



GameStar 11/2008 Test und Fest

Tests außer Haus?

Eine der GameStar-Statuten lautet: Wir testen Spiele ausschließlich in unserer Redaktion! Für diese Regel gibt es triftige Gründe: Während Vorort-Tests bei Herstellern lungern in der Regel »hilfsbereite« PR-Manager herum, um dem spielenden Redakteur zu erklären, warum der gerade entdeckte Fehler gar keiner sei. Außerdem sind solche Ortstermine in der Regel zeitlich stark eingeschränkt. Wir lehnen solche Testumgebungen daher strikt ab.

Allerdings verschicken immer mehr Hersteller keine Testversionen mehr – die Angst vor Raubkopien lässt die Publisher mit Argusaugen über ihre Goldmaster-Versionen wachen. In vielen Fällen müssten wir deshalb auf einen Test zum Verkaufsstart verzichten, doch damit ist Ihnen, unseren Lesern, nicht geholfen. Deshalb präzisieren wir unsere GameStar-Statuten. Wir testen ein Spiel, egal wo auf dieser Welt, nur unter folgenden Bedingungen:

- Wir müssen ohne Einflussnahme von »Aufsichtspersonal« testen können.
- Wir müssen ausreichend Zeit haben, um das Spiel mindestens einmal komplett durchzuspielen.
- Wir müssen die Gelegenheit haben, das Spiel mit mindestens zwei Redakteuren zu spielen. Ersatzweise muss ein Redakteur das Spiel in mindestens zwei Schwierigkeitsgraden und/oder mit zwei Charakteren testen können.

Ist eine von diesen Voraussetzungen nicht gegeben, verzichten wir auf den Test oder die Wertung. Wir werden Sie in jedem Fall auf Vorort-Tests und die Testbedingungen hinweisen. Falls Technik-Checks im Rahmen des Besuchstermins nicht möglich sind, liefern wir diese so bald wie möglich auf GameStar.de und in der folgenden Ausgabe nach. Ein erstes Beispiel für dieses Vorgehen ist der Crysis: Warhead-Test auf Seite 60 in dieser Ausgabe.

Was meinen Sie zu diesem Prozedere? Bitte diskutieren Sie mit, und schicken Sie Ihre Meinung an brief@gamestar.de.

Leser im Haus!

Am 5. September war es wieder so weit: GameStar und GamePro öffneten die heiligen Hallen für die Leser: Tag der offenen Tür! 34 Auserwählte bekamen Einblick in sämtliche Produktionsphasen von Heften, Videos und DVDs, diskutierten intensiv mit Redakteuren, spielten Multiplayer-Spiele, Kicker oder feierten bei Rock Band Jam-Sessions vor der großen Leinwand ab. Zum Abschluss bekam jeder sein ganz persönliches Heft-Cover und posierte mit uns für unser Teamfoto oben auf dieser Seite. Herzlichen Dank noch mal an alle, die mitgemacht haben: Ihr wart toll!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Making Games

Ab sofort trägt unser erfolgreiches Entwicklermagazin /GameStar/dev den neuen Namen **Making Games Magazin** – 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 Magazin 5/08

Wir sind mittendrin, in der Beta zum WoW-Addon **Wrath of the Lich King**. Unsere Autoren liefern Ihnen detaillierte Eindrücke von der Spielbarkeit des Todesritters und allen Änderungen der bekannten Charakterklassen. Damit Sie sich in der Heimat des Lich King nicht verlaufen, bieten wir Ihnen außerdem eine Riesenkarte von Nordend mit Flugpunkten, Level-Angaben und Instanz-Standorten. Das alles und noch viel mehr ab sofort für 5,99 Euro am Kiosk oder unter www.gamestar.de/shop.



Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!



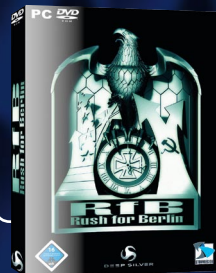
GameStar Top-Thema Crysis Warhead

Wir haben das neue Crysis für Sie getestet: In unserem 5-teiligen Test-Video erfahren Sie, wie sich der Ego-Shooter spielt, welche Neuerungen Sie erwarten, welche Vorteile Ihnen der Kampfansatz bringt und wie der Multiplayer-Modus Crysis: Wars funktioniert.



11/2008

Vollversion:



Rush for Berlin

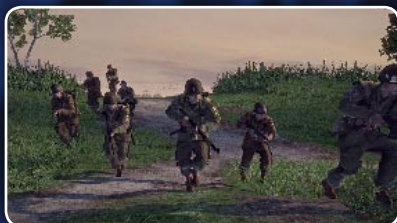
Rush for Berlin bietet in 4 Kampagnen 25 abwechslungsreiche Strategiemissionen. Die Panzer-Entwickler Stromregion haben originelle Missionen und Einheiten zu jeder Menge Spielspaß verwoben.



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL



Videos in HD-Qualität

Damit Sie auch diesmal wieder jeden einzelnen Pixel der Spiele des Monats sehen können, haben wir Ihnen zusätzlich Videos

in hoher Auflösung auf die DVD gepackt. Mit dabei: Brothers in Arms: HH, Fallout 3 und exklusiv auf DVD-XL X3: Terran Conflict



11/2008



Vollversionen:
Ashampoo Burning Studio 2008 Advanced
Final Fantasy XI (Trial-Version)



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

11/2008

GameStar

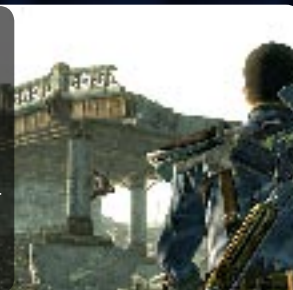
DVD-Inhalt 11/2008

Daten, Programme

VOLLVERSION	CoreTemp V0.99.3
Rush for Berlin	Directory Opus V9.1.1.0
EXTRAS	
GameStar DVD-Inlay	(neu, dt., Testversion)
GameStar Rückblick: Ausgabe 11/98	Evil Player V1.26 (int.)
Report »Spielen als Sucht«	Filezilla V3.1.2 (neu, int.)
PROGRAMME	
Ashampoo Core Tuner V1.01	FurMark V1.4.0
Adobe Reader V9.0	Smartsurfer V5.2

Video: Fallout 3

Bisher wurde lediglich viel darüber geschrieben, jetzt endlich gibt es die ersten echten Spielszenen des Endzeit-Rollenspiels in bewegten Bildern!



Videos

TOPSPIEL	Civilization 4: Colonization
Crysis Warhead - Spiel	Fifa 09
Crysis Warhead - Neuheiten	Mercenaries 2
Crysis Warhead - Multiplayer	Sacred 2
Crysis Warhead - Kampfansatz	SPECIAL
Crysis Warhead - Fazit	GC-Check
PREVIEWS	Mod-Special
Anno 1404	Rückblick 11/98
Battlefield Heroes	EXTRAS
Call of Duty: World at War (auf DVD-18)	Die Redaktion Folge 42: Die Nachrichten
Dragon Age	Die Redaktion Folge 42: Outtakes
Fallout 3	Far Cry (Kinotrailer)
Mirror's Edge	Terminator 4 (Kinotrailer)
TESTS	
Brothers in Arms: Hell's Highway	

Video: Fifa 09



GameStar

Vollversion: Rush for Berlin

GameStar

Vollversion: Rush for Berlin

11/2008

11/2008

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 11/2008

VOLLVERSIONEN	Brothers in Arms: Hell's Highway	Spore Creature Creator Patch #1 (int.)	CPU-Z V1.47
Ashampoo Burning Studio 2008 Advanced	Civilization 4: Colonization	Supreme Ruler 2020 V5.3.2 (int.)	DateiCommander V9.3
Final Fantasy XI (Trial-Version)	Fifa 09	Stalker: Clear Sky - V1.01	DOSBox V0.72
DEMOS	Sacred 2	Sword of the Stars: Born of Blood V1.5.3b (int.)	Irfan View V4.20
FPS Creator X10	X3: Terran Conflict	MOD	Irfan View Plugins
Die Siedler: Der Aufbruch der Kulturen	PATCHES	Cold War Crisis (für C&C Generäle: Die Stunde Null)	Speedfan V4.35
Summer Athletics	Bionic Commando Rearmed - V1.01	TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA	VLC Media Player V0.8.6i
HD-VIDEOS	Das Schwarze Auge: Drakensang V1.01 (dt.)	PROGRAMME	XnView & NConvert V1.93.6
Crysis Warhead	Dungeon Lords: Collector's Edition Patch 1 (dt.)	7-Zip V4.57	XP-Antispy 3.96-8
Fallout 3	Europa Universalis: Rome V1.3 (int.)	Bios Compendium V6.8	
Anno 1404	Space Siege DVD-Fix (dt.)		

Top-Demo: Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

Unsere Demo enthält eine voll spielbare Karte aus dem Kampagnenmodus des Aufbauspiels. Sie spielen mit bis zu vier Gegnern im Multiplayer-Modus oder kämpfen auf einer Skirmish-Karte gegen die clevere KI.



GameStar

Vollversion: Ashampoo Burning Studio 2008 Advanced

GameStar

Vollversion: Ashampoo Burning Studio 2008 Advanced

11/2008

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de



22 Titel Dragon Age Origins

Bioware ruft, wir folgen. Als erstes Magazin weltweit durften wir das Rollenspiel-Epos bei den Entwicklern Probe spielen. Ob Dragon Age in die Fußstapfen seines ideellen Vorgängers Baldur's Gate schlüpft, klären wir in unserer Titelstory.



Preview



34 Anno 1404 »Evolution statt Revolution« – das sagt Ubisoft über den vierten Teil der deutschen Traditionsserie. Wir haben's ausprobiert.



Titel



68 Stalker: Clear Sky Viele Bugs – so kennen wir Stalker. Für Clear Sky geloben die Entwickler Besserung. Unser Test enthüllt das Ergebnis.

Titelstory

Dragon Age Origins

Mega-Preview	22
Interview mit den Bioware-Chefs	24
Verlosung	28

Aktuell

News	10
GameStar Liga	14
Termin-Update + Warteliste	16

Previews

Kurzpreviews

Haunted	18
The Westerner 2	18
Stormrise	18
Die Wilden Kerle 5	19

Ride to Hell	19
Parabellum	19
Bully: Die Ehrenrunde	20
A Vampyre Story	20

Previews

Anno 1404	32
GTA 4	36
Arma 2 gegen Operation Flashpoint 2	42
Dawn of War 2	46
Legendary	50
Battlefield Heroes	54

Tests

Das GameStar-Team	56
So werten wir	58

Action

Action-Hitliste	59
Crysis: Warhead	60
Brothers in Arms: Hell's Highway	64
Stalker: Clear Sky	68
X3: Terran Conflict	72
Mercenaries 2	74
Lego Batman	76
Wall-E	77

DVD-Highlights



Im ebenso hübschen wie komplexen Echtzeit-Strategiespiel **Rush for Berlin** erwarten Sie vier Kampagnen mit abwechslungsreichen Missionen und vielen Nebenaufgaben im Zweiten Weltkrieg – stundenlanger Taktikspaß garantiert.

Topspiel-Video Crysis: Warhead

Fabian Siegmund zeigt in unseren fünf Topspiel-Videos, ob Cryteks neuer Ego-Shooter an die Qualität des großartigen Vorgängers **Crysis** anknüpfen kann.

DVD-XL-Highlights



In unseren gestochen scharfen HD-Videos zeigen wir Ihnen aktuelle PC-Spiele in ihrer ganzen Pracht, unter anderem **Fallout 3**, **Crysis: Warhead**, **Anno 1404**, **Brothers in Arms: Hell's Highway**, **Sacred 2: Fallen Angel** und **Fifa 09**.



Die Siedler: Aufbruch der Kulturen und die Sportspiel-Sammlung **Summer Athletics** können Sie vor dem Kauf schon mal Probe spielen.



Hardware

146 **Schwerpunkt** Hardware ist so günstig wie noch nie, der Zusammenbau hingegen so knifflig wie eh und je. Wie's geht, erklären wir auf elf Seiten.



Titel

60 **Crysis: Warhead** Dieselbe Geschichte, anders erzählt: Warhead wärmt den Inselkrieg wieder auf, macht aber trotzdem viel Spaß.



90 Test

Sacred 2

Tage- und nächtelang haben wir uns mit mehreren Redakteuren durch Ancaria geklickt und Monsterhorden gejagt. Im Vorabtest klopfen wir das Action-Rollenspiel auf Quets, Charakterklassen und die Handlung ab – und klären, woran Ascaron noch arbeiten muss.

Strategie

Strategie-Hitliste	81
Civilization 4: Colonization	82
Crusaders:	
Thy Kingdom Come	86
Imperium Romanum:	
Emperor	86
Politik-Simulator	87

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	89
Sacred 2	90
Warhammer Online	
Age of Reckoning	94
Penumbra: Requiem	99

Sport

Sport-Hitliste	101
Fifa 09	102
Pure	106

Service

Überblick: Preise & Patches	110
Überblick: Budget-Spiele	111
Überblick: Aktuelle Mods	112

Magazin

Leserbriefe	116
Fehler!	117
GameStar Interaktiv:	
»Simulator«	119
Verlosung	120
Report:	
Wunsch und Wirklichkeit	122
Report: Far Cry: Der Film	126
Report: Der Messekrieg	128
Jobs in der Spielebranche:	
Sound Designer	132
Jobs in der Spielebranche:	
Composer	133
Making of: Drakensang	134
Hall of Fame: Elite	136

Hardware

Hardware-News	144
Hardware-Referenzklassen	145

Schwerpunkt

Spiele-PCs selbst gebaut:	
Was taugt und wie's geht!	146
500-Euro-PC	148
1.000-Euro-PC	149
1.500-Euro-PC	150
Spiele-PC im Eigenbau	152

Test des Monats

Einsteiger-Grafikkarte:	
Radeon HD 4670	158

Tools des Monats

Internet-Browser:	
Google Chrome	163

Einzeltests

Gedankensteuerung:	
OCZ NIA	160
Notebook:	
Cyber-System SX 15	162
Prozessor:	
AMD Phenom X4 9950 BE	162
Gehäuse: Cosmos S	162
Maus: Roccacat Kone	163

Headset:	
Plantronics Gamecom 777	163

Service

TECHtelmechtel	164
Einkaufsführer	166

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	169
Impressum / Vorschau	170

Spiele in dieser Ausgabe

A Vampire Story	Preview	20	Haunted	Preview	18
Anno 1404	Preview	32	Heroes 5:		
Arma 2	Preview	42	Tribes of the East	Patches	110
Battlefield Heroes	Preview	54	Imperium Romanum:		
Bionic Commando			Emperor	Test	86
Rearmed	Patches	110	Legend	Patches	110
Bioshock 2	News	13	Legendary	Preview	50
Brothers in Arms:			Lego Batman	Test	76
Hell's Highway	Test	64	Mafia 2	News	13
Bully: Die Ehrenrunde	Preview	20	Mercenaries 2	Test	74
C&C Generäle:			Neverwinter Nights	Budget	111
Cold War Crisis	Mods	113	Operation Flashpoint 2	Preview	42
Call of Duty 4	Budget	111	Parabellum	Preview	19
Civilization 4:			Penumbra: Requiem	Test	99
Colonization	Test	82	Politik-Simulator	Test	87
Crusaders:			Pure	Test	106
Thy Kingdom Come	Test	86	Ride to Hell	Preview	19
Crysis: Warhead	Test	60	Sacred 2	Test	90
Dawn of War 2	Preview	46	Shattered Horizon	News	12
Deus Ex 3	News	10	Simon The Sorcerer 5	News	13
Die Wilden Kerle 5	Preview	19	Space Siege	Patches	110
Dragon Age Origins	Preview	22	Spore Labor	Patches	110
Drakensang	Making of	134	Stalker: Clear Sky	Test	68
Drakensang	Patches	110	Stalker: Priboi Story	Mods	112
Elite	Klassiker	136	The Westerner 2	Preview	18
F.E.A.R. 2	News	13	Stormrise	Preview	18
Fifa 09	Test	102	Unreal Tournament 3	Patches	110
Fussballmanager 08	Budget	111	Vampire 2	Patches	110
GTA 4	Preview	36	Wall-E	Test	77
Half-Life 2: Perfect			Warhammer Online	Test	94
Stride Continuum	Mods	112	X3: Terran Conflict	Test	72



»Solche Spiele sind unerträglich!«,

Joachim Herrmann, bayerischer Innenminister

Neuer Streit um »Killerspiele«

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

DVD
- GameStar-
RSS-Reader

Das neue Jugendschutzgesetz ist erst ein paar Monate alt, und schon rufen Stimmen aus Bayern nach weiteren Verschärfungen.

Am 1. Juni 2008 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft getreten, das unter anderem das Indizieren von Spielen erleichtert und die USK-Kennzeichen auf den Verpackungen deutlich vergrößert. Der bayerische Innenminister Joachim Herrmann (CSU) hat diese Änderungen Anfang September als »Minimalkorrektur« abgekan-

zelt; er stuft den Jugendschutz in Deutschland nach wie vor als »unzureichend« ein. Untermuert wird seine Meinung durch eine Studie des Münchner Schulpsychologen Werner Hopf. Über zwei Jahre hat der das Verhalten von 653 Hauptschülern erforscht und will Spiele als Hauptursache für Delikte wie Prügeln, Vandalismus und Mobbing identifiziert haben, noch vor Gewaltfilmen. Allerdings stellt Hopf klar, dass es den Wissenschaftlern nicht um erwachsene Spieler und ihr Hobby gehe,

sondern um die Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Wünschenswerte Alternativen zu Verboten sähe Hopf in »einer Sensibilisierung von Schule und Öffentlichkeit, die Bereitstellung von Ressourcen für diese Aufgaben und ernsthaften Maßnahmen zur Realisierung der Jugendschutzbestimmungen.« Das reicht Herrmann nicht: »Menschenverachtende, grausame Gewalttätigkeiten, bei denen der Spieler auch noch Pluspunkte dafür erhält, dass er seine Gegner

auf möglichst grausame Weise zu Tode quält, gehören [...] schlichtweg verboten«, heißt es in einer Pressemitteilung aus dem Innenministerium. Wir sagen: Solche Spiele gibt es nicht. Und gäbe es sie, wären sie zu Recht schon heute verboten. Solche Behauptungen, inklusive der Kinderpornografie-Vergleiche, sollten die Politiker lassen. Beckstein hat sich übrigens im September gegen ein Verbot ausgesprochen – von Alkohol. Aufklärung sei da die sinnvollere Lösung, findet er. **DM**

Nachfolger der GTX 260 und 280

Bereits Ende 2008 sollen Nachfolger der GeForce GTX 260 und 280 mit kleinerer Strukturbreite erscheinen.

In Dokumenten des taiwanesischen Grafikkartenherstellers Elsa sind erste Hinweise auf die Nachfolger von Nvidias aktueller **GeForce GTX 260** und **280** aufgetaucht, obwohl im Oktober noch eine überarbeitete **GeForce GTX 260** auf den Markt kommt (siehe Seite 145). Der **GT206** und der schnellere **GT212** werden demnach weiterhin auf das **GT200**-Chipdesign der aktuellen Generation setzen. Der Fertigungsprozess soll allerdings von derzeit 65 Nanometer auf 55 nm (**GT206**) oder sogar 45 nm (**GT212**) umgestellt werden. Durch die kleinere Strukturbreite könnte Nvidia deutlich höhere Taktraten erreichen, als es der Konkurrent AMD (Ati) derzeit mit der in 55 nm gefertigten **HD-4000**-Serie schafft. Außerdem spart Nvidia damit Fertigungskosten, da mehr Grafikkarten auf einen Silizium-Wafer passen. **FK**

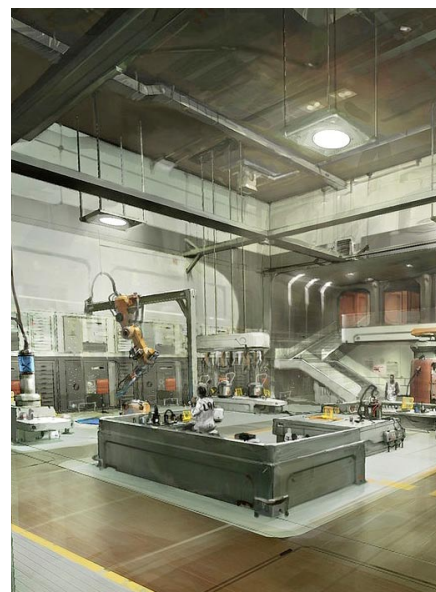
► gamestar.de-Quicklink: 5579

Deus Ex 3

Endlich ein Lebenszeichen.

Die Arbeiten an **Deus Ex 3** schreiten offenbar voran. Nach zwei Jahren Funkstille seitens des Publishers Eidos meldete sich nun der Künstler BaronTIERi, Konzeptzeichner für das Spiel, in einem Forum zu Wort. Seiner Aussage nach arbeiten die Leveldesigner bereits unter Hochdruck an der Umsetzung seiner Ideen. Wie weit die Entwicklung vorangeschritten ist, weiß er nicht zu sagen. Auch Eidos schweigt sich über einen eventuellen Veröffentlichungstermin aus, will im Oktober aber neue Infos zum Rollenspiel-Shooter-Mix veröffentlichen. GameStar ist für Sie dabei: Wir besuchen die Entwickler exklusiv und enthüllen das Spionage-Abenteuer in der nächsten Ausgabe in einer großen Preview. **DM**

► gamestar.de-Quicklink: 5585



Zu **Deus Ex 3** kursieren bislang nur Konzeptzeichnungen.



Making Games Talents Hamburg

Gute Spiele brauchen gute Entwickler. Und gute Entwickler brauchen guten Nachwuchs. Genau der fehlt momentan. Daran wollen wir etwas ändern.

So entstand die Idee zu Making Games Talents, Deutschlands erster Talentbörse für Spieleentwickler, unterstützt von Microsoft und dem Cluster Audiovisuelle Medien Bayern. Und auf Anhieb hat unsere Idee funktioniert: Rund 150 Talente besuchten uns am 27. Juni zur Premiere im ausverkauften IDG-Medienhaus, um sich über sechs potenzielle Arbeitgeber zu informieren: Deck 13, Radon Labs, Xaitment, Related Designs, Blue Byte sowie Crytek. Das erfreuliche Ergebnis: Jeder Entwickler ist bei seiner Nachwuchs-Suche fündig geworden. Crytek wird mit rund 15 Kandidaten in Kontakt bleiben, bei Radon Labs sind es sogar 20 Talente, die sich berechnete Hoffnungen auf eine Zukunft als Spieleentwickler machen dürfen. Und einige haben ihren neuen Job sogar bereits angetreten, etwa der Leipziger Sebastian Bode, der seit Anfang September als Junior Programmierer bei Blue Byte arbeitet. Grund genug für uns, Making Games Talents ein weiteres Mal auszurichten, und zwar am 31. Oktober im Hamburger Schmidt-Theater.

Dieses Mal sind auf der Suche nach Talenten: der **Gothic 4**-Entwickler Spellbound, die **Drakensang**-Macher Radon Labs, die KI-Spezialisten Artificial sowie die Hamburger Teams von Replay (**Velvet Assassin**) und 49games (**Summer Athletics**). Ergänzt wird das Feld durch den Publisher Dtp. Egal ob Programmierer, Designer oder Community Manager: Jeder, der Interesse an einem Job in der Spielebranche hat, kann sich unter www.makinggames.de/talents bewerben. Die Teilnahme ist auf 150 Personen beschränkt, der Eintritt beträgt 19 Euro.

HK



Ganz wichtig und einzigartig bei Making Games Talents: der **direkte Kontakt** zu den Entwicklern.

Leser-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(2)	World of Warcraft
3	(3)	Crysis
4	(10)	Drakensang
5	(3)	Diablo 2
6	(5)	Battlefield 2
7	(14)	Warcraft 3
8	(6)	Gothic 3
9	(8)	Counterstrike Source
10	(12)	Mass Effect
11	(13)	Team Fortress 2
12	(11)	Half-Life 2
13	(7)	Assassin's Creed
14	(9)	Race Driver Grid
15	(13)	Elder Scrolls 4: Oblivion
16	(17)	Stalker
17	(15)	Bioshock
18	(16)	Medieval 2
19	(20)	Gothic 2
20	NEU	Anno 1701

Quelle: GameStar-Mitmacharten 10/2008



Drakensang war nur das erste von mehreren bald folgenden DSA-Spielen.

Das Schwarze Auge

Drei weitere Spiele mit DSA-Lizenz in Arbeit.

Die Rollenspiel-Welt **Das Schwarze Auge** war auf dem PC lange im Dämmer Schlaf versunken. Der Erfolg von **Drakensang** hat das Interesse an der Marke neu belebt: Derzeit sind gleich drei Titel mit **DSA**-Lizenz in Arbeit. The Games Company hat auf der GC ein Action-Rollenspiel in Aventurien angekündigt. Eine simple Klickorgie à la **Diablo** soll das Spiel laut dem Creative Director Carsten Strehse aber nicht werden. Parallel arbeitet Radon Labs bereits an einer Fortsetzung zu **Drakensang**. Pikant: Der **DSA**-Rechteinhaber Chromatrix vergibt die Lizenz offenbar abhängig vom Spielgenre, was in der Branche ungewöhnlich ist. Radon Labs (**Drakensang**) hält die Lizenz für Rollenspiele, The Games Company für Action-Rollenspiele, und wie GameStar erfuhr, besitzt mindestens eine weitere Firma Rechte für ein **DSA**-Spiel in einem dritten Genre.

DM



Kunden ausgesperrt

Selten haben wir erst so viele Nachfragen, dann so viele Proteste bekommen wie zum Kopierschutz von Spore. Das Spiel lässt sich nur dreimal freischalten, dann ist Schluss, und es setzt eine Internet-Verbindung voraus.

Der Ärger macht deutlich, wie sehr Publisher mit solchen Mechanismen ihre Kunden vor den Kopf stoßen. Denn ehrliche Käufer fühlen sich zu Recht kriminalisiert und in ihren Rechten eingeschränkt. Wie lässt sich ein rechtmäßig erworbenes Spiel sinnvoll weiterverkaufen, wenn keiner sicher sein kann, dass es sich noch freischalten lässt?

Ich erinnere mich noch an Zeiten, in denen Käufer von Computerspielen belohnt wurden: Sie erhielten dicke Handbücher, Poster, originelle Packungsbeigaben. Was heute Collector's Edition heißt, war damals Standard. Inzwischen hat sich die Unschuldsumkehrung umgekehrt, im Zweifel ist jeder Kunde ein potenzieller Raubkopierer. Wer die dürre Packung kauft, wird vom Kopierschutz geplagt, die absurde Konsequenz: Es ist nicht nur günstiger, sondern sogar angenehmer, zur Raubkopie zu greifen!

Dennoch: Wir PC-Spieler werden uns darauf einstellen müssen, dass Internet-Aktivierungen von der Ausnahme zur Regel werden. Diesen Monat haben wir mit Sacred 2 einen weiteren Kandidaten mit wieder einer neuen Variante, wenn auch einer weit kundenfreundlicheren, im Test. Seine Aufgabe hat der Spore-Kopierschutz übrigens nicht erfüllt: Das Kreaturenspiel war zwei Tage vor dem offiziellen Verkaufsstart als gecrackte Version verfügbar.

Christian Schmidt, Leitender Redakteur
christian@gamestar.de



Lasst Taten sprechen

Nach der angekündigten Schließung des Entwicklerstudios Ensemble (Age of Empires) bemühte sich Microsoft eilig um Schadensbegrenzung. »Unsere Investitionen in Spiele waren nie größer als heute«, hieß es. Und dass man sich weiter der PC-Plattform verpflichtet fühle.

Mit Worten konnte der Software-Riese schon immer gut umgehen, nur die Taten bleiben aus. Welche Spiele-Strategie verfolgt Microsoft eigentlich für seine eigene Windows-Plattform? Während die Firma mit Milliarden-Beträgen ihre Xbox 360 in den Konsolenmarkt drückt, scheint der PC nur eine unschöne Erinnerung aus der Vergangenheit. Selbst unter Microsofts Regie entstandene Spiele erschienen nur mit großer Verzögerung auf dem PC – oder gar nicht. Das einst vielversprechende Studio-Netzwerk dünnt immer mehr aus. Und die groß angekündigte Games-for-Windows-Offensive stellte sich als reine Marketing-Aktion ohne Substanz heraus. Zwar ist der Service mittlerweile kostenlos, aber die Zahl der interessanten Spiele dafür lässt sich an einer Hand abzählen. Exklusivtitel von Microsoft? Wenn, dann nur für die Xbox 360.

Es sind Blizzard, Ubisoft, Sega, Electronic Arts, Activision und viele kleine Entwickler, die den PC als Spieleplattform unterstützen. Microsoft hat dagegen weder auf der E3 noch der Games Convention Neues für den PC angekündigt. Sieht so der »große Einsatz« aus? Die Taten sprechen jedenfalls eine andere Sprache.

René Heuser,
Redakteur Online
rene@gamestar.de



Shattered Horizon

Bällern in völliger Schwerelosigkeit. **Shattered Horizon** macht's möglich.

Multiplayer-Shooter von den Futuremark-Machern mit spannend klingendem Konzept.

Die Futuremark Studios, bekannt für das gleichnamige Leistungstest-Programm, versuchen sich an ihrem ersten Spiel. Im Online-Shooter **Shattered Horizon** kommt es auf dem mittlerweile von Menschen besiedelten Mond zu einer folgenschweren

Explosion, die den Erdtrabanten teilweise zerreißt. Dessen Trümmer, die nun im Orbit der Erde kreisen, dienen als Schauplatz knackiger Mehrspieler-Ballereien. Der Clou dabei: Auf den Karten herrscht geringe bis gar keine Schwerkraft. Das ermöglicht zwar weite Sprünge, lässt unvorsichtige Spieler aber schnell ins All abdriften.

DM

►gamestar.de-Quicklink: 5553

Ensemble Studios am Ende

Und wieder ein Studio weniger: Die Age of Empires-Macher müssen ihre Pforten schließen.

Der Hersteller Microsoft hat Mitte September die Schließung seiner hauseigenen Ensemble Studios (**Age of Empires 3**, **Age of Mythology**) bekannt gegeben. Als Grund gibt die Firma finanzielle Schwierigkeiten an. Eine mögliche Fortsetzung von **Age of Empires** rückt damit in weite Ferne. Die Arbeiten am Xbox-360-Strategiespiel **Halo Wars** wird das Team nach eigenen Angaben allerdings noch abschließen. Auch die künftige Unterstützung des Titels soll laut einer Pressemitteilung von Microsoft sichergestellt sein. Gerüchten zufolge befindet sich ein Großteil des bisherigen Ensemble-Teams bereits in der Gründungsphase einer neuen, von Microsoft unabhängigen Entwicklerfirma.

DM

►gamestar.de-Quicklink: 5551

Verkaufs-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Spore	
2	NEU	Spore (Galactic Edition)	
3	NEU	Die Sims 2: Apartment-Leben	
4	NEU	Stalker: Clear Sky	
5	NEU	Die Siedler: Aufbruch d. Kulturen	
6	(1)	Drakensang	
7	NEU	Stalker: Clear Sky (Coll. Edition)	
8	(4)	Counterstrike Source	
9	NEU	Geheimakte 2	
10	(2)	Call of Duty 4	
11	(3)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
12	NEU	Mercenaries 2	
13	(6)	World of Warcraft (Battlechest)	
14	NEU	WoW: Wrath of the Lich King	
15	(11)	World of Warcraft	
16	(10)	WoW: The Burning Crusade	
17	(7)	Assassin's Creed	
18	NEU	GTR Evolution	
19	(9)	Sins of a Solar Empire (Lim. Ed.)	
20	(12)	Crysis	

13. September 2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Kabellose Sidewinder-Maus

Microsoft setzt bei der Sidewinder X8 auf eine höhere Präzision dank neuartigem »Bluetrack«-Laser sowie verzögerungsfreier Datenübertragung.

Nach langer Zeit wagt sich wieder ein Hersteller an eine kabellose Highend-Maus für Spieler. Für die neue **Sidewinder X8** verspricht Microsoft eine verzögerungsfreie Datenübertragung. Mehr Präzision soll der neu entwickelte »Bluetrack«-Lasersensor garantieren. Sein Lichtstrahl ist viermal größer als der eines aktuellen Lasers. In Kombination mit einer Auflösung von 4000 dpi fühlt sich die **X8** laut Microsoft auch auf kritischen Unterlagen wie Teppich oder Holz wohl. Die Ausstattung ist mit sieben programmierbaren Tasten, Makros und austauschbaren Mausfüßchen konkurrenzfähig. Ab Februar 2009 bekommen Sie die **Sidewinder X8** zum Preis von 90 Euro.

DV

►gamestar.de-Quicklink: 5576



Dank des mitgelieferten Play-and-Charge-Kabels lädt die **Sidewinder X8** während des Spielens.

Counterstrike im Theater

Die Situation von Computerspielern in Deutschland auf der Bühne.

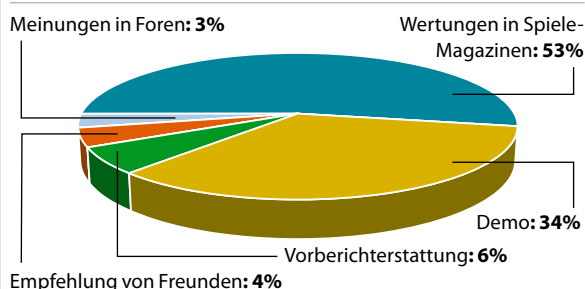
Am 27. Oktober läuft im renommierten Schauspielhaus Bochum ein Theaterstück der besonderen Art an. In **Strike! In dieser Nacht schlagen wir zurück** wollen sich die beiden Counterstrike-Profis Remo und Anatol für ein CS-Turnier in Singapur qualifizieren. Es ist ihre letzte Chance, denn tags darauf soll das neue »Killerspiele«-Verbot in Kraft treten. Die beiden beschließen, sich nicht mehr alles gefallen zu lassen. **Strike!** wurde bereits im Juni erfolgreich uraufgeführt und von Publikum und Presse gelobt. Spiele scheinen auch in der so genannten Hochkultur angekommen zu sein. Interessant ist vor diesem Hintergrund die kürzliche Anerkennung des Bundesverbands G.A.M.E. durch den Deutschen Kulturrat. Der Eintritt kostet 8,80 Euro, ermäßigte Tickets bekommen Sie für 4,40 Euro. Weitere Aufführungen sind geplant. **MT**

► gamestar.de-Quicklink: 5568

News-Ticker

- **Simon The Sorcerer:** TGC arbeitet am fünften Teil der Adventure-Serie. Die Geschichte: Simon verliert sein Gedächtnis und reist deshalb in der Zeit zurück. Wann? Ende Februar.
- **Project Origin:** Warner Bros. hat die Namensrechte zu F.E.A.R. von Vivendi gekauft. Der geistige Nachfolger des Ego-Shooters heißt nun offiziell F.E.A.R. 2.
- **AMD:** Den mit knapp 100 Euro preislich attraktiven Dreikernprozessor Phenom X3 8750 gibt es ab sofort auch als Black Edition. Übertakter freuen sich über den freien Multiplikator.
- **2K Games:** Der Hersteller hat Mafia 2 und Bioshock 2 für das Finanzjahr 2009 angekündigt. Demnach erscheinen die Spiele spätestens am 31. Oktober 2009.
- **Duke Nukem:** Produzent Scott Faye (Max Payne) plant eine Filmumsetzung des Ego-Shooters.
- **Microsoft:** Wahrscheinlich schon kurz vor Weihnachten soll eine erste Beta-Version des Vista-Nachfolgers Windows 7 erscheinen.

»Was ist für Ihre Entscheidung ausschlaggebend, ob Sie Spiele kaufen oder nicht?«



Ergebnis: Für die meisten unserer Leser gehört die Wertung einer Fachzeitschrift zum wichtigsten Entscheidungskriterium beim Kauf eines Spiels. Wer sich darauf nicht verlassen will, verschafft sich anhand einer Demo einen ersten Eindruck. Meinungen anderer Spieler sind dagegen weitgehend unwichtig.

Quelle: GameStar.de, 5.686 Teilnehmer

Mainboard für Speicherliebhaber

MSIs Memory Lover ist das weltweit einzige P45-Mainboard mit acht RAM-Steckplätzen.

Als besonderes Merkmal des 140 Euro teuren **P45-8D Memory Lover** bewirbt MSI die acht Speicher-Slots der Platine. Was auf den ersten Blick wie ein unfreiwillig komischer Marketing-Hype aus Taiwan wirkt, hat in gewissen Szenarien seine Berechtigung. Denn vier der Slots können Sie mit bis zu 16 GByte DDR2-1066-RAM bestücken, die anderen vier schlucken die gleiche Menge an DDR3-1600-Speicher – aber nicht gleichzeitig. So verwenden Sie etwa vorhandene DDR2-Module weiter, um später bei Bedarf auf DDR3 umzusteigen. Allerdings bringt das mit aktuellen Intel-CPUs kaum Ge-



Acht Speicherbänke sowie das integrierte Tool Memory-Z sind die Besonderheiten des **P45-8D Memory Lover**.

schwindigkeitsvorteile, und der Core-2-Nachfolger **Core i7** (Nehalem) setzt zwar auf DDR3-RAM, passt aber nicht ins **P45-8D Memory Lover**. **FK**



Hochspannung in der GameStar Liga: Die Saison geht dem Ende zu – und damit stehen packende Finalsplelle an!

Die GameStar Liga (GSL) ist seit Anfang September zurück aus der Sommerpause. Für die Teilnehmer stehen jetzt die letzten, wichtigen Spieltage an. Nun zeigt sich, wer in guter Form aus der Pause gekommen ist und es durch einen Endspurt unter die ersten Vier schaffen kann. Denn auch nach dem 13. Spieltag ist noch nichts entschieden, einige Teilnehmer stehen sogar punktgleich. Allein *ToT)Mondragon(* scheint sich in **Starcraft: Broodwar** sicher für die GameStar Liga Finals qualifiziert zu haben. Auch in der **Guild Wars** Premier League stechen zwei Kandidaten schon als sicher qualifiziert hervor.

Nachholspiele

Der 15. und damit letzte Spieltag der GSL findet am 22. September bzw. in **TO: Crossfire** am 28. September statt. Die dann noch anstehenden Nachholspiele der Premier Leagues werden am 29. September sowie dem 6. und 13. Oktober ausgetragen. Teams und Spieler der GameStar Liga hatten während der Saison die Möglichkeit, Spieltermine durch Wildcards zu verschieben. Dadurch erwarten uns noch Weltklasse-Begegnungen wie zum Beispiel *H2kKiLLz* vs. *mouz.kiLLu* in **Un-**

real Tournament 3, *Stealing Society* vs. *What's Going on* in **Guild Wars** und *MYM.White-Ra* vs. *ToT)Gosia(* (sowie *ToT)Mondragon(* vs. *MYM.Strelok* in **Starcraft: Broodwar**. Alle Begegnungen können Sie beim Internet-TV-Sender game-tv.com verfolgen.

World Cyber Games

Wie berichtet konnten sich *MYM.kAra* und *n!CloseR* in der **Starcraft: Broodwar** Premier League der GSL für das World Cyber Games National Final qualifizieren. Die schlechte Nachricht: Beide verpassten die drei vorderen Plätze und somit die Gelegenheit, Anfang November auf das WCG Grand Final in Köln zu fahren. Ganz im Gegensatz zu *ToT)Mondragon(* und *mTwAMD*. **Horror**: Beide sind auch in der GameStar Liga vertreten und erfüllten sich beim National Final der WCG auf der Games Convention einen Traum vieler Computerspieler – die Teilnahme an den World Cyber Games im eigenen Land!

Finale im November

Kurz nach der WCG findet dann das Finale der 13. GSL-Saison statt. Als Termin wurde das Wochenende vom 14. bis 16. November 2008 festgelegt. Das Finale findet im Online-Modus mit Loser-

und Winner-Bracket statt. game-tv.com überträgt alle Finalsplelle der Premier Leagues live. Die besten vier Teams bzw. Spieler aus der Foxconn **Unreal Tournament 3** Premier League, der **Starcraft: Broodwar** Premier League, der **Guild Wars** Premier League powered by NCSoft sowie der **TO: Crossfire** Supported League spielen dann um Geld- und Sachpreise im Gesamtwert von über 16.000 Euro. Insgesamt werden innerhalb der GSL über 30.000 Euro in Geld- und Hardwareprämien ausgespielt. Das finale Rennen der Fanatec **Live for Speed** Premier League findet bereits am 14. Oktober um 19:30 Uhr statt. Sie sollten diese entscheidenden Kämpfe um die vorderen Plätze auf keinen Fall verpassen!

Die neue GSL-Saison

Die aktuelle Saison ist noch nicht vorbei, trotzdem kündigen sich schon erste Fakten zur nächsten Spielzeit an. Die kommende GSL-Saison wird nach aktuellem Stand wieder sechs statt wie im Moment neun Monate dauern, um eine lange Sommerpause zu vermeiden. Als sicher gilt außerdem bereits, dass **Starcraft: Broodwar** eine weitere Saison in der GSL bleiben wird. *Lajos A. Rakow*

Ligatabelle

Starcraft: Broodwar Premier League

Platz	Spieler	Gespielt	Wins	Punkte
1	ToT)Mondragon(12 von 15	24 : 02	36
2	MYM.White-Ra	12 von 15	20 : 08	27
3	ToT)Gosia(11 von 15	20 : 08	27
4	MYM.Dreiven	12 von 15	19 : 10	27

Guild Wars Premier League powered by NC Soft

Platz	Gilde	Gespielt	Wins	Punkte
1	Stealing Society	13 von 15	25 : 03	36
2	Bruderschaft der V.	12 von 15	24 : 02	36
3	What's going on	12 von 15	23 : 02	33
4	You Failed	14 von 15	23 : 06	33

Foxconn Unreal Tournament 3 Premier League

Platz	Spieler	Gespielt	Wins	Punkte
1	Majo	13 von 15	24 : 07	33
2	Smi	13 von 15	23 : 09	30
3	mouz.daddy	11 von 15	21 : 07	30
4	4k^Zkyp	14 von 15	21 : 10	30

TO: Crossfire Supported League

Platz	Clan	Gespielt	Wins	Punkte
1	TTS	13 von 15	405 : 99	35
2	Mortis Veles	13 von 15	440 : 94	34
3	wwC.toc	11 von 15	352 : 74	31
4	#xplosionZ	11 von 15	359 : 115	27

Fanatec Live for Speed Premier League

Platz	Fahrer	Gefahren	Punkte
1	J. Scheuerle	7 von 10	2335
2	M. Schade	7 von 10	2075
3	C. Heinrich	7 von 10	1935
4	M. Macjon	7 von 10	1810

Die Tabellen zeigen den Stand nach dem 13. GSL-Spieltag (Stand 10.9.2008). Aktuelle Ergebnisse und Tabellenübersichten finden Sie unter www.gamestar.de/esports/clanliga.



Das deutsche Nationalteam der World Cyber Games (WCG).



game-tv.com berichtet wieder live von der GameStar Liga (GSL).

The Westerner 2

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Revivtronic / TGC** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink **5580** ► Potenzial **Gut**

Totgeglaubte Cowboys leben länger. Nach Abbruch-Gerüchten ist die Fortsetzung von Fillmores Abenteuern nun so gut wie fertig.

Optisch hat sich der Cowboy Fenimore Fillmore seit **The Westerner** (GS 04/04, 85 Punkte) sehr verändert. Natürlich trägt er

auch in der Fortsetzung eine Cowboy-Kluft samt Hut, doch der Grafikstil ist deutlich moderner und erwachsener geworden – weg vom überzeichneten, hin zum realistischen Comicstil. Zur Geschichte: Während eines Ausrittes finden Fillmore und seine Freundin Rhiannon einen Verwundeten. Hier



Bei Schusswechseln sehen wir **Fenimore Fillmore** aus der Schulterperspektive.



Unser Held erledigt typische Adventure-Aufgaben. Hier zerhacken wir **Teilegrafenmästen** für eine Falle.

übernehmen wir die Rolle des Cowgirls und versorgen den armen Kerl. Moment: Wir spielen Rhiannon? Ja, das ist neu: Ähnlich wie in den **Geheimakte**-Titeln verkörpern wir abwechselnd einen der beiden Helden. Der Verletzte verrät uns noch ein Geheimnis, stirbt dann aber doch. Zu allem Überfluss taucht auch noch ein Schurke auf, der Fenimore anschießt und Rhiannon entführt. Also rätseln wir uns mit ihr durch die Hütte, die als Gefängnis dient. Danach bereiten wir mit Fenimore einen Hinterhalt vor, um seine Liebste zu befreien. Zu jeder Aktion gibt's eine passende Animation. Gegenstände etwa verschwinden beim Aufsammeln

nicht einfach, stattdessen steckt unsere Spielfigur sie tatsächlich ein. Die teils kniffligen Rätsel sind meistens nachvollziehbar und strotzen vor schwarzem Humor. Zum Beispiel werfen wir ein Seil über einen Ast, um einen Leichnam aus seinem Grab zu hieven. Doch an der Ruhestätte wacht das Pferd des Verstorbenen und rennt jedes Mal unter ihn, wenn wir ihn hochziehen. Er rutscht jedoch vom Gaul herunter und landet erneut im Grab. Also satteln wir das Tier, damit der Tote sitzen bleibt. Zuweilen müssen wir nicht knobeln, sondern zur Waffe greifen. Dann sehen wir Fenimore aus der Schulterperspektive und balern in **Moorhuhn**-Manier. **PD**

Haunted

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **3. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Deck 13 / HMH Interactive** ► Status **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink **5570** ► Potenzial –

Die Macher von Jack Keane arbeiten zwar gerade an Venetica, haben aber dennoch Zeit für ein weiteres Adventure.

Schluss mit bunt, jetzt wird's düster. In **Haunted** vom Entwickler Deck 13 schlüpfen Sie in die Rolle von Mary, die im viktorianischen London ihre angeblich tote Schwester sucht. Bei den Ermittlungen stößt die junge Dame auf die undurchsichtige Professorin

Lindsey Ashford und deren Gehilfen Ethan, die ins Gefüge der Geisterwelt eingreifen – sie saugen Gespenstern die Energie ab, um ... tja, das wissen wir noch nicht. Was wir wissen: Mary muss sechs Geister »einsammeln«, um in entsprechenden Situationen auf das Können der toten Burken zurückzugreifen. Das dürfte eine nette Abwechslung zu üblichen Sammel- und Kombinationsrätseln werden. **DM**



Düsterer als Jack Keane, aber ebenso witzig: **Haunted**, der neue Titel von Deck 13.



Die haushohen Echelon-Mechs legen sich mit einer **Sai-Mutantenkrabbe** an.

Stormrise

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2009**
 ► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de Quicklink **5581** ► Potenzial –

In diesem Strategiespiel geht's drunter und drüber – wörtlich.

Wer kümmert sich ums Hausgemachte? Die Mutti natürlich – zumindest bei Creative Assembly. Deren englisches Mutterstudio strickt nämlich mit **Empire** am nächsten Teil der **Total War**-Traditionsserie. Die australische Zweigstelle darf derweil einen neuen Echtzeit-Titel entwickeln. Der heißt **Stormrise** und spielt in einer Endzeit-Zukunft, in der die fortschrittliche Echelon-Organis-

sation gegen die Sai-Mutanten kämpft. Armeen befehligen Sie nicht aus der Vogelperspektive, stattdessen heftet sich die Kamera hinter die Schulter des angewählten Trupps. Dafür können Sie Einheiten nach oben und unten bewegen: Scharfschützen erklimmen Ruinen, Sai-Riesen springen von Dächern auf ihre Opfer hinab. Klingt originell, doch wir sind noch skeptisch, ob die Bedienung gut funktioniert – zumal die 3D-Kamera auch in Muttis **Total War**-Serie gerne mal bockte. **GR**



Sämtliche **Waffen** sind gratis, nur besonders ausgefallene Klamotten kosten Geld.

Parabellum

► **Angeschaut** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Acony** ► Status **zu 60% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 3371](#) ► Potenzial –

Lange war es ruhig um den Multiplayer-Shooter von Acony. Nun gibt es Neuigkeiten: **Parabellum** wird vielleicht genauso spannend wie **Counterstrike**, und auf jeden Fall genauso umsonst.

Vor zwei Jahren haben wir zum ersten und gleichzeitig letzten Mal von **Parabellum** berichtet. Der Multiplayer-Shooter vom unabhängigen deutschen Entwicklerstudio Acony wollte es mit **Counterstrike** aufnehmen und brachte die besten Voraussetzungen mit: schicke Optik, schicke Karten und schicke Waffen. Mit der Unreal Engine 3 hatten die Programmierer schon damals vielversprechende Levels gebaut, die Schauplätze in New York nachstellten. Hier sollten zwei Teams um eine Atombombe kämpfen – das eine, um sie zu zünden, das andere, um sie zu

entschärfen. Dazu kam es allerdings vorerst nicht, es wurde merkwürdig still um **Parabellum**.

Nun ist Acony wieder da, und zwar mit einem neuen Konzept. Nicht, was das Spiel angeht, sondern was die Kosten betrifft: **Parabellum** wird wie **Battlefield Heroes** gratis zum Download angeboten. Wer will, kann sich für kleines Geld besonders schicke Extra-Klamotten kaufen, sämtliche spielrelevanten Objekte wie Waffen, Schutzausstattung oder dergleichen werden jedoch für jedermann frei zugänglich sein. »Fairness geht in jedem Fall vor«, betont André Herbst, der Marketingchef von Acony und selbst begeisterter Spieler. Sollten Sie ein sparsamer Team-Shooter-Fan sein, dem **Battlefield Heroes** zu comichast ist, dann werfen Sie demnächst einen Blick auf **Parabellum** – kostet ja nichts. **FAB**



Ort der Handlung von Parabellum ist ein **New York** der nahen Zukunft.

Die Wilden Kerle 5

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **November 2008**
 ► Hersteller **Silver Style / TGC** ► Status **zu 90% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 5573](#) ► Potenzial **Gut**

Die Versoffung des erfolgreichen Jugendfilms spricht hauptsächlich dessen junge Fans an.

Der Entwickler Silver Style (**Everlight**, GameStar 11/07, 82 Punkte) verpackt die Geschichte des fünften Films der **Die Wilden Kerle**-Reihe in ein Adventure. Darin schlüpfen Sie abwechselnd in die Rollen der jugendlichen Fußballer, um die mysteriösen Ereignisse der Kinohandlung aufzuklären: Der Anführer der Mannschaft wird von Vampiren ins Schattenreich hinter dem Horizont entführt; Sie müssen ihn da wieder herausholen. Hierzu sammeln und kombinieren Sie Gegenstände oder lauschen in Dialogen nach Hinweisen – so weit, so gewöhnlich. Abwechslung bringt das Uhrzeit-System, per Knopfdruck wechseln Sie zwischen Tag und Nacht. Manche Rätsel lassen sich nämlich nur bei passenden Lichtverhältnissen lösen. Zum



Raban und **Vanessa** suchen in der düsteren Schattenwelt hinter dem Horizont nach ihrem Anführer und Freund Leon.

Beispiel müssen Sie in einem Wald ein Amulett finden, das von einer Elster gestohlen wurde. Bei Tag ist das Schmuckstück nicht sichtbar, aber in der Dunkelheit reflektiert es den Schein Ihrer Taschenlampe. Fans der Filme dürfen die Umsetzung mögen, wer die Kino-Fassung nicht kennt, könnte sich allerdings an der mäßigen Sprachausgabe und der habnüblichen Story stören. **PD**

Ride to Hell

► **Angeschaut** ► Genre **Action** ► Termin **2. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Deep Silver** ► Status **zu 50% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 5583](#) ► Potenzial –

Vietnam hat ein Nachkriegsspiel: Darin fahren Sie Motorrad, in den USA der 60er und nicht über den Ho-Chi-Minh-Pfad.

Spätestens seit dem Film **Taxi Driver** wissen wir, dass es Vietnam-Veteranen nach dem Konflikt alles andere als leicht fiel, in ihr früheres Leben zurückzufinden. Genau das will auch dem Helden aus **Ride to Hell** nicht gelingen – bis er in einer Biker-Gang unterkommt, die ihm eine neue Familie wird. Das klingt ja sehr kuschelig, aber **Ride to Hell** soll ein Spiel in der Tradition der **GTA**-Serie werden. Das bedeutet, dass der Ex-Soldat sich in der Bande hocharbeiten muss – über sicherlich nicht immer gesetzeskonforme Aufträge. Zwischendurch darf er die riesige Welt frei befahren und (auch zu diesem Zweck) etwa Motorräder mopsen. Ein weiterer Schwerpunkt von **Ride to Hell** soll das Aufmotzen der

Feuerstühle werden. Der Publisher Deep Silver verspricht, dass man die getunten Kräder individuell gestalten darf – um damit etwa im Internet anzugeben. Auch manche NPCs im Spiel reagieren erst auf den Helden, wenn er ein besonders tolles Motorrad unter dem Hintern hat. Bis zum zweiten Quartal 2009 können Sie ja schon mal überlegen, ob Sie sich einen Fuchsschwanz an den Sattel hängen wollen. Erst dann soll der Titel erscheinen. **PET**



Auf dem Motorrad brummen Sie durch die **wilden 60er**.



Jimmy greift auch zu Waffen wie Feuerwerksraketen und der handlicheren Zwillie.



Seine Mitschüler kann Jimmy grüßen oder beleidigen, was oft in Prügeleien endet.

Bully Die Ehrenrunde

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **24. Oktober 2008**
 ► Hersteller **Rockstar Vancouver / Take Two** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5582** ► Potenzial –

Zwei Jahre nach seiner PS2-Premiere macht sich Schulhof-Rüpel Jimmy Hopkins nun auch auf dem PC bei seinen Lehrern unbeliebt – im besten GTA-Stil.

Die Bullworth Academy ist ein Schmelztiegel amerikanischer Highschool-Klischees. Jimmy Hopkins Mutter setzt ihren schwer erziehbaren Sprössling ausgerechnet hier ab und düst für die nächsten zwölf Monate in die Flitterwochen. So beginnt Rockstars **Bully: Die Ehrenrunde**, eine clevere Satire auf den Mikrokosmos Schule. Der Spieler kann die überschaubare, aber mit liebevollen Details gespickte Welt, ähnlich wie in den **GTA**-Spielen, frei erkunden. Auf dem Campus und in der angrenzenden Kleinstadt erledigen Sie Gefälligkeiten für verschiedene Cliquen und Lehrer, prügeln sich mit Gleichaltrigen und versuchen letztendlich Ihre Beliebtheit zu steigern. Sie können auch brav am Unterricht teilnehmen und erlernen dann in Minispielen wie Reaktionstests und Kombinationsrätseln neue Fähigkeiten. Gute Englischnoten steigern beispielsweise ihren Er-

folg beim weiblichen Geschlecht. Bringen Sie jetzt noch Blumen zum Rendezvous, ist Ihnen eine wilde Knutscherei sicher. Nach einiger Zeit interessiert sich sogar die Schönheitskönigin für Jimmy. Pauken lohnt sich also. Schulschwänzer werden dagegen von den Lehrern gejagt. Mit Juckpulver und Feuerwerksraketen lenken Sie die Verfolger aber ab und ergreifen die Flucht auf dem Skateboard oder mit einem geklauten Fahrrad. Doch Vorsicht, im Verlauf der fünf Spielkapitel wechseln die Jahreszeiten. Im Winter fällt Schnee, und Sie kommen dann nur langsam voran.

Für den außergewöhnlichen Charme der Rowdy-Simulation sorgen Jimmys Klassenkameraden und die exzentrischen Stadtbewohner. Die Figuren sind zwar allesamt kräftig überzeichnet, wirken aber immer glaubhaft und sehr menschlich.

Auf der Playstation 2 erschien **Bully** bereits 2006, für die Wii und die Xbox 360 kam das Spiel erst im März dieses Jahres raus. Die PC-Fassung orientiert sich voraussichtlich an der grafisch verbesserten Xbox-Version. **CHS**



Mona kann ihren Fledermausbegleiter Frederick wie einen Gegenstand verwenden.

A Vampyre Story

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **30. Oktober 2008**
 ► Hersteller **Autumn Moon / Crimson Cow** ► Status **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5584** ► Potenzial **Gut**

Sie will kein Blut, sie will nach Paris. Mona träumt von einem Leben als Operndiva – doch vorerst ist sie die leichenblasse Heldin eines Vampir-Adventures.

Besuchen Sie Draxsylvania, da treffen Sie noch echte Vampire. Obwohl – die Geschichte von **A Vampyre Story** spielt vor mehr als hundert Jahren. Da kommen Sie vielleicht etwas zu spät, außerdem gibt's das Land ja gar nicht wirklich. Das klassische Point&Click-Adventure des amerikanischen Entwicklers Autumn Moon dagegen schon. Wir haben das erste Kapitel angespielt und die beiden Hauptdarsteller in unser Herz geschlossen. Da wäre zunächst die Möchtegern-Diva Mona, die nur zu gern nach Paris an die Oper will. Momentan kämpft sie aber noch mit ihrem unfreiwilligen Vampir-Dasein.

Glück im Unglück: Mona kann sich in eine Fledermaus verwandeln und erreicht so neue Umgebungen. Ihr ständiger Begleiter Frederick ist praktischerweise von Natur aus so ein Flattervieh. Der vorlaute Kerl sitzt meist auf Monas Schulter, um im Duett mit der Vampirdame spitzzüngig all unsere Aktionen zu kommentieren. Dabei verliert sich das Duo manches Mal in irrwitzigen Wortgefechten, nicht ein Witz geht daneben. Das können wir von den Rätseln noch nicht sagen, denn bei denen fehlen stellenweise die Hinweise. Dass wir als die zierliche Lady gleich die erste Aufgabe mit einem Streitkolben lösen, will nicht so recht zur Figur passen. Grafisch macht das Spiel dagegen bereits eine guten Eindruck: alle Interaktionen und die handgezeichneten Hintergründe sind schön animiert. **CHS**



Während der Gespräche zoomt die Kamera näher an die Figuren heran.

Termin-Update

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

Das kommt im Oktober

Spiel	Publisher	Datum
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	02.10.2008
Bully: Die Ehrenrunde	Rockstar	24.10.2008
C&C: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	30.10.2008
Dead Space	Electronic Arts	30.10.2008
F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Interactive	17.10.2008
Fallout 3	Ubisoft	28.10.2008
Far Cry 2	Ubisoft	23.10.2008
Fifa 09	EA Sports	02.10.2008
Fussball Manager 09	Electronic Arts	30.10.2008
James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	30.10.2008
King's Bounty	Flashpoint	31.10.2008
Legendary	Atari	31.10.2008
Lego Batman	Warner Interactive	10.10.2008
NHL 09	EA Sports	23.10.2008
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	16.10.2008
Rise of the Argonauts	Codemasters	16.10.2008
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	02.10.2008
Saints Row 2	THQ	17.10.2008
X3: Terran Conflict	Deep Silver	02.10.2008
X-Blades	Zuxxez	31.10.2008



Arma 2

Der Taktik-Shooter, der mal **Armed Assault 2** hieß, trägt nun den seltsamen neuen Namen **Arma 2**. Und wurde gleich noch nach hinten verschoben: auf Anfang des nächsten Jahres.



Dead Space

Dead Space steht offiziell noch auf dem 30. Oktober – aber vorher muss die USK ihr Okay geben. Ohne Jugendfreigabe erscheint das Actionspiel möglicherweise nicht in Deutschland.

NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

UPDATE

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

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

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	A Vampyre Story	Adventure	Autumn Moon	–	–	30. Oktober 2008
	Aion: The Power of Eternity	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	–	2009
UPDATE	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2009
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2. Quartal 2009
NEU	Anno 1404	Aufbauspiel	Related Designs	11/08	–	2009
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08	–	25. Februar 2010
UPDATE	Arma 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08, 11/08	–	1. Quartal 2009
UPDATE	Battlefield Heroes	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08, 11/08	Gut	4. Quartal 2008
	Battleforge	Echtzeit-Strategie	EA Phenomic	07/08, 09/08	Sehr gut	Dezember 2008
	Bionic Commando	Actionspiel	Grin	08/08	–	4. Quartal 2008
	Black Mirror 2	Adventure	Cranberry Production	–	–	2009
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
UPDATE	Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Treyarch	08/08, 09/08	Sehr gut	14. November 2008
	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	31. Dezember 2008
	C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	07/08, 10/08	Sehr gut	30. Oktober 2008
	Damnation	Actionspiel	Blue Omega	05/08, 10/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
UPDATE	Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	Relic	07/08, 11/08	–	1. Quartal 2009
	Dead Space	Horror-Actionspiel	EA Redwood Shores	02/08, 04/08, 08/08	Sehr gut	30. Oktober 2008
	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	–	Februar 2009
	Der Herr der Ringe: Conquest	Actionspiel	Pandemic	08/08	–	4. Quartal 2008
	Der Pate 2	Actionspiel	EA Redwood Shores	10/08	–	Februar 2009
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08	–	–
	Die Sims 3	Aufbauspiel	Maxis	05/08	–	Februar 2009
UPDATE	Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Bioware	01/07, 09/08, 11/08	–	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
	Empire: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	10/07, 09/08, 10/08	–	6. Februar 2009
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	3. Quartal 2008
	Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	08/08	Gut	2009
UPDATE	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07, 06/08, 09/08	Sehr gut	28. Oktober 2008
UPDATE	Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	09/07, 07/08, 10/08	Sehr gut	23. Oktober 2008
UPDATE	F.E.A.R. 2: Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08	–	17. Oktober 2008
	Fracture	Actionspiel	Day 1	10/07	–	2008
UPDATE	Gothic 3: Götterdämmerung	Rollenspiel	Trine Game Studios	10/08	–	November 2008
UPDATE	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	Rockstar	03/08, 04/08, 07/08, 11/08	Ausgezeichnet	21. November 2008



Call of Duty: World at War

Zu **Call of Duty: World at War** kursiert derzeit ein konkretes Erscheinungsdatum: Am 14. November soll der Shooter bereits in den Läden stehen. Eine Bestätigung dafür gibt es nicht.



Two Worlds: The Temptation

Die eigenständige Erweiterung **The Temptation** zum Rollenspiel **Two Worlds** verschiebt sich stark: Aus November wird März nächsten Jahres, möglicherweise auch erst Anfang April.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Far Cry 2	—	2
3	Grand Theft Auto 4	—	3
4	Arcania: A Gothic Tale	↑	10
5	Call of Duty: World at War	↓	4
6	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	↑	9
7	Starcraft 2	↓	5
8	Fallout 3	—	8
9	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	↓	6
10	Sacred 2: Fallen Angel	↑	13
11	Empire: Total War	↑	12
12	Mafia 2	↓	7
13	Anno 1404	↑	—
14	Warhammer Online: Age of Reckoning	↑	23
15	Gothic 3: Götterdämmerung	↑	18
16	Alan Wake	—	16
17	Bioshock 2	↓	15
18	Duke Nukem Forever	↓	17
19	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	—	19
20	Battlefield Heroes	↑	—
21	Half-Life 2: Episode 3	—	21
22	Need for Speed: Undercover	↑	—
23	Dawn of War 2	↓	22
24	Pro Evolution Soccer 2009	↑	—
25	Left 4 Dead	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 10/08

	H.A.W.X.	Action-Simulation	Ubisoft Bukarest	06/08, 08/08	Gut	1. Quartal 2009
NEU	Haunted	Adventure	Deck 13	—	—	3. Quartal 2009
UPDATE	James Bond: Quantum of Solace	Ego-Shooter	Treyarch	09/08	—	30. Oktober 2008
	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	2008
UPDATE	King's Bounty	Strategiespiel	Katauri Interactive	08/08	Gut	31. Oktober 2008
UPDATE	Left 4 Dead	Koop-Shooter	Valve	02/07, 02/08, 04/08	Sehr gut	20. November 2008
UPDATE	Legendary	Ego-Shooter	Spark Unlimited	09/07, 05/08, 11/08	Sehr gut	31. Oktober 2008
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07, 06/08	—	2009
	Mirror's Edge	Actionspiel	Digital Illusions	05/08	—	1. Quartal 2009
	Need for Speed: Undercover	Rennspiel	EA Vancouver	10/08	—	2008
UPDATE	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08, 11/08	—	2009
	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Storm Region	02/08	Sehr gut	2008
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06	—	2008
	Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	07/08	—	4. Quartal 2008
UPDATE	Pro Evolution Soccer 2009	Sportspiel	Konami	10/08	—	16. Oktober 2008
	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	2009
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
UPDATE	Rise of the Argonauts	Action-Rollenspiel	Liquid Entertainment	01/08, 07/08, 09/08	Sehr gut	16. Oktober 2008
	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08	—	2009
	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron Studio 2	05/06, 05/07, 11/07, 09/08, 10/08	Sehr gut	2. Oktober 2008
UPDATE	Saint's Row 2	Actionspiel	Volition	08/08	—	17. Oktober 2008
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	2009
	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
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2008
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2008
	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2009
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	4. Quartal 2008
	Tiberium	Taktik-Shooter	EA Los Angeles	03/08	—	4. Quartal 2008
	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics	03/08, 08/08	Sehr gut	21. November 2008
UPDATE	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	März 2009
	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08, 10/08	—	3. Quartal 2009
UPDATE	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	Januar 2009
	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic	05/06, 06/07, 06/08	Ausgezeichnet	18. September 2008
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	4. Quartal 2008
	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07, 07/08	Sehr gut	4. Quartal 2008

Wie wir bewerten

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

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

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

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



Dragon Age Origins

Nach dem Scifi-Abenteuer Mass Effect finden die Rollenspiel-Experten von Bioware zurück zur Fantasy – zu einer düsteren, brutalen Variante. Dragon Age soll mit dunklem Charme das Erbe des legendären Klassikers Baldur's Gate antreten.



Wenn Sie in Städten wie hier der Festung Ostagar unterwegs sind, dann gibt die Verfolgerperspektive den größten Überblick.

DVD
Video-Special

gamestar.de

-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5422
-Infos zum Spiel
► Quicklink: 5421
-Offizielle Webseite
► Quicklink: 5571

Auf den Zinnen einer Burg schlagen ein Mensch und ein Elf verbissen mit Schwertern aufeinander ein. Der Kampf auf Leben und Tod dient uns dazu, einen wichtigen Unterschied zu illustrieren: nämlich den zwischen Hoch-Fantasy und Dunkler Fantasy. In der Hoch-Fantasy streckt der Mensch den Elfen mit einer geschickten Finte nieder, ruft dem Sterbenden ein »Endlich! Deine Herrschaft des Bösen ist zu Ende!« hinterher, und vor dem

Burgtor jubelt die Dorfbewölkerung, deren Bürgermeister schon das ausgelobte Schwert des Goldenen Kriegers unter den Arm geklemmt hat, locker in Geschenkpapier eingeschlagen.

In der Dunklen Fantasy dagegen hebt der blutüberströmte Menschenkrieger mit letzter Kraft seine Klinge und hackt dem Elfen unter Donnergerollen den Kopf von den Schultern, sackt dann in der warmen Blutlache zusammen – und am Ende stellt sich heraus, dass er seinen lang verschollenen Halbbruder enthaupet hat, während lachend der Erzbösewicht aus dem Schatten tritt und spottet: »Danke, dass du das einzige Wesen getötet hast, das mich hätte stoppen können!« Dann brennt er die Burg nieder.

Seit Tolkiens **Herr der Ringe** gilt Hoch-Fantasy als die klassische Ausprägung des Mythen- und Magie-Genres, **Das Schwarze Auge** gehört dazu und auch **Dungeons & Dragons**. In der Hoch-Fantasy sind Helden edel, Gut und Böse klar abgegrenzt, und auch wenn die Welt mal am Abgrund steht, siegt am Ende die Gerechtigkeit; die Völker raufen sich zusammen, und selten geht die gegenseitige Abneigung über

den einen oder anderen Langohren-Witz hinaus. Die Dunkle Fantasy ersetzt die saubere Welt durch eine radikal dreckige: Hier stehen Länder am Abgrund, die Zivilisation bröckelt, Diskriminierung und Misstrauen bestimmen den Umgang, und wem von einem böswilligen Schicksal die Rollenrolle aufgezwungen wird, der kommt schnell vom Regen in die Traufe – die meisten Entscheidungen haben böse Konsequenzen, der Rest katastrophale. Zu dieser düsteren Spielart gehören **The Witcher** oder (mit Einschränkungen) das **Warhammer-Universum**. Und in Kürze das neue Spiel der Rollenspiel-Profis von Bioware: **Dragon Age**.

Die Säulen der Ehre

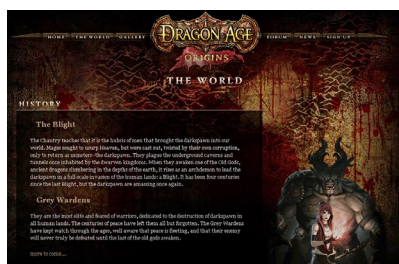
Fast zwei Jahre sind vergangen, seit wir Ende 2006 das letzte Mal vor Ort bei Bioware waren, um das geheimnisumwobene **Dragon Age** für unsere Titelstory auszuleuchten. Inzwischen hat Bioware auf der E3 und Games Convention den aktuellen Stand des mehr als ein Jahr lang in der Versenkung verschwundenen Rollenspiels präsentiert – und dennoch weiß man noch wenig über den Inhalt von **Dragon Age**.

Also sind wir einmal mehr ins kanadische Edmonton geflogen, um mit dem Design-Team zu sprechen. Und um als erster Mensch außerhalb des Bioware-Teams einen Abschnitt selbst zu spielen. Dabei haben wir Faszinierendes gesehen und viel Neues darüber gelernt, wie **Dragon Age** funktionieren wird – aber wir müssen auch ein paar vollmundige Ankündigungen entzaubern.

Wenn jemand von Bioware über **Dragon Age** zu sprechen beginnt, dann fällt über kurz oder lang das Wort vom »Nachfolger im Geiste« zu **Baldur's Gate**. Die Fans hören's mit gespitzten Ohren, denn die zweiteilige Rollenspiel-Serie von Ende der 90er-Jahre gehört zu den herausragenden Klassikern ihres Genres. Doch der Slogan ist mit Vorsicht zu genießen. Die beiden Spiele haben zunächst wenig miteinander gemein. Wo **Baldur's Gate** überwiegend hell und sauber war, ist **Dragon Age** düster und brutal. Die Welt der Vergessenen Reiche (Forgotten Realms) ersetzt Bioware durch das selbst erfundene Land Ferelden, die D&D-Regeln durch ein eigenes Spielsystem. Die 3D-Kamera schwenkt (wie in **Neverwinter**

Mehr zum Spiel

Auf der offiziellen Webseite www.dragonage.com veröffentlicht Bioware in regelmäßigen Abständen Hintergrundinformationen, Bilder und Trailer zum Rollenspiel; ein regelmäßiger Besuch lohnt sich also. Wer lieber deutsche Texte liest, findet alle wichtigen Neuigkeiten zu **Dragon Age** auf www.gamestar.de.



Interview

mit den Bioware-Chefs

Die beiden ausgebildeten Ärzte **Ray Muzyka** und **Greg Zeschuk** gründeten 1995 die Firma Bioware mit dem Ziel, medizinische Software zu entwickeln. Stattdessen veröffentlichten die Kanadier im Oktober 1996 das Mech-Actionspiel *Shattered Steel*. Es folgten die hochgradig erfolgreichen Rollenspiele der *Baldur's Gate*-Serie, die den exzellenten Ruf Biowares begründeten. 2007 wurde Bioware von Electronic Arts übernommen. Muzyka und Zeschuk sind weiterhin die Chefs von Bioware sowie Mitglieder im Führungszirkel von Electronic Arts.



Ray Muzyka,
Geschäftsführer



Greg Zeschuk,
Präsident

GameStar ✦ Ray, Greg, wenn ihr selbst Rollenspiele spielt: Welche Klasse wählt ihr?

✦ Greg Ich spiele Krieger.

✦ Ray Ich spiele immer zuerst einen Magier. Ich mag deren taktischen Anspruch.

✦ Greg Wir ergänzen uns in Online-Rollenspielen super!

✦ Vor zehn Jahren feierte Bioware mit *Baldur's Gate* seinen ersten Erfolg. Rückblick: Wie beurteilt ihr das Spiel heute?

✦ Ray *Baldur's Gate* war eine besondere Leistung, denn niemand aus dem Team hatte vorher an einem Spiel gearbeitet.

✦ Greg Es war ein sehr gutes Spiel für seine Zeit. Damals haben wir unser Handwerk gelernt, und es seitdem kontinuierlich verbessert.

✦ Ray *Baldur's Gate* ist die Grundlage für alles, was wir später gemacht haben. Unser neues Spiel, *Dragon Age*, wird sein Nachfolger im Geiste.

✦ Was bringt das, eine zehn Jahre alte Spielerfahrung noch einmal neu auszulegen?

✦ Greg Es gibt eine große Nachfrage nach klassischen Spielerfahrungen. Die 90er waren die goldene Ära für PC-Spiele, und heute werden viele der damaligen Titel wiederentdeckt. Nimm zum Beispiel *Fallout 3* oder *Colonization*. Die werden beide neu aufgelegt.

✦ Ray *Dragon Age* ist ja nicht nur eine einfache Kopie. Es steckt voller Innovation, technisch wie inhaltlich. Es ist sozusagen das *Baldur's Gate* der neuen Generation.

✦ Wie haben sich Spiele in den letzten zehn Jahren verändert?

✦ Ray Der Grad des Realismus in Spielen ist heute viel höher als vor zehn Jahren. Die Grafik sieht besser aus, die künstliche Intelligenz ist schlauer. Darüber hinaus dreht sich viel mehr als früher um die Vernetzung, also das Zusammenspiel mit anderen Menschen. Und es gibt mehr Genres und Spielarten. Der PC-Markt ist nicht kleiner geworden, wie viele glauben, sondern nur fragmentierter.

✦ Welche soziale Bedeutung haben Computerspiele heute?

✦ Greg Sie tragen zur globalen Vernetzung bei. Das betrifft vor allem den E-Sport. Ich behaupte, dass es nicht mehr lange dauert, bis wir olympische Video-Spiele haben.

✦ Ray Spiele werden zur dominierenden Unterhaltungsform. Sie sind mächtiger als Filme, weil man im Spiel Handelnder und Regisseur gleichzeitig ist. Und oft auch noch Schöpfer, durch Editoren, Sandkästen und Tools. Heutzutage wachsen Kinder selbstverständlich mit Spielen auf.

✦ Was lernen diese Kinder aus Spielen?

✦ Ray Computerspiele sind Unterhaltung, die auf Technik basiert, und damit umgehen zu können ist hilfreich in unserer technisierten Welt ...

✦ Greg ... und sie schulen Planung und logisches Denken, aber auch dreidimensionale Wahrnehmung. Wer spielt, der trainiert fast automatisch auch sein räumliches Denken.

✦ Ray In unseren Spielen lernen Spieler außerdem, dass es im Leben um Entscheidungen geht, und dass jede Entscheidung Konsequenzen hat.

✦ Solche Konsequenzen illustriert *Dragon Age* mit teils drastischer Gewaltdarstellung.

✦ Ray Das hängt mit der Welt zusammen, die wir simulieren wollen, eine Welt voller Konflikte und Probleme. Die plastische Darstellung der Gewalt ist ein stimmiger Teil davon.

✦ Greg Wir richten uns mit *Dragon Age* ganz klar an erwachsene Spieler.

✦ Was unterscheidet Bioware-Spiele von den Programmen anderer Firmen?

✦ Ray Wir stellen unsere Spiele auf mehrere Säulen: Handlung, Entdeckung, Konflikte, Fortschritt und Individualisierung. Wir wollen, dass die Spieler ständig interessante

Dinge erleben, dabei ihren Charakter weiterentwickeln und Stolz auf ihre Leistungen sind.

✦ Greg Außerdem streben wir nach der bestmöglichen Qualität, und nach Langzeitwert. Unsere Spiele sollen eine hohe Lebensdauer haben, wie zum Beispiel *Neverwinter Nights* durch die Module, die man mit dem Editor bauen kann.

✦ Was macht eurer Meinung nach gute Unterhaltung aus?

✦ Greg Das hängt von deiner Stimmung ab. Gute Unterhaltung ist etwas, das du als angenehm empfindest, weil es zu deiner aktuellen Laune passt.

