



GameStar 12/2008 Prinzipien und Geschenke

So testen wir nicht!

Kaum haben wir in der letzten Ausgabe unsere angepassten Statuten für Spieletests nach GameStar-Qualitätsmaßstäben bekannt gegeben, kam die erste Gelegenheit, diese Regeln in der Praxis zu erproben: Fallout 3 stand zum Test an. Ein Spiel, auf das viele Leser und alle, aber auch wirklich alle Redakteure sehnsüchtig warten. Der Haken: Hersteller Bethesda lässt nur zeitlich stark limitiertes Testspielen außerhalb der Redaktion zu.

Hier noch mal zur Erinnerung, was wir in der letzten Ausgabe formuliert haben: 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.**

Im Fall von Fallout 3 hat die Testsituation gleich mehrere dieser Bedingungen nicht erfüllt, ausschlaggebend war aber die viel zu kurze Testzeit. 15 Stunden für ein Spiel, dessen Hauptkampagne allein auf 40 Stunden ausgelegt ist. Auch wir waren vor Ort, auch wir haben die 15 Stunden voll ausgereizt. Und Christian Schmidt ist mehr als begeistert von dem Endzeit-Rollenspiel, seinen Vorab-Test mit den Antworten auf die drängendsten Fragen zu Fallout 3 finden Sie ab Seite 116 in dieser Ausgabe. Aber: Wir glauben, dass niemand ein solches Spiel abschließend bewerten kann, bevor er es nicht bis zum Ende gespielt hat. Und darum vergeben wir keine Wertung. Den vollständigen Test lesen Sie nach Erscheinen von Fallout 3 (30. Oktober) auf GameStar.de. Übrigens: Kein Magazin und keine Website auf der Welt hatte eine Testversion. Falls also Magazine Wertungen vergeben, liegt das nicht an anderen Testbedingungen, sondern an einer anderen Auffassung über das Vorgehen bei Spieletests.

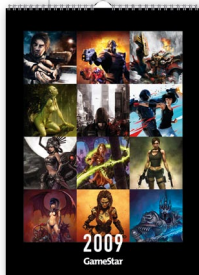
Für GameStar-Leser: Filmspaß für lau!

Als neuen Teil von GameStar.de gibt es ab sofort einen Online-Verleih für DVDs und auch Spiele. Jeder Leser, der sich dort registriert, erhält ein Startkapital von 15 Euro. Und falls Sie Abonnent sind oder es vor der Anmeldung noch werden, bekommen Sie sogar satte 60 Euro Startguthaben! Das können Sie in Ruhe aufbrauchen und dann entscheiden, ob Ihnen der Dienst längerfristig zusagt. Kein Stress, kein Zwang, keine monatlichen Gebühren. Melden Sie sich an unter www.gamestar.de/60.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

GS-Kalender 2009

Gefallen Ihnen gute Spiele-Artworks? Dann werden Sie unseren GameStar-Jahreskalender 2009 lieben. 12 atemberaubende und exklusive Kunstwerke aus aktuellen Spielen und echten Evergreens. Sichern Sie sich ein Exemplar (Größe: 69 x 49 cm) der limitierten Auflage für 16,99 Euro unter www.gamestar.de/shop!



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.



GameStar

VOLLVERSION

Splinter Cell 2:
Pandora Tomorrow

EXTRAS

Blake White
BEtandRACE
GameStar DVD-Inlays

DVD-Inhalt 12/2008

PROGRAMME

Dexpot 1.4
Ashampoo Core Tuner V1.01
Adobe Reader V9.0 (neu)
CoreTemp V0.99.3
Directory Opus V9.1.1.3
(neu, dt., Testversion)
Evil Player V1.27 (int.)
Filezilla V3.1.3.1 (neu, int.)

TESTS

C&C: Alarmstufe Rot 3
King's Bounty
Pure
Sacred 2
Warhammer Online

SPECIAL

Die 10 besten Levels

PREVIEWS

Tomb Raider: Underworld
Herr der Ringe Online:
Die Minen von Moria
Prince of Persia
Damnation
Gothic 3: Götterdämmerung

Video: Tomb Raider Underworld

Die aufregende
Archäologin ist zurück!



GameStar XL

VOLLVERSIONEN

Ashampoo
Uninstaller Platinum 2

DEMOS

Sacred 2: Fallen Angel
Pro Evolution Soccer 2009
Pure

HD-VIDEOS

Far Cry 2 - Intro
Far Cry 2 - Editor
Far Cry 2 - Diamanten
Far Cry 2 - Fazit

Trailer: Need for Speed:

Undercover

Tomb Raider: Underworld

Prince of Persia

Damnation

Gothic 3: Götterdämmerung
C&C: Alarmstufe Rot 3

Pure

Sacred 2

Warhammer Online

Trailer: Resident Evil 5

Trailer: C&C:

Alarmstufe Rot 3

PROGRAMME

7-Zip V4.57
Bios Kompendium V6.8
CPU-Z V1.47

DateiCommander V9.3

DOSBox V0.72

Irfan View V4.20

Irfan View Plugins

Speedfan V4.35

VLC Media Player V0.9.4

XnView & NConvert V1.93.6

XP-Antispy 3.96-8

DVD-Inhalt 12/2008

Trailer: Need for Speed:

Undercover

PATCHES

Die Sims: Apartment-Leben
V1.16.0.187

Mercenaries 2:

World in Flames Patch #1

Fifa 09 V1.1

TREIBER FÜR

WINDOWS XP & VISTA

Top-Demo: Sacred 2

Mit der Einzelspieler-Demo schlagen
Sie sich mit der Seraphim durch
Hochelfen-Region und erforschen
dort mehrere Dungeons.



PC CD

PC CD-ROM

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL[®]

PANDORA TOMORROW

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL[®]

PANDORA TOMORROW



UBISOFT



UBISOFT

GS1208

hier falten



28 Titel Deus Ex 3

Der Rollenspiel-Shooter-Mix Deus Ex von 2000 gilt als Meilenstein des Genres, Teil 2 hat jedoch viele Fans enttäuscht. Was darf man also von Deus Ex 3 erwarten? Wir sind exklusiv zu den Entwicklern geflogen und haben alle wichtigen Fakten für Sie zusammengetragen.



Titel

DVD
- Video-Special

40 **Diablo 3** Auf der BlizzCon konnten wir die vielversprechende Monsterhatz erstmals anspielen und den frisch angekündigten Zauberer ausprobieren.



Titel

58 **Star Wars: The Old Republic** Wir enthüllen das erste Online-Rollenspiel von Bioware, den Machern von K.o.t.O.R., Mass Effect und Dragon Age.

Titelstory

Deus Ex 3	Großartige Schauplätze.....	32
Mega-Preview	Modulare Waffen	34
Das Team.....	Das »T-Projekt«.....	36

Aktuell

News.....	12
GameStar Liga	16
Termin-Update + Warteliste	18

Previews

Kurzreviews	
Gothic 3:	
Götterdämmerung	20
Silent Hill:	
Homecoming	20
Dark Void	22
Biathlon 2009	22
Winter Sports 2009	22
Neverwinter Nights 2:	
Storm of Zehir	24
Alarm für Cobra 11:	
Burning Wheels	24

DVD-Highlights



Vollversion Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Diesen Monat als Vollversion: der grandiose zweite Teil der **Splinter Cell**-Serie (GS-Wertung 92)! In abenteuerlichen Missionen kämpfen Sie in der Person des modernen Ninjas Sam Fisher gegen einen Guerilla-Führer. Oder balgen sich im coolen »Söldner vs. Spion«-Modus mit anderen Spielern.

Topspiel-Video Far Cry 2

Wie spielt sich Ubisofts Shooter-Fortsetzung? Wie funktionieren Spielwelt, KI und Editor? Unsere fünf Topspiel-Videos geben die Antworten.

DVD-XL-Highlights



HD-Videos

Unsere DVD-XL ist wieder prall gefüllt: Gleich vier Trailer und 13 Videos im HD-Format erwarten Sie. Gleich fünf Videos analysieren **Far Cry 2**. In einer 11-minütigen Wertungskonferenz können Sie zudem die lebhafteste Diskussion um Ubisofts Shooter in der GameStar-Redaktion mit erleben.

Demos

Bis die Finger bluten: Mit den umfangreichen Demos zu **Pure**, **Pro Evolution Soccer 2009** und **Sacred 2** bekommen Sie ein dickes Probierpaket.

Previews

Diablo 3	40
Starcraft 2	44
WoW: Wrath of the Lich King	46
Tomb Raider:	
Underworld	50
Herr der Ringe Online:	
Die Minen von Moria	54
Need for Speed:	
Undercover	56
Star Wars:	
The Old Republic	58



DVD
- Video-Special
DVD-XL
- HD-Video

Titel

90 **C&C: Alarmstufe Rot 3** Dank spektakulärer Missionen und viel Charme bietet das neue C&C beste Unterhaltung, ob allein oder im Koop-Modus.

**Hardware**

174 **Spiele-Notebooks** Taugen Notebooks bis 1.500 Euro zum mobilen Spielen? Wir haben zehn Modelle durch unseren Testparcours geschickt.



DVD
- Top-Spiel
DVD-XL
- HD-Video

66 **Titel**
Far Cry 2

Ubisoft statt Crytek, Afrika statt karibischer Sandstrände, eine offene Welt statt linearer Ballerei – Far Cry 2 hat mit seinem Vorgänger nur noch den Namen gemein. Macht der Shooter dadurch weniger Spaß? Oder vielleicht sogar mehr? Unser Test schafft Klarheit.

Tests

Das GameStar-Team 62

Action

Action-Hitliste 65

Far Cry 2 66

Dead Space 74

Bully: Die Ehrenrunde 80

G.B.R. 83

Panzer Killer 83

Crysis Wars 84

Dynasty Warriors 6 85

Strategie

Strategie-Hitliste 89

Command & Conquer:

Alarmstufe Rot 3 90

King's Bounty: The Legend 96

Pipemania 99

Crime City 99

Die Gilde 2: Venedig 99

World of Goo 100

Clever!

Das Spiel, das Wissen schafft 102

Hinterland 102

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste 103

Warhammer Online 104

Sacred 2 110

Fallout 3 116

Sport

Sport-Hitliste 119

Fussball Manager 09 120

Pro Evolution Soccer 2009 122

MotoGP 08 126

FIM Speedway Grand Prix 3 127

Mountain Bike Adrenaline 127

NBA 2K9 128

Service

Überblick: Preise & Patches 130

Überblick: Budget-Spiele 132

Überblick: Aktuelle Mods 134

Magazin

Leserbriefe 136

Fehler! 137

GameStar Interaktiv:

»Helden-Klatsch« 140

Verlosung 142

Report:

Die 10 coolsten Levels 152

Report: Spiele hören 158

Jobs in der Spielebranche:

QA Manager / Tester 160

Jobs in der Spielebranche:

Community Manager 162

Hall of Fame:

C&C: Alarmstufe Rot 164

Hardware

Hardware

Hardware-News 172

Hardware-Referenzklassen 173

Schwerpunkt

Spiele-Notebooks unter

1.500 Euro 174

Test-Tabelle und Benchmarks 176

Die neue Kompaktklasse:

Netbooks 180

Test des Monats

Radeon HD 4830 182

Tools des Monats

Mehr Arbeitsfläche

dank Dextop 186

Einzeltests

Grafikkarte:

Zotac Geforce GTX 260² 184

Grafikkarte: Powercolor

Radeon HD 4870 PCS 186

28-Zoll-TFT: Hanns.G HG281 186

Tastatur:

Microsoft Sidewinder X6 187

Maus: Sidewinder X5 187

Service

TECHtelmechtel 188

Einkaufsführer 190

Rubriken

Editorial 5

Die Vorletzte 193

Impressum / Vorschau 194

Spiele in dieser Ausgabe

Alarm für Cobra 11:	Herr der Ringe Online:
Burning Wheels Preview 24	Die Minen von Moria Preview 54
Baphomets Fluch 2.5 Mods 135	Hinterland Test 102
Biathlon 2009 Preview 22	King's Bounty Test 96
Bioshock Budget 133	Medieval 2 Budget 133
Bully:	MotoGP 08 Test 126
Die Ehrenrunde Test 80	Mountain Bike
Clever! Das Spiel,	Adrenaline Test 127
das Wissen schafft Test 102	NBA 2K9 Test 128
Command & Conquer:	Need for Speed:
Alarmstufe Rot 3 Test 90	Undercover Preview 56
Command & Conquer:	Neverwinter Nights 2:
Alarmstufe Rot Klassiker 164	Storm of Zehir Preview 24
Crime City Test 99	Panzer Killer Test 83
Crysis Wars Test 84	Pipemania Test 99
Dark Void Preview 22	Pro Evolution
Dead Space Test 74	Soccer 2009 Test 122
Deus Ex 3 Preview 28	Rainbow Six: Vegas Budget 133
Diablo 3 Preview 40	Sacred 2 Test 110
Die Gilde 2: Venedig Test 99	Silent Hill:
Doom 3:	Homecoming Preview 20
The Dark Mod Mods 134	Silverfall Budget 133
Dynasty Warriors 6 Test 85	Splinter Cell:
Europa Universalis 3 Budget 133	Double Agent Patches 130
Fallout 2:	Stalker: Clear Sky Patches 130
Restoration Project Mods 134	Star Wars:
Fallout 3 Test 116	The Old Republic Preview 58
Far Cry 2 Test 66	Starcraft 2 Preview 44
Fifa 09 Patches 130	Tomb Raider:
FIM Speedway	Underworld Preview 50
Grand Prix 3 Test 127	Warhammer Online Test 104
Frontlines Patches 130	Winter Sports 2009 Preview 22
Fussball Manager 09 Test 120	World of Goo Test 100
G.B.R. Test 83	Worldshift Patches 130
Gothic 3:	WoW:
Götterdämmerung Preview 20	Wrath of the Lich King Preview 46
Guild Wars:	
Factions 2008 Budget 132	
Guild Wars:	
Nightfall 2008 Budget 132	
Guild Wars:	
Prophecies 2008 Budget 132	

2005



2006



2008



Lebenszeichen von Alan Wake

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

DVD
- Komplettes Spiel:
Blake White
- GameStar-
RSS-Reader

Zu lange war es still um das Mammutprojekt der Max Payne-Macher. Jetzt sind neue Infos aufgetaucht – und ein Screenshot.

Im Winter 2006 hätte **Alan Wake** erscheinen sollen. Das war zumindest der Plan, den das finnische Studio Remedy (**Max Payne**) auf der E3 2005 verkündet hatte. Dann herrschte Stille. Ende 2006 prä-

sentierte uns Remedy eine neue Version (GameStar-Ausgabe 12/2006), demonstrierte eine technisch beeindruckende Spielwelt, das dynamische Wettermodell, fließende Tag-Nacht-Wechsel und einen Wirbelsturm, der die malerische Kleinstadt Pride Falls zerlegt. Wir waren angesichts des Gezeigten beeindruckt. Doch auf die Nachfrage, wann das Spiel nun

erscheine, antwortete Remedy mit einem unkonkreten »irgendwann 2007«. Dann wieder Stille, bis im Februar 2007 eine Nachricht um die Welt ging: Microsoft hatte die Finnen seinem Konzern einverleibt. **Alan Wake** werde nun exklusiv für die Xbox 360 und Windows Vista erscheinen, hieß es. Andere Umsetzungen seien nicht geplant. »Der Fakt, dass das Spiel nicht auf

alle möglichen Plattformen portiert werden muss, wird die Entwicklung vereinfachen und beschleunigen«, sagte Matias Myllyrinne, Business Director bei Remedy. Einen Termin nannte er dennoch nicht, auf der diesjährigen Games Convention glänzte das Spiel durch Abwesenheit. Erneute Stille. Am 19. August 2008 brach Remedy-Geschäftsführer Mika Reini nach eineinhalb Jahren das Schweigen: »Wenn hier alles rund gelaufen wäre, gäbe es das Spiel vielleicht bereits.« Dass es überhaupt existiert, soll ein neuer Screenshot beweisen, der am 6. Oktober veröffentlicht wurde. Zudem verriet der Autor Sam Lake am selben Tag, dass die Handlung wie bei **Alone in the Dark** in Episoden unterteilt sei. Da er im selben Atemzug über »eine erste Staffel« sprach, scheint **Alan Wake** nicht nur in durch Cliffhanger verbundene Hapen gegliedert zu sein, sondern auch auf einen offenbar bereits geplanten Nachfolger einzustimmen. Doch wann erscheint **Alan Wake** denn nun? Remedy sagt dazu nichts. Wir vermuten: frühestens Ende 2009. **DM**

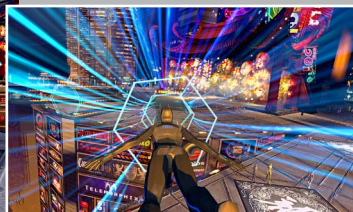
Otherland

Tad Williams' Science-Fiction-Roman wird im fernen Singapur zum Online-Rollenspiel.

Der noch unbekannte und in Singapur beheimatete Entwickler RealU arbeitet derzeit an einem Online-Rollenspiel zum vierteiligen Science-Fiction-Wälzer **Otherland**. Laut ersten Informati-

onen ist der Autor Tad Williams maßgeblich an der Produktion beteiligt. Zwar bereisen Sie im Spiel aus den Büchern bekannte Orte und treffen einige Charaktere aus der Vorlage, die Romanhandlung soll aber ähnlich wie in Turbines **Der Herr der Ringe Online** nur am Rande erzählt werden. Laut Dtp, der Mutterfirma von RealU, verwendet **Otherland** eine überarbeitete Version der Unreal Engine 3. Das Spiel soll irgendwann 2010 fertig sein. **DM**

► Quicklink: 5632



Weite Strecken absolvieren Sie in Warp-Tunnels.

Mass Effect 2

Aus Versehen sind erste Infos zur Geschichte, dem Koop-Modus und der Technik aufgetaucht.

Der Vorschau-Artikel der US-Seite Gamespot war nur für ein paar Stunden online – für Fans dennoch genug Zeit, die irrtümlich veröffentlichten Infos über die Rollenspiel-Fortsetzung **Mass Effect 2** zu verbreiten. Demnach soll die Handlung zwei Monate nach dem Vorgänger einsetzen und Sie durch ein acht Mal größeres Universum führen – hoffentlich nicht mit acht

Mal so viel Leerlauf wie im ersten **Mass Effect**. Zudem erlaubt der neue Koop-Modus gleich sechs Spielern das gemeinsame Kämpfen. In Sachen Grafik habe das Team die Unreal Engine 3 gründlich überarbeitet – das Spiel sähe dadurch besser aus als Epics **Gears of War 2**. Im November 2009 soll die Xbox 360-Version fertig sein, PC-Nutzer müssen sich noch bis 2010 gedulden. Dann beginnt das Warten auf Teil 3 – **Mass Effect** war von Beginn an als Trilogie geplant. **DM**

► Quicklink: 4605

Blake White

Auf unserer DVD: das kleine Portal. Studenten der Berliner Games Academy entwickeln eine großartige Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel.



Ein ebenso sadistischer wie weiblicher Computer jagt Sie durch ein Labyrinth voller tödlicher Gefahren. Klarer Fall: Bei **Blake White** waren offensichtlich **Portal**-Fans am Werk. Die Grundidee ist gleich, das Spielprinzip dennoch ein gänzlich anderes. Um aus den 15 grafisch minimalistischen, aber dennoch sehr stilvollen 2D-Labyrinthen zu entkommen, muss Spielheld Blake die Farbgebung manipulieren. Als weißer Blake kann er nur auf schwarzen Plattformen stehen, als schwarzer Blake entsprechend nur auf weißen. Aus dieser einfachen Grundidee haben die fünf Studenten Dutzende cleverer Rätsel gestrickt, die immer komplexer werden. Reichen anfangs noch simple Farbwechsel, müssen Sie später auch Fahrstühle, Schalter und – nein, keinen Companion Cube – sondern einen Companion Ball manipulieren. Unbedingt ausprobieren! **HK**

Das Studentenprojekt glänzt mit einem **coolen Grafikstil** und cleveren Rätseldesign.



EA vs. Take 2

Firmenkauf bis auf Weiteres auf Eis gelegt.

Die mehrmonatige Übernahmeschlacht zwischen Electronic Arts und Take 2 (**GTA 4**, **Bully: Die Ehrenrunde**) ist zu einem erstaunlich unspektakulären Ende gekommen: Electronic Arts will Take 2 nicht mehr. Im August hatte Take 2 dem Konkurrenten Einblick in seinen Drei-Jahres-Plan gewährt, und was es dort zu sehen gibt, scheint EA nicht zu gefallen – der Riesen-Publisher hat die Verkaufsgespräche Anfang Oktober kurzerhand eingestellt. Dabei hatte Electronic Arts dem Marktwert seines Konkurrenten noch selbst auf die Sprünge geholfen: Mit Bekanntwerden der Übernahmegespräche schnellte die Take-2-Aktie vor einigen Monaten von 17 auf 27 Dollar und liegt mittlerweile bei rund 21 Dollar. EAs Kaufangebot von 25,74 Dollar hatten die Aktionäre aber bis zuletzt abgelehnt. **FAB**

► gamestar.de-Quicklink: 5643

Leser-Charts Oktober

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(2)	Crysis
3	(3)	World of Warcraft
4	(4)	Drakensang
5	(5)	Diablo 2
6	(8)	Gothic 3
7	NEU	Crysis Warhead
8	(7)	Warcraft 3
9	(9)	Counterstrike Source
10	(12)	Half-Life 2
11	(18)	Medieval 2
12	NEU	The Witcher
13	(19)	Gothic 2
14	NEU	Stalker: Clear Sky
15	(10)	Mass Effect
16	(17)	Bioshock
17	NEU	Diablo 2
18	NEU	Guild Wars
19	(20)	Anno 1701
20	NEU	Baldur's Gate 2

Quelle: GameStar-Mitmacharten 11/2008

Novint Falcon

Neben der NIA-Gedankenkontrolle gibt es jetzt ein neues Technikspielzeug.

Bei der **Falcon** steuern Sie Spiele mit Hilfe einer Kugel, die an drei Gelenkarmen hängt. Drücken Sie die Kugel nach vorne, bewegt sich der Charakter in diese Richtung, beim Ziehen weicht er zurück. In der Redaktion konnten wir bislang nur Mini-Spielchen ausprobieren – die hatten es aber in sich (ein Test folgt demnächst). So simuliert das Gerät zum Beispiel eine Steinschleuder, indem wir die Kugel zurückziehen, um das Gummi zu spannen. Für einen Schuss lassen wir einfach los. Dabei simuliert die **Falcon** auch die dabei auftretenden Kräfte: Je weiter wir die Kugel in unsere Richtung ziehen, desto mehr Kraft brauchen wir. Anwendungsgebiete für die clevere, aber 190 US-Dollar teure Steuerung gibt es viele, unter anderem soll das kommende **Gothic 3**-Addon **Götterdämmerung** das Gerät unterstützen. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5632



Portal! Das war der erste Gedanke, der uns beim Anblick der Falcon durch den Kopf schoss.

»Das BattleNet ist unser effektivstes DRM.«

Ein starker Mehrspieler-Teil wie bei Diablo 3 sei der beste Kopierschutz, sagt Rob Pardo von Blizzard.



Kaufzwang?

»Nicht auch noch Blizzard!«, höre ich die Spieler bereits rufen. Auf der Blizzcon hat der Entwickler angekündigt, dass man Bezahlinhalte für World of Warcraft plane. Konkret: Wer seinen Charakter individueller als bisher gestalten will, muss echtes Geld dafür bezahlen. Die Kalifornier schlagen damit einen Weg ein, den viele andere Studios bereits beschritten: Bethesda bietet teure Nebenquests und Rüstungsteile für Oblivion an, der Neverwinter Nights 2-Macher Obsidian schiebt regelmäßig Bezahl-Module für sein Rollenspiel nach. Und Battlefield Heroes richtet sein Geschäftsmodell gar komplett auf käufliche Gegenstände aus. Solche Vermarktungssysteme bringen den Entwicklern nicht nur zusätzliches Geld ein, sondern verlängern im Idealfall auch die Halbwertszeit der Spiele.

Blizzards Plan ist also durchaus nachvollziehbar, immerhin steckt hinter World of Warcraft eine gigantische Fangemeinde. Dennoch: Neben dem Preis für das eigentliche Spiel zahlt man auch monatliche Gebühren – wer gibt da noch Geld für Friesen, Gesichter, Augenfarben aus? Die simple Antwort: nur die Leute, die das auch möchten. Schließlich dienen die Bezahlinhalte nur dazu, den eigenen Helden hübscher zu gestalten – die Spielbalance bleibt unangetastet. Das sollte Blizzard auch tunlichst so beibehalten. Flops wie War Rock oder Dungeon Runners haben gezeigt, wohin es führt, wenn man charakter-verbessernde Gegenstände für reales Geld verkauft.

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de



Windows für Spieler?

»Windows Vista ist ist das ideale Betriebssystem für Spieler«, so tönte Microsoft vor nicht allzu langer Zeit. Die angeblichen Gründe: höhere Spieleleistung als XP, DirectX10, Spiele-Explorer, Live Anywhere... Live was? Erinnern Sie sich noch an Shadowrun? Das erste Spiel mit Live-Anywhere-Unterstützung sollte Xbox 360- und PC-Spieler plattformübergreifend verbinden. Der Erfolg war – diplomatisch ausgedrückt – mäßig. Der Online-Shooter interessiert heute niemanden mehr, der dazugehörige Service wird totgeschwiegen.

Nächste Baustelle: der Spiele-Explorer. Die Idee war, alle installierten Spiele aufzulisten und mit Informationen zu versehen. Zudem sollte ein Punktesystem den Hardware-Hunger des Spiels bewerten. Ergebnis: Fehlschlag! Der Vista-Performance-Index sagt nichts aus, die Spieleinformationen sind eher spärlich.

Auch die Spieleleistung kommt unter Vista erst seit dem ersten Service Pack gerade so eben an XP heran, und das erst ein Jahr nach der Veröffentlichung von Vista. Nun rührt Microsoft bereits die Werbetrommel für das neue Windows: Windows 7. Und auch diesmal sollen clevere Funktionen für Spieler an Bord sein: Spiele-Explorer (jetzt noch umfangreicher), DirectX 11 und – natürlich – eine deutlich bessere Leistung als Vista. Hoffen wir, dass Microsoft den großen Worten diesmal große Taten folgen lässt. Ich habe da so meine Zweifel.

Hendrik Weins,
Redakteur Hardware
hendrik@gamstar.de



Assassin's Creed 2

Wie Ubisoft für Spekulationen sorgt.

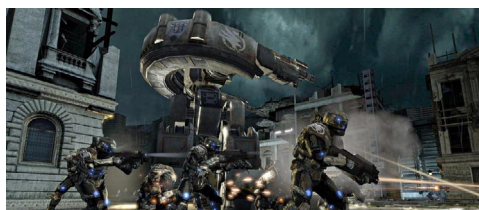
Laut David Wilkinson, dem Chef-Animator von **Prince of Persia**, wird der Auftragsmörder Altair auch in **Assassin's Creed 2** wieder mit von der Partie sein. Momentan sei sein Kollege Alex Drouin damit beschäftigt, »Altair das Schwimmen beizubringen«. Wenn der Kapuzenträger auch in Teil 2 mitspielt, wird die Handlung möglicherweise erneut zur Zeit

des dritten Kreuzzuges spielen. Das offene Ende des Serienauftakts suggerierte allerdings eine Fortsetzung mit einem anderen Charakter in einer anderen Epoche, deren Erinnerung ebenfalls in den Genen der Hauptfigur Desmond Miles abgelegt ist. Altair könnte aber auch als Entwickler-Dummie für einen anderen Helden dienen, der im Verlauf der Produktion noch eingebaut wird. Eine offizielle Stellungnahme von Ubisoft steht bislang noch aus. **DM**

C&C: Tiberium

Electronic Arts hat den Taktik-Shooter gestoppt.

»Tiberium ist ein qualitativ minderwertiges Spiel, das [...] sich am Markt nicht durchsetzen wird.« Harte Worte aus der Chefetage von Electronic Arts – und die Antwort auf die Einstellung sämtlicher Arbeiten an **Tiberium**. Die Qualität spiegle nicht den Entwicklungsaufwand wider, den man bisher in das Projekt gesteckt habe. Die Konsequenz: Der zuletzt auf März 2010 verschobene Shooter wird eingestampft und ist damit das erste Opfer der von EA angekündigten Qualitätsoffensive. Man werde »künftig keine schwachen Lizenztitel mehr auf den Markt werfen.« **DM**



Früher und unschöner Tod: **C&C: Tiberium** wird nie erscheinen.

Windows 7

Besser, schneller, schlauer – Microsoft verspricht für den kommenden Vista-Nachfolger Windows 7 mal wieder Großes.

Der Microsoft-Chef Steve Ballmer gibt an wie ein Sack Flöhe: »Windows 7 ist wie Vista, nur viel besser!« Zu den Neuerungen zählen neben der verbesserten Multi-Core-Unterstützung und DirectX 11 auch neue Funktionen für den Spiele-Explorer. So soll dieser automatisch darüber informieren, ob es für die installierten Spiele bereits Patches gibt. Zudem erwägt Microsoft eine »Instant On«-Funktion. Hierbei startet innerhalb von acht Sekunden ein alternatives Mini-Windows, mit dem Sie surfen und ausgewählte Programme nutzen können. Termin? Unbekannt. **HW**

Verkaufs-Charts Oktober

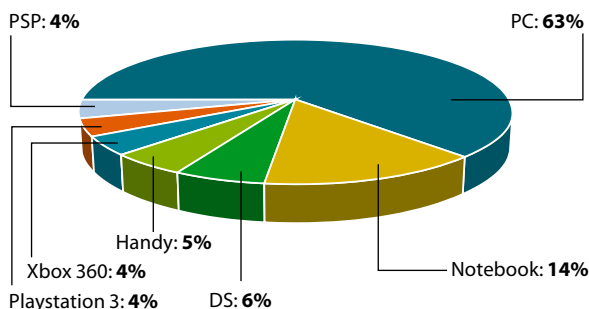
Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Sacred 2	
2	NEU	Fifa 09	
3	NEU	Warhammer Online	
4	NEU	Pro Evolution Soccer 2009	
5	NEU	Sacred 2 (Collector's Edition)	
6	(1)	Spore	
7	NEU	Crysis Warhead	
8	(3)	Die Sims 2: Apartment-Leben	
9	NEU	Colonization	
10	(8)	Counterstrike Source	
11	NEU	Brothers in Arms: Hell's Highway	
12	NEU	Call of Duty 4 (Game of the Year)	
13	(5)	Die Siedler: Aufbruch d. Kulturen	
14	NEU	Die Sims 2 (Super Deluxe-Edition)	
15	(6)	Drakensang	
16	(13)	World of Warcraft (Battlechest)	
17	(4)	Stalker: Clear Sky	
18	NEU	Fussball Manager 08	
19	NEU	The Witcher (Enhanced Edition)	
20	NEU	Medieval 2	

18. Oktober 2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.



Optisch gibt es in **Windows 7** bislang kaum Unterschiede zu Vista.

»Welche Spieleplattform nutzen Sie?«



Ergebnis: Ob mit Desktop-Geräten oder Notebooks, unsere Leser spielen hauptsächlich monogam auf dem PC – 77 Prozent sprechen für sich. Überraschend: Next-Gen-Konsolen wie die Xbox 360 und Playstation 3 verlieren als Spieleplattform gegen das Handy.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2008

European Innovative Games Award

Ruhm und Ehre für cleveres Spieldesign.



Nirgendwo sonst in der IT-Branche gibt es derart schnellen Fortschritt wie bei den Computerspielen. Das hessische Wirtschaftsministerium will dem nun Rechnung tragen und veranstaltet am 6. November den European Innovative Games Award in Darmstadt. An dem Wettbewerb kann jeder EU-Bürger teilnehmen, der Computerspiele herstellt, vom Publisher bis zum Hobby-Programmierer. Der Sieger nimmt 35.000 Euro mit nach Hause. In der Fachjury sitzt neben Hessens Wirtschaftsminister Dr. Alois Rhiel auch der GameStar-Verlagsleiter und ehemalige GamePro-Chefredakteur André Horn.

FAB

News-Ticker

- **Mirror's Edge:** Owen O'Brien, Senior Producer bei EA Dice, plant mindestens zwei Fortsetzungen des Freerun-Spiels. Teil 2 soll einen Level-Editor enthalten.
- **Richard Garriot:** Der Ultima-Erfinder hat sich einen Traum erfüllt und ist für mehrere Tage auf die internationale Raumstation ISS gereist. 22 Millionen Dollar hat er für den Trip bezahlt.
- **Geforce 9600 GSO:** Die 90 Euro teure Einstiegsgrafikkarte wird technisch ausgebremst. Neue Platinen haben nur noch 48 statt 96 Shader-Einheiten, dafür aber eine schnellere Speicheranbindung.
- **Syndicate:** Gerüchten zufolge sollen die Starbreeze Studios (Chronicles of Riddick) an einer Neuauflage des Strategie-Klassikers von 1994 arbeiten.
- **Spore:** Electronic Arts hat zwei Addons für den Evolutions-Baukasten angekündigt. Das erste (November 2008) fügt weitere Monster-Teile hinzu, das zweite (Frühling 2009) erweitert die Weltraum-Epoche.
- **Sierra:** Der Hersteller schaltet zum 1. November 21 Server teils älterer Spiele ab. Betroffen sind unter anderem Alien vs. Predator 2, Empire Earth 2, No one lives Forever 2 und Homeworld.

World of Warcraft-Maus



Ähnlich wie bei der Roccat Kone lässt sich die Beleuchtung frei konfigurieren.

In Zusammenarbeit mit dem WoW-Macher Blizzard hat Steelseries die erste auf Online-Rollenspiele abgestimmte Spielermouse entwickelt.

15 frei programmierbare Tasten, 130 vordefinierte Makros für **World of Warcraft** und eigene Tastenfolgen mit bis zu 160 Zeichen – die **World of Warcraft MMO Gaming Mouse** soll der optimale Spielpartner für Online-Rollenspieler werden. Der Nager tastet den Untergrund mit präzisen 3.200 dpi ab. Je nach Vorliebe können Sie auf 800 dpi herunterschalten. Das Kabel misst lange zwei Meter. Die **World of Warcraft MMO Gaming Mouse** kommt im November in den Handel, der mehr als stolze Preis soll bei knapp 100 Euro liegen. Ein Test folgt in der kommenden Ausgabe. Laut Hersteller ist die Auflage begrenzt – das gilt auch für die Tastatur und das Mauspad aus der gleichen Produktlinie. **DV**

► gamestar.de-Quicklink: 5634



Eine Entscheidung ist gefallen – vier stehen noch aus. Mitte November treffen sich die Saisonbesten zu den Finalspielen.



Die Saison der GameStar Liga (GSL) ist beinahe vorbei, das Highlight steht den Spielern und Zuschauern aber erst noch bevor. Vom 14. bis 16. November messen sich die jeweils besten vier Spieler und Teams im großen Online-Finale der Foxconn **Unreal Tournament 3** Premier League, der **Starcraft: Broodwar** Premier League,

der **Guild Wars** Premier League sowie der **TO: Crossfire** Supported League. Allein im Finale kämpfen die Teilnehmer noch mal um Geld- und Sachpreise im Gesamtwert von über 16.000 Euro. Wir rechnen mit hochdramatischen Matches, die Sie allesamt auf dem Web-TV-Sender game-tv.com live verfolgen können.

Scheuerle gewinnt in Live for Speed

Eine Liga hat ihren Champion bereits gefunden: Mit seinem sechsten Saison-Sieg konnte Johannes Scheuerle den Titel in der Fanatec **Live for Speed** Premier League feiern. Bedingt durch einen Verbindungsabbruch seines Konkurrenten Marco Schade sicherte sich der Fahrer des Low-Racing-Teams bereits vorzeitig die Meisterschaft. Als Preis gibt es für ihn neben den bereits erkämpften Rennprämien noch mal 1.000 Euro in bar und ein Fanatec Rennsport-Cockpit im Gegenwert von 1.200 Euro oben drauf. Auf dem zweiten Platz landete Christian Heinrich, der sich über 400 Euro sowie ein Fanatec Porsche 911 Turbo Wheel freuen darf. Pechvogel Marco Schade konnte sich trotz der Niederlage den soliden dritten Platz sichern. Er gewinnt 200 Euro.

