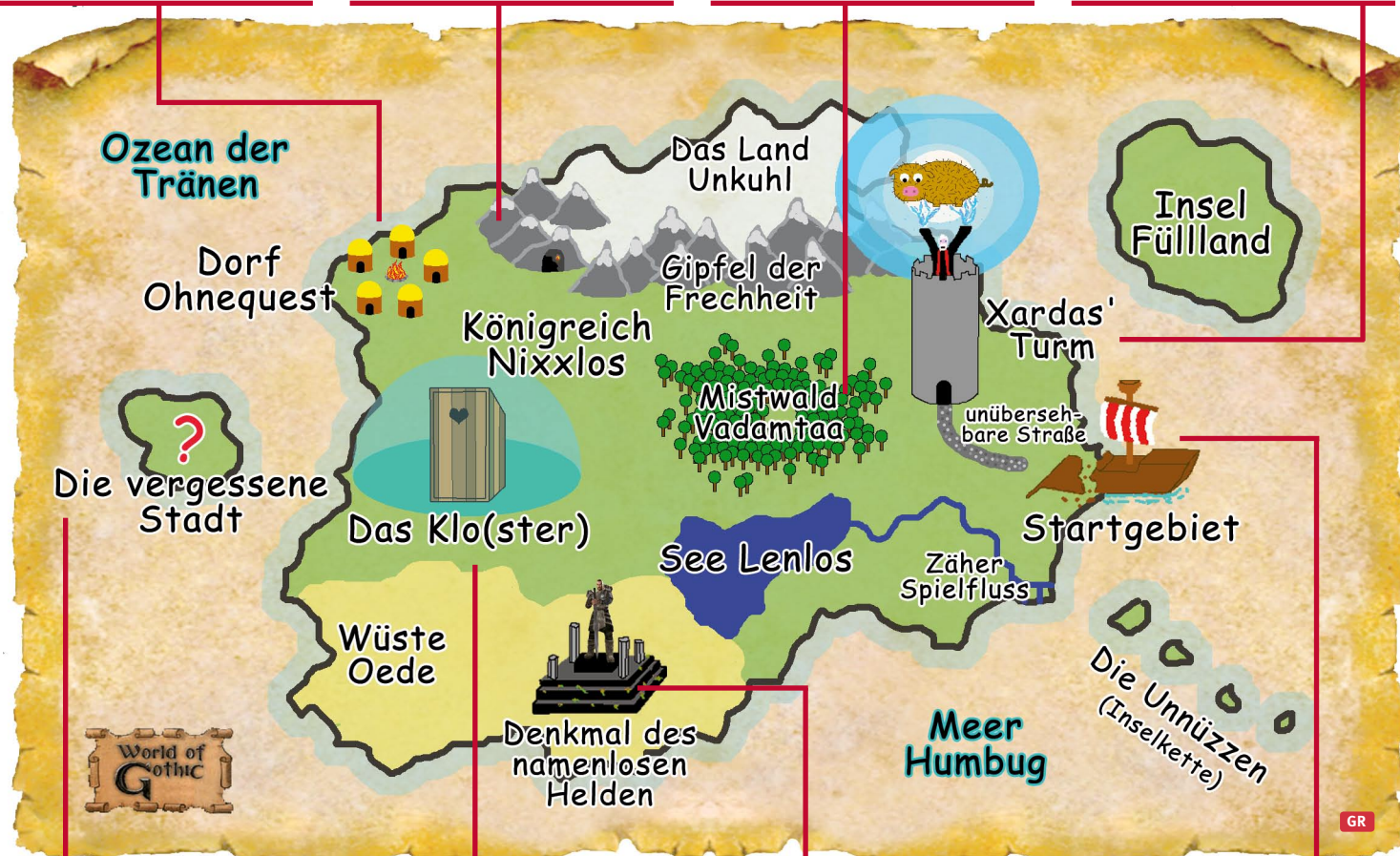
Während Spellbound noch an Gothic 4 arbeitet, haben wir bereits den Internet-Nachfolger angespielt!

Im **Dorf Ohnequest** gibt's nix zu tun – keine Drachen zu retten, keine Jungfrauen zu erschlagen. Hatten die Designer keine Ideen mehr? »Nee, das ist, äh, ein Symbol dafür, dass Heldenmut eher von innen kommt!«, steht in der Pressemeldung. Klingt plausibel. Aber warum enthält die Pressemeldung Wörter wie »äh« und »ihr Deppen«?