✦ Ray Deshalb erlauben wir den Spielern in unseren Spielen, so weit wie möglich das zu tun, wonach ihnen gerade ist. Gute Unterhaltung ist auf jeden Fall emotional fesselnd.

✦ Habt ihr nicht langsam die Nase voll von Rollenspielen?

✦ Greg Wenn wir immer und immer wieder das Gleiche machen würden, dann würde es sicher irgendwann langweilig. Aber unsere Spiele entwickeln sich weiter. Wir haben sehr viel Variation in unseren Projekten.

✦ Ray Unsere Definition von Rollenspielen ist sehr breit. Man kann auf sehr viele verschiedene Arten spannende Geschichten erzählen. Mit *Dragon Age* loten wir das weiter aus.



Mit *Baldur's Gate* (1998) belebte Bioware das Rollenspiel-Genre neu.



Ray Muzyka (links) und Greg Zeschuk (rechts) im Gespräch mit GameStar.



Die taktischen Kämpfe erinnern an Baldur's Gate: Sie blicken von oben auf das Geschehen, geben Ihren Kameraden Anweisungen und können jederzeit pausieren.

Nights) frei beweglich und späht meist aus einer Verfolgerperspektive, die Party fällt kleiner aus, die Taktikkämpfe basieren stark auf Gefechtstalenten. Der Vergleich mit **Baldur's Gate** bezieht sich eher auf die Spielerfahrung, die an die Stärken des Klassikers anknüpfen soll. Wer verstehen will, wie diese Spielerfahrung entsteht, der muss sich die sechs Säulen ansehen, auf denen laut den Firmengründern Ray Muzyka und Greg Zeschuk jedes BioWare-Spiel steht (siehe Interview links): Handlung, Entdeckung, Konflikte, Individualisierung, Wachstum und Lebensdauer.

Säule 1: Handlung

Für die Einwohner von Feralden gibt es einen Himmel, und er hat

einen Namen: The Fade. Es ist das Reich, in das die Seelen Träumender und Sterbender reisen und aus dem sich die Magie der Welt speist; und es erscheint so verlockend, dass vor langer, langer Zeit ein Volk ein Portal dorthin öffnete und als Eroberer hindurchschritt. Von Sünden verunreinigt verwandelten sie sich in Kreaturen des Schreckens, genannt Darkspawn, und stürzten zurück auf die Erde. Seitdem rumoren sie in den alten Zwergenschächten unter den Bergen und brechen alle paar Jahrhunderte hervor, um die Lebenden zu infizieren. Die Völker der Welt nennen das The Blight, den Pesthauch. Gerade sind die Darkspawn wieder aufgetaucht, und Feralden rüstet sich zur Vertei-

digung. König Cailan ist jung, blond und siegesgewiss – eine Kombination, die in dunklen Fantasy-Welten selten Gutes verheißt. Den Soldaten des Königs steht eine Elite-Einheit zur Seite, die sich Grey Wardens nennt, die Grauen Wächter. Sie bereiten sich seit Jahrhunderten auf die kommende Blight und den Kampf gegen die Darkspawn vor. Seit Kurzem haben sie einen neuen Rekruten in ihren Reihen: Sie. In einer der ersten großen Szenen von **Dragon Age** stellt König Cailan seine Armeen zur Entscheidungsschlacht auf, gegen den Willen seines Generals Teyrn Loghain. In Spielgrafik-Zwischensequenzen prallen die beiden großen Heere zusammen; wie in Hollywood-Filmen schwenkt **Dra-**

gon Age vom Großen ins Kleine, in die ausufernden Pfeilhagel der Bogenschützen und wogenden Leibermeere sind Nahaufnahmen von erbittert kämpfenden und fallenden Soldaten geschnitten. Aber das Spiel blickt auch in die Gesichter: Es zeigt die Fratzen der provozierend gestikulierenden Darkspawn, vor Angst zurückzuckende Kämpfer, versteinerte Veteranen.

Diese Inszenierung unterstreicht, in welche Richtung BioWare die Handlung von **Dragon Age** entwickeln will: weg von einer »Hurra, wir hauen die Bösen!«-Klarheit hin zur Zwiespältigkeit, in der Spieler zwischen widerstreitenden Motiven, Täuschungen und Wendungen ihre eigene Wahrheit suchen sollen.



Eine der Origin-Stories: Magier beginnen das Spiel in der Akademie des »Circle«.



Dragon Age ist ein erwachsenes Spiel, Gegner kommen meist blutig ums Leben.

Sammlerstücke aus Kanada

Wir haben Bioware bei unserem Besuch schicke Beutestücke entrissen, die wir an die GameStar-Leser weiterreichen. Wir vergeben drei englische US-Originalversionen von **Mass Effect** (USK: ab 16 Jahren), jeweils handsigniert von den beiden Bioware-Chefs Ray Muzyka und Greg Zeschuk sowie dem Projektleiter Casey Hudson. Außerdem gibt's zwei edle **BioWare-Trinkbecher**. Jedem der fünf Preise legen wir außerdem ein **Dragon Age-T-Shirt** der Größe L bei. Was halten Sie von Dragon Age? Schicken Sie uns eine E-Mail (brief@gamestar.de, Stichwort: Dragon Age) oder einen Brief mit Ihrer Meinung zum Spiel. Die fünf interessantesten Texte drucken wir ab und belohnen sie mit einem der Preise.



Säule 2: Entdeckung

Der Reiz von Rollenspiel-Welten erhöht sich mit dem Grad des Freiraums, den sie ihren Spielern lassen, um abseits der Haupthandlung nach Aufgaben, Geheimnissen und Überraschungen zu forschen. Wie **Baldur's Gate** wird **Dragon Age** deshalb eine Reisekarte enthalten, auf der Sie im Reich Feraldon Schlüssel-punkte in beliebiger Reihenfolge abklappern. Die Orte selbst sind in sich geschlossene Levels wie

in **Drakensang** oder **Neverwinter Nights**, eine zusammenhängende Welt gibt es nicht. »Die Karten enthalten viele Abzweigungen und Geheimnisse, und wir haben jede Menge Nebenquests«, verspricht der **Dragon Age**-Projektleiter Dan Tudge. Bei unserem Probespiel war davon noch nichts zu sehen. In der Festungsrüine Ostagar, in der König Cailin seinen Feldzug vorbereitet, liefen wir im Wesentlichen zwischen Dialogpartnern hin und her. Betretbare Räume gab es nicht, interaktive Gegenstände waren Mangelware, nur in einer Ecke fanden wir eine Truhe. Zwei kurze Nebenquests, die wir erhielten, ließen sich innerhalb einer Minute an Ort und Stelle erledigen. Zwar trafen wir immer wieder auf stimmige Straßenszenen – ein Priester feuert Soldaten an, eine Heilerin betet murmelnd vor sich hin, eine Gruppe der »Tranquil« genannten Beschwörer ist in ein Ritual versunken. Weil sich aber keine Person vom Fleck bewegt, wirkte unser Testlevel leblos. »Ist uns alles bewusst«, beschwichtigt der **Dragon Age**-Chefautor David Gaider. Laufende Passanten seien schon vorbereitet, und Quests und Levels würden komplexer. »Am Anfang limitieren wir die Welt, um den Spieler anleiten zu können. Später wird alles viel offener.«

Säule 3: Konflikte

Wenn Ihr bis zu vierköpfiges Hel-denteam in **Dragon Age** auf Geg-

ner stößt, dann werden die Kämpfe ausgetragen wie in **Baldur's Gate** oder **Drakensang**: als durchgehende Runden-Schlacht, die sich jederzeit pausieren lässt, um Anweisungen zu geben. Die beziehen sich vor allem auf den richtigen Einsatz von Talenten und Zaubern. Den Ausschlag geben die richtigen Reaktionen auf das Vorgehen der Gegner, die ebenfalls Talente ins Feld führen. Der riesige Oger, ein Zwischengegner, greift etwa je nach Situation zum »Oger Charge« (ein kurzer Spurt, um die Zielperson umzureißen), zum »Oger Pound« (wirft alle Nahkämpfer im Umkreis zu Boden), zum »Oger Hurl« (schleudert einen Felsbrocken auf Fernkämpfer) oder zum »Oger Grab« (der Muskelprotz packt einen Gegner, hebt ihn hoch und verdrischt ihn). Dem Steinwurf weichen Sie aus, wenn Sie rechtzeitig davonlaufen, einen in der Faust des Ogers gefangenen Kameraden befreien Sie, indem Sie dem Riesen mit dem Kämpfer-Talent »Shield Bash« den Schild gegen das Knie hauen. So gibt es für jede Lage taktische Gegenmittel. Das gilt auch für Magie – einen Feuersturm löschen Sie zum Beispiel mit dem Schneezauber »Blizzard«. Magische Sprüche, das hat Bioware schon mehrmals angekündigt, sollen sich kombinieren lassen, um ihren Effekt zu erhöhen. Mehr als das bereits bekannte Beispiel »Gegner durch Ölschmiere verlangsamen, dann

mit Feuerball in Brand setzen« bekamen wir aber nicht zu sehen. Im Video auf unserer DVD zeigen wir diese Magie-Kombo in Aktion. Bei unseren Probegefechten hatten wir arg mit der Kameraperspektive zu kämpfen – das alte **Neverwinter Nights**-Problem. Aus der Draufsicht ist die Schlachtsituation gut zu überblicken, aber das Gesichtsfeld zu eingeschränkt, Fernkämpfer stehen oft außerhalb der Sichtweite. In der bodennahen Perspektive passt die Weitsicht, dafür stehen Säulen oder Hindernisse im Weg, und wir mussten die Kamera ständig drehen, um verdeckte Kameraden und Feinde anklicken zu können. Bioware experimentiert noch damit, wie weit man die Ansicht letztendlich hinein- und hinauszoomen können wird.

Säule 4: Individualisierung

Zu den Konflikten zählen längst nicht nur die Kämpfe, sondern vor allem zwei wichtige Spielelemente: Rassen und Entscheidungen. Denn in der Welt von **Dragon Age** sind Völker und Geschlechter alles andere als gleichgestellt. Elfen werden von Menschen als Unterschicht nah am Sklaventum betrachtet, Frauen haben in Männerjobs nichts verloren. Wer einen Elfen als Helden spielt, wird deshalb ganz anders behandelt als ein Menschen-Adliger. Nämlich wesentlich schlechter, voller Spott und Häme. Umgekehrt beißen Menschen-Helden auf Granit, wenn sie mit Elfen sprechen. Je nach der Wahl Ihres Charakters machen Sie also eine andere Spielerfahrung – das ist es, was Bioware unter Individualisierung versteht.

Dazu sollen vor allem die so genannten Origin-Geschichten gehören, die Bioware so wichtig nimmt, dass sie es in den Untertitel zu **Dragon Age** geschafft haben. Denn die ersten zwei Spielstunden erzählen den Werdegang Ihres Helden abhängig von seiner Herkunft. Magier zum Beispiel meistern die The Harrowing (»die Grauensvolle«) genannte Meisterprüfung, die in den Fade, also den Himmel führt. Arme Helden beginnen in anderen Umständen als reiche. Wie viele dieser Origin-Geschichten existieren, wovon sie abhängen und was sie enthalten, dazu schweigt Bioware; gesehen hat sie noch



Einer der gefährlichen Spezialangriffe des Ogers: Er nimmt einen seiner Gegner hoch und verprügelt ihn nach Strich und Faden.



Vorsicht, »Friendly Fire« in Rollenspiel-Manier: Viele Flächenzauber (hier ein Blitzschlag) treffen, wenn es unglücklich läuft, auch Ihre Gruppenmitglieder.

niemand. Drei Rassen sind bislang bekannt (Elf, Mensch, Zwerg), zudem existiert mindestens eine vierte. Ebenso hat Bioware bereits drei Klassen bestätigt (Magier, Krieger, Dieb/Schurke), weitere sind wahrscheinlich. Priester wird es nicht geben.

Die Herkunfts-Handlungen stellen bereits Weichen für den Verlauf mancher Handlungsstränge. Im späteren Spiel gelangt man zum Beispiel in ein Gefängnis; ein bestimmter Helden-typ erkennt unter den dort Eingekerkerten einen ehemaligen Freund, den er in der Origin-Story zurücklassen musste und nun in einer Nebenquest befreien kann. Wer anderer Herkunft ist, kann mit dem Unbekannten nichts anfangen. So sollen Entschei-

dungen – ähnlich wie in **The Witcher** – teils erst viel später Konsequenzen haben. Dabei gibt es gute und böse Wege; und auch wenn **Dragon Age** kein Gesinnungssystem besitzt, führt es doch Buch über Ihre Taten. Richtig aufspalten wird sich die Handlung nie, aber das Finale soll in unterschiedliche Enden münden.

Säule 5: Wachstum

Durch seine Taten entwickelt sich Ihr Held weiter, und an seinem Wachstum lesen Sie Ihren Spielerfolg ab. Das funktioniert vor allem über das Charaktersystem. Helden in **Dragon Age** fußen auf den sieben Grundwerten Stärke, Geschicklichkeit, Willenskraft, Magiefähigkeit, Intelligenz und Konstitution. Sie haben drei Re-

sistenzen: Geist (gegen Magie), Körper (gegen Talente) und Ausweichen (gegen Fallen). Jede Klasse besitzt ein paar exklusive Talente (nur Magier beherrschen zum Beispiel die Fähigkeit, mit ihrem Stab Projektile zu verschießen). Dazu kommen frei wählbare Fertigkeiten aus verschiedenen Spezialisierungen, etwa auf Waffen. Mit Zweihandwaffen lernen Sie zum Beispiel, die Panzerung des Gegners zu durchdringen, ihm die Waffe aus der Hand zu schlagen oder ihn mit harten Schlägen einzudecken. Auch auf den Kampf mit zwei Waffen dürfen Sie sich spezialisieren. In jeder Kategorie gibt es mehrere Grundtalente, die sich in vier Stufen verbessern lassen. So können Sie im Umgang mit einem Schild

zum Beispiel erst lernen, einen einzelnen Stoß auszuführen, dann eine Reihe von Stößen und schließlich einen harten Schlag, der Gegner umwirft. Magier wählen ihre Sprüche aus den vier Schulen »Primal« (urtümlich), »Creation« (Erschaffung), »Spirit« (Geist) und »Entropy« (Chaos). Zum Chaos gehören zum Beispiel Schwächungs- und Angstzauber, in die Rubrik »Erschaffung« fallen magische Schilde und die Erweckung von Leichen.

Einschub: Die Gruppe

Ein ganz besonderes Gefühl von Wachstum vermittelt **Dragon Age** über Ihre Gruppenmitglieder. Denn die herausragende Faszination an **Baldur's Gate** entstand in erster Linie durch die emotionale



So nah an den Kampf konnten wir bei unserem Probespiel nicht zoomen.



Der dunkelhaarige Herr in der Mitte ist Duncan, Anführer der Gray Wardens.



Mit einem Feuerball stecken Magier vorher herbeigezauberte Öfläichen in Brand – und damit auch die darin stehenden Darkspawn.

Bindung an die Gefährten. Die hatten ausgeprägte Persönlichkeiten, scherzten und litten, meldeten sich zu Wort und mischten sich in Dialoge ein, und sie entwickelten Beziehungen zu Ihrem Helden – sogar Liebesbeziehungen. All das verspricht Bioware auch für **Dragon Age**. Der Grey-Warden-Anwärter Alistair zum Beispiel hat ein loses Mundwerk und gerät in Ostagar mit einem Magier aneinander. Der Ritter Jory wiederum ist ein erster, kurz angebundener Mann, der mit dem Bogen ebenso gut umgeht wie mit dem Schwert. Tiefgehende Charakterdialoge haben wir beim Probespielen nicht gehört. So müssen wir auch Dan Tudge vertrauen, wenn er sagt: »Mehr als ein Viertel aller Dialogzeilen im Spiel entfallen auf die Party.« Ihre Gefährten sollen Ihre Handlungen beurteilen und sich

ärgern, wenn sie nicht einverstanden sind. Sie sollen Freundschaft, Abneigung oder Liebe entwickeln. Sie sollen eigene Geschichten mitbringen, samt Nebenquests und verborgener Motive. Weil es zahlreiche Gefährten geben soll, werden Sie wählen müssen, welches Trio Sie mit ins Abenteuer nehmen. Im Kampf wird sich ihre Taktik haarklein über diverse Verhaltensparameter einstellen lassen, falls Sie die Kameraden nicht selbst kommandieren wollen; Magiern dürfen Sie etwa vorgeben, automatisch Verbündete zu heilen, wenn deren Lebensenergie unter 25 Prozent fällt.

Säule 6: Lebensdauer

Die Origin-Geschichten, die Gruppenmitglieder und die Entscheidungen bescheinigen **Dragon Age** bereits einen hohen Wiederpielwert. Dass Bioware-Spiele

wie das erste **Neverwinter Nights** bis heute beliebt sind, liegt aber auch am beigelegten Editor, mit dem die Fangemeinde herausragende eigene Abenteuer erstellt hat. Auch **Dragon Age** wird einen solchen Editor enthalten, der sich in seiner Funktionsweise an dem von **Neverwinter Nights** orientieren dürfte.

Dragon Age basiert auf Biowares eigener Grafik-Technologie; mit **Mass Effect**, das die Unreal Engine 3 einsetzte, hat die nichts zu tun. Im Probelevel sahen wir ansehnliche Umgebungen und recht detaillierte Figuren, auch wenn die Texturen verwaschen wirkten. Die Mimik der Gesichter ist glaubwürdig; dahinter steckt eine hauseigene Technik, die Gesichtsausdrücke, Gesten und Lippenbewegungen je nach der Stimmung des Sprechers kombiniert. Besonders

schick in Szene gesetzt sind die Spezialeffekte, vor allem die der Zauber; der Blitzsturm beispielsweise umschließt die Kämpfenden mit einer Ladungsglocke und lässt gleißende Lichtbögen auf Freund und Feind niederzucken. Zu den Effekten zählt auch der Gebrauch von reichlich Blut: **Dragon Age** ist nicht zimperlich bei der Darstellung von Körperflüssigkeiten und fliegenden Gliedmaßen. Besiegten Hauptgegnern geben Ihre Helden in einer Zeitlupensequenz den Todesstoß, dessen Ausführung je nach Klasse und Waffe variiert.

»Als wir Baldur's Gate unter der D&D-Lizenz entwickelt haben, da hieß es immer: Das geht nicht, das geht zu weit!«, erzählt David Gaider. Nun ist Bioware dabei, sich ein eigenes Fantasy-Universum zu erschaffen. Es ist ein dunkles – und darin geht alles. **CS**



Die fiesen Darkspawn (hinten) bedrohen das Königreich Feralden – und Ihre Helden.

Dragon Age: Origins

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

Christian Schmidt: Ich bin fasziniert von Dragon Age, aber ein großer Teil dieser Faszination beruht bisher auf Versprechen. Die Beweise, dass alles Geplante funktioniert, bleibt Bioware schuldig – obwohl das Spiel schon Anfang 2009 erscheinen soll. Wie viel ist in dieser Zeit noch zu schaffen? Bioware hat einen Vertrauensvorschuss verdient, und ich glaube daran, dass die Kanadier ein durchdachtes, tiefes Fantasy-Werk abliefern.



christian@gamestar.de



Anno 1404

»Wir lassen die Kirche im Dorf und die Moschee in Istanbul«, tönen in Bayern die Wahlplakate der Republikaner. Dabei wird in Deutschland doch schon längst emsig an Moscheen, Bazaren und Karawansereien gebaut – und das ist gut so!

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5586

Düsseldorf ist eine Hochburg des Karnevals, der Mode und Japaner. Hier gibt's die Kö, Altbier und die längste Theke der Welt. Interessiert Sie nicht? Uns auch nicht – wir wollen nämlich in den

Orient. Und der beginnt mitten in Düsseldorf, gleich hinter einem Dönerbüdchen. Hier hausen Blue Byte und Ubisoft, hier geht's erst in den Fahrstuhl, dann 604 Jahre zurück – und ab nach Osten.

Rhein, Rhein, Seine

Der Publisher Ubisoft hat Anno 2007 bekanntlich die **Anno**-Lizenz gekauft. Jetzt liegen die beiden größten deutschen Aufbauspiel-Serien, **Die Siedler** und **Anno**, in

den Händen des Pariser Weltunternehmens. Entwickelt wird das neue **Anno 1404** von Related Designs in Mainz (noch so eine rheinische Karnevals-Bastion!), die auch schon den Vorgänger **Anno 1701** gebaut haben. Verantwortlich für die Produktion ist hingegen Blue Byte – und deshalb präsentiert uns der Producer Christopher Schmitz das neue **Anno**. Eins vorab: Wer befürchtet hat, dass Ubisoft seine beiden Aufbau-Marken miteinander verpanscht, kann sich locker machen. Denn, um es mit einem arg strapazierten Standardsatz zu sagen: **Anno** bleibt **Anno**. Doch was ändert sich?

Posten im Osten

Schluss mit Asiaten und Indiern, denn der Orient ist die Neue Welt von **Anno 1404**. Hier endet unsere erste Seereise, hier beginnt unser neues Leben: Wie bei jedem **Anno** segeln wir an den Strand, zimmern unser erstes Kontor, gründen ein Dorf, beschaffen Waren für unsere Bürger. Die freuen sich und bauen bessere Häuser, bis wir schließ-



Solche **Metropolen** sollen auch Anno-Profis herausfordern. Die Häuser ähneln sich noch stark, im fertigen Spiel soll es über 200 Gebäudegrafiken geben.



- STADTHAFEN ORIENT
STEPHAN MEYER
KAI SPÄNNUTH



Wieder dabei: die enorm hübsche **Postkartenansicht**.



Gleich zwei **westliche** Schiffe ankern im orientalischen Hafen.



Heimelige Oasen statt trister Wüsten: Der Orient lockt mit kräftigen Farben, sogar das **Wasser** ist hier postkartentauglicher als im Westen.

lich eine brummende, pulsierende Stadt errichtet haben.

Das war die Superkurzversion einer typischen Partie, wie wir sie bisher kennen. Doch während dieses Grundgerüst bleibt, gibt es viele kleine und große Änderungen. Die größte: Das »Endspiel«, Hauptmotivation in **Anno**, soll fordernder werden. Bisher hat ein guter **Anno**-Spieler irgendwann keine Herausforderung mehr. Die Hauptinsel ist zugestrichelt, jeder Bewohner super drauf, das Staatsäckel voller als das von Lichtenstein und Monaco zusammen. Es soll sogar Spieler geben, die dann ihre Stadt abreißen und neu bauen.

Die Säulen der Erde

Große Bauvorhaben sollen solche Verzweiflungstaten verhindern:

Ihr Kaiser verlangt Monumentalbauten, für die er an Ihre Stadt den Metropolenstatus vergibt – und somit wieder neue motivierende Aufgaben. Diese Riesengebäude sind ähnlich aufwändig wie die Pyramiden bei Impressions **Pharao**: Sie müssen nicht einfach nur Unmengen an Steinen an die Baustelle karren, sondern verschiedene Materialien. Der Kaiserdom beispielsweise entsteht in drei Stufen, die jeweils andere Baustoffe brauchen, etwa Steine, Marmor und Gold.

Welche Monumente es noch gibt, wollte Christopher Schmitz noch nicht verraten. Nur so viel: »Auch der Orient hat monumentale Bauwerke.« Man muss kein Hellseher sein, um zum Beispiel Istanbul Hagia Sophia ganz oben auf die »Bestimmt dabei«-Liste

zu setzen. Doch an welchem Monument auch immer Ihre Untertanen demnächst arbeiten: So eine Riesengroßbaustelle sieht imposant aus, zumal hier mehr Leute werkeln als in einer kompletten **Anno 1701**-Stadt. Beim Anblick des halbfertigen Kaiserdoms wird uns richtig schlecht. Aber nicht, weil er so übel aussieht – sondern weil wir schlagartig Höhenangst bekommen, als wir die Maurer, Steinmetze und Bildhauer auf dünnen Brettern hoch über der Stadt rumturnen sehen.

Helmut, Kohl ist fertig!

Doch bis wir so einen Dombau überhaupt anfangen dürfen, ist viel Arbeit angesagt. Unsere Bevölkerung setzt sich wieder aus fünf Stufen zusammen, vom Pionier bis zum Adeligen. Und wie-

der möchte jede Schicht regelmäßig bestimmte Waren am Marktplatz kaufen können. Neu sind die sogenannten Sub-Bedürfnisse: Bisher gab es zum Beispiel nur »Nahrung« – wer wollte, konnte seine Heimatinsel einfach ringsum mit Fischerhütten zubauen, denn Fisch zählte einfach als Nahrung. Mit **Anno 1404** wollen Ihre Insulaner aber abwechslungsreiche Mahlzeiten und verlangen unter anderem Fisch, Fleisch und Brot. Mehr Sub-Bedürfnisse wollte uns Ubisoft noch nicht verraten; wir tippen aber beispielsweise auf verschiedene Klamotten aus Hanf, Leder, Stoff oder gar teurem Pelz.

Die Grundbedürfnisse können wir wie gehabt selber decken, wenn auch mit neuen Rohstoffen und neuer Optik: Auf Kohlfeldern



Eine **Konzeptzeichnung** des orientalischen Hafengebäudes.



Die Krönung jeder Metropole: Ein **Monument**, das wir mit Unmengen Material und stufenweise errichten – hier etwa der Kaiserdom.



Die Story-Kampagne beginnt im Okzident, später dürfen wir aber auch **orientalische** Städte und Produktionsstätten errichten.

etwa wachsen die runden Köpfe jetzt einzeln und in Echtzeit statt wie früher in einer Sammeltextur, in der ein ganzes Feld stufenweise gereift ist. Mostbauern kippen ihre Ernte in große Tröge, in denen dann ihre Gattinnen barfußig die Äpfel zermanschen. Lecker!

Mandel-Handel

Manche Waren können wir anfangs nicht selber herstellen. Sü-

ßes Marzipan und Kaffee etwa, denn dafür fehlen uns die passenden Rohstoffe und Technologien. Und hier kommt der Orient ins Spiel, denn dort können wir die Luxusgüter einkaufen und in die westliche Heimat schippern.

Viel lukrativer ist es natürlich, Marzipan und Kaffee selber herzustellen. Doch zum einen ist die Produktion nicht die einfachste (siehe Info-Kasten unten), zum

anderen sind wir Westler (zumindest in **Anno 1404**) schlicht zu doof, um Kaffeebohnen und Mandeln anzubauen – geschweige denn, sie sinnvoll weiterzuverarbeiten. Darum müssen wir die erforderlichen Technologien erst erlernen. Früher hätten wir dafür eine Uni gebraucht, in **Anno 1404** müssen gute Taten her: Wenn wir für unsere neuen Orient-Freunde Aufgaben erledigen, bekommen

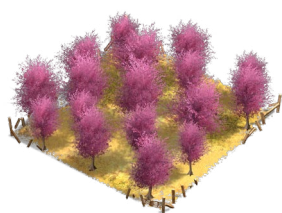
wir »Kumpelpunkte«, ähnlich den Rufpunkten in **World of Warcraft**. Mit diesen Punkten können wir wiederum Ost-Technologien freischalten, etwa die Noria, ein überdimensioniertes Wasserrad, das ganze Landstriche begrünt. Mit dem Wegfall der Uni müssen wir uns auch nicht mehr auf Forschungszweige festlegen, die sich gegenseitig ausschließen – jede Technologie ist nun von den Orientalen erlernbar. Vorteil: Das neue System macht die Forschungsabteilung zugänglicher, ohne dass die Komplexität leidet.

Orientierungssinn

Doch der Kulturaustausch geht noch weiter. Wir lernen nicht nur, wie man aus Wüsten Oasen macht: Anders als in den Vorgängern, wo wir mit Eskimos und Co. nur handeln konnten, errichten wir in **Anno 1404** selber orientalische Städte. Viele Gebäude haben dann zwar die gleiche Funktion und lediglich andere Namen und Optik (etwa der Basar, früher als Marktplatz bekannt), doch andere sind neu und können nur auf einer orientalischen Insel gebaut werden – darunter die oben erwähnten Produktionsstätten für Kaffee und Marzipan.

So entsteht Marzipan

Marzipan gewinnen Sie aus Zucker und Mandeln. Die Zuckermühle ist dabei auf einen Fluss angewiesen – somit sind die Anno-Flüsse keine Hindernisse mehr, sondern Voraussetzung für den Betrieb einiger neuer Gebäude. Um diese Technologien zu erlernen, müssen wir gute Beziehungen zu den Orientalen haben.



Auf dem hübschen **Mandelfeld** ernten wir die erste Marzipan-Zutat.

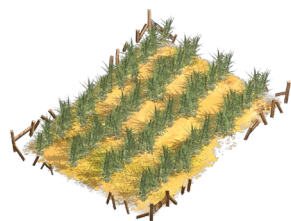


Im Gebäude **Mandelhain** sammeln fleißige Hände die knackigen Steinfrüchte.

➔ **Mandeln**



➔ **Marzipan**



Gleichzeitig gewinnen wir auf einem **Zuckerrohr-Feld** Rohrzucker.



In der **Zuckerrohrplantage** wird der Rohrzucker gesammelt und abgeholt.



Die **Zuckermühle** (braucht einen Wasseranschluss) malt die Pflanzen.

In der **Zuckerbäckerei** wird aus Zucker und Mandeln lecker Marzipan für den Adel.

➔ **Zucker**



Regelmäßige **Warenlieferungen** machen uns im Orient beliebt. Als Belohnung gibt's seltene Güter.

Weggefallen sind dafür die neutralen Völker wie Indianer und Irokesen. Auch dem fliegenden Händler wurden die Flügel gestutzt. Stattdessen treffen wir auf potenzielle Handelspartner, die ins 15. Jahrhundert und Okzident-Orient-Szenario passen: Klöster etwa, oder Karawansereien, mit denen wir handeln können, sobald wir einen Basar in ihrer Reichweite gebaut haben.

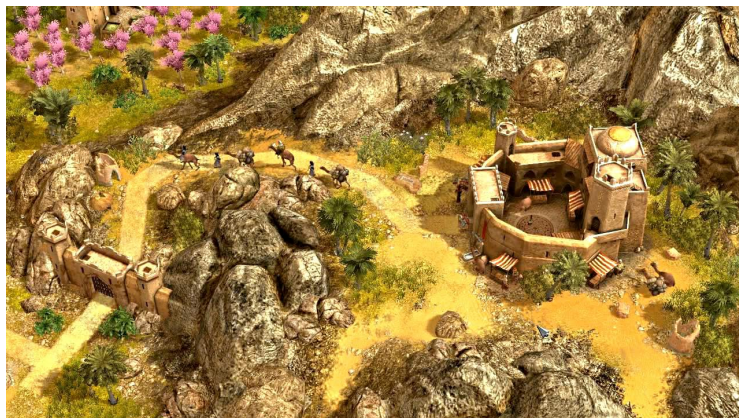
Bunt und rund

Die Inselwelten werden nicht nur bis zu 70 Prozent größer als die

Spielwelt aus **Anno 1701**, sondern auch runder – im wahrsten Sinne. Die frische Grafike engine erlaubt deutlich natürlichere Formen (vor allem bei den Gebirgen), die Inseln wirken dadurch weniger eckig – auch wenn sie im Vorgänger durch handgebastelte Küstenverläufe rundere Formen vorzutauschen versuchten. Spielerisch noch wichtiger werden die Flüsse: Bisher nervten die nur, weil sie unseren kostbaren Baugrund zerteilten. Jetzt aber treiben die Gewässer Mühlen an, und vor allem im Orient müssen



Viele Orientgebäude sehen anders aus, haben aber die gleiche Funktion – etwa der **Basar** (links).



Karawansereien ersetzen die Fliegenden Händler aus Anno 1701; ihre Kamelkarawanen liefern frei Haus.



Die **Noria** sieht aus wie ein Laufrad für Riesenhamster, bewässert aber ganze Landstriche.

wir geschickt mit dem Nass umgehen, damit Mandelbäume auch brav blühen. Ochsengetriebene Brunnen holen Wasser aus dem Boden, welches aber nur direkt angrenzende Felder befeuchtet. Viel imposanter ist die oben erwähnte Noria, die erheblich mehr Wasser fördert. Der Effekt: Der Wirkungskreis wird deutlich größer, wir können reichere Ernten einfahren. Allerdings nur dort, wo auch wirklich was wächst: Kaffeebohnen etwa fühlen sich nur in südlichen Gefilden wohl. Und um die braunen Bohnen kaffeetauglich zu bekommen, brauchen wir wiederum das Wissen des Orients – denn nur hier gibt's die Baupläne für die Kaffeerösterei.

Windhosen

Richtig gut gefallen haben uns die neuen Windeffekte: Globale und lokale Winde lassen nicht nur die Segel der Schiffe hübsch flattern, sondern auch die Unterhosen an der heimatischen Wäscheleine. Rauchfahnen aus Hütten und Häusern verwirbeln im Wind, und die aufgeworfenen Wellen sehen schlicht fantastisch aus. Wer Wind sät, wird auch Sturm

ernten – wir gehen davon aus, dass es auch wieder Windhosen geben wird, die gerne mal Schiffe emporwirbeln und ganze Lieferungen auf den Grund der See schicken. Der böse **Anno**-Vulkan hingegen hat ausgedient: »Der hat die Spieler nur genervt, sie haben es gehasst, wenn ein Ausbruch ihre schöne Stadt zerlegt hat«, begründet der Producer Christopher Schmitz das Stilllegen der Vulkane.

Kämpfer in Rente

In beharrliches Schweigen hüllt sich Ubisoft, wenn es ums neue Kampfsystem geht. Die Seeschlachten, schon immer ungleich spannender als die Gefechte der Landratten, werden so bleiben wie gehabt. An Land hingegen soll es strategischer zugehen, wir scheuchen keine einzelnen Trüppchen mehr herum. Die Schlachten sollen aber nach wie vor direkt auf der Karte toben, allerdings in größeren Dimensionen als gewohnt. Soll uns recht sein – die arg kleinen Armeen in **Anno 1701** waren fummelig zu steuern und häufig strohdoof unterwegs. **Martin Deppe** **DM**

Anno 1404

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **März 2009**
► Hersteller **Related Designs / Ubisoft** ► Status **zu 75% fertig**

Martin Deppe: Obwohl ich das Orient-Szenario nicht gerade spannend finde, gefällt mir Anno 1404 jetzt schon. Vor allem die Herausforderungen gegen Ende einer Partie klingen verlockend – schon bei Pharao und Kinder des Nils haben mir die Riesenbauten gefallen. Wenn die Kampagne so gut wird wie beim 1701-Addon und die Schlachten endlich mal gescheit steuerbar sind, dürfte 1404 der beste Teil der Serie werden.



redaktion@gamestar.de



Jedes Mal der gleiche Eiertanz, ob der neuste Serienteil auch für den PC kommt. Und jedes Mal freuen wir uns zuschanden, wenn es soweit ist.

GTA 4



gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4056
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4608

Man muss auch mal Enthaltsamkeit üben und nein sagen können. Nein zu Pommes, nein zu Schokolade, nein zu Hamburgern. Und so antworten wir auf die Frage des netten PR-Managers von Rockstar Games, ob wir nicht auch mal **GTA 4** spielen wollen, mit einem beherzten »Nein!«. Kunststück: Der Mann hält uns einen Xbox-360-Controller entgegen. Hätten wir den Actionhit auf einer Konsole spielen wollen, hätten wir das schon vor Monaten getan. Nun wollen wir aber die PC-Version antesten, und da darf der freundliche Herr sein Gamepad gerne behalten. Jetzt hält er uns eine Maus hin. Ob wir damit mehr anfangen könnten, fragt er. »Na

klar!«, jubeln wir und stürmen vor den Monitor. Wie war das mit der Enthaltsamkeit? Zu der muss man eben auch mal nein sagen können.

Die Stunde Null

Nachdem Rockstar Games lange Zeit die übliche Geheimniskrämerei veranstaltet hat, ob **GTA 4** nun für den PC erscheinen wird oder nicht, ist es mittlerweile offiziell: Natürlich erscheint **GTA 4** für den PC. Sogar schon recht bald: am 21. November 2008. Wir konnten uns schon vorab ausführlich mit Maus und Tastatur durch Liberty City treiben. Keine Angst: Wir

langweilen Sie jetzt nicht mit der hinlänglich bekannten Hintergrundstory, nicht mit Details über Niko Bellic, dem Anti-Helden des Spiels, der nach einem bewegten Leben im bürgerkriegszerrütteten Serbien nach Liberty City kommt, um Rache zu üben und bei seinem nichtsnutzigen Cousin Roman auf der Couch zu pennen. Und nicht mit Beschreibungen, wie Niko nach und nach in der Unterwelt an Einfluss gewinnt und durch die Ränge aufsteigt, nicht mit haarkleinen Erklärungen der unzähligen Minispiele in **GTA 4**, und auch nicht mit dem Hinweis darauf, dass das Spiel das meistverkaufte Unterhaltungsmedium des bekannten

Universums ist. Wir erzählen Ihnen stattdessen lieber, wie sich **GTA 4** am PC anfühlt. Denn das ist wohl eines der wenigen Dinge, die Sie über dieses heiß diskutierte Spiel noch nicht wissen.

Erste Gehversuche

Das PR-Team von Rockstar hat anscheinend nicht damit gerechnet, dass im Präsentationsraum tatsächlich jemand lieber am kleinen Monitor mit Maus und Tastatur spielen würde, als auf dem extrabreiten Plasma-Fernseher und einem noch viel breiteren Ledersofa. Entsprechend unpraktisch sind unsere Arbeitsutensilien angeordnet: Die Tastatur steht auf einem winzigen Tisch, die Maus ruht auf einem noch winzigeren



Diese Herren in den Anzügen kommen nicht in die **Bank**, um ein Konto zu eröffnen – sie wollen abheben.



Die Euphoria-Engine ist allein für die glaubwürdigen **Animationen** der Spielfiguren zuständig.



Rockstar hat an den **Explosionen** geschrubt. Die sehen auf dem PC noch besser aus.

Hocker eine Etage tiefer. Wir kommen uns ein bisschen vor wie ein Keyboarder in den 80er-Jahren. Die waren immer so zwischen zwei Instrumenten eingepfercht und haben mit Alleskönnergeist beide gleichzeitig bedient. Die unbequeme Körperhaltung mag dazu geführt haben, dass wir die Maussteuerung zunächst als recht unruhig empfinden, als wir unsere ersten Schritte in der Haut von Niko Bellic unternehmen: Das Fadenkreuz zuckt ein wenig nervös umher. Andererseits zucken wir selbst ein wenig nervös umher, immerhin haben wir uns seit Monaten auf diesen Moment gefreut. Doch ansonsten geht die Steuerung so simpel von der Hand wie in jedem anderen PC-Actionspiel: Die WASD-Tasten kontrollieren Nikos Bewegungen, die Maus seinen Blickwinkel und damit auch die Laufrichtung. Allerdings erscheint uns der Serbe

ein bisschen wackelig auf den Beinen zu sein: Er ist zwar ausgezeichnet animiert und legt sich nett in die Kurven, wir rempeln aber trotzdem regelmäßig Lateren oder Passanten an. Letztere reagieren mit Unflätigkeiten und geraten ebenso ins Straucheln – das sieht klasse aus. Nach ein paar Minuten Eingewöhnung haben wir Niko jedoch im Griff und haben uns an die Maus gewöhnt. Es kann also losgehen.

Zweite Fahrstunde

Wir finden uns bereits mitten in der Handlung von **GTA 4** wieder, müssen also nicht erst stundenlang für Cousin Roman Taxi fahren, mit der Freundin seiner Sekretärin Dart spielen gehen oder das Fernsehprogramm begutachten, für das Rockstar Games mehrere komplette Shows produziert hat – **GTA 4** bietet eine unheimlich vielseitige Spielwelt und füllt

sich fast ein bisschen wie eine Lebenssimulation an. Doch wir haben nur wenig Zeit und wollen deshalb sofort Action. Die bekommen wir bei den McGreary-Brüdern. Die irren Iren wollen eine Bank überfallen, und Niko soll mitmachen. Das Fluchtauto steht schon bereit, und so karren wir die Gangster in Richtung Bank. Mit dem Wagen kommen wir viel besser zurecht als in der Konsolenversion: Die Karre schlingert nicht so herum wie auf der Xbox 360 – so macht das Spaß! Per Tastendruck wechseln wir die Kameraperspektive: Mal spielen wir ganz klassisch in Verfolgerperspektive, mal blicken wir über die Motorhaube oder sehen unsere Fahrt aus statischen Blickwinkeln, also wie von fest installierten Kameras aus den unterschiedlichsten Positionen gefilmt und schnell geschnitten. Das sieht klasse aus, ist während einer hei-

ßen Verfolgungsjagd aber eher unpraktisch. Damit dieses schicke Spielelement nicht ungenutzt bleibt, wird Rockstar Games in die PC-Version von **GTA 4** einen Replay-Modus einbauen, mit dem Sie innerhalb des Spiels Szenen aufnehmen und nachbearbeiten sowie verschiedene Perspektiven aneinander schneiden können, etwa wenn Sie gerade einen besonders coolen Stunt oder eine wilde Verfolgungsjagd hingelegt haben. Wie das funktioniert, konnten uns die Entwickler aber noch nicht zeigen – das System ist noch nicht fertig. Aber die Aussicht auf selbst produzierte **GTA 4**-Actionfilme der eigenen Abenteuer sollte PC-Spieler schon jetzt ein wenig für die Wartezeit auf den Titel entschädigen.

Dritte Fahndungsstufe

Wir nehmen uns ein bisschen Zeit für eine Erkundungstour, denn



Wer auch immer da in Niko Bellics Kofferraum liegt: Heute **Abend** schläft er bei den Fischen.



Die PC-Version bietet größere **Sichtweite** – passende Hardware vorausgesetzt.



Die Flüsse rings um Liberty City bieten schicken, dynamischen **Wellengang**. Da kann einem fast ein bißchen flau im Magen werden.

technisch hat sich in der PC-Version einiges getan: Rockstar Games hat die Sichtweite merklich erhöht. Mit der richtigen Hardware

haben auch die minimalen Ruckler ein Ende, die Konsoleros gelegentlich die Fahrfreude trübten. Bei der maximalen Auflösung von 2560 mal 1600 Bildpunkten dürften aber auch High-End-PCs ins Schwitzen kommen. Was für einen Rechner Sie voraussichtlich für **GTA 4** brauchen, können Sie dem Kasten links entnehmen.

Der Ausgang des sorgfältig geplanten Überfalls ist klar: Nach einer filmreifen Zwischensequenz entwickelt er sich zu einem perfekten Desaster. Einer der McGreary-Brüder wird noch in der Bank erschossen, uns gelingt mit zwei weiteren Gangstern und einer prallvollen Geldtasche die Flucht auf die Straße. Dort warten bereits unzählige Polizisten, die sich hinter ihren Dienstautos verschannt haben. Unseren Fluchtwagen können wir also getrost vergessen. Was folgt, ist die wohl bestinszenierte Verfolgungsjagd des Spiels – zu Fuß, wohlgemerkt. Gemeinsam mit unseren Kumpeln hetzen wir von Hinterhof zu Hinterhof, klettern über Müllcontainer und Maschendrahtzäune, nur um auf der anderen Seite gleich wieder von der Polizei abgefangen zu werden. Über uns kreisen Hubschrauber, und die Gassen sind voller Gegner – das fühlt sich fast wie ein reinrassiger Shooter an. Tatsächlich schmiegt sich Niko wie in **Rainbow Six: Vegas** auf Knopfdruck an Hindernisse und feuert anschließend aus der Deckung. Sehr cool!

Viertelstunde noch, bitte, bitte!

Mit jeder Waffe kann Niko mehr oder weniger stark zoomen. Eine Zielhilfe wie in der Konsolenfas-

sung gibt es dabei nicht, die ist wegen der Maussteuerung aber auch gar nicht nötig: Wir treffen auch so meistens ins Schwarze. Das Rockstar-Team ist entzückt, niemand will uns mehr das Gamepad aufschwätzen. Niko und seine Gang flüchten durch die Straßen von Liberty City, liefern sich an jeder Ecke Gefechte wie im Actionfilm **Heat** und verkrümeln sich schließlich durch die U-Bahn-Schächte in ein neues Viertel. Anders als in den Vorgängern können wir in **GTA 4** die Polizei nämlich nicht nur durch neuen Lack auf dem Auto oder das Aufsammeln von Goodies abhängen,

sondern auch durch Flucht: Bleiben wir eine Weile außer Sichtweite der Cops, sinkt das Fahndungslevel. Unsere aktuelle Mission ist trotzdem alles andere als simpel. Auf den Konsolen gilt der Banküberfall als einer der coolsten, aber schwersten Einsätze, und auch am PC verlangt uns die Flucht einiges ab, zum Beispiel mehrere Neustarts – freies Speichern gibt es auch in der PC-Fassung nicht. Und so geht unsere Spielzeit dramatisch schnell zu Ende. Ob wir nun bitte die Maus wieder loslassen möchten, fragt uns der PR-Manager. Die Antwort können Sie sich denken. **FAB**



Die **Autos** brechen jetzt nicht mehr so leicht aus wie auf der Konsole.



Polizisten lassen sich abhängen, wenn man ihnen lange ausweicht.

Der GTA-4-PC

Auf der Games Convention konnten wir die PC-Version von GTA 4 ausgiebig anspielen. Nach eingehenden optischen Vergleichen mit der Konsolenfassung steht fest: Sie werden wohl keinen teuren High-End-PC benötigen, um flüssig durch Liberty City zu kurven. Selbst unser 500-Euro-PC aus dem Hardware-Schwerpunkt (siehe Seite 148) sollte genug 3D-Leistung für maximale Details besitzen.

Prozessor

Ein halbwegs aktueller Dual-Core-Prozessor wie Intels Core 2 Duo oder AMDs Athlon 64 X2 (ab 5000+) genügt heute noch in den meisten Titeln für flüssigen Spielspaß. Auch GTA 4 dürfte nicht mehr Rechenleistung verlangen, ein Quad-Core-Prozessor wie der Phenom X4 9550 aus dem 500-Euro-PC könnte die Frame-rate aber spürbar steigern.

Grafikkarte

Die besser aufgelösten Texturen sowie die gegenüber den Konsolen höhere Sichtweite auf dem PC machen eine Grafikkarte mit 512 MByte Speicher aller Erfahrung nach zur Voraussetzung für hohe Details. Ein leistungsfähiger Grafikchip wie etwa eine GeForce 8800 GT oder eine Radeon HD 3870 sollten die Effekte ohne Probleme in höchster Qualität darstellen können, bei schwächeren Platinen müssen Sie die Grafikdetails reduzieren.

Arbeitsspeicher

Heute reichen 2,0 GByte RAM selbst unter Windows Vista in allen aktuellen Titeln für ruckelfreien Spielspaß. Auch GTA 4 dürfte sich problemlos mit 2,0 GByte RAM zufrieden geben, unter Windows XP werden wohl schon 1,0 GByte reichen.



Auf Knopfdruck geht Niko hinter Objekten in **Deckung** und lugt um Ecken.

GTA 4

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **21.11.2008**
► Hersteller **Rockstar / 2K Games** ► Status **zu 95% fertig**

Fabian Siegmund: Ich habe GTA 4 auf meiner Xbox 360 angefangen, dann aber wieder liegenlassen – ich ziehe jede Uralt-Maus einem Gamepad vor. Und, hurra, endlich kann ich Niko Bellic so steuern, wie das sein muss. Zwar nicht auf meiner Riesencouch vor meinem Riesenteleviser, sondern nur in meinem Computerkammerlein, aber da sitze ich immer noch am liebsten.



fabian@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet

Zwei riesige Militärsimulationen treten im kommenden Jahr gegeneinander an. Welche ist die realistischere, welche die schlaudere? Welche kann Sie begeistern?

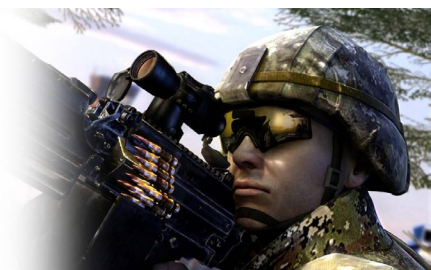
Arma 2 gegen Operation Flashpoint 2



Jüngst erst wurde **Armed Assault 2** von Bohemia Interactive nicht nur offiziell in **Arma 2** umbenannt, sondern auch gleich aufs Frühjahr 2009 verschoben. Der Entwickler braucht mehr Zeit für Teil zwei des inoffiziellen Nachfolgers seines Erfolgstitels **Operation Flashpoint**. Derweil arbeitet man bei Codemasters, dem Publisher von **Operation Flashpoint**, an einer offiziellen Fortsetzung der hochgelobten Militärsimulation von 2001 – mit einem anderen Entwicklerteam. Die Markenrechte hatte Codemasters von Bohemia gekauft. Und sollte der ambitionierte Plan gelingen, **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising** auch bereits im kommenden Frühling fertig zu stellen, stehen Fans

des Genres vor der Frage, Original-Entwicklerteam oder Originaltitel, auf was jetzt freuen, was letztendlich kaufen und spielen? Ein Vergleich der bisher bekannten Fakten soll Ihnen bei der Antwort helfen.

PET



Die Spielwelt

Arma 2 ✨ Die Inseln der früheren Bohemia-Spiele haben ausgedient. Den digitalen Mitmachfeldzug erleben Sie diesmal im fiktiven Schwarzmeer-Staat Chernarus. Das Hinterland der 225 Quadratkilometer großen, demokratisch regierten Region ist von Agrarwirtschaft geprägt, während sich an der felsigen Küstenlinie größere Städte und In-

dustrieanlagen erstrecken. Als Reaktion auf einen blutigen Putsch der pro-russischen Chedaki-Guerilla im Herbst 2009 entsendet die NATO unter anderem die fünfköpfige Marine-Aufklärungseinheit »Razor Team«.

Der Spieler übernimmt abwechselnd die Kontrolle der hoch spezialisierten Teammitglieder und steuert mit ihnen auch Pan-

zer, Hubschrauber und Flugzeuge. Nach einigen Missionen schlüpft der Spieler dann in die Rolle des Razor-Anführers. Ab da dürfen Sie Ihren Kollegen Befehle erteilen, später werden Ihnen noch weitere Truppen unterstellt – der Spielschwerpunkt verlagert sich im Laufe der dynamischen Kampagne so vom Taktik-Shooter in Richtung Echtzeit-Strategie.

Neben den Chedaki-Rebellen und NATO-Kräften mischen auch russische Streitkräfte und Regierungstreue im ethnisch aufgeladenen Konflikt mit. Eine Besonderheit: Die Zivilbevölkerung von Chernarus stellt die fünfte Fraktion, die der Spieler beschützen kann und dafür mit Informationen zu feindlichen Truppenbewegungen belohnt wird.

Operation Flashpoint 2 ✨ Der Titel bleibt dem Original von 2001 treu: **Dragon Rising** spielt auf einer fiktiven Insel. Die liegt im Japanischen Meer und gehört zu Russland. Skira, so der Name der Landmasse, die nach den Satteli-

tendaten eines Aleuten-Eilands entworfen wurde, ist 220 Quadratkilometer groß und verfügt über reiche Bodenschätze. Internationale Konzerne fördern dort Öl und Erdgas. Eines Tages wird Skira von der Volksbefreiungsar-

mee überfallen. Die Chinesen wollen an die kostbaren Rohstoffe. Die Russen evakuieren die Inselbevölkerung (es wird also keine Zivilisten auf Skira geben), dann bittet man die amerikanische Armee um Hilfe bei der

Rückeroberung. Sie sind Teil der US-Streitkräfte und kämpfen im Spielverlauf als einfacher Infanterist, als Panzerkommandeur, Helikopterpilot und später auch als Teamführer gegen den gierigen asiatischen Drachen.



Arma 2: In Chernarus helfen die Zivilisten den Soldaten mit Informationen.



O.F. 2: Die Insel Skira wird zu Beginn des Spiels evakuiert, die Dörfer sind leer.

Die Armeen

Arma 2 ... Für Abwechslung bei den Fahrzeugen und Waffen sorgen die vier Armeen. Rebellen und die Anhänger der lokalen Regierung müssen sich auf veraltete Technik aus Kalter-Krieg-Zeiten verlassen, während russische

Soldaten und NATO-Truppen hochmodernes Equipment nutzen. Sie dürfen sogar ins Cockpit der F-35 Lightning II steigen, obwohl der Flugzeugbauer Lockheed Martin noch an den Prototypen des Senkrechtstarters bas-

telt. Insgesamt wird es rund 50 Fahrzeuge geben, alle Variationen mitgezählt, wächst die Zahl gar auf 120 an. Jeder Jeep, Panzer und Hubschrauber hat ein detailliertes Schadensmodell. Um die volle Feuerkraft der Fahrzeuge zu nut-

zen, brauchen Sie eine vollzählige Besatzung. Der amerikanische Panzer vom Typ M1A1 bietet beispielsweise vier Soldaten einen Arbeitsplatz: einem Kommandanten, zwei MG-Schützen und dem Richtschützen.

Operation Flashpoint 2 ... Amerikaner kämpfen gegen Chinesen. Codemasters hat eigens ein Recherche-Team damit beschäftigt, Daten über die beiden Kriegsparteien zu sammeln, um Waffen (70

inklusive Variationen) und Fahrzeuge (30 inklusive Variationen) so originalgetreu wie möglich im Spiel wiederzugeben. Das war für die amerikanischen Einheiten nicht sonderlich schwierig, für die

chinesischen hingegen umso mehr. Monatelang haben Entwickler Archive durchforstet und Insider befragt, um an die nötigen Informationen heranzukommen, damit beispielsweise Panzer oder

Cockpits von Helikoptern korrekt dargestellt werden. Bei den Manövern war es hingegen einfacher, werden die Chinesen doch vor allem darauf geschult, dem Feind aus dem Westen Paroli zu bieten.



Arma 2: Vier Armeen sorgen für einen riesigen Fuhrpark und ein großes Waffenarsenal.



O.F. 2: Die US-Streitkräfte rücken mit Landungsbooten und Kampfhelikoptern an.

Der Realismus

Arma 2 ... Die Kriegs Atmosphäre machte **Operation Flashpoint** bekannt, der hohe Schwierigkeitsgrad frustrierte aber. Im kommenden Bohemia-Titel sollen auch Gelegenheits-Soldaten Erfolge erle-

ben. Sichten Sie oder ein Mitglied der Razor-Gruppe feindliche Soldaten und Fahrzeuge, werden diese jetzt markiert. Ähnlich wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** lässt sich die Situation auf dem

Schlachtfeld so besser einschätzen, die Überlebenschance steigt. Profis können die optischen Hilfen natürlich abschalten.

Im **Armed-Assault**-Nachfolger dürfen Sie sich auf die Hilfe ihrer

Teamkollegen verlassen. Werden Sie im Kampf getroffen, ziehen oder tragen die Razor-Jungs Sie aus der Schusslinie und heilen Ihre Wunden, wollen später aber auch von Ihnen gerettet werden.

Operation Flashpoint 2 ... Entgegen der Annahme vieler Fans des Originals soll **Dragon Rising** kein Shooter im Stile eines **Call of Duty 4** werden, auch wenn Codemasters im Gegensatz zu Bohemia bisher keine Erfahrungen auf

dem Gebiet der Militärsimulationen vorzuweisen hat. Der Entwickler will sich am Vorgänger orientieren und ein Höchstmaß an Realismus liefern. Beispielsweise werden Spieler keine Hilfsanzeigen erhalten, die Freund von

Feind unterscheiden lassen. »Friendly fire«, also Beschuss eigener Einheiten, soll selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad aktiviert sein. Auf der Games Convention in Leipzig konnten wir erleben, wie knifflig es ist, über

Distanz und durch dichten Rauch einen amerikanischen von einem chinesischen Soldaten zu unterscheiden. Selbst Clive Lindop, Senior Designer von **Operation Flashpoint 2**, hatte liebe Mühe, den Gegner als Gegner zu erkennen.



Arma 2: Soldaten ziehen verletzte Kameraden aus der Schusslinie.



O.F. 2: Der Beschuss eigener Einheiten (»Frindly Fire«) soll immer aktiviert sein.

Die Steuerung

Arma 2 ➔ Gruppenbefehle erteilen Sie grundsätzlich wie im Vorgänger: mit dem Fadenkreuz auf eine Position in der Landschaft zielen, den Befehl aus der

Kontextliste auswählen und dann laufen, fahren oder schießen Ihre Einheiten drauf los. Großen Truppenverbänden, deren Oberbefehl Sie im Laufe der Kampagne über-

nehmen, weisen Sie nun aber auch auf der Karte neue Wegpunkte und Angriffsziele zu. Im Mehrspielermodus Warfare dürfen Sie sogar eigene Basen er-

richten und neue Truppen ausbilden. Deren Anzahl ist übrigens angeblich unbegrenzt. **Arma 2** wird so fast zu einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel.

Operation Flashpoint 2 ➔ Sobald Sie ein Team kontrollieren, will **Dragon Rising** zwei Steuerungsarten anbieten: zum einen

eine sehr direkte Variante über ein Kreismenü ähnlich wie in **Rainbow Six: Vegas**, zum anderen werden Sie Ihre Männer über eine

taktische Karte kommandieren dürfen, wie wir es schon in vergleichbarer Form aus **Battlefield 2** kennen. Während Sie die Karte

nutzen, wird das Spiel nicht angehalten. Sie sollten komplexere Angriffe also niemals auf offenem Feld und ohne Deckung planen.

Die Künstliche Intelligenz

Arma 2 ➔ Während einer Präsentation demonstrierte Bohemia Beeindruckendes: Seit ihrem letzten Einsatz haben die computerkontrollierten Kameraden ordentlich dazu gelernt. Sie fahren auf der richtigen Straßenseite,

belegen Feinde mit Sperrfeuer, lehnen sich an Wände und spähen im Häuserkampf um Ecken. Bei Feuergefechten nutzen die Soldaten eine spezielle Mikro-KI mit der sie die eigene Position und die der Feinde ständig über-

wachen und so die beste Angriffstaktik berechnen.

Auch den Zivilisten hat Bohemia ein paar Nachhilfestunden verpasst. Die Bevölkerung der Städte und Dörfer reagiert auf Angriffe in ihrer Umgebung und er-

greift der Situation entsprechend die Flucht. Im Gespräch mit den Einheimischen können wir die Leute auch vor bevorstehenden Luftangriffen warnen, selbst wenn wir diese selbst erst vor ein paar Sekunden angefordert haben.

Operation Flashpoint 2 ➔ Vollmundige Versprechungen sind vom Entwickler Codemasters zu hören: Die Soldaten werden sich auf Freund- wie Feindseite an echten militärischen Manövern orientieren und selbstständig vorgehen können. Sie als Kommandeur

sollen Ihren Truppen lediglich Richtungen vorgeben müssen, dann werde sich die KI unter Berücksichtigung von Deckungen, Sichtlinien und Gegnerpositionen allein einen Weg durchs unwegsame Terrain suchen – immer darauf bedacht, den Widersacher

aufs Korn nehmen zu können, ohne selber dabei in die Schusslinie zu geraten. Zwar blieben die Soldaten in den bisher gezeigten Szenen brav in Deckung – selbst hinter sich bewegenden Fahrzeugen, aber komplexere Manöver haben wir noch nicht sehen kön-

nen. Das soll sich schon bald ändern, denn Codemasters will das Spiel ab nun regelmäßig der Presse vorführen – wahrscheinlich, weil man selbst ein wenig Ehrfurcht vor der Größe des Projekts hat und sich versichern will, dass man auf dem richtigen Weg ist.



Arma 2: Eine spezielle Mikro-KI soll kleinere Teams effektiver steuern.



O.F. 2: Die Soldaten werden auch im Schutz mobiler Deckungen bleiben.

Arma 2

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **Anfang 2009**
► Hersteller **Bohemia Interactive / Morphicon** ► Status **zu 75% fertig**

Christian Schneider: Bohemia geht die großen Kritikpunkte des Vorgängers an: Eine zusammenhängende Kampagne, wieder erkennbare Charaktere und die optionalen Hilfen machen das zweite Arma auch für ein breites Publikum interessant. Ein Arcade-Shooter wird der Titel aber trotzdem nicht. In der Verschiebung aufs nächste Frühjahr sehe ich wohlwollend ein gutes Omen und hoffe auf ein fertiges und fehlerfreies Spiel.



redaktion@gamestar.de

Operation Flashpoint 2

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **2009**
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 50% fertig**

Petra Schmitz: Ich bin guter Dinge, dass Codemasters einen sehr starken Konkurrenten zu Arma 2 schaffen wird. Das Team weiß genau um die Stärken und Schwächen des Vorgängers. Und es weiß vor allem, was Fans von Militärsimulationen erwarten, nämlich harten Realismus. Wenn der Entwickler die künstliche Intelligenz wie versprochen hinkommt, könnte Operation Flashpoint 2 die neue Referenz im Genre werden.



petra@gamestar.de



Im Nahkampf haben die Space Marines keine Chance gegen den gigantischen **Hive Tyrant**.



Die **Eldar** setzen auf High-Tech-Einheiten wie den Fire-Prism-Schwebegleiter (hinten).

Dawn of War 2

In der Kampagne retten Sie einen ganzen Raumsektor – kooperativ!

gamestar.de
- Infos & Screenshots
► Quicklink: 5547

Ein Satz von solch ergreifender Klar- und Schönheit kann nur das **Warhammer 40k**-Universum hervorbringen: »Space Marines fällen kein Holz und bauen keine Städte, sie treten den Feind in den Hintern!« Gut gesagt! Und zwar von Jonny Ebbert, dem Lead Designer von **Dawn of War 2**, als er uns auf der GC die Kampagnen des Echtzeit-Titels vorstellt. Doch in Ebberts Satz steckt auch eine betrübliche Botschaft: Im Solomodus befehlen wir abermals nur die Space Marines. Dafür soll sich der Feldzug originell spielen, Ebbert verspricht: »Wir bringen alles in Ordnung, was das Echtzeit-Genre derzeit falsch macht.« Diese Marketing-Phrase ist weniger klar und schön, aber ein vollmundiges Versprechen. Wir klären, was dahinter steckt.

Schütze den Sektor!

Wenn der Lead Designer sagt, dass die Space Marines kein Holz fällen und keine Städte bauen, dann heißt das: In der Kampagne bauen Sie keine Stützpunkte und sammeln keine Rohstoffe; Relic krempelt den Solomodus nämlich um. Statt einer linearen Missionskette serviert Ihnen **Dawn of War 2** einen Weltraumsektor mit mehreren Planeten, die laut Ebbert »angegriffen werden«. Von wem? Vorerst egal, im **Warhammer 40k**-Universum herrscht eh Dauerkrieg. Zwischen den Himmelskörpern wechseln Sie wie im **Dawn of War**-Addon **Soulstorm** ständig hin und her. Denn von jeder Welt erreichen Sie mehr oder minder zahlreiche »Notrufe«, also Missionsangebote, die Sie in beliebiger Reihenfolge annehmen dürfen.

Anders als in **Soulstorm** sollen die Einsätze aber nicht in stumpfe »Vernichte alles«-Orgien ausarten, sondern Geschichten erzählen – dazu gleich mehr. Wer einen Auftrag ablehnt oder zu lange wartet (der Feldzug läuft in Echtzeit), muss mit den Folgen leben: Im Extremfall kann ein Planet verloren gehen. Dann endet der Feldzug aber nicht sofort, genau so wenig wie nach einer verlorenen Mission. Denn nach Niederlagen will Ihnen **Dawn of War 2** genügend Rachechancen bieten.

Rüste die Recken!

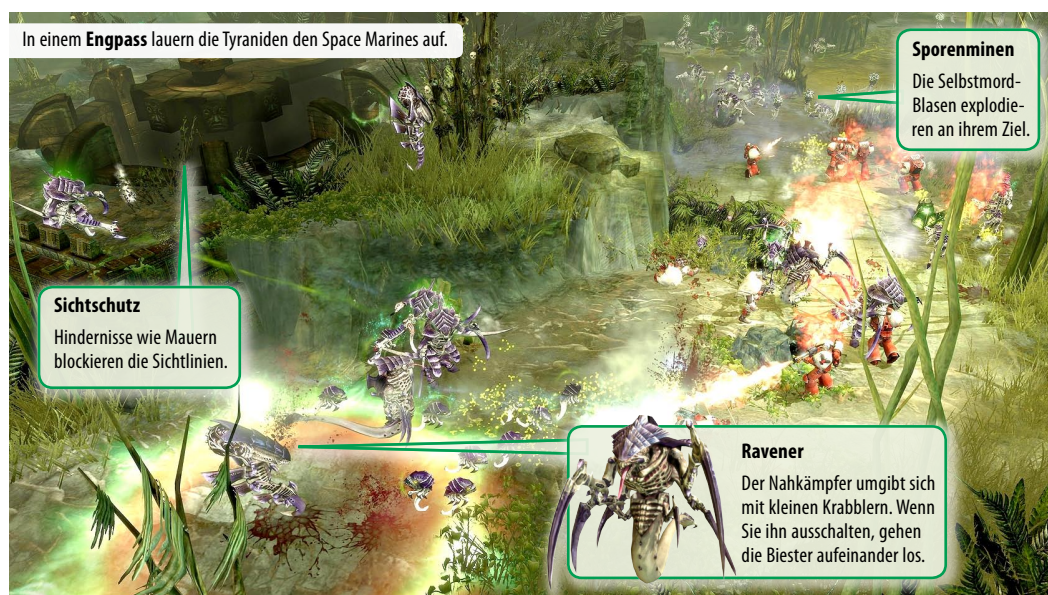
Vor jeder Mission stellen Sie Ihren Angriffstrupp zusammen, und zwar aus Helden mit Eigennamen und individuellen Talenten. Truppenführer werden dabei von einer Handvoll (schwächerer) Soldaten

begleitet, mächtige Einheiten wie Mechs wüten solo übers Schlachtfeld. Durch Siege sammeln die Recken Erfahrung, pro Stufenaufstieg steigern Sie eines von vier Attributen, etwa die Lebensenergie. Wer sich spezialisiert, schaltet besondere Fähigkeiten frei; zum Beispiel können nahkampfstärke Helden ihre Gegner wegstoßen.

In den Einsätzen erbeuten Sie Ausrüstung, mit der Sie die Kampfkraft der Krieger weiter erhöhen. Bestimmte Gegenstände verschaffen den Helden Spezialangriffe, wer etwa eine Granatenkiste mitschleppt, kann Sprengkörper werfen – logisch. Der Anführer Ihrer Truppe, der Force Commander, darf zudem »Commander Items« einsetzen, besonders mächtige Beutestücke. Zum Beispiel katapultiert er sich mit seinem »Assault Jetpack« direkt ins Feindgetümmel oder umhüllt sich und seine Verbündeten per »Iron Halo« mit einem Schutzschild.

Töte die Tyraniden

In den Missionen kämpfen Sie gegen alle anderen **Dawn of War 2**-Parteien: Die aus dem Vorgänger bekannten Orks und Eldar sowie erstmals die Tyraniden, ein schleimiges Insektenvolk. Dieser Monsterhorde begegnet Ebbert auch in seiner Vorführmission: Auf einer Tyraniden-Welt soll er ein Heilmittel für den erkrankten Captain Thule beschaffen. Ebbert beginnt den Einsatz mit drei Truppenführern samt Soldaten. Die individuellen Talente der Helden spielen eine wichtige Rolle, zum Beispiel darf der Scharfschützen-Chef der



In einem **Engpass** lauern die Tyraniden den Space Marines auf.

Sichtschutz

Hindernisse wie Mauern blockieren die Sichtlinien.

Sporenminen

Die Selbstmord-Blasen explodieren an ihrem Ziel.

Ravener

Der Nahkämpfer umgibt sich mit kleinen Krabblern. Wenn Sie ihn ausschalten, gehen die Biester aufeinander los.



Ein **Dreadnought** duelliert sich mit einem orkschen Big Mek.



Die **Prophetin** der Eldar blitzt sich zwei Ork-Boys vom Leib.

Scout Marines pro Mission vier Gegner mit nur einem Treffer erledigen. So knipst Ebbert Tyraniden-Krieger aus, damit deren Begleitkrabblers durchdrehen und sich gegenseitig zerfleischen. Ohne diesen Trick hätte er die Bies-ter mit Flammenwerfer- und MG-Marines zerlegen müssen. Falls Soldaten sterben, darf er an eroberten Kontrollpunkten Nachschub ordern – aber nicht beliebig oft, das wäre zu leicht. Gefallene Helden werden von Kameraden wiederbelebt. Wenn alle Recken sterben, ist der Einsatz verloren.

Mech gegen Monster

So kämpft sich Ebbert zu einem Schleimsee vor, aus dem seine Männer das Heilmittel abzapfen. Wer solche markanten Punkte besetzt, gewinnt zudem Vorteile für die folgenden Missionen – dank der Giftpfütze richten die Marines mehr Schaden gegen Tyraniden an. Falls der Planet später vom Feind zurückerobert wird, geht der Bonus wieder verloren – ein guter Grund, die Welt zu schützen.

Beim Weg zurück zur Abhol-Zone stößt Ebbert auf Tyraniden-Nester, aus denen ein endloser Strom von Aliens quillt. »In jeder Mission gibt es einen Endkampf«, sagt der Lead Designer, lächelt – und bläst die Brutstätten mit der Superwaffe des Force Commanders von der Karte: dem orbitalen Bombardement. Energiestrahlen zwischen vom Himmel, die Tyraniden-Schleimbauten zerplatzen.

Das soll ein Endkampf sein? Da muss Relic sich schon mehr Mühe ... Was ist das?! Plötzlich buddelt sich eine haushohe Bestie aus dem Boden, ein Hive Tyrant! Mit seinen Klauen zerpfückt der Koloss Ebberts Marines. Oh, DAS ist der Bossgegner! Der Titan zerreißt immer mehr Soldaten. Ist dies das Ende? Mitnichten! Als nur noch der Force Commander mit dem Riesen ringt, kracht eine Landekapsel zu Boden. Daraus stapft ein Dreadnought-Mech, gelenkt vom genesenen Captain Thule. Nach einem langen Gefecht fackelt der Stampfer den Hive Tyrant mit seinem Flammenwerfer ab. Sieg!



Gaunt

Der flinke Krabblers ist nur in Massen effektiv. Auf Distanz springt er seine Opfer an.

Hive Tyrant

Der Riese teilt dank seiner Klauen und Energiestrahlen gut aus. Wie viele Tyraniden darf er sich eingraben, um auf Feinde zu lauern.

Die Tyraniden setzen auf **Massenangriffe** mit billigen Truppen. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, die Warhammer-Insekten dienten als Vorbild für die Starcraft-Zerg.

Koop gegen Klassik

Erste Erkenntnis aus dem Endkampf: Die Scharmützel sind so packend und blutig wie im ersten **Dawn of War** – und sehen dank der neuen Grafiken noch besser aus. Zweite Erkenntnis: Durch erfüllte Einsätze schalten Sie Spezialwaffen und Einheiten frei, hier eben den Thule-Dreadnought.

Wer mag, geht dies gemeinsam mit einem Freund an, die Kampagne bietet nämlich einen Koop-Modus. Ob Ihr Partner den Feldzug bereits selbst gespielt hat, ist dabei egal: Er kann einfach vor einer beliebigen Mission in Ihre Partie ein- und hinterher wieder aussteigen. In den kooperativen Einsätzen werden die Einheiten unter den beiden Spielern aufgeteilt.

Im klassischen Mehrspieler-Modus übernehmen Sie hingegen wie im ersten **Dawn of War** eine der vier Fraktionen (Space Marines, Orks, Eldar, Tyraniden), bauen einen Stützpunkt, sammeln Rohstoffe und rekrutieren Einheiten. Doch kommen in den Gefechten auch die Helden samt ih-

Tod von oben



Die **Brutstätten** der Tyraniden können Sie angreifen ...



... oder mit dem **orbitalen Bombardement** zerblasen.

rer Upgrades zum Einsatz? Jonny Ebbert vertröstet uns: »Darüber reden wir noch nicht.« Einen Satz von solch eklatanter Unklar- und Unschönheit kann doch nur ein geheimniskrämerischer Entwickler hervorbringen. **GR**



Mit seinem **Jetpack** springt der Assault Marine mitten in die Ork-Stellung. Im kleinen Bild sehen Sie die Szene aus der Sicht der Verteidiger.

Dawn of War 2

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

Michael Graf: Obwohl ich mir für die Kampagne mehr spielbare Parteien gewünscht hätte, macht das neue Konzept Lust auf mehr: Ich freue mich wie Bolle darauf, mit den Marines einen Raumsektor zu verwüsten, pardon, zu retten. Zumal mir die Heldentrupps mehr ans Herz wachsen dürften als Fabrikssoldaten. Doch alles steht und fällt mit der Balance: Bleibt Dawn of War 2 wirklich fair, wenn ich mal eine Mission verliere?



micha@gamestar.de

Nazis raus, Werwölfe rein. Für ihr Shooter-Debakel Turning Point entschuldigen sich die Entwickler mit einem abwechslungsreichen Actionfest – und legen Manhattan erneut in Schutt und Asche.

Legendary

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5566
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5565

Kostspielige Reisen, nützlicher Hausrat oder ein Reitpferd für die zukünftige Dame des Hauses, das sind oder waren zumindest irgendwann einmal gelungene Hochzeitsgeschenke. Eine Box hingegen, die beim Öffnen alles Schlechte auf die Welt entlässt, verstößt gegen die Etikette – jederzeit und zu allen Anlässen. Göttervater Zeus war's egal. Er verschenkte eben diese Büchse ausgerechnet an eine neugierige Braut namens Pandora, die sie natürlich schnurstracks öffnete; daher der Name »Büchse der Pandora«.

Im Ego-Shooter **Legendary** wiederholen wir in der Rolle des Kunstdiebs Charles Deckard Pandoras Torheit, öffnen die Box mitten im heutigen New York und müssen fortan gegen Werwölfe, Greife und Minotauren kämpfen. Doch wie in der griechischen My-

thologie liegt im Bösen stets auch Hoffnung – diesmal in Form von Knarren und dem magischen Unterarm unseres Helden.

Popcorn zum Spiel

Mit ihrem letzten Spiel haben sich die kalifornischen Entwickler von Spark Unlimited kaum Freunde gemacht. Wir haben den misslungenen Ego-Shooter **Turning Point: Fall of Liberty** vor fünf Monaten mit mageren 51 Punkten abgestraft. Die ersten Spielstunden der Beta-Version von **Legendary** haben uns umso mehr positiv überrascht: vielfältige, originelle Gegner, die sich auch untereinander bekämpfen, tolle Skript-Sequenzen in denen allerhand mythologisches Getier sein Unwesen in den Straßen von New York treibt, und am Time Square nimmt ein 30 Meter großer



Vivian Kane (links) gehörte früher selbst dem Schwarzen Orden an. Jetzt kämpft sie auf unserer Seite.



In New York lassen sich lauffaule Polizisten von **Greifen** herumtragen, samt Dienstwagen.

Schrott-Golem die Hochhäuser auseinander. Wir kämpfen gegen besessene Getränkeautomaten, weichen in der Kanalisation einem Tentakelmonster aus und lösen kleine Physikaufgaben. Währenddessen geht der effektgewaltige Weltuntergang um uns herum munter weiter. **Legendary** ist

knallige Popcorn-Unterhaltung, allerdings nur für Erwachsene.

Leichen zur Maus

Das rote USK-Siegel hat sich der Ende Oktober erscheinende Shooter wohl verdient. Überall liegen Leichen herum, und Verletzte sterben scheinbar immer dann, wenn wir näher kommen. Nachdem wir zum Spielbeginn die unheilbringende Büchse im New Yorker Naturkundemuseum öffnen, brennt sich ein Energiestrahle durch den Boden des Gebäudes und schießt Richtung Decke. Dutzende Menschen werden wie in einem Hurrikan emporgewirbelt, andere verbrennen vor unseren Augen. Wir flüchten und stehen wenig später auf einer breiten Straße, um uns herum kreischen Passanten in Panik, die Erde bebt. Dutzende, meterhohe Greife fliegen über uns hinweg und schnappen nach Beute. Werwölfe reißen die Köpfe ihrer Gegner ab, und fiese Geister schmeißen einen verängstigten Soldaten in einen Riesenventilator. Da tauchen auch noch menschliche Kontrahenten auf, mit einem Trick heizen wir ihnen mit Starkstrom ein – die verkohlten Leichen lösen sich nach einigen Sekunden auf. Das Spiel ist also nichts für



Der riesige **Schrott-Golem** im Hintergrund nimmt den Time Square auseinander, während einer der mies gelaunten Werwölfe Ähnliches mit uns vor hat.