Das GSL-Finale

Das Finale der GameStar Liga findet im Online-Modus und mit Loser- und Winner-Bracket statt. Alle wichtigen Informationen wie die Turnierbäume finden Sie auf www.gamestar.de/esports/clangliga – die Übertragungszeiten der Finalsporte können Sie links in der Tabelle ablesen. Lajos A. Rakow

Übertragungszeiten der GameStar-Liga Finalsporte

Freitag, 14.11.2008

19:00 Uhr	Vorberichterstattung	
19:30 Uhr	Guild Wars Premier League	Runde 1
21:00 Uhr	Foxconn Unreal Tournament 3 Premier League	Runde 1
22:00 Uhr	TO: Crossfire Supported League	Winner oder Loser Bracket Final
23:00 Uhr	Foxconn Unreal Tournament 3 Premier League	Winner oder Loser Bracket Final

Samstag, 15.11.2008

09:30 Uhr	Vorberichterstattung	
10:00 Uhr	Starcraft: Broodwar Premier League	Runde 1
12:15 Uhr	Guild Wars Premier League	Winner Bracket Final
14:00 Uhr	Starcraft: Broodwar Premier League	Winner Bracket Final
15:15 Uhr	Guild Wars Premier League	Loser Bracket Final
17:00 Uhr	Starcraft: Broodwar Premier League	Loser Bracket Final
18:15 Uhr	Guild Wars Premier League	Consolation Final
20:00 Uhr	Foxconn Unreal Tournament 3 Premier League	Consolation Final
21:00 Uhr	TO: Crossfire Supported League	Overall Final
22:30 Uhr	Foxconn Unreal Tournament 3 Premier League	Overall Final

Sonntag, 16.11.2008

10:30 Uhr	Vorberichterstattung	
11:00 Uhr	Starcraft: Broodwar Premier League	Consolation Final
12:30 Uhr	Guild Wars Premier League	Overall Final
14:00 Uhr	Starcraft: Broodwar Premier League	Overall Final
15:30 Uhr	Große Siegerehrung	
16:00 Uhr	Informationen zur nächsten GSL-Saison	

Abschlusstabellen

Starcraft: Broodwar Premier League

Platz	Spieler	Wins	Punkte
1	ToT)Mondragon(30 : 02	45
2	MYM.Strelok	25 : 07	36
3	MYM.White-Ra	24 : 10	33
4	ToT)Gosia(25 : 13	33

Foxconn Unreal Tournament 3 Premier League

Platz	Spieler	Wins	Punkte
1	mouz.KiLLu	27 : 06	39
2	Majo	28 : 08	39
3	mouz.daddy	27 : 10	39
4	dignitas/GoHLink	25 : 10	36

Guild Wars Premier League powered by NC Soft

Platz	Gilde	Wins	Punkte
1	Stealing Society	29 : 03	42
2	What's going on	27 : 04	39
3	Bruderschaft der V.	26 : 06	39
4	You Failed	25 : 07	36

TO: Crossfire Supported League

Platz	Clan	Wins	Punkte
1	Mortis Veles	523 : 89	43
2	TTS	521 : 109	43
3	mymP.net QPAD	459 : 153	39
4	#xplosionZ –	445 : 137	34

Fanatec Live for Speed Premier League

Platz	Spieler	Punkte
1	J. Scheuerle	3615
2	C. Heinrich	2890
3	M. Schade	2880
4	M. Maçon	2670

Die Tabellen zeigen den Stand nach dem 15. und somit letzten Spieltag. Aktuelle Ergebnisse und Tabellenübersichten finden Sie unter www.gamestar.de/esports/clangliga.



Ein Verbindungsabbruch entschied das letzte Live-for-Speed-Rennen.



Game-tv.com berichtet live von den GSL-Finalspielen.

Termin-Update

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



Mirror's Edge

Konsolenbesitzer dürfen bereits am 14. November in Electronic Arts' spannende Hochhaus-Hüpferei Mirror's Edge eintauchen, PC-Spieler müssen dagegen noch bis 2009 warten.

Das kommt im November

Spiel	Publisher	Datum
Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	RTL	27.11.2008
Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	14.11.2008
Chronicles of Spellborn	FIP	27.11.2008
CSI: New York	Ubisoft	November
Dark Horizon	Paradox	14.11.2008
Dead Space	Electronic Arts	06.11.2008
Der Herr der Ringe: Die Minen von Moria	Codemasters	18.11.2008
Everquest 2: The Shadow Odyssey	Sony	18.11.2008
Gothic 3: Götterdämmerung	Jowood	14.11.2008
Grand Theft Auto 4	Rockstar	21.11.2008
Hotel Gigant 2	Nobilis	07.11.2008
Left 4 Dead	Electronic Arts	20.11.2008
Legendary	Atari	20.11.2008

Spiel	Publisher	Datum
Mata Hari	Dtp	21.11.2008
Officers: World War 2	Peter Games	06.11.2008
Need for Speed: Undercover	Electronic Arts	20.11.2008
Rise of the Argonauts	Codemasters	November
RTL Biathlon 2009	RTL	27.11.2008
RTL Winter Sports 2009	RTL	27.11.2008
Saints Row 2	THQ	28.11.2008
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	27.11.2008
Shellshock 2: Blood Trails	Eidos	28.11.2008
Spore: Süß & Schrecklich	Electronic Arts	20.11.2008
Tomb Raider: Underworld	Eidos	21.11.2008
World Championship Off Road Racing	Activision Blizzard	20.11.2008
WoW: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	14.11.2008

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	A Vampyre Story	Adventure	Autumn Moon	–	–	November 2008
	Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	–	2009
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2009
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2. Quartal 2009
	Anno 1404	Aufbauspiel	Related Designs	11/08	–	2009
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08	–	25. Februar 2010
	Arma 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08, 11/08	–	1. Quartal 2009
	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
	Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Treyarch	08/08, 09/08	Sehr gut	14. November 2008
UPDATE	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Sehr gut	27. November 2008
NEU	Dark Void	Actionspiel	Airtight Studios	–	–	4. Quartal 2008
	Damnation	Actionspiel	Blue Omega	05/08, 10/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
	Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	Relic	07/08, 11/08	–	1. Quartal 2009
	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	–	Februar 2009
UPDATE	Der Herr der Ringe: Die Eroberung	Actionspiel	Pandemic	08/08	–	15. Januar 2009
NEU	Der Herr der Ringe: Minen von Moria	Online-Rollenspiel-Addon	Turbine	12/08	Sehr gut	18. November 2008
	Der Pate 2	Actionspiel	EA Redwood Shores	10/08	Sehr gut	Februar 2009
UPDATE	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08	–	2010
	Die Sims 3	Aufbauspiel	Maxis	05/08	–	Februar 2009
	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
UPDATE	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2009
	Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	08/08	Gut	2009
	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	09/07, 06/08, 09/08	Sehr gut	30. Oktober 2008
UPDATE	F.E.A.R. 2: Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08	–	13. Februar 2009
	Fracture	Actionspiel	Day 1	10/07	–	2008
UPDATE	Gothic 3: Götterdämmerung	Rollenspiel	Trine Game Studios	10/08	–	14. November 2008

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.



Prince of Persia

Der Hüpfprinz und seine bezaubernde Begleiterin Erika haben sich mit Ubisoft auf einen Termin geeinigt: Prince of Persia kommt am 4. Dezember. Wir halten schon mal die Gamepads bereit.



Saints Row 2

Der derbe GTA-Konkurrent Saints Row 2 wurde vom Publisher THQ auf den 28. November verschoben. Grund: Das Action-Spiel muss für den deutschen Markt geschnitten werden.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Grand Theft Auto 4	↑	3
3	Fallout 3	↑	8
4	Arcania: A Gothic Tale	—	4
5	Anno 1404	↑	13
6	Dragon Age: Origins	↑	-
7	Call of Duty: World at War	↓	5
8	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	↓	6
9	Empire: Total War	↑	11
10	Starcraft 2	↓	7
11	Gothic 3: Götterdämmerung	↑	15
12	Bioshock 2	↑	17
13	Dawn of War 2	↑	23
14	Call of Duty 6	↑	-
15	Duke Nukem Forever	↑	18
16	Alan Wake	—	16
17	Need for Speed: Undercover	↑	22
18	Half-Life 2: Episode 3	↑	21
19	Mafia 2	↓	12
20	Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria	↑	-
21	Aliens: Colonial Marines	↑	-
22	Tomb Raider: Underworld	↑	-
23	Mass Effect 2	↑	-
24	Beyond Good & Evil 2	↑	-
25	Arma 2	↑	-

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 11/08

	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	Rockstar	03/08, 04/08, 07/08, 11/08	Ausgezeichnet	21. November 2008
	H.A.W.X.	Action-Simulation	Ubisoft Bukarest	06/08, 08/08	Gut	1. Quartal 2009
	Haunted	Adventure	Deck 13	—	—	3. Quartal 2009
	James Bond: Ein Quantum Trost	Ego-Shooter	Treyarch	09/08	—	30. Oktober 2008
	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	4. Quartal 2008
UPDATE	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	2009
	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	20. November 2008
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07, 06/08	—	2009
	Mirror's Edge	Actionspiel	Digital Illusions	05/08	—	1. Quartal 2009
UPDATE	Need for Speed: Undercover	Rennspiel	EA Vancouver	10/08, 12/08	Sehr gut	20. November 2008
	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
UPDATE	Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	07/08	—	4. Dezember 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	November 2008
	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08	—	2009
UPDATE	Saints Row 2	Actionspiel	Volition	08/08	—	28. November 2008
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	2009
UPDATE	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07, 12/08	Sehr gut	2009
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	4. Quartal 2008
NEU	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08	—	2010
	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
UPDATE	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2009
	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
UPDATE	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics	03/08, 08/08, 12/08	Sehr gut	21. November 2008
	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	März 2009
	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08, 10/08	—	3. Quartal 2009
	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	Januar 2009
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	4. Quartal 2008
UPDATE	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	10/07, 07/08, 12/08	Sehr gut	14. November 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.

Wie gehabt rücken dem Helden auch in Götterdämmerung **Schweine** und **Orks** auf den Pelz.



Gothic 3 Götterdämmerung

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Addon** ► Termin **4. Quartal 2008** ► Hersteller **Trine Games / Jowood**
 ► Status **zu 80% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 5468** ► Potenzial –

Spätestens seit The Witcher wissen wir: Ein Rollenspiel braucht abwechslungsreiche Quests – und williges Weibsvolk.

Jowood besuchte uns mit einer spielbaren Version von **Götterdämmerung**, der ohne Hauptprogramm lauffähigen Erweiterung zum Rollenspiel **Gothic 3**. Das

Addon spielt zwei Jahre nach dem Hauptspiel. Es knüpft an jenes der drei alternativen Enden an, in dem der Held und der Zauberer Xardas ins unbekannte Land verduften – in der Annahme, der Name Myrtana sei fürderhin gleichbedeutend mit Friede, Freude, Eierkuchen. Doch natürlich ist dem nicht so, also kehrt der Namen-

lose (nach einem mächtigen Zoff mit Xardas) zurück, um die neuen Wehwehen des Reichs Myrtana zu beseitigen. So kommt er im Städtchen Silden an und darf sich auch gleich mit den Privatproblemen der Bewohner rumschlagen. Schon eine der ersten Aufgabe zeigt, dass der indische Addon-Entwickler Trine Games Wert auf



Vor den Mauern von Geldern brät sich der Namenlose zur Stärkung ein Stück **Fleisch** am Lagerfeuer.

wendungsreiche Quests legt: Der Wirt Anton glaubt, seine Frau sei von einem Gast unsittlich belästigt worden. Barnabas, so der Name des Tunichtguts, verclickert dem Helden jedoch, was der nach ein paar Gesprächen mit anderen Männern sowieso schon geahnt hat: Antons Frau Isabell führt ohne Wissen ihres Gatten einen lukrativen Bordellbetrieb. Barnabas, der keine Lust auf Ärger hat und sich kommende leibliche Freuden nicht versaubeuteln möchte, schlägt dem Helden ein Alternativgeschäft vor: Der Namenlose soll Antons Erinnerung an den Vorfall per Zauberspruch einfach auslöschen. So kommt niemand zu Schaden, und alle sind zufrieden. Ob wir mit dem Addon zufrieden sein können, sollen wir schon bald erfahren. Denn **Götterdämmerung** soll noch in diesem Jahr erscheinen. **PET**

DVD
- Video-Special

Silent Hill Homecoming

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **Februar 2009**
 ► Hersteller **The Collective / Konami** ► Status **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5640** ► Potenzial –

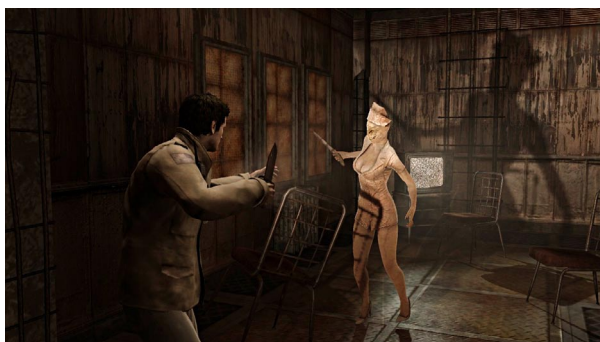
In Amerika ist die fünfte Episode der nebelreichen Gruselserie bereits erschienen. Wir müssen uns bis Februar gedulden. Der Grund: die explizite Gewaltdarstellung.

Ein alles verschlingender Nebel zieht durch die Straßen des kleinen Städtchens Shepherd's Glen. **Silent-Hill**-Veteranen wis-

sen natürlich sofort: Wo es dunstverhangene Gassen gibt, sind grotesk entstellte Krankenschwestern und allerhand skurriles Monsterzeugs nicht weit. **Homecoming**, der neueste Teil der Horror-Serie, wird nicht mehr vom japanischen Team Silent, sondern vom amerikanischen Hersteller The Collective entwi-



Ex-Soldat **Alex Shepherd** ist zwar ein trainierter Kämpfer, trotzdem soll das Spiel nicht zur Action-Orgie verkommen.



Die angriffs-lustigen **Krankenschwestern** aus den Vorgängern sind auch in **Homecoming** wieder dabei.

ckelt. Die bleiben dem markanten, klaustrophobischen Stil der Vorgänger jedoch zum größten Teil treu, samt 35mm-Bildfilter, Taschenlampe und vor Monstern warnendem Funkgerät. Ex-Soldat Alex Shepherd feiert dagegen als neuer Held seine Serienpremiere. Dank seiner Militärausbildung erwehrt sich Alex der Gegner deutlich effektiver als vorherige Silent-Hill-Hauptfiguren. Er kombiniert Schläge und duckt unter Angriffen der höllischen Ausgeburten hinweg, die sich bei der Rückkehr in seiner Heimatstadt Shepherd's Glen herumtreiben. Auf der Suche nach seinem verschwundenen Bruder verschlägt es Alex später

auch nach Silent Hill selbst und in eine surreale Dämonen-Parallelwelt. Die Karte vermerkt dabei in **Homecoming** automatisch, wo Sie schon waren und welche Türen offen sind – praktisch. Außerdem verändert nun die Wahl der Gesprächsantworten den Spiel- ausgang – fünf Enden soll es insgesamt geben. Bis diese endlich auch über deutsche Bildschirme flimmern, vergehen allerdings noch ein paar Monate, denn Konami lässt nicht nur das gesamte Spiel übersetzen. Auch die Gewaltdarstellung soll im Gegensatz zur bereits erschienenen US-Fassung eingeschränkt werden, damit die USK nicht meckert. **CHS**

Dark Void

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Airtight Studios / Capcom** ► Status **zu 65% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5644** ► Potenzial –

Mit Jetpack und Laserwumme kämpfen Sie in einer Parallelwelt gegen diese Roboter-Aliens und gehen dabei die Wände hoch. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Das Actionspiel **Dark Void** dreht seine Schlachtfelder ins Vertikale und sorgt für Schwindel erregende Aussichten. »Vertical Combat« nennt der Entwickler Airtight Studios das Spielelement, bei dem Sie mittels eines Raketenrucksacks von einem Felsvorsprung zum nächsten hüpfen, Deckung suchen und über den Rand der Steinkanten hinweg die teils riesigen, roboter-ähnlichen Feinde aufs Korn nehmen. Die Kamera bleibt dabei stets in der Schulterperspektive, und so blicken Sie meist entweder an der Wand empor gen Himmel – oder eben hinab in endlose Tiefen.

Dark Void spielt in einer Parallelwelt namens Void (»Leere«),

in der die Menschen einen verzweifelten Abwehrkrieg gegen die außerirdischen Watcher führen. Sie übernehmen die Rolle des Bruchpiloten Will, der sich nach einem Absturz im Bermuda-Dreieck in dieser fremden Dimension wieder findet und fortan auf der Seite der Erdenbewohner gegen die Maschinenwesen kämpft. Im Verlauf des Spiels können Sie Ihr Huckepack-Jetpack weiter aufrüsten und sich dann auf minutenlange Ausflüge durch die weitläufigen Levels wagen. Werden Sie dabei von feindlichen Raumschiffen angegriffen, klammert sich Will an deren Außenhüllen fest, reißt die Cockpitverkleidung auf und zerrt den Alien-Piloten aus seinem Sitz. Jetzt gehört das untertassenförmige Fluggerät Ihnen.

In den bisher gezeigten Spielszenen wirkte **Dark Void** noch sehr farbarm, meist domi-



Verkehrte Welt: Will hängt unter einem Steg und schießt aus der **Deckung** heraus gen Himmel.



Die außerirdischen **Luftfahrzeuge** kapert der Held mit etwas Geschick sogar im Flug.

nierten Grau- und Brauntöne die Grafik. Für Abwechslung sorgten hingegen die zahlreichen Explosions- und Waffeneffekte, wobei

sich die Aliens meist auf Energieschütze, die Menschen dagegen eher auf traditionelle Projektilwaffen verlassen. **CHS**



Für **Biathlon 2009** reichen wenige Tasten aus. Aber das war ja schon immer so.

Biathlon 2009

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **29.11.2008**
 ► Hersteller **49 Games / RTL Games** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5648** ► Potenzial **Gut**

49 Games dreht sich im Kreis: Fans müssen Neuerungen in diesem Jahr mit der Lupe suchen.

Angespannt halten wir die Luft an, dann drücken wir ab – daneben! Hä? Dabei haben wir exakt auf die Mitte der Scheibe gezielt. Offenbar sind die Schießeinlagen in **Biathlon 2009** unfreiwillig kniffliger geworden; manchmal schlägt die Kugel schlicht nicht da ein, wo der Lauf hinzeigt.

Ansonsten bekommen Fans des Sports das volle Paket geboten: 15 teils originale Schauplätze, bekannte Biathleten wie Magdalena Neuner und ein motivierender Karriere-Modus nebst Levelaufstiegen, mit denen Sie Ihren Sportler verbessern. Im Vergleich zum Vorgänger **Biathlon 2008** hat sich jedoch nur die Benutzeroberfläche leicht verbessert – deutlich zu wenig, um einen Neukauf zu rechtfertigen. **DM**

Winter Sports 2009

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **27.11.2008**
 ► Hersteller **49 Games / RTL Games** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5645** ► Potenzial **Passabel**

Frage: Gibt es Unterschiede zu Winter Sports 2008? Wir haben nämlich keine gefunden.

Gut, das stimmt nicht ganz. Immerhin wurde die Benutzeroberfläche leicht abgeändert, und es hat sich mit Snowboarding zumindest eine neue Disziplin eingeschlichen. Die macht dank mangelnder Trickvielfalt aber nur bedingt Spaß. Bei den anderen 15 Sportarten bleibt alles wie ge-

habt: Ob Skispringen, Eiskunstlauf, Curling oder Slalom, stets reicht es, die richtigen Tasten im richtigen Moment zu drücken. Wie schon im Vorjahr schwankt der Schwierigkeitsgrad der Disziplinen stark, und auch technisch hat sich nichts getan. Zudem können wir uns nicht entscheiden, was in **Winter Sports 2009** (anders als beim Vorgänger) mehr stört: der unpassende Kommentar oder die düdelige Fahrstuhl-Musik. **DM**



Neu, aber wegen der geringen Trickvielfalt nur wenig spaßig: das **Snowboarding**.

NWN 2

Storm of Zehir

► **Angeschaut** ► Genre Rollenspiel-Addon ► Termin November 2008
 ► Hersteller Entertainment / Atari ► Status zu 95% fertig
 ► gamestar.de Quicklink 5651 ► Potenzial Sehr gut



Die neuen **Zufallskämpfe** werden in kleinen, instanzierten Gebieten ausgetragen.

Das zweite Addon erweitert die **Neverwinter-Nights-2-Welt** um eine Tropenregion, eine Weltkarte im **Final-Fantasy-Stil** samt **Zufallskämpfen** und lässt Sie **Party-Charaktere selber bauen**.

Die erste Erweiterung für das Rollenspiel **Neverwinter Nights 2** führte Sie in den fernen Nordosten des Fantasy-Kontinents Faerûn, im zweiten Addon geht's zurück an die Schwertküste. Die erreichen Sie allerdings erst nach einem Abstecher in die Tropennation Samarach, dem neuen Gebiet von **Storm of Zehir**. Dort kloppen Sie sich nicht nur mit jeder Menge Orks, Dinosauriern und Batiri-Kriegern. Sie decken auch eine Verschwörung gegen die Händlerin Sa'Sani auf.

Vor dem Spielbeginn erstellen Sie im Editor wie gewohnt einen Hauptcharakter. Danach

geht es neuerdings gleich mit maximal drei weiteren Party-Mitgliedern weiter, denn in **Storm of Zehir** können Sie zwar noch immer Figuren ansprechen und in Ihre Gruppe einladen, Sie dürfen sich die Begleiter aber auch selbst zusammenbasteln.

Auch beim Reisen wird sich einiges ändern. Zwischen Städten und Dungeons wechselt das Spiel auf eine Weltkarte – ähnlich wie in vielen japanischen Rollenspielen. Dort sehen Sie Ihren Helden stellvertretend für die ganze Truppe, wandern durch die Miniaturlandschaft von Ort zu Ort und entdecken nebenbei Ruinen, Höhlen und Schätze. Vor Monstern können Sie entweder fliehen oder sich den Viechern in einer Kampf-Instanz stellen. Wie gut das neue Reisesystem funktioniert, können wir noch nicht einschätzen. Der Test wird's klären. **CHS**



Über die **Weltkarte** reisen Sie zu Städten und Ruinen, finden Schätze und weichen Gegnern aus.



Ruhrpott-Romantik samt Autobahn, Tagebau und Schaufelradbagger.

Cobra 11

Burning Wheels

► **Angeschaut** ► Genre Action-Rennspiel ► Termin 27. November 2008
 ► Hersteller Syntetic / RTL ► Status zu 95% fertig
 ► gamestar.de Quicklink 5652 ► Potenzial Sehr gut

Überholt David den Goliath? Das neue **Cobra 11** macht uns tatsächlich mehr Spaß als das alte **Need for Speed Pro Street**. Und auch zum Duell mit **NFS: Undercover** kann der deutsche Außenseiter durchaus selbstbewusst fahren.

Ihr Revier ist die Autobahn, ihr Tempo ist mörderisch und ihr neues Spiel wird richtig gut. Die Gütersloher Entwickler von Syntetic (**World Racing 2**) haben nahezu alle Spaßbremsen des Vorgängers **Crash Time** entfernt. Das Wichtigste für Fans der TV-Vorlage: In den Autos sitzen erstmals die Serienpolizisten Semir und Ben, um die typisch platten Sprüche kümmern sich die Original-Schauspieler Erdogan Atalay und Tom Beck. Zwar fehlt erneut eine zusammenhängende Geschichte, aber dafür erzählen die rund 30 Missionen ähnlich absurde Kriminalfälle wie die RTL-Serie. Und auf die stoßen Sie in einer völlig frei befahrbaren, erstaunlich hübschen und vor allem herrlich klichschehaften Ruhrpott-Metropole.

Es gibt ein Fußballstadion, einen Tagebau samt animiertem Schaufelradbagger, Schrottplätze, rauchende Fabrikschlote sowie natürlich jede Menge Verkehr auf der Autobahn. Letzterer wird in **Burning Wheels** sogar glaubwürdiger simuliert als in jedem anderen Rennspiel, das wir kennen. Blockieren wir die Fahrbahn, bekommen wir ein astreines Hupkonzert zu hören, fahren wir hingegen mit eingeschalteter Sirene, machen die Verkehrsteilnehmer ordnungsgemäß Platz.

Eine würdige Kulisse für enorm abwechslungsreiche Missionen: Wir fahren Wettrennen, beschatten Verdächtige, flüchten als Undercover-Agent vor der Polizei, rammen Gangster schrottreif und lenken sogar kleine, aber höchst explosive Drohnen. Also alles super? Nun ja, das Navigationssystem hat uns gern mal in eine Sackgasse bugsiert, und die heftig flimmernden Schatten verursachen binnen Minuten heftige Augenschmerzen. **Need for Speed** hat also doch eine Chance. **HK**



Spannende **Mission**: Semir und Ben sollen den Transport eines Rennwagen-Prototypen eskortieren.

Ein junges Studio hat sich die Fortsetzung eines der verdientesten Spiele der letzten zehn Jahre vorgenommen. Das Risiko ist hoch, denn **Deus Ex** wird als Meisterwerk verehrt. Dem Team ist das bewusst: **Selten ist ein Projekt so sorgfältig vorbereitet worden.**

Deus Ex 3

Das Licht geht aus im Konferenzsaal, und aus dem Dunkel beginnt Jean-François Dugas zu erzählen. Als sie die Inseln Samos und Levinthos überflogen hatten, berichtet Jean-François Dugas, wurde Ikarus übermütig. Er stieg höher und höher, dem Himmel entgegen, bis die Glut der Sonne das Wachs seiner Flügel schmolz und sich die Federn lösten. Der Sohn des Dädalus stürzte ins Meer und starb. Wenn der Mensch allzu dreist seine Grenzen überschreitet, so lautet die Moral der griechischen Sage, dann nimmt er ein böses Ende.

Und nun, in ein paar Jahren schon, beginnt die Sache mit den kybernetischen Verbesserungen. Mikromotoren und Gestänge in den Armen übertreffen die Leistungsfähigkeit von Muskelfasern um ein Vielfaches. Mikrochips, kunstvoll mit der Hirnrinde verwoben, erweitern die Merkfähigkeit. Was machbar ist, wird wünschenswert, und im Jahr 2027 ist die Kybernetik der wichtigste Wirtschaftszweig der Welt. Wieder wächst der Mensch über sich hinaus; nicht durch Federn in Wachs diesmal, sondern mit Federn im Fleisch. Die Konsequenzen daraus schildert das düstere Action-Rollenspiel **Deus Ex**: Die Gesellschaft zerfällt in eine Unterschicht der Normalsterblichen und eine Elite der Verbesserten, die die überall tobenden Klassenunruhen zu lösen versucht, indem sie die Welt mit einem künstlich erschaffenen Nanovirus entvölkert, ein staatenübergreifender Genozid.

Jean-François Dugas verstummt, er hat zusammenge-

fasst, was alle in der Runde bereits wussten: die fünf Journalisten, der Führungsstab von Eidos Montreal, die fünf leitenden Köpfe des Entwicklerteams, sie kennen **Deus Ex**, vor acht Jahren erschienen, eines der wichtigsten Spiele seiner Zeit, ein Klassiker, es hat Maßstäbe gesetzt. Ein Dädalus. Sie alle wissen vom Nachfolger, **Deus Ex 2**, über den man nicht gerne spricht, so weit war er 2003 von der Größe des Vaterspiels entfernt. Abgestürzt, ein Ikarus. Das macht die Sache pikant. Dugas und seine Teamkollegen sitzen am Konferenztisch in Montreal, um von dem Spiel zu sprechen, an dem sie seit ein- und einhalb Jahren arbeiten: **Deus Ex 3**.

»Also.« Jean-François Dugas atmet durch. Der Flug beginnt.

Am Anfang war die Furcht

»Das erste **Deus Ex** spielte im Jahr 2052«, sagt Mary De Marle und tippt auf die Tastatur; auf der Leinwand erscheint ein Zeitstrahl. Das Jahr 2029 ist mit einem Strich markiert, daran steht: »Geburt von J.C. Denton«. Denton war der Held des ersten **Deus Ex**. Etwas links davon, beim Jahr 2027, ragt ein weiterer Strich aus dem Strahl. Er steht für **Deus Ex 3**. »Unser Spiel wird ein Prequel. Wir erzählen die Vorgeschichte«, sagt De Marle, die Cheffautorin des Projekts, von ihr stammt die Rahmenhandlung. De Marle hat früher an den Myst-Spielen mitgeschrieben. Die Fans, erzählt sie, hätten sie gehasst für jede Kleinigkeit, die nicht ins Universum passte. Sie hat Erfahrung mit Serientreue.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5554

Inhalt

Mega-Preview	28
Das Team	30
Großartige Schauplätze	32
Modulare Waffen	34
Das T-Projekt	36



Der Elite-Soldat Barrett ist der erste Bossgegner des Spiels. Er ist der Anführer des Spezialkommandos, das Adams Arbeitgeber überfallen hat.

Deus Ex hatte zwei große Themen: Die Veränderung des Menschen durch Nanotechnologie und die Verschleierung von Motiven durch Verschwörungen. Keiner traut keinem, die Welt taumelt zwischen Paranoia und Endzeitstimmung. In **Deus Ex 3** zeichnet sich dieser Abgrund erst düster am Horizont ab, aber die Gesellschaft ist bereits von Rissen durchzogen. Multinationale Kybernetik-Konzerne übertreffen in vielen Ländern die Regierungen an Einfluss. Wer es sich leisten kann, hilft seiner Schaffenskraft mit mechanischen Implantaten auf die Sprünge. »Wie gehen die Menschen damit um, dass einige von ihnen sehr viel klüger und besser sind als andere?«, fragt Mary De Marle. Spannungen entladen sich in einer neuen Form von Rassismus, auf den Straßen werden Implantierte von Gruppen normaler Menschen verprügelt. Oben in den Chefetagen der Kybernetikfirmen schmieden die Strategen Pläne und Gegenpläne für Sabotagekriege gegen die Konkurrenz. Hinter den Firmen steckten Geheimbünde, munkelt man, die wiederum nur Marionetten seien, aber für wen? »Jemand will die Kontrolle an sich reißen«, sagt De Marle, »über den Markt und die Gesellschaft, aber letztendlich über die menschliche Evolution.« Sie hat alle Instanzen in **Deus Ex 3** auf ein großes Blatt Papier gezeichnet, erzählen die Kollegen, und die Verschwörungen durch Verbindungslinien

markiert. Am Ende sah der Zettel aus wie ein Strickmuster.

Es beginnt mit Adam

Am Anfang des Erzählfadens steht ein Mann namens Adam Jensen, dessen Welt gerade zusammenbricht. Jensen arbeitet als Sicherheitschef für den Kybernetik-Konzern Sarif Industries. Eines Tages überfällt ein Spezialkommando die Entwicklungsabteilung und tötet alle Wissenschaftler. Die Angreifer kennen jedes Detail von Adams Sicherheitsplan. Jemand muss die Informationen herausgegeben haben. Adam Jensen ist der Held von **Deus Ex 3**, seine Geschichte beginnt mit der Suche nach den Verantwortlichen für den monströsen Überfall und deren Motive. Das »Wer« klärt sich

bald. Aber die Antworten, die Adam findet, führen allesamt nur zu weiteren Fragen und so zu einer Reise um die Welt.

Zu den Wendungen dieser Abenteuerfahrt sagen sie nichts im Konferenzraum in Montreal, aber wenn man mit Mary De Marle unter vier Augen spricht, macht sie Andeutungen. Der zentrale Gegenspieler, sagt die Cheffautorin, ist Adam sehr ähnlich. Es gibt ein Apartment im Spiel, vollgestopft mit Hinweisen auf Adams Leben, Fotos an den Wänden und einem Computer auf dem Tisch mit aufschlussreichen Dateien. Es gibt starke Frauenfiguren; manche davon teilen mit Adam eine gemeinsame Vergangenheit, und manche haben Interesse an einer gemeinsamen Zukunft. Mindestens eine stellt

sich Adam als Gegnerin in den Weg. Die Ereignisse in **Deus Ex 3** führen zur Gründung der UNATCO, der internationalen Polizeiorganisation, der J.C. Denton im ersten **Deus Ex** angehört. Auch diesmal soll es mehrere variierende Spielenden geben, abhängig von den Entscheidungen des Spielers. Vor Kurzem, erzählt Jean-François Dugas, hat Marie einer Gruppe neuer Kollegen die Haupthandlung von **Deus Ex 3** vom Anfang bis zum Ende zusammengefasst, ohne Nebenstränge. Das dauerte zwei Stunden.

Aus der Rippe

In der Mitte des Großraumbüros, in dem **Deus Ex 3** hauptsächlich entsteht, hängt ein Boxsack. Ein Mitarbeiter brachte ihn eines Tages mit, um bei Gelegenheit mit



Wachen lassen sich auf viele Weisen austricksen, statt gegen sie zu kämpfen – solange Adam dabei unbemerkt bleibt.



Adam Jensen macht auch einen Abstecher in die Kanalisation. Gut zu sehen: Deus Ex 3 enthält schicke Wassereffekte.

ein paar Schlägen zu entspannen. Der Studiochef Stéphane D'Astous ließ zwei Schreibtische entfernen, um Platz für den Sandsack zu schaffen, seitdem ist er das inoffizielle Maskottchen von Eidos Montreal. Möglich, dass die Teammitglieder an Ubisoft denken, während sie darauf einhauen. Rund zwei Drittel der Beschäftigten hier kommen vom großen Konkurrenten, der in Montreal einen Studiokomplex

mit mehr als 1.600 Mitarbeitern betreibt. Der Lead Designer Jean-François Dugas hat dort an **Far Cry Instincts** gearbeitet, die Chefautorin Mary De Marle an **Splinter Cell**, auch Projektleiter David Anfossi war lange dort. Das Kernteam von **Deus Ex 3** kommt so im Schnitt auf zehn Jahre Branchenerfahrung. Sie haben das ausgerechnet, um zu zeigen: Hier arbeiten fähige Leute, keine Anfänger. Dennoch ist **De-**

us Ex 3 ihr erstes gemeinsames Projekt, das erste auch für Eidos Montreal. Rund um den Boxsack sitzen etwa 120 Menschen an dem Spiel, und auf manchen Schreibtischen liegen die Verpackungen des ersten **Deus Ex** als Erinnerung – oder als Mahnung.

Wir bleiben treu!

Es gibt einen Artikel vom Dezember 2000, in dem der damalige Produzent Warren Spector die

Stärken seines Spiels beschreibt. »In **Deus Ex** dreht sich alles um Entscheidungsfreiheit«, heißt es darin, »wer du bist, wie du mit der Welt umgehst, was du bei dir trägst, und so weiter.« **Deus Ex** war ein Shooter, aber auch ein Rollenspiel; es erlaubte seinen Spielern, sich mit Gewalt durch die Story zu ballern oder um Gefahren herumzuschleichen. Aus dem Helden konnte je nach Spielweise ein Computerspezialist oder ein eloquenter Diplomat werden. Beim ersten Durchspielen bekam man einige Handlungsstränge gar nicht zu Gesicht, viele Missionen waren optional, manchmal wählte man zwischen guten und bösen Alternativen. Zum Schluss gipfelte das Spiel in drei Varianten für die Zukunft der Menschheit.