Die **Gipfel der Frechheit** trennen das frostige Land Unkuhl vom idyllischen Langweiler-Königreich Nixxlos. Das Gebirge soll jedoch erst nach der Veröffentlichung ins Spiel eingefügt werden – in einem teuren Addon. »Das ist ja wohl der Gipfel der Frechheit!«, wettern wir. »Nein, DIE«, korrigieren die Entwickler, »DIE Gipfel der Frechheit.«

**Mistwald Vadamtaa?** »Was'n das für'n Name?«, lallen wir ins Brauseglas. »Ist doch klar«, quäkt ein Designer, der seinen Namen nur gegen Schnaps verraten möchte: »Mist« ist englisch für »Nebel«, das heißt »Nebelwald«. Und »Mistwald Vadamtaa« hat unser Grafiker geflücht, als er die sieben Millionen Bäume einzeln modellieren musste.«

**Xardas' Turm** ist das Ziel der Story-Quest. Wenn ein Spieler hinkommt, verwandelt der Magier ihn in ein Wildschwein. »Das ist unsere Heldenklasse, denn Wildschweine zählen zu den mächtigsten Wesen in Gothic 3! Deshalb erlauben wir Spielern, in die Borstenhaut der Grunzer zu schlüpfen und im WvP (Wildschwein versus Player-) Mitspieler zu jagen.«



Was hat es mit der **vergessenen Stadt** auf sich? »Potztausend, die haben wir doch glatt vergessen!«, stöhnt ein Designer. Daher also der Name.

Das **Klo(ster)** ist die mit Abstand wichtigste, größte und einzige Instanz von Gothic Online. Darin kann laut den Entwicklern »jeder Spieler ungestört seinem Geschäft nachgehen.« Über das Klo(ster) stülpt sich gemäß der Serientradition eine magische Duft-, pardon, Schutzglocke. »Die lässt zwar Spieler rein, aber nix, äh, Unangenehmes raus!«, freut sich ein Designer.

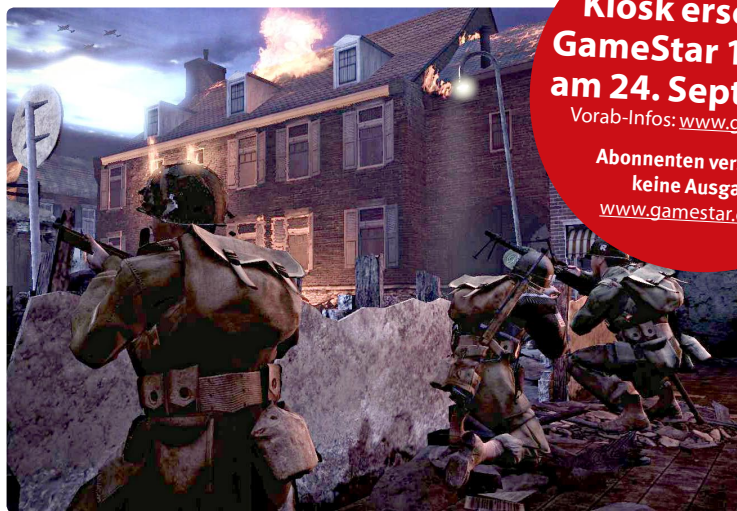
Am **Denkmal des namenlosen Helden** treffen sich die Spieler zu Prügeleien. Denn nach alter Gothic-Sitte darf kein Abenteurer einen Namen tragen, außerdem gibt's nur eine Klasse (»Held«) – also prahlt jeder, dass das Denkmal ihn selbst darstellt. Die Folge ist ein »spektakulärer PvP-Fausttanz« (Packungstext von Age of Conan).

Ein Designer frohlockt: »Zu Beginn verlieren alle Helden das Gedächtnis und erleiden Schiffbruch. So konnten wir eine neue Welt entwerfen und mussten keine Vorgeschichte schreiben!« Zu Beginn erhält jeder Spieler einen Auftrag (»Suche Xardas (mal wieder)«). »Weil die Sucherei in Gothic 3 zu nervig war, steht Xardas' Turm neben dem **Startgebiet**, zudem führt eine Straße dorthin. So verschaffen wir Neulingen ein rasches Erfolgserlebnis.« Und welche Aufgaben warten danach? »Wie danach? In Xardas' Turm endet die Handlung!« Oh.

## Gamestar-Fotoroman Folge 110: Gedankenkontrolle







Am  
Kiosk erscheint  
**GameStar 11/2008**  
am **24. September.**  
Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)

## Test: Hell's Highway

Hell's Highway, so wurde im Zweiten Weltkrieg die hart umkämpfte Straße zwischen Eindhoven, Veghel und Grave in Holland genannt. Und genau auf der kämpfen wir in der Operation Market Garden und somit im dritten Teil der **Brothers in Arms**-Reihe. Unser ausführlicher Test des Taktik-Shooters sagt Ihnen, ob sich der Höllentrip mit dem amerikanischen Soldaten Matt Baker und seinen Kameraden spielerisch lohnt.