Mit unserem magischen Arm saugen wir die nützliche **Animus-Energie** toter Fabel-Feinde auf.

Kinder oder zart besaitete Gemüter, bewahrt sich aber stets eine humorige Dimension, ein wenig wie in guten Splatter-Filmen.

Magie zur Pistole

Alle zanken sich um die Büchse der Pandora: Deckard, zwei Geheimbünde, der hilfreiche Rat der 98 und der fiese Schwarze Orden. Die Story wird abwechselnd in Spielgrafik, Render-Sequenzen und Zeichnungen erzählt. Neben Manhattans Straßen und U-Bahntunneln führt uns die Handlung in ein kleines Dorf samt verfallenem Friedhof und dann sogar quer über den Atlantik bis ins brennende London, immer der Büchse hinterher. Warum? Weil wir die blöde Kiste nicht nur geöffnet haben, sondern dabei auch unser linker Arm in eine magische Waffe verwandelt wurde, und wir die antike Göttergabe damit (hoffentlich) auch wieder schließen können.

Bis es soweit ist, saugen wir dank der glühenden Hand, Animus genannt, Energie von getöteten Mythen-Monstern auf und stellen damit unsere Lebenskraft wieder her oder lösen eine Zauberdrukzwelle aus. Nari-Geister zum Beispiel schleudern wir so aus ihrem Gespensterzustand in

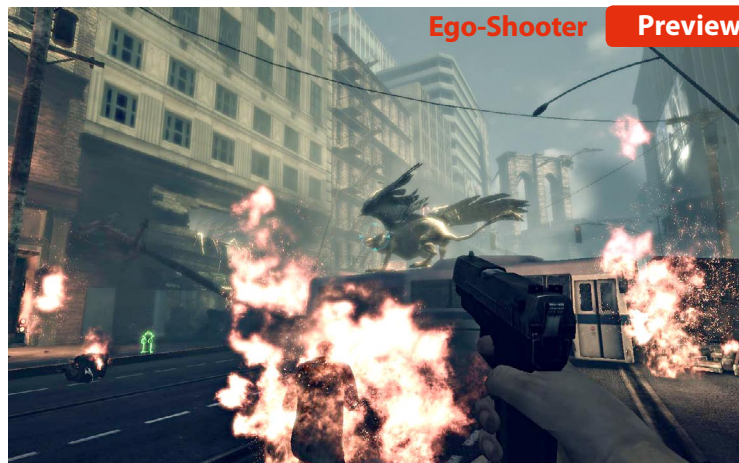
unsere Dimension zurück. Nun reicht ein Schuss aus dem herumliegenden Repertoire an herkömmlichen Schießprügeln wie Pistolen oder Schrotflinten, und die schwarzäugige Kreuzung aus Kind und Teufel verwandelt sich in Animus-Energie, die wir nun als Medipack- oder Mana-Ersatz nutzen können. Werwölfe können wir mit der magischen Schockwelle die Köpfe wegsprengen. Gelingt dies nicht, heilt die verwundete Haut der langgliedrigen Biester deutlich sichtbar und sie stehen nach kurzer Zeit wieder auf. Bei Menschen zeigt der Animus dagegen keine Wirkung, hier hilft nur unser irdisches, unspektakuläres Waffenarsenal.

Feinde zum Freund

Wie die Werwölfe, die nur ohne Kopf endgültig den Geist aufgeben, verlangen auch andere Gegner in **Legendary** nach einer besonderen Angriffstaktik. Die Feuerdrachen rollen sich beispielsweise zusammen und sind dann kugelresistent. Locken wir die Flammen spuckenden Biester aber ins Wasser, erstarren und zerbröckeln sie. Besser noch: Wir drehen Sprinkleranlagen auf oder zerschießen Hydranten und löschen gleich das ganze Nest aus.



Feuerdrachen und Werwölfe kämpfen nicht nur gegen uns, sondern auch untereinander.



Den brennenden Polizisten können wir auch mit dem Wasser aus dem **Hydranten** nicht mehr retten.



Die abgeschossene Haut der **Alpha-Werwölfe** wächst innerhalb von Sekunden nach.

In einer U-Bahnstation sollen wir drei Teile eines EMP-Generators suchen, danach einige Soldaten beim Zusammenbau schützen und das fertige Gerät mit unserer Animus-Kraft aufladen. Dabei werden wir ständig von Werwölfen, Feuerdrachen und Nari-Geistern angegriffen. Doch die mythologischen Biester gehen sich auch untereinander an die Gurgel. In solchen Situationen kommt es oft zu sehr dynamischen Kämpfen zwischen den Fabelbestien, Soldaten der beiden Geheimbünde, Polizisten – und uns.

Später befreien wir gefangene Werwölfe aus Käfigen des Schwarzen Ordens. Die Lykaner kümmern sich dann um unsere Feinde, klettern Wände hoch und werfen mit Felsen, Fässer und Kisten.

Schatten zum Licht

Eine Stadt in Trümmern, dutzende Monster, massig Shader-Effekte – **Legendary** ist aufwändig inszeniert, erkaufte sich die spektakuläre Kulisse aber mit technischen Zugeständnissen. Besonders die menschlichen Polygonmodelle sehen nicht umwerfend aus. Viele Texturen wollen die Entwickler aber noch überarbeiten. Die leuchtenden Ränder der Figuren, ein typischer Effekt bei vielen Unreal-Engine-Spielen, werden wir aber wahrscheinlich auch in der Verkaufversion sehen.

In unserer Beta-Fassung waren Schüsse über Kämme und Korn reine Glückssache. Bei der unpräzisen, ruckeligen Maussteuerung muss das Team ganz sicher nochmals ran. **CHS**

Legendary

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Ende Oktober 2008**
► Hersteller **Spark Unlimited / Atari** ► Status **zu 90% fertig**

Christian Schneider: In diesem Shooter steckt viel Liebe. Die Kämpfe sind schnell und abwechslungsreich. Jeder Gegner fordert neue Taktiken, und die gradlinigen Levels protzen nur so mit Aha-Effekten. Die Qualität eines Call of Duty 4 wird das Spiel wohl nicht erreichen, gelungene Unterhaltung und eine angemessene Entschädigung für Turning Point ist **Legendary** aber allemal.



redaktion@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Comic-Optik, Phantasie-Waffen, viel Action, aber weniger Taktik – wir haben den etwas anderen Battlefield-Spross ausgiebig angespielt.

Battlefield Heroes



Panzer haben zwar eine ordentliche Durchschlagskraft, die Geschosse fliegen jedoch einen seltsamen Bogen. Wir haben erst nach einigem Training sauber treffen können.



Flugzeuge sind nur mit Maschinengewehren bewaffnet und längst nicht so mächtig, wie in anderen Battlefield-Teilen – Bomben oder gar Raketen suchen Sie vergebens.

In der **Battlefield**-Reihe sind Soldaten austauschbar: Wenn wir als Sanitäter von einem Panzer niedergemacht werden, betreten wir das Schlachtfeld einfach erneut, diesmal als Panzerabwehr-Soldat und geben dem Stahlkoloss Saures. Das Entscheidende für unsere Rolle im Spiel sind also allein unsere Waffen und die Ausrüstung – wie wir dabei aussehen? Keine Ahnung. Ist aber auch egal, wir sehen uns ja wegen der Ego-Perspektive ja nur dann selbst, wenn wir auf unsere Wiederbelebung warten. Und jetzt kommen die **Battlefield**-Väter Digital Illusions mit dem kos-

tenlosen **Battlefield Heroes** und werfen die gewohnte Anonymität über Bord: ein Charaktereditor, wie es ihn sonst in Online-Rollenspielen gibt, freischaltbare Gegenstände, die nur existieren um hübsch auszusehen, und lustige Gesten und Sprüche. Was soll das? Marines schminken sich doch auch nicht, bevor sie in die Schlacht ziehen! Oder doch?

Mädchen-Glück

Egal was früher war und was Marines eigentlich dürfen oder eben nicht: Das Konzept funktioniert, zumindest kurzfristig! Die Suchtspirale fängt an sich zu drehen,

sobald wir unseren ersten Helden gebastelt haben. Den Grundcharakter erstellen wir direkt im Browser: Zuerst entscheiden wir uns für eine Fraktion, wobei »National« und »Royal Army« zur Auswahl stehen, die optisch ganz klar an Deutsche und Briten angelehnt sind – spielerisch gibt es keinen merklichen Unterschied. Dann geht es zur Auswahl der Klasse, hier haben wir die drei Möglichkeiten »Soldier«, »Gunner« und »Commando«, die sich am besten mit »Alleskönner«, »schwere Infanterie« und »Scharfschütze« beschreiben lassen. Dann noch schnell Hautfarbe,

Haarfarbe, Frisur und Bart auswählen, einen Namen ausdenken und fertig ist unser erster **Battlefield**-Avatar. Und jetzt wird es lustig, wir starten **Battlefield Heroes** aus dem Browser und das Spiel lädt die Engine, die vor dem ersten Start automatisch heruntergeladen wird (installierte Größe auf der Festplatte 285MB). Entweder wir beginnen direkt die Schlacht oder verbringen geraume Zeit damit, unseren Helden anzuziehen. So haben wir (natürlich nur zu Testzwecken) unserem muskelbepackten Gunner erst mal alberne Hüte aufgesetzt, ihn Zigarren rauchen lassen und ihn



Der Commando kann sich unsichtbar machen, ist aber schemenhaft zu erkennen, wenn er Schaden kassiert.

»Mudflation« bezeichnet die Inflation innerhalb von virtuellen Spielwelten.

Unsere Helden: Der Royal **Gunner** ...... und der National **Commando**.

mit stylischen, aber nutzlosen Munitionsgurten behängt. An dieser Stelle will der Publisher Electronic Arts später das Bezahlssystem einbauen, mit dem Spieler Gegenstände gegen echtes Geld kaufen können. Die erworbenen Kleidungsstücke sollen keinen spielerischen Vorteil bringen, außer dass der eigene Charakter gegen Bezahlung schneller im Level aufsteigen kann. Fertig angekleidet geht es dann über ins Spiel. Server-Listen oder Ähnliches gibt es keine, **Heroes** macht alles selbstständig. Wir können lediglich in den Optionen auswählen, ob wir auf Karten mit oder ohne Fahrzeugen spielen wollen.

Einsteiger-Spaß

Auf dem Schlachtfeld kämpfen die National Army und die Royal Army um »Tickets«, die Punkte, die es in allen bisherigen **Battlefield**-Teilen gibt. Beide Teams starten mit einer bestimmten Anzahl, die im Comic-**Battlefield** recht niedrig ausfällt. Die Ent-

wickler wollen so schnelle Spiele forcieren, um Einsteigern zähe Belagerungen zu ersparen. Gehen einer Fraktion die Tickets aus, gewinnt die Gegenseite. Das ist soweit nichts Neues, die Art wie die Punkte erworben und abgezogen werden, hat sich jedoch verändert: Wenn Sie einen Gegner ausschalten, ziehen Sie damit dem anderen Team direkt Punkte ab. Erobern Sie hingegen eine Fahne, bringt das Ihrer Truppe einige Tickets. Das so überarbeitete System soll zu actionreichen Scharmützeln und kurzen Runden führen – und es funktioniert.

Veteranen-Frust

Wenn Sie nur eine schnelle Runde ballern möchten, ist **Battlefield Heroes** genau richtig. Wenn Sie jedoch die Vorgänger intensiv gespielt haben, kann das schnell zu Frust führen. Kurz an die Steuerung gewöhnen: kein Problem. Die ersten Feinde besiegen: kein Problem. Dann Fahnen erobern, um wie gewohnt für den Team-

Je mehr Soldaten des eigenen Teams in der Nähe sind, desto leichter lässt sich eine **Fahne** erobern.

sieg zu sorgen: nervig. Es ist für Profis frustrierend, wenn die anderen Spieler im eigenen Team einfach nicht schießen können. Denn egal, wie viele Fahnen wir erobert haben, jedes Mal wenn einer unserer Verbündeten fällt, sind die Punkte wieder futsch. Mit den momentanen Regeln läuft **Heroes** auf simple Team-Deathmatch-Schlachten hinaus, von der taktischen Finesse der großen Brüder fehlt jede Spur.

Rollenspiel-Idylle

Doch **Battlefield Heroes** heißt ja auch nicht **Battlefield 3**. Klar haben wir geflucht, weil unsere Strategien nicht funktioniert haben, aber der Besuch im Helden-Menü, nachdem wir einige Levels aufgestiegen sind, macht dann wieder Spaß. Denn für Stufenaufstiege gibt es Punkte, die wir in teils schräge Spezialfähigkeiten investieren können: Unser Gunner kann auf Knopfdruck schneller rennen, mit riesigen Explosionsfässern werfen, sich

heilen oder einen Schutzschild um sich errichten. Der Commando macht sich unsichtbar oder vergiftet sein Kampfmesser. Der Einsatz so vieler Sonderattacken ist in einem Shooter gewöhnungsbedürftig, kann in der Schlacht aber über Sieg und Niederlage entscheiden. Besonders weil die Charaktere eine Menge Schaden einstecken, müssen wir dauernd fiese Tricks anwenden, um zu gewinnen. Bei jedem Treffer zeigt uns das Spiel an, wie viel Schaden wir gerade angerichtet haben. Manchmal rennen zwei Spieler sekundenlang umeinander herum und ballern aufeinander, gehen in Deckung, heilen sich – und der Tanz geht von vorne los. Spielerisch nervt das eher, ist aber ganz lustig anzusehen. Vor allem, weil schon in der Beta die skurrilsten Charaktere der Server unsicher machen. Von Mitgliedern der TV-Serie »A-Team« über Seemänner bis hin zu Nacktcampnern haben wir schon alles gesehen. **PD**

Der Gunner wirft mit **explodierenden** Fässern, die verheerenden Schaden verursachen. Durch ihre Größe sind sie aber so leicht zu erkennen, dass clevere Gegner einfach flüchten.

Battlefield Heroes

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Digital Illusions / Electronic Arts** ► Status **zu 85% fertig**

Philipp Dubberke: In mir kämpft der Sims-Fan gegen den Battlefield 2-Sergeant Major. Mir macht es Heidenspaß, Helden zusammenzustricken und im Level aufzusteigen. Es frustriert mich aber, dass es ausreicht, nur stumpf alle Gegner wegzumähen. In der Mittagspause kann Heroes eine Menge Freude bringen, aber für abendfüllende, große Unterhaltung reicht das Potenzial kaum.



philipp@gamestar.de

Potenzial Gut

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: Spore, Mass Effect

Zuletzt gesehen: »The Dark Knight«

Zuletzt gelesen: Men's Health

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Sprengkopf entpuppt sich als Schrumpfkopf. ★★

Stalker: Clear Sky: Der Zustand dieses Spiels ist eine Schande! -

Colonization: War schon immer super, ist jetzt hübsch und super. ★★★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Clear Sky, Hell's Highway, Civ 4

Zuletzt gesehen: Die »Vorletzte« *kicher*

Zuletzt gehört: Peter Licht: »Lieder vom Ende...«

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Großer Spaß! Story? Pff, Action eben! ★★★★★

Stalker: Clear Sky: Macht mich traurig, bitte DEN Patch – schnell! ★★★

Colonization: Das Spiel ist noch besser geworden – großartig. ★★★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Warhammer Online

Zuletzt gesehen: »The Dark Knight«

Zuletzt gelesen: »Notes from a Big Country«

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Sieht super aus. Sonst wie gehabt öde. ★

Stalker: Clear Sky: Kann den Himmel vor lauter Bugs nicht sehen. ★

Colonization: Nicht gespielt. -



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: mit Achterbahnen im Heidepark

Zuletzt gesehen: »The Dark Knight«

Zuletzt gehört: The Gaslight Anthem (genial!)

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Die zweite Seite einer Medaille glänzt auch. ★★★★★

Stalker: Clear Sky: Ich bin leidensfähig, aber kein Masochist. ★

Colonization: Ein tolles Spiel für Leute über 30. Verdamm! ★★★★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Stalker: Clear Sky

Zuletzt gesehen: »How I met your mother«

Zuletzt gelesen: Joe Hill: »Heart-shaped Box«

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Mehr Skripts, aber weniger Seele. ★★★★★

Stalker: Clear Sky: Ich probier's nach 20 Patches noch mal. ★★

Colonization: »Colon« heißt Darm ... ★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Warhammer Online

Zuletzt gesehen: »The Dark Knight« (Klamauk)

Zuletzt gelesen: »Die Vermessung der Welt«

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Crytek kann unterhalten, aber nicht erzählen. ★★★★★

Stalker: Clear Sky: So verseucht wie die Zone, nur halt mit Bugs. ★★

Colonization: Gebt mir Freiheit – oder dieses Spiel, das langt. ★★★★★



Philipp Dubberke

Trainee philipp@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Lego Batman

Zuletzt gesehen: »Interview mit einem Vampir«

Zuletzt gelesen: Titanic

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Crysis, ein bisschen anders. Okay. ★★★★★

Stalker: Clear Sky: Wer Fabian so quält, gehört verhauen! Buh! -

Colonization: Strategie mit Indianern. Ist mir zu fad. ★★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Sacred 2. Und Sacred 2.

Zuletzt gesehen: »The Dark Knight« (großartig!)

Zuletzt gehört: Soundtrack zu »The Dark Knight«

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Ich spare immer noch auf einen neuen Rechner. ★★★★★

Stalker: Clear Sky: Kann ich hier auch Minuspunkte vergeben? -

Colonization: Sicher super, aber Rundenstrategie ist mir zu träge. ★★



René Heuser

Online-Redakteur rene@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Mercenaries 2, Grid

Zuletzt gesehen: »The Dark Knight«

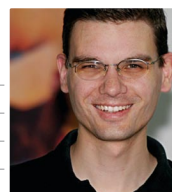
Zuletzt gelesen: Robert Harris: »The Ghost«

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Nicht der Hit des Jahres, aber sein Geld wert. ★★★★★

Stalker: Clear Sky: Erst mal muss es vernünftig laufen! -

Colonization: Civ ist nie verkehrt. Aber nicht mein Szenario. ★★★★★



Christian Schneider

Praktikant

Zuletzt gespielt: Legendary, Oblivion, X3

Zuletzt gesehen: »The Dark Knight«

Zuletzt gelesen: Ralf G. Renner: »Hopper«

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Schön, kurz und belanglos. ★★★★★

Stalker: Clear Sky: Ein Witz! Und sie haben ihn sogar verpackt. -

Colonization: Soll toll sein, lässt mich aber kalt. ★★



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Crysis: Warhead, Pro Evo 2009

Zuletzt gesehen: Videos auf GameStar.de

Zuletzt gehört: Jimi Hendrix

Meine Meinung zu ...

Crysis: Warhead: Hoffentlich taugt Multiplayer auf lange Sicht. ★★★★★

Stalker: Clear Sky: Alles voller Ungeziefer. Und das mag ich nicht. ★

Colonization: Nicht gespielt. -



Der Spiele-Wertungskasten

Unsere Tester beurteilen jeden Titel in zehn Kategorien, die das Spielerlebnis bestimmen. Viele Detailinformationen helfen Ihnen bei der Antwort auf die wichtigste Frage: Ist dieses Spiel etwas für mich?

Die GameStar-Awards



ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist. Zusätzlich geben wir an, wie Ihnen das Spiel unter die Arme greift. Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

PC-KONFIGURATION

Welche Systemanforderungen stellt das Spiel? Der blaue Balken gibt einen Schnellüberblick über den Hardware-Hunger, im Kasten darunter geben wir getestete Empfehlungen. Minimum: Das Spiel läuft gerade noch so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft auf dieser Konfiguration flüssig ohne nennenswerte Abstriche.

SYSTEMDETAILS

Moderne Spiele unterstützen oft aktuelle Technologien, etwa Mehrkern-Prozessoren. Solche optionalen Vorteile listen wir unter Profitiert von auf. Bildformate beschreibt, ob das Spiel Breitbild-Monitore unterstützt; Ton gibt Auskunft darüber, wie viele Lautsprecher angesteuert werden.

MULTIPLAYER-MODUS

Der Multiplayer-Modus eines Spieles fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reines Multiplayer-Spiel. Außerdem finden Sie hier Details zu den Spielmodi.

EINZELWERTUNGEN

Jedes Spiel bewerten wir in sechs generellen Kategorien (blau) und vier genrespezifischen Kategorien (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche Pro- und Kontrapunkte begründen das Urteil.

PREIS/LEISTUNG

Die Preis-Leistungs-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung geben: Manches 60er- oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

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

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

BIA: HELL'S HIGHWAY

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Gearbox Software (BIA: Earned in Blood, GS 12/05: 82 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 25.9.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendf.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

Durchgehend motivierend dank spannender Missionen und toller Zwischensequenzen.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig

SPIELMECHANIK einfach — komplex

SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial

SPEICHERSYSTEM Checkpoint-System

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

3,8 GHz Intel Core 2 Duo E4300 Core 2 Duo E6600

A64 3.500+ AMD A64 X2 4.400+ AMD A64 X2 6.000+ AMD

1,0 GByte RAM 2,0 GByte RAM 2,0 GByte RAM

5,6 GB Festplatte 5,6 GB Festplatte 5,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe

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 noch keine Wertung möglich

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (20)

SPIELTYPEN LAN, Internet

DEDICATED SERVER nein

FAZIT Wir holen den Multiplayer-Test mit Erscheinen des Spiels auf GameStar.de nach.

SERVERSUCHE intern via Gamespy
MULTIPLAYER-SPASS keine Angabe möglich

BEWERTUNG

GRAFIK	+ jeder Soldat hat ein eigenes Gesicht + gute Animationen + knallige Effekte + matschige Texturen + Flora wirkt teils unecht	8 / 10
SOUND	+ fantastische englische Sprecher + stimmungsvolle Musik + realistisch klingende Waffen + Sprachsamples wiederholen sich + drei Schwierigkeitsgrade + Spieltempo erlaubt gründliches Planen + gelungenes Tutorial + kein freies Speichern	10 / 10
BALANCE	+ unglaubliche dichte Stimmung + filmreife Kamerafahrten und -einstellungen + Deutsche bleiben blass	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ leichte Steuerung + perfektes Deckungssystem + Angriff- und Vorrückbefehl liegen auf einer Taste	9 / 10
BEDIENUNG	+ lange Story-Kampagne + Wiederspielwert durch extraharten Modus + lange Zwischensequenzen	9 / 10
UMFANG	+ Land, Stadt, Innenlevels – Abwechslung satt + mehrere Möglichkeiten vorzurücken + Kartenaufbau trotzdem oft simpel	8 / 10
LEVELDESIGN	+ Teams verhalten sich perfekt + Männer suchen Deckungen + kleine Aussetzer auf Freundschaft + Feinde nutzen Flanken	7 / 10
KI	+ jede Waffe zum Aufnehmen + Teams mit unterschiedlicher Feuerkraft + Panzerfahrten + versteckte Extras	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ großartige Zwischensequenzen + Mischung aus Dramatik und komischen Momenten + facettenreiche Handlungsstränge	9 / 10
HANDLUNG		10 / 10

PREIS/LEISTUNG Wegen fehlender MP-Wertung nicht möglich.

FAZIT Sehr gutes Spiel und großartiges Kriegsdrama.



ALLGEMEINES

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

SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

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

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

ERFORDERTE FERTIGKEITEN

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

3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten 3D-Kartentypen. Ist Ihre Karte in der Liste grün markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Ist die Farbe gelb, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung und die Details herunterdrehen. Eventuell werden nicht alle Effekte unterstützt, die das Spiel beherrscht. Bei Rot läuft das Spiel in den Minimaleinstellungen gerade noch. Ist das Feld grau, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

über 90 Absolutes Ausnahmispiel, ein Muss für jeden Spieler!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial. Titel mit kleineren Fehlern.
60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49 Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10 Definitiv eines der grausamsten Spiele der PC-Geschichte.

Abwertungen

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

Den hier abgebildeten großen Wertungskasten setzen wir nur bei Spieltests ab einem Umfang von drei Seiten ein. Bei Tests mit weniger Seiten benutzen wir verkleinerte Versionen.



Petra Schmitz
möchte Matt Baker und
seine Männer in die Arme
nehmen und tröstende
Volksweisen für sie singen.



Fabian Siegmund
möchte Psycho fragen, ob
dessen Spitzname hauch-
feine Ironie ist. Weil nie-
mand sie versteht.

Action-Inhalt

Tests

Crysis: Warhead.....	60
Brothers in Arms: Hell's Highway.....	64
Stalker: Clear Sky.....	68
X3: Terran Conflict.....	72
Mercenaries 2.....	74
Lego Batman.....	76
Wall-E.....	77

Action

Geschichtsstunden

Manche Storys bewegen uns, andere bewegen sich in Richtung Quatsch.

Dass Crytek nicht die tollsten Geschichten erzählt, wissen wir schon seit der Klischee-Orgie **Far Cry**. Der Shooter kam immerhin mit einem Augenzwinkern, ob nun gewollt oder zufällig. Bei **Crysis** fehlte dieses Augenzwinkern, stattdessen gab es nur seichte Hollywood-Handlung, wenn auch toll verpackt. In **Crysis: Warhead** stimmt die Verpackung wieder. Dazu addiert Crytek Detailverbesserungen, neue Waffen und Fahrzeuge. Aber Handlung? Die wurde am Strand im Sand verbuddelt. Und die Entwickler haben vergessen, an welcher Stelle.

Ganz anders dagegen **Brothers in Arms: Hell's Highway**. Der Taktik-Shooter ist ein sehr

gutes Spiel und ein packendes Kriegsdrama. Ein Kunststück, das wir schon lange unter »Schafft eh keiner!« abgelegt hatten.

Und was ist jetzt eigentlich mit **Stalker: Clear Sky**? Auch ein Drama. Und eine lange Geschichte. Die lesen Sie ab Seite 68. **PET**



Auch schlechte **Geschichten** wecken Emotionen.

GameStar-Action-Charts 11/2008

GameStar-Action-Charts 11/2008																
Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07	94	10	10	8	10	10	9	10	8	10	9	11/08: Crysis: Warhead, 88
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	Version 1.3
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	BiA: Hell's Highway	Ubisoft	Gearbox	NEU	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10	12/06: Addon
7	Bioshock	2K Games	Irrational Games	10/07 (87)	86	9	10	7	10	9	8	7	8	10	8	
8	F.E.A.R.	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	86	8	9	9	10	10	8	7	9	8	8	
Taktik- und Multiplayer-Shooter																
1	Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05 (93)	91	7	10	9	9	9	10	10	10	10	7	01/06: Addon
2	Unreal Tournament 3	Midway	Epic Games	01/08	90	9	8	10	7	10	10	9	7	10	10	
3	Team Fortress 2	Electronic Arts	Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	6	10	9	10	8	04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07 (90)	89	8	10	9	8	9	10	9	9	9	8	
5	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06 (90)	88	7	9	9	8	8	10	8	10	10	9	
6	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	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	02/07: Kontrollbesuch
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**.

Viele kleine Verbesserungen, aber auch ein dicker Patzer:
Für eine neue Rekordwertung reicht es nicht.

Crysis Warhead

DVD

- Topspiel-Video

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 5545

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 5336

Win Vista 32 Bit

- läuft



Test beim Entwickler

Wir konnten Warhead nur vor Ort beim Entwickler Crytek auf einem speziell dafür zusammengestellten High-End-PC testen. Wir haben uns für das Prozedere entschieden, weil wir völlig unbehelligt von äußerer Einflussnahme in einem separaten Raum zwei Tage Zeit hatten, das Programm zu spielen. Das reichte, um den Titel zweimal komplett auf zwei verschiedenen Schwierigkeitsgraden durchzuspielen. Für den Singleplayer-Modus war das vollkommen ausreichend, den Multiplayer-Modus konnten wir allerdings nur im lokalen Netzwerk mit wenigen Spielern antesten. Eine Multiplayer-Wertung und den Technik-Check reichen wir deshalb in der nächsten Ausgabe und auf GameStar.de nach.



Das ist neu

Das »Armoured Scout Vehicle« (ASV) ist ein wendiger Radpanzer mit wahlweise einer Minigun oder einem schweren Geschütz auf dem Dach.



Das Luftkissenfahrzeug gibt es als einziges Vehikel nur im Singleplayer-Modus. Macht aber nichts: Schießen kann das Ding ohnehin nicht.



Wie die Pistolen kann Psycho auch diese MP's beidhändig benutzen. Die linke Maustaste feuert dabei die linke Knarre ab, die rechte Taste die rechte.



Weil seine explosiven Geschosse stark gekrümmte Flugbahnen beschreiben, ist es verdammt schwer, mit dem Granatwerfer auf Anhieb ins Ziel zu treffen.

Der Kerl ist freundlich, resolut, loyal, prinzipientreu und Brite. Wie kann man den nur Psycho nennen? Gleich von der ersten Szene an galt der Bursche in **Crysis** als der Klischee-Irre – allein wegen seines Namens. Doch irgendwie blieb Psycho während seiner kurzen Auftritte in **Crysis** überraschend profillos – wenn auch nicht so nichtssagend wie Nomad, der Held des Spiels. Mit **Crysis: Warhead** hat sich das nun geändert. Woher sonst wüssten wir, dass der Kerl freundlich, resolut, loyal, prinzipientreu und Brite ist? Neben einem greifbareren Helden bietet das allein lauffähige Mini-Addon von Crytek einige technische und spielmechanische Verbesserungen, bleibt aber dennoch hinter **Crysis** zurück.

Anzüglich

Warhead erzählt Psychos Abenteuer, die zeitgleich zu Nomads Einsatz in **Crysis** stattfinden. Wir erinnern uns: Psycho zieht in **Crysis** zunächst mit Nomad über die Insel, steht ihm in einer Mission als Scharfschütze zur Seite und

verabschiedet sich dann aus der Handlung, um gegen Ende wieder aufzutauchen. Da hockt er dann auf einem Flugzeugträger herum und präsentiert stolz ein totes Riesen-Alien. **Warhead** erzählt nun die Geschichte, wie Psycho das Ding an Bord geschafft hat.

Nach dem Intro finden wir uns irgendwo im Dschungel wieder. Die Koreaner haben unseren Senkrechtstarter, also den von Psycho, abgeschossen, und nun muss er sich erst mal in Sicherheit bringen. Dabei erklärt uns das Spiel in den ersten Minuten, wie der hochmoderne Kampfanzug unseres Helden funktioniert.

Übermenschlich

Psycho trägt einen Nanosuit, einen High-Tech-Overall, der seinen Träger auf Wunsch vor Kugeln schützt oder schnell, stark oder gar unsichtbar macht. Den jeweiligen Modus wählen Sie per Knopfdruck aus einem praktischen Menü rings um das Fadenkreuz. Dank des Nanosuits können Sie Ihre Lieblingsspielweise umsetzen. Wer gerne schleicht, huscht im Tarnmodus

umher. Je schneller Sie sich darin bewegen, desto schneller leert sich auch die Energie des Anzugs. Sinkt die auf Null, wechselt der Nanosuit in den Panzermodus, seine Standardeinstellung. Werden Sie nun getroffen, nehmen Sie keinen Schaden, sondern verlieren nur Anzug-Energie. Sowohl Anzug-Energie als auch Gesundheitspunkte regenerieren in den



Psycho ist gelegentlich mit **Kollegen** unterwegs, die ihn unterstützen.



Klappt immer noch: Koreaner im Nahkampf an der **Gurgel** packen.





Psycho muss den abgeschossenen **Piloten** O'Neil in Sicherheit bringen. Der ist zwar verwundet, aber immerhin nicht wehrlos.



In der Kampagne kurven Sie alleine mit dem **ASV** herum, im Mehrspielermodus können Sie noch zwei Freunde mitnehmen.

Gefechtspausen recht schnell – nervige Batterie- oder Medipack-Suche können Sie sich also sparen. Im Tempomodus bewegt sich Psycho übermenschlich schnell und springt entsprechend weit. Wer besonders hoch hüpfen will, wählt den Stärkemodus. Mit dem können Sie außerdem Gegenstände (insbesondere Granaten) weiter werfen und vermindern

den Rückstoß schwerer Waffen. Der Nanosuit ist und bleibt das herausragende Spielelement der **Crysis**-Serie. Weil sein Kontrollmenü so gut funktioniert, können wir blitzschnell die Modi wechseln, sprinten zum Beispiel durch eine Sperrzone der Koreaner, überspringen anschließend einen drei Meter hohen Stacheldraht-Zaun und verstecken uns auf der

anderen Seite mit dem Tarnmodus, bevor uns ein Feind entdecken kann – ein cooles Gefühl!

Geradlinig

Kurz hinter der Absturzstelle ist mit dem Nanosuit-Testlauf schon wieder Schluss: Ein elektromagnetischer Impuls legt den Anzug lahm, unser Held geht zu Boden. Die anschließende Zwischense-

quenz zeigt, wie die Koreaner einen Container per Hubschrauber von dannen hieven, in dem ein mysteriöses, blau schimmerndes Objekt lagert. **Crysis**-Kenner wissen: Da steckt ein großes Alien drin. Die US-Militärs vermuten jedoch, die Koreaner würden eine Atombombe herumkarren, und werden nervös. Psycho soll den Container sicherstellen.



Die KI-Unterstützung sorgt für spannende **Gefechtsatmosphäre**.



Die Aliens schützen einander mit undurchdringlichen **Schutzschilden**.



Regelmäßige **Zwischensequenzen** treiben die Story voran.



Nachdem die Insel vereist wurde, jagt Psycho dem Container mit einem **Luftkissenfahrzeug** nach, während sich die Aliens mit den Koreanern anlegen.

Wie eine Möhre am Stock vor einem lauffaulen Esel lässt Crytek die vermeintliche Atomkiste immer knapp vor Psychos Nase baumeln. Das hilft bei der Spielführung, dennoch kommen wir uns tatsächlich ein bisschen wie ein Maultier vor. Denn wer **Crysis** ge-

spielt hat, weiß ja schon, dass in dem Container das außerirdische Dingsbums steckt, und dass Psycho das Vieh letztlich auf den Flugzeugträger schaffen wird. Und überhaupt: So viel Trara um ein einzelnes Alien? Nomad hat eigenhändig mehrere Dutzend der Biester vom Himmel geholt. Wer also unbedingt die Überreste von so einem Vieh haben will, kann sie gleich tonnenweise aus dem Dschungel schleppen.

Unselbständig

Als Einsteiger-Spiel setzt **Warhead** zu viel als bekannt voraus: Wo plötzlich diese Außerirdischen herkommen, wird mit keiner Silbe erwähnt, und als dann auch noch die halbe Insel eingefroren wird, scheint das für Psycho und seine Vorgesetzten auch völlig alltäglich zu sein – sie würdigen das Ereignis keines Kommentars. Und was letztlich im Container steckt, wird auch nicht verraten.

Weil wir **Crysis** schon kennen, kommt bei uns hingegen schnell das Gefühl auf, in **Warhead** lediglich übriggeliebene Szenen aus **Crysis** zu erleben. Und die haben nicht einmal Anknüpfungspunkte zum Vorgänger: Szenen, in denen sich die Handlungen beider Spiele verzahnen, fehlen. Die großen Momente des Konflikts – der erste richtige Kontakt mit den Aliens, die Vereisung der Insel, der Kampf mit dem Boss – das alles beansprucht Nomad für sich. Für Psycho bleibt nur die sprichwörtliche Leichenfledderei übrig: den Alien-Kadaver heim schaffen. Zwar stellt sich ihm dabei ein koreanischer General entgegen, aber selbst mit dem gibt es keinen dramatischen Endkampf. Nach knapp fünf Stunden Spielzeit stellen wir uns daher die Frage: War es das?

Bildgewaltig

In Sachen Story und Umfang war es das tatsächlich. Aber ansonsten hat Crytek eine Reihe von Dingen bei **Warhead** optimiert, die Spieler an **Crysis** auszusetzen hatten. In erster Linie ist das Psycho selbst: Sie lernen den Burschen besser kennen als einst Nomad. Und Psycho ist ein sympathischer Typ – allein schon wegen seines britischen Akzents (in der englischen Fassung). Dabei helfen besonders die zahlreichen Zwischensequenzen, die **Warhead** filmreifer inszenieren als **Crysis**. Außerdem hat Crytek bei **Call of Duty 4** abgeschaut: Wir sind regelmäßig zusammen mit anderen Soldaten unterwegs, mal normale GIs, mal Nanosuit-Kollegen. Das sorgt für mehr Schlachtfeld-Atmosphäre als in Nomads Solo-Einsatz. Auch sonst bietet **Warhead** mehr Skriptsequenzen als **Crysis**, denn durch die zielstrebige Jagd nach dem Container kann das Programm besser einschätzen, wann sich der Spieler



Neue **Gegner** gibt's nicht, dafür aber zwei neue Waffen.



Die **Koreaner**, die Hauptgegner in Crysis: Warhead, halten nun endlich viel weniger Treffer aus als noch in Crysis.

wo befindet. Damit liefert **Warhead** eine gute Mischung aus offenem Leveldesign und vorgegebenen Wegen. Die Dschungelkarten fühlen sich zwar nicht mehr ganz so weitläufig an wie im Vorgänger, Schlauchlevels wie das Alien-Raumschiff aus **Crysis** gibt's aber auch nicht mehr.

Vierrädrig

Mussten Sie in **Crysis** noch zwangsläufig ein Level lang einen Senkrechtstarter steuern, haben Sie in **Warhead** nun freie Fahrzeugwahl – zumindest am Boden. Steuerbare Luftfahrzeuge gibt's im Singleplayer-Modus nicht mehr, dafür steht ein neues Spähfahrzeug (ASV) bereit. In einem Level dürfen Sie für die Dauer einer Verfolgungsjagd außerdem ein Luftkissenfahrzeug lenken. Die Vehikel sind allerdings keine Pflicht: Wer lieber den Nanosuit einsetzt, geht zu Fuß. Eine nennenswerte neue Spielerfahrung bietet das APC nicht. Es gibt die Karre zwar mit zwei leicht unter-

Action-Quickie

Michael Trier: Crysis hat mir jede Menge Spaß gemacht -- effektvolle Popkorn-Unterhaltung am PC, spannend, und stellenweise grandios inszeniert.



michael@gamstar.de

Und die hat Crytek in Warhead nun rausgenommen. Durch die geschickt eingesetzten Scripts und die Nähe zur Hauptfigur bin ich noch mehr drin im Spiel, die Illusion von spielerischer Freiheit ist dabei immer noch besser umgesetzt als bei der Action-Konkurrenz. Und bei so einem Adrenalin-Feuerwerk erwarte ich gar keine großartige Story, dazu spiele ich Rollenspiele oder Mix-Titel wie Clear Sky -- sobald es funktioniert. Warhead funktioniert einwandfrei und sei jedem Shooter-Fan ans Herz gelegt -- leider ist der Spaß viel zu schnell vorbei.

Minispiel

Fabian Siegmund: Warhead zu spielen ist ein bisschen, als würde man nicht verwendete Szenen seines Lieblingsfilms anschauen: Man freut sich über neues Material und alte



fabian@gamstar.de

Gesichter, aber die eigentliche Handlung läuft auf einer anderen Stelle der DVD ab. Vielleicht sind einige der entfallenen Clips sogar besser als manche Szenen des Hauptfilms, aber dennoch ist Bonusmaterial alleine nunmal nicht abendfüllend. Für Crysis-Fans ist Warhead natürlich ein Muss, doch besonders Cysis-Neulinge werden sich mit der fragmenthaften Story ziemlich schwer tun.

MULTIPLAYER

CRYSIS: WARS

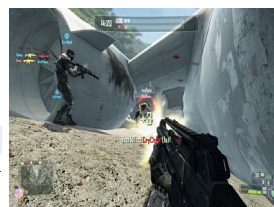
Mit Crysis Wars hat Crytek eine von Crysis und Warhead losgelöste Marke geschaffen, die den Mehrspieler-Modus beider Spiele vereint. Bislang konnten wir Wars nur für wenige Stunden im lokalen Netzwerk spielen. Deshalb verzichten wir auf eine Wertung, geben Ihnen aber einen Überblick über den Ablauf und die Modi.

DIE BESONDERHEITEN

- **Prestige:** Durch spielrelevante Erfolge wie etwa Abschlüsse gewinnen Sie sogenannte Prestige-Punkte, mit denen Sie Waffen, Fahrzeuge und Ausrüstung kaufen können. Mit der Zeit steigen Sie außerdem schrittweise im Online-Rang auf.
- **Waffen und Fahrzeuge:** Der Mehrspieler-Modus umfasst fast alle Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Vehikel aus der Kampagne. Das Luftkissenfahrzeug ist nicht enthalten, dafür gibt's den schwimmfähigen Truppentransporter, der bislang nur Nutzern der Collector's Edition von Crysis zur Wahl stand.

DIE MULTIPLAYER-MODI

- **Power Struggle:** Zwei Teams treten gegeneinander an, Koreaner gegen Amerikaner. Ziel ist es, die Basis des Feindes durch Nuklearwaffen zu zerstören. Um die zu bauen, muss Ihr Team zunächst eine Prototypen-Fabrik sowie ein Kraftwerk erobern und anschließend auf ausreichend Prestige-Punkte für die Riesenwummen sparen. In weiteren Fabriken stellen Sie die übrigen Fahrzeuge her, eingenommene Bunker dienen als Wiedereinstiegsplätze auf den mal sehr übersichtlichen, mal riesigen neun Karten.
- **Instant Action:** Deathmatch und Team-Deathmatch auf zwölf kompakten Schlachtfeldern. Sie dürfen keine Waffen kaufen, sondern müssen die Knarren im Level einsammeln. Der richtige Einsatz des Nanosuits ist hier besonders wichtig. Manche Areale erreichen Sie zum Beispiel nur per Stärkesprung.





Fahrzeuge sind in Warhead nur Hilfsmittel, Pflichtfahrten oder -flüge gibt es nicht.

schiedlichen Geschützarten, letztlich fühlt sie sich aber doch nur an wie ein aufgemotzter Jeep. Auf den zwei unteren von vier Schwierigkeitsgraden dürfen Sie wie schon in **Crysis** als Fahrer auch das Bordgeschütz benutzen, ansonsten müssen Sie zum Ballern per Knopfdruck den Sitz wechseln. Weitere Neuerung: Nur im Delta-Modus, der höchsten Spielstufe, müssen Sie Munition weiterhin per Knopfdruck und Aufhebe-Animation einpacken – ansonsten nimmt Psycho die Patronen bequem im Vorbeigehen mit. Das ist zwar praktisch, schwächt aber auch das Gefühl, dass unsere Spielfigur tatsächlich einen Körper hat. Doch ansonsten können wir wie in **Crysis** die Arme und Beine unseres Alter Egos sehen, wenn wir mit der Spielwelt interagieren. Und das sieht super aus.

Tödlich

Mit einer weiteren Änderung hebt Crytek den Realismus von **Warhead** gehörig an: Die koreanischen Gegner halten nun viel weniger Treffer aus als noch in **Crysis**. Statt gefühlter zehn Kugeln reichen nun schon eine oder zwei aus, um normale Soldaten niederzustrecken. Für Schurken in Nanosuits hat sich Crytek etwas Neues ausgedacht: EMP-Granaten. Die entziehen den Anzügen im Umfeld mehrerer Meter die En-

ergie und verwandeln so die Supersoldaten in Normalsterbliche. Daneben gibt's noch zwei neue Knarren: einen Granatwerfer und Maschinenpistolen, mit denen Psycho beidhändig ballern kann – dazu können Sie entweder die linke und rechte Maustaste gleichzeitig oder abwechselnd drücken. Cool! Die Waffen sind zwar nett, aber im wahrsten Sinne des Wortes nicht kriegsentscheidend – insbesondere, weil es in **Warhead** keine neuen Gegner gibt. Aliens und Koreaner ließen sich ja schon in **Crysis** ohne Weiteres mit dem Basis-Arsenal besiegen.

Prächtig

Den Kampf um die Grafikkrone des Genres gewinnt Crytek mit **Warhead** ein weiteres Mal. Der dichte Dschungel mit beeindruckenden Sonnenstrahl-Effekten, die sanft wogende Brandung, das herumwuselnde Viehzeug und die tolle Physik-Simulation erzeugen erneut die derzeit wohl glaubwürdigste Computerspiel-Welt. Bei den Eis-Levels haben sich die Entwickler mehr Mühe gegeben als noch in **Crysis**: Endlich rennen wir auch mal durch komplett schockgefrosteten Urwald. Allerdings blitzen durch die prachtvolle Optik regelmäßig die spürbaren Storyschwächen hindurch. Dass **Warhead** die **Crysis**-Geschichte nicht zu Ende erzählt



Schießereien im **Dschungel** machen besonders Spaß: Ständig fallen Bäume um.

würde, hatte Crytek bereits angekündigt. Das versprochene, große Parallel-Abenteuer zu Nomads Einsatz liefern die Entwickler allerdings auch nicht. Wenn Ihnen die Geschichte nicht allzu wichtig

ist und Sie sich in erster Linie auf ein technisch überragendes, rasant inszeniertes Action-Spektakel gefreut haben, dann seien Sie beruhigt: Das bekommen Sie in jedem Fall.

FAB

CRYSIS: WARHEAD

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Crytek (Crysis, GS 12/07: 94 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 18.9.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK keine Jugendfr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

Geradlinige Action vom Anfang bis zum Schluss.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE EGO-SHOOTER

realistisch — fiktiv
linear — offene Welt
einfach — komplex
keine — brutal
Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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

HILFEN Tutorial-Tipps
SPEICHERSYSTEM Freies und automatisches Speichern

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,8 GHz Intel A64 2600+ AMD 1,0 GB RAM (XP) 1,5 GB RAM (Vista) 15 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4200+ AMD 2,0 GB RAM 15 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 Athlon 64 X2/5600+ 2,0 GB RAM 15 GB Festplatte

PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren, DirectX 10
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ keine Ang.
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	+ umwerfende Effekte + Licht und Schatten + dynamische Sonnenbewegung + detaillierte Gesichter	10 / 10
SOUND	+ toller Surround-Sound + gute Synchronstimmen + Feinde sprechen auf Wunsch koreanisch + dynamische Musik	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Spieler wählt eigenes Tempo + Atempausen in der Deckung + Koreaner nicht mehr kugelsicher	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Physik + lebendiger, dichter Dschungel + zerstörbare Vegetation + Nebendarsteller-Gefühl	9 / 10
BEDIENUNG	+ perfektes Speichersystem + Nanosuit-Kontrolle geht leicht von der Hand + einfache Waffenmodifizierung	10 / 10
UMFANG	+ optionale Nebenaufträge + umfassender Mehrspielermodus + kurzer Einzelspieler-Part + kaum echte Neuerungen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige Landschaften mit vielen Details + gute Mischung aus offener Welt und Linearität + lahmendes Tunnel-Level	9 / 10
KI	+ Gegner stellen uns nach und werfen Granaten + Aliens schützen sich gegenseitig mit Kraftfeldern + Gegner teils erratisch	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ genialer Nanosuit mit tollen Fähigkeiten + Waffen modifizierbar + spektakuläre neue Ausrüstung und Fahrzeuge	10 / 10
HANDLUNG	+ spannende Zwischen- und Skriptsequenzen + belangloser Einsatz + keine Anknüpfungspunkte mit Crysis + unbefriedigendes Ende	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Ohne MP-Wertung keine Angabe möglich.

FAZIT Bombast-Shooter-Addon mit Story-Schwächen.

88

SPIELSPASS



EMP-Granaten legen für kurze Zeit die Superkräfte von Nanosuits lahm – sehr nützlich.



Der dritte Teil der Serie ist nicht nur spielerisch der beste, sondern auch der erzählerisch intensivste.

Brothers in Arms Hell's Highway

Matt Baker hat viel erlebt. Zu viel für den jungen Sergeant, so scheint es. Er sitzt zerschunden irgendwo Tausende Kilometer von seiner Heimat entfernt in den Niederlanden, mitten im Zweiten Weltkrieg und zürnt mit Gott – der nicht auf Matt hörte, als er ihn bat, keinen der Männer mehr zu nehmen. Doch sein Zorn ist es auch, der Matt weiter treibt und ihn nicht aufgeben lässt. Und das Tolle daran: Sie werden es merken, wenn Sie den dritten Teil von **Brothers in Arms** spielen. **Hell's Highway**

bringt nämlich das Kunststück fertig, ein spannender und fordernder Taktik-Shooter zu sein und gleichzeitig eine Geschichte zu erzählen, die kaum jemanden kalt lassen dürfte.

Der Film im Spiel

Freundschaft, Verzweiflung und Wahnsinn sind die Hauptelemente der Handlung von **Hell's Highway**. Und im Zentrum dieser Dreieinigkeit befindet sich Matt Baker. Zusammen mit seinem Freund Joe Hartsock führt der Sergeant eine Aufklärungseinheit in

nicht funktioniert hat, lehren uns die Geschichtsbücher.

Hell's Highway beginnt mit einer langen Rückblende auf die bisherigen **Brothers in Arms**-Teile **Road to Hill 30** (Held: Matt Baker) und **Earned in Blood** (Held: Joe Hartsock). In der Filmszene werden Ihnen markante Eckpunkte der beiden Vorgänger präsentiert, die später im Spiel mal in kleineren, mal in größeren Zusammenhängen wieder auftauchen. Zu keinem Zeitpunkt wirken die Rückbezüge zerfasert oder zusammenhanglos, sondern fügen sich gekonnt ins übrige Geschehen ein. Das thematisiert gleichermaßen die Freundschaften und Feindschaften in Matts Truppe als auch Einzelschicksale. Franky etwa, der jüngste der Soldaten, verliebt sich in Eindhoven in ein Mädchen und versucht es im Alleingang vor den Deutschen zu retten. Das gipfelt in einer dramatischen Szene, die dem einen oder anderen Tränen in die Augen treiben wird. Ein anderes Mal verlässt Matt die Marschroute, um den Sohn eines

die »Operation Market Garden«, die Luft-Boden-Offensive der Alliierten, die im September 1944 einen Korridor durch die Niederlande schlagen sollte, um den Zweiten Weltkrieg schnell zu beenden. Dass das aus vielerlei Gründen



Erst in den letzten beiden Missionen kommandieren Sie **drei Teams** gleichzeitig.



Mit dem **Bazooka-Team** sind Sie nahezu unbesiegt. Die explosiven Hohlladungen räumen auf einen Schlag gleich mehrere Gegner aus dem Weg.

holländischen Untergrundkämpfer zu suchen. Der Held findet den Burschen und bringt ihn sicher zum Vater. Doch der Krieg in **Hell's Highway** hält nicht zwingend ein Happy End für die Sympathieträger parat.

Das Spiel im Film

Während das Spiel im Vergleich zu den Vorgängern in Sachen Sto-

ry mächtig zugelegt hat, bleibt es der Reihe bei der Spielmechanik größtenteils treu: In der Rolle von Matt steuern Sie über Tasten und Mausclicks Teams über Felder und Bauernhöfe, durch kleinere Dörfer und durch die Häuserschluchten von Eindhoven, lassen Sperrfeuer auf Feinde legen, bis die sich nicht mehr aus der Deckung trauen, und greifen dann

über die Flanken an. Haben Sie sich selber ein Maschinengewehr geschnappt oder das neue Bazooka-Team dabei, ist Sperrfeuer oft nicht nötig. Gerade die Sprengkörper aus der Panzerabwehrwaffe heben selbst tonnenschwere Sandsack-Barrikaden und die dahinter befindlichen Soldaten problemlos in die Luft. Lediglich bei massiven Steinmauern, Metall-

barrikaden und gepanzerten Flak-Geschützen bleiben die Raketen meistens wirkungslos. Damit das ganze nicht zu simpel wird, haben Sie nur selten Zugriff auf die Bazooka-Truppe. Die meiste Zeit werden Sie von einem Angriffsteam und einem Sperrfeuer-Team oder einem MG-Team begleitet. In den letzten beiden Missionen des Spiels sogar von allen dreien.

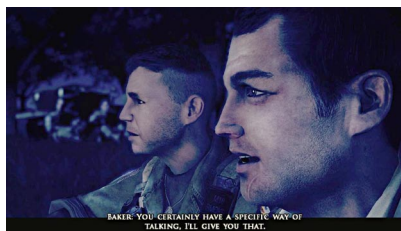


Um einen Scharfschützen zu stellen, muss Matt sich seinen Weg durch ein **Kirchenschiff** bahnen.



Baker kämpft sich durch ein **Krankenhaus**. Dort erleben Sie einen der ergreifendsten Augenblicke im Spiel.

Filmreife Zwischensequenzen



Die **Minifilme**, die Hell's Highway wie ein roter Faden durchziehen, sind in Sachen Inszenierung hollywoodreif.

Abwechslung in der Kriegsmonotonie

Damit Ihre Männer nicht fallen wie die Fliegen, lotsen Sie sie von Deckung zu Deckung. Das können Gräben, Mauern oder Häuserecken sein. Nur bei Holzaufbauten wie Zäunen, Karren oder Kaninchenställen müssen Sie aufpassen. Die werden ratzfatz von feindlichen Geschossen zu Katzenstreu geschreddert.

Über Deckungen und Flanken arbeiten Sie sich nach und nach zu den Zwischenzielen der insgesamt zehn langen Missionen vor. Mal müssen Sie mehrere Flak-Geschütze ausschalten, dann wieder eine Tankstation der Deutschen zerstören, dann ein Gebäude von unten nach oben von Feinden befreien. Den Überblick behalten Sie über die taktische Karte. Auf der sehen Sie wie in einem Strategiespiel die Umgebung von oben, erkennen mögliche Routen, wichtige Punkte sowie Feindpositionen. Zwar bleibt die Vorgehensweise bei den Einsätzen oft die gleiche, langweilig wird's allerdings dank der abwechslungsreichen Schauplätze und der ge-

schildten Einbindung in die Handlung nie. Zusätzliche Abwechslung gibt's in den Abschnitten, in denen Sie mit Matt allein unterwegs sind. Dann spielt sich **Hell's Highway** fast wie ein reinrassiger Shooter. Besonders gefallen hat uns eine Hetzjagd durch ein brennendes Gebäude, die mit einem furiosen Finale endet.

Zudem sind die Deutschen selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade kein simples Kanonenfutter. Sie verlagern Positionen, jagen Panzerabwehraketen in Ihre Richtung und greifen auch schon mal in Massen und ohne Rücksicht auf Verluste frontal an. Blöd nur: Matt und Männer werden selten über Flanke bedrängt, also von den Seiten oder gar hinten angegriffen, Granaten werfen die Feinde nie.

Fehler auf dem Schlachtfeld

Sicher, auch **Hell's Highway** hat Macken. Da wären beispielsweise die zeitweiligen Aussetzer der KI auf Verbündetenseite. Manchmal bleiben Ihre Männer an kleinsten Hindernissen hängen und ster-



Auf der **taktischen Karte** werden Ihre Ziele verzeichnet.

ben im Kugelhagel, manchmal stehen sie einfach so im offenen Feuer. Doch die meiste Zeit verhalten sich die Burschen nachvollziehbar intelligent, suchen im Umkreis der zugewiesenen Position nach sicheren Stellen, nehmen Gegner selbstständig unter Beschuss und werfen Granaten. Und zuweilen blaffen die Männer Sie auch an, wenn Sie sie im offenen Feld vergessen haben.

Viel häufiger allerdings dürften Sie Ihre Teams ungewollt in den Tod schicken. Über die zweite Maustaste geben Sie Vorrückbefehle – weisen aber auch Ziele zu. Die Anzeige ändert sich jeweils

TECHNIK-CHECK



STANDARD-PC
ATHLON 64 3500+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 7600 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

Niedrige Details wirken sich in undetaillierten Schatten 1 und matschigen Texturen 2 aus. Die Atmosphäre leidet dank Vegetationsdichte und Fernsicht 3 nur wenig.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/3800+ • 2,0 GByte RAM • GEFORCE 8600 GT

► 1280x1024, mittlere Details

Mit mittleren Details wirken Schatten 1 und Texturen 2 bereits realistischer, zudem hilft die höhere Auflösung. Vegetationsdichte und Fernsicht 3 bleiben gleich.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050, maximale Details

In der Maximalstufe beeindruckt exakte Schatten 1 sowie hoch aufgelöste Texturen 2. Vegetationsdichte und Fernsicht 3 bleiben identisch zur Minimaleinstellung.

TECHNIK-TIPPS

- Das Spiel bietet mit »Schattentexturqualität«, »Schattendetail« und »Texturauflösung« nur drei Einstellungen, die die Grafik beeinflussen. Bei Performance-Problemen senken Sie am besten zuerst die Schattendetails.
- Bei Grafikkarten mit 256 MByte Videospeicher oder weniger sollten Sie höchstens mittlere Texturauflösung wählen. Erst ab 512 MByte ist maximale Texturauflösung empfehlenswert.

- Im Technik-Check wurde der Bildschirm bei ATI-Karten der HD 3000- und 4000-Serie gelegentlich schwarz. Minimieren Sie in diesem Fall das Spiel mit **[Alt Gr] + [F12]**, und maximieren Sie es danach wieder. Das behebt das Problem temporär.

Checkliste

- 5,6 GByte Speicherplatz
- Dual-Core-Prozessor
- 1024 MByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

SO LÄUFT BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	Geforce 6									
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
	X700	X800 XL	X850 XT							
	Radeon X1000	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GTX	7950 GX2			
PROZESSOR	Athlon XP									
	2000+	2600+	3200+							
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
	Athlon 64		3200+	3500+	3800+	4400+	5000+	6000+		
LEGENDE	Speicher in MB									
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096	
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Details	läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Details	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details ab 8800 GT/HD 4850 mit aktiviertem AA/AF						
	niedrig	mittel	hoch	sehr hoch	maximal					



Dieser **Mutant** ist echt sauer. Wir sollen in einer spannenden Nebenmission eine Gruppe von Stalkern vor dem aggressiven Fettmops bewahren.

Stalker Clear Sky

Dieses Spiel erzählt die Vorgeschichte zu Stalker: Shadow of Chernobyl. Irgendwann einmal. Denn bis es soweit ist, braucht es erstmal einige Patches.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5285
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5284

Win Vista 32 Bit
- läuft

American Football ist an sich ein spannendes Spiel: Da prallen Männer aufeinander, da gibt es geschickte Pässe, spektakuläre Sprints und jede Menge Dramatik. Das Problem daran ist nur, dass diese Aktionen nur wenige Sekunden dauern – bis zum nächsten Spielzug gehen Minuten ins Land. Aus 60 Minuten Netto-Spielzeit wird so schon mal eine dreieinhalbstündige Veranstaltung. Mit **Clear Sky**, der Vorgeschichte zum Rollenspiel-Shooter **Stalker: Shadow of Chernobyl** von GSC Game World, verhält es sich ähnlich: eine interessante Story, Kleinkriege, Mutanten und

Schießereien, doch regelmäßige Zwangspausen durch Abstürze, ewige Ladezeiten, kaputte Spielstände, Designfehler und Hänger im Spielablauf machen aus circa fünfzehn Stunden Nettodauer ein tagelanges Bug-Fest. Macht dieses Spiel dabei wenigstens genauso viel Spaß wie American Football? Nein, denn in **Clear Sky** gibt es keine Cheerleader.

Meine Umwelt!

Zum Jubeln ist unserem Alter Ego zu Beginn von **Clear Sky** ohnehin nicht zumute. Der Abenteurer mit dem schlichten Namen »Narbe« hat als Einziger eine Strahlungs-

emission überlebt, die eine Gruppe von Wissenschaftlern ausgelöscht. Als er nach langer Ohnmacht wieder zu sich kommt, befindet er sich im Lager der Gruppe »Clear Sky«. Die Forscher-Kommune sucht nach einem Weg, mit der Zone zu koexistieren. Die Zone, die bereits Ort der Handlung von **Stalker** war, ist das Gebiet rings um den havarierten Reaktor von Tschernobyl. Der Super-GAU hat strahlenverseuchte Todesfallen und eklige Mutanten hervorgebracht, aber auch wertvolle Artefakte, die übermenschliche Fähigkeiten verleihen. Moderne Jäger und Sammler, genannt Stal-

Bugs in der Zone

- Quests lassen sich nicht beenden
- Nebenmissionen brechen grundlos ab
- Spielstände gehen kaputt
- Abstürze, Abstürze, Abstürze

Das führt zu Abwertungen in den Kategorien Atmosphäre, Balance und Bedienung.

ker, durchstreifen die Zone auf der Suche nach diesen Gebilden, leben von der Hand in den Mund und treiben Geschäfte mit Händlern und Forschern, die wagemutig (oder dumm) genug waren, sich in die Zone zu verirren.



In einer der seltenen Skriptsequenzen springt ein **Blutsauger** überraschend einen unserer Kumpane an.



Vom Dach eines Hangars aus sollen wir einigen **Freunden** Deckung vor heranwankenden Zombies geben.



Die flinken und widerstandsfähigen **Snorks** zählen zu den unangenehmsten Bewohnern der Zone.



Wir bringen ein bisschen Leben in den sonst eher tristen **Sumpflevel**, das Startgebiet des Spiels

Meine Nerven!

Bereits in **Stalker** sollte die Zone eine regelrechte Lebenssimulation werden, mit Spielfiguren und Tieren, die ihrem Tagwerk nachgehen und miteinander agieren. Was ist davon letztlich übriggeblieben? Zombiehunde, die als Rudel umherlaufen. Für **Clear Sky** hat GSC Game World zumindest eins nachgereicht: rivalisierende Parteien. Sechs von denen gibt es im Spiel. Die »Freedom«-Fraktion etwa, die wie Clear Sky ihren Frieden mit der Zone machen will, liegt im Kampf mit der Gruppe »Die Wächter«, die die Mutanten und Anomalien mit Gewalt auszulöschen

versucht. Zu Beginn des Spiels ist Narbe den Clear-Sky-Jüngern zugehen. Lebedew, der Chef der Gruppe, hat ihn aufgepäppelt und erklärt, was passiert ist: Ein besonders wagemutiger und skrupelloser Stalker hat sich allem Anschein nach zum Reaktor im Herz der Zone gewagt und damit die Emission ausgelöst, die Narbes Schützlinge dahinraffte und das Gleichgewicht der Zone durcheinander warf. Als gleich darauf eine zweite Strahlungswelle über das Land fegte, ist klar: Der mysteriöse Spitzbube ist dort immer noch zuhause und muss gestoppt werden. Denn auch wenn Narbe die

Emissionen übersteht, droht ihm mit jeder neuen Umwelt-Attacke ein tödlicher Nervenkolaps.

Meine Freunde!

Damit hat Narbe Grund genug, die Zone nach Spuren des mysteriösen Strelak zu durchsuchen. Um das neue Sumpfgebiet, die Heimat von Clear Sky und gleichzeitig Startgebiet des Spiels, verlassen zu können, muss er den Forschern jedoch zunächst helfen, die dort ansässigen Banditen zu vertreiben und so die Kontrolle über die Region zu erobern. Dazu teilt uns das Spiel zufallsgenerierte Mini-Missionen zu. Mal

müssen wir ein paar von Clear Sky kontrollierte Hütten verteidigen, mal sollen wir eine Basis der Banditen freikämpfen. Mitunter erhalten wir dabei Unterstützung befreundeter Truppen – die Spielwelt von **Clear Sky** fühlt sich damit tatsächlich lebendiger an als die von **Stalker**. Damit wir im Krieg der Clans nicht die Übersicht verlieren, zeigt uns unser Kartencomputer (PDA) auf Knopfdruck an, welche Fraktion mit wem im Clinch liegt und wo gerade Gefechte wüten.

Für jeden erfüllten Auftrag erhalten wir in der Basis unserer Verbündeten Geld oder Aus-

TECHNIK-CHECK

STALKER: CLEAR SKY**STANDARD-PC**

ATHLON 64/3500+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1024x768 ► statische Beleuchtung
Kaum Schatten, keine dynamische Beleuchtung, fehlende Tiefenunschärfe und wenig Partikel. Mit statischer Beleuchtung leidet die Atmosphäre.



MITTELKLASSE-PC

ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GBYTE RAM • GEFORCE 8800 GT

► **1280x1024 ► dynamische Beleuchtung**
Mit dynamischer Beleuchtung erzeugt Clear Sky eine dichte Atmosphäre. Licht- 2 und Schattenspiele 1 sehen schick aus, und auch die diesige Luft wirkt realistisch.



HIGH-END-PC

CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 4870

► **1680x1050** ► **erweiterte dynamische Beleuchtung**
Maximale Details vermitteln eine düstere Stimmung. Sonnenstrahlen **2**, passive Beleuchtung und weiche Schatten **1** kitzeln prachtvolle Szenen aus der alternden Engine.

TECHNIK-TIPPS

- Hinter der »Erweiterten dynamischen Beleuchtung der Objekte« verbirgt sich der DirectX-10-Modus.
- DirectX 10 drückt die Leistung um bis zu 40 Prozent, Clear Sky sieht aber nur unwesentlich besser aus.
- Den größten Einfluss auf die Leistung und die Optik haben die unterschiedlichen Render-Stufen.
- Pro verringerter Auflösungsstufe läuft das Spiel bis zu 20 Prozent schneller.

- ▶ Sonneneinstellungen und SSAO ziehen die Leistung deutlich in den Keller, sehen aber klasse aus.
- ▶ Kantenglättung funktioniert nur bei »Erweiterter Dynamischer Beleuchtung der Objekte« und frisst dabei extrem viel Leistung.

Checkliste

- ▶ 4,8 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,4 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT STALKER: CLEAR SKY AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra								
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT								
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GQ2				
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT					
	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8800 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GTS	9800 GT	GTX 260		
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870		
PROZESSOR	Athlon XP	2000+	2600+	3200+								
	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE					
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57					
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+				
	Phenom					8450	8750	9550	9950			
	Core 2					E4300	E6300	I6600	O6600	Q9550		
	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096		

4 technisch unmöglich

läuft so flüssig:
1024x768, hohe Details,
Statische Beleuchtung

läuft so flüssig:
1280x1024, hohe Details,
Dynamische Beleuchtung

läuft so flüssig:
1680x1050, maximale Details,
Erweiterte dynamische Beleuchtung

Drei Leser spielten in der Redaktion Clear Sky. Hier ihre Meinungen.

Wie nach Hause kommen

Das finde ich gut: Clear Sky verbreitet sofort wieder die beklemmende Endzeitstimmung des ersten Teils. Die Bedrohung durch die Zone ist noch präsenter, und ich war sofort motiviert, das Geheimnis um Tschernobyl und Strelok (erneut) zu lüften. Fans des ersten



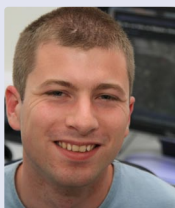
Max Bradler,
25, Student

Spiels finden sich gleich zurecht und erleben viele Andeutungen auf die Geschehnisse im Vorgänger. Vor allem Grafik und die Liebe zum Detail sind einen Abstecher in die Zone wert.

Das finde ich weniger gut: Manche Quests lassen sich einfach nicht lösen, zudem ist der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch. Da muss GSC Game World noch an der Balance schrauben.

Endlich Leben in der Zone

Das finde ich gut: Jeder, der in Stalker den Angriff auf das Freedom-Lager mochte, wird die Fraktionskämpfe in Clear Sky lieben, denn das ist ja, was GSC Game World schon für den Vorgänger versprochen hatte. Ansonsten bietet Clear Sky die gleiche geniale Atmosphäre wie Stalker. Das Level-Recycling stört mich überhaupt nicht – ich treffe neue Leute und finde mich trotzdem schnell zurecht.



Thomas Faust,
22, Student

Das finde ich weniger gut: Das Spiel ist extrem schwer, und durch das Tageszeitemsystem wird es auch nicht leichter: Nachts sieht man praktisch überhaupt nichts mehr. Außerdem nervt mich, dass nicht alle Dialoge mit wichtigen Charakteren vertont sind.

Jäger und Sammler

Das finde ich gut: Die Anomalien sind nun viel interessanter als in Stalker. Zum einen sind sie gefährlicher, zum anderen hat die Artefakt-Flut des Vorgängers endlich ein Ende. Wer eines der wertvollen Dinger finden will, muss jetzt mit dem Peilsender aufmerksam suchen. Man muss sich also als Stalker ein bisschen Mühe geben. So stell' ich mir das Leben in der Zone vor.



Roman Stecher,
21, Azubi

Das finde ich weniger gut: Clear Sky ist bockschwer, selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad. Zum Ausgleich setzt dafür die KI gelegentlich aus: Einerseits schießen die Gegner aus der Deckung, stellen sich dann aber aufs freie Feld, um nachzuladen.

rüstungsgegenstände als Belohnung. Je mehr Punkte unsere Fraktion einnimmt, desto mächtiger wird sie. Können wir anfangs nur ein paar Schrottknarren beim Krämer ergattern, beliefert der uns schließlich mit modernsten Waffen und edelsten Accessoires. Die einzelnen Parteien haben außerdem unterschiedliche Fähigkeiten: Die einen möbeln unseren Schutzanzug auf, die anderen verbessern unsere Schusswaffen. Das motiviert dazu, sich auch jenseits der Haupt-Questreihe durch die Zone zu kämpfen.

Meine Spielstände!

So viel zur Theorie. In der Praxis klappt das alles meist eher schlecht als recht: Mitunter funktionieren die »Trigger« (Auslöser) nicht, die dem Spiel mitteilen, dass wir eine Mission erfüllt haben. So legen wir normalerweise mit dem letzten Gegner in einer Basis auch den Schalter um, der dem Programm meldet: Gebiet erobert. Doch als wir einen Bauernhof befrieden sollen und dort den letzten Banditen niederstrecken, reagiert **Clear Sky** nicht darauf – die Handlung kommt zum Erliegen. Bei den Nebenaufträgen und Fraktionskämpfen ist das lediglich nervig, stockt jedoch eine Mission der Haupt-Questreihe, ist erstmal Schluss: Ohne den ersten Bauernhof dürfen wir nicht den zweiten Bauernhof erobern, und ohne den zweiten Bauernhof kommen wir nicht raus aus den Sümpfen. Die einzige Lösung in solchen Fällen: Einen alten Spielstand laden und hoffen, dass der Trigger beim nächsten Mal besser funktioniert. Dazu kommen nervige Ladezeiten und plötzlich zerstörte Spielstände. Im schlimmsten Fall müssen Sie gar komplett von vorne beginnen – in unserem Test mit der Version 1.5.03, also nach dem ersten Patch, ist das gleich zweimal passiert.

Meine Füße!

Jenseits der Sümpfe sieht **Clear Sky** für lange Zeit sehr bekannt aus: Sechs der elf Levels stammen nahezu unverändert aus **Stalker**, darunter der Kordon, die Müllhalde, Yantar oder das Agroprom-Institut, das derzeit unter der Kontrolle der Wächter steht. Das ergibt durchaus Sinn, immerhin erzählt **Clear Sky** die Vorgeschichte von **Stalker**, trotzdem ist es nicht gerade prickelnd, stun-

denlang durch bekannte Gebiete zu latschen. Stichwort latschen: Steuerbare Fahrzeuge gibt's in **Clear Sky** zwar nicht, dafür aber Fremdenführer, die Sie per Ladebildschirm in Gebiete teleportieren, in denen Sie bereits waren und die derzeit in der Hand einer uns wohlgesonnenen Fraktion sind. Das spart lange Laufwege – zumindest theoretisch. Denn in der Praxis werden finanzbewusste Stalker auf diesen Service gerne verzichten: Kurze Reisen innerhalb einer Karte sind zwar günstig, doch die kann man auch schnell zu Fuß bewältigen. Für den Spieler interessant sind letztlich nur die Abkürzungen über mehrere Gebiete, für die man dutzende Minuten (plus Ladezeiten) marschieren müsste – doch die

kosten ein kleines Vermögen. Um die ewigen Latschereien vom Schlachtfeld zum Händler und zurück, die schon in **Stalker** so nervten, kommen wir daher auch in **Clear Sky** nicht herum.

Meine Kohle!

Unsere Pfennigfuchserie bleibt letztlich nutzlos: Ausgerechnet auf dem Flohmarkt werden wir überfallen und um unser Geld und die mühsam zusammengekratzte Ausrüstung erleichtert. Nun stehen wir da im kurzen Hemd, mitten in der Zone, umringt von Mutanten und Banditen, und haben nur noch eine bessere Erbsenpistole zur Hand. Dabei ist **Clear Sky** auch so schon übertrieben schwer: Selbst shooter-erfahrene Redakteure müssen den



Die **Anomalien** sind nun seltener, dafür aber auch bei Weitem gefährlicher.



Der **PDA** zeigt an, wie erfolgreich unser Clan im Vergleich zu seinem Konkurrenten ist.



Nur mit einem guten Schutzanzug halten Sie die **Psi-Angriffe** mächtiger Mutanten aus.



In den **Basen** der Fraktionen können wir Handel betreiben und uns Nebenaufträge abholen.



Anomalien spüren Sie nur noch mit einem **Peilgerät** auf. Monster finden Sie hingegen auch so.

niedrigsten Schwierigkeitsgrad wählen, um mit Spaß durch die Zone zu kommen. Eine Viertelstunde später haben wir zwar unsere Klamotten und Knarren zurückerobert, doch das Geld ist für immer futsch. Eine Frechheit! Zähneknirschend laden wir einen alten Spielstand und hauen unsere Rubel beim Händler auf den Kopf. Mit ein bisschen Bauernschläue überwinden wir auch die Wucherpreise der Fremdenführer: Wir reisen nur innerhalb der aktuellen Karte, laufen ins nächste

Gebiet und schnappen uns dort den lokalen Ortskundigen für eine weitere Mitreisegelegenheit innerhalb der Nachbarschaft. So zwingt uns GSC Game World, Fehler im Spieldesign mit abstrusen Manövern auszugleichen.

Meine Hoffnung!

Die Design- und Programmierfehler sind umso ärgerlicher, da die Atmosphäre von **Clear Sky** so toll sein könnte – und stellenweise auch ist. Doch das Spiel brems sich selbst aus. Angefangen von Bild-Stopps, während **Clear Sky** die Spielwelt nachlädt, bis hin zu Abstürzen, die meist noch den dazugehörigen Spielstand zerbretzeln, verhindert ständig etwas, dass wir wirklich in die Zone eintauchen. Die gute Nachricht: Alle Macken lassen sich theoretisch mit Patches reparieren. Bleibt zu hoffen, dass GSC Game World in den nächsten Wochen diese Fehler ausbügelt. Oder zumindest jedem Kunden ein paar Cheerleader vorbeischickt. **FAB**

In letzter Sekunde

Mitten in unserem Redaktionsschluss veröffentlichte GSC Game World einen weiteren Patch auf Version 1.5.04. Unser Ersteindruck: **Clear Sky** läuft damit wesentlich stabiler, unsere Spielstände bleiben heil, und auch am Balancing haben die Entwickler grob geschraubt. Da wir nach wenigen Spielstunden die Auswirkungen nicht voll bewerten können, lesen Sie auf GameStar.de und im nächsten Heft, wie sich das auf die Wertung auswirkt.

Noch eine Weile reifen lassen

Fabian Siegmund: Zum jetzigen Zeitpunkt ist **Clear Sky** eigentlich kein Spiel, sondern nur eine Ansammlung von Bugs, Ladepausen, Abstürzen und Wutanfällen. Doch zwischen diesen Fehlern blitzt ein sehr guter Rollenspiel-Shooter hindurch, um den es wirklich schade wäre, würde er nie fertig gestellt. **Stalker: Shadow of Chernobyl** hatte letztes Jahr schon eine schwere Geburt, und auch dieses Fröhchen hier braucht noch eine ganze Weile im Entwickler-Brutkasten.



fabian@gamestar.de

Gebt mir mein Stalker!

Michael Trier: **Stalker** war für mich – trotz seiner Unzulänglichkeiten – eines der intensivsten Spielerlebnisse überhaupt. Und auch **Clear Sky** empfängt mich mit dieser faszinierenden Welt, gibt mir sofort dieses wohlige Prickeln der Vorfreude, wie es sich nur bei ganz wenigen Titeln einstellt. Umso schlimmer der Frust bei den Sackgassen-Quests, den Abstürzen und anderen Fehlern. Noch nie habe ich so sehnlich auf einen Patch gewartet: Ich will doch nur (weiter) spielen!



michael@gamestar.de

STALKER: CLEAR SKY

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER GSC Game World (Stalker, GS 04/07: 89 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.9.2008
CA. PREIS 40 Euro
USK keine Jugendfr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Ständige Frustrationen durch Bugs und Abstürze.