Jean-François Dugas hat mit Warren Spector gesprochen, sie haben ihre Analysen von **Deus Ex** ausgetauscht. Dugas hatte vieles hinzuzufügen. Er führt eine Liste, die aus zwei Spalten besteht. In der linken Hälfte reihen sich all die Punkte aneinander, die das erste **Deus Ex** zu einem herausragenden Spiel gemacht haben. An erster Stelle steht »Entscheidungen und Konsequenzen«, es folgen »Flexibilität und Kreativität«, »verschiedene Lösungswege«, »Ansporn zur Erkundung«. Aber auch Details: Wie die Umwelt auf die Handlungen des Spielers reagiert etwa – wer in **Deus Ex** als Mann in die Damentoilette ging, musste sich hinterher spöttische Kommentare der Umstehenden gefallen lassen. Wie sich die wendungsreiche Geschichte Schicht um Schicht entfaltet. Und wie die

Das Team



Jean-François Dugas ist der Lead Designer von **Deus Ex 3**. Er ist verantwortlich für die gesamte Spielmechanik.



Mary De Marle steckt als Autorin die Handlung ab und knüpft die Verschwörungen, die der Spieler aufdeckt.



Jonathan Jacques-Belletête bestimmt als Art Director den Look des Spiels und leitet die Grafikabteilung.



David Anfossi ist der Produzent von **Deus Ex 3**. Er wacht über die Einhaltung der Zeit- und Finanzpläne.



Keine Konzeptzeichnung, sondern tatsächliche Spielgrafik: Diesen stimmungsvollen Büroraum haben wir in Montreal in Bewegung gesehen.

Charakterentwicklung die Bindung an den Helden J.C. Denton intensiviert. »Das ist die Essenz. Wir behalten all das bei«, sagt Dugas. »Deus Ex 3 bleibt definitiv ein Rollenspiel-Shooter.«

Das ist mehr als ein Zugeständnis an die Fans, es ist auch eine Kampfansage. Es gab mal eine zweite große Serie von Rollenspiel-Shootern, **System Shock**, zu der ist 2007 ein geistiger Nachfolger erschienen, **BioShock**. Aber der war kein Rollenspiel mehr, nur noch Shooter, und eines der erfolgreichsten Spiele des Jahres. Rollenspiel-Shooter hätten ihre Zeit hinter sich, erklärte das **BioShock**-Team damals, sie seien zu kompliziert. Seitdem gibt es keine mehr. Und nun also **Deus Ex 3**.

Stilvorbild Bioshock

»Renaissance«, sagt Jonathan Jacques-Belletête. »Die Renaissance war die erste Kulturepoche der Neuzeit, die sich intensiv mit der Natur beschäftigte.« Jacques-Belletête hat Abbildungen dabei: die Proportionsstudie von Leonardo da Vinci, die David-Statue von Michelangelo. Renaissance heißt »Wiedergeburt« auf französisch, gemeint ist die Rückkehr klassisch antiker Tugenden in der Wissenschaft und Kunst. Das Mittelalter ging zu Ende, man forschte wieder. »Die Renaissance versuchte, die Natur zu verstehen«, erklärt Jacques-Belletête. »In der Zukunft von Deus Ex versucht die Menschheit, die Natur zu überwinden.« Jacques-Belletête gefällt diese Paralleltät. Er ist der Chef-Grafiker im Team. Das erste **Deus Ex**, findet

er, lag mit seiner Vision vom Look der Zukunft ziemlich daneben: »Mein Handy sieht futuristischer aus als die klobigen Telefone in Deus Ex.« Ihn hat **BioShock** beeindruckt wegen dessen mutiger Ästhetik, einer Hommage an das elegant-verspielte Art Déco der 1930er-Jahre. »Ungewöhnliches Design weckt Neugierde«, sagt Jonathan Jacques-Belletête. »Schau dir das iPhone an.« Er zeigt Bilder aus **Unreal Tournament 3**, **Ghost Recon 2**, **Frontlines**: »Sehen alle aus, als seien sie aus dem gleichen Spiel.« **Deus Ex 3** soll sich nicht einreihen. Deshalb hat Jacques-Belletête beschlossen, den rauen Stil des zukunftspeessimistischen Cyberpunk mit der leuchtenden Detailtreue der Renaissance zu verschmelzen. Der Grundriss des Petersdoms in Rom, ein schwarz-weißes Kaleidoskop zisellierter Kanten, dient als Inspiration für die Linienführung majestätischer Türrahmen. Reiche Bezirke sind in dezente Goldfarben getaucht wie Bilder Raffaels, in heruntergekommenen Gebieten dominiert das Schwarz von Cyberpunk-Ikonen wie **Blade Runner**. Für die Kleidung der Menschen verpasen Jacques-Belletêtes Grafiker antiken Hochkragen, Schnürkleidern oder Puffärmeln futuristische Schnitte und erschaffen so Zukunfts-Kreationen, die seltsam vertraut wirken.

Leonardo auf Glas

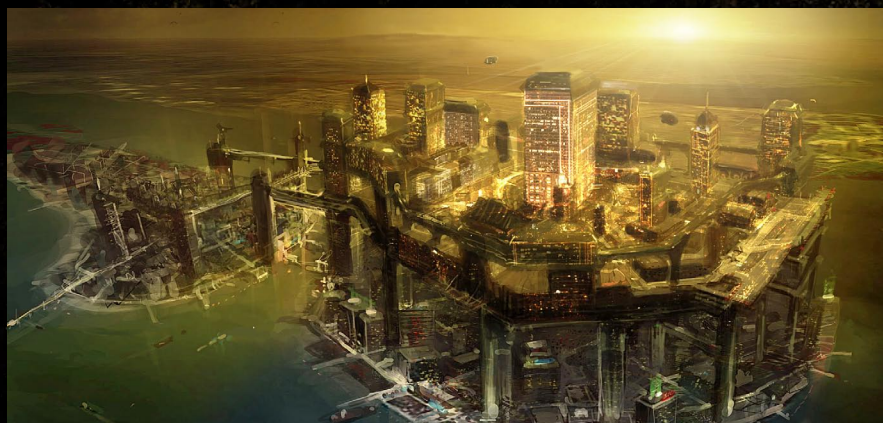
Jonathan Jacques-Belletête kann sehr hintergründig lächeln, er passt perfekt zu diesem Spiel. Seine Haut ist mit Tätowierungen übersät. Man möchte unweiger-

lich näher hinschauen, Tattoos stehen immer für etwas, man kann im Muster der Linien nach Bedeutung suchen. So stellen sich Jacques-Belletête und Jean-François Dugas diese Zukunft vor, die nur 20 Jahre entfernt ist. Wiedererkennbar. Nah. Aber das Vertraute ist anders, verschoben. Jacques-Belletête lässt sein Team Parkuren entwerfen, Computerbildschirme, Alltagsgegenstände. Ramsch eigentlich, aber Bindeglieder in die Gegenwart, wie wir sie kennen. Und dann sind da Orte wie die Implantationsklinik, ein freundlich-heller Raum voll spinnenartiger Roboterarme, die dem Menschen auf dem Operationstisch Metallstücke in den Körper schieben. Am Ende wird es ihm möglich sein, die Finger kranzförmig abzuspreizen und nach hinten umzubiegen. Man kann die Bilder schwer anschauen, ohne an Verstümmelungen denken zu müssen, es ist kein angenehmes Gefühl. Es ist die Zukunft in **Deus Ex 3**. Im glasschimmernden Wartezimmer der Klinik hängen Profilskizzen der menschlichen Anatomie, und auf einmal ist man wieder bei Leonardo da Vinci. Auf dem spiegelnden Kunststoffboden stehen dicke Fauteuils, alte Ledersessel. Die Verbindung wirkt natürlich, man muss zweimal hinsehen, um zu erken-

nen, dass hier Epochen aufeinanderprallen. In einer Welt, die von Verschwörungen durchwuchert ist, spiegelt sich das Zweideutige auch in der Gestaltung, alles steckt voller Symbolik. Schon das erste **Deus Ex** war reich an Querverweisen nah an der Wahrnehmungsschwelle. Auf Dädalus und Ikarus zu kommen, dürfte für Jean-François Dugas und sein Team nicht sehr schwer gewesen sein: Im ersten **Deus Ex** sind Vater und Sohn zwei Computer-Intelligenzen. ▶▶



Großartige Schauplätze



Vier Konzeptzeichnungen von vier der Orte, die im Spiel vorkommen sollen, von oben nach unten: die zweistöckige Stadt Shanghai, die Straßen von Detroit, ein Leichenschauhaus und das Apartment des Helden Adam Jensen.

Ein Ausflug

Auf der Leinwand erscheint ein Probelevel aus dem Spiel, die Version ist noch früh, sie läuft auf einer Xbox 360. Wir bewegen uns in der Ego-Perspektive durch einen Labortrakt mit kühlen, klaren Räumen, deren kontrastreicher Stil wie eine Mischung aus **Star Trek** und **Team Fortress 2** anmutet. Auf Labortischen reihen sich Instrumente aneinander, ein Roboterarm wühlt leise surrend in einem riesigen Tankzylinder. Jeder Arbeitsplatz sieht anders aus, alles scheint Zweck und Ordnung zu haben. Kein Interface verdeckt die Ansicht, denn wir haben keine Augenimplantate. Ohne die, sagt Jean-François Dugas, wird es keine Anzeigen geben. Wir steigen eine Stahltreppe hinauf auf eine Galerie und betreten ein Aufseherbüro – ein Schritt wie in die Gediegenheit vergangener Zeiten. Qualmschwaden treiben durch den getäfelten Raum, auf dem dicken Teppich steht ein dunkler Ledersessel vor dem schweren Holzschreibtisch, Bücher überall, ein Standglobus. Nur im goldenen Lüster stecken Leuchstoffröhren wie zur Erinnerung daran, dass wir uns immer noch in der Zukunft befinden.

Anführer und Bosse

Jean-François Dugas deutet auf die zweite Spalte seiner Liste. Dort stehen die Dinge, die das erste **Deus Ex** nicht so gut gemacht hat. Das sind die Punkte, die der Lead Designer diesmal verbessern will. Am wichtigsten sind ihm die Kampfmechanik und die künstliche Intelligenz der Gegner. »Im ersten **Deus Ex** hing der Erfolg in den Actionkämpfen von deinen Charakterwerten ab«, erklärt Dugas. Das erscheint ihm widersinnig, in **Deus Ex** wird doch gekämpft wie in einem Shooter, die Geschicklichkeit des Spielers sollte nicht durch künstliche Handicaps ausgeknockt werden. In **Deus Ex 3** wird dieses System ersetzt; Treffer und Schaden hängen nun nur noch vom Können des Spielers ab. Wie im Ego-Shooter. Aber: Die Charakterwerte bestimmen, welche Kampffertigkeiten man einsetzen kann und welche nicht.

Und die Gegner? Dugas wird einsilbig. Es sei noch zu früh, darüber zu reden. So erfährt man nichts von ihm, aber wer sich im



Das große Labor ist einer der technologisch fortgeschrittensten Innenschauplätze des Spiels. Was hier passiert und wo der Ort liegt, bleibt bislang unbekannt.

Großraumbüro des Teams umsieht, der entdeckt einen Zettel an der Wand und darauf Details zu dem, was die KI-Programmierer vorhaben. Gegnergruppen zum Beispiel bekommen einen Anführer, und wer den identifiziert und ausschaltet, zerrüttet die Taktik der Restfeinde, sie kämpfen chaotischer. Die KI soll auf Veränderungen reagieren, et-

wa auf die Waffe, die der Spieler benutzt. Schießt er mit einer Pistole? Dann nah ran, umkreisen, aus der Deckung zwingen. Greift er zum Raketenwerfer? Nichts wie weg, hinter entfernten Objekten ducken. Wenn die Kameraden links und rechts fallen, steht auf dem Blatt, führen die Verbliebenen möglicherweise Verzweilungsangriffe. Taktik und

Überlegung sollen die Kämpfe bestimmen, nicht stures Dauerballern; Deckung ist essenziell, der Geländevorteil entscheidend. Wenn sich Adam an Wände und Gegenstände drückt, dann wird die Kamera die Ego-Ansicht verlassen und ihn von außen zeigen, wie in **Rainbow Six: Vegas**. Lebenspunkte besitzt Adam nicht, er heilt sich nach kurzer Zeit

selbst, wie das in Shootern mittlerweile Standard ist. Es gibt Menschen als Gegner, Soldaten, normale und durch Implantate verbesserte, es gibt Roboter. Und es gibt Bosskämpfe. Man kann Jean-François Dugas danach fragen. Dann zieht er die Stirn in Falten und sagt schließlich: »Es geht uns um Entscheidungen und Konsequenzen, und die Bosse sind dafür ein gutes Beispiel. Wie stark oder schwach die sind, wenn Adam sie trifft, hängt von den Dingen ab, die er vorher getan hat.« Dugas schaut ernst. »Würdest du einen Menschen ermorden, wenn du wüsstest, dass das deinem Feind schadet?«

Modulare Waffen



Alle Waffen in Deus Ex 3 – hier das **Scharfschützengewehr** – sollen sich mit Bauteilen in vier Stufen aufrüsten lassen und ihr Erscheinungsbild entsprechend ändern.

Durch die Wand

Maya ist der Name eines 3D-Programms, mit dem die Animatoren des **Deus Ex 3**-Teams arbeiten. Die Szenen, die Maya abspielt, sind eher abstrakt: Umgebungsobjekte fehlen, die Figuren bleiben untexturiert, gesichtslose graue Körper. Aber sie geben einen Eindruck davon, welche Spezialfertigkeiten Adam Jensen einmal beherrschen wird, je mehr Muskeln und Sehnen er in seinem Körper durch Metall und Servos ersetzen lässt.

Drei Gegner stehen Adam gegenüber, als der den »Multi-Kill« ausführt, auf den Rücken des mittleren springt, mit zwei Flugritten die umstehenden umlegt, dem verbliebenen Feind das Genick bricht, während die Kamera um die Szene schwenkt. Szene 2: Adam ist von Gegnern umringt, er aktiviert



Der optische Stil von Deus Ex ist kontrastreich und oft stilisiert, aber trotzdem enorm detailliert. Dieser Trakt führt in den Laborraum vom Bild auf Seite 34.

die »Claymore«-Fähigkeit. Eine kreisförmige Explosion fegt die Feinde fort. Szene 3: Mit Röntgenaugen durchleuchtet Adam eine Wand, auf der anderen Seite

lehnt eine Wache. Adam holt aus, sein Arm durchbohrt die Wand und packt den Hals des überrumpelten Soldaten. Das, schränkt Jean-François Dugas sofort ein, wird nur an klar erkennbaren Stellen funktionieren, man kann nicht jede Wand durchlöchern. Szene 4: Die Kante eines Hochhausdachs, Adam blickt in die Tiefe. Springt über die Kante, Drähte schießen aus seinem Rücken und krallen sich ins Mauerwerk, die Kamera kippt in die Vertikale, Adam läuft an der Wand hinunter bis zum Boden. »Im ersten Deus Ex waren die Talente nicht viel mehr als Zahlenwerte«, sagt Dugas, der Lead Designer, so steht es auf der Negativ-Seite seiner Liste. »Wir wollen den Spieler auch optisch belohnen.« Deshalb muss jedes neue Talent sichtbare Auswirkungen haben, das ist die erste Regel für die Implantate. Die zweite lautet: Alle Fertigkeiten lassen sich nochmals verbessern. Nummer 3 besagt, dass all das Geld kostet.

Kämpfen, schleichen, hacken

Geld ist eine der beiden Spielwährungen in **Deus Ex 3**, Erfahrungspunkte die andere. Erfahrung gibt's für erfüllte Aufträge und entdeckte Geheimnisse, sie bestimmt die Stufe des Helden und damit die Fertigkeiten, die er sich aneignen kann. Geld wird gefunden oder verdient, es soll knapp sein, denn vom Vermögen

hängt eine grundsätzliche Entscheidung ab: Neue Implantate kaufen oder neue Gewehre? Adams Arsenal auszubauen kostet Bares, jede Waffe lässt sich mit vier Bauteilen verbessern, Zielfernrohre zum Beispiel oder größere Magazine, individuell für jedes Modell. Eine Wahl zwischen Munitionstypen hat Adam nicht, jede Waffe verschießt nur einen Patronentyp. »So bleiben alle nützlich«, sagt Jean-François Dugas, »und die Wahl der richtigen Ausrüstung kann Kämpfe entscheiden.« Adams Tragkraft ist nicht unbegrenzt, seine Ausrüstung verstaut er in einem limitierten Inventar, das aus Rasterfeldern besteht wie im ersten **Deus Ex** oder in **Diablo**.

Implantate fallen in vier Kategorien, und die decken sich mit den vier grundlegenden Vorgehensweisen, die zum Merkmal der **Deus Ex**-Serie geworden sind. Erstens, der Kampf; wer will, räumt die meisten Probleme mit Gewalt aus dem Weg. Zweitens, Heimlichkeit. Gegner lassen sich umschleichen, Gefahren leise umgehen. Adam nutzt die Umgebung zur Deckung, bewegt sich im Rücken von Wachen, beobachtet Patrouillenrouten. Schatten spielen dagegen keine Rolle. »Das wird kein Splinter Cell«, sagt Dugas. Implantate helfen dabei, unentdeckt zu bleiben oder mehr zu sehen; Röntgenaugen etwa blicken durch Wände, eine andere Erweiterung

hebt den Blickwinkel von Wachen optisch hervor, ähnlich wohl wie in der **Commandos**-Serie. Drittens: Technik. Adam knackt Schlösser und hackt sich in Computer, um Kameras auszuschalten oder Roboter fernzusteuern. Das Eindringen in Software löst **Deus Ex 3** als Minispiel; in einem Netzwerk von Kontrollpunkten sucht Adam nach einem Weg zum Zielserver, während die Sicherheitssoftware des Mainframes nach ihm fahndet. Je versierter Adams technologische Fertigkeiten, desto tiefer dringt er ins System und findet Dinge, die ihm sonst verborgen bleiben.

Wie ist die Stimmung?

Dann gibt es da noch die vierte Kategorie, und die bringt Mary De Marles Augen zum Leuchten. »Unsere Dialoge sind eine Art Kampf mit Worten«, strahlt die Chefautorin. Einige Journalisten legen die Köpfe schief. »Wir gehen bei den Gesprächen keinen leichten Weg«, springt Jean-François Dugas bei.

Zwar funktioniert die Interaktion auch in **Deus Ex 3** über eine Auswahl unter mehreren möglichen Antwortsätzen. Aber welcher davon am vielversprechendsten ist, darauf will das Spiel Hinweise streuen. Verzieht jemand den Mund? Verschränkt er die Arme? Neigt er den Kopf? Wie ist seine Stimmlage, wie das Sprechtempo, welcher Subtext steckt in seinen Aussagen? Was

Das »T-Projekt«

Ein Viertel der Büroräume, die Eidos in Montreal gemietet hat, stehen derzeit leer – noch. Das Studio bereitet sich auf die dritte Expansionsphase vor. Phase 1 war die Qualitätssicherungsabteilung; in Montreal wird ein Großteil der Eidos-Spiele getestet, derzeit vor allem Tomb Raider: Underworld. In Phase 2 bildete sich das Team von Deus Ex 3. Im dritten Schritt baut Eidos Montreal ein weiteres Entwicklungsteam auf, für das gerade massiv Leute gesucht werden. Offiziell ist das Spiel, an dem die Neuen arbeiten werden, streng geheim. Aber die Vorbereitungen laufen unter dem Namen »T-Projekt«, einem Mitarbeiter rutscht bei unserem Besuch ein verräterisches »T4« heraus. Dass sich auf dem Schreibtisch der Marketing-Abteilung die Schachteln der drei bislang erschienenen Thief-Spiele stapeln, dürfte vollends als Indizienbeweis dafür genügen, welche klassische Serie Eidos als Nächstes wiederbeleben wird.



sind seine Motive? Lügt er? Und wie reagiert man darauf? »Wenn du merkst, dass jemand die Fassung verliert«, fragt De Marle, »wäre es nun besser, ihn zu beruhigen oder eher noch lauter zu werden?« Solche Entscheidungen von Gesichtern abzulesen ist das eine. Dazu kommt, dass man während der Gespräche die Kamera frei bewegen kann, um auf den Hintergrund zu achten. De Marle und Dugas zeigen ein Beispiel: Ein Wachmann spricht, währenddessen läuft ein Kollege im Hintergrund zu einer Tür. Wir bemerken das und klicken zu ihm hinüber. Er tippt einen Öffnungscode in das Tastenfeld. Adam merkt sich die Ziffernfolge. Wir schwenken zurück zu unserem Gesprächspartner.

Im Konferenzraum herrscht Skepsis. Funktioniert das? Wie viel Aufwand wäre nötig, um solch glaubwürdige, vielfältige menschliche Mimik und Gestik darzustellen! Kommen am Ende doch nur ein Dutzend Gesichtsausdrücke heraus, die sich ständig wiederholen? »Dialoge gibt es ausschließlich mit Figuren, die für die Handlung relevant sind. Jeder Gesprächspartner wird einzigartig sein, jede Person hat eine klar definierte Persönlichkeit«, verspricht Mary De Marle. Wir versuchen, in ihrem Gesicht zu lesen, aber entdecken nichts außer Enthusiasmus.

Asien, aber anders

Das Bild, das Jonathan Jacques-Belletête auf die Leinwand wirft, zeigt eine Inselstadt in zwei Ebenen. Unten ducken sich klobige Fabrikklötze und Produktionsanlagen in den Schatten. Oben haben sie auf gigantischen Pfeilern eine zweite Welt aufgepflanzt, hier heben sich Bürotürme und Wohnsilos in den Himmel. Die Stadt ist Shanghai, einer der fünf Schauplätze von **Deus Ex 3**. Drei davon sind Städte, neben Shanghai noch Detroit und Montreal. Die beiden anderen Orte bleiben vorerst ungenannt. Die Haupthandlung wird Adam Jensen linear von einer dieser Bühnen zur nächsten führen. Innerhalb der Städte lässt ihm das Spiel Handlungsfreiheit. Welche Nebenaufgaben er löst, welche Plätze er in welcher Reihenfolge besucht, bleibt ihm überlassen, wie im ersten **Deus Ex**. Jacques-Belletête hat weitere Bilder, viele



Mode-Studie: Die Grafiker von Eidos Montreal verschmelzen für die Kleidung der Zukunft Renaissance-Chic und modernes Design.

davon Konzeptzeichnungen, sie geben einen Einblick in die Orte, an die es Adam verschlagen kann. Die Kanalisation. Die U-Bahn. Ein Leichenschauhaus. Die Straßen von Detroit. Einen Prachtsaal. Wie groß die Umgebungen ausfallen, wie belebt sie sind – nichts davon können wir beurteilen, zeigen will oder kann man es nicht. Aber die Welt soll auf das reagieren, was Adam Jensen macht, das ist Jean-François Dugas wichtig, da steht er ganz in der Tradition von Warren Spector. Augenzeugen werden die Aktionen des Spielers kommentieren. Seine Taten sprechen sich herum. Es gibt Schlagzeilen und Nachrichtensendungen im Spiel, genau wie etwa in **Mass Effect**. Seine Entscheidungen bleiben nicht unbeobachtet.

Die Visitenkarte

David Anfossi sitzt im Aufenthaltsraum des Studios, in einer Ecke rappeln vier Mitarbeiter an einem großen Kasten, sie tragen eine Partie Tisch-Eishockey aus.

Bei Ubisoft haben sie Kickerische. Deshalb wird hier Eishockey gespielt. David Anfossi war der zweite Mann bei Eidos Montreal, der erste, den der Studiochef Stéphane D'Astous damals angerufen hat: »Bist du dabei?« Jetzt leitet er die Produktion von **Deus Ex 3**. Er hat die Grafiktechnologie mit ausgewählt, was wohl nicht schwer war. Es ist die CDC-Engine von Crystal Dynamics, die für die neuen **Tomb Raider**-Spiele entwickelt wurde. Crystal Dynamics gehört Eidos. »Es ist eine stabile und leistungsstarke Technik«, sagt Anfossi. Sie haben die Perspektive angepasst und ein paar Effekte eingebaut, **Deus Ex 3** wird Ambient Occlusion (die Schattierung von Objekten) und dynamischen Rauch beherrschen. Keine Menschenmassen. Keine Fahrzeuge. Kein Multiplayer. Man wird über das Internet Zusatzinhalte herunterladen können, das ist geplant. Ansonsten konzentrieren sie sich auf das Wesentliche. Sieben Monate hatte Anfossi für die

Vorproduktion einkalkuliert, inzwischen ist ein Jahr daraus geworden. Jetzt, im November, schließen sie diese Phase ab. Dann werden all die Einzelteile, die von den Programmierern, Leveldesignern, Animatoren, Modellbauern geschaffen wurden, zum ersten Mal zu einem Ganzen zusammengefügt.

»Wir können uns keine Fehler erlauben. Das muss ein Top-Spiel werden«, sagt André Vu, der Marketing-Manager von Eidos Montreal. »Das wird unsere Visitenkarte.« An der Studiowand hängt ein Zettel mit Stichpunkten zur Handlung von **Deus Ex 3**, der letzte Punkt lautet: »Die Tür elegant für einen Nachfolger offen lassen.«

CS

Deus Ex 3

► **Angeschaut** ► Genre: Rollenspiel-Shooter ► Termin: 2010
► Hersteller: Eidos Montreal / Eidos ► Status: zu 40% fertig

Christian Schmidt: Ich weiß nun einiges über Deus Ex 3, aber gesehen habe ich wenig. Was kann ich sagen? Das Team ist sympathisch, es hat Energie und gute Ideen. Aber der Wille allein macht noch kein gutes Spiel. Wenn Eidos Montreal all das umsetzt, was es vorhat, wird Deus Ex 3 tief, intelligent, vielseitig, spannend, möglicherweise ein neuer Meilenstein für das Medium. Darauf hoffe ich. Darauf freue ich mich. Und darüber werden wir Sie auf dem Laufenden halten. Deus Ex hätte eine ruhmreiche Wiederkehr mehr als verdient.



christian@gamestar.de

Diablo 3

Auf seiner Hausmesse enthüllt Blizzard die dritte Klasse, zudem dürfen wir die Teufelshatz erstmals selbst anspielen.

ab 18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5343

Captain Rumford scheint einen miesen Tag zu haben, was damit zusammenhängen mag, dass sein Kamerad nebenan Leiche um Leiche auf einen Scheiterhaufen wuchtet. Als wir vorbeilaufen, seufzt Rumford: »Nicht noch ein Abenteurer« – und begrüßt uns so zu unseren ersten Schritten in **Diablo 3**. Denn auf der Blizzard-Hausmesse BlizzCon gehen wir im Action-Rollenspiel erstmals selbst auf Monsterhatz und zwar mit allen drei Klassen: dem Barbaren, dem Hexendoktor und dem Zauberer. Stimmt, den dritten Helden haben die Entwickler erst auf der BlizzCon enthüllt, also starten wir gleich als magiebegabte Dame. Wie alle Charaktere gibt's den Hexer in einer männlichen und einer weiblichen Variante. Und damit zurück zu Rumford. Der übellau-nige Captain bewacht die Ruinen von Tristram, dem Dorf aus dem

ersten **Diablo**. Nachdem ein Meteor in dessen Kathedrale gekracht ist, regt sich dort wieder das Böse. Das Problem sind aber nicht die Leichen auf Rumfords Scheiterhaufen, sondern jene, die nicht tot bleiben wollen: Als Zombies schlurfen sie durchs düstere Umland. Das klingt nach Heldenarbeit, also los, zur Kathedrale!

Zum König gemetzelt

Die Zombies zerbläst unsere Zauberin am liebsten aus der Distanz mit Magiegeschossen. Doch auch im Nahkampf müssen wir uns nicht verstecken, denn der Spruch »Spectral Blade« zerreißt Feinde direkt vor uns mit Energieklingen. Sobald der Hexe das Mana ausgeht, ist sie mangels dicker Rüstung aber äußerst verwundbar. Und während sich die Zauberenergie selbstständig regeneriert, müssen wir unsere Lebenskraft mit den Tränken nachfüllen,

die erledigte Gegner fallen lassen. Die Arznei schlucken wir beim Drüberlaufen automatisch; nur selten finden wir »echte« Elixiere, die wir für Notfälle im Inventar lagern können. Um gesund zu bleiben, müssen wir also Monster schnetzeln – das bringt Tempo.

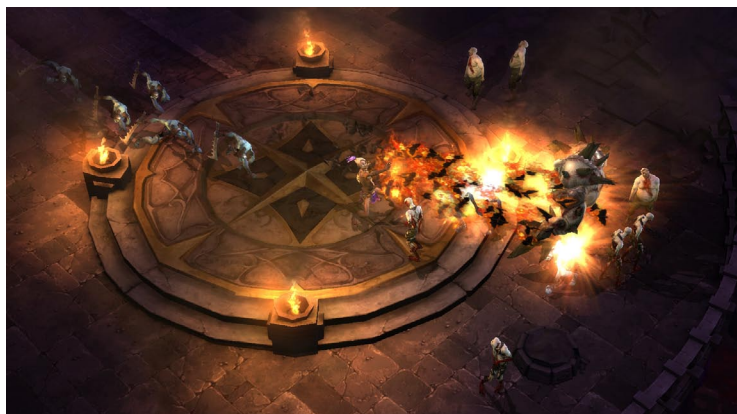
Beim Kampf gegen die Zombies stoßen wir auch auf die erste Quest: Aus einem Brunnen quiekt ein Mädchen um Hilfe. In der Nähe treffen wir die weinende Mutter, die uns eine Puppe gibt – und erzählt, ihre Tochter sei tot. Tatsächlich: Als wir das Spielzeug dann auf die Zisterne legen, entschwebt ihr der nun befreite Geist der Kleinen; wir verdienen einige Erfahrungspunkte. Vor dem Tor der Kathedrale erwartet uns dann der Hauptauftrag: Wie im ersten **Diablo** liegt dort ein sterbender Abenteurer, der uns vor einem Bossgegner warnt. Diesmal aber nicht vor dem »Butcher«, sondern

vor dem Skelettkönig, den **Diablo**-Veteranen ebenfalls aus dem ersten Teil kennen. Nun treibt der untote Monarch abermals sein Unwesen, wir müssen ihn natürlich aufhalten.

Zum Level kombiniert

In den Katakomben des Gotteshauses lauern Skelette, Zombies und noch mehr Skelette. Die Feindtypen unterscheiden sich wieder deutlich. Knochenmagier etwa erwecken ständig neue Grippe, also sollten wir sie tunlichst zuerst erledigen. Untote Soldaten wiederum wehren Attacken mit ihrem Schild ab; aus Fettzombies platzen beim Ableben Schleimwürmer. Nett: Je mehr Feinde wir hintereinander umpusten, desto höhere Kombo-Erfahrungsboni spendiert uns **Diablo 3**.

So steigen wir schließlich im Level auf – wohlgemerkt schon auf Stufe sechs, denn in der Pro-



Mit seinem Firebat-Zauber ruft der Hexendoktor einen flammenden **Fledermaus-Schwarm** herbei.



Mit einem quakenden **Krotenschwarm** vergiftet der Hexendoktor eine gehörnte Bestie.



Mit ihrem **Disintegrate-Energiestrah** zerbläst die Zauberin Gegner zu Energiewolken. Einige weitere Talente der Magier-Dame sehen Sie rechts.

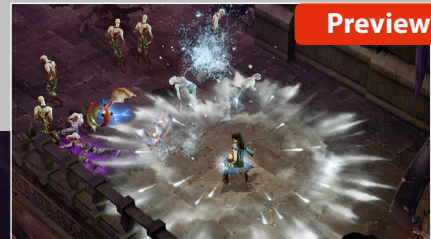
beipartie starten wir bereits als leidlich erfahrener Recke. Das Charactersystem funktioniert etwas anders als in **Diablo 2**. Denn die Attribute (Stärke, Geschick, Vitalität, Willenskraft) erhöhen wir nicht mehr per Hand, sie steigen von selbst. Dafür verdienen wir mit jeder Beförderung wieder einen Punkt, den wir in einen dreigeteilten Talentbaum investieren. Die Zauberin etwa spezialisiert sich auf arkane Magie, Sturm-macht oder Beschörung.

Für jedes dieser drei Fähigkeitsfelder stehen anfangs nur ein Zauber und drei passive Fertigkeiten zur Wahl; je zwei weitere Hexereien und drei passive Kampfkünste schalten wir frei, wenn wir fünf, zehn und 15 Beförderungspunkte in den jeweiligen Talentbaum stecken. Einen Zauber zu lernen, kostet einen Punkt. Weiter können wir den Spruch aber nicht verbessern, zumindest nicht direkt. Denn dafür gibt's die passiven Talente, die wir in je-

weils 15 Stufen ausbauen. Zum Beispiel stärken wir unseren Magiewiderstand, verringern die Mana-Kosten sämtlicher Zaubers oder erhöhen den Schaden unserer Eis- und Sturmattacken. Wir verschaffen uns also permanente Boni oder werten Talente auf.

Stromschlag mit Rune

Noch weiter aufrüsten können wir unsere Fähigkeiten mit Runen, die wir von Gegnern erbeuten. Denn jedem Talent dürfen wir eine dieser Magiescheiben zuweisen. Der Zauber »Electrocute« etwa verschießt normalerweise einen Kettenblitz, der von Monster zu Monster springt. Wenn wir den Stromschlag mit einer »Multi-strike«-Rune verknüpfen, trifft er mehr Feinde. Eine »Power«-Rune hingegen steigert seinen Schaden, eine »Lethality«-Rune die kritische Trefferchance. Angenehm: Die Symbole lassen sich jederzeit austauschen und an andere Talente binden, sodass wir unsere Kampfkünste an die Gegner anpassen können. Zum Beispiel nutzen wir die »Power«-Ru-



Frost Nova: vereist alle umstehenden Bestien.



Acid Cloud: zersetzt Gegnergruppen im Säurebad.



Spectral Blade: zerreißt Feinde mit Energieklingen.



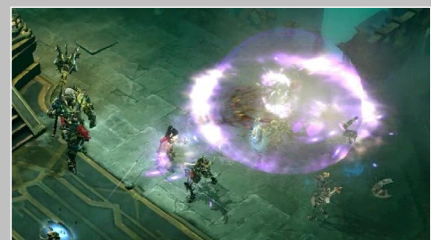
Electrocute: Kettenblitz, der von Gegner zu Gegner springt.



Tornado: ruft mörderische Energie-Wirbelstürme herbei.



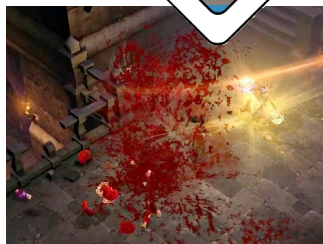
Static Charge: Blitzfäden wirbeln chaotisch herum.



Arcane Orb: magisches Sprenggeschoss mit Flächenschaden.

Entschärfte Version?

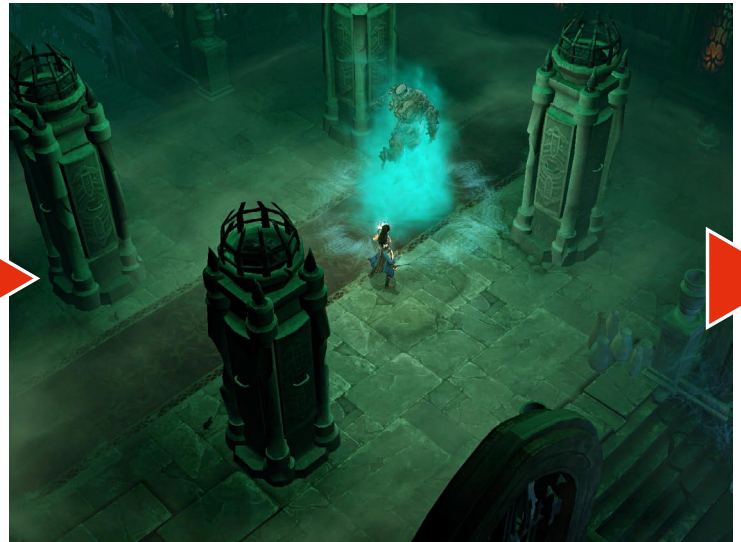
Blutfontänen spritzen auf Gruftböden, Zombies zerplatzen zu Fleischklumpen – **Diablo 3** scheut nicht vor heftiger Gewaltdarstellung. Dennoch peilt Blizzard in Deutschland eine Altersfreigabe ab 16 Jahren an und würde das Spiel dafür auch entschärfen. »Das ist kein Problem«, sagt Jay Wilson, »Die Bluteffekte können wir schnell entfernen.«



Kurz lebe der Totenkönig



Vor der Kathedrale von Tristram liegt ein **verwundeter Abenteurer**, der uns vor dem Skelettkönig warnt.