## Test: FIFA 09

Das schönste und innovativste **Fifa** der letzten Jahre will es werden. Wir jagen den frisch gegelten Franck Ribéry mit Maus und Tastatur durch die Allianz-Arena – und am Ende gewinnt hoffentlich **Fifa 09**. Nämlich Wertungspunkte. In unserem Test.



## Preview: Anno 1404

Related Designs kommen aus Mainz: Das reimt sich, und was sich reimt, ist gut. Getreu diesem Motto haben die Entwickler schon mit **Anno 1703** Könnerschaft bewiesen. Ob **Anno 1404** ähnliches Potenzial bietet, erfahren Sie in unserer Preview.



## Test: Crysis Warhead

Crytek sagt, man habe sich die Kritik an **Crysis** zu Herzen genommen, um es im Ableger **Crysis Warhead** besser zu machen. Wir toben mit Soldat Psycho über den nördlichen Teil der gefrorenen Südsee-Insel und überprüfen diese Versprechen im Test.

## Spiele-PCs selbst gebaut: was taugt und wie's geht!

Wer einfach nur spielen will, kauft Komplett-PCs von der Stange. Wer die Konfiguration selbst bestimmen und den Preis optimieren will, schraubt selbst. Wir sagen, welche Komponenten taugen und wie's geht – mit den besten Zusammenstellungen und ausführlichen Einbauanleitungen.



## Kriegsspiel gegen Kriegsspiel:

Codemasters will Bohemia Interactives **Operation Flashpoint** einen würdigen Nachfolger verpassen – mit einem anderen Entwickler. Und Bohemia Interactive will mit **Armed Assault 2** an alte Ruhmeszeiten anknüpfen. Wir schauen uns die Titel an und verraten, welcher Kriegssimulation die Zukunft gehört.

# GameStar

**IDG**  
ENTERTAINMENT  
MEDIA GMBH

**Verlag**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501  
[www.idgmedia.de](http://www.idgmedia.de)

**Geschäftsführer**  
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**  
Aufsichtsratsvorsitzender  
York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy  
Patrick J. McGovern

**Redaktion**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
[brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

**Chfredakteur**  
Leitende Redakteure  
Redaktion  
Michael Trier (verantwortlich)  
Christian Schmidt, Daniel Visarius  
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**  
Online  
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Nicolai Divcks (Praktikum),  
Christian Merkel, Michael Obermeier

**Medien-Produktion**  
Toni Schwaiger (Ltd.), David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck,  
Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin,  
Christian Rothenfußer (Praktikum)

**Ressortleitung Layout und Grafik**  
Layout und Grafik  
Special Projects  
Sigrun Rüb  
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl  
Dirk Steiger (Ltd.),  
Stefanie Kautschor (Trainee), David Englmeier (Praktikum)

**Redaktionsassistent**  
Freie Mitarbeiter  
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise  
Uwe Miethe, Anita Blockinger,  
Daphne Cisneros, Martin Deppe, André Linken,  
Georg Wieselsberger, Knut Gollert

**Abonnement**  
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,  
Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice  
ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377  
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)  
Web: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)

**Jahresbezugspreise**  
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €),  
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)  
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)  
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €),  
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)  
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten**  
ISSN Nummern

**Vertrieb**  
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland  
Assistentin  
B2B/Kundenmanagement  
Vertriebsmarketing  
Vertrieb Handelsauflage

Anschrift wie Redaktion  
Josef Kreitmair (-243)  
Melanie Stahl (-738)  
Stefan Röhrig (Ltg.) (-722), Manuela Eue (-156)  
Matthias Weber (Ltg.) (-154), Claudia Völk (-218),  
Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)  
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Straße 5, 85386 Eching  
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113  
E-Mail: [mzv@mzv.de](mailto:mzv@mzv.de)  
Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)

**Verkaufte Auflage**  
(IVW Q 2/2008): 179.272 verkaufte Hefte  
23.334.198 Page Impressions  
3.664.391 Visits

**ACTA AWA 2008**  
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**  
Anzeigenleiter (verantwortlich)  
Stellv. Anzeigenleiter (Print)  
Stellv. Anzeigenleiter (Online)  
Key Account Manager (Online)

Sales Assistentin  
Digitale Anzeigenannahme  
IDG Global Solutions  
Anzeigenpreise  
Zahlungsmöglichkeiten  
Erfüllungsort, Gerichtsstand  
Anschrift der Redaktion  
Dirk Heib (-730)  
Klaus Maurer (-673)  
Carsten Rauh (-671)  
Vasili Tsialos (-321)  
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -672  
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)  
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)  
Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1.10.2007.  
Deutsche Bank München, Konto-Nr.: 668 868 300, BLZ: 700 700 10  
München

**Produktion, Rechtliches**  
Produktionsleitung  
Druck und Beilagen

© Copyright  
Layout-Entwurf  
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf  
H2DESIGN.de

**Fotos**  
Einsendungen  
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

**Haftung**  
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.  
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.