GENRE ACTION

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

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 Tutorial-Tipps
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERLT
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 HIGHEST-PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM
2,6 GHz Intel Core 2 Duo E4400 Core 2 Duo E6600
A64 3000+ AMD A64 X2/4200+ AMD Athlon 64 X2/6000+
1,0 GB RAM 2,0 GB RAM 2,0 GB RAM
4,8 GB Festplatte 4,8 GB Festplatte 4,8 GB Festplatte

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Tages
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) Deathmatch, Team-Deathmatch, zwei Capture-The-Flag-Varianten (je 32)
SPIELTYPEN LAN, Internet intern via Gamespy
DEDICATED SERVER ja SERVERSUCHE
FAZIT Verinkelte Karten und schwer erkennbare Gegner sorgen für spannende Gefechte. MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK + sehr detaillierte Texturen + spektakuläre Beleuchtungseffekte + eigenständiger Grafikstil + Animationen 9 / 10
SOUND + passend minimalistischer Soundtrack + stimmungsvolle Umgebungsgeschichte + Waffensounds + wenig Sprachausgabe 8 / 10
BALANCE + Wohlwollen der Fraktionen erleichtert Vorankommen + anfangs Chaos bei Nebenmissionen + viel zu schwer + Wirtschaftssystem 4 / 10
ATMOSPHÄRE + stimmige Endzeitwelt + großartige Horrormomente + stark gehemmter Spielfluss durch lange Ladepausen, Abstürze und Bugs 7 / 10
BEDIENUNG + freies Speichern + schwer nachzuvollziehendes Waffenverhalten + grundlos abbrechende Nebenmissionen + nutzloses Reisesystem 5 / 10
UMFANG + große, frei erkundbare Spielwelt + viele Nebenmissionen + Fraktions-Konflikte steigern die Wiederspielbarkeit 10 / 10
LEVELDESIGN + glaubwürdige Außen- und Innenlevel + sorgfältig von Hand erstellte Umgebungen + neue Abschnitte ohne echte Eigenheiten 9 / 10
KI + sucht aktiv Deckung + nutzt alle Waffen + zeigt, dass sie durch Hindernisse sehen kann + Aussetzer + planlose Wolfsrudel 6 / 10
WAFFEN & EXTRAS + umrüstbare Waffen + Suchgerät für Artefakte + Artefakte und Anzüge modifizieren Charakterwerte 10 / 10
HANDLUNG + spannende Jagd auf Ursache der Emissionen + Hinweise auf spätere Ereignisse in Stalker + bekannte Hintergrundgeschichte 9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Atmosphärischer Shooter mit Bug-Problemen.



Die letzte Episode der Weltraumserie wirft Sie mitten hinein in einen gewaltigen Krieg gegen Terraformer – und die Spielsteuerung.

X3 Terran Conflict

DVD-XL
- Video-Special

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

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der britische Schriftsteller Douglas Adams bezeichnete seine Buchreihe **Per Anhalter durch die Galaxis** einmal als »vierteilige Trilogie in fünf Bänden«. Ganz ähnlich macht es auch der Spiele-Entwickler Egosoft. Das nordrhein-westfälische Team beendet seine **X**-Trilogie nun mit **Terran Conflict**, der fünften Episode der Weltraumserie.

Drei Jahre nach der Veröffentlichung von **X3: Reunion**, dem Vor-

gänger, der ursprünglich selbst als Addon für **X2: Die Bedrohung** geplant war, bringt Sie die neueste, eigenständig lauffähige Erweiterung zurück an den Anfang der Seriengeschichte: zur Erde.

X für unfreundlich

Am Ende von **Reunion** entdeckt der Spieler einen Weg zurück zum menschlichen Heimatplaneten. Zwanzig Jahre nach den Ereignissen des **Terran-Conflict**-Vorgängers stehen die Erdbewohner im friedlichen Handelskontakt mit ihren außerirdischen Nachbarn. Doch bereits in der ersten Mission der neuen Hauptkampagne greifen die Xenon einige Außenposten bei Pluto an. Die Xenon sind eine KI-Rasse, die die Menschen vor 1.000 Jahren selbst erschufen und damals Terraformer nannten. Im Hintergrund überwacht ein argonischer Jäger die Attacken. Bald stellt sich heraus, dass auch andere Völker die Xenon unterstützen, und die Lage spitzt sich zum intergalaktischen Krieg zu. Die Geschichte von **Terran Conflict** erleben Sie wahlweise aus der Perspektive eines menschlichen oder außerirdischen Piloten, was den Schwierigkeitsgrad, die Startposition sowie Ihr anfängliches Raumschiff ändert. Später können Sie weitere Karrieren frei schalten.

X steht für unendlich

Ziel des Spiels ist der Aufbau eines galaktischen Imperiums, das Sie aus dem Cockpit Ihres Raumschiffs kontrollieren müssen. Dazu rüsten Sie ihren Jäger weiter auf, treiben in mehr als hundert Sektoren Handel und er-

weitern Ihre Flotte aus Transportern und Kampfkreuzern oder bauen neue Stationen.

Die Raumquadranten bieten neben den grafischen Variationen kaum spielerische Abwechslung und sind Serienfans bis auf die neuen Gebiete rund um unser Sonnensystem zum großen Teil aus dem Vorgänger bekannt. Gleiches gilt für die Außerirdischen, die beispielsweise noch immer keine rassenspezifischen Kampftaktiken zeigen.

Ausreichend Geduld vorausgesetzt, können Sie im Endlos-spiel nach und nach alle Regionen der Galaxie wirtschaftlich oder mit Gewalt erobern. Praktisch: Der mehrstufig konfigurierbare Autopilot kann fast alle Spielfunktionen übernehmen. Schlecht: Die KI lässt sich gerne in Endloskämpfe verwickeln und abschießen oder bleibt in Warteschlangen vor Sprungtoren und Landebuchten hängen. Auf einige Waren können Sie so ewig warten.

X für unfair

Zu den wichtigen Neuerungen der letzten X-Episode gehören die zahlreichen, gut bezahlten und oft auch actionreichen Nebenmissionen, die Sie nun auch über das Kommunikationssystem im Flug annehmen. Die zufallsgenerierten Aufträge reichen von Transporten über Kampfeinsätze bis zu Spionagemissionen, wiederholen sich aber schnell. Alle Einsätze, samt den sehr kurzen Beschreibungen, fasst **Terran Conflict** in einer neuen Liste zusammen. Worüber Sie nichts erfahren, sind die Auswirkungen durch das Gelingen, Scheitern oder Abbrechen dieser Aufgaben auf Ihre Beliebtheit bei den unterschiedlichen Völkern und Fraktionen. Uns verweigerte eine wichtige Raumstation nach einer abgebrochenen Mission die Landeerlaubnis. Die Hauptkampagne ließ sich nun nicht mehr fortsetzen. Wir sind also ganze zehn Stunden umsonst im All herumgetuckert – Neustart. Frust!

Die Explosionen



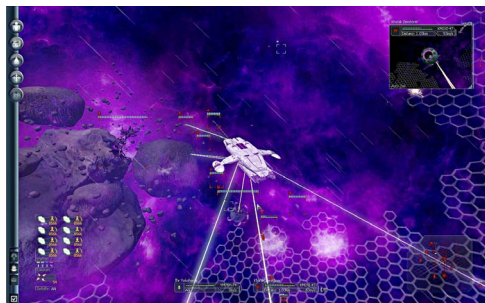
Die Stationen und Großkampfschiffe bei Terran Conflict vergehen in wuchtigen, mehrstufigen **Detonationen**.



Über Symbole am **Bildschirmrand** greifen Sie auf wichtige Funktionen zu, beispielsweise die Karten.



Das **Besitzmenü** ist die unhandliche Kontrollebene für Ihre Flotten.



Mit einer **Yokohama-Fregatte** wagen wir uns in die Khaak-Sektoren.



Über die neuen **Kontextmenüs** aktivieren Sie das Funksystem. Das kleine Lampensymbol weist auf einen Auftraggeber an Bord der Station hin.

Nächster Versuch: Diesmal werden wir gleich beim ersten Kampf von neun Xenon-Schiffen aufs Korn genommen und verglühen nach ein paar Sekunden in einer Explosion. Der Schwierigkeitsgrad vieler Missionen wirkt völlig willkürlich. Eine zuschaltbare Zielhilfe stellt sich als nutzlos heraus. Sie zeigt Ihnen nie die korrekte Schussrichtung an.

X für unübersichtlich

Das Hauptspiel **Reunion** führte die Maussteuerung für Ihr Schiff und in den Menüs ein, die Erweiterung bringt zusätzliche Kontextmenüs. So können wir jedes Objekt in allen Karten, Listen und sogar direkt im Weltraum anklicken und über eine kleine Tabelle auf wichtige Funktionen, wie das Kommunikationsmenü, den Autopiloten und die Angriffsbefehle für die neuen Raumschiffstaffeln zurückgreifen. Unsere Flügelgruppen müssen wir uns allerdings erst mühselig Schiff für

Schiff und über je drei Unteremenüs zusammenbauen. Doppelklicks oder Mehrfachmarkierungen kennt das Spiel nicht.

Unpraktisch geht es in den Menüs weiter. Die verstecken nämlich gerne wichtige Informationen im Text- und Zahlenbrei, wie beispielsweise die Schiffsklasse. In den Werften erfahren wir gleich gar nichts zur Bewaffnung, den Schilden und der Ausrüstung der angebotenen Raumfahrzeuge. Details gibt's nur in der Enzyklopädie, aber auch dort nur ohne Vorschau. Dafür können wir die Informationen während der elend langen Raumflüge auswendig lernen. Über die Schiffsgattungen, Rassen und nichtssagenden Pilotenränge lesen wir auch in der Datenbank nichts.

X für ungenügend

Trotz der offensichtlichen Mängel fasziniert der schier unendliche **Terran Conflict**-Weltraum dank seiner hübschen Hintergrundgrafiken und detaillierten Raumschiffmodelle. Den einzigen technischen Kritikpunkt des Vorgängers, die Explosionen, haben die Entwickler zum absoluten Höhepunkt der Weltraumschlachten ausgebaut. Stationen und Großkampfschiffe vergehen jetzt in gleißend hellen, bildschirmfüllenden Sprengungen, ähnlich wie Ripleys Nostromo im ersten **Alien**-Film. Solch gewaltige Knallexeffekte haben wir selten in einem Computerspiel gesehen.

Die Organisation unseres Imperiums über die Besitzlisten und Karten fällt uns aber trotz solch hübscher Sequenzen nicht leichter. Alle Unzulänglichkeiten auf-

zulisten, würde den Rahmen des Artikels sprengen, daher hier nur ein Beispiel für die Bedienlogik: Es gibt eine Liste, die zwar alle Ihre Schiffe, Stationen und Satelliten und deren Standort anzeigt. Den entsprechenden Sektor müssen Sie sich aber aus einer weiteren Liste oder auf der unüber-

sichtlichen Galaxieübersicht herausuchen. Direkte und sinnvolle Verknüpfungen fehlen in **Terran Conflict** an allen Ecken. Das optische Feuerwerk, das das Spiel zwischendurch abbrennt, täuscht nur kurz über die monotone Spielwelt und die vielen Steuer- und Logiknackten hinweg.

CHS

Lost in Space

Christian Schneider:

Weltraumspiele sind toll, aber inzwischen viel zu selten. Doch jetzt gibt es **Terran Conflict**, das sieht super aus, es gibt mehr Action als in den Vorgängern, und ich kann massig Schiffe befehlen. Falsch! Kann ich eben nicht. Bei mehr als einem Jäger ist die Steuerung nervenzerreißend umständlich, teilweise sogar unmöglich. Selbst Konsolen-Strategiespiele lassen sich heute cleverer kontrollieren als der jüngste X-Titel. Das volle Potenzial kann der Spieler nicht nutzen. Fazit: Nur für eingeschworene Serienfans toll.



redaktion@gamestar.de

X3: TERRAN CONFLICT

WELTRAUM-ACTION

ENTWICKLER Egosoft (X3: Reunion, GS 01/06: 62 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 124 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.9.2008
CA. PREIS 30 Euro
ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel 2,0 GHz AMD 1,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 7,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 7,6 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

GRAFIK	+ schönes All und detaillierte Schiffsmodelle + großartige Explosionen ... die aber aus der Nähe verpixeln	8 / 10
SOUND	+ situationsabhängiger Soundtrack + wummernde Explosionen - nervige Computerstimme - schlechte Sprachausgabe	6 / 10
BALANCE	- Schwierigkeitsgrad wirkt willkürlich - nutzlose Zielhilfe - stark schwankende Missionsprämien	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ belebtes Universum - immer gleiche Funksprüche - terranische Piloten dürfen nicht zur Erde fliegen	5 / 10
BEDIENUNG	+ Kontextmenüs - keine Doppelklicks, zu wenige Verknüpfungen - unübersichtliche Menüführung und -angaben	4 / 10
UMFANG	+ sehr viele Schiffe, Sektoren und Zufallsmissionen - Sektoren spielerisch sehr ähnlich - kaum Kontraste bei den Rassen	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ unterschiedliche Aufträge für Händler und Kämpfer - Missionen auf Dauer immer gleich - lieblose Kampagne	6 / 10
KI	+ mehrstufig konfigurierbare Autopiloten für Kampf, Navigation und Handel - alle Rassen verhalten sich gleich	6 / 10
EINHEITEN	+ mehr als 100 Schiffe und Stationen + individuell aufrüstbar - abwechslungsreiche Waffensysteme - keine Cockpits	8 / 10
ENDLOSSPIEL	+ Universum zu erobern + Spieler steigen in Kampf und Handelsrängen auf - später kaum neue Spielelemente	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT Profi-Weltraumspiel mit Steuerungsschwäche.

62

SPIELSPASS

Caracas, Maracaibo, Wurst! Hauptsache, es fliegt mächtig was in die Luft! Und das tut's, oh und wie's das tut!

Mercenaries 2 World in Flames

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5188

Win Vista 32 Bit
- läuft

Es gibt diese Aufbauspiele, in denen Sie in stundenlanger Kleinarbeit Warenkreisläufe schaffen, hübsche Städte errichten und sorgfältig dafür sorgen, dass alles wächst und gedeiht. Und dann gibt es die Gegenstücke. In denen kacheln ständig Häuser zusammen, Bäume werden umgeholt und Autos explodieren in einer Tour. Wenn Sie lieber Dinge erschaffen als zerstören, sollten Sie einen großen Bogen um den Actiontitel **Mercenaries 2: World in Flames** von Pandemic (**Full Spectrum Warrior**) machen, der ist ein 1A-Abbauspiel. Darin zerlegen Sie nämlich nach und nach große Teile Venezuelas. Erstens, weil man Ihnen Geld dafür gibt, zweitens, weil Sie auf der Suche nach dem Mann sind, der Ihnen eine Pobacke weggeschossen hat.

Rache für den Po

In **Mercenaries 2** verdingen Sie sich als Söldner in einem fiktiven Venezuela (hauptsächlich in den

Städten Maracaibo und Caracas) wahlweise für Ölkonzerne oder Guerillatruppen. Zum Einen geht's im Land politisch drunter und drüber, zum Anderen wollen alle ans schwarze Gold, das im Boden lagert. Finales Ziel: über die verschiedenen Gruppierungen an den Putschisten Solano ranzukommen, egal wie. Der hat Ihnen nämlich das Sitzfleisch perforiert.

Das Spielgebiet ist wie beispielsweise in **Boiling Point** oder den **GTA**-Titeln frei erkundbar, durch Missionen verlieren Sie trotzdem nie den roten Faden. Gleich in einem der ersten Aufträge reißen Sie sich Solanos ehemalige Villa unter den Nagel, um von dort den Geschäften nachzugehen. In Ihrem Hauptquartier scharen Sie Angestellte um sich, denn alleine sind viele der Einsätze nicht zu schaffen. Ein Helikopterpilot versorgt Sie mit Munition oder Sprengsätzen, eine Mechanikerin schraubt Ihnen heiße Schlitten zusammen, sofern ent-



Zwillinge: Im **Koop-Modus** haben wir mit dem Spieler NeoNub so manche Feindbasis ausgehoben.



Unsere Mechanikerin hat uns auf ein **Wagenrennen** gegen die Zeit geschickt.

sprechendes Material und ausreichende Kohle vorhanden sind.

Die Helfer schließen sich Ihnen nicht einfach so an. Jeder bittet Sie vorher um eine (stets gefährliche) Gefälligkeit. Für die Mechanikerin beispielsweise sollen Sie einen Wagen Probe fahren. Natürlich in einem von schießwütigem Militär verseuchten Gebiet. Ihr Kampfflieger bittet Sie, ihm zu helfen, einen ehemaligen Arbeitgeber auszuschalten. Der ist ein Feigling, hat er sich doch in einem Bunker verschanzt. Entsprechende Sprengkraft muss her.

Raketen im Gesicht

Überhaupt wird in **Mercenaries 2** alles gesprengt, was nur geht: Hochhäuser, Restaurants, Hotels, Fabriken, Autos, Boote. Hat man

Ihnen einen Auftrag gegeben, werden die Ziele auf Ihrer Gebietskarte markiert. Da müssen Sie dann nicht gleich hin brettern, vieles können Sie quasi im Vorbeifahren erledigen. Hübsch: Kommen Sie auf Ihren Erkundungstouren zufällig an einem Gebäude vorbei, das Sie in die Luft jagen sollen, oder passieren Sie die Behausung einer Person, die Sie ausschalten müssen, weist Sie Ihre Assistentin aus dem Hauptquartier via Funk darauf hin.

Natürlich lässt man Sie nicht einfach auf ein Haus zulatschen, wo Sie dann C4 ablegen, zünden und dann unbehelligt wieder abhauen. Ihre Zielobjekte und -personen sind stets von Horden von Beschützern umgeben, die aus allen Rohren auf Sie ballern. Doch



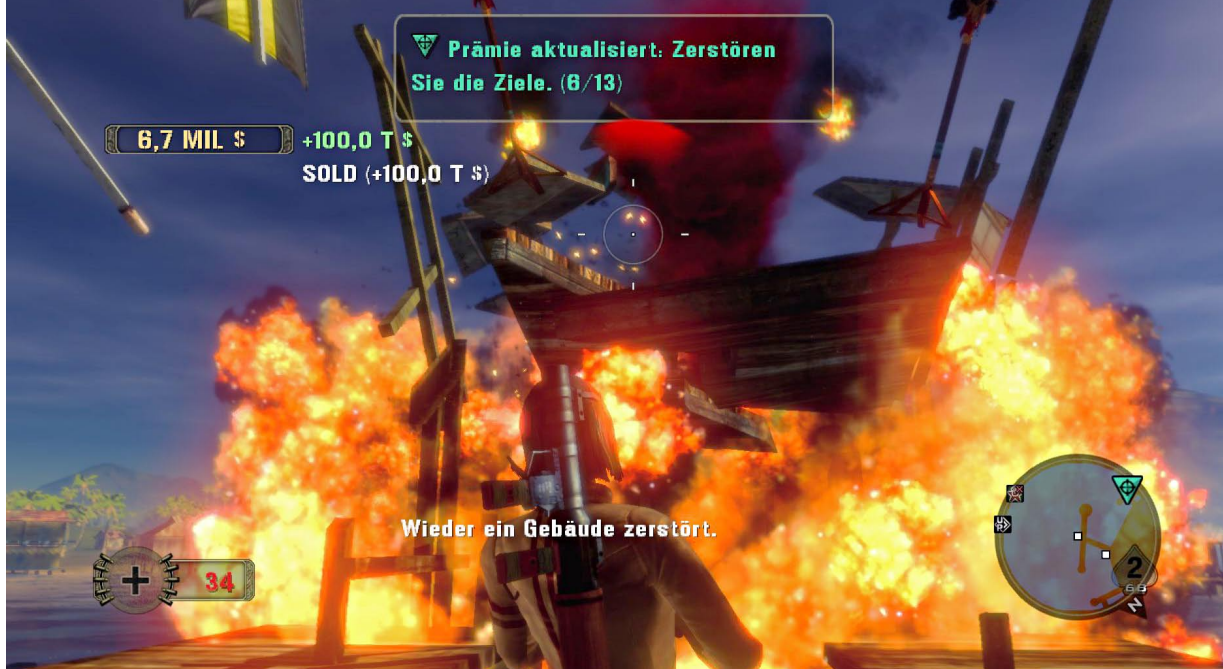
Die **Faust** steht für die Benutzen-Taste. Das wird nirgends erklärt.



In der Nähe von **Öltanks** sollten Sie nicht irre rumballern.



Spart Munition: Gegner fallen nach einem kräftigen Schlag mit dem **Gewehrkolben** sofort um.



Gebäude lassen sich am besten und einfachsten per Bombe schrotten, die Sie im Hauptquartier bestellen und die dann Ihr Kampfpilot abwirft.

so absurd wie praktisch: Selbst wenn mitten in Ihrem Gesicht eine Rakete explodiert, überleben Sie das oft mit genau drei Gesundheitspunkten. Dann reicht es, aus der Schusslinie zu verschwinden, um zu regenerieren.

Ebenso unerklärlich: Zwar schlucken Ihre Widersacher oft mehrere Kugeln, gehen aber nach einem Schlag mit dem Gewehrkolben sofort zu Boden.

Fragezeichen im Hirn

So kurzweilig die Brachial-Action oft ist, so nervig sind die Schlampeigkeiten in Sachen Bedienung. So müssen Sie nicht selten in so genannten »Quicktime-Events« die richtige Taste zum richtigen Zeitpunkt drücken, um Ihren Helden zum Beispiel Panzer klauen zu lassen. Das Spiel zeigt Ihnen dann ein Icon, das nirgends erklärt wird. Also bleibt Ihnen nur, zu raten, dass sich hinter einem Magazin-Symbol die Nachlade-taste versteckt. Und hinter zwei kritzeligen Füßen die Sprintoption. Auch die Steuerung für Helikopter wird nicht erwähnt, hier ist Rumprobieren angesagt.

Dämlich auch: **Mercenaries 2** bietet vier Speicherplätze, die Sie,

so oft Sie wollen, neu überschreiben können. Doch ob gespeichert oder nicht – das Spiel schmeißt Sie, falls Sie mal ins Gras beißen sollten, an einem Rücksetzpunkt oder im Quartier wieder raus. Laden können Sie nämlich nichts.

Fremde im Spiel

Schön ist Venezuela nur in den Zwischensequenzen, ansonsten besteht die Welt größtenteils aus matschigen Texturen und oft detailarmen Modellen. Selbst so manche Explosion fällt verhältnismäßig unspektakulär aus.

Auch die Sprachausgabe trübt ein wenig den Spielspaß, brüllen die Feinde doch immer die gleichen wenigen Sprüchlein im Stile von: »Er ist hinter dem Haus!«, selbst wenn Sie sich zu Beginn für den weiblichen der drei Söldner entschieden haben.

Apropos drei Söldner: Die drei unterscheiden sich zwar ein wenig voneinander (einer hat mehr Munition in den Knarren, ein anderer heilt schneller, die Dame läuft flotter), spielerisch hat das allerdings kaum einen Einfluss.

Spaßig und vor allem deutlich spritziger wird das Spiel im Multiplayer-Modus. Hier können Sie

das Spiel im Koop-Modus erleben. Dazu müssen Sie zunächst im Spiel ein Konto anlegen und dann die Option »online« bei Start wählen. Dann weist das Programm Ihnen automatisch einen

weiteren Spieler zu. Frei wählen können Sie Ihren Kumpeln nicht. Dennoch: Zu zweit geht alles viel flotter und effektiver. Selbst das Niederreißen eines süd-amerikanischen Staates. **PET**

MERCENARIES 2

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Pandemic (Full Spectrum Warrior, GS 11/04: 81 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 4.9.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.



ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,6 GHz Intel HT			Core 2 Duo E4300			Core 2 Duo E 6300			GeForce 6600 GT
A64 2600+ AMD			A64 X2/4600+ AMD			Athlon 64 X2/5000+			GeForce 7600 GT
1,0 GB RAM			1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			GeForce 7800 / 7900
10,0 GB Festplatte			10,0 GB Festplatte			10,0 GB Festplatte			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 Zweikern-Prozessoren

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Doof: Sie werden ihrem Koop-Partner automatisch zugeteilt. Ansonsten sehr launig.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Zwischensequenzen + Shader-Effekte - matschige Texturen - Objekte poppen auf	7 / 10
SOUND	+ gute Sprecher - müde Soundeffekte - oft die gleichen Sprüche - müde Musik	6 / 10
BALANCE	+ zumeist gleichbleibender Schwierigkeitsgrad - für Profis viel zu leicht - einige unfaire Missionen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schön derber Umgangston + verschrobene Charaktere - Welt wirkt trotz der Passanten leblos	7 / 10
BEDIENUNG	+ unkomplizierte Steuerung - Reaktionsspiele zeigen nur Icons an - Speicheroption überflüssig	6 / 10
UMFANG	+ große, frei erkundbare Spielwelt + zig Missionen + Herausforderungsmissionen bei Angestellten	9 / 10
LEVELDESIGN	+ mit dem richtigen Fahrzeug kommen Sie nahezu überall hin + oft mehrere Möglichkeiten, ein Ziel zu sprengen - Städte sind eintönig	8 / 10
KI	+ Gegner fordern Verstärkung ... - werfen Granaten + ... besetzen Geschütze - ... sind aber dennoch keine Herausforderung	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Held kann jede Waffe benutzen ... + ... sich ans Steuer jedes Fahrzeugs klemmen + ... Luftschläge ordern	10 / 10
HANDLUNG	+ bester Grund seit langem, einen Bösewicht zu jagen + markante Figuren - dünne Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Launige Zerstörungssorgie mit Bedienungsmacken.

74

SPIELSPAß

Muss kaputtmachen!

Petra Schmitz: Mercenaries 2 ist vor allem kurzweilig. Das Rumbrettern und Sprengen macht mir einen Riesenspaß. Vor allem zu zweit, auch wenn ich die Mitstreiter nicht kenne. Doch die Schludrigkeiten in der Bedienung und die ständig gleichen Wortmeldungen der Feinde trüben meine Freude am Zerstören. Aber das ist ja das Gute an Mercenaries 2. Wenn ich mich wieder mal aufrege, mache ich einfach was kaputt. Und dafür werde ich auch noch belohnt. Prima!



petra@gamestar.de



Wir schleppen mit dem Batmobil einen Schurken-Truck zur Polizei.



Der Batwing (Batmans Flugzeug) kann mit Raketen Flugabwehrstellungen zerstören.

Lego Batman

Batman und Robin prügeln die schrägen Bauklötzchen-Spiele in die vierte Runde.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5564
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5563

Win Vista 32 Bit
- läuft

Eine so düstere Vorlage wie **Batman** mit bunten Lego-Steinen darzustellen, das ist eine ambitionierte Idee. Die Entwickler von Traveller's Tales haben es jedoch clever angestellt und als Hintergründe für die Levels einfach finstere Fabriken, dunkle Hinterhöfe und gruselige Schlösser gewählt. **Lego Batman** bleibt durch ständigen Slapstick und den dämlichen Robin aber alles andere als ernst. Schade: Sämtliche Charaktere geben nur Laute von sich, wie in den anderen drei bisherigen **Lego**-Titeln auch.

Superschurken

Obwohl der neueste **Batman**-Streifen **The Dark Knight** kurz vor der Veröffentlichung von **Lego Batman** in die Kinos kam, gibt es

keine Bezüge im Spiel. Nach dem Prinzip von **Lego Indiana Jones** (Test in GameStar 07/08, 82 Punkte) frühstückt **Lego Batman** die älteren **Batman**-Filme ab, wobei die Entwickler keine Filmsequenzen nacherzählen, sondern den Schwerpunkt auf Batmans Widersacher legen. In jeder der drei Kampagnen will ein bekannter Oberschurke mit einigen Schergen die Macht an sich reißen. Dabei herrscht stets mehr oder weniger die gleiche Struktur: Jedes der jeweils fünf Levels endet mit einem Bosskampf, wobei es immer eine Fahrzeug-Mission gibt, in der Sie mit dem Batmobil, dem Batboot oder dem Batwing (Batmans Flugzeug) gegen eine Schurkengerätschaft kämpfen. Der Schwierigkeitsgrad

zieht langsam an, sodass Sie zu Beginn noch entspannt durch die Gebiete rennen, später aber vor kniffligen Situationen stehen.

Superhelden

Batman und Robin sind immer gemeinsam unterwegs; Sie können jederzeit zwischen ihnen hin und her springen, der führerlose Held wird dann von der KI gesteuert. In den Missionsgebieten sind acht Anzüge versteckt: So kann Batman etwa im Zerstörungsanzug Bomben legen, während Robin mit seinem Taucheranzug unter Wasser unterwegs ist. Die Missionen sind streng linear; falls Sie an einer Stelle im normalen Outfit nicht weiterkommen, muss meistens einer der Anzüge her.

Langeweile kommt in **Lego Batman** selten auf, weil die Missionen voller skurriler Rätsel und Maschinen stecken. So müssen Sie mit dem Abschleppseil des Batmobils Trucks zur Polizei schleppen oder solange auf einem Schalter herumhüpfen, bis ein Schlauchboot aufgeblasen ist. Viele der Aufgaben können Sie nur in Zusammenarbeit mit Ihrem Heldenspartnern erledigen, wobei die KI Ihres Begleiters ordentlich funktioniert – wir haben es aber auch erlebt, dass Robin in Lava gefallen ist, wiederbelebt wurde und direkt erneut hineinhüpfte.

Superwohnung

Die Bathöhle ist der Dreh- und Angelpunkt des Spielgeschehens: Hier starten Sie die Missionen, in einem Schrank lagern Ihre Anzüge, Sie können im Figuren-Editor aus unzähligen Teilen Helden und Bösewichte erschaffen oder das Gotham-Gefängnis besuchen. Im freien Modus dürfen Sie jede bereits besuchte Mission noch einmal absolvieren, wobei Sie auch mit selbstgestellten Figuren losziehen und auf Knopfdruck den Anzug wechseln können. Das ist deswegen nützlich, weil in allen Levels Lego-Container versteckt sind, die Sie nur mit Anzügen erreichen können, die Sie erst später im Spiel erhalten. Die Container sind neben den Steinen, die Sie in der gesamten Welt einsammeln, Grundlage für Zusatzinhalte, etwa neue Charaktere, Outfits und Videos. **Lego Batman** ist nach dem ersten Durchspielen auf jeden Fall noch mehrere Blicke wert.

PD



Im Zerstörungsanzug kann Batman Lego-Bomben legen und per Knopfdruck zünden.



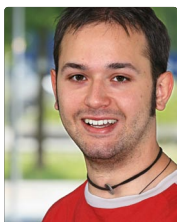
Robin war als »Nightwing« für kurze Zeit Beschützer von Gotham Citys Nachbarstadt Blüdhaven.



Im Figuren-Editor erstellen wir es aus unzähligen Teilen unsere eigenen Helden.

Gmr!f! (Lego-Sprachausgabe)

Philipp Dubberke: Robin nervt. Ich finde den Slapstick nicht lustig, und das Gebrabbel ist ätzend! Aber trotz meiner persönlichen Antipathie muss ich Lego Batman lassen, dass es in Sachen Spieldesign großartig ist. Die Optik stimmt, und ich habe selten so abwechslungsreiche Levels gespielt. Sofern Sie kein Problem mit Lego-Figuren haben und am besten noch einen menschlichen Mitspieler aufreiben, erwarten Sie eine Menge kurzweilige Action und einige knifflige Rätsel.



philipp@gamestar.de

LEGO BATMAN

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Traveller's Tales (Lego Indiana Jones, GS 07/08: 82 Punkte)
PUBLISHER Warner Brothers **TERMIN (D)** 10.10.2008
SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch, Span., Ital. **CA. PREIS** 30 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch **USK** ab 6 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

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

PROFIERT VON Gamepad
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)
SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Spaßiger Koop-Modus an einem PC. LAN- oder Online-Modi fehlen.

BEWERTUNG

GRAFIK	schicke Animationen + hübsche Hintergründe wenig Details + teils matschige Texturen	7 / 10
SOUND	ordentlicher Soundtrack + passende Effekte stimmiges Gebrabbel der Figuren ... + das mitunter nervt	8 / 10
BALANCE	wird zunehmend schwieriger + ideal für Einsteiger viele Bonusaufgaben für Profis + teils zu wenig Hilfe vom Spiel	9 / 10
ATMOSPHÄRE	trotz Lego düster + viele Zwischensequenzen passt ins Lego-Universum + Slapstick-Humor	9 / 10
BEDIENUNG	zugänglich mit Tastatur oder Gamepad + nur wenige Tasten nötig störrische Kamera + ungenaue Kollisionsabfrage	8 / 10
UMFANG	drei Kampagnen mit je fünf Missionen + hoher Wiederspielwert Koop-Modus + Kampagne recht kurz	9 / 10
LEVELDESIGN	sehr abwechslungsreich + sinnvolle Mischung aus Action, Geschicklichkeitseinlagen und Rätseln	10 / 10
KI	Anzüge mit unterschiedlichen Funktionen + freischaltbare Extras spaßige Fahrzeuge ... + die sich alle gleich spielen	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	eigener Kollege meist nützlich + KI-Aussetzer + Suizid-Robin teils dämliche Wegfindung	8 / 10
HANDLUNG	alle wichtigen Batman-Feinde sind dabei keine zusammenhängende Handlung	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut **SOLOSPIELZEIT** 15 Stunden

FAZIT Spaßige Batman-Umsetzung mit albernem Charme.

81
SPIELSPASS



Nein, Ihre Augen sind in Ordnung, versprochen. Wall-E sieht so aus.

Pixar macht tolle Filme. THQ liefert regelmäßig schwache Spiele dazu.

Wall-E

Wow, sieht das toll aus!«, möchte man bei Wall-E andauernd rufen. Zumindest im Kino, denn das offizielle Actionspiel zum gleichnamigen (und mal wieder großartigen) Pixar-Film könnte aus der Playstation-2-Ära stammen – oder noch davor. Selbst hohe Auflösungen retten die Matschtexturen und rudimentären Effekte nicht vor dem Totalausfall. Spielerisch ist Wall-E ähnlich trostlos. In der Regel sammeln Sie in den detailarmen Levels alle Energiezellen ein, um damit die Tür zum nächsten Abschnitt zu öffnen. Erweitert wird das Prinzip nur durch die Anzahl der zu suchenden Batterien, erst 10, dann 25, irgendwann 100. Zwischendurch gibt's zwar spaßige Renn-einlagen sowie supersimple Merk- und Geschicklichkeits-spielen, spätestens nach der dritten Wiederholung stellt sich aber Langeweile

ein. Höchstens die Sprungeinlagen, die der niedliche Roboter nur meistert, wenn er genug Geschwindigkeit aufbaut, sind einigermaßen fordernd. Kinder, eigentlich die Zielgruppe für das Spiel, dürften wegen teils fies platzierter Rücksetzpunkte jedoch schnell frustriert aufgeben – egal ob mit Gamepad oder der Tastatur. Immerhin hält sich die Geschichte stark an die der Vorlage, ist selbst für Nichtkenner verständlich und sorgt in den zwar pixeligen, aber lustigen Zwischensequenzen für den einen oder anderen Lacher. Bleibt nur noch die Frage nach dem Umfang. Nun, nach höchstens vier Stunden ist der »Spaß« vorbei.

DM

WALL-E

GENRE Actionspiel
HERSTELLER Heavy Iron / THQ
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,5 GHz,
256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG Ausreichend

USK Ab 6 Jahren



Eingerostet

Daniel Matschijewsky: Wall-E hält sich an das ungeschriebene Gesetz, dass Film-Ver-sorfungen in der Regel nichts taugen. Liebe Entwickler: Es reicht einfach nicht aus, eine bekannte Filmfigur in nachgebaute Umgebungen zu setzen und die Handlung der Vorlage runter zu kurbeln. Ich brauche etwas zu tun. Und damit meine ich nicht, 100 Batterien zu sammeln. Ich möchte gefordert werden – nicht durch frustrierende Speicherpunkte, sondern durch cleveres Level-design. Und nicht zuletzt sollte auch die Präsentation stimmen. Wall-Es Technik gehört jedoch auf den Schrottplatz.



danielm@gamestar.de

**Michael Graf**

rätselt, ob noch jemand Master of Magic kennt, das 1994 zeitgleich mit Colonization erschien. Das war nämlich auch klasse, trotz seiner Schnarch-KI.

**Gunnar Lott**

fordert nach dem handlungsfreien Colonization wieder ein Strategiespiel mit ordentlicher Story. Hat jemand Starcraft 2 gesagt?

Strategie

Der Wiederspiel-Faktor

Warum man Colonization stets aufs Neue herauskramen kann.

Mal ehrlich: fünf Militäreinheiten (Fregatte und Linienschiff mitgezählt)? **Medieval 2** hat knapp 400! 16 Waren? **Anno 1701** hat 35! Vier spielbare Völker? **Civilization 4** hat 18! Verglichen mit den Rivalen wirkt die Neuauflage **Civilization 4: Colonization** daher genauso wenig umfangreich wie das Original von 1994. Zumindest auf dem Papier. Doch der Wiederspielwert der Kolonialhatz war und ist enorm. Denn jede Partie stellt Sie vor andere Herausforderungen: Mal besiedeln Sie Kontinente, mal Inseln. Mal ernten Sie Zigarrentabak, mal Rumzucker. Mal müssen Sie die Indianer unterjochen, mal bekehren. Am wichtigsten aber:

Von der Ankunft in der Neuen Welt bis zum Unabhängigkeitskrieg vergehen höchstens zehn Stunden. **Colonization** eignet sich daher – trotz seiner Schwächen – ideal, um einen Regentag zu überbrücken. Für **Medieval 2**, **Anno 1701** und **Civilization 4** wäre eine ganze Regenwoche nötig. **GR**



Perfekt: draußen Regen, drinnen **Unabhängigkeitskrieg**.

Strategie-Inhalt

Test

Civilization 4: Colonization.....	82
Crusaders: Thy Kingdom Come.....	86
Imperium Romanum: Emperor.....	86
Politik-Simulator.....	87

GameStar-Strategie-Charts 11/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionendes Startposition	KI	Einheiten	Kampagne Endlos-Spie	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	89	5	10	10	10	9	10	10	7	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	89	8	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Los Angeles	05/07 (89)	88	8	10	8	10	9	10	9	6	9	9	12/07: Addon
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06 (89)	87	7	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	87	8	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
6	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	86	9	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
7	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	85	7	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
8	Universe at War	Sega	Petroglyph	02/08	84	7	8	9	8	9	9	8	9	9	8	Version 1.2 10/05: Addon
9	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	82	6	8	8	9	10	8	9	6	9	9	
10	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	82	6	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
11	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	03/07 (82)	81	7	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
Echtzeit-Taktik																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07 (89)	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	
Aufbauspiele																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	12/07: Addon
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	85	5	8	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	83	6	8	9	9	9	8	7	8	10	9	Version 1.1
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05 (86)	83	5	9	7	9	8	10	9	6	10	10	
5	Die Sims 2: Inselgeschichten	Electronic Arts	Maxis	04/08	83	5	9	8	9	8	8	8	9	10	9	
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	89	8	10	8	9	7	10	10	7	10	10	Editoren
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	Civilization 4: Colonization	2K Games	Firaxis	NEU	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9	
6	Spore	Electronic Arts	Maxis	10/08	79	7	7	7	9	6	9	10 ¹	6	9	9	

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

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



DVD
-Video-Special

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5324

Win Vista 32 Bit
-läuft

Im **Unabhängigkeitskrieg** wehrt Neuengland das Königsheer ab. Zu Beginn sind die Kolonisten noch chancenlos und müssen auch mal Städte aufgeben (hier Plymouth). Doch im Konfliktverlauf steigt ihr Rebellions-Kampfbonus. Nun rücken die Rotröcke auf Roanoke vor, Neuengland steht ein harter Kampf bevor. Denn die feindliche Armee besteht aus:



5 Berufssoldaten:
besonders effektiv beim
Angriff auf Städte.



10 Berufsdragonern:
noch effektiver beim
Angriff auf Städte.



24 Artillerien:
stärkere Variante der
normalen Kanonen.



3 Kriegsschiffe:
Die Königspötte versenken
locker koloniale Frachter,
Fregatten und Linienschiffe.

Civilization 4 Colonization

Firaxis erneuert die Neue Welt: Der Sid-Meier-Klassiker kehrt im neuen Grafikgewand zurück und schickt Sie abermals in den motivierenden Kolonialkampf um Amerika.

Eine Unterschrift ist Sekunden-sache: einfach ein Liniengewirr krakeln, das aussieht wie die Grobskizze einer zerhackelten Mangroven-Kreischeule – fertig. Trotzdem haben Unterschriften oft gewichtige Folgen. Etwa jene Signaturen unter dem Versailler Vertrag, die den Ersten Weltkrieg beendeten. Autogramme von Elvis beförderten öde Plattenhüllen zu weiterhin öden Plattenhüllen, die man aber für ein Heidengeld auf Ebay verscherbeln kann. Und sein Namenszug unter einem Redakteursvertrag verschaffte dem Schreiber dieser Zeilen die Stelle als Schreiber dieser Zeilen. Auch in **Civilization 4: Colonization** geht es um folgenschwere Unterschriften, nämlich auf der Unabhängigkeits-Urkunde der Vereinigten Staaten von ... nein, nicht

Amerika, sondern Neuspanien, Neuengland, Neuholland oder Neufrankreich – je nachdem, welche Kolonialmacht Sie in die Freiheit führen. Vor der Rebellion besiedeln Sie rundenweise die Neue Welt, gründen Städte, verarbeiten Rohstoffe und plaudern mit Indianern. Das kommt Ihnen bekannt vor? Zurecht, bereits 1994 veröffentlichte Sid Meier seinen Klassiker **Colonization**; die heutige Neuauflage basiert auf dem Grafikerüst von **Civilization 4**, läuft aber ohne das Hauptprogramm. Meier selbst war daran nicht direkt beteiligt, sein Namenszug prangt lediglich auf der Schachtel. Wobei diese Unterschrift ausnahmsweise wenig ändert, stattdessen bleibt alles gleich: **Colonization** ist wieder ein gutes Strategiespiel – aber kein perfektes.

Technik fürs Remake

Es gibt dieses schöne, alte Redakteursklischee: Manche Klassiker, heißt es in Spieletester-Kreisen, müsste man einfach nur mit verschönerter Grafik neu auflegen, und sie würden automatisch im jeweiligen Genre direkt wieder die Spitze stürmen. **System Shock 2** etwa, **Diablo 2** oder **Master of Orion 2**. Schwingt da ein Quäntchen nostalgische Verklärung mit? Womöglich, daher hat sich der Entwickler Firaxis nicht auf dem »Früher war alles besser«-Sofa ausgeruht, sondern versucht, **Colonization** sinnvoll zu verbessern. Eine gute Idee, zumal's mit dem modernen Anstrich nicht ganz klappt: Die Kolonialhatz sieht dank der aufpolierten Wassereffekte etwas schicker aus als **Civilization 4** und erbt zu-

dem dessen detaillierte Welt und die stufenlose Zoomfunktion, dafür wirken die polygonarmen 3D-Modelle, verwaschenen Texturen und drögen Effekte insgesamt nicht mehr zeitgemäß.

Berufe für Bürger

Doch die Grafik ist hier zweitrangig, weil der strategische Anspruch in Ordnung geht. Das neue **Colonization** setzt nämlich auf die ausgeklügelte Wirtschaftsmechanik des Originals; alles dreht sich ums Ernten und Verarbeiten von Rohstoffen. In Städten verteilen Sie Bürger auf Sammelberufe und Betriebe. Holzfäller bringen Bretter, die Zimmerleute im Sägewerk zu Baumaterial verarbeiten. Tabakpflanzer beliefern Zigarrendreher, Baumwolle verspinnen die Weber zu Stoffballen. Solche

Die wichtigsten Neuerungen



Anders als im ersten **Colonization** werden unterlegene Einheiten nicht mehr degradiert – das vereinfacht die Gefechte, ist aber kein Ärgernis.



Veteranen spendieren Sie durch Beförderungen Spezialtalente – das motiviert! Nach Siegen entstehen manchmal Große Generale (rechts).



Auf den Karten gibt es mehr Stammesdörfer, zudem wirkt sich der Umgang mit den Ureinwohnern stärker auf den späteren Spielverlauf aus.



Fertigwaren schippen Sie zum Verkauf nach Europa, wo Sie auch Ressourcen (Waffen, Pferde, etc.) erstehen, Auswanderer einladen oder besonders produktive Berufsspezialisten anheuern, etwa meisterhafte Rumbrenner. Wer das Original-**Colonization** nicht kennt, sollte auf einem niedrigen Schwierigkeitsgrad einsteigen, um erstmal die Wirtschaftsketten zu durchblicken – unterstützt von rudimentären Tutorial-Tipps und dem traditionellen Zivilopädie-Lexikon. So weit, so durchdacht.

Falls Sie den Rohstofftransport automatisieren möchten, müssen Sie sich allerdings durch umständliche Menüs plagen. Um etwa Felle von einer Siedlung zum Mantelmacher in der nächsten zu befördern, befehlen Sie den Städten zunächst im jeweiligen Übersichts-**bildschirm** den Export be-

ziehungsweise Import der Nerze. Danach weisen Sie dem Handelsweg ein Schiff oder einen Planwagen-Zug zu. Berufungsvergabe und Gebäudebau können Sie automatisieren; die besten Ergebnisse erzielen Sie aber per Hand – was in Mikromanagement ausartet.

Umgang für Indianer

Die Rohstoffschieberei alleine wäre keine allzu harte Herausforderung, würde Ihnen die Neue Welt nicht einige Stolpersteine in den Weg legen. Der erste sind die Indianer, von denen es deutlich mehr gibt als im ersten **Colonization**. Wie Sie mit denen umgehen, wirkt sich entscheidend auf den Spielverlauf aus. Um die Ureinwohner nicht zu verärgern, sollten Sie Städte in höflichem Abstand zu ihren Dörfern gründen oder ihnen (teures) Land abkau-

fen. Außerdem können Sie den Eingeborenen Waren verhöckern oder schenken. Und aus missionierten Tipi-Siedlungen strömen willige Winnetous als Arbeitskräfte in Ihre Städte. In den Dörfern können Sie Ihre Bürger zudem zu Berufsspezialisten fortbilden lassen, etwa zu erfahrenen Bauern. Das geht auch in Schulen, in denen nun sogar konvertierte Indianer den Beruf eines Meisters in derselben Stadt »abschauen« dürfen. Wie Sie mit den Ureinwohnern umgehen, hängt zudem von Ihrer Fraktion ab: Frankreich freundet sich leicht mit Stämmen an; die Spanier kämpfen besonders geschickt gegen sie, fackeln Dörfer ab und plündern Schätze.

Der zweite Stolperstein in der Neuen Welt sind die drei anderen Kolonialmächte, die sich aber häufig zu passiv verhalten. Kriege

Der alte Reiz

Christian Schmidt: Außer der Grafik hat sich im neuen Colonization kaum etwas geändert – für mich der beste Beweis dafür, wie durchdacht schon das Original war. Die paar spielmechanischen Änderungen sind fast durchgehend sinnvoll, eine Chance hat Firaxis aber verpasst: das Mikromanagement zu entschärfen. Ist mir letztendlich aber egal – ich habe den Klassiker bis heute jedes Jahr gespielt, ab jetzt wird's die Neuauflage sein!



christian@gamestar.de

haben auf allen sieben Schwierigkeitsgraden Seltenheitswert – es sei denn, Sie beginnen selbst welche. Auf kleinen Karten siedeln die Gegner zudem häufig arg dicht beieinander und breiten sich kaum aus, auf größeren star-



Heute schauen die Schüler Berufe ab, früher mussten die Meister selbst lehren – und konnten derweil nicht arbeiten. Das war fordernder.



Jede Fraktion wählt zwischen zwei Gouverneuren mit individuellen Vorteilen, das erhöht die strategische Vielfalt und den Wiederspielwert.



Die Politiker schalten Sie nun durch das Sammeln von Punkten in fünf Kategorien frei – deutlich interessanter als im ersten Teil.



Auf dem **Stadtbildschirm** verteilen Sie Bürger auf Sammelberufe ❶ sowie Betriebe ❷ und behalten die Rohstoffvorräte im Auge ❸.

ten sie an unterschiedlichen Enden und kommen nie in Kontakt. Die Rivalen verkommen also oft zu Statisten, zur Mitte einer Partie gibt's mangels direkter Konkurrenz teils Leerlauf. Aber aufgepasst: Die Freibeuter der anderen Fraktionen sind gefährlich, weil sie ständig Frachtschiffe jagen. Wo der Feind lauert, ist auf der kreisrunden Minikarte jedoch teils schwer zu erkennen, weil das Terrain am unteren und oberen Rand zusammengequetscht wird.

Glocken für Väter

Der größte Neue-Welt-Stolperstein ist allerdings – die Alte Welt! Der König Ihres Heimatlandes zieht nämlich die Steuerschraube immer fester an, sodass Sie beim Warenverkauf in Europa weniger und weniger verdienen. Darum gehen Sie nun Ihrerseits auf Kon-

frontationskurs: Wenn Sie in Ihren Städten Gotteshäuser hochziehen, dürfen Sie dort Hetzprediger einsetzen, die religiöse Unruhen in der Alten Welt schüren und dadurch Auswanderer anlocken. In Rathäusern wiederum erbimeln Ihre Kolonisten Freiheitsglocken. So verdienen Sie Politikpunkte, mit denen Sie Gründerväter freischalten. Diese historischen Persönlichkeiten bringen individuelle Vorteile, James Madison etwa erhöht die Musketenproduktion. Für die »Geburt« der meisten dieser Politiker brauchen Sie zusätzlich Erkundungs-, Militär-, Handels- oder Religionspunkte; Letztere häufen Sie unter anderem durch den Kathedralenbau an. Wenn Sie einen Abgeordneten anwerben, verlieren Sie jedoch alle bis dahin geernteten Punkte, folglich müssen Sie ab-

wägen: Reicht Ihnen der Bonus des aktuell verfügbaren Politikers? Oder lehnen Sie ihn ab, um weiter zu punkten und den nächst mächtigeren Vorteil freizuschalten? Wenn Sie sich zu viel Zeit lassen, kann Ihnen ein Kolonialrivale die Persönlichkeiten wegschnappen. Insgesamt erweist sich das Gründerväter-System damit als vielfältiger und interessanter als im ersten **Colonization**.

Krieg für Rebellen

Die Freiheitsglocken erhöhen zudem den Anteil an Unabhängigkeits-Befürwortern in den Siedlungen. Dadurch steigt die Warenproduktion – und wenn die Hälfte Ihrer Kolonisten der Rebellion zustimmt, dürfen Sie sich sogar von Ihrem Heimatland abspalten. Dann bestimmen Sie neuerdings die Eckpfeiler Ihrer Verfas-



Pixelpracht: So sah 1994 das **erste Colonization** aus.



Bevor die Galeone den Seeweg nach Europa erreicht (schraffierte Fläche rechts), wird sie von einem **Freibeuter** versenkt.

sung. Wer etwa die Sklaverei legalisiert, sammelt mehr Rohstoffe; wer dagegen die Leibeigenschaft ächtet, bekommt zwei Zusatzbürger pro Stadt. Dumm nur, dass der König dem Rebellentreiben nicht tatenlos zusieht und Welle um Welle seiner Soldaten in die Neue Welt entsendet: Der Unabhängigkeitskrieg dient als motivierend-knifflige Feuertaufe für Ihre Jungnation. In unseren Testpartien griffen die restlichen Kolonialmächte allerdings nicht in den Konflikt ein – hier verschenkt das neue **Colonization** Potenzial.

Selbst wenn Sie bis dahin Kriege gegen Indianer und andere Kolonialmächte vermieden haben, kommt spätestens jetzt das Kampfsystem zum Tragen. So gibt's nur drei Einheitentypen: Soldaten, berittene Dragoner sowie Kanonen. Letztere sind be-

Die wichtigsten Neuerungen



Städte wachsen schneller, sodass mehr Kolonisten entstehen. Folglich müssen Sie weniger Kirchen bauen, um Auswanderer anzulocken.



Pioniere errichten Straßen, Bauernhöfe und neuerdings Minen (steigern die Erzproduktion). Das kostet keine Werkzeuge mehr, sondern Geld.



Rösser vermehren sich nicht mehr automatisch, sondern müssen von Ranchern gezüchtet werden – ein zusätzlicher Wirtschaftsfaktor.



Die **Kolonialmächte** sind oft nur Statisten. Wer Kriege will, muss sie selbst beginnen.

sonders nützlich beim Sturm auf Städte; die Geschütze können Sie bauen oder in Europa kaufen. Ein verteidigungsstarker Soldat entsteht, wenn Sie einen Kolonisten mit Musketen ausrüsten. Für einen Dragoner setzen Sie den Soldaten schließlich auf ein Pferd; der Reiter kämpft besonders gut gegen Artillerie. Im Gegensatz zum ersten **Colonization** werden die Truppen nach Niederlagen nicht degradiert. Ein Soldat etwa schrumpft nicht zum unbewaffneten Kolonisten, sondern stirbt sofort. Ein Bevölkerungsmangel entsteht dadurch aber nicht, weil die Städte schneller wachsen.

Die Kampfergebnisse sind meist nachvollziehbar, nur selten gewinnt der eigentlich unterlegene Trupp. Wie in **Civilization 4** dürfen Sie erfahrene Veteranen befördern, indem Sie ihnen neue Talente spendieren. Beispielsweise kämpft ein Dragoner mit der Fähigkeit »Formation« fortan geschickter gegen Feindreiter. Außerdem entsteht nach Siegen manchmal ein großer General, der sich einem Trupp anschließen kann, um allen Einheiten im selben Geländefeld eine Extraportion Erfahrung zu verschaffen.

Strategien für Spieler

Wenn Sie alle Truppen des Königs besiegt haben, gewinnen Sie

schließlich den Unabhängigkeitskrieg – und damit das Spiel. Dafür haben Sie 300 Runden Zeit, an einem Regensonntag können Sie eine **Colonization**-Partie locker bestehen. Doch der Wiederspielwert ist enorm: Dank der Zufallskarten stoßen Sie stets auf andere Rohstoffe und Kontinente, mal besiedeln Sie Festland, mal Inselketten. Dabei stehen Ihnen viele strategische Möglichkeiten offen, die Indianer etwa können Sie bekriegen, umgarnen oder missionieren. Jede Fraktion bietet zudem zwei Anführer, die jeweils andere Vorteile bringen. Die Holländer etwa bauen unter Peter Stuyvesant schneller oder profitieren unter Adriaen van der Donck von niedrigeren Königsteuern.

Wer mag, stürzt sich mit bis zu 27 Mitstreitern in Mehrspieler-Gefechte über Internet, Netzwerk, Hotseat oder E-Mail. Dabei dürfen Sie jedoch nur Kolonialmächte anführen, keine Indianer. Außerdem dauern die Partien jeweils mehrere Stunden, selbst wenn alle Teilnehmer gleichzeitig ziehen. Die Multiplayer-Kolonialhatz eignet sich daher eher für eingefleischte Fans. **Colonization** ist eben vorrangig ein Einzelspieler-Titel. Die neue Neue Welt unterscheidet sich also doch nicht so sehr von der alten, äh, Neuen Welt ... Sie wissen schon. **GR**

Neue Welt neu entdeckt

Michael Graf: Mit dem neuen **Colonization** geht's mir wie mit dem alten: Ich werde es in den kommenden Jahren immer mal wieder aus der Archivkiste kramen, um dem schmierigen KI-König »Gebt mir die Freiheit oder gebt mir den Tod« entgegen zu brüllen. Die Unabhängigkeits-Feuertaufe zählt nämlich nach wie vor zu den spannendsten Kampagnen-Enden, die das Rundengenre je hervorgebracht hat. Das Wirtschaftssystem funktioniert sowieso, und auch die Neuerungen gefallen mir. Schade nur, dass die anderen Kolonialmächte immer noch auf Statistenniveau herumkrebsen. Aber für 30 Euro erwarte ich auch keine Wunder, sondern ein motivierendes und forderndes Strategiespiel – und das ist **Colonization** allemal.



micha@gamestar.de



In **Europa** handeln Sie mit Rohstoffen, außerdem heuern Sie hier Auswanderer an.

CIV 4: COLONIZATION

RUNDENSTRATEGIE

ENTWICKLER Firaxis (Civilization 4, GS 12/05: 88 Punkte)
PUBLISHER 2k Games
SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 70 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.9.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

Nach dem Mikromanagement-Durchhängen motiviert der Unabhängigkeitskrieg.

GENRE STRATEGIE

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

ANSPRUCH

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

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

HILFEN Tutorial-Tipps, Zivilopädie, sieben Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT

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

TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3800+ AMD 2,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

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

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (28)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet, E-Mail, Hotseat SERVERSUCHE Direct IP, Gamespy
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
FAZIT Unterhaltsame, aber langwierige Kolonial-Wettkämpfe. Nur für eingefleischte Fans.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	BEWERTUNG
GRAFIK	+ detaillierte Spielwelt + stufenloser Zoom + verwachsene Texturen ... + polygonarme 3D-Modelle + schwache Effekte	6 / 10
SOUND	+ passender Soundtrack + Einheiten melden sich in Landessprache + ordentlicher Surround-Sound + größtenteils schwache Effekte	8 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Rohstoffe, Fertigwaren und Truppentypen + sieben Schwierigkeitsgrade + zur Mitte einer Partie teils Leerlauf	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvoller Unabhängigkeitskampf + Umgang mit Indianern wirkt sich aus + historische Persönlichkeiten als Gründerväter	9 / 10
BEDIENUNG	+ orientiert sich am Civ-4-Standard ... + dennoch viel Mikromanagement + umständliches Handelsrouten-Menü + Minikarte	8 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert dank strategischer Vielfalt und Zufallskarten + Mehrspieler-Modus + vergleichsweise kurze Partien	8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ je nach Terrain andere Herausforderung + Kolonialmächte manchmal zu nah beieinander, manchmal zu weit voneinander entfernt	8 / 10
KI	+ nachvollziehbare Diplomatie + sinnvolle Interaktionsmöglichkeiten ... + aber wenige + andere Kolonialmächte meist zu passiv	7 / 10
EINHEITEN	+ ausgeklügeltes Wirtschafts- und Berufssystem + jede Einheit mit individuellen Vorteilen + Beförderungen und Große Generale	10 / 10
ENDLOSSPIEL	+ kluger Mix aus Wirtschaft und Militär + Unabhängigkeitskrieg als Feuertaufe ... + ... aus der sich andere Kolonialmächte heraushalten	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Gelungene Neuauflage des Runden-Klassikers.

82

SPIELSPASS



Wer als römischer Imperator Erfolg haben will, muss **Häuser bauen**. Viele Häuser.

**Die Würfel sind gefallen.
Der Spielspaß hat verloren.**

Imperium Romanum Emperor

Innovationen scheinen nicht die Stärke des bulgarischen Entwicklers Haemimont zu sein. Nachdem schon **Imperium Romanum** (GameStar-Wertung: 70 Punkte) im Vergleich zu seinem Quasi-Vorgänger **Die Römer** nur rudimentäre Neuerungen brachte, tritt das erste Addon **Emperor** fast komplett auf der Stelle. Die 19 teils unnötig in die Länge gezogenen Szenarien decken zwar erneut historische Ereignisse aus der Antike ab (etwa die Verteidigung des Hadrianswalls in Britannien), lassen aber nach wie vor eine vernünftige Handlung und Präsentation vermissen. Zwischensequenzen und Heldenfiguren wie Julius Caesar suchen Sie ebenso vergebens wie frische Gebäude, Warenkreisläufe oder Klimazonen. Das an **Die Schlacht um Mittel-**erde erinnernde Bau-

menü ist ebenfalls so fummelig wie eh und je. Die größte Neuerung sind zufallsgenerierte Ereigniskarten, die für mehr Vielfalt bei den Aufgaben sorgen. Zumindest theoretisch, denn das System nervt mit Aussetzern: So sollten wir in einer Mission Soldaten mit Schwertern ausrüsten, bekamen aber kein Eisen, weil die Designer die passende Mine auf der Karte vergessen haben. Wir mussten die Aufgabe verwerfen und eine neue wählen: baue 100 Häuser – öde! Für ein wenig Motivation sorgen 50 freischaltbare Erfolge. Dafür müssen Sie aber unter anderem 200 Häuser bauen. Spannend geht anders.

DM

IMPERIUM ROMANUM: EMPEROR

GENRE Aufbauspiel-Addon
HERSTELLER Haemimont / Kalypso
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,7 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



Akkurat aber öde

Daniel Matschijewsky: Ein paar liebelose Missionen auf eine DVD zu klatschen und als Erweiterung zu verkaufen, ist schon arg frech. Zumindest neue Gebäude oder Warenkreisläufe hätten drin sein müssen. Mit Emperor verpasst Haemimont zudem die Chance, die Fehler des Hauptprogramms auszumerzen. Was nützen mir historisch akkurate Szenarien, wenn sie öde präsentiert werden? Selbst Imperium-Romanum-Fans sollten erstmal Probe spielen.



danielm@gamestar.de



Ohne Speerträger hat das Fußvolk keine Chance gegen unsere **Kavallerie**.

Kreuzritter-Einmaleins: Bei Medieval klauen und dann drüber schweigen.

Crusaders Thy Kingdom Come

Spätestens seit dem West-Sword-Klassiker **Dune 2** schallen uns in Strategiespielen die zackigen Kommentare der Truppen entgegen. Wir erteilen die Order, und diese Harkonnen, tapfere GDI-Jungs oder kriegslüsterne Orcs antworten. Nur die Kreuzritter im Echtzeit-Strategiespiel **Crusaders: Thy Kingdom Come** haben ein Schweigegelübde abgelegt. Da können wir unseren digitalen Untertanen noch so vielen Sarazenen entgegenschicken, sie verlieren kein Sterbenswörtchen. In der Kombination mit den leblosen Landschaften und unspektakulären Kampfanimationen verliert der Heeres-Simulator so deutlich an Atmosphäre – kein Vergleich zur offensichtlichsten Inspirationsvorlage **Medieval 2: Total War**. Auf einen Welteroberungs-Modus müssen wir verzichten, dürfen aber zwischen den

zwölf Kampagnen-Missionen neue Bogenschützen, Speerträger und Kavallerie kaufen oder vorhandene Truppen verbessern. Vor jeder Schlacht akzeptieren wir außerdem Zusatzaufträge für Adelshäuser. Wenn wir diese erfüllen, verbessern wir die Eigenschaften unseren Truppen. Eine erhöhte Ausdauer lässt die Männer etwa besonders lange über die Kriegsfelder sprinten. In der Schlacht wirken sich die unterschiedlichen Formationen spürbar auf Angriffs- und Verteidigungswerte aus. Trotz dieser taktischen Möglichkeiten frustrieren die Kämpfe, denn eine Speicherfunktion fehlt.

CHS

CRUSADERS: THY KINGDOM COME

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER Neocore Games / CDV
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Anfänger, Fortgeschrittene
MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM, GeForce 6600 / Radeon X700
PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



Ans Kreuz mit dem Ritter

Christian Schneider: Die Gefechte der Total-War-Serie sind komplex, Einsteigern vielleicht sogar zu komplex. Mit den überschaubaren und nachvollziehbaren Taktikmöglichkeiten eines Crusaders könnten Interessierte dagegen die Kontrolle großer Armeen erlernen – theoretisch. Doch bei der faden Optik, fehlenden Sprachausgabe und dem entmutigenden Kampagnenverlauf kann ich Ihnen den beschwerlichen Kreuzzug ins Heilige Land nicht ans Herz legen.



redaktion@gamestar.de

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5516
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5515

Win Vista 32 Bit
- läuft

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5522
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5521

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wie echte Politik erfordert dieses Spiel
Geduld, Gespür und noch mehr Geduld.

Politik-Simulator

gamestar.de
-Screenshots & Infos
► Quicklink: 5575

Hurra, das Apfel-Embargo greift, bald wird die Fruchtwirtschaft Chinas zugrunde gehen! Zugleich spült der Vertrag über den Verkauf von Blumen (wirklich: Blumen!) an Marokko Milliarden in die Staatskasse. Wunderbar, das Geld fließt direkt in den Verteidigungshaushalt: Man weiß ja nie, wann man mal wieder neue Panzerbrigaden braucht. Also hüte dich, Welt: Wir sind Deutschland – und auf dem Weg nach ganz oben! Nur der UN-Sicherheitsrat zeigt sich unbeeindruckt von unserer Warnung, die Schweiz baue Atomwaffen. Was soll's, man kann im **Politik-Simulator** nicht immer gewinnen.

Man kann aber eine von 229 Nationen anführen und mit Hunderten Einstellungen experimentieren, von zahlreichen Steuern über die Forschungs- und Polizeibudgets bis zum Wahlsystem.

Die Spielmechanik erweist sich als vorbildlich komplex, allerdings geizt der **Politik-Simulator** mit Feedback. Zum Beispiel sehen Sie nicht vorab, welche Partei warum gegen die Erhöhung der Gewerbesteuer stimmen würde. Oder ob es ratsam ist, beim Treffen mit einem renitenten Minister Kaffee zu servieren. Oder was es bringt, den Mannschaftssport zu unterstützen. Wer Sinn für Gesellschaftskunde mitbringt, kann aber raten (Mannschaftssport = mehr Gemeinsinn = mehr Toleranz und Demokratie?). Hat ja auch keiner behauptet, es sei leicht, Deutschland nach oben zu bringen. **GR**

POLITIK-SIMULATOR

GENRE Strategiespiel

HERSTELLER Soulfood / Eversim

CA. PREIS 40 Euro

ANSPRUCH Profis

MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 4

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

USK ab 12 Jahren

61 SPIELSPASS



Der deutsche **Geheimdienst** soll eine Terrorzelle unterwandern. Wer genau hinschaut, entdeckt auf diesem Bild zudem ein bekanntes Gesicht – danke, Foto-Import-Funktion!

Realistisches Ränkespiel

Michael Graf: Obwohl er eigentlich staubtrocken und grottenhässig ist, gefällt mir der Politik-Simulator. Denn hinter seinen mannigfaltigen Tabellen und Optionen simuliert er das politische Ränkespiel überraschend akkurat und vielseitig: Gegen den Willen der Mehrheit läuft in einer Demokratie gar nichts; unpopuläre Hauruck-Aktionen führen schneller zur Amtsenthebung, als George Bush »Irakkrieg« sagen kann. So muss ich langwierig taktieren und intrigieren, was aber zu Wartezeit und Leerlauf führt. In Verbindung mit dem mangelnden Feedback kann ich den Politik-Simulator daher nur gedulden Profis mit viel politischem Gespür empfehlen.



micha@gamestar.de

**Michael Trier**

hat vor lauter Clear Sky-, Hell's Highway- und Warhead-Spielen diesen Monat gar nicht geabenteuert und geiert darum auf seinen Warhammer-Key!

**Christian Schmidt**

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

Abenteuer

Positive Überraschung

Spiele schwächeln oft gegen Ende der Entwicklung – Warhammer Online gibt Gas.

Kommt Ihnen das bekannt vor? Ein Spiel wird angekündigt, es folgen News, Previews. Es werden Spielelemente enthüllt, allerdings nur per Pressemitteilung. Denn oft genug schaffen es die angepriesenen Features nicht bis ins Spiel, sondern werden kurzerhand wieder gestrichen. Und was dann zum Test das Licht von Redakteursmonitoren erblickt, ist oft nur ein trauriger Abklatsch des versprochenen Meisterwerkes. (Mehr zum Thema im Report auf S. 122). Umso erfreulicher der gute Zustand von **Warhammer Online** pünktlich zur Beta. Denn nach der Bekanntgabe von Streichungen zunächst angekündigter Spielelemente hatten wir den Ti-



Warhammer Online: macht in der Beta Spaß.

tel schon fast abgeschrieben. Doch jetzt klingen Petras Freudenschreie beim Level-Aufstieg über den Flur, Michael Graf und Hendrik Weins liefern sich spätnachts saftige Gefechte: Das Ding macht einfach Spaß! **MT**

Abenteuer-Inhalt

Tests

Sacred 2	90
Warhammer Online	94
Penumbra: Requiem	99

GameStar-Abenteuer-Charts 11/2008

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	12/07: Addon
6	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	85	5	9	6	9	8	9	10	10	10	9	
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)	90	8	8	8	9	10	10	9	9	10	9	11/07: Addon
3	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07 (85)	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8	02/08: Addon
4	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	86	7	9	9	9	8	10	9	10	8	7	01/07: Addon
5	Pirates of the Burning Sea	Deep Silver	Flying Lab	04/08	82	7	7	8	8	8	9	9	9	9	8	
6	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	10/08	86	7	8	10	8	10	8	9	8	8	10	
3	Sam & Max – Season One	Jowood	Telltale Games	11/07 (83)	82	6	8	8	8	8	7	8	10	10	9	
4	Everlight	Silver Style	TGC	11/07 (82)	81	6	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**.

Im Vorabtest klickten wir uns bereits tagelang durch Ancaria – und hatten einen Riesenspaß dabei.

Sacred 2

! Warum keine Wertung?

Die fast fertige Vorabversion erreichte uns erst wenige Tage vor Redaktionsschluss. Das war zu knapp, um Sacred 2 komplett durchzuspielen. Außerdem hatte unsere Fassung mit einigen Bugs zu kämpfen, die Ascaron noch zu beheben versprach. Ein erster Patch zum Start des Spiels ist geplant. Unser endgültiges Urteil fällen wir mit der Verkaufsversion im Langzeittest, dessen Ergebnis Sie in der nächsten Ausgabe lesen.



DVD-XL
- HD-Video

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5334
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5417
- exklusive Demo
ab 24.9.2008

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die Seraphim hatte Recht«, scherzt unsere Hochelfe, als sie sich mit Schwert, Schild und brutzelnden Feuerbällen durch unzählige Geisterelementare und Steinmonster schnetzelt. »Irgendwie hat das hier was Sportliches.« Ist ja auch kein Wunder, schließlich bietet **Sacred 2** genau das, was man von einem Action-Rollenspiel erwartet: einen taffen Held, der einen nicht enden wollenden Strom fieses Gesocks wieder in die virtuelle Hölle zurück schickt, um die Welt – in diesem Fall das Fantasy-Reich Ancaria – wieder sicher zu machen. Eine für die Maushand in der Tat sportliche Herausforderung, die Fans bereits aus dem ersten **Sacred** ken-

nen und lieben. Teil 2 orientiert sich ohnehin stark am vier Jahre alten Vorgänger, inklusive all seiner Stärken – und Schwächen.

Erstellt

Genretypisch beginnt **Sacred 2** mit der Charaktererstellung. Der finstere Inquisitor sowie die aus dem ersten **Sacred** bekannte Seraphim hauen zwar gern im Nahkampf drauf, beherrschen aber auch mächtige Zaubersprüche, mit denen sie Feinde beispielsweise vergiften oder sie mit Blitzen rösten. Der Schattenkrieger pfeift auf derartigen Hokuspokus, rennt lieber mitten ins Kampfgetümmel und gibt den Monstern mit Sturmangriffen und Stampf-

tacken Saures. Während der Tempelwächter Technik-Talente nutzt und seine Feinde mit Starkstrom und Flammenwerfer jagt, setzt die Hochelfe auf klassische Feuer-, Eis- und Blitzmagie. Die Dryade schließlich piesackt ihre Gegner am liebsten mit Pfeil und Bogen, beherrscht aber auch Voodoo-Fertigkeiten und verbündet sich mit der Natur. Wie gut die sechs Klassen aufeinander abgestimmt und deren Talente ausbalanciert sind, können wir erst im Langzeittest überprüfen. Allerdings machte unsere Vorabversion da schon einen recht guten Eindruck. Doch zurück zur Charaktererstellung. Neben dem Verlauf der Kampagne (dunkle oder helle Seite) und dreier Schwierigkeitsgrade müssen Sie sich für einen von sechs Göttern entscheiden, die Ihrem Helden jeweils ei-

nen besonders mächtigen Spruch spendieren. Testa, der Gott des Wissens, haut zum Beispiel auf Kommando mit zielsuchenden Irrlichtern sämtliche Gegner in der Umgebung aus den Latschen. Bei all der Vielfalt hat Ascaron jedoch ein wichtiges Element vergessen: Die Identifikation mit dem eigenen Helden. Zumindest in unserer Version wird das Spiel weder durch ein vernünftiges Intro eingeleitet, noch dürfen Sie Ihren Schützling optisch gestalten oder ihm einen Namen geben. Zudem bringt der eigene Recke kaum mehr als markige Einzelir über die Lippen, und die nerven bereits nach einer halben Stunde.

Eingeleitet

Die Abenteuer der sechs Helden starten auf unterschiedliche Weise. Der Tempelwächter etwa wird

ab 24. September
EXKLUSIVE DEMO
AUF GAMESTAR.DE
► Quicklink: 5572

! Facts

- 6 Charakterklassen
- 2 Kampagnen
- 11 Akte
- ca. 2.700 Gegenstände
- 850 Quests



Dieser **Balrog** ist »nur« ein Zwischengegner. Unterschätzen sollte man den Burschen allerdings nicht.



Im Nordwesten Ancarias stolpern wir in einen Krieg zwischen zwei **verfeindeten Ork-Stämmen**.



Das Sumpfland wird von Nebelbänken heimgesucht, die pausenlos **untote Ghuls** ausspucken.

aus Versehen von Bauarbeitern ausgebuddelt, die Hochelfe muss sich zum Abschluss ihrer Magierausbildung mit einem Mitschüler balgen und wird daraufhin von ihrem Mentor in die Unabhängigkeit entlassen. Nichtsdestotrotz startet jeder Charakter an der südwestlichen Ecke Ancarias, nicht fern vom Meer. Durch simple Dienstbotenaufträge führt Sie das Programm behutsam nach Sloeford, eine Menschensiedlung, in der Sie sich vor Quests kaum retten können. Wie schon im Vorgänger haben Sie jedoch die Wahl: Erledigen Sie vor Ort ein paar kleinere Aufträge und lernen die Umgebung kennen oder folgen Sie strikt der Haupthand-

lung? Zwar haben Sie es tendenziell leichter, wenn Sie durch Nebenquests Erfahrungspunkte sammeln, ein System, das den Level der Gegner an den Ihres Helden anpasst, versorgt aber auch ungeduldige Naturen mit ausreichend anspruchsvollen Scharmützeln. Thema Speichersystem: Laut Ascaron sollen Sie Ihren Fortschritt wie schon im ersten **Sacred** jederzeit sichern dürfen, in unserer Version war das allerdings nicht möglich. Stattdessen mussten wir wie in **Diablo 2** Portalsteine finden und aktivieren.

Erkundet

In Sachen Quests überzeugt **Sacred 2** mehr durch Masse als

Wo ist die Zeit geblieben?