In der Königsgruft treffen wir erstmals auf den **Geist** des untoten Monarchen, der uns verhöhnt.

ne gegen Einzelfeinde und die »Multistrike«-Rune gegen Gruppen. Das erhöht den taktischen Tiefgang der Monsterhauerei.

Blasen und sprengen

Doch zurück zu unserer Zauberin, die erstmal den »Disintegrate«-Zauber lernt. Talente legen wir wie gehabt auf die linke oder rechte Maustaste; Letzterer dürfen wir nun zwei Fähigkeiten zuweisen, zwischen denen wir per Tab-Taste oder Mausrad wechseln. Weitere Talente verteilen wir auf die Zahlentasten zwischen eins und sechs. Fürs Erste genügt uns aber »Disintegrate«: Wenn wir den Mausknopf gedrückt hal-

ten, entfesselt die Zauberin einen roten Energiestrahler. Der saugt zwar unseren Mana-Vorrat leer, durchschlägt aber auch Gegnergruppen und zerbläst seine Opfer zu Staubwolken. Zudem zertrümmert er Bücherregale, denn viele Objekte sind zerstörbar und zerfallen physikalisch korrekt. Das verschafft den Gefechten einen enormen Kawumm-Faktor, insbesondere mit dem Schockwellen-Talent »Blast Wave«: Unsere Zauberin stürmt mitten in eine Skeletthorde und sprengt sie auseinander. Dabei platzen neben den Knochenmännern auch die umstehenden Tische, Kerzenleuchter und Steingeländer – herrlich!

In **Diablo 3** kracht's also ordentlich. Auch die flüssig animierten (und sehr blutigen) Kämpfe sowie die detaillierten Katakomben wirken stimmig. Lediglich die Bodentexturen in der Außenwelt sehen noch langweilig-matschig aus. Dafür glänzen fast alle Zauber mit ansehnlichen Effekten. Als wir etwa auf Skelett-Bogenschützen treffen, erschaffen wir per »Slow Time« eine Schimmerkuppel, die Gegner und Geschosse verlangsamte. Auf die Zauberin wirkt die Zeitlocke nicht, sodass sie den erlahmten Pfeilen der Fernkämpfer locker ausweichen kann. Danach sprengt sie die Gerippe mit »Arcane Orb«-Kugeln oder lässt

per schickem »Blizzard« Eisspitzen auf sie hageln. Ebenfalls nützlich und ansehnlich ist die »Acid Cloud«, die Gegnergruppen mit einer Säuredusche auflöst.

Belebte Totengruft

Die Levels sind jetzt nicht nur zerstörbar, sondern auch belebter. Zum Beispiel stoßen wir auf Kultisten, die eine Fleischbestie beschwören. Doch das Ritual misslingt, das Monster zerfetzt die Ketzer und geht danach auf uns los. Anderswo klettern Skelette durch Fenster, oder Zombies budeln sich aus der Erde. Kurz gesagt: In **Diablo 3** passiert deutlich mehr als in den Vorgängern, in denen die Monster stets nur blindlings auf uns zustürmten. Auch Quests warten neuerdings mit Skriptsequenzen auf: Gleich nach unserer Ankunft in den Katakomben bekommen wir mit, wie ein Kuttenträger und sein Monsterknecht über den Skelettkönig plaudern: Sie brauchen nur noch seine Krone, um ihn wiederzubeleben. Logisch, die Kopfbedeckung sollten wir tunlichst vor den Finsterlingen finden.

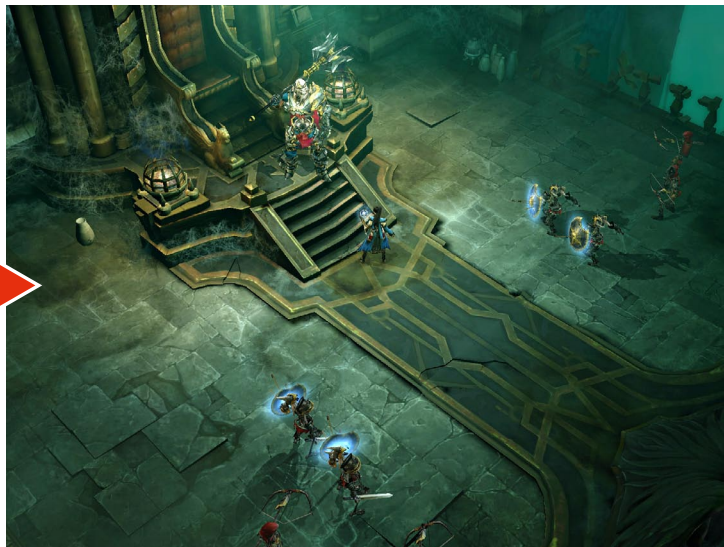
Schließlich erbeuten wir die Krone von einer Gruppe Kultisten, die wir vor der Gruft des Skelettkönigs niedermetzeln. Drinnen erwartet uns der Geist des Monarchen, der vier Magiesäulen zum Leben erweckt, die fortan ein Skelett nach dem anderen beschwören. Also hacken, strahlen, blitzen wir uns durch die Knochenkrie-



Eine **Zauberin** ①, ein **Barbar** ② und ein **Hexendoktor** ③ hacken sich durch die Bestien, deren Stärke sich wieder an die Spielerzahl anpasst.



Im selben Atemzug erweckt der Knochenherrscher jedoch vier **Magiesäulen**, die Skelette beschwören.



Nachdem wir die Monumente zerbröselt haben, erwartet uns der Obermottz im **Thronsaal** zum Endkampf.

ger, um die Monumente einzureißen. Schließlich erreichen wir den Thron, auf dem der leblose Skelettkönig hockt. Wir setzen ihm seine Krone auf, prompt fährt der Königsgeist zurück in den Knochenkörper. Doch was geschieht nun?! Der Koloss erhebt sich – und geht mit seinem Riesen-Streitkolben auf uns los! Noch dazu erscheint eine Horde Skelettkrieger, die wir mit dem »Disintegrate«-Energieschuss zerblasen. Gleichzeitig weichen wir den wuchtigen,

aber langsamen Hieben des Skelettkönigs aus. Schließlich bomben wir den untoten Obermottz mit Magiekugeln in den Gantod, er bricht zusammen – und damit endet die BlizzCon-Demo.

Sammeln und handeln

Apropos Ausrüstung: Ständig finden wir Belohnungen wie Runen sowie magische Waffen und Rüstungen – kein Wunder, schließlich haben die Entwickler für die Blizz-Con-Version die Beutequote stark

erhöht. Magische Fundstücke müssen wir wie in den Vorgängern mit erbeuteten Schriftrollen identifizieren. Das Inventar ist zwar kleiner als zuvor und fasst anfangs lediglich zwölf einzelne Gegenstände (beziehungsweise Stapel von bis zu 20 Tränken oder Schriftrollen). Doch im Spielverlauf erweitern wir es schrittweise auf 40 Plätze, indem wir wie in **World of Warcraft** bis zu vier erbeutete Taschen hinzufügen. Obwohl es in der BlizzCon-Version noch keine Siedlungen gibt, sollen wir Beute wieder bei Händlern verkaufen können. Auch das Stadtportal wird zurückkehren, es soll allerdings anders funktionieren als in den Vorgängern. »Wir wollen verhindern, dass die Spieler während der Bosskämpfe ständig zum Heiler im Dorf und zurück springen«, erläutert der Lead Designer Jay Wilson, nennt jedoch keine weiteren Details.

Wer kommt nun?

Nach unserem Abenteuer als Zauberin stürzen wir uns als Barbar in Nahkämpfe und beschwören als Hexendoktor untote Hundehelfer. Nettes Detail: Jede Klasse wird von Captain Rumford anders begrüßt, der Hexendoktor etwa mit »Was stellst du denn dar?« – ein weiteres Indiz für die belebtere Welt. Die Helden antworten nun sogar, der Hexendoktor etwa mit: »Nur ein Kleingeist lehnt das Neue ab.« Insgesamt soll **Diablo 3** fünf Heldentypen bieten; im Interview mit einem finnischen Kollegen erwähnt Jay Wilson einen »Druiden«. Ob der tatsächlich im Spiel auftaucht, ist allerdings noch unklar. Doch egal, welchen Charaktere Blizzard als Nächstes ankündigt: Wir freuen uns schon darauf, mit ihm an Rumford vorbeizulaufen und einen trockenen Spruch zu hören. Der Mann hat einfach einen miesen Tag. Immer. **GR**



In der Außenwelt legt sich eine **Barbarin** mit einer Horde Skelettkrieger an.



Eine Skriptsequenz: **Kultisten** beschwören ein Monster, das danach auf sie losgeht.

Diablo 3

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2010**
► Hersteller **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status **zu 30% fertig**

Michael Graf: Was ich bislang von Diablo 3 gespielt habe, gefällt mir ausgezeichnet – vor allem dank der knalligen Physik, des interessanten Runensystems und der lebendigeren Levels. Wie gut die Monsterhatz letztendlich wird, kann ich anhand des kurzen Probespiel-Kapitels aber noch nicht endgültig abschätzen. Bis ich mehr sehe, bleibe ich daher beim »Sehr gut«.

Potenzial Sehr gut



micha@gamstar.de

Starcraft 2

Blizzard unterteilt die Solokampagne des Echtzeit-Hoffnungsträgers in drei Episoden.

Beim **Treffen in der Bar** können Sie die Stimmung von Tychus Finlay (links) und Jim Raynor von deren Gesichtern ablesen.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5639

Rob Pardo macht das ganz geschickt. Bei seiner **Starcraft 2**-Präsentation auf der BlizzCon stellt Blizzards Vizepräsident das Publikum vor eine Wahl, die eigentlich gar keine ist. Erstens: »Wir basteln eine simple, lineare Kampagne.« Buhrufe. Zweitens: »Wir erzählen eine epische Handlung und veröffentlichen jeden Feldzug als separates Produkt.« Jubel, Applaus. Drittens: »Wir suchen einen Kompromiss aus beidem, verschieben Starcraft 2 aber deutlich.« Buhrufe. Pardo grinst spitzbübisch, dann ruft er: »Hiermit kündige ich die Starcraft-2-Trilogie an!« Tosender Beifall. Natürlich hatten die Entwickler zu diesem Zeitpunkt längst entschieden, dass sie die Kampagne von **Starcraft 2** in drei Episoden unterteilen werden – je eine für die Terraner, die Zerg und die Protoss. Das erste Kapitel enthält neben dem Menschen-Feldzug auch den voll spielbaren Mehrspieler-

Modus. Viele Fans ärgern sich dennoch, dass sie im Solo-Feldzug nicht gleich alle Völker anführen dürfen. Doch Pardos Wahl ist eben gar keine, der Punkt »Wir stricken drei umfangreiche Kampagnen, in denen man jeweils alle Parteien spielen darf« – nun, dieser Punkt fehlt auf seiner Liste. Er macht das eben ganz geschickt.

Ins Gesicht schauen

Dass die BlizzCon-Besucher bei der Episoden-Enthüllung jubeln, hat noch einen Grund: Vor der Pseudo-Wahl stellt Pardo die Terraner-Kampagne vor – und die ist schlichtweg beeindruckend. Alles beginnt mit einem Zwischenfilm in aufgebohrter Spielgrafik. Der gefallene Kriegsheld Jim Raynor betrinkt sich in einer Spelunke auf der Wüstenwelt Mar Sara. Plötzlich stampft sein Kumpel herein, der Marine Tychus Finlay. Bereits hier steht fest: Glaubwürdige (wenn auch klischeehafte) Cha-

raktere sind Blizzard wichtig, der Dialog zwischen Raynor und Finlay ist lang und passend bärbeißig. Denn der Marine hat einen Vorschlag: Gemeinsam sollen die beiden ein Artefakt aus einer Forschungsstation des terranischen Dominion stehlen. Raynor willigt ein – schließlich wird das Dominion von seinem Erzfeind regiert, dem Diktator Arcturus Mengsk.

An der Mimik und Gestik der Helden kann man ihre Stimmung ablesen: Raynor starrt ins Leere und kippt seinen Drink hinunter, Finlay funktelt den Kumpel herausfordernd an. Durch die Bar schwirrt sogar eine detailliert modellierte Fliege, die Finlay mit seinem Zigarrenstummel zerdrückt. Nach der Szene dürfen Sie in der Kneipe diverse »Hot Spots« anklicken. Die Juke Box etwa ändert das Musikstück, ein Klick auf Finlay löst einen weiteren Dialog aus. Solche Sequenzen soll es laut Pardo in jedem Einsatz geben.

Wählen und Kaufen

Nach dem Artefakt-Raubzug kehren Raynor und Finlay in die Bar zurück, wo allerdings schlechte Nachrichten über den Fernseher flimmern: Die Zerg greifen Mar Sara an! Raynor eilt zur Rettung, im folgenden Einsatz müssen Sie seinen Stützpunkt 20 Minuten lang gegen die Außerirdischen verteidigen – keine allzu originelle Missionsidee. Doch als nach Ablauf des Countdowns alle Zivilisten evakuiert sind, rollt eine Zerg-Horde auf den Stützpunkt zu. Raynor ruft die »Hyperion« zur Hilfe, seinen Schlachtkreuzer, der die Bestien mit Torpedos zerlegt.

In der nachfolgenden Zwischensequenz kämpft sich der detaillierte Kreuzer durch einen Schwarm geflügelter Zerg-Mutaliskens und flüchtet schließlich in den Hyperraum. Auf der Brücke unterhalten sich Raynor und Finlay derweil mit dem Kapitän Mat. Außerdem befindet sich hier das

Die drei Episoden

Terraner Wings of Liberty



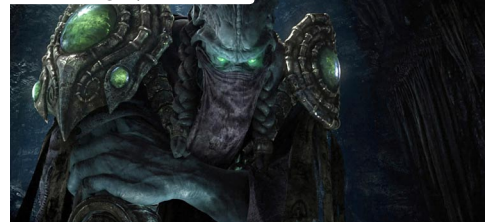
Jim Raynor kämpft gegen die Zerg und seinen alten Erzfeind, den Diktator Arcturus Mengsk. Erfüllte Missionen bringen Geld, mit denen der Ex-Kriegsheld neue Technologien und Einheiten für seine Armee kauft.

Zerg Heart of the Swarm



Kerrigan geht es nicht ums Geld, stattdessen will die Alien-Königin die Evolution ihrer Rasse vorantreiben. Im Kampagnenverlauf soll sie auch selbst immer mächtiger werden, ähnlich wie in einem Rollenspiel.

Protoss Legacy of the Void



Zeratul muss seinem sterbenden Volk neues Leben einhauchen, indem er Protoss-Stämme vereint. Hierzu betreibt er Diplomatie, freundet sich mit Fraktionen an und verstößt jene, die nicht mächtig genug sind.



Die bislang bekannten Hauptcharaktere der terranischen Kampagne: Der gebrochene Kriegsheld **Jim Raynor** 1, sein bärbeißiger Marine-Kumpel **Tychus Finlay** 2, der smarte Schiffskapitän **Mat** 3 sowie der geheimnisvolle Rastalocken-Riese **Tosh** 4.

Herzstück des terranischen Feldzugs: die Galaxiekarte, auf der Sie die nächste Mission wählen; einige Einsätze sind Pflicht, andere optional. Insgesamt soll die Kampagne 26 bis 30 Aufträge bieten. Überdies dürfen Sie weitere Räume der »Hyperion« aufsuchen, um sich dort mit anderen Charakteren zu unterhalten. In der Kantine etwa wartet der mysteriöse Rastalocken-Koloss Tosh.

Erledigte Haupt- und Nebenaufträge bringen Geld, mit dem Sie auf dem Schwarzmarkt neue Technologien und Einheiten kaufen. Zum Beispiel erhöhen defensive Naturen die Kapazität ihrer Bunker, während angriffslustige Spieler die Kampfstärke ihrer Marines mit ungesunden Drogen-Cocktails (»Stimpacks«) steigern.

Auf dem Scharzmarkt können Sie auch Truppentypen kaufen, die es im Mehrspieler-Modus nicht gibt – zum Beispiel die aus dem ersten **Starcraft** bekannten Goliath-Mechs und Raumjäger. Oder die Cobra-Schwebepanzer, die Blizzard aus dem Multiplayer-Teil von **Starcraft 2** gestrichen hat.

Aufwändiger Jubel

Aufwändige Zwischensequenzen, detaillierte Schauplätze, 26 bis 30 Missionen, eine Galaxiekarte mit Einsatzwahl, zusätzliche Einheiten – die terranische Kampagne hat einiges zu bieten. Pardo verspricht, dass die Episoden der Zerg und der Protoss genauso umfangreich ausfallen, außerdem soll jedes Kapitel ein befriedigendes Ende ohne bösen Cliffhanger bie-

ten. Selbst die Spielmechanik wird sich in jedem Feldzug ändern, mehr dazu lesen Sie im Kasten »Die drei Episoden« links.

Die erste Episode enthält zusätzlich einen Mini-Feldzug für die Protoss, in dem Sie mit dem Dunklen Templer Zeratul einer größeren Bedrohung auf die Spur kommen: Die Xel'Naga, die Schöpfer der Zerg und Protoss, kehren zurück – doch sind sie freundlich oder feindlich gesinnt? Zum Abschluss zeigt Pardo einen jener atemberaubend schönen Render-Zwischenfilme, für die Blizzard berühmt ist. Darin zerhackt Zeratul mit seinen Energie-Armklingen eine Gruppe Zerg-Hydralisk – um schließlich vor der Alien-Königin Kerrigan höchstpersönlich zu stehen. Spätestens jetzt kann es kein **Starcraft**-Fan mehr abwarten, endlich wieder ins Gefecht zu ziehen; die Zuschauer klatschen frenetisch. Episoden-Ärger? Schnee von gestern! Pardo macht das eben geschickt. **GR**

Interview

Dustin Browder,
Lead Designer von
Starcraft 2



GameStar ❖ Wie lange müssen wir nach der ersten Episode auf die nächste warten?

❖ **Browder** Das können wir erst abschätzen, wenn die erste Kampagne fertig ist. Denn die Wartezeit hängt von mehreren Faktoren ab. Zum Beispiel, wie viel Aufwand die aktuelle Episode erfordert. Um ehrlich zu sein, bislang ziemlich viel. Andererseits werden wir aus dem ersten Feldzug viel für den zweiten lernen. Außerdem können wir auf vorgefertigte Tools zurückgreifen, das wird die Entwicklungszeit verkürzen.

❖ **Werdet ihr die Episoden als Vollpreis-Spiele veröffentlichen oder als Addons?**

❖ Momentan betrachten wir die erste Episode als Vollpreis-Spiel, schließlich enthält sie auch den kompletten Mehrspieler-Modus. Die beiden anderen Kapitel sehen wir als normale Erweiterungen, deren exakter Preis aber noch nicht feststeht. Denn dabei orientieren wir uns daran, wie umfangreich die Kapitel schließlich ausfallen.

❖ **Bringen die weiteren Episoden auch Neuerungen für die Mehrspieler-Modi?**

❖ Natürlich gibt es auch neue Einheiten für die Multiplayer-Modi; zudem werden wir das Battlenet weiter verbessern.

❖ **Alarmstufe Rot 3 und Dawn of War 2 bieten Koop-Kampagnen. Warum habt ihr in Starcraft 2 keine eingebaut?**

❖ Wir hätten liebend gerne einen Koop-Feldzug entwickelt, letztlich war's aber eine Qualitätsfrage: Hätten wir die kooperative Kampagne so gut hinbekommen, wie es die Spieler von Blizzard erwarten? Derzeit müssen wir dies verneinen. Denn wir haben viele andere Dinge zu tun. Es besteht daher die Gefahr, dass wir uns beim Koop-Modus verzetteln würden. Doch falls wir irgendwann die Zeit und die richtigen Ideen haben, werden wir auf jeden Fall einen kooperativen Modus basteln.



Blizzard feilt auch weiter an der Multiplayer-Balance, hier wehren die Terraner eine **Zerg-Horde** ab.

Starcraft 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2009**
► Hersteller **Blizzard / Activision Blizzard** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Graf: Zwei Seelen wohnen, ach! in meinem Starcraft-Fazit. Einerseits ärgere ich mich, dass ich die Kampagne nicht mit allen Völkern erleben darf. Andererseits bin ich begeistert, wie viel Mühe sich Blizzard mit dem terranischen Feldzug gibt. Wenn alle Kampagnen so detailliert ausfallen, kann ich sogar die mehrmonatige Wartezeit zwischen den Episoden verschmerzen.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut

Verbessert die zweite Erweiterung das beliebte Online-Rollenspiel wirklich – oder bringt sie mal wieder nur mehr vom Gleichen? Wir haben **Wrath of the Lich King** im Betatest durchgespielt und prüfen Blizzards vollmundige Versprechen.

World of Warcraft

Wrath of the Lich King

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5646

Verlass ist auf Blizzard immer. Was die Qualität betrifft. Mit Zeitplänen nehmen's die Kalifornier hingegen nicht so genau. Nachdem sie im Januar 2007 mit **Burning Crusade** die erste Erweiterung für **World of Warcraft** veröffentlicht hatten, wollten sie fortan jährlich eine weitere stricken. Das klappt auch, aber nur knapp: Am 13. November 2008 kommt **Wrath of the Lich King**. Und wie steht's mit der Qualität? Wir haben das zweite Addon im Betatest durchgespielt und prüfen, ob die Entwickler ihre spielerischen Versprechen halten.

Blizzard
Die Erweiterung bringt viele schöne Ländereien.
GameStar
Stimmt, das Addon ist schön und groß.
Wahrheitsgehalt 10/10

Der neue Kontinent Nordend bietet abwechslungsreiche Städte und Landschaften. Über Eisbergen schillert das Nordlicht, darüber hinaus gibt's Stammesdörfer, Tundren, saftige Weiden, einen Wald und sogar einen Dschungel. Dank der stimmungsvollen Farbgebung sieht die Spielwelt ansehnlich aus – trotz des polygonarmen Grafikgerüsts. Die gute Musik trägt ebenfalls ihren Teil zur dichten Atmosphäre bei. Blizzard bleibt also seinem Ruf treu.



Auch Instanzen wie die Titanen堡 **Ulduar** sehen schön und stimmig aus.

Lohnt sich's oder nicht?

Für Fans lohnt sich das Addon, weil ...

- ... Nordend schöne und vielfältige Landschaften bereithält.
- ... die neuen Instanzen angenehm kurz und knackig sind.
- ... Naxxramas tolle Bosskämpfe für Gelegenheitsspieler bietet.
- ... das Server-Phasing ganz neue Spielerlebnisse zulässt.
- ... die Klassen generalüberholt werden.

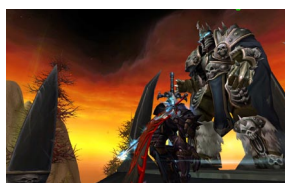
Aussteiger kommen nicht zurück, weil ...

- ... das Addon kaum wirkliche Neuerungen bringt.
- ... sich selbst der Todesritter nicht sonderlich originell spielt.
- ... das PvP-System immer noch verbesserungswürdig ist.
- ... man in hohen Levels wieder nur Items und Ruf sammelt.
- ... der Beruf des Schriftgelehrten langweilig ist.

Blizzard
Der Todesritter, die erste Heldenklasse, spielt sich erfrischend anders.
GameStar
Stimmt nicht, er ist ein untoter Mischling aus Hexer und Krieger. Und so nichts Besonderes.
Wahrheitsgehalt 4/10

Im Grunde erinnert die Heldenklasse an einen Krieger mit Zweihandschwert, der von einer Hexe und einem Zombie gezeugt wurde. Denn neben heftigen Schlägen verteilt der Todesritter Krankheiten sowie Frost- und Schattenzauber. Über den Talentbaum steigern Sie den angerichteten Schaden. Alternativ bilden Sie den untoten Haudrauf zum defensiven Nahkämpfer (»Tank«) aus.

So weit, so gut – doch Blizzard zieht seine guten Ideen nicht konsequent durch. Denn der Todesritter spielt sich gut, aber nicht originell. Die auf Runen basierende Zaubermechanik klingt auf dem Papier klasse, wurde aber aus Balancing-Gründen so stark eingeschränkt, dass sie sich kaum noch vom Energiesystem anderer Klassen unterscheidet. Anders als ursprünglich geplant dürfen Sie Ihre Runen nicht selbst zusammenstellen. So gehen die originellen Aspekte der Klasse im spielerischen Einerlei unter.

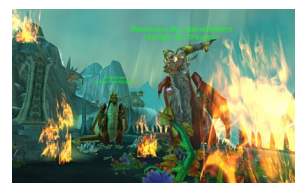


Hail to the Lich King, Baby! **Todesritter** dienen anfangs dem Oberbösewicht.

Blizzard
Die Vehikelkämpfe und das Server-Phasing revolutionieren die Aufträge.
GameStar
Eine Revolution sind sie zwar nicht, doch sie machen die Quests deutlich spannender.
Wahrheitsgehalt 8/10

Auf dem Weg zu Level 80 lösen Sie Unmengen von Quests. Klingt altbekannt und öde? Nein, denn hin und wieder lockert Blizzard die Auftrags-Tretmühle mit interessanten Aufgaben auf, in denen Sie Vehikel oder Lebewesen steuern. Zum Beispiel sprengen Sie Angreifer mit einem dampfgetriebenen Panzer. Oder sie fackeln mit einem Drachen Häuser ab.

Auch das neue »Phasing« bringt Abwechslung. Dank dieser Technik kann ein Server für jeden Spieler unterschiedliche Zustände der Welt darstellen. Zum Beispiel erledigen Sie im Verlauf einer Auftragskette drei Bösewichter und überreden sie so zum Seitenwechsel. Dadurch entsteht ein neuer Stützpunkt, in dem Ihnen das Trio fortan weitere Quests anbietet. Doch dieses Lager sehen nur Sie selbst, andere Spieler finden hier bloß Gegner vor. Diese »Phasen« setzt Blizzard geschickt und oft ein, was Ihre Aktionen in der Welt glaubwürdiger macht.



Die Drachenkönigin **Alexstrasza** können nur wir sehen, dank des Server-Phasings.



In der Fünf-Spieler-Instanz Oculus reiten und kämpfen Sie auf einem **Drachen**.



Präsenter Hausherr: Der Lich-König **Arthas** tritt am Ende zahlreicher Auftragsketten auf.

Blizzard

In den Instanzen Nordends warten die tödlichsten Kreaturen und die wertvollsten Schätze.

GameStar

Stimmt: tolle Instanzen und Raids – auch für Gelegenheitsspieler.

Wahrheitsgehalt **9/10**

Blizzard

Gefechte zwischen Spielern (PvP) werden durch Belagerungswaffen und neue Gebäude intensiviert.

GameStar

Stimmt, wirklich gut ist das PvP-System aber immer noch nicht.

Wahrheitsgehalt **7/10**

Blizzard

Der Beruf Inschriftenkunde erlaubt den Spielern, Zaubern und Fähigkeiten dauerhaft zu verbessern.

GameStar

Stimmt zwar, doch der Beruf ist weitgehend langweilig.

Wahrheitsgehalt **5/10**

Fazit

Wahrheitsgehalt **43/60**

Wrath of the Lich King ist eine hervorragende Erweiterung, auch wenn Blizzard nicht alle Versprechen einhält. Echte spielerische Neuerungen sind nämlich abermals Mangelware. Außerdem könnte das Addon zu spät kommen, denn viele Veteranen haben inzwischen die Lust an **World of Warcraft** verloren. Zumal dessen großer Konkurrent **Warhammer Online** bereits erschienen ist und zumindest die besseren und vielfältigeren PvP-Schmützel bietet. Blizzards Timing könnte also besser sein – aber mit Zeitplänen nehmen's die Entwickler eh nicht allzu genau. *Knut Gollert* / **GR**

Die meisten Instanzen sind nun kompakter und dauern ein bis zwei Stunden. Denn Blizzard wollte sich auf knackige Bosskämpfe konzentrieren, was auch funktioniert hat: Die meisten Obermotze teilen kräftig aus und erfordern besondere Taktiken. Originell: In der Instanz »Oculus« reiten und kämpfen Sie auf einem Drachen.

Weil die meisten Abenteuerer nie Naxxramas besucht haben, kehrt die Zitadelle als erste Raid-Instanz von **Wrath of the Lich King** zurück. Wie alle Raids im Addon dürfen Sie Naxxramas mit 10 oder 25 Mann bestreiten. Die 15 Bosse der Instanz ähneln denen aus der vorigen Version und schreien nach vielfältigen Taktiken. Zudem machen die Schlachten auch Gelegenheitsspielern Spaß, weil Blizzard ihren Schwierigkeitsgrad gesenkt hat. Schade nur, dass einige Instanzen erst per Patch nachgereicht werden, etwa der Eiskrone-Gletscher, die Heimstatt des Lich-Königs.



Der Kampf gegen Bossgegner **Heigan** in Naxxramas ähnelt einem Jump&Run.

Auf dem neuen Schlachtfeld, dem Tausendwintersee, rauschen die Spieler kreuz und quer mit Belagerungsvehikeln herum. So entsteht ein Chaos, das mit dem Begriff »Strategie« so viel zu tun hat wie Arthas mit dem Ausdruck »Sonnyboy«. Außerdem ist der Kampfgrund jeweils nur eine kurze Zeit lang geöffnet, danach herrscht ähnlich wie in Auchindoun vier Stunden lang Waffenstillstand. Natürlich machen die Vehikelgefechte trotzdem Spaß; an die packenden und abwechslungsreichen Reichskämpfe von **Dark Age of Camelot** oder **Warhammer Online** reichen sie jedoch nach wie vor nicht heran.



Die Raid-Instanz in der **Tausendwintersee-Festung** steht nur dem Sieger offen.



Viele Ausrüstungsteile und Schauplätze erinnern an die alten **Wikinger**.

Vom Ursprungskonzept der Inschriftenkunde ist wenig übrig. Zwar dürfen Schriftgelehrte Glyphen basteln, die aber nur wenige Fähigkeiten leicht verbessern. Besonders abwechslungsreich fällt die Inschriftenkunde auch nicht aus: Schriftgelehrte können zwar einige Verzauberungen und Gegenstände herstellen, doch die meiste Zeit verbringen sie mit dem öden Kritzeln von Glyphen.



Auf Dauer langweilig: Schriftgelehrte erstellen eine **Glyphe** nach der anderen.



Bosse erfordern wieder besondere Taktiken. Hier legen wir uns mit einem der **Riesendrag**en des Onyx-Schwarms an.

WoW: Wrath of the Lich King

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **13. November 2008**
► Hersteller **Blizzard/ Activision Blizzard** ► Status **zu 95% fertig**

Knut Gollert: Ich bin Stufe 80, habe Naxxramas ausgeräumt und den Oberdrachen Malygos gesehen. Ich habe Wrath of the Lich King durchgespielt – und hatte einen Heidenspaß dabei, denn Blizzard hat das Addon wunderbar glattpoliert. Innovativ waren die Entwickler aber nicht. Das mag Fans nicht stören, kann dem Spiel aber auf lange Sicht schaden. Mehr Mut zu Neuerungen, bitte!

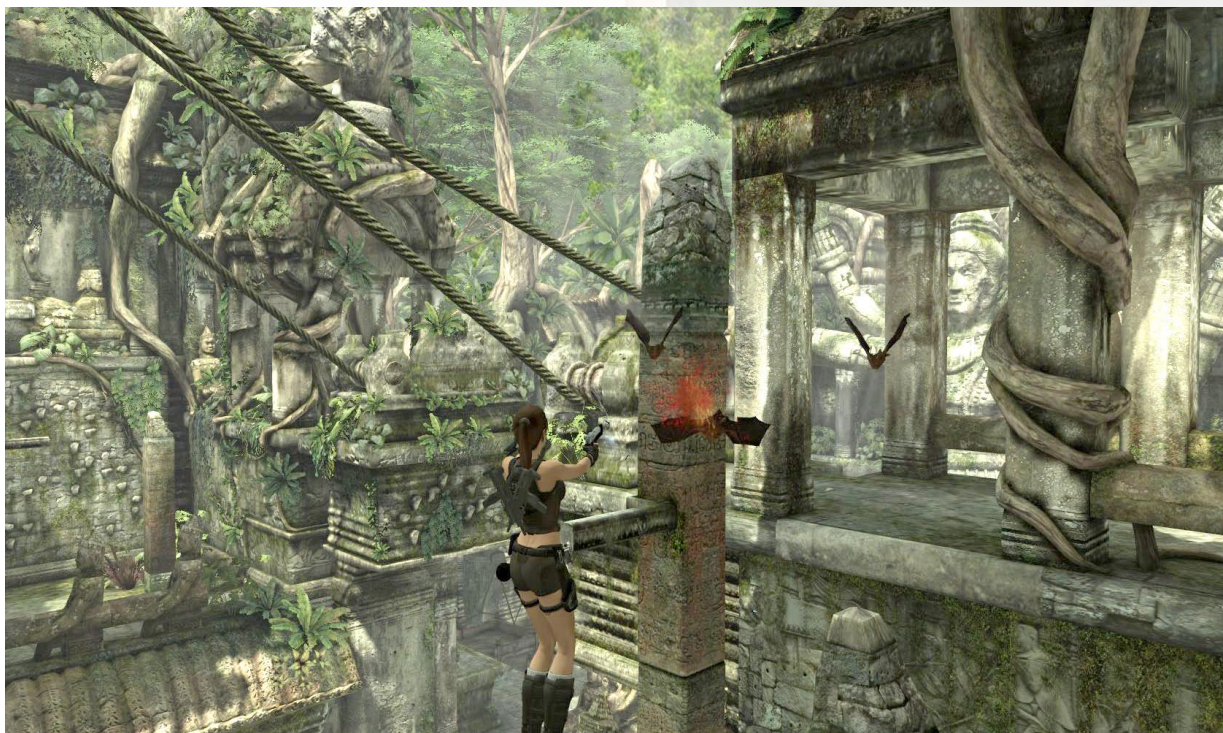


redaktion@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Was kann die neue Lara? Sie verpasst einem Riesenkraken die Kopfnuss seines Lebens, versenkt einen Supertanker – und sieht dabei besser aus als jemals zuvor.

Tomb Raider Underworld



Klettern, schießen, erforschen: Lara balanciert auf einer Säule, holt Fledermäuse vom Himmel und muss später einen Weg auf die andere Seite dieser **thailändischen Ruine** finden.

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5482

Dass Lara Croft in Sachen Akrobatik eine Menge auf dem Kasten hat, wissen wir bereits. Doch mit **Tomb Raider: Underworld** wagt sie sich an einen be-

sonders kühnen Spagat: Einerseits soll ihr neues Abenteuer genauso viel Tempo und Action liefern wie der direkte Vorgänger **Legend**, andererseits wollen die Ent-

wickler zurück zu den Tugenden der ersten beiden Serienteile. Also weniger Schießereien, dafür mehr geheimnisvolle Ruinen, knifflige Sprung-Passagen und komplexe Rätsel. Wie soll das bitteschön zusammenpassen? Um genau das herauszufinden, haben wir uns mit Lara in die ersten drei Missionen von **Underworld** gestürzt.