Daniel Matschijewsky: Ja, Sacred 2 hat Schwächen. Schwächen, wie sie alle schon im ersten Teil vorgekommen sind. Besonders für die ideenarmen Questaufgaben, mangelnde Gegnervielfalt und die schwache Handlung verdienen die Entwickler Tadel. Trotzdem mag ich das Spiel. Weil es mich fortlaufend durch Belohnungen motiviert und anders als Diablo durch komplexe Kämpfe mehr als nur stupides Monster-Totklicken bietet. Viel wichtiger noch: Sacred 2 versetzt mich in eine traumhaft schöne Welt, voll mit netten Details und witzigen Geschichten, eine Welt, in der es an allen Ecken etwas zu entdecken gibt – und mich überrascht auf die Uhr blicken lässt, wenn die Stunden wieder wie im Flug verstrichen sind. Hoffentlich lernt Ascaron wenigstens aus einer Schwäche des Vorgängers und behebt bis zum Erscheinen noch alle Bugs.



danielm@gamstar.de

durch Klasse. Meistens lautet das Ziel schlicht »Töte dies, sammle jenes, eskortiere das«, inklusive teils langer Laufwege. Dass das Spiel dennoch motiviert, hat gleich drei Gründe. Erstens: In nahezu jedem Auftrag steckt eine nette Hintergrundgeschichte. Sie forschen nach dem Verbleib eines Teddybären (Such-Quest), beschützen ein verliebtes Paar vor eifersüchtigen Nebenbuhlern (Es-kort-Quest) oder befreien einen entführten Weisen aus der Gewalt schlecht gelaunter Skelette (Töte-Quest). Zweitens: Trotz aller Sammel- und Umhau-Routine stoßen Sie immer wieder auf zwar seltene, dafür aber umso witzigere und ideenreichere Aufträ-

ge. Beispielsweise sollen Sie einem durchgeknallten Magier Einhalt gebieten, der Zombies wie Kühe auf Weiden hält und damit die umliegenden Bauernhöfe terrorisiert. Im östlichen Sumpfland jagen Sie hingegen einen Vampir, der seine Opfer in deren Träumen heimsucht. Die Lösung: Schlafenlegen, woraufhin Sie das Programm in eine schwarzweiße Sequenz katapultiert, in der Sie dem Möchtegern-Freddy-Krueger den Garaus machen. Drittens: Je nachdem, welche Kampagne Sie gewählt haben, lassen sich manche Quests auf unterschiedliche Weise lösen. Um etwa zu einem riesigen Tentakelwesen vorzudringen, müssen dunkle Gesellen



Mit Flammenwand und einem KI-gesteuerten Ork vermöbelt unsere **Hochelfe** Sumpfmonster. Unlogisch: Den **Questgeber** links scheint der Tod seiner Kameraden nicht zu kümmern.



In den Dörfern und Städten gibt es nicht nur massenhaft Quests, sondern auch viele liebevolle Details zu entdecken. (1680x1050 Pixel, volle Details)

Sprengstoff finden und damit einen Staudamm in die Luft jagen. Helden des Lichts begleiten hingegen einen Ork-Krieger, der in einer Höhle den Weg durch eine Zeremonie ebnet. Dennoch verschenkt Ascaron Motivationspotenzial, denn besonders zu Beginn des Spiels kassieren Sie als Belohnung für absolvierte Aufgaben meist nur Gold und Erfahrungspunkte. Erst später lassen die Auftraggeber Waffen und Rüstungsteile springen, mit denen wir aber nur in den seltensten Fällen überhaupt etwas anfangen konnten. Hier sollten die Entwickler dringend noch feilen.

Erkämpft

Egal mit welchem Auftrag Sie sich gerade beschäftigen, an Gegnern mangelt es in **Sacred 2** nie. Gut, dass jeder der Helden auf ein umfangreiches Kampf- und Talentssystem zurückgreift, das im Genre derzeit seinesgleichen sucht. So dürfen Sie wie schon im Vorgänger mehrere Fertigkeiten zu Kombos aneinanderreihen und beispielsweise mit der Hochelfe Feinde erst durch einen Frostschlag einfrieren, sie dann mit dem Feuersturm wegbrutzeln und die Überlebenden schließlich per Energieblitz ins Jenseits schicken. Durch sinnvolle Tastenkürzel und

simple Mausklicks geht das vorbildlich unkompliziert von der Hand und macht sehr viel Spaß. Neuerdings lassen sich sämtliche Talente mit Levelaufstiegen sogar spezialisieren. Soll der eben heraufbeschworene Feuertämon zusätzliche Schäden austeilen oder lieber mehr Lebenspunkte besitzen? Da Sie zudem viele Waffen mit Relikten und die Gotteskräfte mit Reliquien verbessern können, lässt sich ein und dieselbe Charakterklasse auf unterschiedlichste Weise spielen. Doch keine Angst vor komplexem Mikromanagement: Die Talentbäume sind übersichtlich und laden selbst Einsteiger zum Experimentieren ein. Ob die jedoch Gefahr laufen, ihren Helden zu »verskillen«, also mit auf Dauer nutzlosen Talenten zu versehen, muss der Langzeittest zeigen.

Entwickelt

Wo wir gerade bei der Bedienung sind: **Sacred 2** macht hierbei vieles richtig. Praktisch ist zum Beispiel die Sortierfunktion, mit der Sie das erfreulich große Inventar ratzfatz aufräumen. Außerdem lassen sich Tränke stapeln und Questziele, Händler oder Schmiede auf der Übersichtskarte ein- oder ausblenden. Auch die aus dem Vorgänger bekannte, dort recht überladene Benutzeroberfläche wurde entschlackt und platzsparender gestaltet. Das Quest-Buch sollte Ascaron aber noch mal überarbeiten. Weder dürfen Sie bereits erfüllte Aufträge entfernen noch unerwünschte Missionen abbrechen. Resultat: Schon nach wenigen Spielstunden quillt die Liste über. Auch die Karte hätte detaillierter ausfallen können. Besonders in verwinkelten Städten wie Greifenburg sind wir häufig falsch abgebogen. Ebenfalls störend: Zwar dürfen Sie die Kamera jederzeit drehen und ans Geschehen heranzoomen, in den engen und teils verwinkelten Dungeons wird das jedoch zur Qual, da Sie im Sekundentakt den Blickwinkel nachjustieren müssen, um Ihren Helden überhaupt sehen zu können.

Erzählt

Diablo 2, Titan Quest, Hellgate: London, Sacred – in Sachen Handlung konnte bislang kein Action-Rollenspiel vollends überzeugen. **Sacred 2** macht da keine Ausnahme. Die Story-Missionen werden in unserer Vorabversion durch Monologe der Questgeber eingeleitet, Zwischensequenzen suchten wir ebenso vergebens wie eine vernünftige Überleitung zwischen den elf Akten der Kam-

Gute Quests, schlechte Quests

Viele Aufgaben in Sacred 2 nerven durch Ideenarmut – aber es gibt Ausnahmen.



Skurrit: Sie forschen nach dem Ursprung mysteriöser **Kornkreise**.



Witzig: Im Schlossgarten von Thylysium jagen Sie **flinke Hasen** durchs Gras.



Öde: Töte fünf hiervon, haue sieben davon um – so laufen viele Quests ab.



Anspruchslos: Häufig suchen Sie verlorengegangene **Gegenstände**.



So gehört sich das: eine **Sortierfunktion** fürs große Inventar und übersichtliche **Talentbäume**.



Achtung: Aktivierung!

Um **Sacred 2** spielen zu können, müssen Sie das Programm nach der Installation über das Internet freischalten. Eine Internet-Verbindung ist also zumindest zur Aktivierung Pflicht, danach nicht mehr. Mit dem beigelegten Schlüssel lässt sich das Spiel auf maximal zwei Rechnern gleichzeitig betreiben. Wenn Sie **Sacred 2** auf einem weiteren System spielen möchten, müssen Sie es vorher auf einem ihrer anderen Rechner deinstallieren. Der Code wird dann über das Internet wieder freigeschaltet. Sofern Sie **Sacred 2** ordnungsgemäß vom Computer löschen, bleibt der Code folglich unendlich lange gültig. Beim Spielen muss sich keine DVD im Laufwerk befinden. Zudem reicht eine Version aus, um **Sacred 2** gemeinsam mit einem Freund im lokalen Netzwerk zu spielen. Für Online-Gefechte benötigt jeder Spieler eine eigene Verkaufsversion.

pagne. Schade, denn die 2.000 Jahre vor dem ersten **Sacred** angelegte Geschichte um die mysteriöse T-Energie und dem daraufhin entstandenen Krieg hat durchaus Potenzial – Potenzial, das im Spielverlauf nur sehr selten durchblitzt, dafür aber dann mit spektakulären Momenten begeistert. Beispielsweise stolpern Sie im rauen Nordwesten Ancarias in einen Kampf zweier verfeindeter Ork-Rassen oder treten auf der Insel der Seraphim in die Dienste eines gewaltigen Drachen.

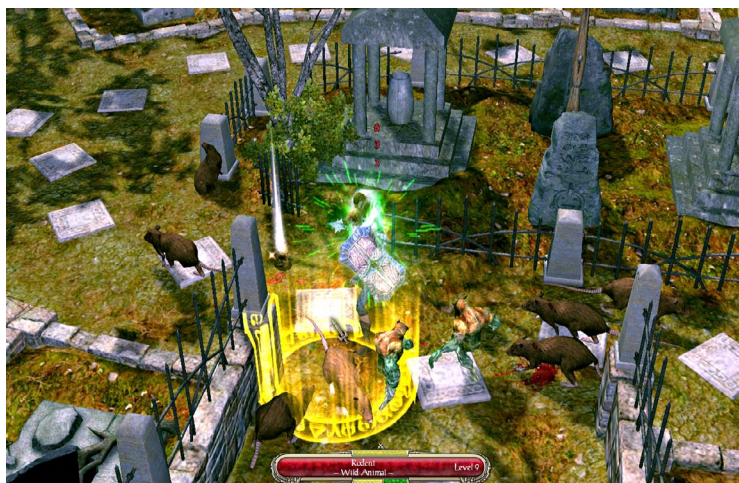
Entzückt

Grafisch macht **Sacred 2** fast alles richtig. Die Texturen sind scharf, die Charaktere und Monster hübsch gestaltet, die Zauberknallen in aufwändigen Effekten, und die Beleuchtung macht vor allem in der Abenddämmerung viel her. Auch das handgebaute Ancaria beeindruckt durch Ab-

wechslung und die Liebe zum Detail. In den Städten preisen Händler ihre Waren zwischen Tischen, Fässern und vollgestopften Regalen an, im Sumpfgebiet waten Sie inmitten toter Bäume und vermorderter Holzstege durch den Morast, und jedes Areal wartet mit einer eigenen Architektur sowie Flora und Fauna auf. Nur die Dungeons fallen optisch zurück – was jedoch wenig stört, da Sie sich nur selten unter Tage aufhalten. Der Sound steht der Grafik in nichts nach: Die Musik untermalt das Geschehen angenehm subtil, die Sprecher vertonen ihre Figuren meist professionell, und die Effekte wie Pfeilzischen oder Schwerterklirren könnten aus den **Herr der Ringe**-Filmen stammen.

Enträtselt

Also alles gut im Lande Ancaria? Zumindest weitgehend, denn vieles müssen wir im Langzeittest noch überprüfen. Wie sieht es mit der Dauermotivation aus? Feilt Ascaron noch an der Spielbalance? Baut das Team die dringend benötigten Komfortfunktionen ein? Wie gut funktioniert der Multiplayer-Teil? Werden alle Bugs behoben? Und wie hoch fallen die Hardware-Anforderungen aus? Letzteres klären wir in einem umfangreichen Technik-Check, den wir zeitnah zum Erscheinen des Spiels auf GameStar.de veröffentlichen. Allen anderen noch offenen Fragen werden wir in der nächsten Ausgabe nachgehen. Ein vorläufiges Fazit ziehen wir dennoch: Schon in der Vorabversion macht **Sacred 2** viel Spaß. Wir können es deshalb kaum erwarten, bis Ascaron die Arbeiten an dem Spiel abschließt. Und das ist doch ein gutes Zeichen. **DM**



Mangelnde Gegnervielfalt: Im gesamten Spiel treffen Sie immer wieder auf ... Ratten.



Hoch zu Ross richten Nahkampfangriffe mehr Schaden an. (1280x1024, mittlere Details, keine Schatten)

SACRED 2

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Ascaron (Tortuga, GS 04/07: 68 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 63 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 2.10.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT noch nicht endgültig bewertbar

Durch ständige Belohnungen und die lebendige Welt bislang durchgehend motivierend.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf ☐ Dial. & Rätsel ☐
CHARAKTERE simpel ☐ komplex ☐
FREIHEIT linear ☐ offen ☐
KÄMPFE Action ☐ Taktik ☐
HANDLUNG einfach ☐ komplex ☐

ANSPRUCH

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

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

HILFEN Tutorial, hilfreiche Monologe des Helden
SPICHERSYSTEM Speicherpunkte (freies Speichern angekündigt)

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

TECHNIK

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

MINIMUM Anforderungen stehen noch nicht fest. Version wird noch optimiert.
STANDARD Anforderungen stehen noch nicht fest. Version wird noch optimiert.
OPTIMUM Anforderungen stehen noch nicht fest. Version wird noch optimiert.

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 ☐ 5:4 ☐ 16:9 ☐ 16:10 ☐ **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung
TON Stereo ☐ 4.0 ☐ 5.1 ☐ 6.1 ☐ 7.1 ☐

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

MULTIPLAYER nicht endgültig bewertbar

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (5), freies Spiel (16), PvP (16)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk
SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS nicht endgültig bewertbar
FAZIT nicht endgültig bewertbar

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + hübsche Charaktere und Monster + tolle Effekte + detaillierte Umgebungen - teils hässliche Dungeons	8 / 10
SOUND	+ klasse Kampfgeräusche + gelungene, unaufdringliche Musik + professionelle Sprecher ... - ... die manchmal unpassend reden	9 / 10
BALANCE	? Fordernd trotz automatisch angepasster Gegner-Levels? ? Klassen unterschiedlich anspruchsvoll? ? Talentbäume sinnvoll aufgebaut?	- / 10
ATMOSPHÄRE	+ enorm stimmungsvolle Welt + subtiler Humor - dünne, schwach präsentierte Handlung ? Werden alle Bugs behoben?	- / 10
BEDIENUNG	+ Inventar sortierbar + übersichtliche Talentbäume - Kamera arg fummelig - Übersichtskarte ? Baut Ascaron Komfortfunktionen ein?	- / 10
UMFANG	+ sechs Heldenklassen + helle und dunkle Kampagne + viele Talente, Quests, Gebiete ? Wie hoch ist der Wiederspielwert?	- / 10
QUESTS	+ teils witzige, ideenreiche Missionen + in nette Geschichte verpackt + klassenspezifische Aufgaben - häufige Sammel- und Töte-Quests	8 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ vielseitiges Talentsystem + reizvolle Charakterklassen - teils nervige Begleiter - farblose, optisch nicht gestaltbare Helden	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ nützliche Combos + leicht zugänglich, aber nicht zu simpel + taktische Bosskämpfe - teils stumpfe Massenschlachten	9 / 10
ITEMS	+ hübsche Waffen und Rüstungen + Relikte, Reliquien, aufrüstbare Gegenstände - nur wenige Waffengattungen - mangelnde Vielfalt	9 / 10

PREIS/LEISTUNG noch nicht endgültig bewertbar

FAZIT Motivierende Monsterhatz in wunderschöner Welt.

Langzeittest in GameStar 12/08

SPIELPASS

Warhammer Online Age of Reckoning



Keine Wertung, weil ...

... Warhammer Online zum Redaktionsschluss noch nicht in den Läden stand. Alle unsere geschilderten Erfahrungen basieren auf dem geschlossenen und offenen Beta-Test. Deswegen und weil wir Online-Rollenspiele grundsätzlich über mehrere Wochen oder Monate unter die Lupe nehmen, fehlt die endgültige Wertung. Diese reichen wir in der nächsten Ausgabe innerhalb unseres Warhammer-Langzeittests nach.



Einzelgänger werden zu Gruppenspielern. Allein macht der Online-Krieg von EA Mythic zwar auch Spaß – aber er lässt sich auf keinen Fall gewinnen.

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5579

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die Gegend sieht nicht heimelig aus. Karge Felsen und abgestorbene Bäume überall, als habe hier ein Krieg gewütet. Doch das ist eine Fehleinschätzung: Der Krieg wütet immer noch! Kaum um die nächste Ecke gebogen, stehen wir vor einer feindlichen Dunkelfelfen-Zauberin. Kurzer Vergleich: Wir haben Rüstung,

Schwert und Schild, die grimmige Dame hat nur ein Leibchen an und fuchtel mit ihrem Stab. Das ist eine klare Angelegenheit – zumal die Gute (ähnlich wie wir) das erste Mal im Reichskampfgebiet unterwegs sein dürfte und sich ihrer Kräfte sicher noch nicht voll bewusst ist. Mit einem Spezialschlag entziehen wir der Magierin

Aktionspunkte. Ohne die lässt sich schlecht zaubern. Dann verlangsamen wir sie noch um 40 Prozent – sollte sie wegrennen wollen. Ein paar müde Hexereien von ihr und ein paar schöne Schnetzeleien von uns machen die Gegnerin zu einer Ex-Magierin, wir feiern unseren ersten Sieg in diesem Sektor – ein gutes

Gefühl! Der Krieg ist in **Warhammer Online: Age of Reckoning** allgegenwärtig, nicht nur in den ausgewiesenen PvP-Zonen und -Instanzen. Das Online-Rollenspiel hat die immerwährenden Schlachten der berühmten Tabletop-Strategie ins Internet übertragen. Und die machen nach unseren ersten Eindrücken verflüxt viel Freude.

Reich gegen Reich



Aus den **Kriegslagern** geht es ohne Ladebildschirm in den Reichskampf. Wir werden bei Betreten der Zonen automatisch fürs PvP markiert.



Auf dem Weg zum Eroberungspunkt haben sich uns Spieler in den Weg gestellt. Mit zwei Schwertmeistern geht es der **feindlichen Räuberin** an den Kragen.



In den Gebieten, durch die Sie die Questreihen führen, finden Sie stets große PvP-Zonen, in denen Sie markante Punkte erobern sollen.



Am Eroberungspunkt müssen wir dann eine Gruppe von fünf NPCs erledigen. Der berittene **Dunkelfelfen-Feldwebel** ist dabei der stärkste Widersacher.



Nach der Eroberung hagelt es Belohnungen. Wir steigen im **Rufang** und können uns bessere Gegenstände bei den Händlern kaufen.



Zusammen mit anderen Spielern nehmen wir uns als Hochelfen-Schwertmeister einen **Bossgegner** in den Schattenländern vor. Der Zwerg links im Bild ist per Mietflug in unser Gebiet gereist.

Erzfeinde

Die Kräfte der Ordnung kämpfen gegen die der Zerstörung: Zwerge treten gegen Grünhäute an, Hochelfen gegen Dunkelelfen, und die Menschen des Imperiums kämpfen gegen das mutierte Chaos-Volk. Welcher Seite Sie sich auch immer verschreiben – es gibt überall gleich auf die Mütze. Kaum haben Sie Ihren Charakter erschaffen (das geht zügig, sonderlich umfangreich sind die Optionen für die Optik nicht), schickt

man Sie auch schon in den Kampf gegen den jeweiligen Erzfeind. Das sind zu Beginn nur NPCs, aber die erfüllen ihre Aufgabe: Ab jetzt wissen Sie, bei wessen Anblick Sie augenblicklich Axt, Bogen oder Blitzstrahl einsetzen.

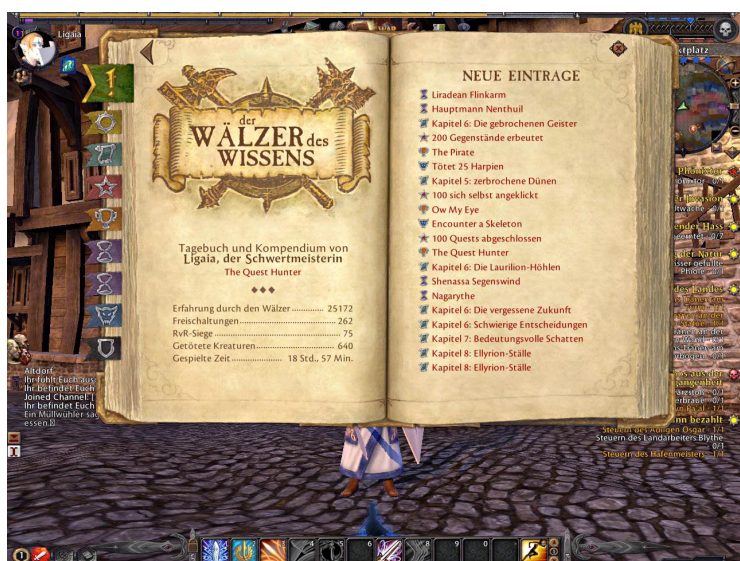
Warhammer Online inszeniert schon diese ersten Kämpfe sehr intensiv. Zwar sollen Sie immer nur wenige Gegner erledigen, aber die sind Teil einer Armee, die sich in einer endlosen Schlacht mit einem NPC-Heer des eigenen

Volkes prügelt. Starten Sie als Zwerg, dürfen Sie schon zu Beginn stationäre Geschütze auf Orks und Goblins abfeuern. Toll!

Offen für alle

Niemand bleibt lange allein in **Warhammer Online**, selbst wenn Sie es darauf anlegen. So bekommen Sie zum Beispiel als Hochelf den Auftrag, in einem Dunkelelfen-Lager einen Hinweis auf die Pläne des Feindes zu finden. An der Siedlung angekommen, ver-

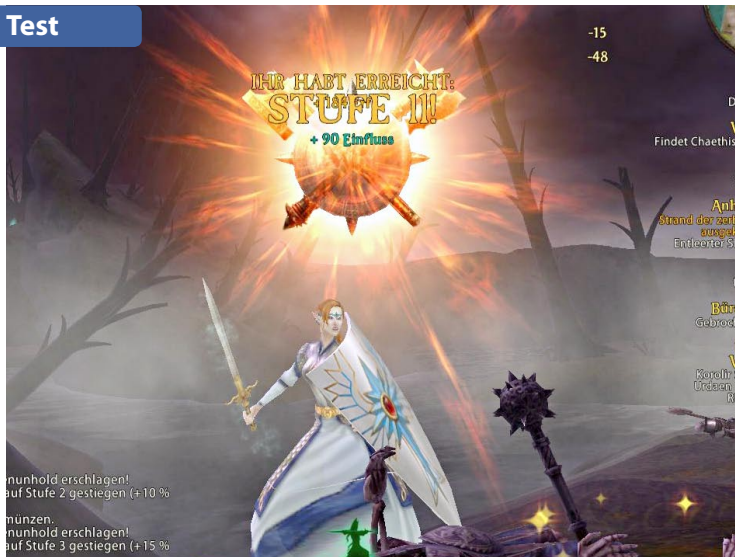
rät Ihnen das Spiel, dass Sie den Bereich einer so genannten öffentlichen Quest betreten haben. Und die gleichen Typen, die dran glauben müssen, damit wir an die geheimen Pläne kommen, müssen auch fürs Lösen der öffentlichen Quests ins Gras beißen. Wenn Sie also durch die Quest geführt schon mal da sind und wenn doch schon 80 von den 100 Gegnern durch andere anwesende Spieler erledigt wurden, können Sie auch gleich dableiben



Der **Wälzer des Wissens** dokumentiert die Fortschritte Ihres Charakters und sammelt Informationen.



Schon im **Startgebiet** des Imperiums brennen die Häuser, Chaos-Horden wollen besiegt werden.



Sobald Sie Stufe 11 erreicht haben, dürfen Sie erstmalig beim Trainer **Meisterschaftspunkte** auf Karriere-Pfade verteilen. Die stärken vorhandene Fähigkeiten und schalten später neue frei.



tere Aufträge, die sich angenehm vom Monsterverkloppen abheben. So sollen Sie beispielsweise Oger füttern oder sich in einem Delikatessen-Restaurant an gefährlichen Speisen versuchen.

Nach der Tour durch die Hauptstadt und zurück im Kriegslager führen die dortigen Quests ins nahe erste Reichskampfgebiet. Dort hauen Sie sich mit echten Spielern (PvP = Player vs. Player) der jeweiligen gegnerischen Fraktion, um Schreine zu besetzen und somit die Vormachtstellung im Sektor zu übernehmen. Alternativ können Sie sich an einem so genannten Szenario beteiligen. Das sind instanziierte Schlachten, meist im Capture-the-Flag-Modus. Alle Siege in PvP-Kloppe-reien bringen Reichspunkte. Mit denen schalten Sie den Zugriff auf spezielle Waffen- und Rüstungshändler sowie Trainer frei.

Zig Möglichkeiten

Zu Beginn ist das Charaktersystem von **Warhammer Online** noch leicht zu durchschauen. Sie leveln Ihren Helden und kaufen sich mit Spielwährung die verfügbaren Fähigkeiten. So weit, so simpel. Später addieren sich allerdings noch Moralfertigkeiten (müssen sich aufladen) und Taktiken (passive Verbesserungen) hinzu. Au-

ßerdem dürfen Sie ab Stufe 11 Punkte auf Meisterschaftspfade verteilen, die nicht nur Attacken verstärken, sondern zusätzlich neue Kern- und Moralfertigkeiten sowie Taktiken freischalten. Ein Schwertmeister etwa bekommt neue Schläge, ein Zwergen-Maschinist mächtigere Schüsse und ein Chaos-Magus neue Sprüche.

Schön ist anders

Warhammer Online ist sicher kein schönes Spiel, wenn Sie »schön« mit abgedrehten Grafikeffekten gleichsetzen. Derartiges suchen Sie zwar vergeblich. Doch die Landschaften, die zerklüfteten Hänge, die schmucken Dörfer, die Ruinen und die imposanten Hauptstädte wirken sehr atmosphärisch. Zwischendurch gibt es in der Beta allerdings immer mal wieder Regionen, die noch langweilig und leer sind.

Ganz sicher besser hätte die Soundkulisse geraten können, denn die ist dort, wo keine NPC-Schlachten toben, oft dünn. Zwar gibt es hübsche Musik, aber dynamische Kampfuntermalung fehlt. Da darf der Entwickler EA Mythic gerne nachbessern. Ansonsten ist **Warhammer Online** schon jetzt ein Titel, den sich Freunde von PvP-Schlachten unbedingt anschauen sollten. **PET**

Motivierendes Miteinander

Petra Schmitz: Ich habe noch nie ein Online-Rollenspiel erlebt, in dem man dermaßen clever ins PvP geschupst wird, quasi im Vorbeilaufen. Und hat man erst mal Blut geleckt und sich für die im PvP verdienten Reichspunkte die ersten Gegenstände und Fähigkeiten geleistet, will man lange nichts anderes mehr machen. Auch das Bilden einer Gruppe geschieht oft wie von selbst. Der gesamte Miteinander-Aspekt ist sehr gut gelöst. Eigenbrödlern werden sich schwer tun, Eigenbrödlern zu bleiben. **Warhammer Online** ist eben ein echtes Armeespiel.



petra@gamestar.de

WARHAMMER ONLINE

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER EA Mythic (Dark Age of Camelot, GS 03/02: 86 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch, Englisch, Span., Franz.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 68 S. Handbuch

TERMIN (D) 18. 9. 2008
CA. PREIS 50 € (13 €/Monat)
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT -

SPASS

NOCH KEINE EINSCHÄTZUNG MÖGLICH.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf - Dialoge/Rätsel

CHARAKTER simpel - komplex

FREIHEIT linear - offene Welt

KÄMPFE Action - Taktik

HANDLUNG einfach - komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht - schwierig

SPIELMECHANIK einfach - komplex

SPIELTEMPO langsam - schnell

HILFEN Tipp-System, Wälzer des Wissens

SPEICHERSYSTEM speichert Charakterfortschritt automatisch

ERFORDERT

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

TECHNIK

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

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD A64 X2 4400+ AMD A64 X2 6000+ AMD
1,0 GByte RAM 2,0 GByte RAM 2,0 GByte RAM
13 GByte Festplatte 13 GByte Festplatte 13 GByte Festplatte

PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

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

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ stimmungsvolle Landschaften + viele liebevolle Details ... - ... oft schnarchende Umgebungen - Objekt-Aufploppen	7 / 10
SOUND	+ pompöse Musik + gute Kampfgeräusche - allgemein dünne Sounduntermalung - keine Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ sehr gute Quest-Führung + kinderleichte Teilnahme am PvP ? Wie gut sind hochstufige Klassen und Talente abgestimmt?	- / 10
ATMOSPHÄRE	+ der Krieg der Völker scheint überall ? Hält das Endspiel auch eine derartig dichte Stimmung parat?	- / 10
BEDIENUNG	+ Wälzer des Wissens + Questmarkierung + gute Benutzeroberfläche ... - ... mit kleinen Mängeln - für Einsteiger zu komplex	8 / 10
UMFANG	+ massig Quests + abwechslungsreiche Areale + motivierendes und lohnendes PvP ? Gibt es in hohen Bereichen noch genug zu tun?	- / 10
QUESTS	+ öffentliche Quests + Belohnungen oft ohne Latscherei zum Auftraggeber ? Wie abwechslungsreich bleibt es?	- / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ Spezialisierungen, Taktiken und Moralfähigkeiten + spezielle Fertigkeiten durch PvP ? Wie gut sind die Klassen abgestimmt?	- / 10
KAMPFSYSTEM	+ eingängige Steuerung + Gruppen haben mehr und schneller Zugriff auf Moralfähigkeiten ? Wie sind hochstufiges PvE und PvP?	- / 10
ITEMS	+ reichlich Belohnungen ? Wie nützlich sind hergestellte Gegenstände? ? Wie vielfältig ist die Ausrüstung?	- / 10

PREIS/LEISTUNG Noch keine Angabe möglich.

FAZIT Durchdachter und zu Beginn stimmiger Online-Krieg.





Um den Metallball im Hintergrund zu bewegen, müssen wir erst **Maschinenhebel** finden.

Kuriose Premiere: Zum ersten Mal bekommt ein Episodenspiel ein Addon.

Penumbra Requiem

gamestar.de
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5414
- Gamersgate-Download
► Quicklink: 5527

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die **Penumbra**-Reihe begann als Experiment, und nun endet sie mit einem Experiment. 2006 demonstrierte Frictional Games mit einem Kurzspiel die Leistungsfähigkeit der hauseigenen Physik-Engine; daraus wurde der Horror-Zweiteiler **Penumbra**. Ende August veröffentlichte Frictional nun das Anhängsel **Requiem** – als »Versuch, die Physik-Engine auszureizen«, wie das Studio kommentiert. Denn **Requiem** ist kein Grusel-Abenteuer mehr, sondern eine Reihung räumlicher Rätsel. Deshalb erscheint es auch nicht als offizielle dritte Episode, sondern als Addon zu **Black Plague**. **Requiem** gibt's nur als (10 Euro günstigen), englischen Download über den US-Service Gamersgate, es funktioniert aber auch mit der deutschen Version von **Black Plague**.

Als reine Zusatzknobelei verzichtet **Requiem** auf Schockmomente, Kämpfe,

Charaktere und Handlung, nur ab und zu melden sich bekannte Stimmen aus dem Off. Der Schwerpunkt im neun Level umfassenden, rund fünf Stunden langen Addon liegt allein auf den Rätseln, deren durchweg gelungenes Design das gesamte **Penumbra**-Repertoire von Objektstapellei, Logikaufgaben und gut getimter Akrobatik umspannt. Mal sollen Sie sich in einem Schacht nach oben arbeiten, indem Sie Kisten durch ein Transportsystem verschieben, mal verbergen Sie sich vor einer Sicherheitskamera. Gruselig ist das Spiel nicht mehr, aber immer noch dunkel; die Finsternis dient nun endgültig nur noch dem Zweck, die krude Grafik gnädig zu verschlucken. **CS**

PENUMBRA: REQUIEM

GENRE	Adventure	USK	nicht geprüft
HERSTELLER	Frictional / Paradox		
CA. PREIS	10 Euro (Download)		
ANSPRUCH	Einsteiger bis Profis		
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT / Radeon X700		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



Und jetzt ins Grab

Christian Schmidt: Wer an den bisherigen Penumbra-Spielen vor allem die Physikrätsel mochte, der bekommt mit Requiem günstigen Nachschub. In den abwechslungsreichen, fairen und angenehm fordernden Nachdenk-Situationen glänzt die für die Serie typische Designqualität. Alles andere dagegen fehlt, insbesondere die beklemmende Atmosphäre; Requiem ist weder spannend noch überraschend. Unter dem Strich bleibt ein unbefriedigendes Knobelhättchen.



christian@gamestar.de



Heiko Klinge

fährt besonders gern unfair und plädiert deshalb für verstärkten Waffeneinsatz im Rennspiel-Genre.



Daniel Matschijewsky

will wegen Pure nun einen eigenen Quad, sucht in München aber noch nach hügeligen Matsch(ijewsky)-Strecken dafür.

Sport

Aus Spaß wurde Ernst

Trockene PC-Spiele: Wo bleibt der Fun beim Sport?

Schade: Während simple Action-Rennspiele auf den Konsolen florieren (**Stuntman Ignition**, **Mario Kart** etc.), haben wir am PC hauptsächlich das Vergnügen mit »ernsthaften« Spielen – Hochkaräter wie **GTR** lassen grüßen. Selbst arcade-orientierte Raser wie **Race Driver Grid** oder **Flatout Ultimate Carnage** fordern die Spieler mit anspruchsvoller Fahrphysik und einem detaillierten Schadensmodell. Sogar ein **Need for Speed**, seit jeher für Krawall bekannt, probierte sich in **ProStreet** am gehobenen Realismus. **Pure** ist nun die Ausnahme für Action-Fans. Disneys Quad-Rennspiel bietet spaßiges und vor allem herrlich unkompliziertes

Pistenbügeln, abgedrehte Stunts, eine eingängige Steuerung und sieht dabei noch zum Anbeißen gut aus – super! Und da im Januar **Burnout Paradise** ansteht, dürfte das »Einfach mal losbrettern«-Genre auch auf dem PC wieder Mode werden. **DM**



Action-Raser Daniel wird zum **Joker**: »Warum denn so ernst?«

Sport-Inhalt

Tests

Fifa 09.....	102
Pure.....	106

GameStar-Sport-Charts 11/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Realismus / Fairverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	Fifa 09	EA Sports	EA Canada	NEU	86	8	7	9	9	8	10	8	9	9	9	
2	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Konami Tokyo	12/07	86	8	8	9	9	8	8	9	9	8	10	
3	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07 (86)	85	8	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
4	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06 (86)	85	7	9	10	7	8	9	10	7	9	9	Fluggebiete statt Spielzüge
5	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	84	4	10	8	9	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
6	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07 (85)	84	8	8	10	7	9	8	7	9	8	10	
7	Madden NFL 08	EA Sports	EA Tiburon	10/07	83	6	10	8	8	8	10	8	9	6	10	
8	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	EA Sports	10/07	80	6	8	8	8	10	6	7	9	8	10	
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	Pure	Disney Interactive	Black Rock	NEU	85	10	8	9	7	7	8	9	9	9	9	
7	MotoGP 07	THQ	Climax	12/07	85	8	6	10	9	10	10	9	6	8	9	
8	Juiced 2	THQ	Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10	
9	GTR Evolution	Atari	Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9	
10	Test Drive Unlimited	Atari	Eden Games	05/07 (83)	82	7	8	7	9	9	10	8	9	6	9	
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	
5	Heimspiel Handballm. 2008	TGC	Greencode	10/07 (60)	69	5	4	8	8	9	8	7	6	8	6	04/08: Patch 2.5

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.

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

Welch ein Comeback! Die Fifa-Serie hat die Formkrise der letzten Jahre überwunden und zelebriert endlich wieder modernen Fußball – sowohl optisch als auch spielerisch.

Fifa 09



! Facts

- 32 Ligen
- über 500 Vereine
- 41 Nationalmannschaften
- 52 Stadien
- über 60 Turniere, davon 42 lizenziert

DVD-XL
- HD-Video

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5419
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5418

Win Vista 32 Bit
- läuft

Bayerns Bastian Schweinsteiger dribbelt sich bis zur Eckfahne durch und schlägt eine hohe Flanke in den Bremer Strafraum. Luca Toni steigt zum Kopfball hoch, doch die Fäuste des herbeifliegenden Werder-Torhüters Tim Wiese sind einen Tick schneller. Press-Schlag, der Ball fliegt meterhoch in die Luft und senkt sich aufs Lattenkreuz. Luca Toni ärgert sich über die vergebene Chance, Tim Wiese liegt benommen auf dem Rasen, nur einer freut sich. Und das sind wir.

Denn Wieses Rasen ist erstmals in der PC-Geschichte der Fifa-Serie keine platte Grünfläche

mehr, sondern prahlt mit herrlich flauschigem 3D-Gras. Der Ärger in Luca Tonis detailgetreu modelliertem Gesicht sieht fast schon beängstigend realistisch aus. Eine grafische Runderneuerung war seit Jahren überfällig und wird nun mit **Fifa 09** endlich zur Realität. Und – fast noch wichtiger: Mit Faustabwehr, Press-Schlag und Bogenlampe beweisen Toni und Wiese, dass sie auch spielerisch fleißig dazu gelernt haben.

Grafik-Transfer

Das PC-**Fifa 09** sieht auf den ersten Blick zwar genauso gut aus wie auf der Xbox 360 und der

Playstation 3, ist aber dennoch speziell für unsere Lieblings-Spieleplattform entwickelt worden und borgt sich quasi nur einige Grafikeffekte von den Konsolenversionen. Trikots verschmutzen und werfen Falten, das Flutlicht wirft weiche Schatten auf den 3D-Rasen, auf den Gesichtern bilden sich sogar Schweißperlen. Viele dieser atmosphärischen Details bekommen Sie jedoch nur in Wiederholungen und Zwischensequenzen zu sehen. Denn in der standardmäßig weit herausgezoomten Spielperspektive skaliert das PC-**Fifa** etwas stärker als die Konsolenkollegen – das Gras wirkt

wieder platter, die Schattenwürfe erscheinen deutlich härter. Und auf den Sitzen der 52 meist originalgetreu nachgebauten Stadien jubelt das gleiche hässliche Papp-Publikum wie in den Vorjahren.

Auch wenn also auf den zweiten Blick nicht alles neu ist – unter dem Strich sieht **Fifa 09** auch in der Vogelperspektive deutlich besser aus als die Vorgänger, die Atmosphäre ist endlich wieder erstklassig. Die Mixtur aus alter und neuer Technologie hat zudem einen weiteren Vorteil: überraschend moderate Hardware-Anforderungen, vor allem im Vergleich mit **Pro Evolution Soccer 2008**.



Da fliegt selbst ein Adler vergebens: Mit einem eleganten Heber überraschen wir Leverkusens Torhüter und genießen seinen geschmeidig animierten, aber erfolglosen Rettungsversuch.



Im **Be-a-Pro-Modus** steuern wir nur einen einzigen Spieler, wahlweise auch aus der Schulterspersion.

KI-Zweikampf

Egal ob Gamepad, Tastatur oder Maus: **Fifa 09** fühlt sich trotz der Generalüberholung immer noch wie ein echtes **Fifa** an. Das Tempo bleibt hoch, die meisten Tore fallen innerhalb des Strafraums, Spieler laufen mit Ball fast genauso schnell wie ohne. Die Partien sind dennoch eine ganze Ecke spannender und vor allem unberechenbarer als in den Vorgängern. Grund 1: die überarbeitete

Torwart-KI. Enke, Lehmann, Neuer und Kollegen bewegen sich nun erheblich aktiver durch den Strafraum, lassen Bälle häufiger abprallen und beherrschen endlich auch die gepflegte Faustabwehr. Grund 2: das verbesserte Zweikampfverhalten. **Fifa 09** berücksichtigt am Boden und in der Luft die Körperstatur der Widersacher. Ein Luca Toni bleibt nun trotz Verteidiger-Schubser gern mal auf den Beinen und am Ball. Wenn hingegen Philip Lahm zum Kopfball hochsteigt, endet das bei 90 Prozent der Duelle in einem unsanften Bauchklatscher. Schwächere Spieler wehren sich deshalb besser anderweitig, schirmen per Tastendruck den Ball ab und strecken Ihrem Angreifer Ellenbogen und Hinterteil entgegen.

Profi-Einstellung

So weit, so neu – nur bei den Spielmodi bleibt alles beim Alten. Als Manager kümmern Sie sich um Ihren Lieblingsverein, samt Sponsorenverhandlungen, Transfers und Training. In der »Be a Pro«-Variante konzentrieren Sie sich dagegen auf einen einzelnen (wahlweise selbst erstellten) Spieler. In jeder Partie müssen Sie Aufgaben erfüllen wie »Fordere 25 Pässe an« oder »Erreiche 60 Prozent Ballbesitz«. Als Belohnung winken Erfahrungspunkte und Level-Aufstiege. So steigern Sie nach und nach die Attribute Ihres Spielers und formen ihn zum Weltstar. Beide Spielmodi motivieren recht ordentlich, schwächen aber bei der Inszenierung: Statt Siegerehrungen und Zwischensequenzen gibt's nur spröde Menüs und generische Zeitungstexte. Selbstverständlich können Sie aber auch auf den ganzen Manager- und Rollenspiel-schnickschnack verzichten und einfach nur Ihren Lieblingsverein zur Meisterschaft führen. Bayern München hat in letzter Zeit schließlich oft genug gewonnen! **HK**

Fi-fa-funderbar!

Michael Graf: Ich kann mein Video-Fazit nur wiederholen: Die 09er-Neuaufgabe ist das beste Fifa, das ich je gespielt habe. Dabei freut mich der (längst überfällige) Grafik-Transfer nur am Rande, mir gefallen vor allem das verbesserte Ballverhalten und die »echteren« Animationen. Klar, auch das neue Fifa krankt an Traditionsschwächen, Flankenläufe und Steilpässe sind mir selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad zu einfach. Doch in Sachen Realismus bleibt Pro Evolution Soccer 6 sowieso Tabellenführer; von Fifa erwarte ich flotten, lizenzschwangeren Sturmfußball – und dieses Saisonziel erreicht EA Sports mit Bravour.



micha@gamstar.de

Wiederaufstieg

Heiko Klinge: Natürlich ist Grafik nicht alles. Aber es ist emotional einfach ein Riesenunterschied, ob da gerade ein undefinierbarer Holzklötz das Tor schießt oder ein lebens-echt nachmodellierter Diego. Fifa 09 sieht jedoch nicht nur hübscher aus als die Vorgänger, sondern hat auch spielerisch überraschend fleißig trainiert. Die verbesserte Torwart-KI bringt erheblich mehr Dramatik in die Strafräume, das neue Zweikampf-System macht die Matches spürbar unberechenbarer. Pro Evolution Soccer bleibt zwar die bessere Simulation, der kurzweilige Tempofußball von Fifa 09 macht mir aber genauso viel Spaß. EA Sports ist zurück in der ersten Fußball-Liga.



heiko@gamstar.de



Neue **Zweikampf-Animationen:** Ronaldinho schirmt den Ball ab, Patrick Viera nimmt die Hände zu Hilfe.

FIFA 09

SPORTSPIEL

ENTWICKLER EA Canada (Euro 2008, GS 06/08: 75 Punkte)
PUBLISHER EA Sports
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 2.10.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK ohne Altersb.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

Einstiege feiern schnell erste Siege, der Manager-Modus motiviert langfristig.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE SPORT

LIZENZ keine ————— komplett
MANAGEMENT keins ————— komplex
SPIELABLAUF Action ————— Taktik
KARRIERE keine ————— ausgefeilt
REALISMUS Arcade ————— Simulation

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht ————— schwierig

SPIELMECHANIK einfach ————— komplex

SPIELTEMPO langsam ————— schnell

HILFEN Tutorial-Texte, Trainingsmodus, vier Schwierigkeitsgrade

SPICHERSYSTEM automatisch nach jedem Match

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

2,6 GHz Intel 3,2 GHz Intel 2,0 GHz Dual-Core Intel

XP 2600+ AMD A64 3200+ AMD A64 X2 4000+ AMD

768 MB RAM 1,0 GB RAM 2,0 GB RAM

5,6 GB Festplatte 5,6 GB Festplatte 5,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON Surround-Sound

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Be a Pro (4), interaktive Liga (unbegrenzt)
SPIELTYPEN an einem PC, Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Direct IP, EA Online
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden
FAZIT Spaßige Matches, vor allem an einem Rechner. Der Online-Modus war noch nicht testbar.

BEWERTUNG

GRAFIK + detaillierte Spielergesichter + 350 neue Animationen + 3D-Gras
+ hässliches Pixelpublikum + nur wenige Stadion-Verbesserungen **8 / 10**
SOUND + dynamische Fangesänge + realistische Ballgeräusche
+ Kommentatoren erzählen viel Unsinn + nerviger Soundtrack **7 / 10**
BALANCE + vier sehr gut abgestimmte Schwierigkeitsstufen + Tutorial-Texte
+ Trainingsmodi + ... die die Steuerung aber nur mäßig erklären **9 / 10**
ATMOSPHÄRE + Rundum-Sorglos-Lizenzpaket + Spiele bei Regen und Flutlicht
+ hübsche Ereignisfilme + spröde präsentierte Solomodi **9 / 10**
BEDIENUNG + präzise Steuerung + auch mit Maus und Tastatur vernünftig spielbar
+ höher aufgelöste Menüs + ... mit nach wie vor wirrer Struktur **8 / 10**
UMFANG + 32 Ligen mit über 500 Vereinen + 41 Nationalteams + motivie-
render Managermodus + nützliche Turnier- und Mannschafts-Editoren **10 / 10**
REALISMUS + gute Ballphysik + Spielverlauf unberechenbarer als in den
Vorgängern + kuriose Tore + Spieler mit Ball immer noch zu schnell **8 / 10**
KI + glaubwürdiges Torwart-Verhalten + Mitspieler laufen sich besser
frei + Gegner beherrschen mehr Spielzüge + kleinere Aussetzer **9 / 10**
MANAGEMENT + mit Sponsoren, Talentsuche und Training erfreulich umfangreich
+ motivierende Rollenspiel-Elemente + wenig Menü-Feedback **9 / 10**
SPIELZÜGE + neue Blockbewegungen + 32 Spezialmanöver + weniger
taktische Möglichkeiten als in Pro Evolution Soccer **9 / 10**

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Endlich wieder Spitzenfußball von EA Sports.

86

SPIELPASS



Facts

- ▶ 36 Strecken
- ▶ 12 Regionen
- ▶ 60.000 Quad-Varianten
- ▶ 10 Meisterschaften
- ▶ 50 Wettbewerbe

Pure

Hier ist Fliegen wirklich schöner: Großartige Grafik, atemberaubende Stunts und ein tolles Fahrgefühl machen Pure zum Überraschungs-Hit des Rennspieljahres.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5561
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5200

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wir fliegen knapp 200 Meter über dem Gardasee und genießen die Aussicht: am Horizont die Alpen, links ein malerischer Segelhafen, rechts die Strandpromenade. Und unter uns der Matsch, der dummerweise gefährlich schnell näher kommt. Denn wir sitzen nicht in einem Flugzeug, sondern auf einem Quad, das im Action-Rennspiel **Pure** zwar erstaunlich hoch springen kann, aber auch erstaunlich schnell wieder runterfällt. Wer da spektakuläre Stunts in die Luft zaubern will, darf sich nicht ablenken lassen. Und genau das fällt angesichts der atemberau-

benden Landschaften verflucht schwer. Aber die Disziplin lohnt sich! Denn **Pure** hat nicht nur Postkarten-Panoramen und schmerzhaft Stürze zu bieten, sondern auch jede Menge kurzweiligen Rennspaß.

Pure Genialität

Das Grundprinzip der **Pure**-Rennen ist ebenso simpel wie genial: Mit Tricks laden Sie Ihre Boost-Leiste auf – je cooler der Stunt, desto größer der Zuwachs. So weit, so bekannt aus anderen Action-Rasereien. Der Kniff ist, dass die Boost-Leiste nicht nur kurzzeitige Temposchübe ermöglicht,

sondern auch nach und nach spektakulärere Stunts freischaltet. Das stellt Sie vor jeder der häufigen Strecken-Abzweigungen vor eine spannende, fast schon taktische Entscheidung: Links über die Sprungschanze, um noch mehr Boost zu hamstern, oder lieber rechts mit Vollgas durch die Steilkurve und ein paar Positionen gutmachen? Die Rennen bleiben so bis zum Schluss hochdramatisch. Denn wer seinen Boost bis zur letzten Trickstufe hochspart, kann vielleicht noch beim allerletzten Sprung einen der absurden Super-Stunts zelebrieren und nun dank maximaler

Nitro-Unterstützung an den verdutzten Konkurrenten vorbeiziehen. Das funktioniert freilich nur, wenn Sie die nötige Sprunghöhe erreichen, um den Trick auszuführen und vor allem zu landen. Denn Stürze kosten nicht nur wertvolle Sekunden, sondern auch eine Trickstufe auf der Boost-Leiste. Dank eines tollen interaktiven Tutorials, der hochpräzisen Steuerung und einer stets nachvollziehbaren Fahrphysik geht das alles schon nach wenigen Minuten flüssig von der Hand. Das gilt aber wohlgerne nur für Gamepad-Besitzer. Mit der völlig verkorksten Tastatur-Steuerung bekommen



Freestyle-Wettbewerb am Gardasee: Wir zelebrieren einen fortgeschrittenen Trick, für die spektakulären Spezial-Stunts müssen wir unsere Boost-Leiste (unten rechts) noch zwei Stufen weiter aufladen.

So funktioniert die Welttournee



In der **Garage** schrauben wir unsere Quads zusammen. Die gewählten Teile wirken sich spürbar auf die Fahreigenschaften aus.



Unsere Karriere verläuft streng linear, wir schalten nach und nach zehn **Meisterschaften** mit insgesamt 50 Wettbewerben frei.



Für jeden Podestplatz gibt's **Belohnungen**: neue Bauteile, aber auch Upgrades wie leistungsfähigere Stoßdämpfer.

Sie nämlich schneller einen Knoten in die Finger als ein Fünfjähriger beim ersten Strickversuch.

Purer Urlaub

Die 36 verzweigten Kurse führen Sie durch zwölf wunderschöne und abwechslungsreiche Regionen. Sie brettern durch einen Flugzeugfriedhof in der kalifornischen Wüste, genießen die Idylle eines thailändischen Inselparadieses und schlittern über die Gletscher Neuseelands. Einzig die horrend langen Ladezeiten trüben die Urlaubsstimmung ein wenig. Pro Region gibt's drei Kursvarianten, die jeweils einen anderen Fahrstil erfordern. Auf Sprintstrecken geht's in erster Linie ums Tempobolzen, auf dem Freestyle-

Parcours gewinnt dagegen nicht der Schnellste, sondern derjenige mit der höchsten Trick-Punktzahl. Die besonders langen Wettrennen-Kurse kombinieren die beiden **Pure**-Elemente und liefern entsprechend einen gesunden Mix aus Sprung- und Geschwindigkeitspassagen.

Das erfordert nicht nur von Ihnen ständiges Umdenken, sondern auch von den Gegnern. Und die erledigen ihren Job mit Bravour! 15 KI-Fahrer brausen mit Ihnen um die Wette, drängeln aggressiv, variieren geschickt ihre Stunts, nutzen Abkürzungen, legen sich aber auch mal auf die Nase. Besonders lobenswert: Weil sich das Teilnehmerfeld durch Stürze, unterschiedliche Routen-



Beim **Netzwerk-Duell** zieht Hendrik »Whynes« auf der Innenseite an Heiko vorbei. Beide sind eingesaut.



Absurd, aber ziemlich cool: der **Luftgitarren-Spezialtrick**, hier über einer thailändischen Insel.



Auf jeder Strecke gibt es unzählige **Abzweigungen**. In der kalifornischen Wüste geht's entweder links über die Sprungschanze oder rechts durch die Steilkurven. (1280x720, minimale Details)

TECHNIK-CHECK

PURE

Technik-Tipps

- ▶ Wenn Sie das Post-Processing deaktivieren, sieht Pure deutlich schlechter aus, läuft aber nahezu doppelt so schnell.
- ▶ Verringern Sie die Auflösung um eine Stufe, dann erhöht sich die Bildwiederholrate um bis zu 20 Prozent.

- ▶ Die Detailstufen haben kaum Auswirkungen auf die Grafik oder die Leistung.

Checkliste

- ▶ 4,8 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,4 GHz Prozessor
- ▶ 512 MByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT PURE 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	4
Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT	
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
Athlon XP	2000+	2600+	3200+	
Pentium 4 / D	2.0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Athlon 64			3200+	4000+
Athlon 64 X2				3800+
Phenom				8450
Core 2				E4300
Speicher in MB	512	768	1.024	1.536

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Mittlere Qualität, Post-Processing Aus, Schatten Aus	läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Qualität, Post-Processing Aus	läuft so flüssig: 1920x1200, maximale Qualität
		ruckelt stark			



Stürze gehören in Pure zum Rennalltag. Hier hat ein Gegner die Landung vermasselt und fliegt aus dem Sattel.

wahl und Boost-Einsatz schon nach wenigen Kurven auseinanderzieht, werden Sie vom Start bis zum Ziel durchgängig in packende Zweikämpfe verwickelt.

Purer Bastelspaß

Variantenreiche Streckenprofile verlangen nach einem variantenreichen Tuning. Und **Pure** geht hier tatsächlich weiter als je ein Rennspiel zuvor: Sie können Ihre Quads vom Rahmen über Feder- gabel, Stoßdämpfer und Ritzel- satz bis hin zur Karosserie kom- plett selbst zusammenschrau-

ben. Insgesamt sind mehr als 60.000 unterschiedliche Kombi- nationen möglich. Jede mecha- nische Komponente hat dabei spürbare Auswirkungen auf die fünf Fahreigenschaften Tempo, Beschleunigung, Steuerung, Boost und Tricks. So lassen sich die Quads gezielt auf Freestyle oder Racing spezialisieren, was gerade auf anspruchsvolleren Kursen die entscheidenden Sekun- den ausmachen kann. Ein Traum für Bastelfreunde, zumal Sie sich auch beim optischen Auf- brezn kreativ austoben dürfen. Atmosphärischer Nebeneffekt: In den actionreichen und erfreulich lag-freien Multiplayer-Rennen mit bis zu 16 Mitspielern gleicht kein Quad dem anderen. Wer sich den- noch ohne Garagen-Umwege so- fort ins Rennen stürzen will, kann das Zusammenschrauben auch einer zuverlässig arbeitenden Au- tomatik überlassen.

Pure Meisterschaft

Um neue Bauteile für Ihr Quad freizuschalten, benötigen Sie Siege in der Welttournee. Hier ab- solvieren Sie insgesamt 50 Wett- kämpfe (verteilt auf zehn Meister- schaften) und arbeiten sich so die Weltrangliste empor. **Pure** kon- zentriert sich dabei auf Wesent- liche: Rennen fahren, Zeug frei- schalten, Quad tunen, das näch- ste Rennen fahren. Es gibt weder Sponsoring noch Minispiele, ge- schweige denn eine Story. Das hat Vor- und Nachteile. Einerseits kas- sieren Sie für wirklich jeden Sieg eine fette Belohnung, was die Mo- tivation anfangs in Rekordhöhen katapultiert. Andererseits haben erfahrene Piloten bereits nach rund fünf Spielstunden alles gese- hen. Eindeutig zu wenig. Dem An- sporn, immer besser zu werden, kann die dünne Karriere aber nur wenig anhaben. Und wenn man schon alles gesehen hat, lässt man sich auch weniger ablenken. Gardasee, wir kommen!

HK



Sprintrennen in Neuseeland: Selbst im Sprung kämpfen wir mit den cleveren KI-Gegnern.

Irre gut

Daniel Matschijewsky:

Black Rocks Quad-Raser ist genau mein Ding. Starten, losbreitern, Spaß haben. In den ebenso actiongeladenen wie unkomplizierten Schlamm- schichten liefere ich mir haarsträubende Duell- e mit der KI und finde ständig neue Abkürzungen, Schan- zen und noch steilere Hügel für die herrlich irren Stunts. Mein Favorit: das Luftgitarren-Solo. Die rasante Präsentation, der fetzige Soundtrack und nicht zuletzt die Postkarten-Grafik machen dabei einfach Laune. Bitte mehr davon!



danielm@gamestar.de

Überflieger

Heiko Klinge:

Pure ein Balletttänzer, würde es garantiert den perfekten Spagat be- herrschen. Zum Beispiel den zwischen über- drehtem Fun-Sport und knallharter Renn-Ac- tion. Auch Fahrphysik und Trick-Steuerung sind einerseits vorbildlich eingängig, erlau- ben aber andererseits mit ein wenig Übung enorm komplexe Manöver. Nur grafisch gibt's keine Kompromisse: Egal wohin ich blicke, und sei es nur eine Blume am Streckenrand – es sieht immer großartig aus. Wegen der doch recht dünnen Karriere lässt die Begeisterung für Pure auf Dauer zwar ein wenig nach. Als Adrenalin- kick für zwischendurch eignet es sich aber dafür perfekt. Schon jetzt mein per- sönlicher Geheimtipp des Jahres!



heiko@gamestar.de

PURE

RENNSPIEL

ENTWICKLER Black Rock Studios (MotoGP 07, GS 12/07: 85 Punkte)
PUBLISHER Disney Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.9.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

Wenn man alle Strecken gesehen hat, lässt die Begeisterung ein wenig nach.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE SPORT

LIZENZ keine ————— komplett
TUNING keins ————— umfassend
SCHADENS- MOD. keins ————— realistisch
KARRIERE keine ————— ausgefeilt
FAHRVERHALTEN Arcade ————— Simulation

ANSPRUCH

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG	leicht										schwierig
SPIELMECHANIK	einfach										komplex
SPIELTEMPO	langsam										schnell

HILFEN interaktives Tutorial, Videos, Hilfstexte, Bau-Automatik
SPEICHERSYSTEM automatisch nach jedem Rennen

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 4,9 GB Festplatte	STANDARD	3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,9 GB Festplatte Gamepad	OPTIMUM	Core 2 Duo E6300 A64 5000+ AMD 2,0 GB RAM 4,9 GB Festplatte FF-Gamepad							

PROFITIERT VON Surround-Sound, Multicore-Prozessoren, Force Feedback
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ K. Abgabe
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

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (16), Meisterschaft (16)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Actionreiche, nahezu lag-freie Rennen. Fehlende Mitspieler übernimmt die KI.

BEWERTUNG

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	FAHRVERHALTEN	KI	TUNING	STRECKENDESIGN
+ wunderschöne Panoramen + knackscharfe Texturen + dynamische 3D-Spurrillen	+ druckvolle Motoren Sounds + Fahrer-Kommentare nerven + kaum Umgebungsgeräusche	+ sanfte Lernkurve + nur ein Schwierigkeitsgrad in der Welttournee	+ großartiges Fluggefühl + realistisch + weder Schadens- noch Wettereffekte	+ präzise Gamepad-Steuerung + horrende Ladezeiten + gutes Force Feedback + Tastatursteuerung unbrauchbar	+ unendliche Quad-Vielfalt dank Baukasten + 36 Kurse in zwölf Regionen + guter Multiplayer-Modus + dünne Karriere	+ eingängig, aber dennoch komplex + Fehler stets nachvollziehbar + fummeliges Schwungholen	+ aggressiv, aber nie unfair + schnappt Extras weg + ständige Positionskämpfe + Gegner fliegen etwas häufig vom Quad	+ hunderte Quad-Bauteile + jedes Tuning wirkt sich spürbar aus + versteckte Upgrades + Quads lassen sich nicht feinabstimmen	+ viele Wege führen zum Ziel + versteckte Abkürzungen + unzählige Sehenswürdigkeiten + im Prinzip immer ähnlich aufgebaut
10 / 10	8 / 10	9 / 10	7 / 10	7 / 10	8 / 10	9 / 10	9 / 10	9 / 10	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Trickreicher Spaßbraser mit Staun-Garantie.

85

SPIELSPASS

Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 09/2008, 10/2008 und 11/2008

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU	1 Crysis Warhead	Actionspiel	Crytek / EA	11/08	88	18	v1.0	27,76 €	www.trade-a-game.de
NEU	2 Brothers in Arms 3	Taktik-Shooter	Gearbox / Ubisoft	11/08	87	18	v1.0	49,99 €	www.amazon.de
	3 Geheimakte 2	Adventure	Fusionsphere / Deep Silver	10/08	86	6	v1.0	31,30 €	www.jacob-computer.de
NEU	4 Fifa 09	Sportspiel	EA Canada / EA	11/08	86	0	v1.0	41,90 €	www.cyberport.de
UPDATE	5 Drakensang	Rollenspiel	Radonlabs / Anaconda	09/08	85	12	v1.01	35,90 €	www.hitmeister.de
NEU	6 Pure	Quad-Rennspiel	Black Rock / Disney	11/08	85	6	v1.0	44,49 €	www.amazon.de
	7 The Witcher Enhanced	Rollenspiel	CD Projekt / Atari	10/08	83	18	v1.3	35,89 €	www.temeon.de
	8 GTR Evolution	Rennspiel	SimBin / Atari	09/08	82	0	v1.0	40,74 €	www.amazon.de
NEU	9 Civilisation 4: Colonization	Rundenstrategie	Firaxis / 2k Games	11/08	82	6	v1.0	27,95 €	www.amazon.de
	10 Spore	Strategiespiel	Maxis / EA	10/08	79	12	v1.0	48,49 €	www.amazon.de
	11 Die Siedler: Aufbruch ...	Wirtsch.-Simulation	Funatics / Ubisoft	10/08	78	0	v1.0	40,80 €	www.jacob-computer.de
	12 Chro. v. Narnia: Prinz Kaspian	Actionspiel	Traveller's Tales / Disney	09/08	74	12	v1.0	19,99 €	www.hitmeister.de
	13 Kung Fu Panda	Actionspiel	Beenox / Activision	09/08	74	6	v1.0	24,94 €	www.trade-a-game.de
NEU	14 Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic / EA	11/08	74	18	v1.0	49,45 €	www.amazon.de
	15 Romance o. t. Three Kingd. 11	Strategiespiel	Koei / THQ	10/08	73	12	v1.0	34,99 €	www.amazon.de
	16 SBK 08	Motorrad-Rennspiel	Milestone / Codemasters	09/08	72	6	v1.13	3,90 €	www.cyberport.de
	17 Summer Athletics	Olympia-Sportspiel	49Games / Dtp	09/08	72	0	v1.0	17,94 €	www.trade-a-game.de
	18 Sim City Societies Deluxe	Aufbau-Strategiesp.	Tilted Mill / EA	09/08	71	0	v1.0	37,95 €	www.softunity.de
	19 Warfare: Im Auge des Terrors	Echtzeit-Taktikspiel	Mist Land / Rondomedia	09/08	70	16	v1.0	26,95 €	www.amazon.de
	20 Beijing 2008	Olympia-Sportspiel	Eurocom / Sega	10/08	70	0	v1.0	37,45 €	www.amazon.de
	21 Die Sims 2: Apartmentleben	Aufbauspiel	Maxis / EA	09/08	69	0	v1.0	26,95 €	www.amazon.de
	22 Dracula 3: D. Pfad d. Drachen	Adventure	Kheops / Peter Games	10/08	69	12	v1.0	35,95 €	www.amazon.de
	23 Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered / Sega	10/08	67	12	v1.0	24,88 €	www.amazon.de
	24 Strongbad Episode 1	Adventure	Telltale Games	10/08	65	–	v1.0	ca. 6€	www.telltalegames.com
NEU	25 Imperium Romanum Emperor	Aufbauspiel-Addon	Haemimont / Kalypso	11/08	63	6	v1.0	17,95 €	www.amazon.de

Drakensang v1.01



Auch im **Ugdan-Hafen** gibt es jetzt einen Ausgang auf die Weltkarte.

Highlights: Neue Ausgänge in Ferdok und in Tallon, Nebenquests können jederzeit erledigt werden, Sound-Bug behoben.

Latscherei – wenn eines an **Drakensang** nervt, dann ist es die elende Latscherei. Um die einzuschränken, fügt der Patch auf Version 1.01 zwei neue Ausgänge auf die Weltkarte hinzu. Einen davon finden Sie im Ugdan-Hafen in Ferdok, einen weiteren

im weitläufigen Gebiet von Tallon gleich neben dem Westtor. Schade: Diese Änderungen werden erst aktiv, wenn Sie ein neues Spiel starten, also von vorn beginnen. Sehr gut: Gebiete sind nun nicht mehr geschlossen, wenn Sie sie nach Beendigung der Hauptquest verlassen. Sie können also später zurückkommen und die verbliebenen Nebenaufgaben in aller Ruhe lösen.

Der Patch repariert zudem kleinere Grafikfehler, fügt eine Option für dynamische Lichtquellen in Murolosch und Moorbrück ein und behebt die verdrehte 5.1-Soundausgabe. Außerdem haben alle Elfen mit der Version 1.01 Säbelbeherrschung automatisch als Standardtalent. **PET**

DRAKENSANG V1.01

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Radon Labs / Dtp
PATCHGRÖSSE 40 MByte
TEST IN GS 09/08

Keine Wertungsänderung



Patch-Ticker

- **Unreal Tournament 3:** Das dritte Update für den Multiplayer-Shooter verbessert die KI und einige Menüs. Außerdem gibt es jetzt eine Option, mit der Sie Bewegungsunschärfe aktivieren.
- **Bionic Commando Rearmed:** Der erste Patch bringt die Neuauflage des Plattform-Klassikers auf die Version 1.01 und behebt Probleme mit Einkern-Prozessoren.
- **Spore Labor:** Ein 90 MByte großes Update behebt Abstürze, verbessert die Auflösung der Vorschaubilder und fügt dem Kreaturen Designer neue Animationen hinzu. Das gilt sowohl für die Verkaufs- als auch für die kostenlose Download-Version.
- **Legend: Hand of God:** Der deutsche Diablo-Klon bekommt mit der neuesten Version 1.03 neue PhysX-Treiber spendiert. Der Patch befindet sich allerdings noch in der Beta-Phase.
- **Space Siege:** Unter Vista wird die DVD des Action-Rollenspiels auf einigen Systemen nicht erkannt. Zur Lösung des Problems können Sie sich jetzt eine neue SpaceSiege.exe herunterladen.
- **Vampire 2: Bloodlines:** Fast monatlich gibt es einen neuen Fan-Patch zum Vampir-Rollenspiel. Der neueste trägt die Versionsnummer 5.6, ist 140 MByte groß, verbessert Dialoge und Animationen und behebt kleinere Fehler.
- **Heroes of Might & Magic 5: Tribes of the East:** Der jüngste Software-Flicken bringt das allein lauffähige Addon auf die Version 3.01, behebt Fehler und fügt Breitbildunterstützung hinzu.
- **Sword of the Stars: Born of Blood:** Für die englische Version der Strategiespiel-Erweiterung steht der Patch auf die Version 1.5.3b bereit. Damit wird die KI im Weltraumspiel verbessert und die Verteilung der Bonuspunkte im Kampf überarbeitet. Außerdem werden einige Berechnungsfehler bei den automatischen Kämpfen mit übertakteten Waffen behoben.

Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Armed Assault Gold	Taktik-Shooter	76	–	Morphicon	20 Euro	v1.14	Komplexe Kriegssimulation samt Addon.
NEU Battlestations: Midway	Action-Simulation	73	03/07	Green Pepper	7 Euro	–	Luft- und Seegeballer mit Taktikelementen.
C&C 3 Deluxe	Echtzeit-Strategie	87	–	Electronic Arts	45 Euro	–	Das Hauptspiel plus Kanes-Rache-Erweiterung.
NEU Deus Ex: Invisible War	Action-Adventure	84	02/04	Green Pepper	7 Euro	v1.2	Innovativer Genre-Mix in düsterem Ambiente.
NEU Die Gilde 2	Wirtschaftssimulation	67	11/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.4	Viele Spielelemente, dürrig verknüpft.
NEU Die Sims 2 Super Deluxe	Lebenssimulation	83	–	Electronic Arts	50 Euro	–	Sims 2, Nachleben-Addon und Party-Accessoires.
NEU Fifa 08	Sportspiel	79	12/07	EA Classics	20 Euro	v1.2	Kaum verbesserte, trotzdem gute Neuaufgabe.
NEU Fussball Manager 08	Manager-Spiel	90	04/08	EA Classics	20 Euro	v2.0	Sinnvoll verbesserte Manager-Referenz.
NEU GalCiv 2: Universe	Rundenstrategie	75	08/08	Kalypso	30 Euro	–	Hauptspiel samt der beiden Addons.
NEU Gothic 2 Gold	Rollenspiel	84	–	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v2.6	Der Klassiker samt Nacht-des-Raben-Addon.
Hellgate: London	Action-Rollenspiel	80	12/07	Electronic Arts	20 Euro	v1.3d	Wie Diablo, nur in London und aus Schultersicht.
NEU Hitman 3: Contracts	Action-Adventure	79	04/06	Green Pepper	7 Euro	v1.74	Hartes Schleichspiel mit erstklassigen Missionen.
Jack Keane Jubiläumsausgabe	Adventure	87	09/07	CDV	20 Euro	v1.01	Witziger und ideenreicher Adventure-Hit.
LOKI: Im Bannkreis der Götter	Action-Rollenspiel	75	08/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0.8.3	Motivierender Diablo-Klon, aber nichts Besonderes.
NEU Max Payne 2	Aktionspiel	81	12/03	Green Pepper	7 Euro	v1.01	Intensives, zu kurzes Action-Erlebnis mit Top-Story.
NEU Neverwinter Nights Legends	Rollenspiel	86	–	Atari	20 Euro	–	Teil 1 samt beider Addons und Teil 2.
NEU Silverfall	Action-Rollenspiel	81	04/07	Rondomedia	16 Euro	v1.17	Ideenreicher, aber leicht sperriger Diablo-Klon.
Spellforce 2 Helden-Edition	Echtzeit-Strategie	89	–	Soulfood	20 Euro	–	Tolles Fantasy-Strategiespiel samt Erweiterung.
NEU Spellforce 2: Shadow Wars	Echtzeit-Strategie	89	05/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.02	Brillanter Rollenspiel-Strategie-Mix.
Splinter Cell Complete	Action-Adventure	84	–	Ubisoft Exclusive	20 Euro	–	Vier Splinter-Cell-Einsätze in einer Box – zugreifen!
Stalker: Shadow of Chernobyl	Ego-Shooter	89	05/07	Hammerpreis	10 Euro	v1.0006	Packender Shooter mit Tschernobyl-Szenario.
NEU Tomb Raider: Angel of Darkness	Action-Adventure	47	09/03	Green Pepper	7 Euro	v1.49	Trauriger Tiefpunkt der Tomb-Raider-Serie.
Ultimate Blu	Spielesammlung	73	–	Topware	55 Euro	–	12 teils gute Spiele auf einer Blu-ray, sehr teuer.
NEU Vampire 2: Bloodlines	Action-Rollenspiel	84	01/05	Green Pepper	7 Euro	v1.02	Atmosphärisches, spannendes Action-Rollenspiel.
Worldshift	Echtzeit-Strategie	70	06/08	RTL	20 Euro	v1.0.18	Uausgegrenzte Echtzeit-Strategie.

gamestar.de

Screenshot-Galerien:

- Call of Duty 4 Game of the Year
► Quicklink: 5526
- Neverwinter Nights Legends
► Quicklink: 5525
- Fussball Manager 08
► Quicklink: 5524



Die Neuauflage liefert vier zusätzliche Karten mit.



Fussball Manager 08 erscheint als EA-Classic-Spiel.



NwN 2 bietet die beste Grafik der Legends-Sammlung.

Call of Duty 4 GotY

Vorsicht! Hier handelt es sich nicht um ein Spiel, das preiswerter geworden ist, sondern um einen Titel, der unverändert teuer unter neuem Namen im Laden steht! Die neue **Game of the Year**-Edition von **Call of Duty 4** beinhaltet lediglich das mehr als ein Jahr alte Spiel und vier neue Mehrspielerkarten. Für die PC-Version gibt es die Zusatz-Levels allerdings auch kostenlos zum Herunterladen. Die Neuauflage ist also kein Kauf-Tipp. **CHS**

Fussball Manager 08

Electronic Arts macht die PC-Tore dicht, zumindest für **Madden**, **Tiger Woods** und **NBA**. Neue Teile der Sportserien erscheinen nur noch für die Konsolen. Dementsprechend wird es auch keine Klassik-Versionen der letzten Spiele-Saison geben. Nur im EA Store bekommen Sie die Titel bald zum reduzierten Preis von 20 Euro. Der **Fussball Manager** und **Fifa** werden dagegen auf dem PC fortgesetzt – auch im o8er-EA-Classic-Programm. **CHS**

NWN Legends

Sie haben den kommenden Winter über noch nichts vor und die beiden hervorragenden Rollenspiele der **Neverwinter Nights**-Reihe bisher verpasst? Perfekt, denn mit der **Legends**-Box bekommen Sie neben Teil 1 samt der Erweiterungen **Schatten von Urdernzeit** und **Horden des Unterreichs** auch noch den Nachfolger **Neverwinter Nights 2**. Dessen Addon **Mask of the Betrayer** fehlt zwar, dennoch kommen Sie mit der Box auf rund 200 Spielstunden. **CHS**

CALL OF DUTY 4: GOTY

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER Infinity Ward / Activision
VERSION v1.7
CA. PREIS 50 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 3,2 GHz, 512 MB RAM, Geforce 7600
PREIS/LEISTUNG **Gut**



FUSSBALL MANAGER 08

GENRE Manager-Spiel
HERSTELLER Bright Future / Electronic Arts
VERSION v2.0
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,3 GHz, 512 MB RAM, Geforce 7600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



NEVERWINTER NIGHTS LEGENDS

GENRE Rollenspiel-Sammlung
HERSTELLER Bioware / Obsidian / Atari
VERSION –
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9700
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Überblick Aktuelle Mods

Ein russischer Soldat jagt die Hintermänner des Tschernobyl-Zwischenfalls.

Stalker Priboi Story

DVD
- Mod Special

Lassen Sie sich vom satten Grün und den Blümchen am Wegesrand nicht täuschen. Auch ein Jahr nach den Ereignissen der **Stalker**-Geschichte breitet sich die anomalienverseuchte Zone rund um das explodierte Tschernobyl-Kernkraftwerk weiter aus. Und mit ihr trauen sich selbst Blutsauger-Monster und Zombies in die Startgebiete. Gut, dass sich Leutnant Priboi, der Hauptdarsteller der Einzelspieler-Mod **Priboi Story**, auch aus fahrbaren Schützenpanzern, Jeeps und Treckern heraus seiner Gegner erwehrt. Pribois Ziel: die Geheimorganisation UHSF aufzuspüren, die für die Entstehung der Zone verantwortlich ist. Eine mörderische Schnitzeljagd beginnt.

Strahlende Unterhaltung

Rund 20 Stunden sollten Sie für die Suche nach Aktenaufzeichnungen über die UHSF, die Rettung einer Forschergruppe und die neuen Nebenmissionen einplanen. Die detaillierte Geschichte, die sich durch zahlreiche Gespräche und die von Ihnen gefundenen Aufzeichnungen entwickelt, richtet sich klar an **Stalker**-Kenner, erzählt unter anderem vom Schicksal des Gezeichneten und lässt Sie alte Bekannte treffen – wenn auch nicht immer lebendig. Neben der neuen Story und den Fahrzeugen haben die Entwickler weitere Waffen, Gebäude und Zombiegegner eingebaut und am Wettersystem ge-



Aus dem fahrenden Jeep erledigen wir unsere Gegner mit der Maschinenpistole.

bastelt. Außerdem müssen Sie nun regelmäßig vor den grafisch beeindruckenden, aber radioaktiven Blowouts Deckung suchen. Schaden: Die Missions-Hinweise und Wegbeschreibungen fallen meist sehr vage aus. Sollten Sie partout nicht weiter kom-

men, finden Sie unter folgendem Link eine Lösung. **CHS**

► gamestar.de-Quicklink: 5519

PRIBOI STORY

TYP	Story-Mod für Stalker	GRÖSSE	265 MB
VERSION	1,01	Quicklink:	5520
URL	http://priboi-story.extra.hu		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Trotz simpler Optik und hohem Frustrationsfaktor bietet die Mod fesselnde und spaßige Rollschuh-Action.

Half-Life 2 Perfect Stride Continuum

Im Grunde sind es gar keine Rollschuhe, auf denen Sie in der **Half-Life 2**-Modifikation **Perfect Stride Continuum** durch die kar-

gen Levels düsen – es sind »reibungslose Kontinuums-Skates«, also Latschen, mit denen Sie ohne Reibungswiderstand über den

Boden gleiten. Klingt seltsam, ist es auch. Im eigentlichen Spiel sieht das dann wie folgt aus: Mit der Vorwärts-Taste bewegen Sie sich langsam in Blickrichtung, was jedoch nicht ausreicht, um auch nur einen kleinen Sprung zu wagen. Und ums Springen geht es. In den zwei bisher spielbaren Arealen sind bunte Kästen verteilt, die Sie einsammeln müssen – das war's. Jedoch sind die ersten Gegenstände so positioniert, dass Sie sie nur mit hohen, teilweise kombinierten Sprüngen erreichen können.