Flammenmeer

Das Abenteuer beginnt in Laras brennender Villa. Im interaktiven Tutorial versuchen wir, dem Flammenmeer zu entkommen. Was zur Hölle ist hier passiert? Warum wird Lara auf einmal von ihren besten Freunden beschossen? Das klären wir erst viel später im Spiel. Denn zunächst einmal dreht **Underworld** die Zeit sieben Tage zurück

und verfrachtet uns ins Mittelmeer. Wir erspielen uns quasi nach und nach die Ereignisse, die schließlich zur Brandkatastrophe führen. Serienfans werden die ungewöhnliche Erzählweise von **Underworld** lieben – alte Fragen werden beantwortet, neue aufgeworfen und natürlich dreht sich alles wieder um den Verbleib von Laras Familie. Wer zum ersten Mal mit Lara durch die Gegend turnt, tappt dagegen anfangs völlig im Dunkeln. Wer ist Amanda? Warum sucht Lara ihre Mutter? Erklärungen, wenigstens ein roter Faden? Fehlanzeige! Die Entwickler sind sich dessen offenbar bewusst und wollen bis zum Verkaufsstart noch ein Video basteln, das die Geschehnisse aller bisherigen **Tomb Raider**-Teile zusammenfasst.



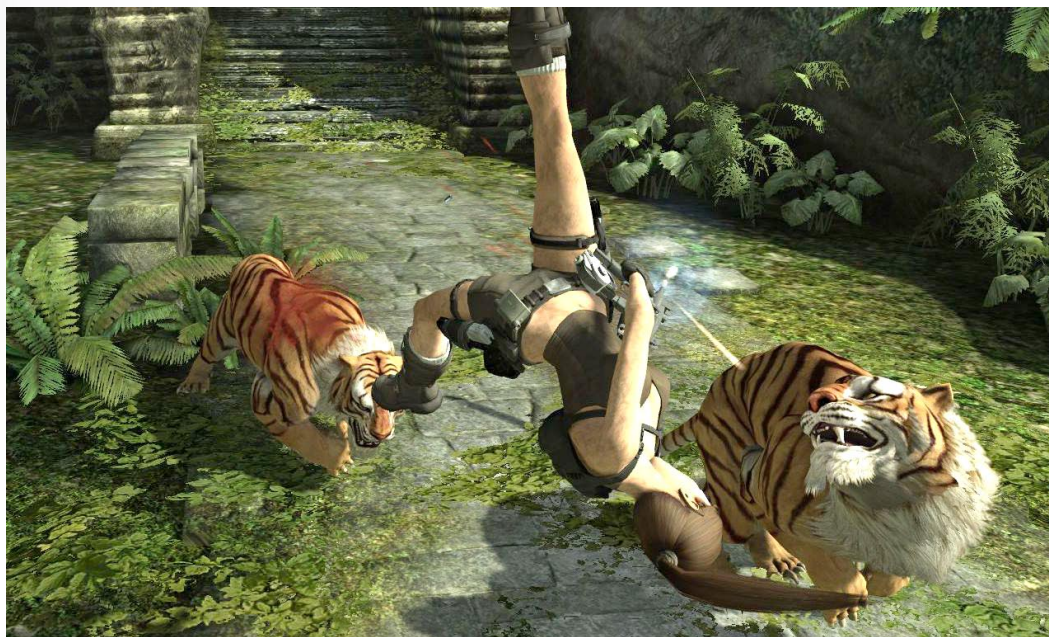
Der **Supertanker** versinkt kopfüber im Mittelmeer, also muss Lara möglichst schnell nach oben klettern.

Mittelmeer

Zurück ins Mittelmeer, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn die erste Ruine, die Lara erforschen muss, liegt unter Wasser. Im Taucheranzug paddeln wir hinab und bekommen es natürlich sofort mit zwei Haien zu tun, die wir mit unserer Harpune zu Fischfutter verarbeiten – knackige Action wie in **Tomb Raider: Legend**. Doch das war's für die nächsten rund 60 Spielminuten mit Kämpfen. Ab sofort muss Lara ausschließlich ihre grauen Zellen und akrobatischen Fähigkeiten bemühen, um zum Ziel zu gelangen. Wir hangeln uns an Wandvorsprüngen entlang, überwinden tiefe Abgründe mithilfe unseres Greifhakens, wuchten Steinkugeln auf Druckplatten und hantieren mit allerlei antiker Mechanik. Selbst beim Level-Endgegner, einem gewaltigen Riesenkraken verzichtet **Underworld** auf Kampfeinlagen. Stattdessen lösen wir eine gewaltige Steinplattform aus ihrer Verankerung und setzen Laras neue Haftminen ein, um das Gestein schließlich auf den Kopf des Kraken niedersausen zu lassen. Schon von Beginn an können wir dabei den überwiegenden Teil der Ruine erforschen, die Level-Schläuche aus **Legend** haben definitiv ausgedient. Sollten wir einmal nicht wissen, wo oder wie es weitergeht, können wir auf Laras neues PDA zurückgreifen. Der liefert uns einerseits eine furchtbar verwirrende Level-Karte, andererseits aber auch auf Wunsch sehr konkrete Hinweise auf die Lösung des aktuellen Rätsels.

Schiff im Meer

Einen toten Kraken und eine erste Story-Enthüllung später, findet sich Lara auf einem riesigen Tankerschiff wieder. **Underworld** wechselt jedoch nicht nur den Schauplatz, sondern vor allem auch das Spieltempo. Sofort geraten wir in wilde Schießereien mit der Schiffsbesatzung und bewundern Laras ebenso geschmeidige wie herrlich-absurde Kampfakrobatik – vom eingesprungenen Scherenschlag inklusive beidhändigem MP-Geballer bis hin zum wuchtigen Drehtritt im Nahkampf. Das alles geht locker von der Hand und spielt sich schon jetzt sehr dynamisch – in weniger als fünf Minuten segnen gleich Dutzende Angreifer das Zeitliche. Es folgt die nächste überraschende Wendung ... und eine gewaltige Explosion –



Lara Croft demonstriert ein neues Manöver: den eingesprungenen **Scherenschlag** inklusive beidhändigem MP-Geballer.

das alles inszeniert **Underworld** mit einer filmreif geschnittenen und hervorragend vertonten Zwischensequenz. Keine Zeit zum Staunen, wir müssen einem sinkenden Schiff entkommen. Wir sprinten, hangeln, hüpfen und hechten durch ein Inferno aus berstenden Wasserrohren, explodierenden Benzintanks und umherfliegenden Kisten. In besonders dramatischen Situationen schaltet das Spiel automatisch in die Zeitlupe. Anders als im Vorgänger retten wir uns diesmal nicht mit simplen Reaktionstests, in denen wir vorgegebene Tasten drücken. Sondern wir müssen selbst einen Ausweg suchen – mal rettet uns ein besonders waghalsiger Sprung, mal ein gezielter Einsatz des Greifhakens. Reagieren wir zu spät, bedeutet es das Ende für Lara. Speicherpunkte direkt vor der Todesgefahr halten den Frust aber im erträglichen Rahmen.

Kletter mehr

Die Erkenntnisse des Schiffsunglücks führen uns schließlich nach Thailand, und erneut wechselt **Underworld** das Spieltempo. Ab und zu bekommen wir es zwar mit Tigern, Riesenechsen und Fledermäusen zu tun, in erster Linie erleben wir aber ebenso spannende wie ausufernde Kletterpassagen in wunderschönen und vor allem weitläufigen Ruinen. Ob Säule, brüchiges Mauerwerk oder selbst Pflanzen: Fast alles kann von Lara erklommen werden, in Sachen Bewegungsfreiheit kann sie sich nun

fast mit Akrobatik-Kollege Altair messen. Und genau das wird stellenweise zum Problem. Denn während in **Assassin's Creed** grundsätzlich viele Wege zum Ziel führen, ist es in **Underworld** meist nur ein einziger. Den zu finden, wird in Thailand noch zu oft zum Geduldsspiel – vor allem weil die Kamera zwar immer schön Lara zeigt, aber

nur sehr widerwillig das nächste Sprungziel. Eine optionale Ego-Perspektive zum Umschauen würde hier Wunder wirken, wird aber wohl nicht mehr eingebaut werden. Also doch eine Gefahr für den Spagat? Nein, höchstens eine kleine Unsicherheit. Denn mit einer Frau wie Lara springen wir sogar ins Ungewisse.

HK



Die **Zwischensequenzen** sehen klasse aus und enthalten viele Anspielungen für Serienfans.

Tomb Raider: Underworld

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **21. November 2008**
► Hersteller **Crystal Dynamics / Eidos** ► Status **zu 95% fertig**

Heiko Klinge: Lara Croft präsentiert sich in **Underworld** in Bestform. Mir gefällt vor allem die spielerische Abwechslung. Mal steht das Kämpfen im Mittelpunkt, mal das Klettern, mal das Knobeln – verpackt in wunderschöne Grafik und in einer spannenden, wenn auch bisher ziemlich verworrenen Geschichte. Einzig die teils heftigen Kameraprobleme könnten den Award noch verhindern.

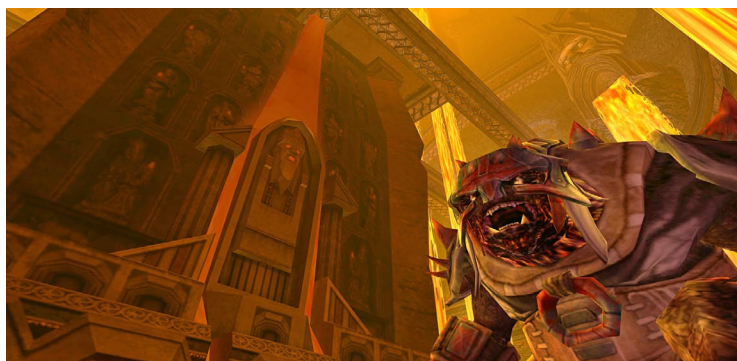


heiko@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Turbine schickt Sie unter die Erde – und in ein Addon, dessen Umfang für ein eigenes Spiel gereicht hätte.

Der Herr der Ringe Online Die Minen von Moria



In den Tiefen von Khazad-dûm warten haushohe Höhlentrolle – und der Balrog höchstpersönlich.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5501

«Leise jetzt!», flüstert Gandalf. «In den Tiefen Morias gibt es weit gefährlichere Geschöpfe als Goblins und Orks.» Wie recht der weise Zauberer hat, weiß jeder, der Tolkiens **Herr der Ringe**-Bücher gelesen oder die Film-Trilogie gesehen hat. Denn auf was die Gefährten bei ihrer Reise durch die Höhlen stoßen, sorgt bereits beim Lesen oder Zuschauen für Gänsehaut. Wie ist das erst, wenn man selbst in die **Minen von Moria** hinabsteigt? Wir haben's gewagt, sind mutig durch die Dunkelheit gestapft – bis plötzlich... aber halt! Ein wenig Spannung wollen wir aufrecht erhalten.

Riesig

Zuerst die Fakten: Das erste kostenpflichtige Addon erweitert das virtuelle Mittelalter nicht nur um die Minen Morias, sondern auch um die Gebiete Eregion im Westen des Nebelgebirges und Lothlorien, dem Elbenwald, auf der anderen Seite. Rohan, Gondor und Mordor bleiben also nach wie vor gesperrt. Dennoch nimmt **Die Minen von Moria** etwa dieselben Ausmaße ein wie das ursprüngliche Hauptprogramm – Sie werden also knapp eine Stunde vom einen zum anderen Ende unterwegs sein. Der Startschuss für die Erweiterung fällt am südöstlichen Zipfel Eregions, direkt vor den Ausläufern des Nebelge-

birges. Hier treffen Helden der Stufe 50 auf den Zwerg Ráthwald, der Sie auf die Suche nach einem ominösen Tor schickt, das sich nur mit dem elbischen Wort für »Freund« öffnen lässt – der Weg in die Minen. Das Addon richtet sich ausschließlich an fortgeschrittene Spieler. Zum einen hat der Entwickler Turbine die Levelgrenze auf 60 angehoben und hetzt uns dementsprechend starke Monster auf den Hals. Zum anderen verzichtet **Die Minen von Moria** komplett auf Startgebiete für blutjunge Abenteurer.

Zusammenhängend

Wie schon das Hauptprogramm strotzt auch das Addon vor Orten, die Fans Freudentränen in die Augen treiben dürften. So erkunden wir Balins Grab, klettern die zerstörten Treppen von Khazad-dûm hinab oder treffen im Thronsaal von Zwergenbinge auf Durin höchstpersönlich. Wobei der Zwergenchef eigentlich schon seit Jahrhunderten tot ist, aber dazu später mehr. Um die Minen angemessen zum Leben zu erwecken, hat Turbine der Grafikkengine beigebracht, teils mehrere Hundert

Meter hohe Gewölbe und Höhlen darzustellen, ohne auf herkömmliche Tricks wie Hintergrundbilder zurückgreifen zu müssen. Praktischer Nebeneffekt: Die Gebiete sind nicht mehr in kleine und durch Portale miteinander verbundene Stücke unterteilt. Stattdessen besteht ganz Moria aus einer zusammenhängenden Welt, die wir ohne Ladepausen erkunden können. Dabei haben wir bereits eine Menge stimmiger Details entdeckt. Viele Höhlen werden von prunkvoll verzierten Säulen getragen, Schaufelräder und

Facts

- 3 Gebiete
- 2 neue Klassen
- Levelgrenze auf 60 angehoben
- 10 Instanzen (3 bis 6 Spieler)
- mehr als 100 neue Monster
- legendäre Gegenstände

Verstärkung: Die beiden neuen Klassen



Der **Runenwächter** ist Nahkämpfer und Heiler zugleich. Allerdings: Je häufiger Sie aktive Talente ausführen, desto mehr Schaden teilen Sie mit der Zeit aus. Heilen Sie fortlaufend, verbessern sich hingegen die passiven Charakterwerte – sichtbar an der dynamischen Anzeige. Ist der Kampf vorbei, werden die Buffs wieder auf Null gesetzt.



Der **Hüter**, ein unterstützender Brecher (auch Tank genannt), lernt mit der Zeit mächtige Kombos, für die Sie wie etwa in **Age of Conan** bestimmte Angriffsmanöver in der richtigen Reihenfolge aktivieren müssen. Gelingt Ihnen das, schließt Ihr Held den Angriff mit einem besonders starken Hieb ab.



Moria ist nur eines von drei neuen Gebieten im Erweiterungspaket.



Am östlichen Ende Eregions suchen wir das Tor nach Moria.



Die Minen Morias heizen uns ein: In den **Flammenden Tiefen** legt sich unser Barde mit Feuer-Dämonen und glühenden Echsen an.

gewaltige Spiegel verteilen Wasser und Licht in die aus kantigem Stein errichteten Zwergenbehauungen, und statt auf Pferden reist man auf ziegenähnlichen Reittieren durch die Minen.

Legendär

Zu den sieben bisherigen Charakterklassen gesellen sich mit dem Addon zwei weitere: der Runenwächter und der Hüter. Turbine überarbeitet auch die anderen Heldentypen und spendiert ihnen neue Talente für die Stufen zwischen 50 und 60. Doch nicht nur

die Charaktere erfahren eine Modernisierung, auch die Waffen und Rüstungen werden durch so genannte legendäre Gegenstände erweitert. »Im Herr der Ringe-Universum gibt es eine Menge besonderer Waffen«, erklärt Jeffrey Steffel, ausführender Produzent des Spiels. »Man denke nur an Bilbos Stich oder Narsil, das Schwert von Aragorn.« In **Die Minen von Moria** dürfen Sie solche Unikate nun selbst herstellen. Zu diesem Zweck tragen Sie Runen zu einem Schmied, der Ihnen daraus Ihre ganz persönliche Waffe hämmert.

Der Clou: Sie dürfen Ihrem »Baby« nicht nur einen Namen geben, sondern es mit Levelaufstiegen aufwerten und etwa den Schaden oder die Wahrscheinlichkeit kritischer Treffer erhöhen.

Aufregend

In Sachen Geschichte setzt **Die Minen von Moria** mit dem Aufbruch der Gefährten aus Bruchthal an. Während die acht Helden um Ringträger Frodo die Minen zu Beginn des Addons bereits durchqueren haben, laufen Sie hinterher und helfen den Zwergen beim Zurückschlagen der eingerückten Orks. Um die Handlung in Moria voranzutreiben, erlaubt sich das Spiel einen von **The Burning Crusade** inspirierten Kniff: Gelegentlich reisen Sie in der Zeit zurück und spielen Ereignisse aus

der frühen Geschichte Mittelirdes nach. Beispielsweise werden ausgerechnet Sie den gefürchteten Balrog befreien, jenen Feuerdämon, der Gandalf in die Tiefe reißt. Das wollen wir ausprobieren und gehen mit Durin in die Schmiede von Khazad-dûm. Lava brodeln, das Felsgestein glüht, überall grollt es unheilvoll. Durin eilt zu einem eingestürzten Tunnel. »Dahinter muss die Mithril-Ader liegen. Reißt sie ein!« Er drischt mit seiner Axt auf das Gestein, die Felsen rollen beiseite und offenbaren den Blick auf eine tiefe Kammern. Mittendrin der Balrog. Durin stürmt auf den haushohen Koloss zu und wird prompt von ihm niedergewalzt. »Flieht, ihr Narren«, möchte man Gandalf sagen hören. Wir rennen. Aber wir kommen wieder. **DM**



In Durins Garten, einer gewaltigen unterirdischen Kuppelanlage, wachsen sogar Sträucher und Bäume.

Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel-Addon** ► Termin **18.11.08**
► Hersteller **Turbine / Codemasters** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Dank der gelungenen Gratis-Updates hatte ich keine Zweifel, dass Turbine das Spiel mit dem Addon umfangreich und sinnvoll erweitert. Und tatsächlich: Die neuen Gebiete und Charakterklassen machen einen sehr guten Eindruck, und auf das Basteln eigener Waffen freue ich mich jetzt schon wie ein Kind. Mit dem Balrog habe ich sowieso noch eine Rechnung offen ...



danielm@gamstar.de

Potenzial **Sehr gut**



Screenshot-Warnung!

Obwohl wir *NFS: Undercover* selbst spielen konnten und der Titel bereits Ende November erscheint, ließ uns Electronic Arts keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen vertröstete uns der Hersteller erneut mit hochgerechneten Bildern aus der Grafikengine. Die Fotos spiegeln das grafische Niveau des fertigen Spiels jedoch wider. Das trifft auf die detaillierten Autos ebenso zu wie auf die vergleichsweise triste Umgebung.

Zurück zu den Wurzeln der Serie, mehr Handlung, rasante Verfolgungsjagden – was steckt hinter den großspurigen Ankündigungen von Electronic Arts? Wir haben es ausprobiert.

Need for Speed Undercover

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 3586
- GameStar TV 79/08
(Premium)

Fragt man Amerikaner, was ihnen spontan zu Deutschland einfällt, wird garantiert das Wörtchen »Autobahn« fallen – »the road without speed limit«. Dass dieser Mythos nur wenig mit der Realität zu tun hat, dürfte jeder Bundesbürger mit Führerschein wissen. Den Entwickler EA Black Box hindert das trotzdem nicht, den etwas anderen amerika-

nischen Traum vom grenzenlosen Rasen auch auf US-Highways umzusetzen – zumindest in **Need for Speed: Undercover**. Gut, eigentlich kennt man diese in ähnlicher Form bereits aus **Most Wanted**. Aber der zwölfte Teil der Rennspiel-Serie orientiert sich (nach dem enttäuschenden Vorgänger **ProStreet**) ohnehin wieder stark an den ursprünglichen **Need for**

Speeds. Sprich: weniger Realismus, dafür mehr Action.

Breite Straße

Die Rückkehr zu alten Tugenden bedeutet zunächst einmal, dass wir wieder eine fiktive Stadt freikunden und nach aktuellen Rennen abklappern dürfen. Die **Undercover**-Metropole Tri-City wirkt wie eine Mischung aus Miami, New Orleans und Chicago und besteht aus drei Gebieten: dem Bonzenviertel Sunset Hills, der Hafenregion Port Crescent sowie dem Wolkenkratzer-Labyrinth Palm Harbor. Zwischen den Arealen haben die Entwickler zahlreiche Autobahnen gezogen, auf denen wir den neuen »Highway Chase«-Modus ausprobieren. Das Ziel: Wir sollen möglichst schnell eine bestimmte Distanz zwischen uns und unseren Verfolger bringen. Knifflig, denn hier bretern wir ausgerechnet zur Rush Hour über den Highway, zischen links an einem LKW vorbei,

streifen kurz darauf einen Minivan und weichen um Haaresbreite einem kreuzenden Schulbus aus – Wahnsinn! Der erste Eindruck: Die Hochgeschwindigkeitsrennen machen eine Menge Spaß, könnten Einsteiger aber schnell überfordern. Denn anders als in den herkömmlichen Modi bedeutet ein Unfall meist das sofortige Aus. Um dem entgegenzuwirken, dürfen wir (erstmal in der **Need for Speed**-Serie) Erfahrungspunkte sammeln und diese auf zehn Talentpunkte verteilen. Soll es mehr Nitro oder mehr Motorleistung sein? Sind uns gute Bremsen oder ein besseres Lenkverhalten lieber? Da wir mit diesen Werten nicht das Auto, sondern unseren Piloten verbessern, wirken sich die Eigenschaften auf alle Fahrzeuge aus, die in der Garage stehen. Trotzdem lässt das Rollenspiel-Element eine Frage offen: Was ist daran wirklich neu? Immerhin erreichte man mit Tuning schon in den Vorgängern ei-

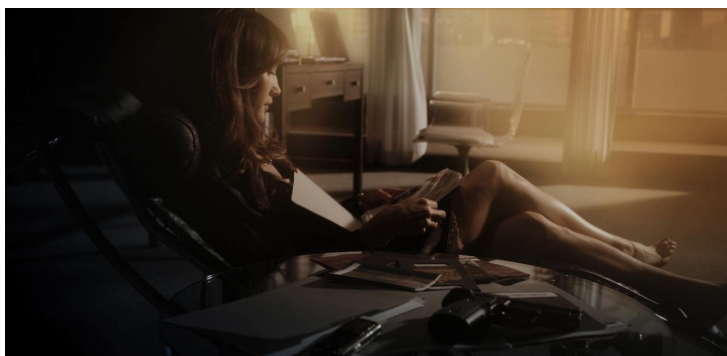


Die **Fahrzeuge** sehen dank hoher Polygon-Zahlen und realistischer Spiegelungen täuschend echt aus.

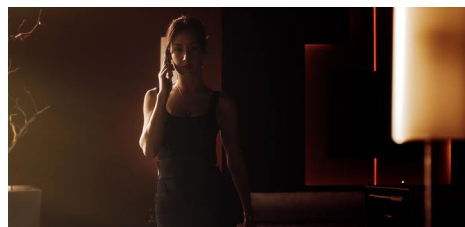
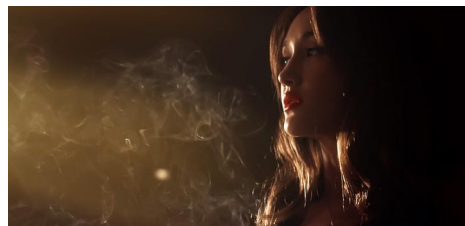
Die Fahrzeuge

- | | | | | |
|----------------------------|-----------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| ► Aston Martin DB9 | ► Chevrolet Chevelle SS | ► Jaguar XJ-220 | ► Mitsubishi Lancer EVO 10 | ► Pontiac Firebird |
| ► Acura Integra LS | ► Chevrolet Corvette C6 | ► Koenigsegg CCX | ► Mercedes-Benz SLR McLaren | ► Pontiac GTO |
| ► Acura RSX | ► Dodge Concept Viper GTS-R | ► Lamborghini Gallardo Superleggera | ► Nissan GT-R | ► Pontiac Solstice GXP |
| ► Audi RS5 | ► Dodge Viper SRT-10 Coupé | ► Lamborghini Murcielago LP640 | ► Nissan 240 SX | ► Porsche Cayman S |
| ► Audi S3 | ► Ferrari Enzo | ► Lexus IS350 | ► Nissan 350Z | ► Porsche 911 Turbo |
| ► Audi Le Mans Quattro/R8 | ► Ford Escort RS Cosworth | ► Lotus Elise | ► Nissan Skyline R34 | ► Porsche 911 GT2 |
| ► BMW M6 | ► Ford Mustang GT | ► Mazda RX-7 | ► Nissan Silvia | ► Porsche 911 GT3 |
| ► Bugatti Veyron 16.4 | ► Ford Shelby GT500 | ► Mazda RX-8 | ► Opel Speedster | ► Porsche Carrera GT |
| ► Cadillac CTS-V | ► Honda S2000 | ► Mazda Mazdaspeed 3 | ► Pagani Zonda F | ► Seat Leon Cupra |
| ► Chevrolet Camaro Concept | ► Infiniti G35 | ► Mitsubishi Eclipse GS-T | ► Plymouth Hemi Cuda | ► Subaru Impreza WRX STI |
| ► Chevrolet Camaro SS | ► Jaguar XK | | ► Plymouth Road Runner | ► Toyota Supra |
| ► Chevrolet Cobalt SS | | | | ► Volkswagen Golf V GTI |

Die Zwischensequenzen



Die Handlung von **Need for Speed: Undercover** wird in aufwändig produzierten und real gedrehten Minifilmen erzählt, in der Maggie Q (**Stirb Langsam 4.0**, **Mission: Impossible 3**) die Hauptrolle spielt. Insgesamt hat Electronic Arts eine halbe Stunde an Zwischensequenzen in das Spiel eingebaut. Die ersten uns gezeigten Ausschnitte machten in technischer Hinsicht bereits einen sehr guten Eindruck.



nen ähnlichen Individualisierungseffekt – zumal das Rumschrauben am eigenen Auto in **Undercover** ohnehin wieder eine wichtige Rolle spielen wird. Ob und wie das neue Charaktersystem also dauerhaft motiviert, muss sich erst noch zeigen.

Geheime Mission

Zusätzlich motivieren will Electronic Arts durch eine aufwändig inszenierte Geschichte, die gnadenlos frech vom Actionfilm **The Fast and the Furious** abkuppert ist: Als Undercover-Agent werden Sie in eine Autoschieber-Bande eingeschleust und sollen Beweise gegen die Burschen sammeln. Unser Verbindungsmann – in diesem Fall eine Frau – wird von Hollywood-Darstellerin Maggie Q (**Stirb Langsam 4.0**) gespielt. Die knallharte Polizistin meldet sich in kurzen Videoschnipseln immer mal wieder zu Wort und versorgt uns mit neuen Aufträgen. Doch nicht nur vor der Kamera finden sich prominente Namen, auch dahinter konnte Electronic Arts erfahrene Leute rekrutieren. So übernahm Joseph Hodges, Regisseur einiger Folgen der Thriller-Serie **24**, die Inszenierung. Die Effekte stammen von Spezialisten, die bereits an **Matrix** und Steven Spielbergs **Minority Report** gearbeitet haben. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Die gedrehten Szenen wurden temporeich geschnitten und professionell vertont, zumindest in der englischen Version. Außerdem hat das Team die Aufnahmen wie in den Comic-Umsetzungen von **Sin City** oder **300** farblich und in Sachen Kontrast stark verfremdet, um Film und Spiel quasi zu verschmelzen.

Die ersten paar Minuten, die man uns gezeigt hat, machten bereits einen sehr guten Eindruck. Ob neben der Technik auch der Inhalt stimmt, können wir allerdings noch nicht abschätzen.

Böser Bulle

Doch zurück auf die Straße, denn darauf kommt es in **Need for Speed** an. In einer Story-Mission sollen wir einen Streifenwagen klauen, quer durch die Stadt kutschieren und in der Werkstatt unserer »neuen Freunde« parken. Dass das nicht gerade auf das Wohlwollen der Polizei stößt, ist klar – prompt kleben uns mehrere Gesetzeshüter mit Sirene, Megaphon und mächtig schlechter Laune am Heck. Die Verfolgungsjagd, die wir uns nun liefern, erinnert angenehm an **Most Wanted**: Je brachialer wir zu fliehen versuchen, desto aggressiver gehen die Polizisten gegen uns vor – bis selbst Hubschrauber Jagd auf uns machen. Gut, dass es wieder die berühmten Baustellen gibt, in denen wir etwa Kräne oder Gerüste einreißen, die unsere Verfolger kurzerhand unter sich begraben. Das alles sieht insbesondere durch die detaillierten Fahrzeuge sowie das optische Schadensmodell hervorragend aus. In Sachen Umgebung und Beleuchtung dürfte die mittlerweile drei Jahre alte **Most Wanted**-Engine mit aktuellen Vorzeigemodellen wie **Race Driver Grid** oder **Pure** aber nicht mithalten können. Schwer wird es **Undercover** auch bei den Mehrspieler-Fans haben: Ein Netzwerk-Modus wird laut Electronic Arts nicht enthalten sein – leider ebenfalls ein Makel, zu dem die Serie zurückkehrt. **DM**



Im neuen Modus **Highway Chase** jagen Sie mit einem Affenzahn über zwar breite, aber sehr hügelige Highways.



Vermutlich müssen Sie zu Beginn der Karriere mit verhältnismäßig lahmen Karren wie dem **Mitsubishi Lancer EVO 10** Vorlieb nehmen.

Need for Speed: Undercover

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **20. November 2008**
► Hersteller **EA Black Box / EA** ► Status zu **90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Wirklich Neues darf man nicht erwarten – Undercover fühlt sich fast an wie **Most Wanted**. Das ist aber nicht verkehrt, denn **ProStreet** hat alles vermissen lassen, was **Need for Speed** ausmacht: Raser-Action, eine frei befahrbare Stadt und Verfolgungsjagden mit der Polizei. Wenn jetzt noch die Geschichte passt, verzeihe ich EA den Ausrutscher im letzten Jahr.



danielm@gamstar.de

Potenzial Sehr gut

Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit weit entfernten US-Galaxie: Eine Spezialeinheit namens Bioware Austin startet die Entwicklung eines neuen Star-Wars-Rollenspiels. Wir präsentieren Ihnen exklusiv die ersten Details.

Star Wars The Old Republic

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5650

Während der letzten zweieinhalb Jahre gab es immer wieder hektischen Hyperfunkverkehr in der Gerüchteküche zum ersten Online-Rollenspiel von Bioware. Hier noch einmal die wichtigsten Aufzeichnungen:

GameStar.de, 13. März 2006: »Wie der Entwickler Bioware am heutigen Tag offiziell bekannt gab, wurde vor kurzem ein neues Studio in Austin (US-Bundesstaat Texas) gegründet. Dieses trägt offiziell den Namen Bioware Austin und werkelt bereits an einem neuen Spiel. Dabei handelt es sich um ein noch unbekanntes Online-Rollenspiel, was gleichzeitig den Einstieg Biowares in dieses Genre bedeutet. Als Lead Designer fungiert James Ohlen, der in der Vergangenheit bereits an solchen Titeln wie **Neverwinter Nights**, **Baldur's Gate** und **Knights of the Old Republic** mitwirkte. Bisher ist allerdings weder ein Veröffentlichungs-

Termin noch eine Zielplattform des Spiels bekannt.«

GameStar.de, 23. Oktober 2007: »Eine Bioware-nahestehende Quelle hat angeblich bestätigt, dass das MMORPG im **Star Wars**-Universum, oder noch genauer im **Knights of the Old Republic**-Universum, angesiedelt sein wird.«

GameStar.de, 18. Juli 2008: »Nun ist die Katze aus dem Sack. In einem Interview mit dem Wirtschaftsmagazin Portfolio hat Electronic-Arts-Chef John Riccitiello offiziell bestätigt, dass Bioware an einem Online-Rollenspiel im Star Wars-Universum arbeitet.«

Darth Wer?

Mittlerweile ist aus den Gerüchten mehr geworden, die Entwickler haben uns die ersten konkreten Fakten verraten. Das geheimnisvolle Online-Rollenspiel heißt **The Old Republic** und soll irgendwann zwischen 2010 und

2011 ausschließlich auf dem PC erscheinen. Bioware Austin erschafft dafür ein **Star Wars**-Universum, das zeitlich Tausende von Jahren vor den sechs Kinofilmen angesiedelt ist. Aber auch deutlich nach **Knights of the Old Republic**, wie uns ein Dokument verrät, das ausdrücklich die beiden **KotOR**-Sith Revan und Malak nennt, die »vor Jahrhunderten« den verschollenen Sith-Planeten Korriban wiederentdeckten. Auch wenn also der zeitliche Rahmen ein anderer ist, werden wir bekannte Welten wie den Stadt-Planeten Coruscant oder das spätere Todesstern-Opfer Alderaan erforschen dürfen.

Obwohl Han Solo, Luke, Leia, Obi-Wan und Darth Vader noch Zukunftsmusiker sind, soll es an dramatischen Auseinandersetzungen natürlich nicht fehlen. Im Mittelpunkt der Story steht der Kampf Jedi gegen Sith: Letztere



Lichtschwert-Schwingen auf dem Sith-Planeten Korriban,

haben einen gewaltigen Krieg angezettelt, der mit einem äußerst wackeligen Friedensvertrag endete. Coruscants Senat ist nur noch eine Marionette der Sith-Lords, die in der gesamten Galaxis machtsensible Kinder rekrutieren, während die Jedi sich auf ihre alte Heimatwelt Tython zurückgezogen haben und in den Ruinen ihre Wunden lecken.

15 Wookiee-Felle? Nein, danke!

Laut Aussage der Entwickler wird **The Old Republic** den Schwerpunkt – ganz untypisch für ein



Ein Vorfahre der Sturmtruppen setzt seinen Blaster ein. Im Hintergrund: alte Jedi-Anlagen auf Tython, dem Heimatplaneten der »guten« Ritter.



der schon in mehreren Star-Wars-Spielen als Schauplatz diente. Noch ist unklar, ob die Kämpfe rundenbasiert oder in Echtzeit ablaufen.



The Old Republic verwendet die bislang noch eher unbekannte **HeroEngine**.



Hier kämpft ein Jedi gegen eine **K'lor-Schnecke**. Ja, die heißt wirklich so!

Online-Rollenspiel – auf das Geschichten-Erzählen legen: Das genreübliche »Bringe mir 15 flauschige Wookiee-Felle« oder »Zerstörpe zwölf Ewoks« möchte Bioware Austin auf ein absolutes Minimum herunterfahren.

Spannend ist die Frage, wie genau die Texaner das hinbekommen wollen. Schließlich müsste ja jeder Spieler die Story einzeln erleben können. Wir gehen deshalb davon aus, dass **The Old Republic** seine Geschichten ähnlich wie **Guild Wars** vor allem in Instanzen erzählen wird. Bleibt zu hoffen, dass Bioware trotz des

Story-Fokus auch den Kampf Spieler gegen Spieler (PvP) im Auge behält und vielleicht sogar beide Elemente verbindet. Der sehr genau ausgearbeitete Konflikt zwischen Sith und Jedi spricht in jedem Fall schon mal dafür.

Ich bin ein Jedi! Ich auch! Und ich!

Ebenfalls offen: Wie will Bioware das Zahlenverhältnis zwischen Jedi, Sith und Normalsterblichen gut ausbalancieren? Schließlich gibt es in den Filmen nur relativ wenige Jedi-Meister und Azubis, während einfache Kämpfer das

Gros der Streitkräfte stellen. Schon Sonys **Star Wars Galaxies** verlor 2005 drastisch Abonnenten, weil es durch eine Regeländerung plötzlich hordenweise übermächtige Jedi-Ritter gab.

Die Technik ist mit dir

Bioware Austin baut die Spielwelt von **The Old Republic** anders als bei **Mass Effect** nicht mit der Unreal Engine 3, sondern nutzt unseren Informationen zufolge die HeroEngine von Simutronics; Entwickler der hierzulande eher unbekannten Online-Rollenspiele **DragonRealms** und **Hero's Journey**. Die ersten Screenshots deuten bereits an, dass sich **The Old Republic** deutlich vom eher realistischen Stil eines **Star Wars Galaxies** abheben wird und auf einen comicartigen Look setzt, der fast ein wenig an **World of War-**

craft erinnert. Die Grafik-Engine beherrscht zwar alle moderne Shader- und Lichteffekte – ob sie allerdings 2010 noch auf dem aktuellen Stand der Technik ist, wagen wir zumindest nach unseren ersten Eindrücken zu bezweifeln.