Koordinationstalent

Wenn Sie bisher dachten, Sie wären fit in Sachen Maus-Tastatur-Koordination, wird **Perfect Stride Continuum** Ihnen wahrscheinlich das Gegenteil beweisen – zumindest zu Beginn der Modifikation. Wir haben mehrere Minuten in einer braunen Senke im Anfänger-Level verbracht, weil wir nicht in der Lage waren, genug Geschwindigkeit aufzubauen, um

den ersten Mini-Sprung zu meistern. Um schneller zu werden, brauchen Sie nämlich Schwung; den sammeln Sie, indem Sie in eine Richtung fahren, dann mit der Tastatur wie in einem Shooter zur Seite driften und dabei langsam mit der Maus in die gewünschte Richtung schauen. Schwenken Sie die Maus zu schnell, war alles für die Katz, und Sie eiern wieder im Ausgangstempo durch die Gegend. Klappt das Schwungsammeln jedoch erstmal einigermaßen, entfaltet **Perfect Stride Continuum** tatsächlich Suchtpotenzial. Irgendwann hatten wir alle Gegenstände im ersten Level gesammelt, was uns dazu brachte, die blauen Kästen möglichst zusammenhängend einzusacken. Keine leichte Aufgabe! Installiert und gestartet wird die **Half-Life 2**-Mod bequem über Steam. **PD**



Mit Hilfe der Kontinuums-Skates sammeln wir im Sprung die blauen Zielkisten ein.

PERFECT STRIDE CONTINUUM

TYP	Skate-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	5,3 MB
VERSION	1,0	Quicklink:	5517
URL	keine eigene Webseite		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



Unsere russischen **Spetsnaz**-Spezialeinheiten jagen eine feindliche Abwehrstellung samt Patrouille in die Luft.



Wir verstecken unsere verbliebenen **Panzer** in einem Dorf, um sie vor einem feindlichen Helikopter zu schützen.

Während sich in den Nachrichten momentan alles um den zweiten Kalten Krieg dreht, können Sie in dieser Mod den ersten erneut ausfechten.

C&C Generäle Cold War Crisis

Zu Beginn der ersten Mission auf Seiten der Russen in der **C&C Generäle-Mod Cold War Crisis** liegen unsere vier Spetsnaz-Spezialeinheiten getarnt vor einer amerikanischen Befestigung. Der Auftrag: Panzerabwehrstellungen in die Luft jagen, damit der Nachschub das Gebiet erobern kann. Gesagt, getan: Wir robben vor und bleiben ungesehen, bis wir das Feuer eröffnen. Unsere Soldaten haben nur den ersten Rang und sind verhältnismäßig schwach. So schleichen wir uns an den Wachen vorbei und versehen die erste Stellung mit einem Sprengsatz, den wir dann aus sicherer Distanz zünden, während auch noch eine Patrouille vorbeimarschiert, die es gleich mit ins Nirwana reit. Das

bringt dem verantwortlichen Soldaten den nächsten Rang, was ihn deutlich mächtiger macht, weil er sich von nun an heilt. Wir stehen die gesamte Mission unter Zeitdruck und hetzen möglichst leise von Stellung zu Stellung, um das Startsignal für die Kavallerie zu geben. Das hat wegen des knackigen Schwierigkeitsgrades schon fast zwei Stunden gedauert, die Mission ist jetzt wohl vorbei.

Viel zu tun

Nein, die Mission ist nicht vorbei – sie beginnt gerade erst. Jetzt geht es darum, mit dem Nachschub aus mehreren Schwimmpanzern samt Infanterie-Besatzung ein US-Lager zu vernichten. Nachdem die Stellung ausgeräu-

chert ist, bauen wir unsere eigene Basis auf und verteidigen sie gegen anrückende Feinde. Unterstützt werden wir von einem Hubschrauber, der uns mit Ressourcen und Truppen versorgt. Daran hat sich im Vergleich zu **C&C Generäle: Die Stunde Null** nichts geändert; um neue Einheiten zu rekrutieren, brauchen Sie wie gewohnt Ressourcen, die Energie haben die Entwickler jedoch durch Benzin ersetzt. Unsere Spetsnaz leisten uns dank ihrer hohen Ränge gute Dienste, sprengen einen Panzer nach dem anderen und machen den gegnerischen Fußtruppen mit Landminen das Leben schwer. Zu guter Letzt erhalten wir noch den Versorgungshubschrauber als Unterstützung, der mit Raketen salven ganze Bataillone vernichten kann. Bis zum Ende der Mission sind mehrere Stunden vergangen – das ist für eine einzige Mission in einer Strategie-Mod ein gewaltiger Umfang.

Viel zu bauen

Sie können nicht nur mit den Russen in die Schlacht ziehen, sondern auch Missionen auf Seiten der USA absolvieren. Spielerisch hat das mehrere Konsequenzen: Auf russischer Seite liegt der

Schwerpunkt klar auf Panzern und Artillerie, wobei die Amerikaner auf Flugzeuge und technisch aufwändiges Kriegsgerät setzen. Zu den schweren Geschützen kommen vielseitige Fußtruppen, die neben ihrer Standardbewaffnung in den meisten Fällen auch noch ein zweites Waffenset (etwa gegen Fahrzeuge) dabei haben. Infanteristen sind kein Kanonenfutter, sondern können mit der richtigen Taktik ganze Lager ausheben. Die Gebäude und Fahrzeuge sehen dank unzähliger Tarnnetze sehr realistisch aus und haben wenig mit klassischen Echtzeitstrategie-Betonklötzen gemein. Um die Modifikation spielen zu können, müssen Sie sowohl **Command & Conquer Generäle** als auch die Erweiterung **Die Stunde Null** installiert und mit dem Patch 1.04 auf den aktuellen Stand gebracht haben. Anschließend müssen Sie lediglich die knapp 300 MB große Installations-Datei von **Cold War Crisis** ausführen und die Mod per Desktop-Verknüpfung starten. **PD**



Der russische **Hind-Hubschrauber** vernichtet mit seinen Raketen ganze Truppenverbände.

COLD WAR CRISIS

TYP	Szenario-Mod für C&C Generäle: Die Stunde Null		
VERSION	495	GRÖSSE	298 MB
URL	www.cold-war-crisis.de		
DESIGN	Quicklink: 1721		
UMFANG			
SPASS			

Leserbriefe

Unser Artikel »Spielen als Sucht« von 2006, World of Warcraft: »Online-Rollenspiele gehen nie zu Ende, es gibt kein »Game Over«, kein begrenzendes Ziel. So entsteht ein neues Suchtpotenzial und damit auch ein neues Problem.«



SPIELEN ALS SUCHT

immer öfter spielen, immer länger spielen, das kann süchtig machen – Spiele können süchtig machen, sagt man. Und es wird immer öfter. Spiele können süchtig machen, sagt man. Und es wird immer öfter.

Die Sucht nach Spielen ist ein Problem, das immer öfter auftritt. Die Sucht nach Spielen ist ein Problem, das immer öfter auftritt. Die Sucht nach Spielen ist ein Problem, das immer öfter auftritt.



DVD
»Spielen als Sucht«
Artikel als PDF

Spielesucht

Nicht die Augen verschließen

Ich bin gerade über den ARD-Bericht »Spielen, spielen, spielen – wenn der Computer süchtig macht« gestolpert. Seit diversen öffentlich-rechtlichen »Reportagen« über Computerspiele sehe ich solche Sendungen (auch dank eurer »Killerspiel«-Artikel) sehr kritisch. Allerdings ist die Botschaft der Suchtreportage weniger reißerisch. Die Journalisten differenzieren zwar nicht wirklich viel, versuchen aber wenigstens, umfassender zu informieren. Vor dem Suchtproblem dürfen wir Spieler nicht die Augen verschließen. Genauso wenig wie vor der Tatsache, dass die Spielehersteller ein finanzielles Interesse am Suchtverhalten ihrer Zielgruppe haben – ähnlich wie die Alkohol- oder Tabakindustrie. Den Produzenten alleine sollte man den schwarzen Peter aber nicht zuschanzen. Denn Genuss-

mittel haben schon immer Abhängigkeiten ausgelöst. Und auch die Spielsucht ist spätestens seit Space Invaders, Pac-Man und Tetris nichts Neues mehr. Die Möglichkeiten, die das Internet für Computerspiele und suchtanfällige Menschen eröffnet, sind dennoch ein Novum. Sie schlagen sich unter anderem in Online-Rollenspielen nieder: Die gehen nie zu Ende, es gibt kein »Game Over«, kein begrenzendes Ziel. So entsteht ein neues Suchtpotenzial und damit auch ein neues Problem. Zu den Themen World of Warcraft und Online-Rollenspiele hattet ihr ja bereits das Essay »Die Reise mit den Söhnen« von Matthias Horx abgedruckt. Das war zwar klasse, behandelte die Suchtproblematik aber nur am Rande. Wie schätzt ihr das Gefahrenpotenzial von Spielesucht ein? Kann man die Industrie zur Verantwortung ziehen? Wie kann man Suchtfallen vermeiden?

Lasse Kleinlützum

Auch wir halten die Spielesucht für ein wichtiges Thema, dem wir bereits in der Ausgabe 06/2006 den Report »Spielen als Sucht« gewidmet haben. Darin ging's um Suchtmerkmale (»Wie erkenne ich, dass ich abhängig bin?«), Erfahrungsberichte von Süchtigen und Tipps für Angehörige. Wer den Bericht damals verpasst hat, findet ihn im PDF-Format auf unserer aktuellen Heft-DVD, Premium-Abonnenten haben auf GameStar.de ohnehin jederzeit Zugriff auf alle Artikel. Dass man die Hersteller für Ihre Sucht erregenden Spiele zur Verantwortung ziehen sollte, halten wir für zweifelhaft. Schließlich wirken Spiele – anders als Alkohol und Zigaretten – nicht direkt gesundheitsschädlich. Genauso gut könnte man einen TV-Sender belangen, weil er interessante Programme ausstrahlt und damit die Zuschauer vor die Fernseher fesselt. Dennoch: Das Thema ist wichtig; wir werden weiter darüber berichten. Wenn Sie uns dabei helfen wollen, schreiben Sie Ihre Erfahrungen und Meinungen unter dem Betreff »Spielesucht« an brief@gamestar.de.

Christian Schmidt

Killerspiele

Lächerliche Diskussion

Erst vor kurzem las ich wieder über die »Killerspiele«-Debatte, die langsam ein lächerliches Ausmaß annimmt. Als ich Joachim Herrmanns Forderung sah, dachte ich nur: »Jetzt geht das schon wieder los!« Ich hatte schon gehofft, dass die leidige Diskussion nach der Aufnahme des GAME-Verbandes in den Deutschen Kulturrat verstummen würde. Doch weit gefehlt! Dabei hat Deutschland bereits die schärfsten Jugendschutz-Gesetze, was Videospiele anbelangt – beim Alkohol aber die schwächsten: An der Tankstelle kann sich jeder Zwölfjährige Hochprozentiges kaufen, aber Ego-Shooter soll ich selbst als Erwachsener nicht mehr spielen dürfen.

Marcel Boursillon



Games Convention

Wo wart ihr?

Als treuer GameStar-Leser freute ich mich besonders darauf, auf der Games Convention mit euch zu reden. Aber dann kam leider die Enttäuschung: Das einzige, was ich vorfand, waren zwei Damen, die Abo-Bögen verteilten. Christopher Magunski

Dieses Jahr hechteten wir leider von Termin zu Termin, um GameStar.de mit noch mehr aktuellen Artikeln und Videos zu füllen. Die vorab angekündigten Redakteurs-Fragestunden an unserem Stand fanden allerdings regen Zulauf. Danke an alle Leser, die da waren! Und Entschuldigung an alle, die wir leider nicht treffen konnten.

Michael Graf

Gamescom in Köln

Nur für Fachbesucher?

Ich finde es gut, dass die Messe Leipzig der Kölner Messe und dem BIU Paroli bietet. Die Argumente des Branchenverbandes erscheinen mir nämlich an den Haaren herbeigezogen. In Sachen Ausstellungsfläche und Infrastruktur sind die beiden Standorte nahezu gleichwertig. Lediglich die Unterkunftsmöglichkeiten könnten in Köln besser ausfallen, sind



Redakteurs-Fragestunde auf der Games Convention: »Als treuer Leser freute ich mich darauf, mit euch zu reden.«

aber auch teuer! Ich fürchte, dass die GamesCom damit einen ähnlichen Kurs wie die E3 einschlägt: in Richtung einer reinen Fachbesucher-Messe. *Sören Lohner*

Die GameStar-DVD

Schön modern

❖ Das neue Menü ist schön modern und trotzdem noch genauso übersichtlich wie das alte. Nur das GameStar-Logo links oben in der Ecke sagt mir so nicht besonders zu. *Jonas Gössling*

Schreckliche Neuerung

❖ Warum wurde das schöne, alte DVD-Menü durch diese total schreckliche Neuerung ersetzt, und warum wurde der Test-Check gestrichen? *Rainer Kappler*

❖ Den Test-Check haben wir keinesfalls abgeschafft. Doch letzten Monat erreichten uns viele Spiele so spät, dass wir keine Filmschnipsel mehr davon aufzeichnen konnten – bis auf die Simulatoren-Serie! In dieser Ausgabe war's ähnlich, deshalb muss der »Ferner liefen«-Zuschnitt erneut entfallen. Wir entscheiden von Monat zu Monat, ob sich der Test-Check lohnt. Unser altes DVD-Menü war genau das: alt, nämlich schon vier Jahre. Daher brauchten wir endlich ein schickes neues – denn Stillstand bedeutet bekanntlich Rückschritt. Am neuen Design orientieren sich nun alle unsere Videos. Es ist allerdings nicht in Stein (beziehungsweise auf Datenträger) gemeißelt, wir polieren noch fleißig. Haben Sie Wünsche oder Anregungen? Dann schreiben Sie an dvd@gamestar.de oder melden Sie sich in unserem Forum unter gamestar.de-Quicklink: 5544. *Toni Schwaiger*

Fast eingeschlafen

❖ Ich habe mir die GameStar gekauft und gleich mal die DVD angeschaut. Das neue Design hat mich zuerst erstaunt, dann fand ich's aber ganz schick. Nachdem ich mir die Beiträge zum Topspiel Sacred 2 angeschaut hatte, kam gleich die Preview zu C&C: Alarmstufe Rot 3 dran. Und meine Güte, ich wäre fast eingeschlafen! Was aber nicht am Inhalt des Videos lag, sondern an der monotonen Moderation von Rene Heuser. Also Rene, biiiiitttee etwas



Das überarbeitete DVD-Menü: »schön modern« oder »schreckliche Neuerung«?

mehr Höhen und Tiefen, auch wenn man mal nicht gewinnt! *Patrizia Stromberger*

❖ Liebe Patrizia, du hast ja Recht. Ich gelobe Besserung! Zumal's mit dem Gewinnen inzwischen besser klappt, hehe. *Rene Heuser*

64 Bit

Wichtiges Kaufkriterium

❖ Wie ihr vielleicht wisst, sind 64-Bit-Betriebssysteme stark im Kommen, vor allem Vista 64. Im Hardware Bereich stellt ihr sogar Rechner zusammen, deren volle Leistung man nur mit 64 Bit ausreizen kann. Doch in euren Tests prüft ihr nur, ob das Spiel auf dem 32-Bit-Vista läuft. Warum kein Test der 64-Bit-Variante? Denn Spiele wie Crysis entfalten erst in der 64-Bit-Fassung ihre volle Pracht, wenn auch erst auf den zweiten Blick. Andere Spiele wiederum laufen auf 64-Bit-Systemen gar nicht oder nicht fehlerfrei. Gleiches gilt für Hardware: Ich habe mir auf eure Empfehlung hin das Big Ben Wireless Gamepad gegönnt. Doch bei der Treiberinstallation erwartete mich ein »unknown Error«! Aus Internet-Foren erfuhr ich, dass das Pad nicht mit 64 Bit klar kommt. Wenigstens auf eurer Website könntet ihr auf Probleme hinweisen! Heutzutage halte ich die 64-Bit-Unterstützung für ein Kaufkriterium. *André Müller*

❖ Als wir angefangen haben, Spiele unter Vista zu testen, war die 64-Bit-Variante noch ziemlich unausgereift. Seit dem Service Pack 1 für Vista hat sich dies aber geändert. Deshalb werden wir künftig bei Spielen und Hardware verstärkt auf die Kompatibilität zu Vista 64 Bit achten. Allerdings stimmt es nicht, dass etwa Crysis

in der 64-Bit-Fassung besser aussieht als unter 32 Bit. Der einzige relevante Unterschied ist die Möglichkeit, 4,0 GByte RAM oder mehr effizient auszunutzen. Doch selbst Crysis zieht keinen großen Nutzen beim Sprung von 3,0 auf 4,0 GByte. *Daniel Visarius*

Altersangaben

Begriffe statt Zahlen

❖ Die Leserbrief-Diskussion um Altersangaben in euren Berichten hat mich nachdenklich gestimmt. Eine Beschreibung à la »Erwachsenen-Rollenspiel« wäre sicherlich eindeutig. Und ich stimme Michael Trier grundsätzlich zu, dass sich Menschen unterschiedlich schnell entwickeln und starre Zahlen nicht wirklich aussagekräftig sind. Da kommt mir einer der ersten Star-Trek-Romane namens »Hort des Lebens« in den Sinn. Darin legt eine Kultur das Alter (und damit die Rechte und Pflichten (!) des Einzelnen) nicht in Zahlen fest, sondern in zugegebenermaßen »weichen« Begriffen wie etwa »verantwortlich-alt«. Davon ausgehend schlage ich vor, dass ihr in wichtigen Fällen trotzdem eine Alterseinstufung für Spiele vornimmt. Aber eben nicht in Zahlen, sondern in Urteilen wie etwa »geeignet für Achtklässler« oder »für Grundschüler zu komplex«. *Markus Erich*

❖ Selbst solche Begriffe ändern nichts am Dilemma der Altersangaben: Menschen reifen unterschiedlich schnell und entwickeln unterschiedliche Fähigkeiten – selbst zwei Grundschüler können sich voneinander unterscheiden. Daher geben wir im Wertungskasten lieber an, welche Hilfen ein Spiel bietet und welche Anforderungen es stellt (Geduld, Handeln unter Zeitdruck, etc.). So kann sich

Fehler!

Mithilfe großer Teleskope – oder war's so Roboterzeug? Wie soll der Laie da durchblicken?! – ist es Atomprofessoren gelungen, große Ansammlungen von Fehlern unter der Oberfläche des Mars nachzuweisen! Dies gilt als Beweis für Leben auf dem erdnahen Planeten – dummes Leben freilich, intelligentes macht keine Fehler. Und was Kittelköpfe können, können Sie schon lange: Justieren Sie Ihr Fernrohr auf GameStar und melden Sie Fehler an brieff@gamestar.de. Wir vermuten dummes Leben nämlich auch hier auf der Erde.

Preview: Die Minen von Moria

Um den Jupiter kreist ein Monolith, ein Relikt aus uralter Zeit und wohl eine Art ... Tonbandgerät. Denn der schwarzpolierten Klotz bekrümelt den Äther endlos wiederholt mit der Botschaft eines gewissen »Peter Heinze«: »Schatten von Angmar ist nicht der Name eines ersten Addons, sondern der Untertitel des Hauptspiels!« Nach langer Suche hat die NASA nun endlich den Adressaten des Gebrülls ausgemacht: Hendrik Weins, der irrig schrieb, Die Minen von Moria sei bereits die zweite Bezahl-Erweiterung zu Der Herr der Ringe Online. Zur Strafe übt Hendrik nun zählen, nämlich die 26,4 Höhenkilometer des Marsberges Olympus Mons, den er gerade ohne Sauerstoff erklimmt. Denn Letzterer ist auf dem Mars Mangelware.

Test: Geheimakte 2

Vor Jahren verließ die Raumsonde Pioneer 10 unser Sonnensystem. Lange hörte man nichts – doch plötzlich sandte sie wieder Morsepieper. »Zu meinem Bedauern gibt es in der Ausgabe 11/08 einen Fehler, der sich in einem falschen Bild äußert«, tickerte der Drucker auf die Papierwalze, »mit freundlichen Grüßen, Sebastian Eccius«. Oh Gott, außerirdisches Leben hatte sich der Sonde bemächtigt! Und auch unserer Layouterinnen, als sie im Test zu Geheimakte 2 einen offensichtlich uhrlosen Screenshot über die Unterschrift »Auch diese verrostete Bahnhofsuhr manipuliert Nina für ihre Zwecke« klebten. Zwar stritten die Damen eine Weile, wer schuld sei. Doch bald vertrugen sie sich wieder. Hat eben etwas Verbindendes, wenn man gemeinsam ohne Raumanzug aus einer Luftscheule schwebt ...

Titelstory: Der gothische Knoten

Dass auf dem Mond kein intelligentes Leben existiert, gilt als Tatsache. Umso mulmiger war allen zumute, als Raumfahrer dort eine Steintafel mit seltsamen Zeichen aus dem Feinstaub hievten. Lange vermochte keiner die Symbole zu entziffern. Doch dann kam Hannes Körber, glitt mit dem Finger über die Platte und übersetzte wie in Trance, die Stimme stumpf, die Augen starr: »Im Artikel »Der gothische Knoten« sieht man drei Screenshots aus Gothic, Gothic 2 und Gothic 3. Das mittlere Bild stammt aber aus Gothic, und nicht aus Gothic 2.« Danach sank Körber in sich zusammen, seither sprach er nie mehr. Uns blieb nur, den Schuldigen zu finden: unseren Trainee Philipp Dubberke, den wir kurzerhand mit der nächstbesten Russenrakete zum Mond schossen. Intelligentes Leben existiert dort folglich immer noch nicht.

jeder eine eigene Meinung darüber bilden, ob das Spiel für seine Kinder geeignet ist. *Michael Trier*

Fallout 3

Bestes Cover aller Zeiten

❖ Ich muss einfach eine Antwort auf den negativen Leserbrief von Jan Niemann aus dem letzten Heft schreiben. Denn das Fallout-Titelbild der Ausgabe 09/2008 ist keinesfalls geschmacklos, sondern könnte locker zum besten Cover aller Zeiten gekürt werden. Ich hatte schon überlegt, es an die Wand zu heften. Doch bevor ich zur Tat schreiten konnte, fand ich in der Ausgabe danach ein Poster des genialen Motivs. Vielen Dank dafür! Da ihr mich nun so verwöhnt habt, fordere ich euch auf, öfter Poster von alten Perlen wie zum Beispiel Commander Keen, Grim Fandango oder Neverhood abzudrucken. Thematisch könntet ihr die Poster doch einfach an die »Hall of Fame« koppeln.

Jakub Veverka

❖ Schöne Idee! Was bevorzugen andere Leser: Klassiker-Poster oder aktuelle Motive? Schreiben Sie's unter dem Betreff »Poster« an brief@gamestar.de!

Michael Graf

PC gegen Konsole

Drei Jahre, ein Rechner

❖ In seinem Leserbrief in der letzten Ausgabe bemängelt Daniel Hölscher, dass man sich als Otto-Normal-Spieler keinen aktuellen Spieler-PC mehr leisten

kann – und stellt ständiges Aufrüsten als Pflicht dar. Das kann ich nicht ganz nachvollziehen. Sicherlich hängt das stark auch von den eigenen Vorlieben ab, aber auf meinem inzwischen rund drei Jahre alten System laufen aktuelle Spiele recht gut. Erst gegen Ende dieses Jahres schaffe ich mir wieder einen neuen Rechner an. Dieser dürfte dann auch wieder knapp drei Jahre seinen Dienst verrichten – zumindest, so lange nichts kaputt geht. Konsolenspiele wiederum kosten im Schnitt 10 bis 20 Euro mehr als ihre PC-Pendants, was die Ersparnisse beim Kauf einer Konsole wieder relativiert. *André Heinz*

Treu trotz Aufrüstwahn

❖ Ehrlich gesagt hängt mir dieser krankhafte Aufrüstwahn auch schon länger zum Hals raus. Dennoch ist er für mich kein Grund, das GameStar-Abo zu kündigen. Ich spiele sowieso nur noch ausgesuchte Spiele wie Gothic 1 bis 3 oder die Diablo-Serie. Trotzdem möchte ich auf dem Stand der Dinge bleiben und Infos über kommende PC-Spiele erhaschen – schließlich stehen Diablo 3 und Gothic 4 vor der Tür!

Johannes Thomas Mages

Warhammer Online

Raffgierige Konzerne

❖ Nun steht also Warhammer Online vor der Tür – und wieder einmal muss man als Gelegenheitsspieler draußen bleiben. Ich hatte mich so sehr darauf gefreut, doch dann der Schock: Warhammer Online wird 12 Euro pro Mo-



Warhammer Online: »Guild Wars zeigt, dass man keine Gebühren erheben muss.«

nat. kosten. Das macht mich sauer. Ich finde es eine Frechheit, dass die Konzerne nur an das Geld ihrer Kunden denken. Dabei zeigt doch Guild Wars, dass man keine Gebühren erheben muss, um ein gutes Spiel zu entwickeln und zu betreiben. Als Schüler sind mir 12 Euro Monatsgebühr einfach zu viel, zumal ich pro Woche nur rund sechs Stunden spielen kann.

❖ Ein wenig Fairness muss sein: Die Monatsgebühren sind keine reine Geldmacherei, schließlich finanzieren die Hersteller damit auch Personal, Patches sowie Server. Guild Wars deckt diese Kosten mit (sehr guten) Bezahl-Addons. Sparsame Abenteurer können auf Guild Wars 2 warten. Das Online-Rollenspiel soll eine offene Welt à la World of Warcraft bieten, aber keine Monatsgebühren kosten. Wermutstropfen: Guild Wars 2 erscheint frühestens Ende 2009.

Petra Schmitz

Der Klon

Eine Art Eigenlob?

❖ Ich lese nun schon lange eure Zeitschrift – übrigens Riesen-

kompliment: Die Berichte und die Zusammenstellung, vor allem die Reports im Magazin finde ich immer klasse! Und eure DVD ist auch super! Beim Rückblick auf die zehn Jahre alten Spiele komme ich regelrecht wehmütig ins Schwärmen ... *Michael Graf*

❖ Potzblitz, habe ich diesen Brief in einer Brauselaune selbst geschrieben? Oder bewahrheitet sich nun meine heimliche Sorge, dass meine Eltern bei der Namenswahl nicht allzu einfallsreich waren? Jedenfalls danke fürs Lob!

Michael Graf

Mod-Video

Wer hat's erfunden?

❖ Im Mod-Video der Ausgabe 10/08 fragt Philipp, wer sich die Idee ausgedacht hat, Taschenlampen- und Sprintenergie zu kombinieren. Die Antwort: Valve! Die Taschenlampe hat nämlich erst seit Episode 2 eine eigene Akkuleiste. Da die Mod aber auf Half Life 2 basiert, bleib auch das Energiesystem des Hauptspiels erhalten. *Manuel Schüller*

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.



»Bei meiner Besteigung des 1893 Meter hohen Ötztal-Gipfels in Österreich durfte die aktuelle GameStar-Ausgabe natürlich nicht fehlen.
Martin Prosenbauer



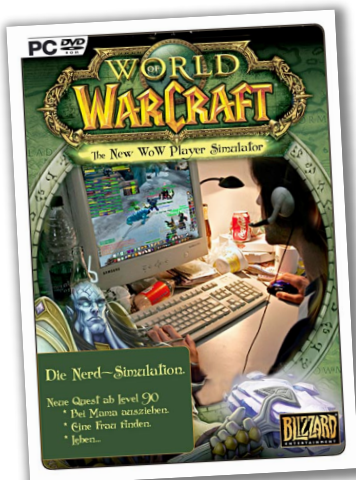
»Da ich ein großer GameStar-Fan bin, habe ich die Zeitschrift in den Ägypten-Urlaub mitgenommen. Ich freue mich, dass es euch gibt!« *Sebastian Schmitz*

GAMESTAR INTERAKTIV

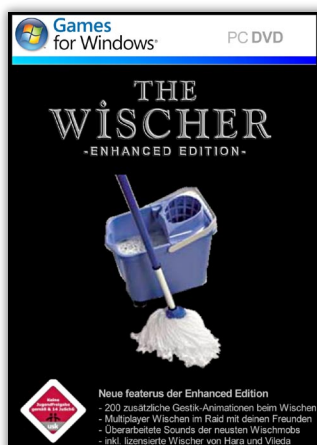
»Simulator«

Leser lieben Simulatoren. Anders können wir uns die Flut an Einsendungen zur letzten Aufgabe nicht erklären. Unter dem Motto »Simulieren Sie!« hatten wir Sie um Ihre sinnfreiesten Ideen gebeten und wurden

mit Dutzenden Vorschlägen belohnt. Vielen Dank! Wie immer dürfen sich die Gewinner auf Preise freuen. Alle weiteren Einsendungen finden Sie auf unserer Website unter ► gamestar.de-Quicklink: 5299. **CHS**



»WoW-Spieler-Simulator« (Kay Wilhelm)



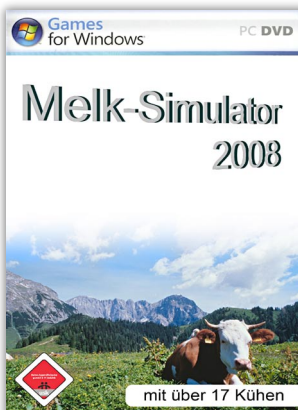
»The Wischer« (Michael Graf – nicht verwandt, kein Klon)



»Jugendschutz-Simulator« (Patrizia Stromberger)



»Ladebildschirm-Simulator« (Martin Maderböck)



»Melk-Simulator« (Joachim Leonfellner)



»Ventilator-Simulator« (Frank Wölk)



»Klo-Simulator« (Thoma Conrad)

Die nächste Aufgabe

Eine schockierende Wahrheit: Gordon Freeman, der studierte Held der Half-Life-Spiele, hat seine Ausbildung durch Einbrüche finanziert! Rechts sehen Sie ein Beweisfoto aus Gordons Hochschulzeit. Doch der Hornbrillenträger ist nicht der einzige mit einer dunkler Vergangenheit, schon munkeln manche: Sam Fischer war einst passionierter Katzenzüchter. Skandal! Wir wollen natürlich noch mehr schmutzige Wäsche waschen und sind dazu auf Ihre sachdienlichen Hinweise angewiesen. Brisantes Tratschmaterial (lies: Fotos) nehmen wir unter dem Motto »Helden-Klatsch« entgegen.



Einsendeschluss ist der 13. Oktober.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Helden-Klatsch«

Mitmachen und Gewinnen

Deep Silver Deep Silver und GameStar verschenken reine Herzen! Wir verlosen nämlich **20** Exemplare des spannenden Adventures **Geheimakte 2: Puritas Cordis**, dessen lateinischer Untertitel eben »reinen Herzens« bedeutet.



So heißt im Spiel eine TV-Sekte, die vom nahenden Weltuntergang predigt und ihren Fanatikern einen Freifahrtschein ins Paradies verspricht. Seltsam nur: Der Kirchenführer Pat Shelton sagt Katastrophen voraus, die danach auch exakt so eintreffen. Was steckt dahinter? Das möchte Nina Kalenkov herausfinden, die Heldin des Vorgängers **Geheimakte Tunguska**. Mit der rothaarigen Schönheit (oder streckenweise ihrem Ex-Verlobten Max) lösen Sie logische Rätsel und führen unterhaltsame Dialoge. Damit erweist sich **Geheimakte 2** als Fest für Freunde klassischer Adventures. Wert der Preise: rund **800 Euro**.

Rondomedia / Astragon Der Herbst ist da, doch keine Bange: Wenn's draußen fröstelt, hocken Sie einfach daheim und zocken, denn gemeinsam mit Rondomedia und Astragon loben wir **zehn Spielepakete** aus. Darin liegen je einmal **Warfare**, der **Euro Truck Simulator** und **Eisenbahn 1.0**. Im Echtzeit-Geheimtipp **Warfare: Im Auge des Terrors** schlagen Sie knifflig-packende Taktikschlachten, um Saudi-Arabien mit der US-Armee von Terroristen zu befreien. Der **Euro Truck Simulator** stammt von den Machern der guten LKW-Simulation **18 Wheels of Steel** und versetzt Sie abermals hinter das Lenkrad eines Frachtlasters – allerdings endlich in Europa und mit motivierenden Missionen! Auch in **Eisenbahn 1.0** dürfen Sie fahren, nämlich mit Zügen, deren Fahrplan Sie je nach Ihrem Budget und Ihren jeweiligen Aufgaben zusammenstellen. Außerdem müssen Sie Ihre Routen geschickt planen, um die teilweise fordernden Zeitlimits einzuhalten. Wert der Preise: rund **750 Euro**.

rondomedia **astragon**



Gewinner 09/2008

► M. Arndt, Preetz • L. Bächle, Gutach • B. Barg, Delmenhorst • M. Conrad, Quakenbrück • S. Werdelmann, Bergheim • R. Wiechmann, Nordholz

Gewinner der Abo-Verlosung 11/2008

► A. Benter, Frankfurt • M. Krämer, Fellbach • T. Kuhn, Florstadt • T. Rasch, Essen • B. Schulz, Aachen

So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ► Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 24. Oktober 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Asus Falls aktuelle Spiele auf Ihrer alten Rechenmühle schlimmer ruckeln als ein Wackelpudding bei Erdbeben, sollten Sie den PC aufrüsten – und zwar mit der topmodernen Hardware, die wir gemeinsam mit Asus ausloben. **Einmal** verlosen wir die **Asus ENGTX280 TOP/HTDP/1G/A**. Die pfeilschnelle Nvidia GeForce GTX280 mit 1,0 GB Speicher unterstützt DirectX 10.1 und ist garantiert stabil um 12 Prozent übertaktet. Ebenfalls je **einmal** vergeben wir die Mainboards **M3A78 PRO**, **M3N78 PRO** und **M3N-H/HDMI**. Alle Motherboards bieten einen Sockel AM2+ für Mehrkern-Prozessoren von AMD und eine flotte Onboard-Grafikkarte mit DirectX-10-Unterstützung und HDMI-Ausgang. Der Clou: Per Hybrid-SLI (Nvidia) oder CrossfireX (ATI) können Sie den eingebauten 3D-Beschleuniger mit einer zusätzlichen PCI-Express-Grafikkarte koppeln – für noch mehr Spieleleistung. Zudem dekodieren die Mainboards den HDCP-Kopierschutz, sodass Sie in Zukunft problemlos Blu-ray-Filme anschauen können, sofern Sie ein passendes Laufwerk besitzen. Wert der Preise: rund **700 Euro**.



Dtp Mögen Sie Drachen? Und klassische Rollenspiele? Dann warten Sie nicht nur auf **Dragon Age**, sondern greifen Sie jetzt zu **Drakensang!** Das traditionelle Abenteuer basiert auf dem Papier-Rollenspiel **Das Schwarze Auge (DSA)** und setzt dessen Welt sowie das ausgeklügelte Regelwerk stimmig um. Selbst wer die Vorlage nicht kennt, findet sich rasch zurecht. Mit einer bis zu vierköpfigen Heldengruppe bereisen Sie die schöne Provinz Kosch, schlagen pausierbare Taktikkämpfe, erfüllen unterhaltsame Aufträge und folgen einer packenden Handlung: Der Mord an Ihrem Freund Ardo führt Sie auf die Spur von Drachenanbetern. Sind die Feuer-echsen doch mehr als eine Legende? Gemeinsam mit Dtp loben wir **zehn Drakensang-Fanpakete** mit **T-Shirt**, **Humpen**, **Bierdeckel**, **Poster** und dem **Roman** »Der Hofmagier« aus. **Fünf** Gewinner freuen sich zusätzlich über ein Exemplar von **Drakensang**. Wert der Preise: rund **900 Euro**.

Far Cry Der Film

Der Ausdruck »a far cry from« bedeutet »weit entfernt von«.

Wie passend: Der Kinofilm zum Shooter **Far Cry** startet zwar am 2. Oktober, ist aber trotzdem weit entfernt – nämlich von Qualität.



Das erste gesprochene Wort lautet »Shit«. In den folgenden 90 Minuten gibt sich der Kinofilm **Far Cry** alle Mühe, diesem Auftakt gerecht zu werden – Grund genug für uns, Sie vor der Leinwand-Version des Shooters zu warnen, die am 2. Oktober ins Kino kommt. Großes erwarten wir eh nicht, als wir während der Games Convention die englische Fassung sehen. Eigentlich hatten wir nicht mal Mittelmäßiges erwartet, als im Februar 2004 (einen Monat vor dem Verkaufsstart des Spiels!) der Name des Produzenten und Regisseurs aus dem Magazin »Hollywood Reporter« sickerte: Uwe Boll, jene laut dem **Transformers**-Drehleiter Michael Bay »traurige Gestalt«, die seit ihrem Debüt **House of the Dead** von 2003 Spiel um Spiel ins Kino knüppelte – und dabei den Begriff »Qualität« mied wie **Gothic 3** den Begriff »bugfrei«.

Klar, dank ihrer plumpen Dialoge und billigen Effekte kann man Bolls Werken einen gewissen »trashy« Müllcharme zusprechen, zumal es dem Produzenten regelmäßig gelingt, prominente Darsteller zu verpflichten. Für die Heldenrolle in **Far Cry** angelte er den deutschen Hollywood-Beau Til Schweiger. Doch heben bekannte Gesichter auch die Filmqualität? Haha! Hahaha! Wir denken nicht im Traum daran, diese Frage mit einer Antwort zu würdigen.

Vereinfachtes Simpelspiel

Dass literarischer Tiefgang nicht gerade zu den herausragenden Stärken des Shooters **Far Cry** zählte, dürfte bekannt sein. Das Handlungstelegramm: Bootskapitän Jack schippert Journalistin Valerie zu Tropeninsel STOP Valerie wird entführt STOP Jack ballert auf Söldner

und Mutanten STOP Jack rettet Valerie STOP Jack besiegt Mutantenschöpfer Dr. Krieger. Doch die Drehbuchautoren schaffen es, diese Simpelstory noch zu vereinfachen. Denn dem Leinwand-Abklatsch fehlt das Überraschungselement des Spiels: Doyle, der Jack als Helfer anfunkelt, sich aber später als Verräter entpuppt.

Til Schweiger übernimmt natürlich die Rolle des Kapitäns und Ex-Soldaten Jack Carver, der mehrfach als Deutscher bezeichnet wird. Als Deutscher! Namens Jack Carver! Ist klar. Jack befördert die Journalistin Valerie (Emmanuelle Vaugier, Spielern bekannt aus **Need for Speed: Carbon**), auf eine Tropeninsel, wo ... halt! Keine Tropeninsel, sondern ein Eiland vor der kanadischen Küste. Wir verstehen schon, dort waren die Dreharbeiten billiger. Ergo liegt das Genlabor des Mutantenforschers Dr. Krieger (verkörpert vom Trash-Star Udo Kier) nicht unter einem Vulkan, sondern in einer Holzfabrik. Einer Holzfabrik! Warum forscht der Mutantenpapa nicht gleich im Frittierstübchen der örtlichen Pommesbude? Paradiesstrände und Dschungel entfallen eh, Uwe Bolls **Far Cry** bietet Wald, Flüsse, Dreck und noch mehr Wald.

Mutanten und Nervkröten

Und die Schauspieler! Während Til Schweiger als Exsoldatenbootskapitän noch halbwegs gut rüberkommt, unterbietet sich der Rest der Riege eifrig gegenseitig. Als Dr. Kriegers Söldnerchefin Tchernov versprüht Natalia Avelon (**Das wilde Leben**) weniger Charisma als das Gipsmodell eines russischen Flakpanzers; Emmanuelle Vaugier alias Valerie spult zwei Gesichtsausdrücke ab: entsetzt und nichts. Udo

Kier schöpft immerhin aus seinem vollen Mikrophonfundus, glotzt also stets eindringlich böse. Überdies intoniert er wunderbare Nazi-Wissenschaftler-Sätze wie »Hie känn fait harda änd longa senn änni jumen souldscha«. Auch der deutsche Mucki-Golem Ralf Moeller (**Gladiator**) reizt sein schauspielerisches Talent aus: Als Obermutant Max muss er glotzen, schweigen und prügeln, manchmal alles gleichzeitig.

Die übrigen Darsteller krebren auf Laienniveau herum, also springen wir gleich zur unerträglichsten Rolle: Chris Coppola, der auch in Bolls **Postal**-Film auftrat, mimt den molligen Essenslieferanten Emilio, der gemeinsam mit Jack in die Fänge Kriegers gerät. Und dessen Aufgabe sich darauf beschränkt, in den schrillsten Tonlagen über Rückenweh zu klagen. So bläht sich Emilio zur Premium-Nervkröte auf, vergleichbar mit Jar Jar Bings aus **Star Wars: Episode 1**: Wenn man eine einzige Figur von der Leinwand radieren dürfte, würde man ohne Denkpause diesen Quengelkasper tilgen.

Action wie bei RTL

Okay, wir wollen nicht übertreiben: **Far Cry** ist ein Actionfilm, und wenn's darin ordentlich kracht, sind lahme Schauplätze und Jammerclowns verziehen. Tatsächlich entfaltet der Boll-Streifen in dieser Hinsicht einen gewissen Unterhaltungswert. So gibt's zwei nette Verfolgungsjagden per Jeep und per Boot. Computereffekte fehlen, doch immerhin erreichen die Detonationen das erträgliche Niveau von **Alarm für Cobra 11** – jener RTL-Serie, in der pausenlos russische Autoschieber samt ihrer Sattelschlepper quer über die A4 explodieren.



Jack stellt den Bösewicht **Dr. Krieger**; einen echten Endkampf zwischen den beiden bleibt der Far-Cry-Film allerdings schuldig.



Oho, Pyrotechnik! Jack und **Emilio** hechten in Deckung. Gleich wird der »witzige« Begleiter wieder über Rückenschmerzen klagen.



Gemeinsam mit **Valerie** demonstriert Jack den guten alten »Ich verkleide mich als Soldat und du mimst meine Gefangene«-Trick.



Mit der **Schrotflinte** bahnt sich Jack Carver seinen Weg durch den Schauplatz der Entscheidungsschlacht: die, man sehe und staune, Holzfabrik!

Eines verbindet **Far Cry** allerdings mit aufwändiger produziertem Hollywood-Kino à la **Stirb langsam 4**: Auf Kinderkram wie Logik darf man das Knallgeschehen nicht abklopfen. Zum Finale der Jeep-Hatz etwa feuert Valerie ein Greifseil durchs Autodach – und den verdächtig dünnen Boden des Hubschraubers, der darüber kreist. Wobei der Heli nicht wie ein Militärvehikel aussieht, sondern wie die Elch-Beobachtungs-Flugschüssel des Naturparks von nebenan. Egal, der Hubschrauber trägt den entflammten (!) Jeep am Seil über eine Klippe. Dabei sieht man abwechselnd, wie Jack und Valerie im Fahrzeuginneren kreischen, und wie ein leerer Jeep in der Außenansicht ausbrennt. Okay, kleiner Anschlussfehler, kann passieren. Schließlich plumpst die Karre ins Meer, die Helden tauchen heraus. Zugleich zerkracht über ihnen der Heli auf der Wasseroberfläche. Und löst sich in Staub auf: Keine Trümmer stürzen herab, lediglich der Rotor gluckert an Jack und Valerie vorbei. Logisch ist die Szene nicht, aber der Höhepunkt des Films – leider schon zur Hälfte der gesamten Laufzeit.

Endkampf ums Holz

Zum Auftakt zerlegt ein Krieger'scher Mutant zehn Laiendarsteller (Söldner), spontaner Zuschauergedanke: »Die haben's hinter sich.« Bei Gewaltakten schaut die Kamera weg – aber nur, falls für die Blutdarstellung Computereffekte nötig wären. Die waren wohl zu teuer. Wenn etwa der Anfangs-Mutant den letzten Söldner durch einen Gitterzaun matscht, illustriert **Far Cry** lediglich das Ergebnis in Form einer arg verunstalteten Soldatenpuppe. Tech-

nisch weniger aufwändige Szenen fallen drastischer aus: Als gegen Filmende Tschernovs Messer nähere Bekanntschaft mit einem Hals macht, kann nicht genug Kunstblut spritzen.

Apropos Ende: Die letzte Schlacht steigt in der Holzfabrik. Ein Mutantenheer nach Vorbild des Spiels fehlt, stattdessen kämpfen schätzungsweise acht kreidebleiche Kahlkopf-Superkrieger gegen ein paar (böse) Söldner und (gute) Soldaten. Jack mischt mit, indem er Mutant um Mutant ins Auge schießt: Nur dort (sowie am Mund) sind die mehlhäutigen Muskelglatzen verwundbar, ein Treffer befördert sie ins Statistengrab. Einzig Ralf »Obermonster« Moeller überlebt die Wunde lange genug, um noch Tschernov auszuknocken. Das nimmt dem Abschluss jegliche Dramatik. Schließlich erwarten wir einen Endkampf zwischen Jack und Krieger. Doch der Bootskapitän flüchtet einfach! Krieger wird von seinen Geschöpfen eingekreist und – Abblende. Gäh! Verzeihen Sie bitte, dass wir Ihnen das Ende verraten haben, aber so spannend ist's auch nicht, oder?

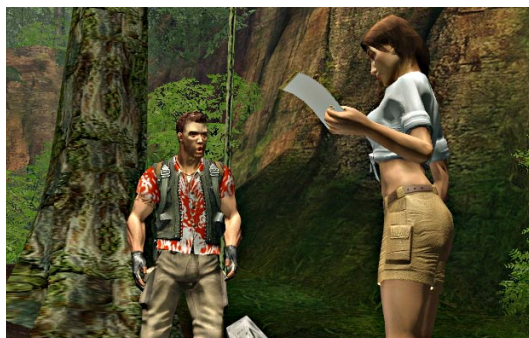
Triumph der Gähntechnik

Sollten wir den Eindruck erweckt haben, **Far Cry** sei ein tempo- und actionreiches Abenteuer: Pardon, das wollten wir nicht! Zwischen den erträglichen Szenen lauert nämlich so viel Leerlauf, dass Sie nebenher dutzendfach schweinische Kreaturen in **Spore** basteln können. Zum Beispiel schippert Jack anfangs in einer witzig gemeinten, aber schnarchigen Szene mit zwei Touristen auf Walbeobachtungstour. Gut, das mag noch als »So langweilig ist Jacks Beruf«-Abschnitt durchgehen. Doch kurz darauf schreiten Krieger und sein Generalsboss durch gefühlte 20.000 Türen, bevor sie endlich das Labor betreten. Und das sind nur zwei der vielen Szenen, die **Far Cry** Tempo kosten. Zumal selbst die für eine Actionorgie elementaren Gags selten zünden. Eigentlich nie.

Den Peinlichkeitsgipfel erklimmt aber die Liebesszene zwischen Jack und Valerie, für die der Drehbuchautor seine Aufgabe wohl an seinen zwölfjährigen Bruder weitergereicht hat – denn naiver geht's nicht! Nach dem Helikopter-Absturz schleppen sich Jack und Valerie in eine Hütte, schälen sich aus den nassen Klamotten und frieren. Also schlägt der Ex-Soldat eine Umarmung vor, um Körperwärme zu sparen. So führt eines zum anderen, also zum Kuss und zur Liebesnacht. Til Schweiger, der Drehbücher zu Liebeskomödien wie **Keinohrhasen** schreibt, muss sich dabei gefühlt haben wie Schiller bei einer Aufführung des Theaterkurses an der Volkshochschule Bitterfeld.

Mag einer Müll?

Trotz seiner Schwächen ist **Far Cry** keineswegs der schwächste Streifen von Uwe Boll, um diese »Ehre« ringen unter anderem **Bloodrayne** sowie **House of the Dead**. Als guten Film darf man **Far Cry** aber auch nicht bezeichnen; Boll-Werke bleiben Bollwerke der Müllunterhaltung. Wer das mag, darf sich am 2. Oktober in die Kinos wagen. Alle anderen sollten Dr. Kriegers Mutanteninsel weiträumig umschiffen. **GR**



Zur Erinnerung: So sehen **Jack und Valerie** im Spiel aus. Das Hawaiiheim reißt sich Til Schweiger übrigens schon kurz nach Filmbeginn vom Leib.

Fünf Fragen an ...



Uwe Boll, Produzent & Regisseur

GameStar ... Herr Boll, Sie inszenieren sich gerne als Kämpfer, zum Beispiel als Sie gegen Ihre größten Kritiker boxten. Wofür kämpft Uwe Boll?

... **Boll** Jeder Filmmacher weiß, wie schwer es ist, ein Kinoprojekt in Gang zu bringen. Daher sollte man ihn immer respektieren – egal, ob sein Film nun gut oder schlecht ausfällt.

... **Hat der Film zu Far Cry auch eine Schwäche?**

... Man kann natürlich immer etwas verbessern. Aber insgesamt haben wir das Drehbuch sehr gut umgesetzt. Und Til Schweiger ist ein toller Hauptdarsteller.

... **Der Shooter Far Cry spielt auf einer Tropeninsel. Hätten Sie nicht auch lieber im Dschungel gedreht?**

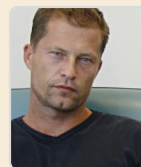
... Auf den Inseln vor Kanada wächst doch Urwald! Außerdem konnten wir die Verfolgungsjagden dort kontrolliert drehen – das wäre im Dschungel nicht möglich.

... **Warum glauben Sie, dass die Far-Cry-Fans ihr Spiel im Film wieder erkennen, obwohl die Handlung nicht exakt der Vorlage entspricht? Zum Beispiel hat Jack Caver im Film einen witzigen Begleiter, im Spiel hingegen einen mysteriös-verräterischen Auftraggeber ...**

... Das ist aber der einzige Unterschied, ansonsten steckt doch die komplette Carver-Krieger-Story drin!

... **Haben Ubisoft oder Crytek am Film mitgewirkt?**

... Ich hatte die Filmrechte von den Yerli-Brüdern [**Crytek-Chefs**] gekauft, bevor Ubisoft die Marke erwarb. Gemeinsam mit Crytek habe ich dann auch am Drehbuch gefeilt. Ubisoft unterstützt das Projekt nicht. Die waren wohl sauer, dass Crytek die Lizenzgebühr eingestrichen hat.



Til Schweiger, Hauptdarsteller

GameStar ... Uwe Boll wird für seine Filme viel kritisiert. Wie hast du die Zusammenarbeit mit ihm erlebt?

... **Schweiger** Ich kann nur das Beste über Uwe sagen. Er ist ehrlich, geradlinig und hat einen schwarzen Humor. Außerdem kümmert er sich liebevoll um sein Team, am Set herrscht eine tolle Stimmung. Uwe ist eben ein entspannter Typ, der zugleich genau weiß, was er will.

... **Far Cry ist dein erster Film zu einem Spiel. Unterscheidet sich die Arbeit daran von anderen Projekten?**

... Nein, weil ich ausblende, dass es um eine Software-Verfilmung geht. Es waren allerdings Dreharbeiten, die viel Spaß gemacht haben. Ich kenne auch Filme, bei denen man schon nach zwei Wochen merkt: »Das wird nix.«

... **Zum Beispiel?**

... Dazu sage ich nichts. Das wäre unfair gegenüber den Leuten, die an diesen Projekten mitgearbeitet haben.

... **Hättest du lieber in einem Tropenparadies gedreht?**

... Nein, dort ist es heiß und schwül. (*lacht*)

... **Du spielst einen Deutschen – namens Jack Carver.**

... Der Name ist doch egal. Der Held heißt im Film eben wie im Spiel. Wenn wir ihn Bodo Schmidt genannt hätten, würde das nicht passen. Um einen Amerikaner zu spielen, müsste ich außerdem den amerikanischen Akzent perfekt beherrschen. Und dem ist nicht so.



Der Messekrieg

In Deutschland finden nächstes Jahr zwei konkurrierende Spielemessen statt. Die Doppelung ist unnötig und gefährlich: Leipzig ausgedünnt, Köln hingeschludert, das befürchten Kritiker – und 2010 wandert die Messe womöglich ins Ausland ab.

Auf den ersten Blick erscheinen vertrackte Situationen meist ganz einfach. Leipzig, seit sieben Jahren Austragungsort der hochgradig erfolgreichen Games Convention, wird für die stetig wachsende Videospiele-Messe zu klein. Deshalb muss sie in eine andere Stadt umziehen. Das leuchtet ein.

Aber dann offenbaren sich immer mehr Details, und auf einmal wird alles komplizierter. Da tauchen Zweifel an der Ausgangslage auf: Ist Leipzig wirklich ausgeschöpft? Da sind zwölf große Unternehmen, die über den Umzug entschieden haben, und viele kleine Firmen, die sich darüber ärgern. Da geht es um die Frage, wem die Messe gehört, es geht um Entscheidungsmacht und Einfluss. Und

da erscheinen manchen die Risiken des Standortwechsels größer als die Vorteile. Die Zukunft der wichtigsten westlichen Spielemesse (nur die japanische Tokyo Game Show ist größer) ist zum Politikum geworden, und gleichzeitig zum Prüfstein für die Eignigkeit der deutschen Spielebranche. Das Resultat ernüchtert: Die zwei Hauptlager liefern sich seit Monaten ein würdeloses Tauziehen, die Branche ist über die Messefrage tief gespalten. Nun wird Deutschland 2009 zwei konkurrierende Messen ausrichten. Und 2010 möglicherweise gar keine mehr.

BIU, der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. In ihm haben sich zwölf der größten deutschen Publisher zusammengefunden, um ihre Interessen zu bündeln, darunter Electronic Arts, Ubisoft, Microsoft und Nintendo. Gemeinsam, so rechnet der BIU vor, decken sie 80 Prozent des Umsatzes ab, der hierzulande mit Spielen gemacht wird. Im Gremium der Großen hegt man seit geraumer Zeit den Wunsch, die Messe vom eher provinziellen Leipzig in eine deutsche Metropole zu verlegen. Nach der Games Convention 2007 schien der Zeitpunkt zum Handeln gekommen, denn das Messewachstum blieb hinter den Erwartungen zurück: Statt der prognostizierten 200.000 Besucher kamen mit 185.000 nur geringfügig mehr als im Jahr davor, die Grenzen des Wachstums scheinen erreicht. Im Dezember 2007 treffen sich Vertreter der zwölf BIU-Unternehmen, um über die Zukunft der deutschen Spielemesse abzustimmen. Die Entscheidung, so heißt es kurz darauf, sei einstimmig getroffen worden: gegen Leipzig, für Köln. Tatsächlich gehen dem Votum heftige interne Debatten voran, zudem stehen mehrere Standorte zur Auswahl. Ein favorisierter Kandidat ist zumindest für einige Zeit Frankfurt; die Stadt scheidet aus dem Rennen, weil sie zum angepeilten Messezeitpunkt im September 2009 keine Kapazitäten frei hatte. Als der BIU Köln zum Austragungsort kürt, stimmen zwei der zwölf Verbandsmitglieder dagegen.

Köln: mit Zukunft

Offiziell sprechen gegen Leipzig vor allem Infrastruktur-Argumente. »Die Hotelkapazitäten wurden in Leipzig und Umgebung vollständig ausgeschöpft«, kommentierte der BIU in einer



Protest: Fans verteilen auf der Games Convention Flugzettel, die Spieler dazu aufrufen, für Leipzig Partei zu ergreifen.

Leipzig: zu eng

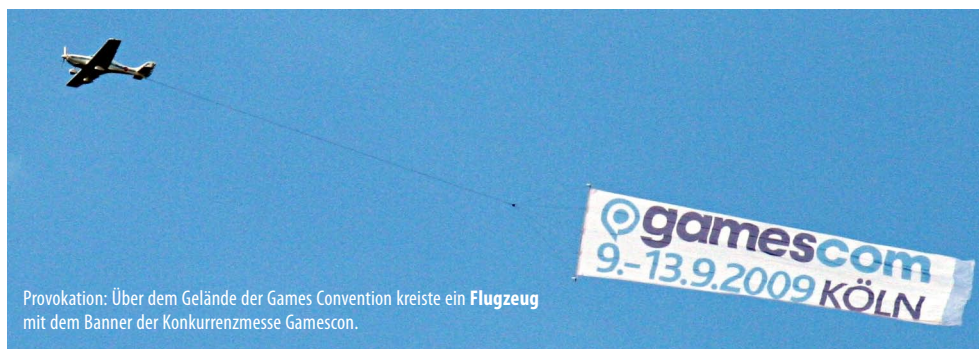
Die treibende Kraft hinter den Umzugsplänen ist der

Pressemeldung, zudem sei Leipzig »unterdurchschnittlich« an das internationale Flugnetz angebunden. In der Tat buchen erfahrene Firmen ihre Hotelzimmer für die Games Convention bis zu zwei Jahre im Voraus, denn in den Monaten vor der Messe ist in Leipzig jedes Bett belegt; vor allem für internationale Besucher entpuppt sich die Raumknappheit als unerwartete Hürde. Dem BIU fehlt in Leipzig zudem die strategische Perspektive. »Wir sind gezwungen, die Messe immer weiter zu entwickeln«, sagt der BIU-Geschäftsführer Olaf Wolters. Er will neue Zielgruppen erschließen, vor allem unter Gelegenheitsspielern, und die Zahl der europäischen Fachbesucher erhöhen. »Das ist in Leipzig nicht zu erreichen.«

Bei der Messeleitung sieht man das naturgemäß anders. »Wir haben unsere Kapazitätsgrenze längst noch nicht erreicht«, sagt Wolfgang Marzin, Geschäftsführer der Messe Leipzig. In den Hallen existierten noch rund 25.000 Quadratmeter Puffer, zudem sei das Gelände bei Bedarf relativ schnell erweiterbar, spricht: Man könnte anbauen. Vier geplante Hotels in Leipzig würden 1.500 neue Betten bereitstellen. Und 2011 soll der Großflughafen Berlin-Brandenburg fertig werden, der dann nur eine ICE-Stunde entfernt von der Messe läge. Die Besucher-Stagnation von 2007 hat die jüngste Games Convention im August 2008 bereits revidiert: 203.000 Menschen waren nach Angabe der Messe Leipzig vor Ort, ein Zuwachs von rund 9 Prozent gegenüber dem Vorjahr. Die Zahl der Fachbesucher stieg um knapp 20 Prozent auf 14.600. »Viele Bedenken des BIU wurden inzwischen ausgeräumt«, grollt Marzin, trotzdem halte der Verband »auf Gedeih und Verderb« an Köln fest.

Leipzig: wertvoll

Das Verhältnis zwischen den ehemaligen Partnern BIU und Messe Leipzig ist mittlerweile frostig. Vier Monate lang haben die zwei Parteien miteinander verhandelt. Theoretisch brauchen sie sich; zur Games Convention trugen beide maßgeblich bei: Die zwölf Software-



Provokation: Über dem Gelände der Games Convention kreiste ein Flugzeug mit dem Banner der Konkurrenzmesse Gamescom.

riesen des BIU stellen die imposanten Stände und wichtigen Spiele, die den Großteil des Publikums bislang nach Leipzig lockten. Die Messe wiederum besitzt nicht nur das über Jahre erlernte Organisations-Knowhow, sondern vor allem auch die Rechte an der Marke Games Convention. Es ist in erster Linie dieser Namensschatz, den der BIU gern bergen wollte. »Der BIU will eine Messe, die ihm gehört«, glaubt Stephan Reichart vom Bundesverband der Spieleentwickler G.A.M.E. Mit eigenen Namensrechten könnte die Vertretung der großen Publisher nicht nur ihren Einfluss festigen. Eine eigene Marke ließe sich zudem flexibler vermarkten, nach eigenem Ermessen ausbauen und unproblematisch an andere Standorte verlegen. Im Branchenverband brodelt es, seit die Leipziger die Marke Games Convention im Jahr 2007 ohne den deutschen Partner in den fernen Osten getragen haben: »Dass es die GC Asia geben wird, haben wir aus der Presse erfahren«, ärgert sich Olaf Wolters.

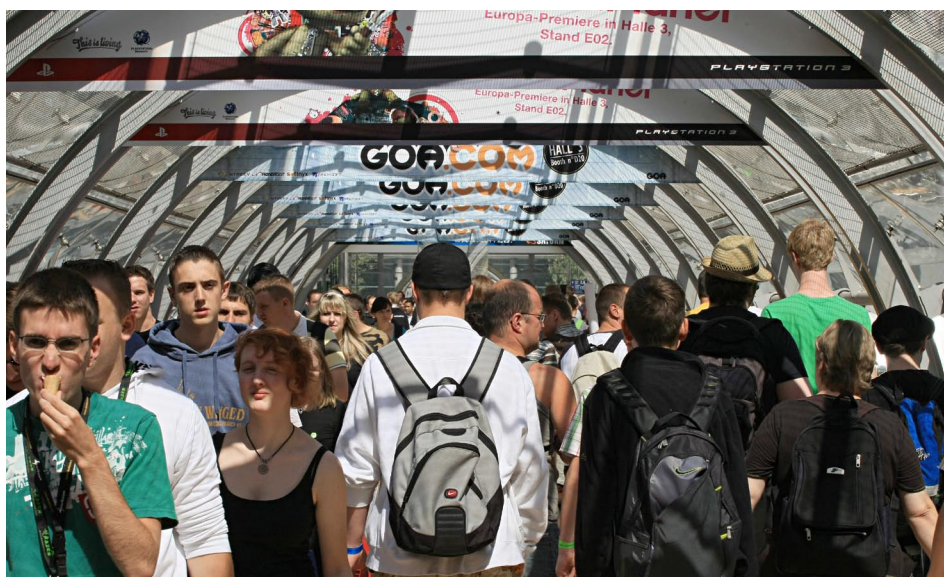
Köln: interessiert

Über die Namensrechte entzündete sich schließlich der Streit zwischen BIU und Messe Leipzig. »Wir wollten die Marke kaufen«, bestätigt Olaf Wolters. Man habe der Messe ein Angebot vorgelegt, »das den Wert der Marke widerspiegelt«. Allerdings hätten die Vorstellungen der Leipziger »um den Faktor 20« höher gelegen. Der Messe-Chef Marzin schäumt

umgekehrt, der BIU habe für die Markenrechte »einen lächerlichen Betrag« geboten. Auch der Plan, die Games Convention direkt nach Köln zu verlegen, zerschellte an den unterschiedlichen Vorstellungen der beiden Parteien. »Wir haben gesagt: Wenn der BIU alle Beteiligten hinter sich bringt – die Entwickler, die Publisher, die ausländischen Verbände, die Spieler –, dann sind wir bereit, die Games Convention an einem anderen Standort abzuhalten«, sagt Marzin. »Das ist abgelehnt worden.« Der BIU-Mann Wolters erinnert sich anders: »Wir haben der Messe Leipzig angeboten, die Games Convention in Köln auszurichten.« Letztlich habe man sich aber über die wirtschaftlichen und rechtlichen Rahmenbedingungen nicht einigen können.

Leipzig: erpresst

Seitdem eskaliert der Hahnenkampf. Im Februar 2008 kündigt der BIU an, in Zukunft eine eigene »europäische Leitmesse« auszurichten, unter neuem Namen: Gamescom soll das Branchentreffen heißen, in Anlehnung an die populäre Musikmesse Popkomm, die bis 2003 in Köln beheimatet war. Die Messe Leipzig ist an der Gamescom nicht beteiligt. Zur Games Convention im August lancieren die Leipziger den Vorwurf, der BIU versuche, die Stadt Leipzig zu erpressen. Denn die hat beste Chancen, 2009 den prestigeträchtigen, von der Bundesregierung ausgelobten Deutschen Spielepreis auszurichten – über dessen Vergabe wiederum der BIU mit zwei Partnerverbänden entscheidet. Es gäbe »in der Branche massive Bedenken, den Deutschen Computerspielpreis nach Leipzig zu vergeben, bevor die Standortdiskussion im Interesse aller Beteiligten zu einem Ende gekommen ist«, zitiert die Frankfurter Allgemeine Zeitung (FAZ) aus einer E-Mail des BIU-Geschäftsführers Olaf Wolters an die Leipziger Stadtverwaltung. Die Messe Leipzig solle deshalb öffentlich erklären, in Zukunft auf weitere Spiele-Messen zu verzichten. In Leipzig versteht man das als unausgesprochene Drohung, den Spielepreis an eine andere Stadt zu vergeben. Als entsprechende Meldungen die Runde machen, dementiert Wolters umgehend; der Zusammenhang sei »konstruiert«, die Leipziger streuten Unterstellungen: »Die sind bei der Wahl der Mittel über das Ziel hinausgeschossen. Das war sehr unprofessionell«, schimpft der BIU-Chef. Wenige Tage später kreist über der Games Con-

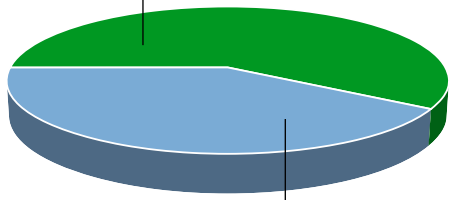


Vollgestopft: Vor allem am Wochenende quetschen sich Besuchermassen durch die engen Verbindungsrohre der Leipziger Messe.

Köln oder Leipzig?

2009 finden in Deutschland innerhalb von drei Wochen zwei Spiele messen statt, die Gamescom in Köln und die Games Convention in Leipzig. Auf der Gamescom dürften alle großen Firmen vertreten sein (Ubisoft, Sony, Microsoft, Electronic Arts etc.), auf der GC viele kleine. Wenn Sie nur eine dieser Messen besuchen könnten, welche wäre das?

Die Games Convention 59%



Die Gamescom 41%

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit rund 2.400 Teilnehmern

vention ein Flugzeug, das ein Werbebanner für die Gamescom hinter sich herzieht, was nun wiederum die Leipziger in Rage bringt: »Das war eine ungewöhnliche Aktion«, urteilt der Messemann Marzin, »vom Stil her nicht in Ordnung.« Eigentlich hatten die beiden Parteien bis zum Abschluss der GC Kommunikationsstille zur Gamescom vereinbart. Hinter der Flugeinlage steckt die Messe Köln, der BIU weist die Verantwortung von sich: »Wir fanden die Aktion eher unglücklich.« Die Leipziger kontern zum Abschlusstag der Games Convention am 24. August mit der Bekanntgabe, auch 2009 eine Games Convention auszurichten. Das ist die Kampfansage an den BIU; mit einem Mal stehen Deutschland im Abstand von knapp drei Wochen zwei konkurrierende Spiele messen ins Haus. »Wir haben jetzt Wettbewerb«, kommentiert Marzin trocken.

Leipzig: ausgedünnt

Die Chancen der zwei Veranstaltungen sind von Anfang an ungleich verteilt. Denn mit dem BIU stehen zwölf der wichtigsten Spielefirmen auf Seite der Kölner. »Die Frage ist, ob das in Leipzig ohne die BIU-Unternehmen noch eine Games Convention sein kann«, stichelt Olaf Wolters. Die Leipziger kontern mit Zahlen. 90 Prozent der Aussteller und mehr als 80 Prozent der Besucher wünschten sich auch im Jahr 2009 eine Games Convention in Leipzig, ließ die Messeleitung in einer Blitzumfrage errechnen. Und jubelte in einer Pressemitteilung vorausseilend frech: »Gamesbranche bleibt 2009 in Leipzig!« Dabei wurde nach der Konkurrenzmesse in Köln nicht mal gefragt. Eine aktuelle Umfrage unter GameStar-Lesern zeichnet ein anderes Bild: Wenn sich die Spieler für eine der beiden Messen entscheiden müssten, dann gingen derzeit knapp 59 Prozent nach Leipzig. 41 Prozent votieren bereits für die Gamescom. Und die Lage der Kölner dürfte sich noch bessern, sobald sich weitere Aussteller für den Standort West entscheiden. »Eine Reihe von Firmen steht offiziell zu Leipzig, aber unter der Hand führen die ersten schon Verhandlungen mit Köln«, berichtet ein Branchenkenner. »Die werden Leip-



Untergegangen: Die ECTS in London (links) und die E3 in Los Angeles (rechts) waren die wichtigsten Branchen messen ihrer Zeit.

zig eiskalt den Rücken kehren.« Ohne wichtige Aussteller, unkt der Insider, werde die Games Convention 2009 kaum mehr als »ein Flohmarkt«. Für die Leipziger geht es entsprechend um alles oder nichts. Verbissen versuchen sie, Firmen aus der BIU-Allianz herauszuberechnen. »Die Entscheidungen fallen erst in Monaten«, orakelt der Messe-Geschäftsführer Wolfgang Marzin; verbindliche Anmeldungen für beide Messen stehen ab dem Frühjahr 2009 ins Haus. Bis dahin wollen die Leipziger um jede Firma kämpfen. Sie sind damit spät dran. »Die Leipziger haben sich strategisch nicht besonders schlau verhalten«, urteilt der G.A.M.E.-Geschäftsführer Reichart. »Sie hatten seit Februar Zeit, die Zukunft der Messe nach 2008 zu planen und Firmen an Bord zu holen.« Die Zeit verstrich ungenützt. Reichart: »Wahrscheinlich wurde hier die Chance für eine GC 2009 bereits vergeben.«

Köln: riskant

Allerdings steht auch die Gamescom längst nicht auf sicheren Beinen. Mit der neuen Messe sind zahlreiche Risiken verbunden. Zum Beispiel, so kurios das klingen mag, der Messename. Das bisherige »Games Convention«

ist nur in Deutschland ein griffiger Titel, im englischsprachigen Ausland bedeutet der Ausdruck banal »Spielemesse«. Amerikaner & Co. nennen die GC deshalb seit jeher schlicht »Leipzig« – die Messe ist in den Köpfen fest mit der Stadt verschweißt. Diese Verbindung muss von Köln erst mal durchbrochen werden. Zudem ist die Rheinmetropole mit ihrem nur mittelgroßen Flughafen Köln-Bonn nicht wesentlich besser angebunden als Leipzig, internationale Gäste werden nach wie vor auf Zubringerflüge und Bahnreisen setzen müssen. Die Zahl vor allem der mittleren und kleineren Teilnehmer hängt zudem stark vom Preisgefüge ab. Die Messe selbst hat zwar unter der Hand schon signalisiert, dass die Kosten für Ausstellungsfläche nicht deutlich über denen in Leipzig liegen sollen. Aber die Lebenshaltungskosten in der Stadt übertreffen die der Sachsen-Metropole bei weitem, Hotelzimmer sind mitunter dreimal so teuer. Auch wenn das bereits vorgestellte Messe-Konzept der Gamescom mehr oder weniger 1:1 von dem der Games Convention abgekupfert ist, steht den Kölnern doch ein gewaltiges Organisationspensum bevor: »Das neue Team in Köln muss auf Anhieb das Niveau erreichen, das



Die Kölner Gamescom als Raubkopie: Unser Leser Jeff Meyer schickte uns diese Karrikatur.



Leipzig in sieben Jahren aufgebaut hat«, beschreibt Stephan Reichart den Anspruch.

Los Angeles: ruiniert

Die aktuelle Konstellation ist auch deshalb so brisant, weil sie frappant an das Schicksal zwei der ehemals größten Spiele messen erinnert. Die European Computer Trade Show (ECTS) in London war bis Ende der 1990er das wichtigste europäische Branchentreffen. 2003 scherte der britische Publisher-Verband ELSPA aus dem Bündnis mit dem Veranstalter CMP aus und veranstaltete eine eigene Messe, das European Games Network (EGN). Die ECTS, damals schon nah an der Bedeutungslosigkeit, gab zwei Jahre später auf. 2006 wiederholte sich die Geschichte in abgewandelter Form; diesmal war es der amerikanische Verband ESA, der die bis dato erfolgreiche Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles demontierte. Weil das Spektakel zu teuer und überlaufen war, probierte man es 2007 mit einem neuen Konzept, das die Publisher auf ein halbes Dutzend Hotels im Küstenörtchen Santa Monica verstreute. Die geschrumpfte Veranstaltung wurde zur Lachnummer; auch die flugs wieder nach LA verlegte Fortsetzung

in diesem Jahr verkümmerte auf lokalem Niveau. Wie schnell Erfolg und Ruhm verblasen können, muss dem deutschen Verband BIU also klar vor Augen stehen. Mit der Entscheidung, die gefestigte, international beliebte deutsche Leitmesse ruppig umzupflanzen, hat er sich dennoch auf gefährliches Eis begeben. Das ist schon deshalb riskant, weil andere Standorte in Europa seit längerem nur darauf warten, dass die Deutschen Schwäche zeigen. Die großen Metropolen London und Paris, deren Namen immer mal wieder kursieren, sind dabei nicht mal erste Wahl. Viel attraktiver erscheint manchen Firmenbossen das glamouröse Cannes, in dem alljährlich die telegenen Filmfestspiele stattfinden. An deren Glanz würden sich viele gern anhängen. Aber auch Madrid, Brüssel und Amsterdam gelten als durchaus chancenreiche Alternativen. Sie alle beobachten die Geschehnisse in Deutschland und die Gamescom 2009 mit großer Spannung. Falls sie floppen sollte, stehen die europäischen Erben schon in den Startlöchern.

Leipzig: beliebt

Am meisten – und das ist nicht ohne Ironie – hängt für die zwölf Branchenriesen des BIU

nun ausgerechnet an den kleineren Firmen. Denn die dürften über den Erfolg der Gamescom entscheiden. »Eines der großen Risiken ist, dass kleine Unternehmen nicht teilnehmen«, glaubt Stephan Reichart, der mit seinem G.A.M.E.-Verband an die 90 solcher Firmen vertritt. »Kleine Unternehmen bringen Leben in die Messe und ausgefallene Ideen mit. Ohne sie verliert die Veranstaltung stark an Attraktivität.« Die Branchen-Benjamins sind derzeit nicht sonderlich gut auf den BIU zu sprechen. Die meisten von ihnen wären lieber in Leipzig geblieben. Die Entscheidung für Köln traf der Verband der Großen über ihre Köpfe hinweg. »Wir wurden nicht gefragt«, murrte Reichart. Er hätte sich offene Informationsveranstaltungen im Vorfeld gewünscht: »Der BIU hat die Chance verpasst, die Branche kommunikativ einzubinden. Das war kurzsichtig.« »Man kann leider nicht immer alle Unternehmen involvieren«, antwortet der BIU-Chef Wolters kühl. Dennoch ist ihm die Notwendigkeit klar, die deutsche Branche von Köln zu überzeugen, und das möglichst schnell: »Wir werden konstruktiv an die Kollegen herantreten.« Reichart fordert für die G.A.M.E.-Mitglieder ein Mitspracherecht in Köln. »Wir wollen aktiv mitgestalten und sind bereit, dafür auch Verantwortung zu übernehmen.«

Köln: unausweichlich

Bei allen Cassandra-Rufen – an der Gamescom dürfte 2009 wohl kein Weg vorbei gehen. »Wir müssen dorthin, wo die beste Show stattfindet, und das scheint in Köln zu geschehen«, sagt Stephan Reichart. Sein Verband G.A.M.E. will noch dieses Jahr eine Empfehlung an die Mitglieder aussprechen, entweder für Köln oder für Leipzig. Denn: »Es ist unsinnig, Mittel in zwei Messen zu investieren.« Sein Kollege Olaf Wolters wirbt um Vertrauen: »Wir würden den Aufwand nicht betreiben, wenn wir nicht überzeugt wären, dass die Gamescom in Köln ein Erfolg wird.« Und schließt eine Mahnung an: »Wenn sich nicht alle hiesigen Unternehmen engagieren, dann wird es mittelfristig schwer werden mit einer deutschen Messe.« Der Ruf richtet sich auch an die eigenen Reihen. Denn einigen Firmen gelten große Messen mittlerweile als Auslaufmodell. Das BIU-Mitglied Nintendo zum Beispiel war auf der Games Convention 2008 nicht dabei; es setzt stattdessen auf so genannte »Roadshows«, kleine Veranstaltungen in wechselnden deutschen Städten. Auch dem neuen Branchen-Giganten Activision Blizzard wird Interesse an diesem Konzept nachgesagt. Dessen Europa-Chefin Xochilt Balzola-Widmann deutete dem Branchendienst GamesMarkt kurz nach der GC eine »neue Form der Präsentation unseres Produktportfolios« an. Der Leipziger Messemann Marzin verteilt jedenfalls schon mal die Verantwortung: »Wenn Deutschland die Messe verlieren sollte«, sagt er düster, »dann hätte das ausschließlich der BIU zu verantworten.« Und fügt für den Fall der Fälle vorsorglich an: »Falls es in Köln Probleme geben sollte, stehen wir zur Verfügung.«

CS

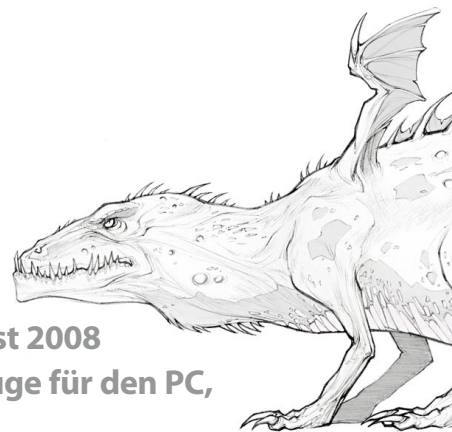


Position bezogen: Einige Unternehmen schlugen sich **demonstrativ** auf die Seite der Leipziger.