Die Milchstraßen von San Francisco

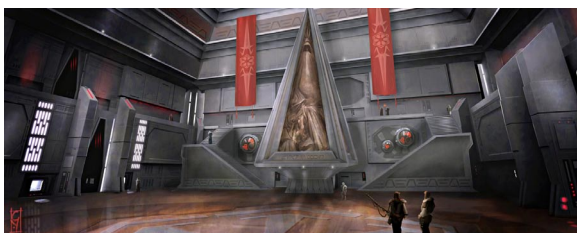
Kurz nach Redaktionsschluss dieser GameStar-Ausgabe gibt Bioware Austin eine große Pressekonferenz in San Francisco, um das Spiel offiziell zu enthüllen und hoffentlich auch viele weitere Informationen zum Spiel zu verraten.

Wir sind als einziges deutsches Magazin dabei und halten Sie natürlich auf dem Laufenden: Auf GameStar.de finden Sie alle neuen Hintergrundinformationen zum Sternenkrieg, der bald im Internet toben wird. **Martin Deppe** | **HK**

Impressionen der Spielwelt



Audienz beim **Imperator**. Fehlt nur das gelbe Ausrufezeichen über dem Kopf.



Die Haupthalle der Sith-Akademie auf dem Wüsten-Planeten **Korriban**.

The Old Republic

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2010/11**
► Hersteller **Bioware Austin / LucasArts** ► Status **zu 30% fertig**

Martin Deppe: Star Wars geht wieder online, und ausgerechnet von Bioware – das kann eigentlich nur ein Erfolg werden! Klar, das Studio in Austin ist nicht das gleiche wie Bioware Edmonton (Mass Effect), aber die werden sich ja bestimmt emsig austauschen. The Old Republic dürfte eine viel zugänglichere Alternative zum komplexen Eve Online werden, das sich tapfer gegen die Fantasy-Übermacht im Genre wehrt.



redaktion@gamestar.de

Das GameStar-Team

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

Christian Schmidt

Stellv. Chefredakteur christian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Far Cry 2, Mass Effect

Zuletzt gesehen: »Lost« (Staffel 1)

Zuletzt gelesen: »God is not great«

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Macht Spaß, aber die zynische Story verdirbt mir viel. ★★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Für mich schon immer das bessere C & C.★★★★

Sacred 2: Heilig ist mir nur das erste Diablo. Wieder kein Thronfolger. ★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: MotoGP 08, Mass Effect

Zuletzt gehört: Joy Division: »Unknown Pleasures«

Zuletzt gelesen: Karen Duve: »Taxi«

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Freie Welt: super. Action: spaßig. Story: müde. ★★★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Wenn schon C&C, dann Alarmstufe. ★★★

Sacred 2: Ein großes Spiel. In jedem Sinne, leider mit Macken. ★★★★



Gunnar Lott

Director of Online gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Pro Evo 09

Zuletzt gesehen: »Burn after Reading«

Zuletzt gelesen: M. Suter: »Ein perfekter Freund«

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Sieht gut aus, macht Spaß, aber ziemlich hohl. ★★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Gutes Spiel, aber der Klamauk lässt mich kalt. ★★

Sacred 2: Ich stehe auf weniger hektische Rollenspiele. ★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Fussball Manager 09

Zuletzt gelesen: Sven Regener: »Der kleine Bruder«

Zuletzt gehört: Rise Against: »Appeal to Reason«

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Schießereien funktionieren bei mir nur straff inszeniert. ★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Herrlich albern und herrlich kurzweilig. ★★★★★

Sacred 2: Bin leidsfähig und habe schon den Vorgänger geliebt. ★★★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Far Cry 2, Warhammer Online

Zuletzt gesehen: »Whale Rider«

Zuletzt gelesen: O.S. Card: »Maps in a Mirror«

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Super Schießereien, tolle Grafik. Sonst eher mau. ★★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Trash-Videos, KI-Probleme, wie immer. ★★★

Sacred 2: Lässt mich kalt. Wie schon der Vorgänger. ★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Diablo 3, Starcraft 2 (BlizzCon)

Zuletzt gesehen: »Der Baader Meinhof Komplex«

Zuletzt gelesen: Kurzgeschichten von Philip K. Dick

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Das Szenario juckt mich weniger als ein Mückenstich. ★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Wie Teil 2 mit Koop, herrlich! ★★★★★

Sacred 2: Trotz der Bugs die beste Monsterhatz seit langem. ★★★★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Dead Space

Zuletzt gesehen: »Beowulf«

Zuletzt gelesen: Terry Pratchett: »Night Watch«

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Tolle Schießereien mit zu wenig drum herum. ★★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Panzer, die mit Bären schießen? Also bitte! ★★

Sacred 2: Nicht gespielt. ★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: C&C: Alarmstufe Rot 3

Zuletzt gesehen: »24« (Staffel 6)

Zuletzt gehört: Corvus Corax: »Cantus Buranus II«

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Allein schon wegen des Afrika-Szenarios cool. ★★★★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Das gespielte B-Movie – klasse! ★★★★★

Sacred 2: Ja, es hat Bugs. Und ja, ich mag's trotzdem. ★★★★★



Philipp Dubberke

Trainee philipp@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Warhammer Online, Sacred 2

Zuletzt gesehen: Trainspotting

Zuletzt gelesen: C. Palahniuk: »Choke«

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Wüste Wüste voller Explosionen – super! ★★★★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Nicht gespielt. –

Sacred 2: Nett, aber Hack'n'Slay wird mir zu schnell dröge. ★★★



Christian Schneider

Praktikant

Zuletzt gespielt: Bully

Zuletzt gesehen: »Californication« (Staffel 1)

Zuletzt gelesen: »Die Nutzlosigkeit des Eiffelturms«

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Hübsch, groß und oft zu leer. Aber: tolles Szenario. ★★★★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Selten wirkte ein Spiel so rund. ★★★★★

Sacred 2: Solides Gekloppe im lahmen Grafikgewand. ★★★★★



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Pro Evo 2009, Crysis Wars

Zuletzt gehört: Baulärm

Zuletzt gelesen: Le Monde Diplomatique

Meine Meinung zu ...

Far Cry 2: Kickt mich einfach nicht. ★★

C&C: Alarmstufe Rot 3: Wie wäre es mal mit Abwechslung? ★★★★★

Sacred 2: Nicht gespielt. –





Petra Schmitz
fürchtet, die Story des
nächsten Prince of Persia
könnte keine sein.



Fabian Siegmund
fürchtet sich seit Dead
Space wieder allein im
Dunkeln.

Action

Um was geht's?

Ubisoft kann Grafik und Action, Story kann Ubisoft bisher eher nicht.

Mein Toaster schreibt bessere Geschichten als die Story-Verantwortlichen von Ubisoft Montreal. Der Witz daran: Ich hab' nicht mal einen Toaster! Dies sei Unsinn, meinen Sie? Sehen Sie, genau so ist es mit der Handlung von **Far Cry 2** – ohne jeglichen Anflug von Humor allerdings.

Mir ist schleierhaft, wie so etwas passieren kann, wie sich ein schönes Spiel inhaltlich so verkorksen lässt. Testet das denn keiner im Vorfeld? Nun gut, wenn Ubisoft allen Alpha- und Beta-Testern nur solche Häppchen wie uns während unserer Studiobesuche vorgelegt hat, dann wundert's mich nicht. Denn die musste man einfach gut finden,

weil sie die große Stärke des Spiels in den Fokus setzten: die Action. Und die ist – auch dank der sehr guten KI – fantastisch. Mit mehr nachvollziehbarer Handlung und besserer Atmosphäre hätte aus **Far Cry 2** ein ausgezeichnetes Spiel werden können, so ist ein nur ein gutes. **PET**



Petra erklärt anhand eines **Schaubilds** die Handlung von Far Cry 2.

Action-Inhalt

Tests

Far Cry 2.....	66
Dead Space	74
Bully: Die Ehrenrunde.....	80
G.B.R. Special Commando Unit.....	83
Panzer Killer	83
Crysis Wars.....	84
Dynasty Warriors 6.....	85

GameStar-Action-Charts 12/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07 (94)	93	10	10	8	10	10	9	10	8	10	8	11/08: Crysis: Warhead, 88
2	Call of Duty 4	Activision	Infinity Ward	12/07 (91)	90	8	10	10	10	10	7	9	8	10	8	
3	Half-Life 2	EA Games	Valve	01/05 (93)	90	7	10	10	10	10	9	9	8	9	8	
4	Stalker	THQ	GSC Game World	04/07	89	8	8	9	10	9	9	10	8	9	9	
5	Far Cry	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	89	8	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.3
6	BiA: Hell's Highway	Ubisoft	Gearbox	11/08	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10	
7	Bioshock	2K Games	Irrational Games	10/07 (87)	86	9	10	7	10	9	8	7	8	10	8	12/06: Addon
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)	89	7	9	10	10	10	6	10	9	10	8	
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07 (90)	89	8	10	9	8	9	10	9	9	9	8	
5	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06 (90)	87	7	8	9	8	8	10	8	10	10	9	04/07: Addon
6	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	86	5	7	10	10	9	10	9	10	8	8	02/05: Addon
7	Counterstrike Source	EA Games	Valve	12/04 (85)	85	7	9	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)	89	7	9	10	10	10	5	10	10	8	10	NEU
2	Dark Messiah of M&M	Ubisoft	Arkane Studios	12/06 (90)	88	8	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	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores	05/06 (89)	87	9	10	9	10	6	8	9	8	8	10	
5	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics	05/06 (89)	87	7	9	10	10	9	7	10	7	8	10	
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	5
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**.



Far Cry 2

Mit an die 40 Stunden Spielzeit ist Far Cry 2 für einen Shooter ungewöhnlich lang, entpuppt sich aber als zwar riesiger, doch teils recht öder Tummelplatz für Wiederholungstäter.

Facts

- 3 Akte
- 9 spielbare Charaktere
- 2 riesige Gebiete
- 6 Fahrzeuge
- 2 Boote
- 1 Hängegleiter
- 31 Waffen
- 77 Verbesserungen

DVD
Topspiel-Video

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 4327

Wimmernd liegt die hübsche Flora vor uns im Gras. Sie ist schwer verwundet, und nur wir können sie retten. Könnten! Hätten wir eine Heilspritze. Aber unser Vorrat ist aufgebraucht. Gehetzt durchstöbern wir die nahen Autowracks. Nichts! Wir sprinten zurück zum Schrottplatz, wo wir vor wenigen Minuten zig Schurken ins Nirvana geschickt haben. Überraschung: alles voll mit neuen Gegnern – die wir abermals allesamt umnieten. Aber wir finden auch hier keine Spritze. Nun wirklich verzweifelt kehren wir zu Flora zurück, knien uns neben sie und halten ihr unsere Pistole hin.

Sie greift den Lauf der Waffe und rammt ihn unter ihr Kinn. »Bring's hinter dich!«, stößt sie zwischen den Zähnen hervor. Als wir abdrücken, schwenkt die Kamera automatisch zur Seite. Wir sehen nicht, wie die Frau durch unsere Hand stirbt, sind aber einigermaßen erschüttert. Als wenig später unser Kamerad Marty unrettbar im Feindfeuer zu Boden geht, ist uns das fast schon egal. Er wird ersetzt. Durch einen neuen Freund, der auch sterben wird. Entweder, weil es die Handlung des Spiels so will, oder weil wir keine Medizin zur Hand haben. So reiht Ubisofts Ego-Shooter Far

Wieder begrenzte Installationen

Ubisoft nutzt den Kopierschutz Securom und steuert damit die Menge der Installationen Ihrer Far Cry 2-Version. Insgesamt darf ein Exemplar auf drei Rechnern fünfmal installiert werden. Bei der Installation muss Ihr PC mit dem Internet verbunden sein, beim Spielen hingegen ist keine Verbindung erforderlich. Sobald Sie Far Cry 2 wieder löschen, erhalten Sie eine Installationsmöglichkeit zurück. Bei diesem Vorgang muss Ihr Rechner jedoch ebenfalls zwingend mit dem Internet verbunden sein. Hardware-Upgrades sollen keinen Einfluss auf bestehende Installationen haben.

Cry 2 Tote an Tote. In einer afrikanischen Welt, die zwar wunderschön und von der Sonne verwöhnt, aber gleichzeitig leer und kalt ist wie die Arktis.

Am Anfang ist Geschichte

Es ist ein viel versprechender Auftakt. Sie sitzen, nachdem Sie sich einen von neun Helden ausgesucht haben, in einem gemmeligen Taxi und werden durch ein fiktives afrikanisches Land kut-

schiert. Während Ihr Charakter (wie im Rest des Spiels) stumm bleibt, ist der Fahrer in Plapperlaune. Er beschreibt den im Staat herrschenden Bürgerkrieg und kommentiert Szenen am Rand der staubigen Route. Als Sie sich dem kleinen Städtchen Pala nähern, verschwimmt Ihr Blick, vor Ihren Augen wird alles fahlgelb. Sie verlieren das Bewusstsein. Kurz darauf erwachen Sie in einem heruntergekommenen Raum. In einer finsternen Ecke



Far Cry 2 ist nicht geschnitten. Blut spritzt auch in der deutschen Version des Spiels gewaltig.



So nah an Gegner heranzugehen, ist höchst ungesund und wird zumeist mit dem Tod bestraft.



Im Halbdunkel des dichten **Dschungels** sind Gegner selbst auf kurze Distanz nur schwierig auszumachen.

macht sich ein Mann an einem Buch zu schaffen. Der Mann ist der Schakal, ein Waffenhändler. Bei dem Buch handelt es sich um Ihre Auftragsnotizen. Sie sind nach Afrika gekommen, um jemanden zu töten. Einen Waffenhändler. Genau den, der nun vor Ihnen steht. Nachdem der Schakal Sie verspottet und Ihnen erklärt hat, dass Sie an Malaria leiden, verschwindet er. Dann fallen Schüsse, Sie hören Explosionen, der ganze Raum beb. Sie versuchen zu fliehen (das ist das Tutorial), kommen aber nicht sonderlich weit. Auf der Straße vor dem Hotel erwischt es Sie.

Fordernde Kämpfe

Sie haben überlebt, Einzelheiten werden nicht geklärt. Auch warum Sie bald schon bei den Typen anknöpfen, die Ihnen fast das Licht ausgepustet hätten, bleibt schleierhaft. Lediglich ein Text auf dem Ladebildschirm macht klar, dass sich der Held Informationen über den Schakal erhofft, wenn er den beiden Bürgerkriegsparteien UFL (United Front for Liberation and Labour) und APR (Alliance for Popular Resistance) zu Diensten ist. Und obwohl Sie ein Unbekannter sind, versorgen beide Gruppierungen Sie bereitwillig mit brandgefährlichen Einsätzen. Mal sollen

Sie eine Plantage zerstören, dann wieder möchten Ihre Auftraggeber, dass Sie Gold klauen oder einen politischen Strippenzieher in seiner Villa ermorden.

Auf vier Rädern oder per Motorboot geht es zum Ziel. Plantage, Gold und Strippenzieher sind stets gut bewacht. Zahlreiche bewaffnete Männer laufen Patrouille und bemerken die kleinste Bewegung. Da sind wüste Ballereien oft nicht zu vermeiden. Und das ist gut so, denn die machen richtig Spaß. Die Gegner sind massiv in der Überzahl und versuchen Sie zu umrunden, schicken Salven aus schlecht einzusehendem Gestrüch, werfen im späteren Spielverlauf auch Granaten, um Sie aus Ihrem Fahrzeug oder einem Gebäude zu sprengen, gehen hinter Mauern in Deckung und laufen schon mal weg, wenn's zu brenzlig wird. Stichwort »brenzlig«: Wer Feuer legt (sei es durch eines der zahlreichen Explosivfässer, durch einen Molotov-Cocktail oder durch den Flammenwerfer), sorgt für Tumult in einer Feindbasis. Die Widersacher laufen in alle Himmelsrichtungen und sind vereinzelt längst nicht mehr so gefährlich.

Far Cry 2 punktet also genau in der Kerndisziplin des Ego-Shooters, in der Action. Das Spiel bietet Ihnen durch ein gigantisches Waffenarsenal und viel Fläche reichlich unterschiedliche Vorgehensmöglichkeiten bei den Missionen. Wer am liebsten Geg-

ner aus der Distanz aufs Korn nimmt, greift zum Scharfschützengewehr. Die Areale sind oft so gebaut, dass mindestens ein Punkt zum entspannten Campen einlädt. Wer es lieber brachial mag, schnappt sich eine AK-47 oder Vergleichbares und lässt

Werbung im Spiel



Der Publisher Ubisoft hat **Werbung** in sein Spiel eingebaut. Held und Widersacher brausen zuweilen mit Jeep Wrangler oder Jeep Liberty durch Afrika. Diese Fahrzeuge kommen ohne Geschütze aus und sind robuster als anderen Wagen.

(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES, LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS, OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity.

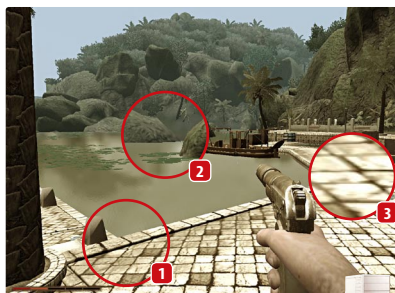


Kennst du das Öl-Terminal, nördlich von hier?

Flora wird, nachdem unser erster Kumpel bei einem Flugzeugabsturz ums Leben kommt, unsere beste Freundin.

TECHNIK-CHECK

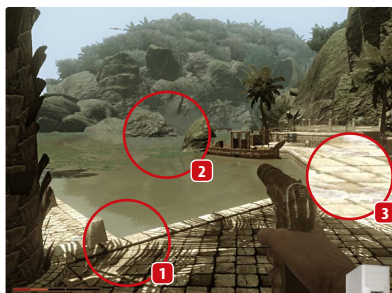
FAR CRY 2



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

► 1024x768 ► niedrige Details

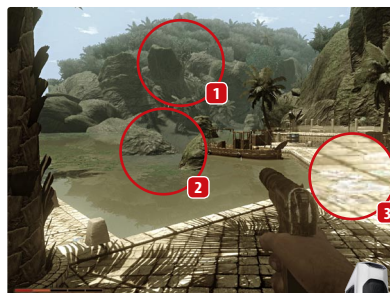
Mit niedrigen Details verliert Far Cry 2 aufgrund der fehlenden Schatten **1**, der nur rudimentären Spiegelungen **2** sowie der matschigen Texturen **3** viel Atmosphäre.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte RAM • GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► hohe Details

Bereits auf einem Mittelklasse-PC spielen Sie problemlos mit akkuraten Schatten **1**, realistischeren Spiegelungen im Wasser **2** und hoch aufgelösten Texturen **3** flüssig.

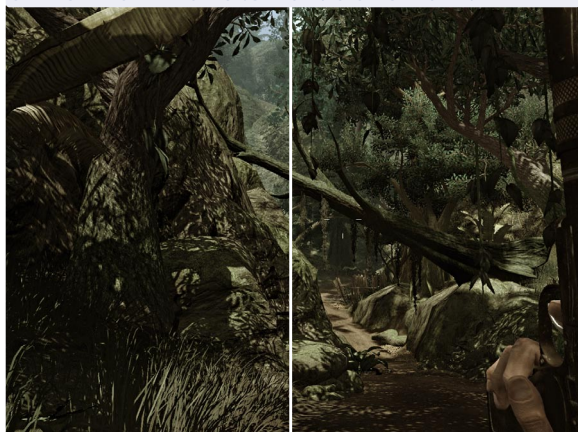


HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► ultrahohe Details

Auf High-End-PCs werfen auch entfernte Objekte Schatten **1** und die Spiegelungen werden noch realistischer **2**. Die Texturqualität verbessert sich aber nicht weiter **3**.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH: DIRECTX 9 GEGEN DIRECTX 10



Optische Unterschiede zwischen DirectX 9 (links) und DirectX 10 (rechts) erkennen Sie in Far Cry 2 nur bei sehr genauem Hinsehen. Einzig der etwas weichere und damit realistischere Schattenwurf des DirectX-10-Modus fällt ins Auge, sonst wirkt die Grafik identisch. Aber: Mit DX10 läuft das Spiel etwa zehn Prozent schneller!

TECHNIK-TIPPS

- Sehr hohe Details sehen kaum schlechter aus als die maximale Grafikstufe »Ultra« und bringen bis zu 20 Prozent mehr Leistung.
- Wenn die ständigen Unschärfe-Effekte nerven, der schaltet sie im Menü unter »Bloom« einfach ab – einen kleinen Leistungssprung gibt es gratis dazu.
- HDR sorgt für stimmige Beleuchtung im Spiel und benötigt dafür vergleichsweise wenig Grafik-Leistung.
- Für Radeon-Karten ab der HD3000-Serie finden Sie unter ► [gamestar.de-Quicklink: 5653](http://gamestar.de-Quicklink:5653) einen Beta-Treiber, den AMD speziell für Far Cry 2 optimiert haben soll.
- Obwohl in den Mindestanforderungen ein Mehrkern-Prozessor vorausgesetzt wird, läuft Far Cry 2 in niedrigen

Details auch auf einer schnellen Einkern-CPU ruckelfrei.

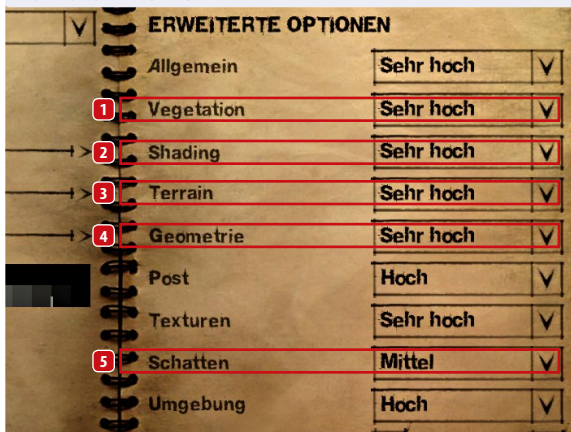
- Auf Grafikkarten mit weniger als 256 MByte Video-Speicher ruckelt Far Cry 2 selbst in minimalen Details öfter.
- Unter Vista versteckt Far Cry 2 die gespeicherten Spielstände unter »Eigene Dateien\ Dokumente\My Games\Far Cry 2\Saved Games«.
- Mit Windows XP genügen 1,0 GByte Arbeitsspeicher, für Vista sollten es mindestens 1,5 GByte RAM sein.
- Im Spiel können Sie zwar die Auflösung und die Details ändern, nicht aber das voreingestellte Bildverhältnis.

Checkliste

- 3,2 GByte Speicherplatz
- 3,8 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK HW

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1 Wenn die vielen Pflanzen eher nerven, der schaltet die Vegetation auf »Niedrig« und gewinnt bis zu 40 Prozent mehr Leistung.
- 2 Hohe Shader-Effekte lassen etwa das Wasser deutlich realistischer aussehen als in niedrigen Einstellungen, ziehen die Bilder pro Sekunde aber teils um über 50 Prozent nach unten.
- 3 Mit niedrigen Terrain-Details sieht das Spiel nur we-

nig schlechter aus, läuft je nach Grafikkarte aber bis zu 30 Prozent schneller.

- 4 Mit hoher Geometrie-Einstellung wirken Objekte deutlich detailreicher. In der niedrigsten Stufe gewinnen Sie dagegen kaum Leistung und im Test traten unschöne Grafikfehler auf.
- 5 Ohne Schatten gewinnen Sie bis zu 30 Prozent Leistung, verlieren aber sehr viel von der dichten Atmosphäre.

SO LÄUFT FAR CRY 2 AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1									
	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
PROZESSOR	2									
	Athlon XP	2000+	2600+	3200+						
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57			
LEGENDE	3									
	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
niedrige bis mittlere Details
- läuft so flüssig:
1280x1024
mittlere bis hohe Details
- läuft so flüssig:
1680x1050
sehr hohe bis maximale Details



Mit unserem Granatwerfer haben wir einige Explosivfässer in die Luft gejagt und so ein ganzes **Benzinlager** in kürzester Zeit in Brand gesteckt. Der Wind trägt die **Flammen** über das ganze Areal.



zudem Granaten fliegen. Besonders durchschlagend, wenn Sie damit noch einen Tank hochgehen lassen. Nur direkt in der Nähe sollten Sie sich in solchen Momenten nicht aufhalten, die Explosionen sind gigantisch, und das Feuer breitet sich rasend schnell mit der Windrichtung aus. Oder Sie brettern einfach mit einem Geländewagen mitten ins Feindvolk, schwingen sich noch in der Fahrt in einer unglaublich butterweichen Bewegung ans aufmontierte MG und ballern auf alles, was sich bewegt. Leisetreter kommen übrigens auch auf Ihre Kosten: Wir haben so manche Wache mit unserer Machete erledigt und sind völlig unbemerkt bis zur Zielperson durchgedrungen.

Kameraden-Aufträge

Beißen Sie dennoch mal ins Gras, muss das nicht gleich Ihren Tod bedeuten. Waren Sie vorher in einem Ihrer Unterschlüpfе und haben dort mit Ihrem zweiten Kameraden geredet, steht der zur Rettung parat. In einer stets sehr cool inszenierten Szene holt der Sie wieder auf die Beine, verteidigt Sie gegen Feinde und drückt Ihnen eine Waffe in die Hand.

Unterschlupf? Und wer sind diese Kameraden? Erklärung:

Überall in der afrikanischen Landschaft stehen kleine Häuschen, die zwar eigentlich den örtlichen Milizen gehören, die Sie sich aber zueigen machen können, indem Sie einfach die Bewacher (zumeist zwei oder drei) umnieten. In den Häuschen dürfen Sie aufmunitionieren und zudem schlafen, sollten Sie eine Mission lieber bei Dunkelheit angehen wollen. Im Finsternen werden Sie nämlich deutlich seltener bemerkt.

An Kameraden (hauptsächlich die Charaktere, die das Spiel Ihnen zu Beginn zur Wahl stellt) kommen Sie noch leichter, die sind nämlich plötzlich einfach da. Gleich zu Beginn teilt Ihnen **Far Cry 2** einen ersten Begleiter zu. Den retten Sie im Zuge eines Auftrags aus einer misslichen Lage, und schon ruft er sie dauernd übers Handy an. Nämlich immer, wenn APR oder UFLI Ihnen eine frische Mission zugeteilt haben. Der Kumpel will Sie dann in einem der Unterschlüpfе treffen, um Ihnen eine alternative Herangehensweise an den Job vorzuschlagen. Nehmen Sie an, addiert sich zum eigentlichen Hauptauftrag noch ein weiterer. Ein Beispiel: Die UFLI will das Gold des ehemaligen Königs. Sie sollen zum Lager brausen und die Barren klar

Keine Multiplayer-Wertung

Uns lagen zum Test mehrere Exemplare von Far Cry 2 vor, jedoch funktionierten die selbst via LAN nicht im Multiplayer-Modus. Wir reichen den Test deswegen nach Erscheinen des Spiels auf GameStar.de nach. Einen ersten Eindruck können Sie sich anhand unseres Preview-Artikels ► **Quicklink: 5642** verschaffen, der allerdings auf dem Mehrspieler-Part der Xbox-360-Version basiert.

zur Abholung machen. Das Handy bimmelt, Ihr Kamerad ist dran und bittet Sie um ein Treffen. Im Unterschlupf erklärt er Ihnen, dass der Sohn des Königs seinen Vater gerne beerben würde. Der Nebenauftrag ist also der Herrschermord. Sie machen sich auf den Weg zum Königssitz, schalten den Monarchen aus und entwenden seinen Siegelring. Damit geht's wieder zum Unterschlupf, um das Schmuckstück an den Sohneemann auszuhändigen. Dann erst brettern Sie zum Gold. Klingt ganz gut und ist es auch, solange es

was zu schießen gibt. Blöderweise bringt die Extra-Arbeit aber nichts. Ob Sie die Kollegen-Aufträge erfüllen oder nicht, ist völlig schnuppe, und Freundschaftspunkte zu den Gefährten anzuhäufen hat nur eine Konsequenz: dass Sie sich umso mehr ärgern, wenn der Kamerad irgendwann zwangsläufig das Zeitliche segnet.

Nerv-Missionen

Neben den Hauptmissionen gibt es einen ganzen Schwung Aufgaben zu erledigen. Örtliche Waffenschieber wollen, dass Sie die

Trieft vor Zynismus

Christian Schmidt: Joseph Conrad wählte für seinen bekanntesten Roman »Das Herz der Finsternis« Afrika als Schauplatz für Bosheit, Verrohung und Sinnlosigkeit. Möglich, dass Far Cry 2 eine moderne Variante des großen Werks sein will – der Ort des Finales im Spiel heißt bezeichnenderweise »Herz der Finsternis«. Und böse, roh und sinnlos ist Far Cry 2 allemal. Wen man tötet, wen man rettet – macht keinen Unterschied. Wer gegen wen aus welchen Gründen kämpft – völlig gleichgültig. Jedes Mittel ist recht, wenn es dem Gegner schadet, und der Gegner ist jeder. Medikamente vernichten, Wasserrohre sprengen, alles folgt nur der irrwitzigen Logik des Kriegs.

Ist das Afrika? Ist das eine Parodie auf Afrika? Im Gegensatz zur GTA-Serie fehlt Far Cry 2 jeder satirische Anflug, jede Reflektion. Far Cry 2 ist durch und durch zynisch. Krieg ist eine Krankheit, sagt ein Hauptcharakter, die man nur durch Mord bekämpfen kann. Man möchte das hinterfragen. Aber das ist nicht vorgesehen. Gleichgültigkeit wird erwartet, Skrupellosigkeit belohnt. Wer Bindung zu den Kameraden aufbaut, wird bestraft.

Lange habe ich kein Spiel mehr gespielt, das so gehässig ist. Ohne Handlung treibt es einem lächerlichen Ende entgegen und entlässt mich erklärungslos zurück in eine Realität, die ein bisschen kälter scheint. Far Cry 2 beweist wie Assassin's Creed: Ubisoft kann tolle Welten erschaffen. Mit Sinn füllen kann es sie nicht.



christian@gamestar.de



Ein Gegner mit **Hab-Acht-Gesichtsausdruck** schleicht durchs Grün, weil er uns in der Nähe wähnt.

Drei Leser spielten in der Redaktion Far Cry 2. Hier ihre Meinungen.

Entdeckerspiel für Wüstenfüchse

Das finde ich gut:

Gottlob kann ich in Far Cry 2 frei speichern. Das erlaubt es mir, in brenzligen Situationen auch mal skurrile Vorgehensweisen zu probieren. Die Variationen und Möglichkeiten sind nahezu unerschöpflich und machen einfach Spaß. Und das Ganze in toller Optik: Die Vegetation harmonisiert mit Gegnern und Flammenwerfer.

Das finde ich weniger gut: Zwischen den Zielorten fährt man ein ums andere Mal dieselben langen Strecken und stößt auf Gegner, die man doch gerade erst erledigt hatte. Das hält auf, nervt und erstickt die eh schon mangelnde Spannung im Spiel.



Hans-Peter Huber, 18, Schüler

(N)irgendwo in Afrika

Das finde ich gut:

Nachdem man die ersten Minuten nicht so ganz versteht, was man in diesem so gefährlichen wie authentisch umgesetzten Land eigentlich soll, wird man doch sehr schnell von der Atmosphäre gepackt. Die Freiheit, zu tun, was man will, ist für mich noch um einiges größer als in Stalker oder Oblivion; es gibt in Far Cry 2 nämlich weder Strahlungsanzug noch Levelaufstieg.

Das finde ich weniger gut: Bei all der Freiheit kann sich nach längerem Spielen wohl auch so etwas wie ein Leerlauf einstellen, gerade weil sehr wenig geskriptet ist. Aber dann kann man ja immer noch nach Koffern suchen.



Robert Reinicke, 19, Student

Maue Missionen

Das finde ich gut: Primär wäre an dieser Stelle natürlich die große Spielwelt zu nennen, darüber hinaus noch die Präsentation. Far Cry 2 protzt mit umwerfenden Licht- und Schatteneffekten, detaillierten Texturen, lebensnah animierten und modellierten Charaktermodellen sowie dichtem Laubwerk und glaubwürdigen Landschaften.

Das finde ich weniger gut: Während mich das Tutorial noch begeistert, verliere ich schnell die Orientierung im gigantisch großen Sandkasten. Maue Missionen von austauschbaren Charakteren und eine Landschaft voller widerspenstiger Milizen und Gummisträucher machen es nicht besser.



Alessandro Saiko, 23, Fachinformatiker

Konvois von Mitbewerbern schrotten – immer und immer wieder. Zur Belohnung dürfen Sie neue und bessere Knarren kaufen. In Funkmasten erhalten Sie von ominösen Typen mit verzerrten Stimmen Mordaufträge – immer und immer wieder. Dafür gibt's Diamanten, mit denen Sie die Knarren bezahlen. Und dann ist da noch die Sache mit der Malaria. Gegen die Symptome müssen Sie Tabletten einwerfen – immer und immer wieder. Pillen gibt es als Lohn für so genannte Untergrund-Missionen. In denen karren Sie falsche Pässe zu Verstecken – immer und immer wieder. Sie merken schon, die Nebenmissionen laufen stets aufs Gleiche hinaus, Abwechslung kennt **Far Cry 2** diesbezüglich nicht. Während die Konvoi- und Mordaufträge wenigstens optional bleiben, haben Sie in puncto Malaria-Vorsorge keine Wahl. Tabletten müssen her. Und das nervt gewaltig. Vor allem, weil es keinerlei Relevanz für den Rest des Spiels hat. Die Tropenkrankheit, soviel sei verraten, werden Sie bis zum Schluss nicht los.

Fahren. Und schießen.

Ein weiterer Faktor, der Ihnen die Freude an den Aufträgen ein wenig trüben wird, ist die Größe der Welt von **Far Cry 2**. Jeweils zweimal 25 Quadratkilometer wollen im Laufe des Spiels abgegrast werden. Zwar steht der nächste fahrbare Untersatz immer in Reichweite, aber die Auswahl hält sich mit sechs Fahrzeugen und zwei Booten in Grenzen. Flugzeuge gibt es nicht, aber einen nutzlosen Segelflieger. Die Fahrt zum Ziel dauert minutenlang, selbst wenn man die viel zu weit gestreuten Bushäuschen benutzt, zwischen denen man per Ladebildschirm schnellreisen kann. Das liegt daran, dass Berge, Täler und Flussläufe direkte Routen oft verhindern. Und es liegt an den permanenten Mini-Schießereien. Denn APR und UFLI haben überall Straßenbarrikaden errichtet, wo Milizen nur auf Sie warten. Ohne Grund werden alle paar Meter dicke Wummen auf Sie und Ihr Fahrzeug gerichtet. Zwar sind die Typen an den Straßensperren nicht sonderlich schwierig auszuschalten, und auch lädierte Fahrzeuge lassen sich mithilfe eines Schraubenschlüssels schnell wieder flicken. Dennoch ermüden die stän-

digen, vorhersehbaren Reiseunterbrechungen bald. Als Gift für die Atmosphäre entpuppt sich außerdem die Tatsache, dass die verfeindeten Kriegsparteien nie miteinander kämpfen. Geschossen wird nur auf einen: auf Sie.

Töten ohne Sinn

Spieler, die auch bei Shooter Wert auf Logik und eine Geschichte legen, werden mit **Far Cry 2** ihre liebe Not haben. Zu Beginn ist noch alles klar: Der Schakal muss gestellt werden. Nur verlieren Sie das sehr schnell aus den Augen, denn nichts, was Sie tun, scheint Sie in irgendeiner Form näher an den Mann heranzubringen. Im Gegenteil: Der Waffenhändler ist über lange Zeit einfach kein Thema mehr. Zudem beißen die An-

führer der Parteien UFLI und APR ins Gras, bevor Informationen fließen – nur, um bald durch neue Anführer ersetzt zu werden. Und das wiederholt sich noch mal, und dann noch mal.

Ersatz ist ein großes Thema des Spiels: Tote Anführer werden durch neue ersetzt, tote Kameraden werden durch neue ersetzt, tote Wachen werden durch neue ersetzt. Eine erledigte Mission wird durch eine neue, sehr ähnliche ersetzt. Das Spiel gibt keinerlei spürbares Feedback, dass Ihre Taten irgendeine Auswirkung auf den Bürgerkrieg oder gar auf Ihre Suche nach dem Schakal haben. Letzterer taucht zwar wieder auf, erscheint allerdings plötzlich in anderem Licht, und das ohne erkennbaren Übergang.



Wenn Sie auf Zapfsäulen ballern, schießen riesige Feuerfontänen aus dem Boden.



Das Spiel führt Buch über Ihre Erfolge und verrät Ihnen, wie genau Sie getroffen haben.



Albern: Ihre Auftraggeber deklarieren die Missionen oft als **Geheimaufträge**. Damit rechtfertigt das Spiel, das beide Fraktionen ständig auf Sie schießen.



Später schalten Sie Gegner problemlos mit der **Pistole** aus – sofern Sie die Knarre aufgerüstet haben.

Schöne Leere

Ubisofts Afrika ist wunderschön. Savanne, Steppe, Wüste, Dschungel, das alles wechselt sich ab, ohne dabei gekünstelt zu wirken. Dazu addiert sich ein Wettersystem mit Regen und Sturm und ein dynamischer Tageswechsel. Lediglich das Leben in all seiner Pracht vermissen wir meist. Zwar hoppeln Zebras, Gnus und Wasserbüffel durchs Gebüsch, ab und an sieht man Hühner oder dann und wann eine Ziege, aber das war's auch schon mit Viecherei. Zivilisten treffen Sie lediglich, wenn Sie die falschen Pässe abliefern. Ansonsten gibt es nur die ständigen Wachposten und die Orte, zu denen die Missionen Sie führen. Wer sich abseits der Routen bewegt, entdeckt vielleicht eine Hütte, an der einer der 221 versteckten Diamantkoffer oder ein Tonband des Schakals wartet. Während die Koffer noch nützlich sind, weil Sie mit dem Inhalt neue Knarren und Verbesserungen wie größere Genauigkeit der Schieß-

prügel finanzieren, dienen die Tonbänder rein der Atmosphäre.

Apropos Ton: Toll ist die Sprachvielfalt. Ihre Gegner rufen nicht nur auf Deutsch Drohungen und Vergleichbares, sondern auch in fremden afrikanischen Zungen, Söldner reden Spanisch oder Russisch. Grundsätzlich haben wir allerdings den Eindruck, als seien die Sprechanimationen der wichtigen Personen nicht ans Deutsche angepasst worden, die Vertonungen klingen oft gehetzt. Ist jedoch nicht weiter tragisch, denn was gesagt wird, dürfte auch durch eine langsamere Gangart nicht viel Sinn ergeben. Man wirft Ihnen Namen, Begebenheiten und Fakten vor die Füße, die sich nicht einordnen lassen, weil der Überbau einer logischen Geschichte fehlt. Einer der sinnvollsten Sätze in unserem ganzen Spielerlebnis dürfte ohnehin der von Flora gewesen sein. Zur Erinnerung: »Bring's hinter dich!« sagt sie. Doch **Far Cry 2** will ja nicht auf die Frau hören. **PET**

Action, Pause, Action

Petra Schmitz: Das Spiel erinnert mich an den Verkehr in München: Durch zig Baustellen ist man gezwungen, absurde Umwege zu fahren, um Staus auszuweichen. Ersetzen Sie Baustellen und Stau durch Berge und Täler, und Sie haben die Welt von Far Cry 2. Und natürlich ist es so, dass Sie oft von Punkt A (ganz unten auf der Karte) zu Punkt B (ganz oben auf der Karte) müssen. Das ist sehr, sehr weit. Und es nervt!



petra@gamestar.de

Ist man allerdings am Ziel, geht einem das Herz auf, solche Freude macht der Kampf gegen APR und UFL. Die KI der Burschen ist ganz sicher mit der des ersten Far Cry auf Augenhöhe, lässt sogar mehr Spielraum beim Vorgehen in den Scharmützeln, weil die Männer in Far Cry 2 auch sowas wie Flucht kennen. Kurz: Man kann Far Cry 2 sicher eine Menge vorwerfen, aber wenn die Savanne brennt, ist das vergessen. Zumindest zeitweise. Bis man von B (ganz oben auf der Karte) nach C (ganz woanders) muss.



Während in der ersten **Region** (links) Savanne dominiert, gibt es in der zweiten einen riesigen **See**.

FAR CRY 2

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Assassin's Creed, GS 5/08: 84 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 23.10.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

Die Motivation schwankt: tolle Gefechte, nervige Fahrerei.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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

HILFEN Tutorial, Tagebuch
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,8 GHz Intel A64 3200+ AMD	Core 2 Duo E4400	Core 2 Duo E6600
1,0 GB RAM (XP)	A64 X2/4200+ AMD	Athlon 64 X2/6000+
1,5 GB RAM (Vista)	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM
3,5 GB Festplatte	3,5 GB Festplatte	3,5 GB Festplatte

PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren, DirectX 10, AmbX
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Landschaft + dynamische Sonnenbewegung + Feuereffekte - keine Tropfen auf Autoscheiben - fehlerhafte Animationen	9 / 10
SOUND	+ guter Surround-Sound + sattes Waffengeknatter + Sprachvielfalt + dynamische Musik + teils müde Synchronstimmen	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Rettung durch Kameraden + viele Heilspritzen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zerstörbare Vegetation + dauernd Gefahr + Wettereffekte - kaum Zivilisten - kein Bürgerkrieg - Malaria nervt	7 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + eingängige Shooter-Steuerung + optionales Fadenkreuz + Waffen lassen sich im Lager schwer aufnehmen	8 / 10
UMFANG	+ optionale Nebenaufträge + langer Einzelspieler-Part - wenig Fahrzeugmodelle - leere Welt	9 / 10
MISSIONSDESIGN	+ Schießereien fordernd + Zielorte oft gut entworfen + Tag-Nacht-Option - viel zu selten Abwechslung in den Aufträgen	7 / 10
KI	+ Gegner verfolgen uns ... + ... nutzen Vegetation zur Tarnung + ... retten Verwundete + ... werfen Granaten + ... stehen im Kugelhaagel	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ viele verschiedene Schießprügel + Waffen aufrüstbar + Abnutzungseffekte	10 / 10
HANDLUNG	+ toller Beginn ... - ... danach aber kaum Rückbezüge - Aufträge wiederholen sich - farblos Held - Logikfehler - doofes Ende	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Keine Angabe, wegen fehlenden Multiplayer.

FAZIT Spannende Gefechte ohne Sinn und Rahmen.

82

SPIELSPASS



Dead Space

»Atmosphäre zum Schneiden« bekommt eine ganz neue Bedeutung, wenn man ständig Monster zerstückelt.

! Die deutsche Version

Zum Test lag uns die US-Fassung von Dead Space vor. EA versicherte uns, dass die deutsche Version sich lediglich in der Sprachausgabe unterscheidet. Ob die ebenso gut ist wie die englische, konnten wir noch nicht testen.

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5649

Im Märchen der Gebrüder Grimm »Von einem, der auszog, das Gruseln zu lernen« geht ein junger Bursche auf Reisen, um zu lernen, was Furcht bedeutet. Er lässt sich in einer dunklen Kirche erschrecken – ergebnislos. Erschläft unter einem mit sieben Leichen behangenen Galgen – langweilig. Er übernachtet gar in einem Spuksschloss und trifft Gespenster und doch jammert er immerzu: »Ach,

wenn's mir nur gruselte! Ach, wenn's mir nur gruselte!« Die jungen Burschen von heute haben dieses Problem nicht mehr: Das Actionspiel **Dead Space** von Electronic Arts ist derart spannend, wer sich dabei nicht erschreckt, dem ist nicht zu helfen.

Schrottreif

Isaac Clarke ist nicht ausgezogen, das Fürchten zu lernen, er ist ausgezogen, die Antenne zu richten. Isaac ist Techniker und soll mit seinem Team die Kommunikationsanlage des Minenraumschiffs USG Ishimura reparieren, denn der Riesenraumer hat schon lange keine Nachrichten mehr in die Heimat gesendet. Nach Feierabend will sich Isaac dann mit seiner Freundin Nicole treffen, die auf der Ishi-

mura arbeitet. Bevor die Funkverbindung abbrach, hat die ihm noch eine verstümmelte Nachricht geschickt, die unseren Helden beunruhigt – irgendetwas scheint an Bord nicht in Ordnung zu sein.

Irgendwas? Wie wäre es mit: alles?! Angefangen beim Andock-Leitsystem – das Schiff von Isaac und seinen Kollegen kracht beim Anflug überraschend in den Hangar. Ruhe und Frieden aus der kurzen Eröffnungssequenz haben sich mit der Bruchlandung aus dem Spiel verabschiedet und werden sich die nächsten 15 Stunden bis zum Abspann von **Dead Space** nicht mehr blicken lassen.

Filmreif

Die Charakterisierung »filmisch inszeniert« ist im Laufe der Spieltest-Geschichte vielleicht ein wenig überstrapaziert worden, doch auf **Dead Space** trifft sie ohne Zweifel zu. Von der ersten Szene an haben wir das Gefühl, nicht an unserem Schreibtisch, sondern in einem Kinosessel zu sitzen. Und das liegt nicht allein am Vorspann, der die ersten Spielsekunden unaufdringlich begleitet. Es ist das Zusammenspiel von Bildern, Dialogen und Klangwelt, die uns schon in der Shuttlesequenz schwer beeindruckt, etwa als die Ishimura aufs Stichwort zum ersten mal hinter einem großen Asteroidenbrocken zum Vorschein kommt, während die Musikunter-

malung einen kurzen Höhepunkt erreicht. Die Perspektive trägt einen erheblichen Teil zum Filmgefühl bei. Von Anfang an schwebt die Kamera hinter Isaacs rechter Schulter, und behält so ständig den Hauptdarsteller dieses spielbaren Weltraum-Shockers im Blick, ohne dass der die Sicht auf wichtige Ereignisse blockieren würde. Das Ergebnis: Vom Look des Spiels derart angetan hämmern wir in einem fort auf die Screenshot-Taste, bis unsere Festplatte vor Bildern überzulaufen droht. Und das, obwohl eigentlich noch gar nichts passiert ist.

Arm dran

Auch ohne plakativen Horror sind die ersten Schritte an Bord der Ishimura schon unheimlich genug. Warum ist das hier so dunkel? Und wo sind all die Leute? Das ist das größte Minenraumschiff der Menschheit, mit ein paar Tausend Mann Besatzung, und keiner heißt uns willkommen? Unheimlich. Unheimlich steigert sich wenige Sekunden später zu Grauerregend (der noch seinen Kumpel Erschreckend dabei hat), als plötzlich ein Schott hinter uns schließt und uns von unseren vier Begleitern trennt. Hilflos müssen wir durch eine Glasscheibe mit ansehen, wie entsetzliche Monster aus den Ventilationschächten hervorbrennen und zwei von Isaacs Kum-



Beim Anflug auf die **USG Ishimura** sieht alles noch so friedlich aus. Doch das ändert sich schnell.

Handwerkszeug

► Strahlenkanone



Feuermodus 1: Horizontaler Schnitt

Nutzen: Ein aufgemotzter Plasmacutter, der Kauf lohnt sich also nicht.

Feuermodus 2: Mine

Nutzen: Ein aufgemotzter Plasmacutter, der Kauf lohnt sich also nicht.

► Impulsgewehr



Feuermodus 1: Dauerfeuer

Feuermodus 2: Rundumfeuer

Nutzen: Gut gegen Monsterhorden und schnell bewegliche, kleine Ziele.

► Flammenwerfer



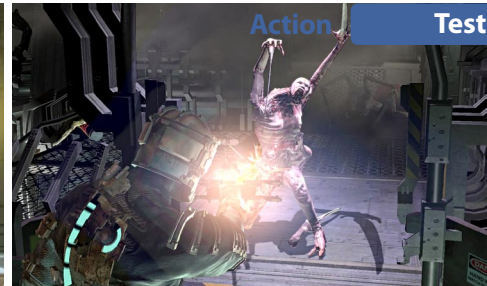
Feuermodus 1: Flammenstoß

Feuermodus 2: Feuer-Barriere

Nutzen: Hilfreich bei wuseligen Gegnern und Gruppen im Nahkampf.



Dieser **Necromorph-Boss** ist ein besonders hartnäckiger Bursche: Seine Gliedmaßen wachsen unaufhörlich nach. Hier hilft erstmal nur die Flucht.



Mit dem **Plasmacutter** können Sie das ganze Spiel bestreiten.



Isaac stolpert immer wieder in schaurige **Skriptsequenzen**.

pels ratzfatz in blutige Brocken reißen. Nur die Technikerin Keindra und der Sicherheitsoffizier Hammond können sich retten, doch fortan müssen wir uns alleine herumschlagen. Allerdings haben die beiden uns etwas voraus: Sie tragen Sturmgewehre, wir bislang nur einen Weltraumanzug.

Bein ab

Zum Glück finden wir schon im nächsten Raum einen Plasmacutter, eine Art Laser-Schneidgerät. Sein ehemaliger Besitzer hat uns einen Bedienungstipp hinterlassen: »Schneid ihre Glieder ab«. Mit Blut an die Wand geschmiert. Besagter Ex-Besitzer hat reichlich davon im Raum verteilt, bevor er seinen grausamen Verletzungen erlegen ist. Den Spruch dürfen Sie als das Motto von **Dead Space** verstehen: Die Necromorph genannten Monster, die unsere Freunde zerfleischt haben, können Sie nur vernichten, indem Sie sie in Stücke schneiden, denn auch ohne Kopf versuchen die Biester weiterhin, was sie am besten können: töten. Jede Spielfigur in **Dead Space**

besteht daher aus abtrennbaren Körperregionen. Mit der richtigen Waffe können Sie die voneinander lösen. Der Plasmacutter etwa verursacht einen rund zwanzig Zentimeter breiten Schnitt, mit dem Sie ihre Gegner zerteilen können. Daneben bietet das Spiel noch sechs weitere Waffen mit je zwei Feuermodi (siehe Kasten Seite 74). Als Zielhilfe dienen dabei mehrere Laserstrahlen. Die sehen schick aus und sind äußerst praktisch.

Sinnlos

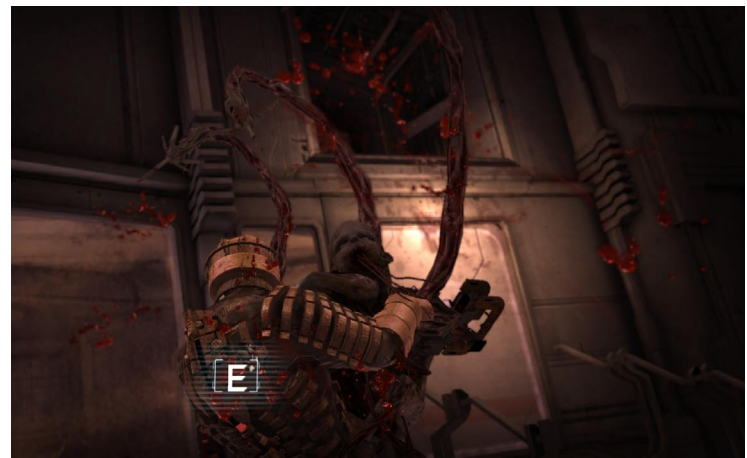
Weniger praktisch ist die Steuerung an sich. Man merkt **Dead Space** deutlich an, dass es erst auf Konsolen entwickelt und dann für den PC nicht sorgfältig angepasst wurde: Die Maus reagiert ausgesprochen schwammig, sodass genaues Zielen mitunter knifflig wird. Wenn wir dann auch noch aus einem toten Kamerawinkel heraus angefallen werden, macht sich schnell Panik breit. Panik mag ja in **Dead Space** durchaus gewollt sein, doch eigentlich wäre das eingeschränkte Gesichtsfeld, mit dem man bei Computerspielen immer

zu kämpfen hat, bei diesem Spiel schon beängstigend genug. Dass EA Redwood Shores schlicht schlampig gearbeitet hat, zeigt sich spätestens beim Speichersystem: Klar, freies Speichern muss in einem Survival-Shooter nicht sein (dann wäre der ja nicht mehr richtig spannend), mehr als läppische 20 Speicherplätze sind aber Pflicht. Wenigstens sichert **Dead Space** Ihren Fortschritt regelmäßig automatisch, sodass Sie nicht

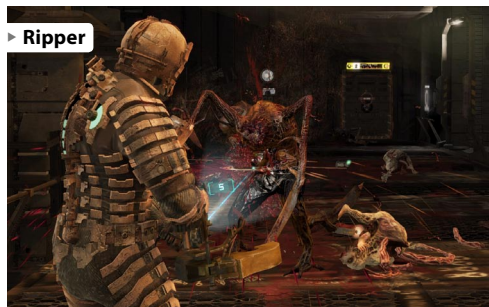
gleich ganze Abschnitte wiederholen müssen, wenn Sie mal überraschend Ihren Kopf verloren haben – Isaac ist mitunter genau so verwundbar wie die Necromorphs.

HUDlos

Abgesehen von den technischen Verfehlungen ist das Bedienungsprinzip von **Dead Space** preisverdächtig: Das Spiel kommt komplett ohne klassische Bildschirmanzeigen aus. Wann immer Isaac



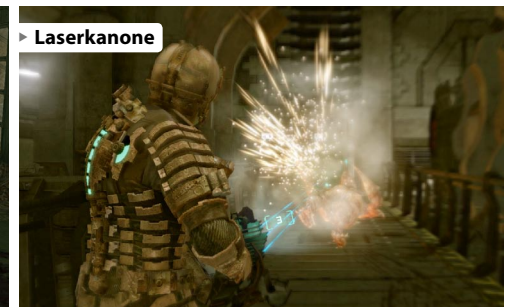
Wird Isaac angefallen, müssen Sie wild auf die eingeblendete **Benutzen-Taste** hämmern.



Ripper
Feuermodus 1: Lenkbare Säge **Feuermodus 2:** Ungelenktes Sägeblatt
Nutzen: Zerlegt einzelne, starke Gegner in ihre Bestandteile.



Energiekanone
Feuermodus 1: Starker Luftstoß **Feuermodus 2:** Kontaktgranate
Nutzen: Schubst Gegner um, erzeugt aber kaum Schaden – nicht kaufen.



Laserkanone
Feuermodus 1: Einzelschuss **Feuermodus 2:** 360-Grad-Strahl
Nutzen: Primär für Bosskämpfe geeignet, dafür aber viel zu teuer.



Necromorph-Motten verwandeln die herumliegenden **Leichen** in kampfwütige Drohnen. Zerteilen Sie die Körper präventiv, kann das nicht passieren.

die Karte aufruft, sein Inventar durchwühlt oder Videonachrichten ansieht, erscheinen vor ihm entsprechende holografische Einblendungen. Wir werden also nie durch schmucklose Menüs aus der Spielwelt herausgerissen. Als Gesundheitsanzeige dient ein Leuchtbalken auf Isaacs Rücken, daneben zeigt ein Halbkreis an, wie viel Stasis-Energie ihm noch zur Verfügung steht. Als Welt-

raum-Techniker verfügt Isaac nämlich über zwei spezielle Werkzeuge: einen Schwerkraft-Manipulator und einen so genannten Stasis-Strahler. Der Schwerkraft-Manipulator funktioniert wie die Gravity Gun aus **Half-Life 2**. Damit heben wir Gegenstände hoch und lösen so kleine Physikrätsel, stopfen zum Beispiel große Batterien in die passenden Buchsen, um elektrische Türen zu entrie-

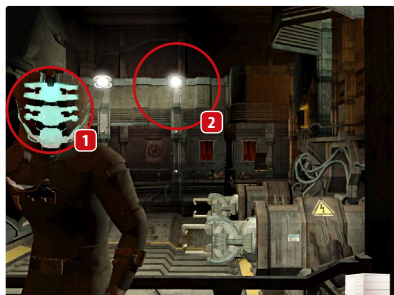
geln. Theoretisch kann Isaac auch Gegenstände auf Monster schleudern, in der Praxis dauert das aber wegen der schwammigen Steuerung zu lange. Der Stasis-Strahler ist hingegen eine nützliche Waffe: Damit verlangsamen wir für kurze Zeit bewegliche Objekte, inklusive der Necromorph. Ein derart eingefrorener Feind lässt sich bequem in Einzelteile zerlegen – ein cooles Gerät!

Schwerelos

Isaacs Anzug kann noch mehr: Immer wieder stößt der Techniker auf Raumschiffsabschnitte, in denen keine Schwerkraft herrscht oder aller Sauerstoff verbraucht ist. Dann stapft er mit seinen Magnetschuhen an den Wänden und der Decke entlang, während eine Einblendung in seinem Nacken verrät, wie lange er noch Atemluft hat. Weil dem Ingenieur bekanntlich nichts zu schwer ist, darf Isaac an den auf der Ishimura verteilten Werkbänken seinen Anzug und die Waffen immer wieder aufrüsten, sich zum Beispiel mehr Gesundheitspunkte oder Atemluft beschaffen oder seinen Plasmacutter mächtiger machen. Das Problem dabei: Alle Upgrades sowie sämtliche Waffen im Spiel kosten Geld. Sie müssen sich also ständig entscheiden, ob Sie lieber Ihr bestehendes Arsenal verbessern oder sich neue Wummen zulegen. Man möchte meinen, dass in einem Minenraumschiff alles voller Werkzeuge hängt, doch an Bord der Ishimura muss sich anscheinend jedes Besatzungsmitglied sein Arbeitsgerät in automatisierten

TECHNIK-CHECK

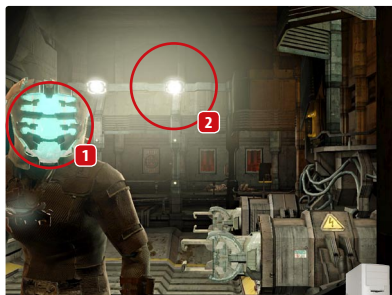
DEAD SPACE



OLDIE-PC
ATHLON 64/3200+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 6800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

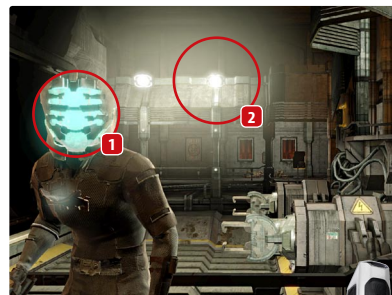
In minimalen Details sind Objekte sehr kantig 1 und Unschärfe, Lichteffekte 2 oder Spiegelungen fehlen ganz – dafür läuft Dead Space auch auf älteren PCs.



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

► 1280x1024 ► mittlere Details

Gegenüber minimalen Details sieht Dead Space in mittleren Einstellungen deutlich besser aus. Zumal es schicke Überstrahl- und Glanzeffekte 2 gibt.



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

► 1680x1050 ► hohe Details

Ein High-End-PC ist mit Dead Space deutlich unterfordert, dennoch verwöhnen saubere Übergänge 1, Tiefenschärfe sowie Partikel- und Lichteffekte 2 das Auge.

TECHNIK-TIPPS

- Bereits ab einer GeForce 8800 GT oder Radeon HD 3870 können Sie problemlos Kantenglättung aktivieren.
- Dead Space ist auf Breitbild-Monitore optimiert, auf diesen sehen Sie deutlich mehr vom Spielgeschehen.
- Die Auflösung beeinflusst die Leistung teils enorm, bis zu 30 Prozent höhere Frames sind mit einer niedrigeren Auflösungsstufe drin.
- Verringern Sie die Detailstufe von Hoch auf Mittel, steigen

die Bilder pro Sekunde um fast ein Drittel.

- Im Vergleich zu hoher Shader-Qualität steigt die Frame-Zahl mit minimaler Shader-Qualität um das Doppelte.
- Ohne Schatten gewinnen Sie etwa 20 Prozent Leistung.

Checkliste

- 7,3 GByte Speicherplatz
- 2,8 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DEAD SPACE AUF IHREM PC

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

1	Geforce 6				Geforce 7				Geforce 8/9/GTX				Radeon			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra		7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GS	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
	X700	X800 XL	X850 XT		X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX	X1950 XTX
	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GS	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT	9600 GT
2	Athlon XP				Athlon 64				Athlon 64 X2				Phenom			
	2000+	2600+	3200+		2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965 XE			8450	8750	9500	9650
	3200+	3500+	4000+		3200+	3500+	4000+	4400+	5000+	6000+			64300	66300	66600	66600
	3200+	3500+	4000+		3200+	3500+	4000+	4400+	5000+	6000+			64300	66300	66600	66600
3	Core 2				Core 2				Core 2				Core 2			
	6600	6800	6800 Ultra		7300	7600	7900	7800	8500	8600	8600 GTS	9600	2400	2400 XT	2600	2600 XT
	7300	7600	7900	7800	8500	8600	8600 GTS	9600	9600	9600	9600	9600	9600	9600	9600	9600
	7300	7600	7900	7800	8500	8600	8600 GTS	9600	9600	9600	9600	9600	9600	9600	9600	9600
4	Speicher in MB				Speicher in MB				Speicher in MB				Speicher in MB			
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096							
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096							
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096							
LEGENDE	technisch unmöglich				läuft so flüssig: 1024x768 niedrige Details				läuft so flüssig: 1280x1024 hohe Details				läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details			
	rot	rot	rot	rot	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	rot	rot	rot	rot	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	rot	rot	rot	rot	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün



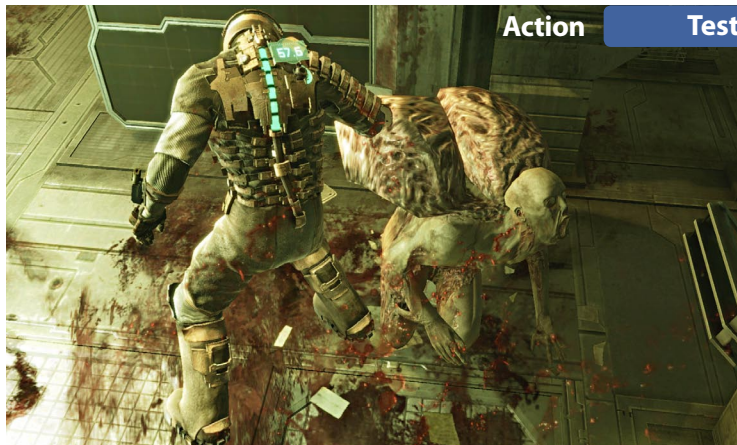
Etwas hat die **Bordwand** aufgerissen, Luft tritt aus. Diesen Ausblick sollten wir nicht zu lange genießen.

Shops teuer erkaufen. Netterweise versteckt **Dead Space** immer genau die Munition in Spinden und Kisten, für die Sie gerade Waffen dabei haben. Sie werden aber nicht genug Geld ergattern, um im Laufe des Spiels alle Schießprügel auszuprobieren. Ein kleiner Trost: Laser-, Energie- und Strahlenkanone sind nur Geldverschwendung, und mehr als die anderen vier Knarren können Sie ohnehin nicht ins begrenzte Inventar packen.

Nochmal, los!

Haben Sie **Dead Space** durchgespielt, erhalten Sie als Belohnung einen neuen Superanzug, jede Menge Geld und behalten sogar noch Ihre Ausrüstung, um im zweiten Durchlauf richtig aufzudrehen. Allerdings nur auf dem gleichen Schwierigkeitsgrad wie zuvor, und das ist ziemlich witzlos. Denn immerhin sind Sie nun

bis an die Zähne bewaffnet und maßlos reich. »Aber Moment«, werden Sie vielleicht sagen, »jetzt sind wir schon am Ende des Spiels und des Artikels, und keine weiteren Worte zur Handlung?« Nein, denn die ist wirklich ausgezeichnet, und Sie sollten selbst herausfinden, was an Bord der Ishimura geschehen ist – denn darin liegt der Reiz des Spiels. Doch eins sei verraten: **Dead Space** ist so gut erzählt und aufregend, dass es sich problemlos neben **System Shock 2** und **Aliens vs. Predator 2** einreihen kann. Viele der Horroreffekte erzeugt das Spiel durch seinen überragenden Sound: Dass Frauenstimmen, die aus Ventilationsschächten Kinderlieder singen, gruselig sind, weiß jeder, aber dass wir uns derart über ein Metallrohr erschrecken könnten, das irgendwo in den Gängen eines Raumschiffs



Isaac kann am Boden liegende Munitionskisten und auch Gegner **zerstampen**.

umfällt, hätten wir nicht geglaubt. Wenn Sie **Dead Space** dennoch nicht gruselig finden, probieren Sie das, was dem jungen Mann

aus Grimms Märchen letztlich hilft: Seine Frau schüttet ihm des Nachts einen Bottich kalten Wassers samt Fischen über. **FAB**

Angst 2.0

Rene Heuser: Selten habe ich mich in einem Spiel so getäuscht wie bei **Dead Space**. Die übertriebene Gewalt und das Horror-Setting stießen mich im Vorfeld eher ab. Doch **Dead Space** ist kein simpler Splatter-Shooter, sondern ein unglaublich atmosphärischer Krimi. Alleine die Geräuschkulisse und Musik-Unterhaltung sind so erstklassig, dass ich mir oft nicht mehr sicher war, ob ich gerade etwas im Spiel oder in der Wirklichkeit gehört hatte. **Dead Space** ist zwar nicht ohne Schwächen, aber ich habe schon lange nichts mehr gespielt, bei dem ich so unmittelbar Furcht und Gefahr gespürt habe.



rene@gamemstar.de

Was Großes für Große

Fabian Siegmund: »Wow!«, dachte ich in der ersten Spielweise von **Dead Space**: Die filmische Erzählweise hat mich sofort in ihren Bann gezogen. »Wow«, dachte ich auch, als der Abspann lief, »das waren drei tolle, gruselige, lange Abende!« **Dead Space** ist großartige Erwachsenenunterhaltung. Und damit meine ich nicht den beachtlichen Splatter-Anteil, sondern die packende Geschichte mit (halbwegs) überraschenden Wendungen und einem runden Abschluss - wo gibt's denn sowas noch? Wehmütig macht mich nur, dass es sich kaum lohnt, **Dead Space** nochmal zu spielen, denn die Story kenne ich ja nun schon. Aber vielleicht mache ich das trotzdem.



fabian@gamemstar.de

DEAD SPACE

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER EA Redwood Shores (Die Sims 2 – Freizeit-Spaß, GS 04/08: 76 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 6.11.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	15 Stunden	GENRE	ACTION
Spannung ab der ersten Sekunde.		realistisch	fiktiv
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	FREIHEIT	linear
		HANDLUNG	einfach
		GEWALT	keine
		SPIELABLAUF	Action

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> Schnelle Reaktionen Orientierungsfähigkeit Logik & Überlegung Geduld Handeln unter Zeitdruck Vorausplanung Mikromanagement Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht	schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	
SPIELTEMPO	langsam	schnell	
HILFEN	Tutorial-Tipps		
SPEICHERSYSTEM	Speicherpunkte, automatisches Speichern		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERN-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Pentium D 950 A64 X2/3800+ AMD 1,5 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 Athlon 64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	
PROFITIEREN VON	Mehrkern-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	k. Angaben
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Spielereien mit Licht und Schatten + coole Kameraeffekte + eklige Necromorphs + grobe Anzug-Texturen	9 / 10
SOUND	+ perfekter Surround-Sound + schaurige Hintergrundgeräusche + dynamische Musik + ausgezeichnete englische Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + automatische Speicherpunkte - zu wenig Geld, um alle Waffen auszuprobieren	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ kinoreife Inszenierung + Schock-Effekte + Inventar und Karte als Hologramme in der Spielwelt	10 / 10
BEDIENUNG	+ coole Kameraperspektive + Hologramm-Menüs - schwammige Maussteuerung - nur 20 Speicherplätze	6 / 10
UMFANG	+ rund 14 aufregende Spielstunden + Belohnungen fürs Durchspielen - mäßiger Wiederspielwert	8 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schiffsabschnitte + Schwerelosigkeit - das Gefühl für die Größe der Ishimura fehlt	9 / 10
KI	+ monstertypisches Ich-renne-blindlings-auf-Dich-zu-Verhalten + unterschiedliche Bewegungsmuster - keine cleveren Gegnertypen	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ aufrüstbare Waffen und Klamotten + Stasis und Telekinese + taktisches Zerschneiden - drei von sieben Knarren kaum einsetzbar	8 / 10
HANDLUNG	+ überraschende Wendungen + persönliche Motivation des Helden + befriedigender Abschluss	10 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

FAZIT Weltraum-Horrorfilm zum Selberspielen.

87

SPIELSPASS



Alltag an der Bullworth Academy: Kleine Streitereien arten oft in **Prügeleien** zwischen den Cliques aus. Jimmy Hopkins macht mit seiner Zwillie mit.

Bully Die Ehrenrunde



Tolle Highschool-Satire im GTA-Format: Der Schulhof-Rüpel Jimmy Hopkins packt den Xbox-360-Ranzen und dreht seine Ehrenrunde endlich auch auf dem PC.

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5582

Win Vista 32 Bit
- läuft

Bully hat Angst vor Bully. Deshalb klagte der deutsche Komiker Michael »Bully« Herbig im Juli diesen Jahres (erfolglos) gegen den Spielepublisher Take 2. Stein des Anstoßes: Take 2 vertreibt die interaktive Highschool-Satire **Bully**, in der Herbigs Anwälte ein »Gewaltspiel« sahen. Es war nicht das erste Mal, dass es juristischen Streit um das kontroverse Spiel des Entwicklers Rockstar Vancou-

ver gab. Bereits zur Veröffentlichung der ursprünglichen Playstation-2-Fassung vor zwei Jahren forderte der amerikanische Anti-Spiele-Anwalt Jack Thomson ein Verbot – damals ging es jedoch in erster Linie um den angeblich jugendgefährdenden Inhalt des Spiels. Denn in **Bully** – zu Deutsch »Rüpel« oder »Grobian« – übernehmen Sie die Rolle des 15-jährigen Jimmy Hopkins, der sich an

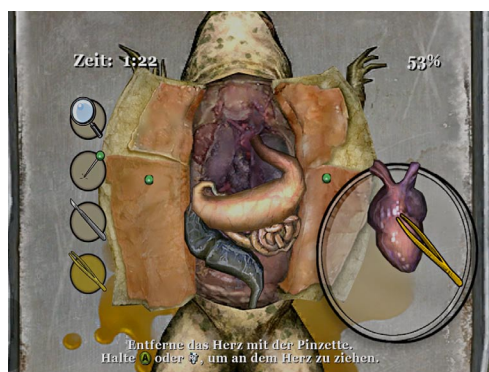
der elitären Bullworth Academy durch die Ränge der verschiedenen Schulcliques kämpft und dabei nicht selten seine Fäuste sprechen lässt. Allen Verbotsversuchen zum Trotz, erschien **Bully** inzwischen auch für Nintendos Wii und die Xbox 360. Jetzt kommt die einfallsreiche Teenager-Simulation mit dem **GTA**-ähnlichen Spielkonzept auch für den PC, samt grafischen Verbesserungen, Extra-Schulstun-

den und neuen Missionen aus der Xbox-360-Umsetzung – vorbildlich! Allerdings immer noch mit englischer Sprachausgabe und deutschen Untertiteln.