Making of Drakensang

Nach mehr als zehn Jahren erschien im August 2008 wieder eine Umsetzung von Das Schwarze Auge für den PC, und das nahezu bugfrei. Wie klappte das?



Entwicklungs-Fakten

Teamgröße	50 Personen
Entwicklungszeit	36 Monate
Entwicklungskosten	4 Millionen Euro
Soundtrack	mehr als eine Stunde
Dialog-Takes	10.000, 4.000 vertont
Story-Skript	1.000 Seiten
Kaffee	11.000 Liter
Inhalte	111 Quests, ca. 200 Rüstungsteile, 46 Zauber, 213 Waffen, ca. 300 Charaktere und Monster, 324 Gegenstände, ein untotes Maultier

Seit 1984 erleben Rollenspielbegeisterte in der Welt von **Das Schwarze Auge (DSA)** Geschichten; verschiedene Autoren haben über 150 Abenteuerbände und über 100 Romane verfasst. Hinzu kommt, dass sich die Spielwelt stetig verändert, sei es durch Neuauflagen der Regelwerke oder durch die Zeitung »Der Aventurische Bote«, die zweimonatlich erscheint. Nach mehr als zehn Jahren (**Schatten über Riva**, 1996) hat sich mit Radon Labs endlich wieder ein Entwicklerstudio an die umfangreiche Lizenz gewagt. Heraus kam das Rollenspiel **Drakensang**.



Der Held **Phileasson Foggwulf** sollte ursprünglich eine tragende Rolle in **Drakensang** bekommen.

Der Tempel stört

Der Detailreichtum des **DSA**-Kontinents Aventurien stellte Radon Labs vor ein Problem. Das Team hatte die Stadt Ferdok als Schauplatz gewählt, weil keine offiziellen Stadtpläne aus dem Regelwerk vorlagen; das ermöglichte es den Entwicklern, die Stadt frei zu gestalten. »Dummerweise erschien kurz darauf ein offizielles **DSA**-Regionalregelwerk, in dem Ferdok mit Stadtplan beschrieben wurde«, erzählt Bernd Beyreuther, der Creative Director bei Radon Labs. »Das Ferdok im Spiel musste natürlich mit dem der **DSA**-Welt identisch sein, und wir hatten einiges umzubauen. Der notwendige Hesinde-Tempel etwa existierte gar nicht – also haben wir ihn im offiziellen Aventurien errichten lassen. Die Community konnte darüber im Aventurischen Boten lesen.«

Die Masse macht's

Rollenspiel-Fans wollen nicht nur eine tolle Geschichte erleben, sondern auch Monster verprügeln und zur Belohnung möglichst viele Gegenstände einsacken. »Ein Rollenspiel muss große Mengen von allem enthalten, also viele Waffen, viele Rüstungen, viele Aufträge und so weiter«, stellt Bernd Beyreuther fest. Nachdem etwa das flexible Kleidungssystem in **Drakensang** eingebaut war, konnten die Entwickler zwar mit einem Schwung Test-Klammotten sehen, dass alles funktioniert – Spaß kam im Team jedoch erst auf, nachdem einige Monate später Hunderte schicker Kleidungs- und Ausrüstungsgegenstände eingebaut waren. Wenn eine große Menge an Rüstungen, Zaubern und Spezialattacken benutzbar sein soll, steht das Entwicklerteam vor dem Problem, dass etwa das für Rollenspiele wichtige Balancing erst dann ordentlich überprüft werden kann, wenn auch wirklich alles drin ist.

Der Prüfer weint

Um ein Rollenspiel fehlerfrei auf den Markt zu bringen, ist ein immenser Testaufwand nötig. Dazu kommt, dass Radon Labs seit Längerem auf so genannte »Daily Builds« setzt. »Das heißt, dass wir jede Nacht eine komplett neue Version des Spiels samt Installationsprogramm bauen, die alle Änderungen des letzten Tages beinhaltet«, erklärt Bernd Beyreuther. Somit gab es quasi jeden Morgen ein neues **Drakensang**. Da aber in der End-

Unser Insider

Bernd Beyreuther (38) ist Creative Director beim Entwickler Radon Labs. Er arbeitete als Cartoonist, CAD-Operator und Programmierer, bevor er an der HFF in Potsdam-Babelsberg Animation studierte. 1998 war Beyreuther Mitbegründer des Spielentwicklers Radon Labs mit Sitz in Berlin-Prenzlauer Berg. Für **Drakensang** führte er Regie.

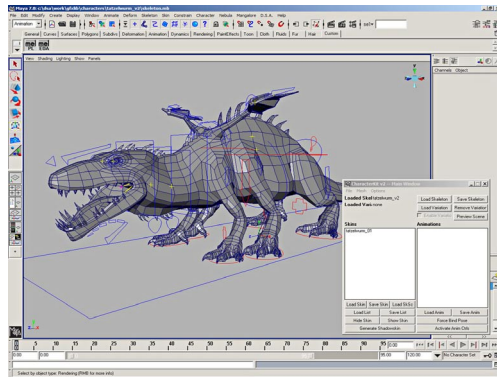
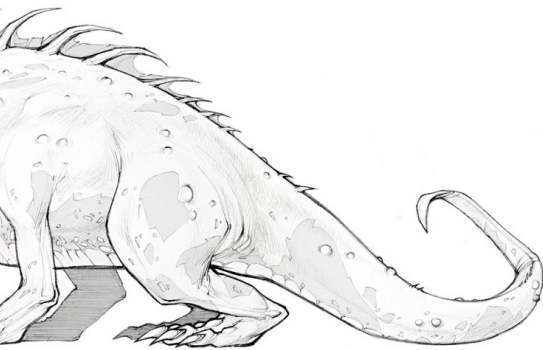


phase des Projekts die neuen Spielversionen immer umfangreicher wurden, kamen die Tester nicht mehr mit dem Testen nach, was die Vorteile der Daily Builds zunichte zu machen drohte. Also wurden die Tester in drei Schichten eingeteilt, die von nun an rund um die Uhr arbeiteten. »Die Mitarbeiter spielten im Hot-Seat-Modus: Auf einem Rechner lief eine **Drakensang**-Partie, und der nächste Tester übernahm dort, wo der letzte aufgehört hatte«, beschreibt Beyreuther die Vorgehensweise. Somit konnte das Studio in nur zwei Tagen genauso viel testen wie sonst in einer ganzen Woche, was vor allem in der Schlussphase einer Produktion Gold wert ist. Geld hingegen konnte Radon Labs so nicht sparen, denn obwohl weniger Zeit benötigt wurde, brauchte die Qualitätssicherungs-Abteilung dreimal so viele Mitarbeiter wie zuvor.

Der Tester cheatet

Tester cheaten! Aber das ist ganz normal. Um in den frühen Phasen des Spiels schnell von A nach B zu springen oder um flinker zu rennen, konnten die Tester von **Drakensang** auf Sonderfunktionen zurückgreifen, die es im fertigen Spiel natürlich nicht geben sollte. Daraus entstand ein unerwartetes Problem. Rund acht Monate vor dem Master-Termin, im November 2007, fing das Team an, die Cheats nach und nach abzustellen. »Ein elementarer und vermeidbarer Fehler war, dass wir einen beliebten Cheat viel zu spät abschalteten: die Teleport-Taste«, urteilt Bernd Beyreuther. Mit der Teleport-Funktion waren die Entwickler und die Tester bisher fröhlich an jeden Punkt der Karte gesprungen. Ohne diese Möglichkeit zeigte sich plötzlich, dass die Laufwege teils





Von der ersten Zeichnung zur fertigen Spielfigur: Ein **Tatzelwurm** als Konzeptzeichnung (links), als grobes 3D-Modell (Mitte) und als fertige, animierte Figur im Spiel (rechts).

viel zu lang ausfielen. Da war es aber bereits zu spät und die Levels noch umzubauen.

Der Rollenspieler lacht

Radon Labs stellte schon sehr frühe Versionen von **Drakensang** den Menschen vor, die große Ahnung von **DSA** haben – den Pen-&-Paper-Rollenspielern. So nahmen zum Beispiel die Mitarbeiter, die privat **Das Schwarze Auge** spielen, das PC-Spiel mit in ihre Rollenspielgruppen, um dort Feedback zu sammeln. Zusätzlich wagte sich Bernd Beyreuther schon 2006 auf die Rollenspiel-Messe »Ratcon«, um dort vor hunderten DSA-Fans **Drakensang** zu präsentieren. »Die DSA-Community ist dafür bekannt, wie regeltreu und präzise sie über ihre Spielwelt wacht – dementsprechend haben mich die Anwesenden bei der Podiumsdiskus-

sion auch auseinandergenommen«, erinnert sich Beyreuther. »Doch als ich gerade geknickt die Bühne verlassen hatte, stürmten unzählige Fans auf mich ein, um mir die Hand zu schütteln und mir zu unserem Projekt zu gratulieren. Da habe ich dann gelernt, dass die DSA-Spieler ein hochintelligenter Haufen sind, die die Grenzen und Möglichkeiten eines PC-Games von denen eines Pen-&-Paper-Abends unterscheiden können.«

Die Idee wird verworfen

Die **Drakensang**-Autoren verfassten insgesamt über 1.000 Seiten Story, die jedoch den Umfang des Titels bei Weitem gesprengt hätte. Trotz der notwendigen inhaltlichen Kürzungen verzichtete das Team darauf, alle Dialoge zu vertonen, weil das laut Bernd Beyreuther »den Erscheinungstermin um noch

mal mindestens drei Monate verzögert hätte.« Ursprünglich sollte man das Rollenspiel auch mit mehreren Spielern im kooperativen Modus spielen können; dieser Plan wurde jedoch schon vor Vertragsabschluss verworfen. Die Funktion soll im schon geplanten **Drakensang 2** enthalten sein. Spätestens im Nachfolger soll es ein Schnellreise-System geben, mit dem sich der Spieler in bereits erkundeten Gebieten schneller zwischen wichtigen Punkten bewegen kann. Noch mehr Zukunftsmusik: Bevor der zweite Teil erscheint, plant Radon Labs eine Erweiterung mit komplett neuer Geschichte, in der eventuell auch schon eine freiere grafische Gestaltung des Hauptcharakters möglich sein wird. »Das war von Anfang an ein absolutes Wunschelement von uns«, erklärt Bernd Beyreuther. »Aber für das Hauptspiel war es einfach zu aufwändig.«

PD



Der grimmige Zwerg **Forgrimm** und das Kind **Kladdis** werden noch eine große Rolle in den Fortsetzungen von **Drakensang** spielen.



Ein sehr früher **Rohentwurf** des Dialogmenüs.

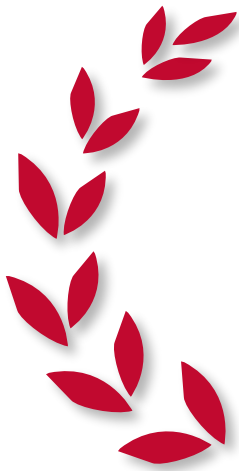


Der Dialog-**Prototyp** nach der Hälfte der Entwicklung.



Bis das **Dialogsystem** so aussah wie in diesem Bild der finalen Version von **Drakensang** vergingen eineinhalb Jahre.





HALL OF FAME

Elite

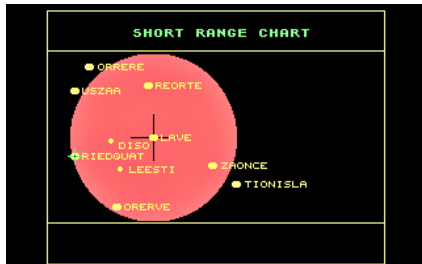
Der Urvater der Weltraumspiele war ein technisches Meisterwerk – und ein Meilenstein spielerischer Freiheit.

Deswegen legendär

- Prozedural generierte Galaxien
- Flüssige, damals großartige Vektorgrafik
- Mix aus Kampf, Handel und Erkundung
- Nervenaufreibendes Andocken an Stationen
- Wo ist die Constrictor?



Die **Raumstationen** drehen sich um die eigene Achse, was das korrekte Andocken zur Nervensache machte.



Alle **Planeten und Sterne** im Spiel sind vom Computer aus einem Codeschlüssel errechnet – inklusive der Namen.

im Heft

- Test: X3:
Terra Conflict

David Braben und Ian Bell erschranken über den Arsch. Gerade hatten sie den Computer vom Typ BBC Micro ein neues Sternensystem ausrechnen lassen. Und der hatte einem der 256 Planeten den Namen »Arse« zugewürfelt, der englische Kraftausdruck für das menschliche Gesäß. Die Galaxie wanderte in den Müll-eimer. Was nicht weiter schlimm war, denn kurz darauf hatte der BBC Micro aus einem Zahlensamen eine komplett neue Milchstraße entfaltet. Alles darin war errechnet, nichts von Menschen-

hand erschaffen: die Planeten, ihre Verteilung, ihre Handelspreise und eben ihre Namen, erstellt aus einem Buchstabencode. Sogar die Beschreibung der Himmelskörper fügte sich aus Versatzstücken zusammen; so konnte es vorkommen, dass ein Planet von fleischfressenden Kunststudenten regiert wurde. Braben und Bell überflogen die so erschaffenen Welten mit prüfendem Blick, und wenn sie spieltauglich waren, dann wurde sie wieder zurückgestaucht auf ihr ursprüngliches Format: ein winziger Zahlenblock. Aus dem expandierte der prozedurale Algorithmus bei Bedarf das darin angelegte Sternennetz, ohne jeden Zufall, fast wie ein genetischer Code; alles war immer an der gleichen Stelle. So quetschten Braben und Bell 2.048 Planeten in acht Galaxien auf eine 0,1 Megabyte fassende Kassette. Es war ein vielbewundertes Kabinettstückchen. Und längst nicht die einzige Pionierleistung von **Elite**.

Kleine pelzige Tiere

Das Weltraumspiel, das 1984 zunächst auf dem in England verbreiteten BBC Micro erschien und in den folgenden acht Jahren für 13 weitere Plattformen konvertiert wurde, gilt in vielerlei Hinsicht als ein bahnbrechendes Werk. Es war nicht das erste Spiel mit 3D-Grafik, aber seine aus weißen Linien zusammengesteckten Schiffsklötze schwebten so flüssig und glaubwürdig durch den Raum, dass **Elite** das Potenzial der Technologie lang vor ihrer Zeit aufscheinen ließ. Die riesigen Raumstationen rotierten majestätisch um die eigene Achse, und damit auch die schmalen Andockkorridore, an denen ungeduldige Piloten Mal um Mal zerschellten. **Elite** war auch nicht das erste



Die Cobra Mark III in der optisch aufgepeppten **Elite Plus**-Version.

Weltraum-Handelsspiel (der Ruhm gebührt **Star Trader** von 1974). Aber es legte mit seiner Mischung aus Warentausch, Raumpkämpfen, All-Erforschung und rudimentären Missionen den Grundstein für das Genre, das noch heute nach diesem Muster funktioniert. Zudem eröffnete **Elite** seinen Spielern unerhörte Freiheit; sie konnten tun und lassen, was sie wollten. Das war fesselnd, weil es vieles zu entdecken gab. Neue Technologien für die Cobra Mark III zum Beispiel, das neben der Tiger's Claw wohl bekannteste Spiele-Raumschiff, oder die legendären Trumbles der C64-Version – von **Star Trek** abgeschauten Pelzknäuel-Wesen, die sich rapiert vermehrten und das Schiff überfluteten. Einziges echtes Ziel war, auf der Karriereleiter vom Einsteiger-Rang »Harmlos« bis zur Endstufe »Elite« zu klettern.

Große harte Spiele

Die PC-Version erschien 1987; sie füllte die Vektorlinien mit Farbflächen. 1991 folgte eine optisch aufpolierte Version namens **Elite Plus**. David Braben und Ian Bell hatten sich in der Zwischenzeit zerstritten; während Braben die **Elite**-Serie mit den knackig schweren Fortsetzungen **Frontier** (1993) und **First Encounters** (1995) in eine Hardcore-Nische und damit in die kommerzielle Bedeutungslosigkeit führte, tauchte Bell in der Rave-Szene ab. So bleibt das Original von 1984 ein unerreichter Klassiker – allein die Ur-Version von **Elite** verkaufte sich 150.000 Mal, was in etwa der Gesamtzahl an BBC Micros entsprach. Bei Braben und Bell trudelte dennoch der Beschwerdebrief eines Spielers ein: Er hatte in einer abgelegenen Galaxie einen Planeten namens Arse entdeckt.

CS

ELITE

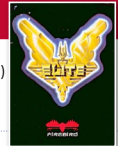
WELTRAUMSPIEL

PUBLISHER David Braben & Ian Bell
ENTWICKLER Firebird
QUELLE Freeware-Download
SPRACHE englisch

ORIGINALRELEASE 1987 (DOS-Version)
CA. PREIS —
USK —

HARDWARE MINIMUM Pentium mit 300 MHz, 16 MB RAM, Windows
SO LÄUFT'S Elite und Elite Plus gibt es gratis auf Ian Bells Homepage (Quicklink: 5528). Beide Spiele benötigen den Emulator DOSBox (Quicklink: 5259).

FAZIT Ein Schmuckstück perfekten technischen Designs.





Daniel Visarius
hat die Luftzirkulation in
seinem Spiele-PC mit drei
leisen 120-mm-Lüftern
perfektioniert.



Hendrik Weins
tauscht den Standardlüfter
seines auf 3,0 GHz übertak-
teten Core 2 Quad Q9300
gegen den leisen Achilles-
Kühler von Xigmatek.

Hardware & News

Spiele-PC selbst gemacht

Zusammenstellen, kaufen, einbauen & mit Gedanken steuern.

Komplettrechner von der Stange sind in der Regel teurer als ein Selbstbau-PC. Unter anderem, weil die Hersteller die Kosten für die Windows-Lizenz, den Zusammenbau sowie eventuell anfallende Support-Anfragen weitergeben – und natürlich Gewinn machen wollen. Wer seinen Spielerechner selbst zusammenstellt und -baut, kann eine vorhandene Windows-Version ebenso übernehmen wie bestimmte Bauteile und so weiter bares Geld sparen. Für den Schwerpunkt **Spiele-PC selbst gebaut: Was taugt und wie's geht** haben wir die Selbstbau-Empfehlungen aus dem Einkaufsführer auf den aktuellen Stand gebracht und stellen Ihnen diese Rechner ausführlich vor. Jeden der drei PCs (500, 1.000 und 1.500 Euro) haben Hendrik und Florian in der Redaktion zusammengebaut und auf Stabilität und Performance geprüft. Damit beim Zusammenbau zuhause nichts

schief geht, haben die beiden alle Schritte dokumentiert: Unsere detaillierte Einbauanleitung erklärt auf sechs Seiten den Einbau jeder einzelnen Komponente.

Wer nicht schrauben will, steuert am besten Hendriks Artikel zum **Neural Impulse Actuator** von OCZ an. Mit der Kraft der Gedanken sollen Sie damit ganz einfach Ihre Lieblingsspiele kontrollieren können. Eine Revolution der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine, so der Hersteller. Hendrik hatte nach stundenlangen Kalibrier- und Testsessions aber statt voller Kontrolle nur Kopfschmerzen. Unter welchen Umständen die **NIA**-Gedankensteuerung dennoch funktionieren kann, lesen Sie auf Seite 160.

Sparfüchse schlagen am besten gleich die Seite 158 auf. Daniel testet dort AMDs neue Einstiegskarte **Radeon HD 4670**, die so viel leistet wie eine Radeon HD 3870 – für 30 Euro weniger. **DV**

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Spiele-PC selbst gebaut	146
500-Euro-PC	148
1.000-Euro-PC	149
1.500-Euro-PC	150
Spiele-PC im Eigenbau	152

Test des Monats

Einsteigergrafikkarte	
Radeon HD 4670	158

Tool des Monats

Internet-Browser	
Google Chrome	162

Tests

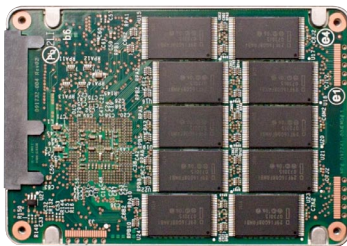
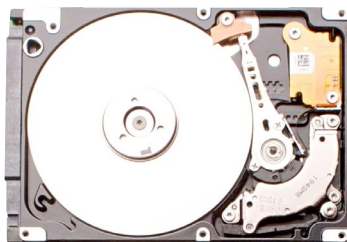
Gedankensteuerung	
OCZ NIA	160
Maus:	
Roccat Kone	162
Headset:	
Plantronics Gamecom 777	162
Prozessor:	
Phenom X4 9950 Black	163
Gehäuse:	
CoolerMaster Cosmos S	163
15-Zoll-Notebook:	
Cybersystem SX15	163

Service

Techtelmechtel	164
Einkaufsführer	166

Schnelle Flashspeicher-Platten von Intel

Ab sofort verkauft Intel die nächste Generation von SSD-Speicherlaufwerken.



Weil bewegliche Teile wie Lesekopf und Magnetscheiben fehlen, sind Solid State Drives (SSD, unten) ausfallsicherer und zudem lautlos.

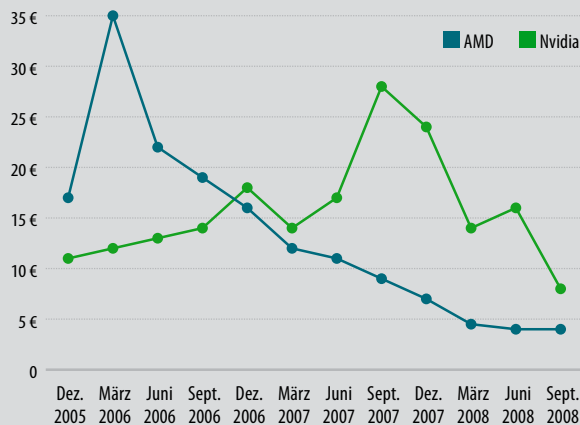
Kompakte Netbooks wie der **Eee-PC** von Asus oder teure Edel-Notebooks jenseits der 2.000 Euro nutzen sie bereits: die lautlosen Flash-Festplatten, Solid State Drives (SSD) genannt. Bisher waren diese Laufwerke entweder zu klein oder zu langsam und zu teuer. Intel startet nun den Verkauf seiner neuen SSDs **X25-M** (2,5-Zoll-Format) und **X18-M** (1,8 Zoll). Die 80-GByte-Laufwerke mit Serial-ATA2-Anschluss lesen die Daten mit über 200 MByte pro Sekunde doppelt so schnell wie herkömmliche Festplatten mit Magnetscheiben, beim Schreiben erreicht das Flash-Laufwerk mit 80 MByte/s aber noch nicht ganz das Niveau der konventionellen Konkurrenz. Und der Preis? 600 Euro. Im ersten Quartal soll zudem eine 160-GByte-Version folgen. Wenn die Preise fallen, dann werden SSDs auch für Spieler interessant. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5555

AMD gegen Nvidia auf Talfahrt

An den Aktienmärkten spiegeln sich die Schwäche- und Stärkephasen von AMD und Nvidia wieder. Ein 3-Jahres-Vergleich.

Kurz vor der Übernahme von ATI klettert AMDs Aktienkurs auf ein 3-Jahres-Hoch. Als die Schwierigkeiten bekannt werden, verliert das Unternehmen fast seinen gesamten Aktienwert. Nvidias Kurs steigt unterdessen rasant – wegen der starken GeForce 8800 und AMDs Problemen – um dann schnell abzusacken (Radeon HD 4800!).



Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Standard-PC

Prozessor Athlon 64/3500+

Arbeitsspeicher 1,0 GByte

Grafikkarte Geforce 7800 GT



Mittelklasse-PC

Athlon 64 X2/5000+

2,0 GByte

Geforce 8800 GT



High-End-PC

Core 2 Quad Q9300

4,0 GByte

Radeon HD 4870



Spiele-Details

Crysis	1024x768, mittlere Details	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details
Drakensang	1024x768, niedrige Details	1920x1200, hohe Details, 8x AF	1920x1200, hohe Details, 4x AA / 8x AF
Fifa 09	1280x1024, mittlere Details, 3D-Gras aus	1680x1050, maximale Details, 4x AA / 8x AF	1920x1200, maximale Details, 4x AA / 8x AF
Pure	1024x768, mittlere Details, Post-Processing aus	1920x1200, maximale Details	1920x1200, maximale Details, 4x AA / 8x AF
Stalker: Clear Sky	1024x768, hohe Details, statische Beleuchtung	1280x1024, hohe Details, dynamische Beleuchtung	1680x1050, maximale Details

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 6	6600 GT k.A. 6800 Ultra k.A.		
Radeon X100	X700 Pro k.A. X850 XT k.A.		
Geforce 7	7600 GT k.A. 7800 GT k.A. 7900 GTX k.A. 7950 GX2 k.A.		
Radeon X1000	X1800 GT k.A. X1950 Pro k.A. X1900 XT k.A. X1950 XT k.A.		
Geforce 8 / 9	8600 GT 50 € 8600 GTS 60 € 9600 GT 100 €	8800 GT / 9800 GT 120 € 8800 / 9800 GTX 160 €	GTX 260 260 € 9800 GX2 300 € GTX 280 400 €
Radeon HD	2600 Pro 50 € 3650 60 € 2900 GT 70 € 2900 XT k.A.	3850 60 € 4670 70 € 3870 100 € HD 4850 150 €	HD 3870 X2 220 € HD 4870 220 € HD 4870 X2 470 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Pentium 4 / D	P4 / 3,2 GHz 55 €		
Athlon 64	4000+ 50 €		
Athlon 64 X2	4600+ 75 € 5200+ 75 € 6000+ 100 € 6400+ 130 €		
Phenom		X3 8450 85 € X3 8750 110 € X4 9550 120 € X4 9750 140 € X4 9950 150 €	
Core 2 Duo	E4300 95 € E4500 100 € E6320 125 € E6600 200 €	E8200 130 € E8500 150 €	
Core 2 Quad			Q6600 165 € Q9300 230 € Q9550 255 € QX9770 1.200 €

Spiele-PCs

Die **GameStar-Referenzklassen** geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die **Spiele-Details** verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der **Grafikkarten-Prozessor-Index** ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Windows-XP-Aktivierung wird zickig

Microsoft zieht die Daumenschrauben bei der Windows-XP-Aktivierung an.

Microsoft will mit als illegal erkannten Windows-XP-Versionen härter ins Gericht gehen und zwar per »Patch«. Eine neue Version der WGA-Prüfung soll sich so verhalten wie das Windows Vista Service Pack 1 in der gleichen Situation: Einmal pro Stunde wechselt der Bildschirmhintergrund zu Schwarz. Zusätzlich macht ein Text unten rechts im Bild darauf aufmerksam, dass die verwendete Windows-Installation eine Raubkopie sein könnte. Wer darauf keine Lust hat, sollte die Updates nur manuell herunterladen und einspielen. Auf diese Weise lässt sich WGA von der Installation ausschließen – nur bei Vista ist WGA von Haus aus fest einprogrammiert. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5558

Crysis-Warhead-PC

EA und Crytek wollen gemeinsam mit dem PC-Hersteller UltraPC einen günstigen Crysis-Rechner vertreiben.

Crysis hatte immens hohe Hardware-Anforderungen. Crysis Warhead soll dagegen schon auf heutigen Rechnern der 500-Euro-Klasse mit hohen Details flüssig laufen. Als Demo-PC für die Presse kam ein System aus einem Core 2 Duo E7300 mit 2,66 GHz, 2,0 GByte RAM und einer Geforce

9800 GT zum Einsatz. Genau diese Konfiguration wollen EA, Crytek, Nvidia und der PC-Hersteller UltraPC zum Preis von 700 Dollar (rund 500 Euro) als Warhead-PC auf den Markt bringen. Ob es der Rechner nach Deutschland schafft, stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest. Falls nicht, bekommen Sie zu diesem Preis bereits unsere schnellere 500-Euro-



Auch ohne absoluten High-End-Rechner soll Crysis Warhead mit hohen Grafikeinstellungen flüssig laufen.

Selbstbau-Empfehlung mit einer Radeon HD 4850 (siehe Schwerpunkt). **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5557

Geforce GTX 260 mit mehr Shadern

Nvidia beschleunigt die Geforce GTX 260, um im Preiskampf mit AMD zu bestehen.

Im Bereich zwischen 200 und 300 Euro kämpft Nvidia mit der Geforce GTX 260 gegen AMDs starke Radeon HD 4870. Als Reaktion auf den kleinen Leistungsrückstand aktiviert Nvidia ab Oktober bei der GTX 260 statt wie bisher 192 nun 216 von 240

Shadern. Allerdings nicht nachträglich, sondern nur auf neuen Platinen. Weil Takt und Speicher (896 MByte) identisch bleiben, rechnen wir mit maximal 5% mehr Leistung – das könnte reichen, um sich vor die Radeon HD 4870 zu setzen. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5556



Nvidias Angebot wird mit der neuen GTX 260 noch unübersichtlicher.



Spiele-PCs selbst gebaut: Was taugt und wie's geht!

Nur wer selbst schraubt, bekommt den für ihn optimalen Spiele-PC. Wir helfen mit drei Kombinationsvorschlägen und einer ausführlichen Einbauanleitung.

Fernsehen am PC

Um am PC fernzusehen, gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Entweder streamen Sie die Programme über die Internetseite des jeweiligen Senders oder über Software wie Zattoo, oder Sie entscheiden sich für einen der drei DVB-Standards. DVB-C setzt einen Kabelanschluss voraus, DVB-S eine Satellitenschüssel. DVB-T funkt quer durch die Bundesrepublik und arbeitet auch unterwegs, beispielsweise am Notebook. Passende USB-Adapter oder PCI-Karten bekommen Sie ab rund 40 Euro von Herstellern wie Hauppauge oder Terratec. Damit lassen sich Sendungen zudem per beiliegender Software aufzeichnen.



■ DVB-T in Betrieb
■ DVB-T in Betrieb (öffentlich-rechtlich)
■ DVB-T Start in Planung 2008 (öffentlich-rechtlich)



Selber schrauben oder einfach fertig kaufen? Spiele-PCs aus dem Elektronikmarkt, von Direktvertrieblern wie Alienware, One oder Dell sowie kleineren lokalen Anbietern sind der einfachste Weg, sich für die Hardware-Anforderungen der kommenden Spielegeneration zu rüsten. Allerdings bezahlen Sie dort jahrelange Garanzzeiten, Windows-Lizenzen (die Sie vielleicht schon haben) und auch den Zusammenbau mit. Zudem spielt bei der Konfiguration durch die Hersteller nicht immer das beste Preis-Leistungs-Verhältnis die erste Geige. Gerade die großen Elektronikmärkte wie Media Markt und Saturn (die beide zum Metro-Konzern gehören) achten mehr auf die werbewirksamen Arbeits-, Video- und Festplattenspeichergrößen denn auf für Spiele optimale Zusammenstellungen. Je nach Händler können Sie den Rechner Ihrer Wahl zwar mit einem schnelleren Prozessor oder einer teureren Grafikkarte ausstatten, völlig freie Hand

haben Sie jedoch ausschließlich mit einem Selbstbau-PC.

Für diesen Schwerpunkt haben wir die drei Kombinationsvorschläge aus unserem Einkaufsführer überarbeitet; die Ergebnisse stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten vor. Alle drei Rechner haben wir vor Ort in der Redaktion zusammengebaut und auf Spieleleistung (siehe Benchmarks in den Artikeln) und Stabilität geprüft. Im Anschluss helfen wir mit einer detaillierten Schritt-für-Schritt-Anleitung beim Zusammenbau der neuen Komponenten. Auf GameStar.de werden wir diese Hilfestellung sukzessive erweitern – um neue Prozessorsteckplätze und die Installation von Windows XP und Vista.

Aus alt mach neu

Bevor Sie zum Händler gehen und neue Hardware kaufen, sollten Sie zuerst überlegen, ob Sie Ihren alten Rechner an anderer Stelle weiterverwenden oder aus-schlachten möchten. Je nach den

Schwerpunkt-Inhalt

500-Euro-PC.....	148
1.000-Euro-PC.....	149
1.500-Euro-PC.....	150
Spiele-PC im Einbau.....	152

Anforderungen der neuen Komponenten können Sie viele Bauteile in den künftigen Spiele-PC überführen. Klassische Kandidaten dafür sind Gehäuse, Netzteil, Arbeitsspeicher, Laufwerke und generell alle Bauteile, die kompatibel zur neuen Hardware sind und noch ausreichend viel Leistung liefern. Die von uns zusammengestellten Rechner unterstützen allesamt PCI-Express-Grafikkarten und DDR2-Arbeitsspeicher, AGP und DDR1 haben ihren Zenit längst überschritten. Wollen Sie sich die Option auf mehrere Grafikkarten in Form eines SLI- oder Crossfire-Verbundes offenhalten, schränkt das die Wahl des Mainboards ein: SLI funktioniert ausschließlich auf Nvidias eigenen nForce-Chipsätzen mit SLI-Namenszusatz, Crossfire hingegen auf allen Hauptplatinen mit AMD- oder Intel-Chipsatz und zwei Grafikkartensteckplätzen. Laufwerke schließen Sie über Serial ATA (kurz SATA) an, weil moderne Hauptplatinen in der Regel nur noch einen IDE-Anschluss für maximal zwei Festplatten oder optische Laufwerke besitzen. Ältere Netzteile liefern wiederum nicht immer so viel Strom wie aufgedruckt. Insbesondere bei No-Name-Produkten sollten Sie am besten eine zusätzliche Reserve von 50 bis 100 Watt gegenüber den Leistungsempfehlungen in unseren PC-Kombinationen einplanen.

Von 32 zu 64 Bit

Ohne Windows kein Spielerechner – das wird auch 2009 so bleiben. Mac OS X läuft offiziell nur auf Apple-Rechnern, wird aber zumindest von Blizzard unterstützt (**World of Warcraft** funktioniert zum Beispiel problemlos). Linux lässt sich zwar auf jedem PC installieren, Frischfutter kommt aber fast nur von id Software, und das auch nicht am Erstveröffentlichungstag. Weltweit haben diese alternativen Betriebssysteme einen viel zu kleinen Marktanteil, als dass sie für Spieleentwickler interessant wären – die allermeisten Titel werden auch in den kommenden Jahren nur für Windows erscheinen. Innerhalb des Microsoft-Universums haben Spieler

Vista-Versionen

Im Wesentlichen führt Microsoft vier Vista-Versionen: Business, Home Basic, Home Premium und Ultimate. Für Spieler empfehlen wir ausschließlich Home Premium. Die übrigen Varianten sind entweder zu teuer, oder ihnen fehlen wichtige Funktionen wie der durchaus praktische Spielebrowser. Statt die teuren Vollversionen mit Packung und Telefon-Support zu kaufen, greifen Sie besser zu den erschwinglichen System-Builder-Ausgaben (in jedem Fall mit integriertem Service Pack 1), die ansonsten den identischen Leistungsumfang aufweisen. Die Upgrade-Versionen mit XP als Voraussetzung lohnen sich finanziell nicht.

		System Builder	Upgrade	Vollversion
1	Home Basic	72 Euro	100 Euro	180 Euro
2	Home Premium	80 Euro	120 Euro	200 Euro
3	Business	120 Euro	280 Euro	280 Euro
4	Ultimate	150 Euro	300 Euro	300 Euro



nach wie vor die Wahl zwischen dem »alten«, nach wie vor beliebten Windows XP und dem aktuellen Vista. Wer bereits eine Lizenz hat, kann diese ohne Weiteres auf den neuen Rechner übertragen, insofern die alte Installation gelöscht wird (das verlangt Microsoft in seiner Endbenutzerlizenzvereinbarung).

Bei einer Neuanschaffung raten wir allerdings von Windows XP ab. Momentan können Sie damit zwar noch fast uneingeschränkt spielen, aber zunehmend kommen mehr Spiele auf den Markt, die die DirectX-10-Fähigkeiten aktueller Grafikkarten nutzen. DirectX 11 erscheint ebenfalls nur für Vista und dessen Nachfolger Windows 7. Mehr als

3,0 GByte Arbeitsspeicher lassen sich zudem nur dann effizient nutzen, wenn Sie die 64-Bit-Version installieren. 4,0 GByte Arbeitsspeicher sind ab einem Systempreis von 800 Euro bereits heute Standard, und die nächste Verdoppelung kommt bestimmt. Windows XP 64 Bit ist allerdings längst nicht so ausgereift und stabil wie sein Vista-Pendant. Auch weil die Hardware-Hersteller die Treiber hierfür über die letzten Monate deutlich verbessert haben, empfehlen wir nun, anders als noch vor einem Jahr, den Kauf der 64- statt der 32-Bit-Variante. Mit welcher Vista-Ausstattungsvariante Sie darüber hinaus am besten fahren, lesen Sie im besten »Vista-Versionen«.

DV

Festplatten-SLI

Wie moderne Grafikkarten können Sie auch Festplatten zur Geschwindigkeitssteigerung zusammenschließen. Den passenden Raid-Standard unterstützen viele aktuelle Mainboards direkt im Chipsatz. Dabei haben Sie die Wahl zwischen mehreren Betriebsmodi mit jeweils anderen Schwerpunkten. Raid 0 kann beispielsweise die Ladezeiten von Spielen fast halbieren. Wichtig: Kombinieren Sie ausschließlich identische Festplatten mit gleichem Speicherplatz. Von reinen Software-Raids unter Windows raten wir ab. Achtung: Auch ein Raid 1 ersetzt kein Backup!

Raid-Level	Bedeutung	Mindestplattenzahl	Geschwindigkeit	Sicherheit
0	Beschleunigung	2	+++	
1	Spiegelung	2		+++
0+1	Beschleunigung & Spiegelung	je nach Hardware 3 oder 4	+++	++
5	Beschleunigung & Spiegelung	je nach Hardware 3 oder 4	++	++
10	Beschleunigung & Spiegelung	4	+++	+++
JBOD	Statt Raid einzelne Platten	1	Standard	Standard

500-Euro-PC

Spieler mit knappem Budget finden bereits zum Komplett-
preis von 500 Euro einen ausgezeichneten Spielgefährten.

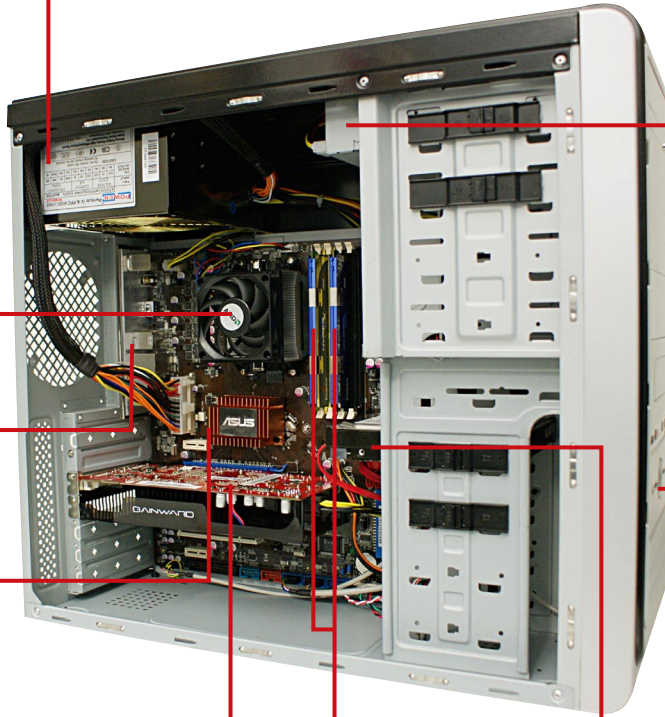
Alles wird teurer: Butter, Milch und Benzin sowieso. Nur bei der PC-Hardware dreht sich die Preisspirale in die andere Richtung – seit Monaten werden Grafikkarten leistungsfähiger, aber eben auch deutlich billiger. Mit

unserem 500-Euro-PC spielen Sie selbst **Crysis** in hohen Details und einer Auflösung von 1680x1050 mit durchschnittlich 31,2 Bildern pro Sekunde. **Call of Duty 4** oder gar **World of Warcraft** laufen gar in maximalen Details auf einem 24-Zoll-Monitor (1920x1200) noch ruckelfrei.

Zwar profitieren aktuell nur wenige Spiele von den vier Rechenkernen des **Phenom X4 9550** – die Zukunft gehört ihnen dennoch. Denn Titel wie **Far Cry 2** oder **Crysis Warhead** versprechen, mehr als ein oder zwei CPU-Kerne zu nutzen.

Sollten Sie in ferner Zukunft dennoch mehr Rechenleistung benötigen, rüsten Sie den PC einfach auf – Grenzen steckt Ihnen nur der Geldbeutel. So passt in unser 30-Euro-Gehäuse selbst eine überlange GeForce GTX 280 oder eine Radeon HD 4870 X2, auch stärkere Netzteile lassen sich problemlos nachrüsten.

Wenn Ihnen Ihre Ohren ebenso viel Wert sind wie Ihre Augen, sollten Sie das System um eine **Soundblaster X-Fi Xtreme Music** erweitern – zusammen mit einem guten 5.1-Boxenset erleben Sie so brachialen Raumklang. **HW**



Netzteil

Produkt LC Power LC 6420 H
Ca. Preis 30 Euro
Infos 420 W

Bewertung

➔ genügend Leistung ➔ leise
➔ kein 8-Pol-Stecker

Fazit Leises 420-Watt-Netzteil. High-End-Grafikkarten müssen Sie mangels 8-Pol-Stecker per Stromadapter anschließen.



Prozessor

Produkt Phenom X4 9550
Ca. Preis 120 Euro
Infos vier Rechenkern,
2,2 GHz, Sockel AM2+

Bewertung

➔ vier Rechenkern
➔ schnell ➔ Boxed-Version inklusive Kühler

Alternative

Schneller: Phenom X4 9850 (4x 2,5 GHz)
Preis: 150 Euro

Fazit Günstiger, aber schneller Vierkern-Prozessor mit moderatem Stromverbrauch – teurere Modelle leisten kaum mehr.



Soundkarte

Produkt Onboard
Ca. Preis 0 Euro
Infos 7.1-Sound-Chip
auf dem Mainboard

Bewertung

➔ kostet nichts extra ➔ nimmt keinen Platz weg ➔ nur EAX 2.0

Alternative

Besser: Soundblaster X-Fi Xtreme Music
Preis: 60 Euro

Fazit Sparfüchse verzichten auf eine richtige Soundkarte, verpassen aber den deutlich besseren Spieleklang einer X-Fi.



Mainboard

Produkt Asus M3A78 Pro
Ca. Preis 80 Euro
Infos Sockel AM2+,
AMD 780G-Chipsatz, 7.1-Audio

Bewertung

➔ unterstützt alle Phenoms ➔ DDR2-1066
➔ Onboard-Sound ➔ nur ein PCIe-Slot

Alternative

Crossfire-Board: Gigabyte MA790FX-DQ6
Preis: 150 Euro

Fazit Kompaktes Mainboard mit guter Ausstattung und Onboard-Sound – nur Crossfire-Unterstützung fehlt.



Grafikkarte

Produkt Gainward Radeon HD 4850
Ca. Preis 130 Euro
Infos DirectX 10.1,
512 MByte

Bewertung

➔ schnell bis 1920x1200 ➔ oft genug Leistung für AA / AF ➔ unter Last hörbar

Alternative

Schneller: Zotac GeForce 9800 GTX+
Preis: 150 Euro

Fazit Sehr gute Leistung für wenig Geld – die Radeon HD 4850 kommt selbst in hohen Auflösungen kaum ins Schwitzen.



Arbeitsspeicher

Produkt 2,0 GB Kingston DDR2-1066
Ca. Preis 40 Euro
Infos DDR2-1066

Bewertung

➔ DDR2-1066
➔ schnell ➔ gut zu übertakten

Alternative

Größer: Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit
Preis: 90 Euro

Fazit Selbst anspruchsvollste Spiele benötigen nicht mehr als 2,0 GByte RAM. Aufrüsten geht aber problemlos.



500-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel AM2
Phenom X4 9550 Boxed _____ 120 €

Prozessorkühler
bei CPU mitgeliefert _____ 0 €

Mainboard PCI Express
Asus M3A78 Pro _____ 80 €

Arbeitsspeicher
Kingston DDR2-1066 2,0 GByte Kit _____ 40 €

Grafikkarte PCI Express
Gainward Radeon HD 4850 / 512 MB _____ 130 €

Soundkarte
auf dem Mainboard _____ 0 €

Festplatte
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA _____ 50 €

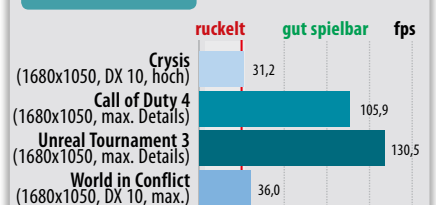
DVD-Brenner
Samsung SH-S223F _____ 30 €

Gehäuse
Cooltek CT-K2 _____ 30 €

Netzteil
LC Power LC 6420 H _____ 30 €

Gesamtpreis _____ **510 €**

Benchmarks



DVD-Brenner

Produkt Samsung SH-S223F
Ca. Preis 30 Euro
Infos 2 MByte Cache,
SATA

Bewertung

➔ 22-fache DVD-Brenngeschwindigkeit
➔ 48-fache CD-Brenngeschwindigkeit

Fazit Schnelles Laufwerk mit hohem Brenn-Tempo und guter Fehlerkorrektur. Liest aber keine HD- oder Blu-ray-Scheiben.



Gehäuse

Produkt Cooltek CT-K2
Ca. Preis 30 Euro
Infos Midi-Gehäuse,
Mainboard-Schlitten

Bewertung

➔ günstig ➔ stabil ➔ keine Extras wie Lüfter ➔ nicht komplett schraubenlos

Fazit Kompaktes Midi-Gehäuse mit cleveren Features und genügend Platz selbst für eine GeForce GTX 280.



Festplatte

Produkt Samsung HD501LJ
Ca. Preis 50 Euro
Infos 500 GByte,
SATA

Bewertung

➔ viel Speicherplatz ➔ 7.200 Umdrehungen/min. ➔ 16 MByte Cache

Alternative

Günstiger: Samsung HD252HJ 250 GB
Preis: 40 Euro

Fazit 500 GByte Speicherplatz nehmen selbst umfangreiche Spiele- und Musiksammlungen auf.



1.000-Euro-PC

Mit unserer Empfehlung spielen Sie selbst anspruchsvollste Titel in hoher Qualität und mit massig Frames pro Euro.

Wer bis zu 1.000 Euro ausgeben kann, bekommt derzeit ein tolles Komplettpaket aus High-End-Spieleleistung und modernen Features verpackt in einem schicken und praktischen

Gehäuse. Die Grundlagen sind Intels **Core 2 Quad Q9550** (4x 2,83 GHz) aus der topaktuellen Penryn-Familie sowie die übertaktete **EAH4870 TOP** von Asus. In Kombination mit 4,0 GByte RAM zaubert das Trio auch die anspruchsvollsten Titel wie etwa **Crysis Warhead** problemlos flüssig samt Bildverbesserungen wie Kantenglättung und Texturschärfung auf den Monitor. 7.1-Sound liefert die günstige **Soundblaster X-Fi Extreme Music**, die den teureren X-Fi-Modellen klanglich in nichts nachsteht. Wer kurze Ladezeiten bevorzugt, kann die beiden

schnellen und leisen Festplatten mit je 640 GByte Speicherplatz zu einem schnellen RAID 0 zusammenfassen oder separat für mehr Datensicherheit betreiben.

Ein echtes Schnäppchen ist Antecs **Sonata 3**: Das solide und gut durchdachte Gehäuse kostet inklusive leisem und effizientem 500-Watt-Netzteil nur 100 Euro. Der Zusammenbau geht dabei auch Anfängern leicht von der Hand. Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung anhand der hier vorgeschlagenen Komponenten finden Sie im Artikel »Spiele-PC im Eigenbau« auf Seite 152. **FK**

Netzteil

Produkt Antec Earth Watts 500 Watt
Ca. Preis 0 Euro
Infos 500 Watt, 80-Plus-Zertifikat

Bewertung

gute Leistung + leise + beim Gehäuse inklusive + effizient + 8-Pol-Stecker
Fazit Leises und kräftiges 500-Watt-Netzteil mit hoher Effizienz und allen nötigen Anschlüssen für Grafikkarten & Co.



Prozessor

Produkt Core 2 Quad Q9550
Ca. Preis 255 Euro
Infos vier Rechenkerne, 2,83 GHz, Sockel 775

Bewertung

vier Rechenkerne + sehr schnell + Boxed-Version inklusive Kühler

Alternative

Günstiger: Core 2 Quad Q6600 (4x 2,4 GHz)
Preis: 150 Euro

Fazit Sehr schneller Vierkern-Prozessor inklusive Boxed-Kühler – teurere Intel-Modelle kosten zu viel für die gebotene Leistung.



Mainboard

Produkt MSI P45 Neo-F
Ca. Preis 80 Euro
Infos Sockel 775, Intel P45-Chipsatz, 7.1-Audio

Bewertung

alle Core-2-CPU's + DDR2-1066 + Onboard-Sound + nur ein PCIe-Slot

Alternative

Crossfire-Mainboard: Gigabyte EP45-DS3R
Preis: 150 Euro

Fazit Aktuelles Penryn-Mainboard mit gutem Layout und solider Ausstattung, aber nur einem Grafiksloot.



Soundkarte

Produkt Creative X-Fi Extreme Music
Ca. Preis 60 Euro
Infos EAX 5.0, 7.1-Klang

Bewertung

EAX 5.0 + tolle Raumklangsimitation + viele Features

Alternative

Günstiger: 7.1-Onboard-Sound
Preis: 0 Euro

Fazit Günstige X-Fi-Platine mit toller Raumklangsimitation auf Stereo-Headsets und dem Klang der teureren Modelle.



Grafikkarte

Produkt Asus EAH4870 TOP
Ca. Preis 250 Euro
Infos DirectX 10.1, 512 MByte

Bewertung

sehr schnell bis 1920x1200 + genug Leistung für AA / AF + Lüfter teils hörbar

Alternative

Schneller: Sapphire Radeon HD 4870 X2
Preis: 400 Euro
Fazit Extrem schnelle, übertaktete Radeon HD 4870 mit guter Ausstattung, aber unter Last teils hörbarem Kühlgeräusch.



Arbeitsspeicher

Produkt 4,0 GB Kingston HyperX DDR2-1066
Ca. Preis 90 Euro
Infos 2x 2,0 GByte DDR2-1066

Bewertung

DDR2-1066 + nur zwei Riegel + schnell

Alternative

Vier Riegel: 4,0 GByte HyperX DDR2-1066
Preis: 75 Euro

Fazit Mit 4,0 GByte RAM sind Sie für die nächsten Jahre gerüstet, denn bisher genügt für Spiele problemlos die Hälfte.



1.000-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel 775
Core 2 Quad Q9550 Boxed _____ 255 €

Prozessorkühler
bei CPU mitgeliefert _____ 0 €

Mainboard PCI Express
MSI P45 Neo-F _____ 80 €

Arbeitsspeicher
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit _____ 90 €

Grafikkarte PCI Express
Asus Radeon EAH4870 Top _____ 250 €

Soundkarte
Creative X-Fi Extreme Music _____ 60 €

Festplatten
2x WD Caviar Blue 640 GByte _____ 120 €

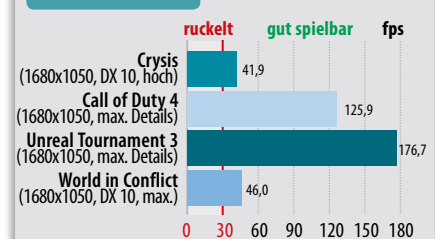
DVD-Brenner
Samsung SH-S223F _____ 30 €

Gehäuse
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt _____ 100 €

Netzteil
im Gehäuse mitgeliefert _____ 0 €

Gesamtpreis **985 €**

Benchmarks



DVD-Brenner

Produkt Samsung SH-S223F
Ca. Preis 30 Euro
Infos 2 MByte Cache, SATA

Bewertung

22-fache DVD-Brenngeschwindigkeit + 48-fache CD-Brenngeschwindigkeit

Fazit Schneller und ausgereifter DVD-Brenner mit guter Fehlerkorrektur. Liest aber keine HD-DVD- oder Blu-ray-Scheiben.



Gehäuse

Produkt Antec Sonata 3
Ca. Preis 100 Euro
Infos Midi-Tower inklusive Netzteil

Bewertung

günstige Gehäuse-Netzteil-Kombi + solide + 120-mm-Lüfter

Fazit Gut durchdachtes und solides Gehäuse mit gedämpfter Festplattenlagerung und regelbarem 120-Millimeter-Lüfter.



Festplatten

Produkt 2x Western Digital WD6400AKS
Ca. Preis 120 Euro
Infos 2x 640 GByte, 7.200 U/Min, 16 MB Cache

Bewertung

viel Speicherplatz + RAID-Option + 7.200 Umdreh./Min. + 16 MB Cache

Alternative

Günstiger: 1x WD6400AKS Caviar Blue
Preis: 60 Euro

Fazit Die zwei leisen und schnellen 640 GByte Festplatten liefern Speicherplatz satt und halten Ihnen die RAID-Option offen.



1.500-Euro-PC

Wer mit maximalen Details in Auflösungen über 1920x1200 und Bildverbesserungen spielen will, braucht Leistung satt – mit dem 1.500-Euro-PC bleiben keine Wünsche offen.

Prozessorkühler

Produkt Xigmatek HDT-D1284
Ca. Preis 30 Euro
Infos passt auf alle Sockel
einfache Montage

Bewertung

- ➔ leistungsfähig
- ➔ leise

Alternative

Günstiger: Boxed Lüfter
Preis: 0 Euro

Fazit Starker und leiser Kühler mit genügend Reserven für deutlich hitzigere Prozessoren à la Extreme Edition.

Mainboard

Produkt Asus P5Q Deluxe
Ca. Preis 160 Euro
Infos Sockel 775, Intel P45-Chipsatz, Crossfire

Bewertung

- ➔ unterstützt alle Core-2-CPU's
- ➔ DDR2-1066 ➔ gute Ausstattung

Alternative

Günstiger: Asus P5Q (Intel P45)
Preis: 90 Euro

Fazit Gut ausgestattetes, lautloses Mainboard mit zwei PCIe-Slots für zwei Radeon-Karten im Crossfire-Verbund.

Grafikkarte

Produkt Sapphire Radeon HD 4870 X2
Ca. Preis 400 Euro
Infos DirectX 10.1, 2x 1,0 GByte

Bewertung

- ➔ schnell bis 1920x1200 ➔ stets genug Leistung für AA / AF ➔ unter Last hörbar

Alternative

Günstiger: Zotac GeForce GTX 280
Preis: 360 Euro

Fazit Extrem schnelle Grafikkarte mit zwei Radeon-HD-4870-Grafikchips und zweimal 1,0 GByte Video-RAM.

Soundkarte

Produkt Creative X-Fi Extreme Music Bulk
Ca. Preis 60 Euro
Infos EAX 5.0, PCI

Bewertung

- ➔ unterstützt alle EAX-Formate
- ➔ entlastet CPU deutlich

Alternative

Günstiger: Onboard-Sound
Preis: 0 Euro

Fazit Spitzen-Soundkarte mit tollem Spieleklang und vielen Features – sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis!

Ob Sie den Dschungel von **Crysis** oder die verstrahlten Landstriche in **Stalker: Clear Sky** durchstreifen – steht ein 24-Zoll-

Prozessor

Produkt Core 2 Quad Q9550
Ca. Preis 255 Euro
Infos vier Rechenkerne,
2,83 GHz, Sockel 775

Bewertung

- ➔ vier Rechenkerne
- ➔ sehr schnell

Alternative

Günstiger: Core 2 Quad Q6600 (4x 2,4 GHz)
Preis: 150 Euro

Fazit Sehr schneller und durch 45-nm-Bauweise Strom sparender Vierkern-Prozessor – genügend Leistung für alle Spiele.

Monitor auf Ihrem Schreibtisch, fordern die beiden Spiele die Hardware enorm. Das Zusammenspiel aus dem 2,83 GHz schnellen Vierkern-Prozessor Intel **Core 2 Quad Q9550**, 4,0 GByte RAM und der derzeit schnellsten Grafikkarte **Radeon HD 4870 X2** liefert die nötige Leistung.

Wenn Sie hingegen auch in Benchmarks auf Rekordjagd gehen wollen, können Sie das crossfire-fähige Mainboard **Asus P5Q Deluxe** mit einer zweiten **Radeon HD 4870 X2** aufrüsten – die vier Grafikchips zwingt so schnell kein Titel in die Knie.

1500-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel 775
Core 2 Quad Q9550 _____ 255 €

Prozessorkühler
Xigmatek HDT-D1284 _____ 30 €

Mainboard PCI Express
Asus P5Q Deluxe _____ 160 €

Arbeitsspeicher
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit _____ 90 €

Grafikkarte PCI Express
Sapphire Rad.HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB _____ 400 €

Soundkarte
Creative X-Fi Extreme Music Bulk _____ 60 €

Festplatten
2x Samsung F1 Spinpoint 750 GB _____ 160 €

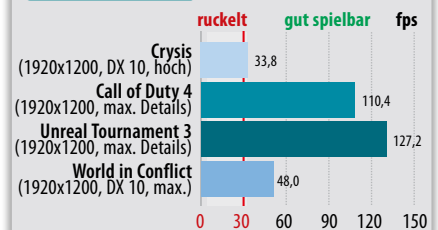
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk
Samsung SH-S223F / Sony BR-S100S _____ 140 €

Gehäuse
Antec P182 _____ 120 €

Netzteil
Bequiet Straight Power 650 W _____ 100 €

Gesamtpreis **1.515 €**

Benchmarks



Laufwerke

Produkt Samsung SH-S223F / Sony NEC BR-S100S
Ca. Preis 140 Euro
Infos DVD-Brenner, Blu-Ray-Laufwerk

Bewertung

- ➔ 22-fache DVD-Brenngeschwindigkeit
- ➔ liest aktuelle Blu-rays

Fazit Gute Kombination aus schnellem DVD-Brenner und aktuellem Blu-ray-Player – fit für die Zukunft.

Gehäuse

Produkt Antec P182
Ca. Preis 120 Euro
Infos Midi-Gehäuse,
14 kg

Bewertung

- ➔ geräumig ➔ edle Optik ➔ gedämmt
- ➔ drei Lüfter vorinstalliert

Fazit Qualitativ hochwertiges Gehäuse mit guter Raumaufteilung, tollem Kühlkonzept und schlichter, aber edler Optik.

Netzteil

Produkt Bequiet Straight Power 650 W
Ca. Preis 100 Euro
Infos 650 Watt

Bewertung

- ➔ genügend Leistung ➔ leise
- ➔ hohe Effizienz

Alternative

Stärker: Zalman ZM750-HP 750 Watt
Preis: 150 Euro

Fazit Vor allem die Radeon HD 4870 X2 braucht ein starkes Netzteil – kein Problem für das Straight Power 650W.

Festplatten

Produkt 2x Samsung F1 Spinpoint 750 GB
Ca. Preis 160 Euro
Infos 1,5 TByte,
SATA

Bewertung

- ➔ sehr viel Speicherplatz
- ➔ Raid möglich

Alternative

Günstiger: 1x Samsung F1 Spinpoint 750 GByte
Preis: 80 Euro

Fazit 1.500 GByte – Platzprobleme gibt es nicht. Wer auf Nummer Sicher gehen will, verbindet beide Platten zum Raid 1.

Arbeitsspeicher

Produkt 4,0 GB Kingston HyperX
DDR2-1066

Ca. Preis 90 Euro
Infos DDR2-1066

Bewertung

- ➔ DDR2-1066
- ➔ gut zu übertakten

Alternative

Schneller: Corsair 4 GB DDR2-1066 Dominator
Preis: 120 Euro

Fazit Mit 4,0 GByte Arbeitsspeicher bremsen auch parallel laufende Anwendungen kein Spiel mehr aus.

Spiele-PC im Eigenbau

Mit unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung bauen Sie Ihren Wunsch-PC selbst zusammen und haben dabei volle Kontrolle über die verwendeten Komponenten.

Auf den ersten Blick erscheint das Platinen- und Kabelgerirr im Inneren eines aktuellen Rechners unheimlich kompliziert. Trotzdem ist der PC-Mark-Eigenbau kein sonderlich schwieriges Unterfangen, denn im Grunde stecken oder schrauben Sie nur bereits fertig montierte Einzelteile zusammen. Wie das genau funktioniert, erfahren Sie in dieser detaillierten Anleitung. Zwar beziehen sich unsere Tipps auf die Komponenten aus unserem 1.000-Euro-PC (siehe Schwerpunkt-Artikel in

dieser Ausgabe), allerdings gelten sie meist in identischer Form auch für beliebige andere PC-Hardware. CPU-, RAM- und Grafikkarteneinbau laufen prinzipiell immer gleich ab, und obwohl jeder Gehäusehersteller beim Festplatten- und Laufwerkseinbau sein eigenes Süppchen kocht, kommen Sie mit unseren Tipps, etwas Überlegung und einem Blick ins Handbuch problemlos ans Ziel.

Bevor es losgeht

Solange Sie nicht mit brachialer Gewalt vorgehen, kann beim Zusammenbau nichts schief gehen. Die einzige Gefahr droht durch statische Entladungen. Die kennt jeder, der etwa beim Aussteigen aus einem Auto schon einmal einen elektrischen Schlag bekommen hat. Eine solche Entladung kann empfindliche elektronische Bauteile wie den Prozessor oder die Grafikkarte beschädigen oder

gar zerstören. Die Aufladungen entstehen hauptsächlich durch Reibung zwischen verschiedenen Materialien. Besonders anfällig dafür ist etwa Kleidung mit einem hohen Anteil an Kunstfasern. Ziehen Sie daher am besten Klamotten aus Baumwolle beim Zusammenbau an. Zudem sollten Sie

sich vor dem Basteln statisch entladen. Das gelingt am einfachsten, indem Sie mit der Hand an ein geerdetes Heizungs- oder Wasserrohr aus Metall greifen. Das Rohr darf zudem nicht mit Kunststoff ummantelt sein, sonst kann Ihre eventuelle statische Aufladung nicht abfließen. **FK**



Der fertig zusammengebaute **1.000-Euro-PC**, der als Referenzmodell für unsere Schritt-für-Schritt-Anleitung dient.



Ein **Kreuzschlitz-schraubenzieher** (am besten mit magnetischer Spitze) ist alles, was Sie an Werkzeug zum Zusammenbau des PCs benötigen.

Gehäuse vorbereiten



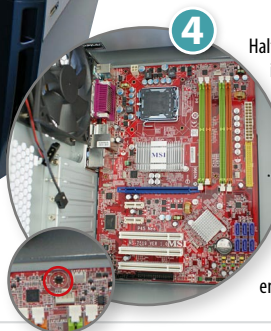
1 Öffnen Sie zunächst das Gehäuse. Beim gezeigten Antec **Sonata 3** entfernen Sie dazu die Rändelschrauben der linken Seitenwand an der Gehäuserückseite und klappen die Wand mit Hilfe des integrierten Griffes auf, bis sie sich aus der Befestigung löst.



2 Im **Sonata 3** ist bereits ein Netzteil vormontiert, sodass Sie diesen Schritt überspringen können. Nutzen Sie ein anderes Gehäuse, platzieren Sie Ihr Netzteil an der dafür vorgesehenen Position im Inneren und befestigen es mit Hilfe von drei bis vier (abhängig vom Modell) Schrauben von außen.



Drücken Sie das dem Mainboard beiliegende Slotblech vom Gehäuseinneren aus in die vorgesehene Aussparung. Richten Sie es passend zu den Mainboard-Anschlüssen aus – die Löcher für den Onboard-Sound sollten unten liegen.



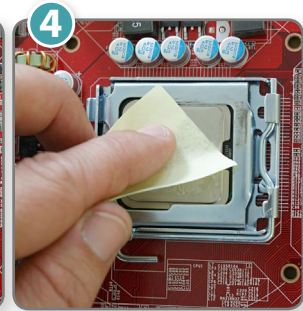
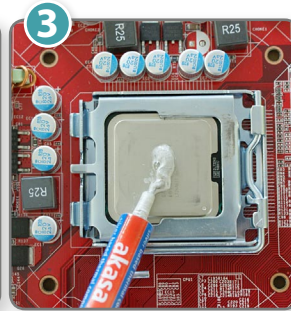
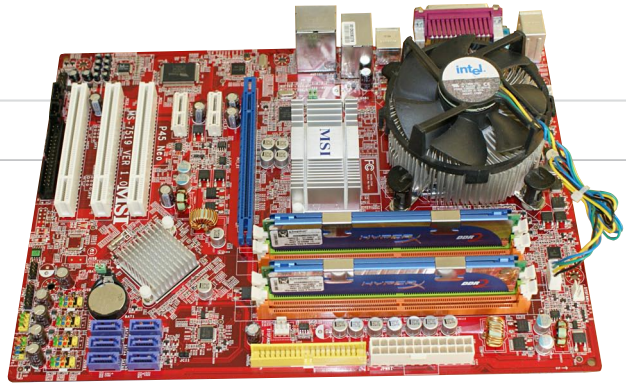
4 Halten Sie nun das Mainboard ins Gehäuse und überprüfen Sie, ob unter jedem Schraubloch im Mainboard (siehe Lupe) ein Abstandshalter mit Gewinde zum Festschrauben des Mainboards angebracht ist. Merken Sie sich, wo Abstandshalter fehlen und entfernen Sie überflüssige.

An den Stellen, wo zwar Schraublöcher im Mainboard sind, aber keine Abstandshalter in der Gehäuserückwand stecken, montieren Sie diese nun. Die meisten ATX-Mainboards benötigen sechs bis acht davon.



Prozessor und Kühler montieren

Rechts sehen Sie das für den Einbau vorbereitete Mainboard inklusive Prozessor, Kühler und Arbeitsspeicher. Bevor Sie aber zur Tat schreiten, sollten Sie einige Dinge beachten: Nutzen Sie für die folgenden Schritte eine nicht leitende und wenn möglich leicht flexible Unterlage. Der Karton der Mainboard-Verpackung eignet sich dafür sehr gut, ein GameStar-Heft funktioniert ebenfalls. Greifen Sie vorher an ein metallenes Heizungs- oder Wasserrohr und entladen Sie sich.



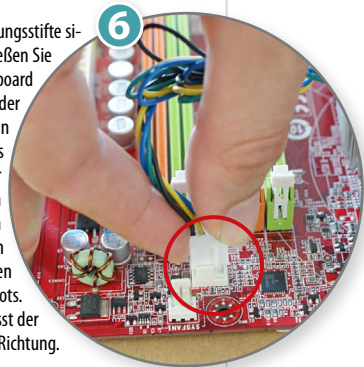
Nehmen Sie den Prozessor vorsichtig in die Hand, ohne die Kontakte auf der Unterseite zu berühren. Öffnen Sie den CPU-Sockel und legen Sie den Prozessor so hinein, dass die beiden Plastiknasen des Sockels in die Kerben des Prozessors passen **1**. Schließen Sie nun den Sockel, bis der Hebel einrastet **2**. Keine Angst, dafür ist etwas Kraft nötig.

Nutzen Sie den beiliegenden Standardkühler von Intel, so können Sie die folgenden Schritte überspringen, da der auf der Unterseite bereits ein Wärmeleit-Pad mitbringt. Bei anderen Modellen tragen Sie ein wenig Wärmeleitpaste auf **3** und verstreichen diese mit einem Stückchen Papier **4**, bis ein dünner, gleichmäßiger Film entsteht.

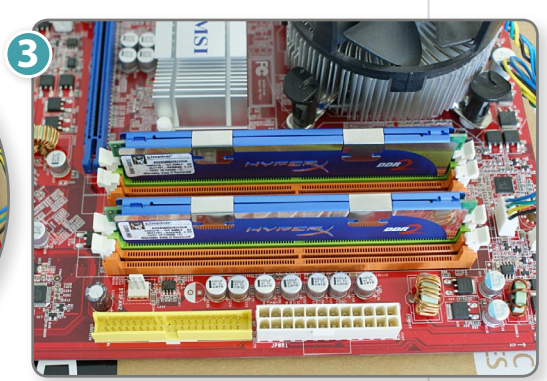
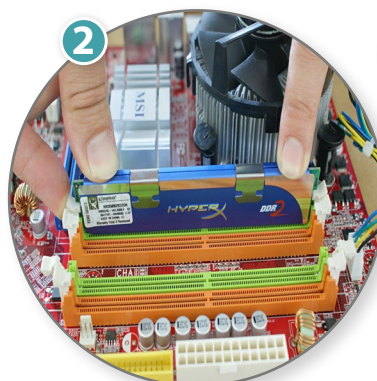
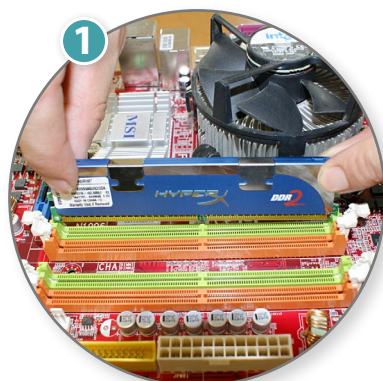


Um den Standardkühler zu montieren, positionieren Sie ihn so, dass die Kabel in Richtung des passenden Mainboard-Anschlusses über den Speicher-Slots zeigen. Die vier Befestigungsstifte des Kühlers müssen über den Löchern im Mainboard liegen und gegen die aufgedruckte Pfeilrichtung gedreht sein. Dann drücken Sie jeweils zwei gegenüberliegende Stifte herunter, bis diese einrasten. Dafür ist etwas Kraft nötig, und das Mainboard biegt sich leicht durch, daher ist eine flexible Unterlage von Vorteil.

Sind alle vier Befestigungsstifte sicher eingerastet, schließen Sie den Kühler am Mainboard an. Damit bekommt der Lüfter Energie und kann die Drehzahl ans Bios melden. Beim für unser Beispiel verwendeten MSI P45 Neo-F finden Sie den entsprechenden Anschluss über den farbigen Speicher-Slots. Aufgrund der Stege passt der Stecker nur in einer Richtung.



Arbeitsspeicher installieren



Um den Arbeitsspeicher einzubauen, klappen Sie zuerst die weißen Befestigungsnasen an den Steckplätzen nach außen. Nehmen Sie nun einen der Speicherriegel und führen Sie ihn in die seitlichen Schienen des Steckplatzes. Überprüfen Sie, ob die Einkerbung in der Kontaktleiste des Riegels über der passenden Nase im Steckplatz liegt. Ist das nicht der Fall, haben Sie den Riegel falsch herum in der Hand und müssen ihn umdrehen.

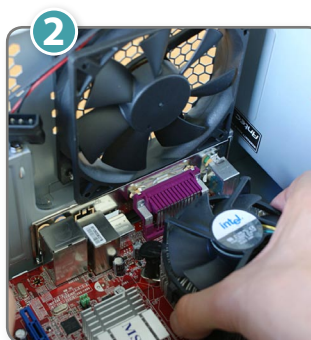
Drücken Sie den RAM-Riegel nun an beiden Enden gleichmäßig herunter, bis Sie die weißen Befestigungsnasen des Steckplatzes in die seitlichen Kerben des Riegels einrasten können. Achten Sie vor allem darauf, möglichst senkrecht und an beiden Enden zugleich Druck auszuüben, um das Modul nicht zu verkanten. Am besten fassen Sie dazu mit den Zeigefingern unter die Befestigungsnasen und pressen mit den Daumen.

Den zweiten RAM-Riegel installieren Sie auf die gleiche Art wie den ersten, aber nicht im direkt angrenzenden Steckplatz, sondern im übernächsten. Somit arbeiten beide Riegel im schnelleren Dual-Channel-Betrieb und erreichen mehr Leistung. Daher sollten Sie zu zwei kleineren Riegeln statt einem größeren mit doppelter Kapazität greifen. Zusammengehörige RAM-Slots erkennen Sie auf den meisten Mainboards anhand der Farbgebung.

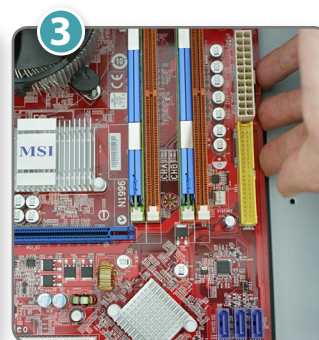
Mainboard einbauen



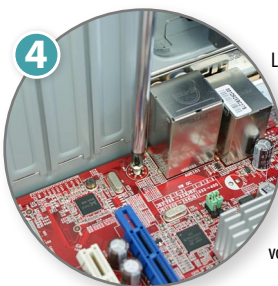
Im nächsten Schritt bauen Sie das Mainboard samt CPU, Kühler und Arbeitsspeicher ins Gehäuse ein. Fassen Sie es dazu am Kühler sowie einem der Steckplätze, die das Gewicht locker tragen können. Falls das Mainboard nicht waagrecht ins Gehäuse passt, kippen Sie es leicht und senken Sie die eine Seite zuerst ab. Achten Sie darauf, möglichst nirgends anzustoßen. Dabei hilft es, wenn Sie vorher die Stromleitungen des Netzteils sowie die Kabel der Gehäuseanschlüsse aus dem Weg räumen.



Um das Mainboard richtig zu positionieren, führen Sie zunächst die rückwärtigen Anschlüsse für Maus, Tastatur und Netzwerk durch das vorher installierte Slotblech. Achten Sie darauf, mit dem Board nicht über die Abstandshalter im Gehäuse zu schrammen.

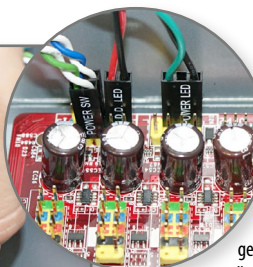
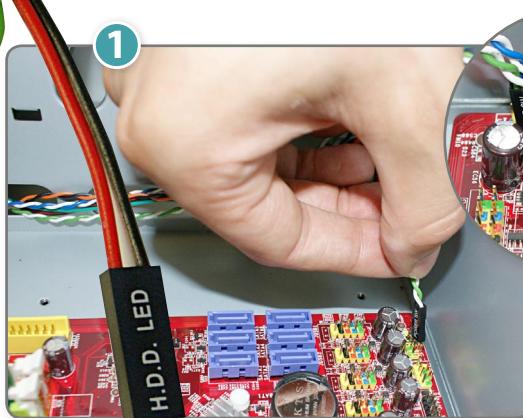
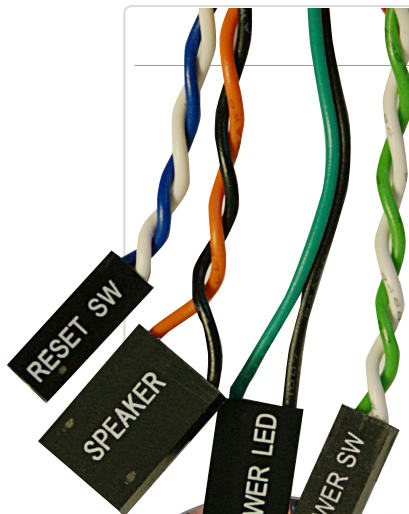


Positionieren Sie nun die Schraublöcher im Mainboard möglichst exakt über den Gewinden der Abstandshalter. Wahrscheinlich müssen Sie das Mainboard dazu etwas in Richtung der rückwärtigen Anschlüsse durch das Slotblech drücken, wie im Bild gezeigt.

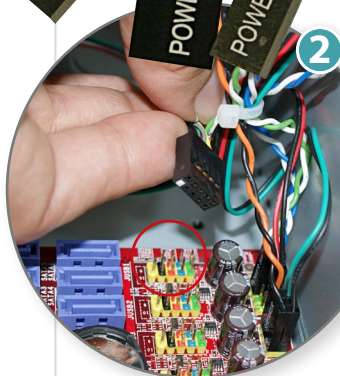


Liegen die Befestigungslöcher über den Gewinden, können Sie das Mainboard festschrauben. Beginnen Sie in der Mitte des Mainboards, aber drehen Sie die Schraube nicht ganz zu (kompatible Schrauben liegen dem Gehäuse bei). So haben Sie noch etwas Spielraum. Arbeiten Sie sich von einer Schraube zur nächsten vor, bis alle problemlos passen. Zum Abschluss ziehen Sie die Schrauben an – aber nicht mit voller Kraft, sondern nur bis sie fest und solide halten.

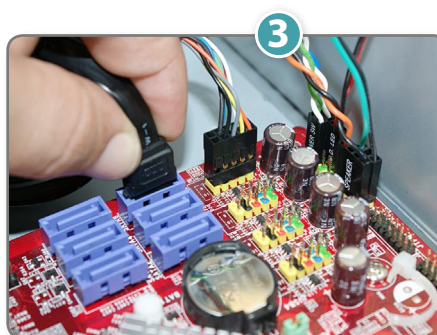
Frontpanel anschließen



Nun folgen die Anschlüsse für den Ein- und Ausschalter (Power SW), den Reset-Knopf (Reset SW), den integrierten Lautsprecher (Speaker, optional) sowie die Power- und Festplatten-Leuchte (Power-, H.D.D.-LED). Wo genau die auf dem Mainboard liegen, verrät ein Blick ins Handbuch der Platine. Die passende Belegung für das in unserem Fall verwendete MSI P45 Neo-F sehen Sie links.



Die beiden USB-Ports an der Gehäusefront verbindet das als »USB« gekennzeichnete Kabel mit dem Pfostenstecker (rot markiert) auf dem Mainboard. Ein Kanal am Stecker ist blockiert, sodass der Anschluss nur in der korrekten Ausrichtung möglich ist.

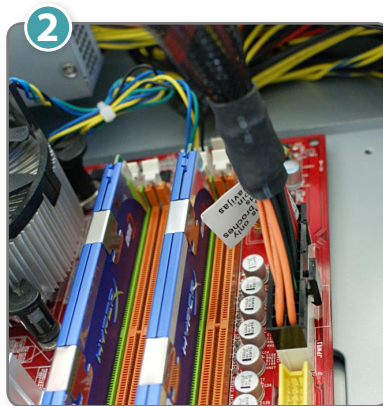


Einen der für Festplatten gedachten SATA-Anschlüsse können Sie beim Antec Sonata 3 ebenfalls mit der Gehäusevorderseite verbinden. Passende externe Festplatten arbeiten deutlich schneller als solche mit USB oder Firewire.

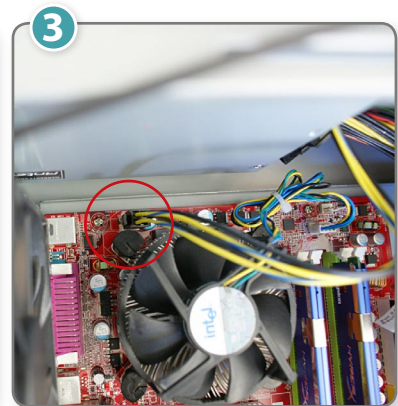
Strom anschließen



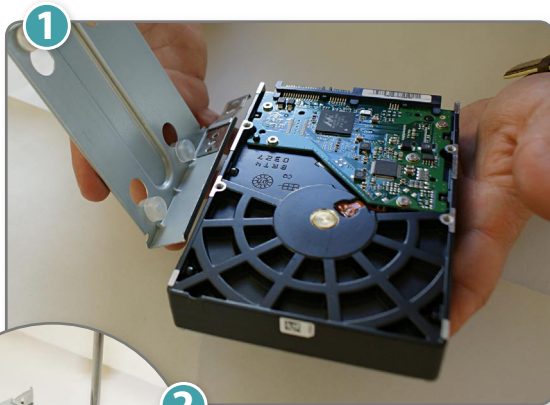
Im nächsten Schritt verbinden Sie das Mainboard mit dem Netzteil. Nehmen Sie dazu den schwarzen 24-Pol-Stecker des Netzteiles **1** und richten Sie dessen Klammermechanismus passend zur Nase (rot markiert) der weißen Steckleiste auf dem Mainboard aus. Führen Sie den Stecker nun gleichmäßig und senkrecht in den Mainboard-Anschluss,



bis die Klammer einrastet **2**. Teilweise ist dazu etwas Kraft nötig: Stabilisieren Sie das Mainboard in diesem Fall, indem Sie die Finger auf Höhe der Anschlussleiste unter die Platine halten. Mit der gleichen Vorgehensweise verbinden Sie den vierpoligen Stromstecker des Netzteils mit dem Anschluss in der Nähe des CPU-Kühlers **3**.



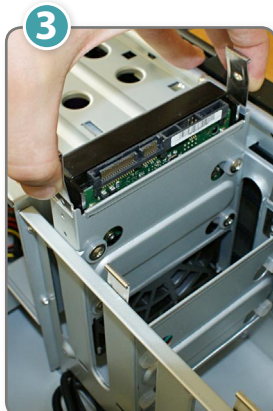
Festplatten einbauen



2

Das Antec **Sonata 3** bringt eigene Festplattenrahmen mit, mit denen Sie die Speicherlaufwerke vom Gehäuse entkoppelt befestigen. So übertragen sich die Schwingungen der Festplatten im Betrieb nicht auf das **Sonata 3**, was sonst zu einer deutlich hörbaren Verstärkung des Laufgeräusches führen kann.

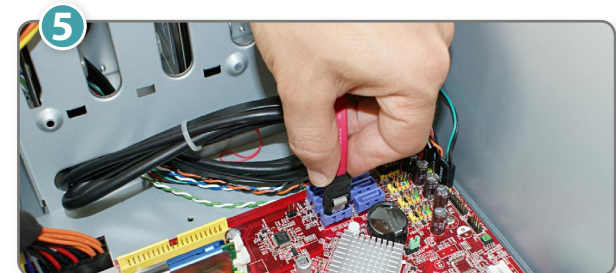
Die Festplatten befestigen Sie mit jeweils vier der beiliegenden Spezialschrauben so an den Rahmen, dass die Anschlüsse der Festplatte in Richtung der Halteklammern zeigen. Ziehen Sie die Schrauben diesmal so weit an, bis Sie blockieren – das ist von Antec so vorgesehen.



Nun stecken Sie die Festplatte samt Rahmen wieder in die passenden Schienen, bis die Platte einrastet. Die zweite Festplatte unseres 1.000-Euro-PCs befestigen Sie ebenso wie die erste in einem Rahmen. Lassen Sie zwischen erster und zweiter Festplatte im Gehäuse am besten einen Steckplatz Abstand, sonst heizen sich die Laufwerke gegenseitig unnötig auf. Wollen Sie drei oder vier Festplatten im **Sonata 3** unterbringen, empfehlen wir Ihnen, einen zusätzlichen 120-Millimeter-Lüfter am dafür vorgesehenen Platz in der Gehäusefront unterzubringen.



Nun schließen Sie beide Festplatten am Netzteil an. Die SATA-Stromstecker besitzen eine L-Form, sodass Sie dies nicht verkehrt herum anschließen können.



Nach der Stromzufuhr fehlt noch die Datenanbindung der Festplatten. Nehmen Sie dazu eines der dem Mainboard beiliegenden SATA-Datenkabel und verbinden Sie es mit dem entsprechenden Port auf der Hauptplatine (siehe Bild). Wir empfehlen Ihnen, für die beiden Festplatten die SATA-Ports 1 und 2 des Mainboards zu nutzen.



Das andere Ende der SATA-Kabel stecken Sie an den entsprechenden Anschluss der Festplatten. Wie beim Stromanschluss haben auch die SATA-Stecker der Datenleitungen eine L-Form, sodass die Kabel nur in eine Richtung in den Anschluss passen.

DVD-Brenner einbauen

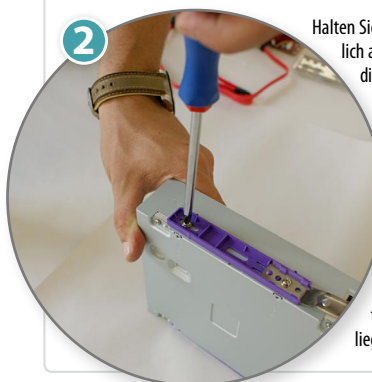
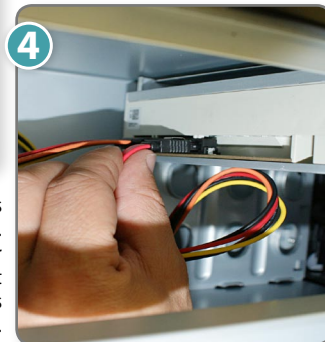


Entfernen Sie zunächst eine der Blenden aus der Front des **Sonata 3** und nehmen Sie die violetten Schienen zur Befestigung des Brenners heraus.

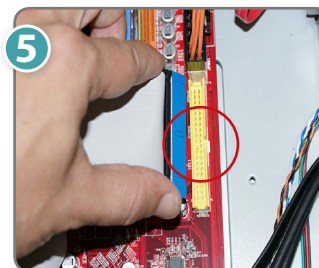


Der Strom- und Datenanschluss des Brenners funktioniert genau wie bei den Festplatten. Sie benötigen ein Stromkabel mit SATA-Stecker sowie ein SATA-Datenkabel, das Sie mit einem der noch freien SATA-Anschlüsse des Mainboards verbinden.

Haben Sie die zwei Schienen auf beiden Seiten des Laufwerks befestigt, schieben Sie den Brenner in den offenen Steckplatz. Üben Sie an beiden Seiten gleichmäßig Druck aus und schieben Sie, bis die Halteklammern hörbar einrasten.

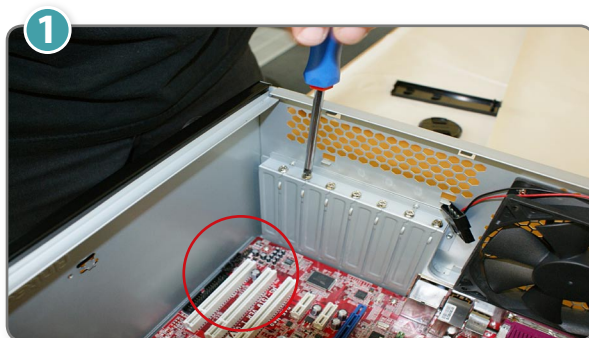


Halten Sie die Montageschienen seitlich an den DVD-Brenner, sodass die metallenen Halteklammern in Richtung der Schublade des Laufwerks zeigen. Verschieben Sie die Schienen so lange, bis das Schraubloch neben der Halteklammer über dem Gewinde des Laufwerks liegt. Befestigen Sie nun die Schienen mittels der dem Laufwerk beiliegenden Schrauben.



Wollen Sie ein vorhandenes DVD-Laufwerk mit der älteren IDE-Schnittstelle weiter verwenden, müssen Sie statt der SATA-Varianten einen der vierpoligen Stromanschlüsse des Netzteils sowie ein IDE-Flachbandkabel verwenden. Auch das IDE-Kabel passt aufgrund der Plastiknase, wie im Bild zu sehen, nur in der richtigen Art in die Anschlüsse von Mainboard und Laufwerk.

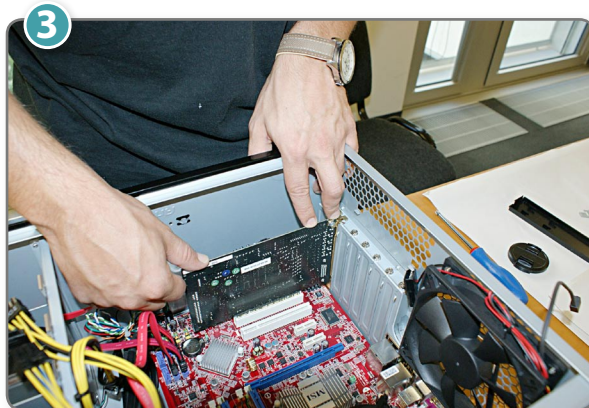
Soundkarte einbauen



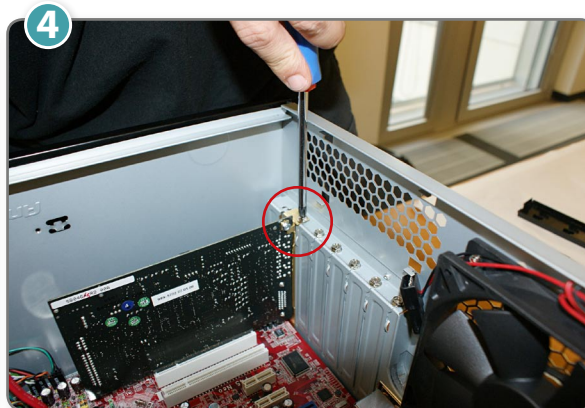
Um die Soundkarte einzubauen, entfernen Sie eine der Blenden in der Gehäuserückwand. Wählen Sie eine aus, die neben einem der weißen PCI-Slots (rot umrandet) liegt.



Entfernen Sie die Schraube und kippen Sie die Blende leicht in Richtung Gehäuseinneres. Eventuell müssen Sie auch die nächste Schraube vorher etwas lösen.

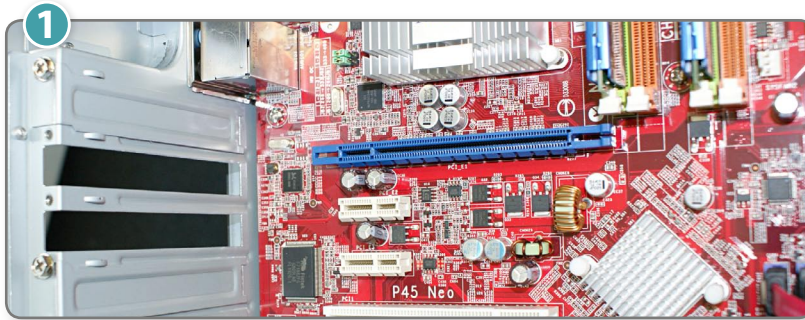


Nehmen Sie die Soundkarte und drücken Sie sie an beiden Enden zugleich in den PCI-Slot. Achten Sie darauf, das untere Ende des Slotblechs am Mainboard vorbei zu führen.

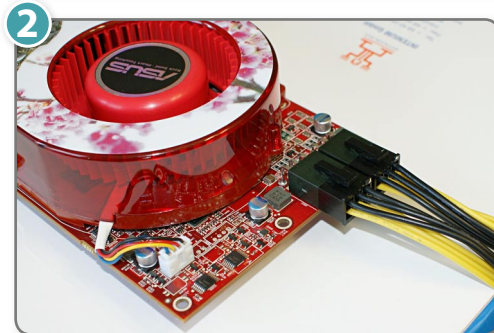


Sitzt die Karte im Slot, schrauben Sie diese fest. Sollte das Gewinde nicht exakt unter dem Slotblech liegen, drücken Sie vorsichtig an Karte und Rückwand, bis alles passt.

Grafikkarte einbauen



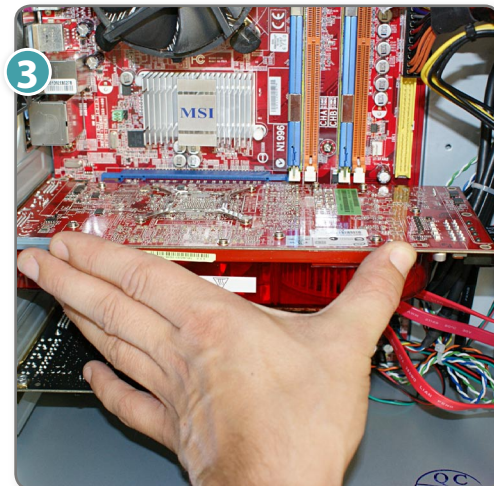
Das MSI **P45 Neo-F** besitzt einen PCI-Express-16x-Steckplatz für Grafikkarten. Im Bild ist das der blaue Slot schräg unter den RAM-Slots. Andere Mainboards verwenden andere Farben, die Form bleibt aber immer gleich. Um Platz für die Anschlüsse und den zwei Slot hohen Kühler der Radeon HD 4870 zu schaffen, entfernen Sie die beiden Slotbleche in der Gehäuserückwand auf die gleiche Weise wie beim Einbau der Soundkarte.



Verbinden Sie nun die beiden sechspoligen Stromanschlüsse des Netzteils mit den entsprechenden Eingängen auf der Grafikkarte. Die Stecker passen aufgrund der Haltenasen nur in der korrekten Richtung. Besitzen Sie ein älteres Netzteil mit nur einem sechspoligen PCI-Express-Stromanschluss, liegen den Grafikkarten meist passende Adapter bei.

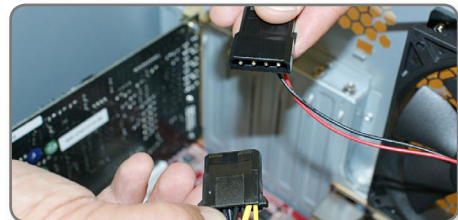


Sitzt die Grafikkarte im Slot, befestigen Sie sie mit zwei Schrauben am Gehäuse. Teils müssen Sie die Karte dafür vorsichtig in Richtung Gehäuserückseite drücken, bis die Schrauben richtig passen.



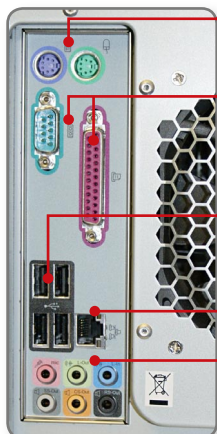
Nun bauen Sie die angeschlossene Grafikkarte in den PCI-Express-Slot. Achten Sie darauf, dass die Kontakteleiste direkt über dem Steckplatz liegt und dass das Slotblech am Mainboard vorbei zeigt. Schließen Sie vorher die Halterungen der beiden noch freien RAM-Slots, da diese beim MSI **P45 Neo-F** den Einbau behindern können. Sitzt alles perfekt, drücken Sie die Karte an beiden Enden zugleich langsam in den Steckplatz. Klappt das nicht gleich, verwenden Sie nicht zu viel Kraft, sondern nehmen Sie die Karte noch einmal heraus und starten von vorn.

Gehäuselüfter anschließen



Den Gehäuselüfter verbinden Sie per vierpoligem Anschluss mit dem Netzteil. Der Schalter regelt die Laufgeschwindigkeit und die Lautstärke. Wir empfehlen die langsamste Einstellung »L«.

Anschlüsse erklärt



PS/2-Anschlüsse

Für älterer Mäuse und Tastaturen ohne USB.

Serieller und paralleler Port

Für alte Drucker und Modems, heute weitgehend durch USB-Verbindungen ersetzt.

USB-Anschlüsse

Für eine Vielzahl aktueller Geräte wie Mäuse, Drucker oder MP3-Player.

Netzwerkanschluss

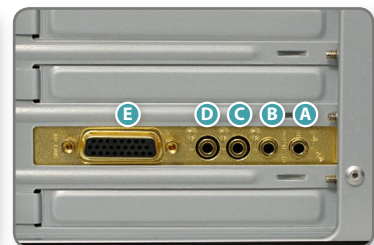
Gigabit-Port für Netzwerke.

Onboard-Sound

Aus- und Eingänge des Onboard-Soundchips.



Die Radeon HD 4870 besitzt zwei digitale **DVI-Ausgänge** (weiß) zum Anschluss aktueller TFT-Displays. Per beiliegendem Adapter schließen Sie auch Monitore mit analoger VGA-Schnittstelle an. Zudem liegt ein DVI-HDMI-Adapter bei. Der schwarze Anschluss in der Mitte liefert **analoges Video-Out** sowie **HDTV** per Komponentenkabelpeitsche.



A Mikrofon-/Line-In-Eingang sowie Digitalschnittstelle bei angestecktem Koaxialkabel.

B Ausgang für (Stereo-)Frontlautsprecher/Headset.

C Ausgang für Center-/Subwoofer-Lautsprecher.

D Ausgang für hintere Lautsprecher.

E Proprietäre Schnittstelle zum Anschluss von Creatives externer, separat erhältlicher Bedienkonsole.



Einsteiger sind mit einer 100-Euro-Grafikkarte gut unterwegs. Jetzt greift AMD im Niedrigpreissegment an.

Radeon HD 4670

Nicht jeder PC-Spieler braucht die Leistung einer Radeon HD 4870 oder GeForce GTX 260 (beide etwa 250 Euro). Wer den heimischen Rechner nur gelegentlich zur Unterhaltungsmaschine umfunktioniert oder hauptsächlich weniger anspruchsvolle Titel wie **World of Warcraft**, **Drakensang** oder **Call of Duty 4** spielt, kommt mit einer 100-Euro-Karte wie der Radeon HD 3870 oder der GeForce 8800 GT gut zurecht.

Mit der 70 Euro günstigen **Radeon HD 4670** stellt AMD nun den Einsteigerableger der Radeon HD 4800 vor. Wir haben eine erste Referenzplatine getestet und mit der Konkurrenz aus GeForce 9600 GSO (90 Euro) und Radeon HD 3870 (100 Euro) verglichen.

Abgespeckter Grafikkchip

Die **Radeon HD 4670** steht in der noch jungen Tradition der Radeon-HD-4800-Serie. So entsteht der RV730-Grafikprozessor wie der große RV770 im Strom spa-

renden 55-nm-Verfahren. DirectX 10.1, Crossfire zur Kopplung von zwei Grafikkarten und UVD 2.0 zur Videobeschleunigung sind ebenfalls mit von der Partie. Um den RV730 günstiger herstellen zu können als den RV770, hat AMD die Anzahl der Shader-Prozessoren von 160 auf 64 reduziert – das entspricht dem Niveau einer Radeon HD 3870, die rund halb so schnell arbeitet wie eine **HD 4870**. Weitere Kosten spart die 128 Bit schmale Verbindung zwischen Chip und 512 MByte großem GDDR3-Speicher. HD 3800 und HD 4800 nutzen ein 256-Bit-Interface, dass bei gleichem Takt doppelt so viel Daten transportiert. Die Taktfrequenzen für Chip und Speicher liegen mit 750/2.000 MHz sogar etwas über dem Niveau einer Radeon HD 4870 (750/1.800 MHz).

Konkurrenzfähige Spieleleistung

Durch die harten Sparmaßnahmen bei der Shader-Anzahl und

dem Speicher-Interface bleibt die **Radeon HD 4670** weit hinter HD 4850 und HD 4870 zurück. Insgesamt besteht auch die ältere HD 3870 gegen die **HD 4670**: Im Durchschnitt aller von uns durchgeführten Benchmarks aus **Crysis**, **Call of Duty 4**, **UT 3** und **World in Conflict** gewinnt die HD 3870 mit 50,3 gegen 45,4 fps. Da Shader-Zahl und Takt praktisch gleich sind, führen wir die Leistungsdivergenz auf das nur 128 Bit breite Speicher-Interface zurück.

Im Vergleich zur direkten Konkurrenz von Nvidia, der GeForce 9600 GSO (ehemals als 8800 GS bekannt), steht die **HD 4670** deutlich besser da. In den meisten Tests rechnet sie so schnell wie die 9600 GSO, kostet aber 20 Euro weniger. Ergebnis: Durchschnittlich 45,4 fps für die Radeon und 46,8 fps für die GeForce. In der Praxis können Sie mit beiden Karten **Call of Duty 4** mit maximalen Details in 1680x1050 spielen sowie **Crysis** in mittleren Details (siehe Benchmarks).

Flüsterleiser Lüfter

Abseits der für den Preis angemessenen Spieleleistung punktet die **Radeon HD 4670** mit einem moderaten Stromverbrauch unter 75 Watt. Weil ein PCI-Express-Steckplatz exakt so viel Saft zur Verfügung stellt, kommt die Platine ohne einen Extra-Stromanschluss aus. Der kleine Lüfter kühlt die Karte stabil und vor allem auch unter Vollast in 3D-Spielen unhörbar leise. Die Wettbewerber HD 3870 und GeForce 9600 GSO sind dagegen mindestens leicht hörbar und brauchen eine Extra-Stromzufuhr. Die HD 3870 hat zudem ein voluminöses 2-Slot-Kühlsystem, das einen Mainboard-Steckplatz blockiert.

Gute Wahl

Wie eingangs erwähnt, eignet sich die **Radeon HD 4670** keineswegs für Spieler mit Hang zu maximalen Grafikdetails. Wer aber

Gut gespart

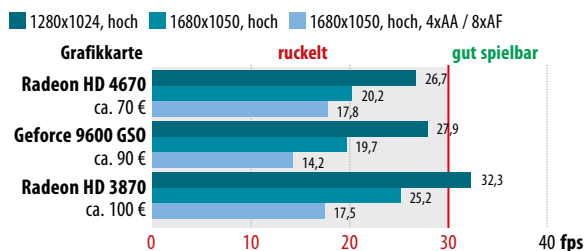
Daniel Visarius: Obwohl die Radeon HD 4670 für mein 24-Zoll-Display zuhause nicht genug Power hat, gefällt mir die Karte richtig gut: entweder zum Aufrüsten eines Kompletts-PCs mit schwacher Onboard-Grafik oder als preiswerter Ersatz für eine überholte Platine wie die GeForce 6800 GT oder die Radeon X800. Wer nicht die allerhöchsten Ansprüche an Auflösung und Details hat, wird mit der HD 4670 auch Far Cry 2 ordentlich spielen können!



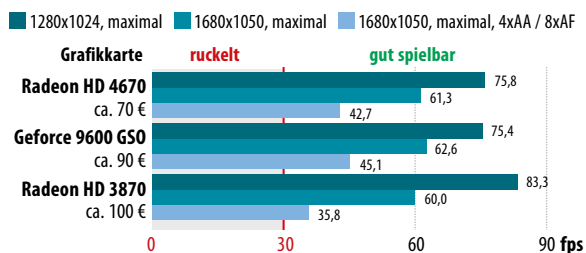
daniel@gamestar.de

nur wenig Geld investieren will, trifft mit der **HD 4670** eine gute Wahl. Im Vergleich zur Radeon HD 3870 und GeForce 9600 GSO bekommen Sie fast ebenbürtige beziehungsweise gleiche Leistung bei geringerem Strombedarf. Und das Ganze für 20 bis 30 Euro weniger! Die ersten verkaufsfertigen **Radeon HD 4670** sollten bei Erscheinen dieses Heftes bereits im Handel erhältlich sein.

Crysis DirectX 10



Call of Duty 4



Radeon HD 4670

Ca. Preis 70 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikkchip RV730 GPU-/DDR-Takt 750 / 2.000 MHz
Video-RAM 512 MByte RAM-Anbindung 128 Bit
Steckplatz PCIe 16x2.0 DirectX-Version 10.1

BEWERTUNG

Spielleistung + schnell bis 1680x1050 + überfordert von anspruchsvollen Titeln
- teils nicht schnell genug für AA/AF

Bildqualität + derzeit beste Kantenglättung
+ fast perfektes AF
- AF flimmert teils leicht

Technik + DirectX 10.1 + Crossfire
+ geringe Stromaufnahme
- 128-Bit-Speicher-Interface bremst

Kühlsystem + in Spielen und unter Windows beinahe unhörbar
+ 1-Slot-Bauhöhe

Ausstattung + 512 MByte Speicher + DVI + zwei Displayport-Ausgänge + sonst keine Ausstattung, da Referenzkarte

Fazit Gegenwärtig gute Spieleleistung, ein leiser Betrieb und eine geringe Stromaufnahme – für Sparfüche und Gelegenheitsspieler ist die Radeon HD 4670 genau das Richtige!

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

19/40

19/20

18/20

9/10

5/10

70



Spielen mit Hirn

Gedankenkraft statt schnellem Finger:
NIA will Maus und Tastatur ablösen.

Seit Ende der 60er-Jahre bedienen wir Computer mit Maus und Tastatur. In den letzten 40 Jahren haben zahlreiche Firmen mit Eye-Tracking, Gesten-Erkennung, Lightguns oder berührungssensitiven Monitoren versucht, die Standardeingabegeräte zu ersetzen – mit mäßigem Erfolg. Nun nimmt der Speicher-Spezialist OCZ einen neuen Anlauf: mit der Gedankensteuerung **NIA** (Abkürzung für Nerven Impuls Antrieb).



Pocahontas Hendrik: Erst nach viel Übung erzielen Sie eventuell Erfolge – einige Benutzer scheitern ganz.

Wie geht das?

Die Installation geht flott von der Hand, Treiber aufspielen, Stirnband an den Empfänger anschließen, Empfänger an den USB-Port stecken und los geht's. Per Klick auf »Calibration« misst **NIA** Ihre Gehirnwellen und passt die Software auf die Intensität der übertragenen Signale an. Erster Gedanke: Das geht ja simpel. Installation abgeschlossen.

Die Funktionsweise von **NIA** ist einfach erklärt: Das Stirnband

mit den drei Sensoren überträgt alle gemessenen Signale an den Treiber, der wiederum setzt diese in Tastatur- oder Mausbefehle um. Dabei unterscheidet das Gerät zwischen Gesichtsmuskeln und Augenbewegungen sowie Alpha- und Beta-Gehirnwellen. Wir haben in unseren Tests zwar Erfolg erzielt, an den Alpha oder Beta-Wellen scheiterten wir aber. Selbst eingefleischte Profis im offiziellen **NIA**-Forum berichten nach Tagen der Übung nur über kleine Fortschritte.

Testspiele

OCZ liefert mit dem Treiber auch eine Version des Klassikers **Pong** aus, ein primitives Tennisspiel. Nur haben Sie anfangs keine Ahnung, wie Sie das Spiel kontrollieren sollen, weil eine Hilfe fehlt. Egal, schließlich wollen wir richtige Spiele per Gedankenkraft steuern, also starten wir aus dem Treiber heraus über den Menüpunkt »Game Play« **Unreal Tournament 3** mit dem vorgefertigten Profil »UT3-Easy«. Dabei beeinflussen wir mit Muskelbewegungen die Aktionen Springen, Primär-Feuer und Sekundär-Feuer. Je nach Intensität der Muskelbewegung – Sie können entweder die Augenbrauen hochziehen, die Kaumuskulatur anstrengen oder andere Gesichtsmuskeln nutzen – wird eine andere Aktion ausgeführt. Von all dem bekommen Sie beim ersten Start aber nichts mit, denn ein gutes Tutorial fehlt. Erst wenn Sie sich im Treiber die Einstellungen des Profils genauer anschauen, steigen Sie hinter die Funktionsweise. So können Sie bis zu vier Schwellenwerte für jede Aktion festlegen. Ziehen Sie beispielsweise die Augenbrauen leicht hoch, sehen Sie im Treiber nur einen geringen Ausschlag des zugehörigen Muskel-Pegels. Je höher Sie die Augenbrauen heben oder je mehr Sie den Muskel anstrengen, desto kräftiger der Ausschlag. Pro Pegel können Sie nun bis zu vier Schwellenwerte

definieren, zum Beispiel soll die Spielfigur bei geringem Pegel-Ausschlag vorwärts laufen, bei höherer Belastung springen und bei maximaler Last dann rückwärts laufen. Hört sich einfach an, ist in der Praxis aber anfangs nur schwer umzusetzen. Zumindest die Muskelbewegungen haben Sie nach ein paar Stunden Übung unter Kontrolle, Alpha- oder Beta-Wellen sind deutlich schwieriger zu beherrschen.

Kopfschmerzen

Nach vielen Stunden Übung konnten wir in **Unreal Tournament 3** zumindest laufen und schießen – gezielt haben wir weiterhin mit der Maus. Auch in anderen Spielen wie **Counterstrike** oder **World of Warcraft** erzielten wir Erfolge – da **NIA** sämtliche Eingaben auf Tastatur-Kommandos ummünzt, verträgt sich die Gedankensteuerung mit jedem Spiel. Während unserer Tests stießen wir aber immer wieder auf Probleme. Zum einen funktionierten die Sensoren nur dann zuverlässig, wenn sie engen Kontakt zur Haut haben. Das bedeutet entweder das Stirnband sehr eng zu ziehen – mit der Folge von Kopfschmerzen – oder aber die Sensoren stets zu befeuchten – beides nicht ideal. Zudem verursachten in unserem Hardware-Labor anscheinend zu viele Geräte Störstrahlen, sodass **NIA** entweder gar nicht oder nur unzuverlässig arbeitete. Nach einem Umzug der Testplattform in einen Konferenzraum traten wiederum andere Merkwürdigkeiten auf. Im offiziellen OCZ-Forum berichten viele Nutzer von solchen oder ähnlichen Problemen, liefern aber auch teils Lösungsvorschläge. Vor allem Tipps zum Verstehen der Alpha- und Beta-Wellen sind gefragt, selbst erfahrene Nutzer haben jedoch Probleme zu erklären, wie man diese Wellen denn genau beeinflusst.

Unterm Strich ist **NIA** ein interessanter Ansatz, der aber an komplizierter Bedienung und hoher Fehleranfälligkeit scheitert. **HW**



Komplizierte Bedienung: Bis zu vier Schwellenwerte mit unterschiedlichen Kommandos können Sie festlegen.

Durchgefallen

Hendrik Weins: Schon vor dem Test in dieser Ausgabe habe ich auf Messen mit **NIA** gespielt, stets mit durchwachsenem Erfolg. Nachdem ich in der Redaktion ausgiebig Zeit hatte, meine Gedanken mit **NIA** zu ordnen, bleibt am Ende nur Matsche im Hirn: Zu sensibel reagiert die Hardware auf äußere Einflüsse, zu kompliziert die Treiber-Bedienung, zu hoch die Einarbeitungszeit. In der jetzigen Form ersetzt **NIA** bei mir weder Tastatur noch Maus – und nicht nur wegen des Preises von 150 Euro.



hendrik@gamestar.de

NIA

Ca. Preis 130 Euro Hersteller OCZ

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung Kabel Abtastung 3 Sensoren
Anschluss USB Kabellänge 1,4 m
Treiber Nur 32 Bit Extras –

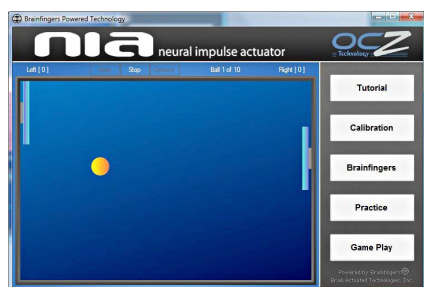
BEWERTUNG

Präzision	<ul style="list-style-type: none"> funktioniert mit jedem Spiel nach langer Übung präzise davor nicht 	25/40
Technik	<ul style="list-style-type: none"> einfache Installation USB langwierige Treibereinstellungen nur 32-Bit-Treiber 	8/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> alles drin, was man braucht keine Ersatz-Sensoren keine Extras 	5/20
Ergonomie	<ul style="list-style-type: none"> passt jedem muss sehr eng sitzen oder stets feucht gehalten werden 	6/10
Verarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> Metallbox sehr gut verarbeitet Stirnband wirkt billig Sensoren nur mäßig befestigt 	6/10

Fazit An die Gedankensteuerung von OCZ sollten sich nur Spieler mit viel Geduld und extrem hoher Frustrationstoleranz wagen – unterm Strich kann **NIA** uns nicht überzeugen.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

50



Mit einem **Pong-Klon** trainieren Sie den Umgang mit **NIA**.

Notebook Cyber-System



Keine Lämpchen, kein auffälliges Design. Das Äußere des knapp 1.800 Euro teuren **SX15** von Cyber-System lässt keinen Rückschluss auf die Leistung zu. Unter der Haube arbeiten ein 2,6 GHz schneller Core 2 Duo T9600, 3,0 GByte Arbeitsspeicher und eine Geforce 9800M GT mit 512 MByte Videospeicher. Cyber-System verzichtet auf einen werbewirksamen Full-HD-Bildschirm und passt die Auflösung an die Leistungsfähigkeit an – mit mehr als den 1680x1050 Pixeln des 15,4-Zoll-Monitors wäre das **SX15** auch überfordert.

In der nativen Auflösung mit hohen Details und im DirectX-10-Modus läuft **Crysis** mit ruckligen 19,4 Bildern pro Sekunde, da helfen nur niedrigere Einstellungen. Besser sieht es in **Call of Duty 4** aus: Die Leistung genügt in 1680x1050, maximalen Details und vierfacher Kantenglättung für 46,2 fps. Damit liegt das **SX15** gleichauf mit dem Alienware **Area51 m15x** mit einer Geforce 8800 GTX (Test in 07/08, 86 Punkte). Im Akkubetrieb bricht die Leistung um die Hälfte ein – dennoch geht dem **SX15** bereits nach 60 Minuten ohne Steckdose der Saft aus. Dafür glänzt das Notebook bei der Ausstattung. Ein externer SATA-Anschluss, HDMI und ein DVI-Port für einen externen Monitor sind mit an Bord. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5504

Prozessor AMD



Der **Phenom X4 9950 Black Edition** ist AMDs aktuell schnellster Prozessor, kostet inklusive Standardkühler aber trotzdem nur 180 Euro. Dafür gibt's vier Rechenkerne mit 2,6 GHz sowie einen frei einstellbaren Multiplikator, der Übertaktungsversuche vereinfacht. Eigentlich passt der **X4 9950 BE** in alle gängigen AM2(+)-Mainboards, mit seinem enormen Stromverbrauch von bis zu 140 Watt unter Last überfordert er aber die Spannungswandler einiger Platinen. Sie benötigen also ein vom Hersteller explizit für das 140-Watt-Monster freigegebenes Mainboard!

Der relativ günstige Preis des **X4 9950 BE** erklärt sich aus den Benchmarks. In **Call of Duty 4** sowie **Unreal Tournament 3** erreicht er durchschnittlich 123,1 fps (1680x1050, hohe Details, Geforce GTX 280) und liegt damit etwas hinter Intels **Core 2 Quad Q6600** mit 132,0 fps. Den **Q6600** bekommen Sie aber für 145 Euro, zudem braucht er mit knapp 100 Watt unter Last weniger Strom. Fazit: Auch mit dem **X4 9950 BE** erreicht AMD nur das Leistungsmittelfeld aktueller CPUs. Der Preis geht in Ordnung, der enorme Spitzenverbrauch von 140 Watt dagegen nicht. In Kürze soll aber ein genügsameres 125-Watt-Modell des **Phenom X4 9950 BE** zum gleichen Preis folgen. **FK**

► gamestar.de-Quicklink: 5463

Gehäuse Cosmos S



Riesig – der erste Gedanke, der uns beim CoolerMaster-Gehäuse **Cosmos S** (200 Euro) durch den Kopf schießt. Im Inneren finden auch übergroße E-ATX-Mainboards Platz sowie sieben 5,25- und vier 3,25-Zoll-Laufwerke. Vier Lüfter und eine perforierte Front sorgen für Frischluft. Die schraubenlose Montage von 5,25-Zoll-Laufwerken vereinfacht den Einbau enorm. Mit einem Gewicht von fast 14 Kilogramm ist das **Cosmos S** zwar kein Federgewicht, aber doch deutlich leichter als ähnlich große Konkurrenten. Besonders Freunde von LAN-Partys dürfte das freuen – zumal sich das Gehäuse dank der beiden oberen Stege leicht und sicher tragen lässt.

Allerdings hat das **Cosmos S** nicht nur gute Seiten. Zum einen sind die ausgestanzten Belüftungsgitter teils sehr scharf, und Extras suchen Sie vergeblich. Zum anderen zieht das **Cosmos S** im Vergleich zum **P190 + 1200 EU** von Antec (Test in 08/2008, 85 Punkte) den Kürzeren. Zwar kosten beide Modelle um die 200 Euro, im **P190** stecken aber noch zwei Netzteile, eine für Bastler praktische Lampe, und die Laufwerke werden durch Gummi-Pfropfen entkoppelt und übertragen so keine Schwingungen auf das Gehäuse. Unterm Strich bietet das **P190** also deutlich mehr fürs Geld. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5505

SX15

Ca. Preis 1.810 Euro Hersteller Cyber-System

TECHNISCHE ANGABEN

CPU C2D T9600 Display 15,4 Zoll (1680x1050)
RAM/HDD 3,0 GB / 250 GB Maße 36,4 x 26,9 x 4,1 cm
3D-Chip GF 9800M GT Gewicht 3,2 kg inkl. Akku

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> oft schnell genug für native Auflösung halbe Leistung im Akkubetrieb 	38/40
Display	<ul style="list-style-type: none"> voll spieletauglich gute Bildqualität spiegelt leicht 	18/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> voll DX-10-kompatibel nicht sehr heiß hörbar Akkulaufzeit 	15/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> viele Anschlüsse DVI-Port HDMI eSATA keine Extras 	8/10
Erweiterbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> Expresscard RAM/HDD aufrüstbar 3D-Karte nicht austauschbar 	7/10

Fazit Schnelles Notebook mit schlichter Optik und vielen Anschlüssen, aber kurzer Akkulaufzeit. Der Preis geht für das Gebotene trotzdem insgesamt in Ordnung – Referenz!

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

86

Phenom X4 9950 BE

Ca. Preis 180 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Kern Agena Caches (L1/L2/L3) 386 KB/2MB/2 MB
Fertigung 65 nm FSB Hypertrans. Hypertrans. 3.0
Taktfrequenz 2,6 GHz Steckplatz Sockel AM2(+)

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> gute Spieleleistung vier Rechenkerne 	34/40
Arbeitsleistung	<ul style="list-style-type: none"> gute Arbeitsleistung schnell bei parallelen Anwendungen 	16/20
Multimedialeistung	<ul style="list-style-type: none"> gute Multimedia-Leistung komprimiert flott 	17/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> vier Rechenkerne 64 Bit gemeinsamer L3-Cache 	8/10
Energieeffizienz	<ul style="list-style-type: none"> spart Strom in Ruhephasen sehr hoher Stromverbrauch unter Last 	6/10

Fazit Schneller Vierkern-Prozessor mit freiem Multiplikator, aber extremen 140 Watt Stromverbrauch unter Last. Intels günstigerer Core 2 Quad Q6600 ist zudem etwas schneller.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

81

Cosmos S

Ca. Preis 200 Euro Hersteller CoolerMaster

TECHNISCHE ANGABEN

Formfaktor E-ATX Maße 59,8 x 26,6 x 62,8 cm
Lüfter 4 Frontports USB, Headset, FW
3,5- / 5,25-Schächte 7 / 4 Sonstiges eSATA

BEWERTUNG

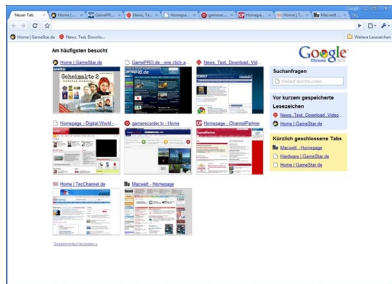
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> 4 Lüfter Kabelbinder sonst nichts 	25/40
Verarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> sauber verarbeitet scharfe Kanten an Lüftungsgittern 	17/20
Montage	<ul style="list-style-type: none"> gutes Handbuch teils schraubenlos Steckkarten geschraubt 	13/20
Bedienung	<ul style="list-style-type: none"> viele Anschlüsse kein Reset-Knopf keine Lüfterregelung 	6/10
Design	<ul style="list-style-type: none"> edle, matte Optik viel Drahtgitter breite, rote Power-LED 	9/10

Fazit Riesiges, gut durchlüftetes und leicht tragbares Gehäuse mit Mängeln bei der Montage sowie einer spärlicher Ausstattung – Andere bieten mehr fürs gleiche Geld.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

70

Tool des Monats Chrome



Anfang September veröffentlichte Suchmaschinen-Gigant und Datenkrake Google eine erste Beta-Version seines **Chrome**-Browsers. Der Frontalangriff auf Microsofts Internet Explorer, mit knapp 75 Prozent Marktanteil trotz Firefox weiter die Nummer 1, basiert in weiten Teilen auf der Gecko-Engine von Firefox und der Webkit-Engine von Apples Safari. Auch deshalb funktionieren trotz des frühen Entwicklungsstadiums praktisch alle Internetseiten (inklusive Flash). Den Engine-Teil, der sich um JavaScript kümmert, hat Google neu geschrieben und auf Performance optimiert. Und in manchen Geschwindigkeitstests liegt **Chrome** tatsächlich vor der Konkurrenz.

Beim Start zeigt **Chrome** häufig besuchte Seiten in einer Kachelansicht. Die Bedienung hat Google einfach gehalten: Unterhalb der Tab-Leiste befinden sich Symbole für die wichtigsten Funktionen sowie eine ausgedehnte Adressleiste, in die Sie Internetadressen genauso wie Suchanfragen direkt eingeben. Standardmäßig überträgt **Chrome** alle diese Anfragen automatisch an Google – Datenschützer warnen deshalb ebenso vor **Chrome** wie das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI). Auch wir finden es höchst bedenklich, wie viele Daten mittlerweile bei Google konzentriert sind. Eine technische Besonderheit: Jedes Tab läuft in einem eigenen Prozess (nachzuverfolgen im Windows Task Manager unter »Prozesse«). Hat ein Tab Probleme, soll nur noch der entsprechende Prozess abstürzen, nicht aber der gesamte Browser. Dennoch hing sich die **Chrome**-Beta im Test manchmal auf. DV

►gamestar.de-Quicklink: 5529

Chrome

Ca. Preis kostenlos Entwickler Google

TECHNISCHE ANGABEN

Version 0.2.149.27 Größe 75 MByte
Lizenz Open Source Sprachen u.a. Deutsch

PRO & CONTRA

➔ einfache Bedienung ➔ schlank & schnell ➔ eingeschränkte Lesezeichen-Verwaltung ➔ noch Beta-Status
➔ Sicherheitslücken ➔ Datenschutz in Standardeinstellung

Fazit Google-typisch einfach zu bedienendes Programm und für eine Beta-Version relativ stabil. Beim Datenschutz und der Sicherheit liegt aber noch einiges im Argen.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

Maus Roccat



Mit seinem **Kone**-Erstling für 70 Euro greift der neue Hersteller Roccat die High-End-Konkurrenz von Razer und Logitech an: Den 3.200-dpi-Laser können Sie im Treiber über eine »Tracking Control Unit« auf den jeweiligen Untergrund anpassen. Zuverlässig stimmt sich der Sensor dabei auf Faktoren wie Reflektion, Oberflächenstruktur und Farbe ein. Bei Genauigkeit und Beschleunigung leistet sich die **Kone** selbst in schnellsten Spielen keine Aussetzer – folglich bekommt sie wie Razers **Lachesis** die Höchstwertung!

Grundsätzlich folgt die Form den durch Logitechs **MX500**- und **G5**-Serie gesetzten Standards; entsprechend wenig Eingewöhnungszeit brauchen Rechtshänder. Die acht Tasten klicken perfekt, und alle bis auf die zwei Hauptschalter können Sie mit Tastaturkürzeln oder Makros frei belegen. Die Flexibilität geht weit über das bisher Bekannte hinaus: Neben einem ausufernden Makro-Editor bestimmen Sie auch das Lichtspiel und die Farben der fünf Leuchtdioden. Fünf Konfigurationsprofile lagern im mauseigenen Speicher, beliebig viele finden auf der Festplatte ihren Platz. Roccat liefert vier Gewichte von 5 bis 20 Gramm mit, von denen Sie maximal eines in der **Kone** unterbringen können. DV

►gamestar.de-Quicklink: 5462

Kone

Ca. Preis 70 Euro Hersteller Roccat

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung Kabel Anschluss USB
Abtastung Laser (3.200 dpi) Tasten 8
Pixel k.A. Mausrad 4-Wege

BEWERTUNG

Präzision ➔ maximale Präzision ➔ auch bei schnellsten Manövern **40/40**
Technik ➔ auf allen Pads präzise ➔ dpi-Umschaltung ➔ USB-Takt einstellbar **18/20**
Ausstattung ➔ 8 Tasten ➔ frei belegbar ➔ LEDs ➔ Makros ➔ Gewichte ➔ 2-m-Kabel **20/20**
Ergonomie ➔ liegt angenehm in rechten Händen ➔ nicht für Linkshänder **8/10**
Verarbeitung ➔ insgesamt sehr gut ➔ Tasten klicken perfekt ➔ Mausrad optimal **9/10**

Fazit Maximale Präzision, gutes Handling, ein toller Treiber und viel Freiraum bei der Konfiguration hieven die Kone auf Platz 2 unserer Maus-Referenzliste.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

95

Headset Plantronics



Beim 70 Euro teuren **Gamecom 777** von Plantronics fällt vor allem die solide Verarbeitung auf: Der kräftige Bügel aus Hartplastik und das dick ummantelte, drei Meter lange Kabel überstehen auch gröbere LAN-Partys. Das flexible Mikrofon lässt sich bei Nichtbenutzung hinter dem Bügel verstecken und ist so gut geschützt. An regulären (Onboard-) Soundkarten findet das **Gamecom 777** per Klinkestecker Anschluss, ein USB-Soundchip im Scheckkartenformat liegt aber ebenfalls bei. Der unterstützt die virtuelle Raumklangs simulation Dolby Headphone, bietet sonst aber keinerlei weitere Features.

In Spielen überzeugt das **Gamecom 777** mit kräftigen Explosionen und relativ sauberer Auflösung des akustischen Geschehens. Ihre Mitspieler verstehen Sie dank der klaren, leicht überbetonten Stimmübertragung problemlos. Bei Musik gefällt uns das Headset aufgrund der gepressten und kraftlosen Mitten dagegen nur bedingt. Die Raumklangs simulation Dolby Headphone funktioniert in einigen Titeln wie **Battlefield 2142** zufriedenstellend, von der Qualität einer **Soundblaster X-Fi** ist sie aber weit entfernt. Der Tragekomfort stimmt, allerdings kann bei längeren Spiele-Sessions das relativ hohe Gewicht des **Gamecom 777** stören. FK

►gamestar.de-Quicklink: 5514

Gamecom 777

Ca. Preis 70 Euro Hersteller Plantronics

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenz k. A. Übertragung Kabel
Surround ja, virtuell Kabellänge 3,0 m
Klangregler Lautst., Mikro Anschluss Klinke, USB

BEWERTUNG

Klang ➔ druckvoll ➔ solider Raumklang ➔ wenig Dynamik **26/30**
Sprachqualität ➔ gute Sprachverständlichkeit ➔ klare Sprachübertragung **27/30**
Klang Musik ➔ druckvoller Bass ➔ wenig Dynamik ➔ Mitten zu schwach **13/20**
Ergonomie ➔ gut gepolstert ➔ anpassbar ➔ hohes Gewicht **8/10**
Ausstattung ➔ USB-Soundchip ➔ 3 m Kabel ➔ Stummuschaltung nicht beschriftet **8/10**

Fazit Sehr solides Headset mit druckvollem Bass und optionalem Raumklang per USB-Soundchip. Nachteile sind die für Musik zu geringe Dynamik sowie das hohe Gewicht.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

82

TECHtelmechtel

Spiele unter Vista ruckeln / Bios zickt / Unnachvollziehbare Bluescreens / Seltsamer Prozessor: Intel Core i7 / Boot-Reihenfolge ändern



Wenn Spiele wie Race Driver: Grid unter Vista ruckeln, kann die Dateisuche des Betriebssystems Schuld sein.

DVD-XL
- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

gamestar.de
- Fachbegriffe einfach erklärt
► Quicklink: L8

Spiele unter Vista ruckeln

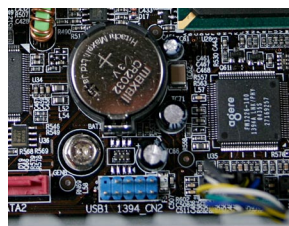
Seitdem ich Windows Vista als Betriebssystem verwende, ruckeln einige Spiele plötzlich. Dabei läuft der jeweilige Titel zwar einwandfrei, die Bildwiederholrate bricht aber immer wieder mal ein. Woran liegt das? *Jens Röder*

Die automatische Festplatten-Indizierung von Vista durchstöbert alle Dateien und Verzeichnisse auf dem Computer, um die Suchfunktion zu beschleunigen – das drückt die Leistung anderer Anwendungen. Wenn Sie die Suchfunktion nur selten verwenden, können Sie die »Laufwerksindizierung« abschalten. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste im Explorer auf das Laufwerk, für das Sie die Suche deaktivieren wollen, und wählen Sie »Eigenschaften«. Daraufhin öffnet sich ein Dialog, in dem Sie den Haken bei »Laufwerk für schnelle Suche indizieren« entfernen.

Bios zickt

Bei jedem Neustart meines Rechners erscheint die Meldung »CMOS checksum error - defaults loaded« und alle Einstellungen im Bios werden auf den Auslieferungsstand zurückgestellt. Wie kann ich das Problem beheben? *Philip Breitenladner*

Schuld ist die Batterie Ihres Mainboards. Ohne Stromzufuhr verliert das Bios sämtliche Einstellungen wie die Systemzeit oder eventuelle Übertaktungsparameter. Mit einer neuen Batterie beheben Sie das Problem. Lesen Sie in dem Handbuch Ihres Mainboards nach, wo und wie Sie die alte Batterie ausbauen. Normalerweise geht ein Austausch mit maximal fünf Minuten Aufwand sehr schnell von der Hand, zumal jeder gut sortierte Elektro- oder Baumarkt passende Batterien im Angebot hat.



Meldet ein älterer Rechner noch vor dem Systemstart Fehler, kann mitunter die Bios-Batterie ausgelaugt sein.

Nachvollziehbare Bluescreens

Mein neuer Rechner mit Windows XP und Service Pack 2 stürzt immer wieder mal bei Spielen ab, jedesmal mit der kryptischen Meldung »0x0000008E KERNEL_MODE_EXCEPTION_NOT_HANDLED«. Was kann ich dagegen tun? *Matthias Parzeval*

Microsoft zufolge kann dieser Fehler viele Ursachen haben, unter anderem einen Defekt der Festplatte oder inkompatible Treiber. Allerdings kann das Problem auch ohne diese Ursachen auftreten – dann hilft nur ein Update des Betriebssystems. Unter ► gamestar.de Quicklink: 5502 empfiehlt Microsoft, bei dem von Ihnen geschilderten Verhalten die neuesten Software-Flicken für Windows XP zu installieren, zudem sollten Sie unbedingt das dritte Service Pack aufspielen. Sie finden den Riesen-Patch unter ► gamestar.de Quicklink: 5503.

Seltsamer Prozessor: Core i7

Ich habe im Internet etwas von einem neuen Intel-Prozessor namens Core i7 gelesen, der Ende dieses Jahres erscheinen soll. Da ich meinen Rechner demnächst aufrüsten will, frage ich mich, ob es sich lohnt, auf diese CPU zu warten oder ob ein normaler Core 2 Duo oder gar Quad die bessere Wahl ist. *Timo Klein*

Der Core i7 war bislang unter dem Namen »Nehalem« bekannt. Zwar soll dieser Prozessor Ende des Jahres erscheinen, die ersten Modelle dürften aber kaum unter 300 Euro zu bekommen sein. Auf aktuelle Mainboards wird der Core i7 zudem nicht passen. Im Gegensatz zum Sockel 775 der Core-2-Duo- oder -Quad-Modelle benötigt der i7 den brandneuen CPU-Steckplatz 1366 sowie unbedingt DDR3-Speicher. Erst die neuen Mainboards mit Intels kommendem X58-Chipsatz sollen diese Voraussetzungen erfüllen – zu anfangs horrenden Preisen.

Die deutlich günstigere Alternative sind Rechner mit aktuellem Core-2-Quad-Prozessor und DDR2-Arbeitsspeicher.

Bootreihenfolge ändern

Neben Windows Vista habe ich auch XP installiert. Beim Systemstart bootet der Rechner aber immer nur XP. Wie kann ich den Rechner zwingen, auch Vista mit anzuzeigen? *Björn Spies*

Installieren Sie Windows XP nach Vista, überschreibt der Bootmanager von XP den von Vista, da Windows XP seinen Nachfolger Vista nicht kennt. Die Folge: Es wird immer XP gestartet. Um den Vista-Bootmanager wiederherzustellen, müssen Sie die Vista-DVD einlegen und den Reparaturvorgang durchführen. Klicken Sie dazu einfach auf »Vista reparieren«. Windows Vista ersetzt nun den XP-Bootmanager und erkennt dabei, dass noch ein älteres Betriebssystem installiert ist.

Im Idealfall sollten Sie XP deshalb immer zuerst installieren und danach Vista. So bindet der Bootmanager beide Betriebssysteme ein und zeigt die passende Auswahl beim PC-Start an. **HW**



Nachfolger der Core-2-Duo-Prozessoren wird der Core i7 – anfangs aber zu horrenden Preisen.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Einkaufsführer

11/2008

Unser Schwerpunkt krepelt
die drei Selbstbau-Spiele-
rechner gehörig um.
Weitere Neuerung: Um Sie
auch bei Festplatten und DVD-
Brennern stets auf dem newesten
Stand zu halten, drucken
wir ab dieser Ausgabe die
Tests unserer Schwesterzeit-
schrift PC-Welt ab.

gamestar.de
- Im Shop: Aktueller
Preisvergleich
mit über 100.000
Produkten!
► Quicklink: L52



Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

gamestar.de
- Direkter Zugriff
auf alle aktuellen
Hardware-Tests!
► Quicklink: S102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM2	NEU
Phenom X4 9550 Boxed	120 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus M3A78 Pro	80 €
Arbeitsspeicher	NEU
Kingston DDR2-1066 2,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte PCI Express	NEU
Gainward Radeon HD 4850 / 512 MB	130 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	NEU
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA	50 €
DVD-Brenner	NEU
Samsung SH-S223F	30 €
Gehäuse	NEU
Cooltek CT-K2	30 €
Netzteil	
LC Power LC 6420 H	30 €
Gesamtpreis	510 €
Schnellere Grafikkarte	NEU +20 €
Zotac GeForce 9800 GTX+	150 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative X-Fi Extreme Music	60 €

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
Prozessor Sockel 775	NEU
Core 2 Quad Q9550 Boxed	255 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P45 Neo-F	80 €
Arbeitsspeicher	NEU
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit	90 €
Grafikkarte PCI Express	NEU
Asus Radeon EAH4870 Top	250 €
Soundkarte	UPDATE
Creative X-Fi Extreme Music	60 €
Festplatte	NEU
2x WD Caviar Blue 640 GByte	120 €
DVD-Brenner	NEU
Samsung SH-S223F	30 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	100 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	985 €
Günstigere Grafikkarte	NEU -100 €
Zotac GeForce 9800 GTX+	150 €
Nur eine Festplatte	NEU -60 €
WD Caviar Blue 640 GByte	60 €

Fazit Sehr schneller Spielerechner
mit unschlagbarem Preis-Leistungs-
Verhältnis dank Core 2 Quad Q9550 und
Radeon HD 4870 (DirectX 10.1).

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	NEU
Core 2 Quad Q9550	255 €
Prozessorkühler	NEU
Xigmatek HDT-D1284	30 €
Mainboard PCI Express	
Asus P5Q Deluxe	160 €
Arbeitsspeicher	NEU
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit	90 €
Grafikkarte PCI Express	UPDATE
Sapphire Rad.HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB	400 €
Soundkarte	UPDATE
Creative X-Fi Extreme Music	60 €
Festplatte	NEU
2x Samsung F1 Spinpoint 750 GB	160 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	NEU
Samsung SH-S223F / Sony BR-S100S	140 €
Gehäuse	NEU
Antec P182	120 €
Netzteil	NEU
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
Gesamtpreis	1.515 €
Günstigere Grafikkarte	NEU -40 €
Zotac GeForce GTX 280	360 €
Nur eine Festplatte	NEU -80 €
Samsung F1 Spinpoint 750 GB	80 €

Fazit Extrem schneller DirectX-10-PC
mit umfangreicher, zukunftssicherer
Ausstattung und pfeilschneller Grafik-
karte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten

PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sparkle SF-PX98GT512D3** **PREISTIPP**
► 70 ► 100 € ► 10/08 ► —
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB
- Xpertvision GF 9600 GT 1GB Sonic** **UPDATE**
► 69 ► 115 € ► 10/08 ► —
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MB
- Sapphire HD 3850 Ultimate** **UPDATE**
► 67 ► 100 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73
flott, passiv gekühlt, lautlos, sehr heiß, DX 10.1 / Rad. HD 3850 / 512 MB
- XFX GF9600GSO** **UPDATE**
► 66 ► 90 € ► 10/08 ► —
flott, hörbar, DX 10.0 / GeForce 9600 GSO / 384 MB
- Gainward Radeon HD 3870**
► 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**
► 81 ► 200 € ► 10/08 ► —
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB
- Asus Radeon EAH4850** **PREISTIPP**
► 79 ► 160 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
schnell, leise, heiß, DX 10.1 / Rad. HD 4850 / 512 MB
- Sapphire Radeon HD 4850 Toxic**
► 78 ► 160 € ► 10/08 ► —
schnell, übertaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB
- Zotac GeForce 9800 GTX AMP!** **UPDATE**
► 77 ► 160 € ► 06/08 ► (04185) 708 94 05
schnell, übertaktet, leise, DX 10.0 / GeForce 9800 GTX / 512 MB
- Zotac GeForce 9800 GTX+** **UPDATE**
► 75 ► 150 € ► 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** **PREISTIPP**
► 85 ► 210 € ► 09/08 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, leise, dicke Ausstattung, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB
- MSI NX9800 GX2** **UPDATE**
► 85 ► 290 € ► 07/08 ► (01805) 251 521
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.0 / GF 9800 GX2 / 2x 512 MB
- Asus EAH4870 Top** **UPDATE**
► 83 ► 240 € ► 10/08 ► (02102) 959 90
schnell, übertaktet, leicht hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB
- BFG GeForce 9800 GX2**
► 83 ► 300 € ► 04/07 ► (089) 189 049 11
sehr schnell, leise, DirectX 10.0 / GeForce 9800 GX2 / 2x 512 MB
- Gecube Radeon HD 4870**
► 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** **UPDATE**
► 87 ► 400 € ► 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** **UPDATE**
► 84 ► 390 € ► 10/08 ► (01805) 251 521
sehr schnell, deutlich hörbar, DX 10.0 / GeForce GTX 280 / 1,0 GByte
- Zotac GeForce GTX 280** **PREISTIPP**
► 83 ► 360 € ► 10/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, deutlich hörbar, DX 10.0 / GeForce GTX 280 / 1,0 GByte
- EVGA GeForce GTX 280 FTW**
► 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 ► 310 € ► 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 UPDATE► 91 ► 280 € ► 02/06 ► (089) 996 990
extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI**2 Asus PG191** UPDATE► 89 ► 270 € ► 10/06 ► (02102) 959 90
extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer**3 Benq FP93GX+** PREISTIPP► 83 ► 200 € ► 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** UPDATE► 77 ► 210 € ► 04/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, DVI, ordentliche VerarbeitungTFTs 20 – 22 ZOLL
BIS 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung 225BW UPDATE► 80 ► 240 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild, HDCP / 22 Zoll**2 Asus VW222U** PREISTIPP► 79 ► 200 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll**3 Viewsonic VX2240W** UPDATE► 78 ► 230 € ► 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** UPDATE► 71 ► 200 € ► 07/08 ► —
voll spielefähig, DVI, gleichmäßige Ausleuchtung, Breitbild / 22 ZollTFTs 20 – 22 ZOLL
AB 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo S2231W UPDATE► 93 ► 520 € ► 07/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll**2 NEC 20WGX2 Pro** UPDATE► 88 ► 460 € ► 10/07 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr scharf, brillante Farben, Breitbild / 20 Zoll**3 HP W2207H** PREISTIPP► 87 ► 250 € ► 03/08 ► —
voll spielefähig, tolle Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll**4 Dell SP2208WFP** UPDATE► 85 ► 260 € ► 07/08 ► (0800) 335 56 61
voll spielefähig, sehr scharf, spiegelt, Breitbild / 22 Zoll**5 Samsung Syncmaster T220** UPDATE► 85 ► 280 € ► 07/08 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo HD2441W UPDATE► 92 ► 860 € ► 01/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll**2 NEC 2470WVX** PREISTIPP► 91 ► 390 € ► 07/08 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, Breitbild, Full HD / 24 Zoll**3 Benq V2400W** UPDATE► 84 ► 390 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, viele Anschlüsse, Breitbild, Full HD / 24 Zoll**4 Samsung Syncmaster 305T+** UPDATE► 84 ► 1.150 € ► Online ► Quicklink: 5461
voll spielefähig, sehr gute Bildqualität, Breitbild, Full HD / 30 Zoll**5 LG Flatron W300H** UPDATE► 84 ► 1.150 € ► 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** PREISTIPP► 88 ► 80 € ► 03/08 ► (01803) 428 468
Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Intel P35**3 Asus P5K Pro** UPDATE► 85 ► 80 € ► 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 UPDATE► 92 ► 250 € ► 08/08 ► (04185) 708 94 05
Übertakter-Board / 3x PCIe 16x / Nforce 790i Ultra**2 Asus P5Q Deluxe** UPDATE► 90 ► 150 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45**3 MSI P45D3 Platinum** UPDATE► 89 ► 160 € ► 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** PREISTIPP► 84 ► 120 € ► 08/07 ► (01805) 251 512
sehr schnell / lautlos / Intel P35SOCKET AM2 (+)
PHENOM / ATHLON 64 X2
ATHLON 64 / SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus Crosshair 2 Formula UPDATE► 92 ► 200 € ► 07/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI**2 Gigabyte 790FX-DQ6** UPDATE► 90 ► 160 € ► 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** PREISTIPP► 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** PREISTIPP► 78 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI**5 Asus A8N-SLI Deluxe**► 76 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI

Sound

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Auzentech X-Fi Prelude 7.1 UPDATE► 90 ► 160 € ► 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** UPDATE► 85 ► 90 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX 5.0, 64 MByte RAM**5 Soundblaster X-Fi Xtreme Music** PREISTIPP► 83 ► 60 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX 5.0

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Concept F UPDATE► 92 ► 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** UPDATE► 87 ► 350 € ► 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** PREISTIPP► 77 ► 120 € ► 04/08 ► (069) 920 321 65
dick ausgestattet, guter Klang, auswechselbare Oberflächen

2.1-BOXEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Motiv 2 UPDATE► 94 ► 300 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, druckvoller Bass, Fernbedienung**2 Teufel Concept C**► 87 ► 130 € ► 09/06 ► (030) 300 93 00
sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass**3 Razer Mako** UPDATE► 87 ► 370 € ► 04/08 ► (01805) 125 133
sehr guter Klang, druckvoller Bass, pegelfest**4 Creative Labs I-Trigue L-3600**► 83 ► 110 € ► — ► (0035) 143 800 00
Spitzen-Sound in ansprechendem Design**5 Logitech Z-3** PREISTIPP► 77 ► 60 € ► — ► (069) 920 321 65
sehr guter Klang, gute Verarbeitung

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Beyerdynamic MMX 300► 91 ► 300 € ► 01/08 ► —
extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte**2 Sennheiser PC 350** UPDATE► 90 ► 150 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96
bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung**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** PREISTIPP► 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 UPDATE

► 96 ► 55 € ► 12/07 ► (01805) 125 133
optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

2 Roccat Kone NEU

► 95 ► 70 € ► 11/08 ► -
extrem präzise, hochkonfigurierbar, tolle Ausstattung, Rechtshänder

3 Logitech G9

► 94 ► 55 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65
extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für Rechtshänder

4 Logitech G5, zweite Edition PREISTIPP

► 89 ► 50 € ► 05/08 ► (069) 920 321 65
extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

5 Raptor Gaming M3 Platinum

► 89 ► 75 € ► 06/08 ► -
hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G15, zweite Edition

► 80 ► 70 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65
präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

2 Steelseries 76 Pro Gaming

► 80 ► 120 € ► 08/08 ► (0045) 702 500 75
sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss

3 Razer Lycosa

► 79 ► 75 € ► 09/08 ► (01805) 125 133
präzise Tasten, ausgefeilte Makrofunktionen, Touchpad, mau beleuchtet

4 Logitech G11 PREISTIPP

► 78 ► 55 € ► 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

► 77 ► 110 € ► 03/06 ► (09123) 965 80
sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

5 Saitek R660GT

► 71 ► 60 € ► 10/08 ► (089) 546 75 70
gutes Force Feedback, Schaltknäufel, maßige 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 Kryptec X-Board V2

► 85 ► 15 € ► 03/05 ► (02275) 915 930
stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

5 Razer Exactmat UPDATE

► 85 ► 30 € ► 11/04 ► (01805) 125 133
zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Big Ben Wireless Gamepad PREISTIPP

► 80 ► 25 € ► 12/07 ► (02271) 498 590
präzise Analogsticks, kabellos, gummiert, aber störanfälliger Sender

2 Microsoft Xbox 360 Wireless

► 79 ► 40 € ► 04/07 ► (0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

3 Microsoft Xbox 360 Controller

► 78 ► 30 € ► 02/07 ► (0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

4 Logitech Cordless Rumblepad 2

► 77 ► 35 € ► 03/06 ► (069) 920 321 65
präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

5 Thrustmaster Wireless Dual

► 76 ► 40 € ► 03/06 ► (09123) 965 80
präzise, Force Feedback, Funkübertragung



JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Saitek X52 Pro

► 90 ► 150 € ► 02/07 ► (089) 546 757 0
sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

2 Logitech Freedom 2.4

► 84 ► 55 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

3 Thrustmaster Flightstick X PREISTIPP

► 73 ► 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 ► 920 € ► 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

► 76 ► 1.300 € ► 06/07 ► (02101) 959 90
Core 2 Duo T7200 / GeForce Go 7700 / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

5 Asus G15

► 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 Cybersystem SX15 NEU

► 86 ► 1.800 € ► 11/08 ► (08231) 968 760
Core 2 Duo T9600 / GeForce 9800M GT / 3,0 GB RAM / 15,4 Zoll

2 Alienware Area-51 m15x UPDATE

► 86 ► 2.000 € ► 07/08 ► (0800) 100 20 79
Core 2 Duo T9500 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Cybersystem SR17 UPDATE

► 85 ► 2.200 € ► Online ► Quicklink: 4455
Core 2 Extreme X7900 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

4 Dell XPS M1730 PREISTIPP

► 84 ► 1.700 € ► 01/08 ► (01805) 224 465
Core 2 Duo T7500 / 2x GeForce 8700M 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

► 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

► 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

► 80 ► 25 € ► 10/06 ► (0043) 189 022 19
gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

4 Titan Eagle TTC-CSC82TB

► 74 ► 30 € ► 10/06 ► (02433) 940 180
gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler

5 Thermalright V1-Ultra

► 62 ► 30 € ► 10/06 ► (04392) 916 10
solide Kühlleistung, fummelige Montage



Laufwerke

DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 LG GSA-H55N PREISTIPP

► 79 ► 20 € ► Online ► Quicklink: 5533
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

2 LG GSA-H62N NEU

► 78 ► 25 € ► Online ► Quicklink: 5531
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/10 / SATA / 24 Monate Garantie

3 Samsung SH-S202 NEU

► 77 ► 25 € ► Online ► Quicklink: 5535
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

4 Lite-On LH-20A1H NEU

► 72 ► 45 € ► Online ► Quicklink: 5532
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/8/8 / IDE / 24 Monate Garantie

5 Lite-On LH-20A1L NEU

► 72 ► 45 € ► Online ► Quicklink: 5532
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/8/8 / SATA / 24 Monate Garantie



Laufwerkstests in
Zusammenarbeit mit
PCWELT
FESTPLATTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung Spinpoint F1 HD103UJ NEU

► 75 ► 105 € ► Online ► Quicklink: 5536
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

2 Western Digital Caviar SE16 PREISTIPP

► 73 ► 60 € ► Online ► Quicklink: 5537
640 GByte / 7.200 U/min / 16 MByte Cache / SATA

3 Seagate Barracuda ST3320613AS NEU

► 68 ► 50 € ► Online ► Quicklink: 5538
320 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

4 Western Digital Velociraptor NEU

► 66 ► 220 € ► Online ► Quicklink: 5539
300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA

5 Seagate Barracuda ST31000340AS NEU

► 62 ► 120 € ► Online ► Quicklink: 5540
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA



GC-Impressionen

Auch dieses Jahr spuckt unser Games-Convention-Album Schnappschüsse aus, die besser nie das Blitzlicht der Weltpresse erblickt hätten. Zu spät!

Der alte Trick



Das Portal ins Herz



Der Zombie



Der jährliche Witz



Die Technik



Zahlenspiele



Die Schweigeminute



Die Schenkung



Der (Un-)Bekannte



GR

Gamestar-Fotoroman Folge 111: Luftkrieg über Leipzig



Fotos: Christian Merkel, Uwe Miethe, Christian Schmidt



Am
**Kiosk erscheint
GameStar 12/2008
am 29. Oktober.**
Vorab-Infos: www.gamestar.de

**Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!**
www.gamestar.de/abo

Test: Far Cry 2

Dass **Far Cry 2** großartig aussieht, steht außer Frage. Aber riesige, frei zu erkundende Spielwelten haben ihre ganze eigenen Tücken: Schafft es der Afrika-Shooter auch ohne lineares Skript-Korsett, eine fesselnde Geschichte zu erzählen und langfristig zu motivieren? Sind die Hardware-Anforderungen tatsächlich so moderat wie angekündigt? Unser ausführlicher Test sagt Ihnen, ob sich die Reise nach Afrika lohnt.



Test: Pro Evolution Soccer 2009

Kann Konamis jüngster **Pro Evolution**-Spross mit dem verbesserten **Fifa 09** mithalten? Taugt der »Werde zur Legende«-Modus? Und auch ob der verlangsamt Spielfluss mitsamt der Zeitlupen-Flanken der Serie schadet, lesen Sie in unserem Test.



Preview: Tomb Raider Underworld

Lara Croft ist zurück! Und wir spielen mit ihr, also im Spiel. **Underworld** soll mehr vom Alten bieten; weniger Kämpfe, dafür mehr klettern, rätseln und erkunden. Soviel vorweg: Die adrette Archäologin sah nie besser aus. Und sie trägt einen Badeanzug...

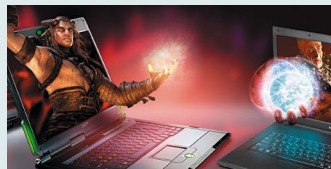


Test: Fallout 3

Für die Kultrollenspiel-Fortsetzung ist der 28. Oktober als Erscheinungstermin geplant – wir hoffen auf eine rechtzeitige Testversion, um zu zeigen, ob sich die fesselnde Endzeit-Atmosphäre durch das gesamte Spiel zieht oder auf Dauer abflaut.

Schnelle Spiele-Notebooks

Den dicken Desktop-PC in den Zug zu schleppen, um zur nächsten LAN zu fahren, nervt. Darum greifen immer mehr regelmäßige LAN-Party-Besucher lieber zum Notebook. Wir testen im nächsten Schwerpunkt die aktuellen mobilen Spaßmacher in unterschiedlichen Preisklassen auf Leistung, Mobilität und Lautstärke.



Report: Die zehn besten Levels

Manche Missionen bleiben hängen, weil sie so kreativ gestaltet waren, an einige erinnern wir uns wegen der grandiosen Optik, und mit anderen verbindet uns eine innige Hass-Liebe, weil sie so unglaublich schwer und frustrierend ausfielen. Wir kürten die Top-10 der besten Levels der PC-Spielgeschichte.

GameStar

IDG
ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
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
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

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 (Praktikant)
Redaktionsassistent
Freie Mitarbeiter
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise
Uwe Miethe, Anita Blockinger,
Daphne Cisneros, Martin Deppe, André Linken,
Georg Wieselsberger, Eva Zechmeister

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,
Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop
Jahresbezugspreise
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €),
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €),
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

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
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 08/2008)
25.268.415 Page Impressions
3.885.569 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)
Dirk Heib (-730)
Klaus Maurer (-673)
Carsten Rauh (-671)
Vasilios Tsialos (-321)
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -99670
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Es gilt die Preisliste Nr. 12 vom 1.10.2008.
Deutsche Bank München, Konto-Nr.: 668 868 300, BLZ: 700 700 10
München

Produktion, Rechtliches
Produktionsleitung
Druck und Beilagen
Heinz Zimmermann
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright
Layout-Entwurf
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
H2DESIGN.de

Fotos
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. 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.