Geschichte

Willkommen an der Bullworth Academy, dem Schmelztiegel amerikanischer Highschool-Klischees: Eigenbrötlerische Außenseiter basteln an Weltherrschaftsplänen,

Lernen lohnt sich



Die neun Schulfächer bestehen aus verschiedenen Minispielen, deren Schwierigkeitsgrad in fünf Stufen immer weiter zunimmt. Bestandene Fächer schalten verbesserte Fähigkeiten, Klamotten und Waffen frei.



Jimmy Hopkins ist zwar kein **Gentleman**, seine Verabredungen nimmt er trotzdem gerne an die Hand.

Lehrer terrorisieren ihre Schüler, und die unvermeidliche Sportlerclique kämpft mit dem Club der Möchtegern-Rock'n'Roller um die Herzen der Mädels und das Kommando über den Schulhof, während der High-Society-Nachwuchs nur angewidert die Nasen rümpft. Das ist die Welt, in der Jimmy Hopkins Mutter ihren schwer erziehbaren Sohn absetzt und sich für die nächsten zwölf Monate in die Flitterwochen verabschiedet.

Nach dem wenig erbaulichen Vorstellungsgespräch beim Schulleiter stehen Sie am untersten Ende der sozialen Nahrungskette und schauen Jimmy über die Schultern. Ihre einzigen Freunde sind ein schüchterner Drückeberger namens Pete und der schizophrene Gary, der Ihnen im Laufe des Spiels ordentlich Ärger macht und für ein dramatisches Finale sorgt.

Für Jimmy geht es also nur nach oben, und das heißt an der Bullworth Academy: Sie müssen es irgendwie an die Spitzen der vier Schulcliquen schaffen. Dazu erledigen Sie wie in den **GTA**-Spielen Gefälligkeiten für die verschiedenen Gruppen und steigen so in den Rängen auf.

Sozialkunde

Die Aufträge in **Bully** sind wie alles in diesem Spiel bis ins letzte Detail auf das Leben und die Wahrnehmung eines Jugendlichen zugeschnitten und reichen von Fahrradverfolgungsjagden über Eierattacken auf die Wohnhäuser anderer Kinder und nächtlichen Randalen bei unbeliebten Paukern bis hin zur Befreiung des verrückt-eifersüchtigen Rocker-Anführers Jonny aus einer Irrenanstalt. Um Jonny und seine umtriebige Freundin Lola dreht sich ein großer Teil des dritten der insgesamt fünf Spielkapitel, die Sie rund 35 Stunden lang

beschäftigen werden. Wegen Lola kommt es letztendlich sogar zu einer großen Gruppenprügelei zwischen den Snobs und den 50er-Jahre-Fans, bei der Sie Ihr ganzes Waffenarsenal von der aufrüstbaren Zwillie über Stinkbomben und Juckpulver bis zum Feuerwerks-Raketenwerfer einsetzen. Trotz der vielen Kämpfe wird übrigens niemand schwer verletzt oder gar getötet. Jimmy kann seine Gegner allerdings in den Schwitzkasten nehmen und vor anderen Schülern lächerlich machen.

Musikunterricht

Nicht nur die Cliquenmitglieder, auch die Lehrer bitten Jimmy immer wieder um Gefälligkeiten. So brechen Sie für den perversen Sportlehrer ungesehen in die Mädchenschlafräume ein, klauen Unterhöschen und flüchten nach der Entdeckung durch das Aufsichtspersonal in Richtung Ausgang. Bei der Musiklehrerin zeigen Sie sich später von der vorbildlichen Seite und springen zur Weihnachtsaufführung als Ersatzmusiker im lächerlichen Nussknackerkostüm ein. Mit den Damen seiner Altersgruppe schlendert der Jugendliche dagegen Hand in Hand über den Freizeitpark der angrenzenden Kleinstadt Bullworth und gewinnt an verschiedenen Ständen Geschenke für die Lady des Abends. Zum Dank gibt's eine wilde Knutscherei.

Kleine Nebenaufträge dienen Jimmy als zusätzliche Einnahmequellen. So sollen Sie etwa Feuerwerkskörper ins Klo schmeißen, drei Mitschüler in Spinde quetschen oder den übergewichtigen Rollenspielfanatiker Algje vor hänselnden Oberschülern beschützen und ihn sicher zur Toilette geleiten. Mit dem so verdienten Geld kaufen Sie in Bullworth neue Klamotten, Fahrräder und Spray-



Bei den **Fahrradrennen** stoßen Sie Ihre Gegner mit einem beherzten Hieb aus dem Sattel.

Ein Rüpel mit Charakter

Christian Schneider: Wenn Sie mal jemand fragt, warum Spiele Kulturgut sein können, zeigen Sie ihm **Bully**. Rockstar Vancouver hat das spielerisch grundsätzliche GTA-Konzept liebevoll und mit der üblichen Portion Mediensatire auf das Leben eines Teenagers heruntergebrochen. Das Ergebnis ist ein vielschichtiges, ungeheuer abwechslungsreiches, charmant witziges Ausnahmispiel, das trotz der offenen und in sich schlüssigen Kleinstadtwelt ohne viel Leerlauf auskommt. Das veraltete Technikgerüst ist mir daher völlig egal.



redaktion@gamestar.de

motten, Fahrräder und Spraydosen, leisten sich einen neuen Haarschnitt oder besuchen das örtliche Kuriositätenkabinett.

Chemie

Der Umgang mit seinen Mitmenschen spielt für Jimmy eine wichtige Rolle. Die meisten Charaktere sind zwar im typischen Rockstar-Stil überzogen und wirken oft karikiert, zeigen sich aber in stillen Momenten auch sehr vielschichtig. So tröstet Jimmy an einer Stelle die stolze und hochnäsige, aber insgeheim an starken Selbstzweifeln leidende Schönheitskönigin. Die bedankt sich mit

zittriger Stimme bei ihrem unversehrten Retter. Spielerische Auswirkungen hat das zwar nicht, zeugt aber von der Sorgfalt der Entwickler und ihrem Bewusstsein für das schwierige Thema Jugend, das in dieser Weise noch nie in einem Spiel aufgearbeitet wurde.

Jimmy macht sich im Laufe des Schuljahres eine ganze Reihe Freunde, die ihm beispielsweise auch bei Schulhof-Prügeleien zur Seite stehen. Pöbeln Sie dagegen andere Kinder an, gibt's Klassenkeile. Bevor es tatsächlich zum Faustkampf kommt, kann Jimmy sich allerdings noch bei seinen Mitschülern entschuldigen und den



Um das **Hauptquartier** der Rock'n'Roller samt Speicherpunkt zu übernehmen, müssen Sie sich mit der halben Gang anlegen. Die Unterkunft der Streber erobern Sie dagegen in einem Spielautomaten-Match.



Der **Polizei** entkommen Sie am besten mit dem Skateboard oder auf einem Fahrrad.

Streit schlichten, muss dann aber meist sein Mittagsgeld rüberwachsen lassen. Bei Gewalt gegen Mädchen oder kleinere Kinder kennt Jimmy kein Pardon – wird er von den Lehrern dabei erwischt, jagen sie ihn unerbittlich über den weitläufigen Campus. Finden wir einen Mülleimer oder leeren Bücherspind, können wir uns verstecken. Erwischt uns die Aufsicht, folgen eine Standpauke und Strafarbeiten wie Rasenmähen.

Erdkunde

Bullworth und seine Academy sind nicht Liberty City. Während Sie in **GTA 4**, das im November auch für den PC erscheint, meist im Auto sitzen und die Millionenstadt schnell an Ihnen vorbeizieht, ist Jimmy Hopkins deutlich gemächlicher unterwegs. Statt laut dröhnendem Radio hören Sie die Gespräche und Kommentare der Stadtbewohner und Ihrer Mitschüler. In **Bully** erleben Sie so nicht die Anonymität der Großstadt, sondern den ungeheuer überzeugenden Mikrokosmos einer scheinbar lebendigen Kleinstadt, samt Tages- und Jahreszeitenwechsel. Im Auftrag eines angesoffenen Weihnachtsmanns vermöbeln Sie etwa im Winter die Elfen der städtischen Feiertagsinszenierung, während dick eingemummelte Passanten schockiert vom Straßenrand aus gaffen. Zu Halloween spielen Sie Ihren Mitschülern und den Lehrern dagegen im Skelettkostüm Streiche.

In den Straßen von Bullworth und den Korridoren der Schule begegnen Ihnen neben den generisch erstellten, aber recht abwechslungsreichen Schülern auch zahlreiche individuelle Figuren, die Sie von den Missionen her kennen. Ob Sie Ihren Kameraden bei Hänseleien oder handfesten Prügeleien zur Seite stehen oder es den Lehrern überlassen, für Ordnung zu sorgen, bestimmen Sie immer selbst.

Schwänzen

Zur stimmigen Atmosphäre der Spielwelt tragen besonders die vielen Details in Jimmys Tagesablauf bei. Morgens um acht klingelt Sie der Wecker aus dem Bett; an der Zimmerwand hängen die Fotos Ihrer weiblichen Eroberungen. Um neun beginnt die erste von zwei Schulstunden, die Sie jeden Tag besuchen können und müssten. Wer schwänzt, wird von den Lehrern oder in der Stadt von der Polizei gejagt. Details zu den neun Fächern und den Upgrades, die Sie in den Minispielen freischalten, finden Sie im Kasten »Lernen lohnt sich«. Während des Unterrichts treiben sich nur wenige Schüler außerhalb der Klassenräume herum, viele Missionen können Sie erst am späten Nachmittag annehmen, und dann auch nur bis zur Sperrstunde ab elf. Nach ein Uhr wird Jimmy zudem müde, lässt den Kopf hängen, und das Bild verschwimmt. Um zwei Uhr morgens geht's nach einem anstrengenden Tag zurück ins Bett. Der Teenager braucht seinen Schlaf. Und da die Bürgersteige in Bullworth nachts so oder so hochgeklappt werden, wirkt die Zwangspause nie störend. Im Gegenteil, der geregelte Tagesablauf erhöht sogar die Identifikation mit dem Schüler.

Werken

In das eigentliche Spiel ist viel Mühe geflossen, in die PC-Umsetzung dagegen nicht. Aufpoppende Gebäude und sporadische Framerraten-Einbrüche darf es auf aktuellen Systemen trotz der hochauflösenden Texturen der Xbox-360-Version nicht geben. Zudem wurde die für die Konsolen konzipierte Steuerung sehr einfallslos auf Maus und Tastatur übertragen, sodass Sie zum Sprinten beispielsweise dauernd auf die Alt-Taste einhämmern müssen. Mit dem Gamepad spielt sich **Bully** dagegen sehr gut. Dank der automatischen Zielhilfe funktionieren



Bei der Weihnachtsfeier müssen Sie ein **Guitar-Hero-Minispiel** bestehen.

auch Fernwaffen unproblematisch. Die meisten Kämpfe trägt Jimmy trotzdem mit den Fäusten aus. Der große Vorteil der PC-Fas-

sung: Die Ladezeiten sind deutlich kürzer. Außerdem beträgt die Einschreibgebühr für die Bullworth Academy nur noch 30 Euro. **CHS**

BULLY: DIE EHRENRUNDE

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Rockstar Vancouver (Homeworld: Catalyst, GS 04/04: 85 Punkte)
PUBLISHER Take 2
SPRACHE Englisch, deutsche Untertitel
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 24.10.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 35 Stunden

Abwechslungsreiche Missionen lassen keine Langeweile aufkommen.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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

HILFEN Tutorial-Tipps
SPEICHERSYSTEM Speichern nur an wenigen Punkten möglich

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
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD	Core 2 Duo E4400
1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	A64 X2/5000+ AMD
4,7 GB Festplatte	4,7 GB Festplatte	2,0 GB RAM
	Gamepad	4,7 GB Festplatte
		Gamepad

PROFITIEREN VON Gamepad
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 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ atmosphärische Tag-Nacht-Beleuchtung + abwechslungsreiche Animationen + aufpoppende Gebäude + generell polygonarm	7 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprecher + viele Umgebungsgeräusche + Kommentare der Mitschüler und Stadtbewohner + keine deutsche Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ stärkere Angriffe erlebbar + viele Gelegenheiten für Nebenverdienste + ausführliches Tutorial + meist sehr leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ lebendig wirkender High-School-Kosmos + vielschichtige Charaktere + Jahreszeitenwechsel + »echter« Tagesablauf	10 / 10
BEDIENUNG	+ freie Tastenzuordnung + Autozielen + gute Gamepad-Kontrolle + mit Maus gewöhnungsbedürftig + fummelige Tastaturbedienung	7 / 10
UMFANG	+ mehr als 50 Missionen + Nebenaufgaben von Mini-Jobs bis zu Schulstunden, die Updates frei schalten + detaillierte Kleinstadt	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr abwechslungsreich + viele Spezialaufträge + kaum Leerlauf + Missionen nutzen die Möglichkeiten der Umgebungen gut aus	9 / 10
KI	+ Schul-Cliquen kämpfen untereinander + Gegner können über Hindernisse flüchten + Lehrer und Polizisten rennen nur hinterher	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ nützliches und abwechslungsreiches Schul-Bully-Arsenal + teilweise aufrüstbare Waffen + Skateboard und Fahrräder	9 / 10
HANDLUNG	+ wendungsreich + dramatisches Finale + Satire auf Highschool-Klischees + Handlungsstränge bleiben teilweise unbeeendet	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Geniales Teenager-GTA mit kleinen Schwächen.

84

SPIELSPASS



G.B.R.: eckige Kameraden, hässliche Levels, selten hirnlose Aufgaben.

G.B.R.

Er ist nicht nur potthässig, er ist außerdem schrecklich unfair und er trägt einen doofen Namen. Der Ego-Shooter **G.B.R.** (Group of Blistering Response, also »Gruppe der flammenden Antwort«) schafft es zudem, den Spieler mit einem müden Abgrasen von Levelpunkten zu belästigen, an denen nichts

passiert. Man schickt Sie von A über B nach C, D, E, und irgendwann ist die Mission dann erledigt. Unbedingt Finger weg! **PET**

G.B.R.	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Openoko / Bhv
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft

USK ab 16 Jahren

 23 SPIELSPASS



Feindliche **Fahrzeuge** stehen meist nur so herum und lassen sich abschießen.

Panzer Killer

gamestar.de
Screenshot & Infos
► Quicklink: 5625

Offensichtlich haben die Entwickler von **Panzer Killer** alle kreative Energie in den Titel des Actionspiels gesteckt, denn das Programm ist so simpel wie fad. An Bord eines Panzers tuckern Sie durch den Zweiten Weltkrieg und schießen in winzigen Levels Häuser, Panzer und Jeeps

kaputt. Wären Kriege tatsächlich so langweilig, wäre die Welt ein besserer Ort. **FAB**

PANZER KILLER	
GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Strategy First / Rondomeia
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft

USK ab 16 Jahren

 25 SPIELSPASS

Crysis Wars

Der Mehrspieler-Modus von Crysis: Warhead trägt zwar einen eigenen Namen, entspricht aber dem Multiplayer-Part von Crysis.

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5336

Der vermaledeite Scharfschütze hat es sich da oben auf dem Dach bequem gemacht und klopft einen nach dem anderen unserer Teamkollegen aus den Nanostiefeln. Uns hat er aber noch nicht gesehen. Kunststück: Wir sind im Tarn-Modus an den Parkplatz vor dem Hochstand des Spitzbuben herangeschlichen. Wir verschnaufen kurz im Schutze einer Mauer, da fällt schon der nächste Schuss, und einer unserer Kumpels gleich dazu. Jetzt aber los: Im Tempo-Modus flitzen wir über den Parkplatz, aktivieren blitzschnell die Kraftverstärkung und springen auf das Vordach des Gebäudes. Ein weiterer Riesensatz, und wir stehen direkt neben dem Scharfschützen. Ein Faustschlag mit übermenschlicher Kraft, und der Kerl stürzt in die Tiefe – nur um kurz vor dem Aufschlag den Panzer-Modus anzuwerfen und derart geschützt mit lediglich leichten Blessuren davonzurennen. Wie schon der praktisch baugleiche Multiplayer-Part von **Crysis** macht auch **Crysis Wars** großen Spaß, wenn man mit dem Nanosuit umgehen kann – und einen starken Rechner hat.

Volle Power

Crysis Wars soll fortan die Multiplayer-Reihe aus dem Hause Crytek werden. Entsprechend haben die Entwickler das Spiel überarbeitet, insbesondere um für den E-Sport interessanter zu werden. Zum bekannten Deathmatch kommt in **Crysis Wars** deshalb auch Team-Deathmatch hinzu. Der Schwerpunkt liegt aber weiterhin auf dem Power-Struggle-Modus. Hier starten zwei Teams



Der amphibische Luftkissen-Truppentransporter war bislang Käufern der Collector's Edition von Crysis vorbehalten.

aus je einer Basis, um nach **Battlefield**-Manier auf dem Schlachtfeld mehrere Gebäude einzunehmen. Für jeden Abschuss und jede Eroberung erhalten die Spieler Prestigepunkte, die Währung von **Crysis Wars**. Die investieren die Kämpfer in neue Waffen und praktische Ausrüstung wie Sprengfallen, Ferngläser oder tragbare Radargeräte. Wer eine Waffen- oder Flugzeugfabrik sein Eigen nennt, baut außerdem Panzer, Hubschrauber oder Senkrechtstarter. Entscheidend sind jedoch die Prototypen-Anlage und die dazugehörigen Kraftwerke. Wer sowohl die Anlage als auch mindestens ein Kraftwerk hält, der sammelt nach und nach Energiepunkte. 100 davon schalten einen Atomwaffen-Granatwerfer oder gar -Panzer frei. Äschert eine Mannschaft die Basis der anderen mit derart schwerem Kaliber ein, hat



In der Crysis-Reihe neu, aber eigentlich altbekannt: das Team-Deathmatch.

sie gewonnen. Ein cooler Spielmodus, der Teamspiel und taktisches Gespür erfordert.

Leere Server

Neun Power-Struggle-Schlachtfelder und zwölf Deathmatch-Arenen bietet **Crysis Wars**, 14 der 21 Karten kennt man aber schon aus **Crysis**. Die neuen Maps bieten mehr vertikale Architektur, sodass Sie die Kraftsprünge aus dem Stärke-Modus öfters einset-

zen können als bisher. Natürlich ist auch der neue Truppentransporter aus **Warhead** im Fuhrpark enthalten. Wirklich viele volle Server werden Sie in **Crysis Wars** derzeit trotzdem nicht vorfinden: Das Spiel benötigt noch immer einen sehr starken Rechner, und die sind offenbar nicht weit genug verbreitet. Ein kleiner Trost: Diejenigen, die derzeit spielen, haben den Power-Struggle-Modus bereits verstanden. **FAB**



Die neue Karte **Battleground** ist in erster Linie auf Fahrzeuggefechte ausgelegt.

CRYSIS WARS

EGO-SHOOTER

MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER)	Power Struggle (32), Deathmatch (32), Team-Deathmatch (32)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE	Gamespy
DEDICATED SERVER	ja
MULTIPLAYER-PASS	50 Stunden
FAZIT	Für jeden etwas: Fahrzeuggefechte, Scharfschützenduelle oder Nahkämpfe in Gebäuden.

PRO & CONTRA

- flotte Mischung aus Teamtaktik und Deathmatch
- Sprech-Chat, Text-Chat, nützliche Tastenkürzel
- keine Sonderbehandlung mehr für bestimmte Käufer
- schwammige Fahrzeugsteuerung

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut



Kombos sind selten nötig. Selbst **Boss Li Su** fällt durch Standard-Schläge schnell um.

Mal wieder schnetzeln Sie Soldaten.

Und mal wieder macht das keinen Spaß.

Dynasty Warriors 6

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5591

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wenn es nach der **Dynasty Warriors**-Serie ginge, müsste das Land der aufgehenden Sonne mittlerweile weitläufig entvölkert sein. Denn im Actionspiel des Entwicklers Koei (**Samurai Warriors 2**) schicken Sie im antiken Japan Soldaten zu Hunderten über den virtuellen Jordan. Ach, was schreiben wir: zu Tausenden! Der sechste Teil der Schnetzelorgie bleibt dieser Tradition treu, macht aber auch sonst nichts Neues. Wie gewohnt wählen Sie einen aus drei sich kaum unterscheidenden Helden und hetzen ihn über detail- und abwechslungsarme Schlachtfelder. Die Mission: Mähen Sie durch strunzdumme Gegnermassen und erledigen Sie alle Generäle – meist unter Zeitdruck. Für eine halbe Stunde wären die nett animierten Kämpfe durchaus spaßig, wenn nicht der Anspruch fehlte. Selbst bei den Bosskämpfen reicht pures Tas-

tenhämmern, die mächtigen Spezialmanöver brauchen Sie nur selten. Zwischen den Aufträgen verteilen Sie Punkte in einem Talentbaum, tatsächliche Auswirkungen hat das aber bei den wenigsten Fertigkeiten. Immerhin motivieren die für asiatische Actionspiele typisch klischeehaften Zwischensequenzen, die eine zwar dünne, aber durchaus interessante Geschichte erzählen. Geht es anschließend zurück aufs Schlachtfeld, kommt jedoch schnell wieder Langeweile auf – und Ärger angesichts der hoffnungslos veralteten Grafik. Mit einem Xbox-360-Gamepad ließ sich **Dynasty Warriors 6** übrigens nicht spielen. Geräte anderer Hersteller machten indes keine Probleme. **DM**

DYNASTY WARRIORS 6

GENRE	Actionspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Koei / THQ		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,6 GHz, 256 MB RAM, Geforce 3 / Radeon X600		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		



Langsam reicht's

Daniel Matschijewsky: Erschreckend, wie verbissen der Entwickler Koei an diesem ausgelutschten Spielprinzip festhält. Statt den Fans der Reihe mal etwas Neues zu bieten, werden nur die Levels ausgetauscht und der Zähler hinter dem Titel erhöht. Neue Modi? Fehlanzeige. Frische Talente oder Schlachtvarianten? Gibt's nicht. Moderne Technik? Haha! Also Koei: Macht es künftig besser! Oder lasst es bleiben. Diese früher mal coole Serie hat so eine Schluderei nicht verdient.



danielm@gamestar.de

**Michael Graf**

fragt sich, ob andere Echtzeit-Entwickler auf den Warcraft-Episodenzug aufspringen. EA könnte so endlich mal das offene Ende von C&C 3 fortsetzen ...

**Gunnar Lott**

macht es nichts aus, dass er auf das zweite und dritte Warcraft-2-Kapitel monatelang warten muss. Ist bei Filmen und Büchern doch genauso.

Strategie-Inhalt

Test

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3.....	90
King's Bounty	96
Die Gilde 2: Venedig	99
Pipemania.....	99
Crime City	99
World of Goo.....	100
Clever! Das Spiel, das Wissen schafft.....	102
Hinterland	102

Strategie

Kampagne für den Spaß

Zu einem guten Echtzeit-Strategiespiel gehört auch ein guter Feldzug.

Als Blizzard die Dreiteilung der **Starcraft 2**-Kampagne bekannt gab, schrien viele Fans erbost auf: Warum gibt's die Feldzüge der Völker als einzelne Episoden und nicht wie zuvor in einem Spiel?! Doch mit 26 bis 30 Missionen dürfte jedes Kapitel so umfangreich werden wie der komplette Feldzug anderer Echtzeit-Titel. Zudem soll sich jede Kampagne grundlegend anders spielen. Kurzum: Blizzard betreibt für den Solo-Modus einen enormen Aufwand. Und auch andere Hersteller legen Wert auf einen ausgefeilten Feldzug, aktuell etwa Electronic Arts mit dem Koop-Modus von **Alarmstufe Rot 3**. Oder Relic, die in **Dawn of War 2** die li-

neare Missionsstruktur aufweichen möchten. Diese Entwickler haben kapiert, dass die Kampagne keine Dreingabe zum Mehrspieler-Modus ist, sondern ein zentraler Spielbestandteil – der einen entsprechenden Umfang und Aufwand verdient. **GR**



Wer keine Mehrspieler-Freunde hat, spielt **gute Kampagnen**.

GameStar-Strategie-Charts 12/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Missionsdesign / Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	89	5	10	10	10	9	10	10	7	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	89	8	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Los Angeles	05/07 (89)	88	8	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06 (89)	87	7	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	86	7	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	12/07: Addon
7	C&C: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	EA Los Angeles	NEU	86	7	10	7	10	9	9	9	6	10	9	
8	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	85	7	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
9	Universe at War	Sega	Petroglyph	02/08	84	7	8	9	8	9	9	8	9	9	8	Version 1.2
10	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	82	6	8	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
11	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	
Aufbauspiele																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	90	9	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	
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05 (86)	83	5	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
5	Die Sims 2: Inselgeschichten	Electronic Arts	Maxis	04/08	83	5	9	8	9	8	8	8	9	10	9	
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	88	8	9	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	87	5	8	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	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9	
6	World of Goo	2D Boy	—	NEU	85	5	7	10	10	9	8	10	10 ¹	9 ²	6	¹ Physik, ² Bauteile
7	King's Bounty	Katauri Int.	Nobilis	NEU	82	8	6	9	8	9	9	8	8	8	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-XL
- HD-VideoDVD
- Video-Specialgamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5197

Command & Conquer

Alarmstufe Rot 3

Das siebte C&C-Strategie-spiel präsentiert sich nicht nur filmreif und herrlich abgedreht, sondern ist auch spielerisch ein Hit.



Facts

- 3 Fraktionen
- 3 Kampagnen
- 27 Solo-Missionen
- 28 Multiplayer-Karten
- 71 Einheiten
- Koop-Modus

Vor zwölf Jahren reiste Albert Einstein in der Zeit zurück, um die Welt zu verändern. Er wollte ein friedliches Europa – indem er Hitler tötete. Das Ergebnis dürfte jedem **Command & Conquer**-Fan bekannt sein: Da die Nazis in Einsteins neu geschaffener Gegenwart nie existiert haben, überrollt die Sow-

jetunion die westliche Zivilisation und bricht einen nicht minder zerstörerischen Weltkrieg vom Zaun. Die Konsequenzen der Manipulation von Geschichte erfährt Einstein in **Alarmstufe Rot 3** nun am eigenen Leib: Als die Sowjetunion im Jahr 1991 vor ihrem Fall steht, reist ein russischer General in die 20er-Jahre, zieht den berühmten Physiker aus dem Raum-Zeit-Kontinuum und verhindert dadurch, dass Erfindungen wie die Atom-

bombe jemals das Licht der Welt erblicken. Sein Ziel erreicht das russische Militär nur bedingt: Zwar sind die USA kein ernstzunehmender Gegner mehr, dafür hat sich Japan unbemerkt zur neuen Technologie-Supermacht gemausert, die nun die Weltherrschaft an sich reißen will. So skurril **Alarmstufe Rot 3** beginnt, so abgedreht spielt es sich auch. Trotzdem ist das neue C&C im Kern ein ebenso ernsthaftes wie

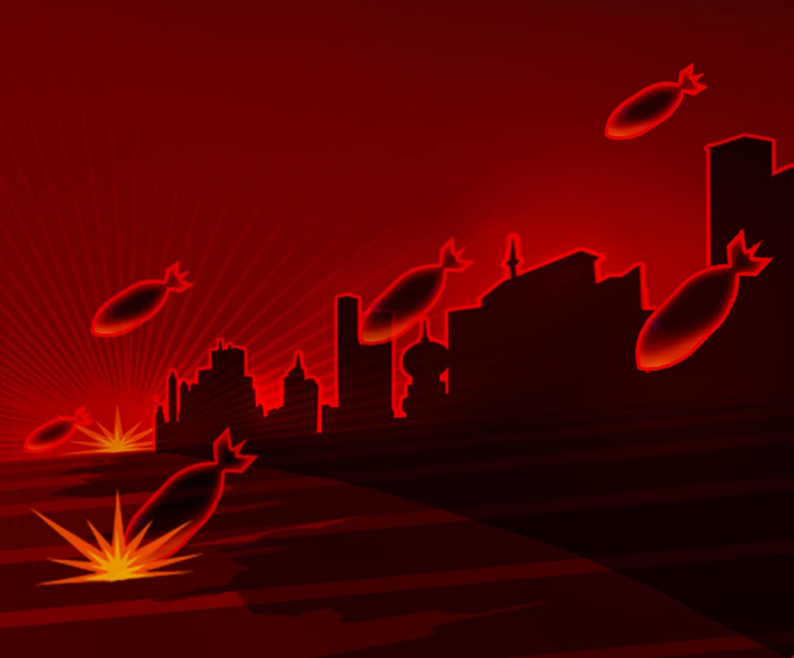
durchdachtes Echtzeit-Strategie-spiel. Und ein gelungenes dazu.

Alte Bekannte

Drei Parteien kämpfen also um die Vorherrschaft auf Mutter Erde. Während die Russen wie in den Vorgängern auf massive Verteidigung, dicke Panzer und noch dickere Superwaffen setzen, besitzen die Vereinigten Staaten wie gewohnt die See- und Lufthoheit, schicken Kampffjets und Bomber



Während ein Countdown 1 nach unten zählt, verteidigen wir ein Labor vor den anstürmenden Alliierten 2. Nur durch gezielten Einsatz der Superwaffen 3 und unserer KI-Kollegin 4 schlagen wir den Angriff zurück.



In Odessa betreiben wir mit dem **Shogun Executioner** der Japaner Sachbeschädigung im ganz großen Stil.



Gemeinsam mit der KI-gesteuerten Natasha räumen wir mit **Tanya** unter feindlichen Infanteristen auf.

ins Gefecht und verlassen sich auf moderne Aufklärungstechnik. Nostalgiker freuen sich über alte Bekannte, etwa den Teslapanzer der Russen aus dem **Alarmstufe Rot-Addon Gegenangriff** oder die amerikanische Elitkämpferin Tanya, die mit einem Fingerschnippen ganze Gebäude niederreißt. Doch bevor jetzt das große Gähnen einsetzt: EA Los Angeles hat den Ur-Parteien eine Reihe neuer Einheiten spendiert. Scurrile Einheiten. So ziehen die Sowjets mit gepanzerten Kampfbären in die Schlacht und schießen Infanteristen mit fahrbaren Zirkuskanonen hinter die feindlichen Linien. Die Amis setzen unter anderen auf den Cryokopter, der gegnerische Einheiten mit einem Energiestrahlfesthält oder sie schrumpft – cool! Wirklich anders als in den Vorgängern spielen sich die Alliierten und Russen dennoch nicht, was **C&C-Veteranen** wohl freuen dürf-

te. Wer allerdings etwas Neues probieren möchte, sollte gleich mit den Japanern in den Krieg ziehen. Die technikversierten Asiaten können anders als die Konkurrenten rasend schnell und vor allem überall Gebäude errichten, setzen also bereits zu Beginn einer Schlacht auf aggressive Expansion. Auch im Kampf ist Umdenken angesagt, denn die verhältnismäßig schwachen Einheiten müssen stets durch gut getimte Buffs, also zeitlich begrenzte Boni, unterstützt werden. Durch solche Vor- und Nachteile ist keine der Parteien wirklich übermächtig – besonders in Skirmish-Gefechten ein wichtiger Punkt. Auch sonst ist den Entwicklern die Einheiten-Balance gut gelungen. Durch das Schere-Stein-Papier-Prinzip führen so genannte Panzer-Rushes nur selten zum Er-

folg. Und Superwaffen wie etwa der russische Magnet-Satellit, der feindliche Truppen in den Orbit saugt, sind anders als in **Command & Conquer 3** nicht mehr kriegsentscheidend.

Die neue Koop-KI

In den Kampagnen werden Sie stets von einem KI-Verbündeten unterstützt, dem Sie vier Befehle erteilen können.



Bewegen Alle Einheiten des Kollegen rücken vor, bleiben aber passiv. Ideal für kurzfristige Aufklärung.



Angreifen Der KI-General greift das Ziel ohne Rücksicht an, erleidet in der Regel aber herbe Verluste.



Planen Ihr Kollege attackiert das Ziel erst, wenn er Truppen für einen erfolgversprechenden Angriff zusammengestellt hat. Nachteil: Das dauert.



Befehlen Sie lassen Ihren KI-Helfer selbstständig Aktionen ausführen und Angriffe starten. Besonders in der Anfangsphase die beste Option.

Launig & cool

Daniel Matschijewsky:

Herrlich, wie bewusst abgefahren sich Alarmstufe Rot 3 präsentiert, ob durch die witzigen Ideen und Zwischensequenzen oder die skurrilen Einheiten. Gut, dass hinter dieser stimmigen Kulisse auch ein durchdachtes Strategiespiel steckt. Ich muss meine Armee clever zusammenstellen, gezielt die Spezialfähigkeiten meiner Einheiten einsetzen und stets wechselnde Aufgaben meistern. Sicher, die KI gehört schon lange modernisiert, und ein neues Technikgerüst tate C&C ebenfalls gut, einen Riesenspaß macht mir Alarmstufe Rot 3 trotzdem. Das liegt vor allem am neuen Koop-Modus, der endlich mal Abwechslung in das C&C-typische Skirmish-Einerlei bringt.

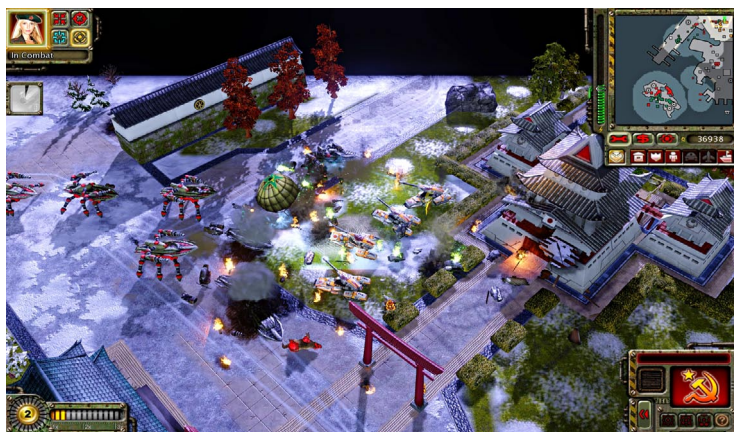


danielm@gamstar.de



Neue Gesichter

pagnen. Die Handlungsstränge bauen weder aufeinander auf, noch sind sie miteinander verknüpft, die Geschichte aller drei Parteien bleibt deshalb verhältnismäßig dünn. Trotzdem motiviert **Alarmstufe Rot 3** durchgehend, was das Spiel vor allem seinen witzigen und herrlich klischeehaften Zwischensequenzen zu verdanken hat (siehe Kasten): Der japanische Kaiser Yoshiro meditiert



sind, enttäuschen die kurzen Finalsequenzen am Ende allerdings durch Ideenarmut – schade.

Doch auf ins Gefecht, denn darauf kommt es in **Command & Conquer** an. **Alarmstufe Rot 3** deckt hierbei die komplette Palette in Sachen Missionsdesign ab: Sie eskortieren unbewaffnete MCV-Baufahrzeuge, verteidigen unter Zeitdruck zuvor infiltrierte Labore, sabotieren mit Tanya gegnerische Geschütztürme, schleichen

C&C: ALARMSTUFE ROT 3



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

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

In maximaler Detailstufe gibt es scharfe Texturen **1**, nochmals verbesserten Schattenwurf **2** sowie eindrucksvolle Wassereffekte inklusive plastischer Wellen **3**.

SO LÄUFT C&C: ALARMSTUFE ROT 3 AUF IHREM PC

- Bereits ab einer Grafikkarte mit 128 MByte Speicher können Sie ohne spürbare Leistungseinbrüche mittlere Texturqualität wählen.
- Eine geringere Shader-Qualität bringt vor allem in Gefechten mit vielen Explosionen mehr Performance.

- ▶ 7,7 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 768 MByte RAM
- ▶ Shader-2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

PROZESSOR	GRAFIK-KARTE	1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
		Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT							
		GeForce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2			
		Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT				
		GeForce 8 / GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GTS	9800 GTX	GTX 260	
		Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870	
PROZESSOR	GRAFIK-KARTE	2	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	9500	9650	9950
		Core 2					E4300	E6300	E6600	O6600	OP950	
	Speicher in MB	3	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096

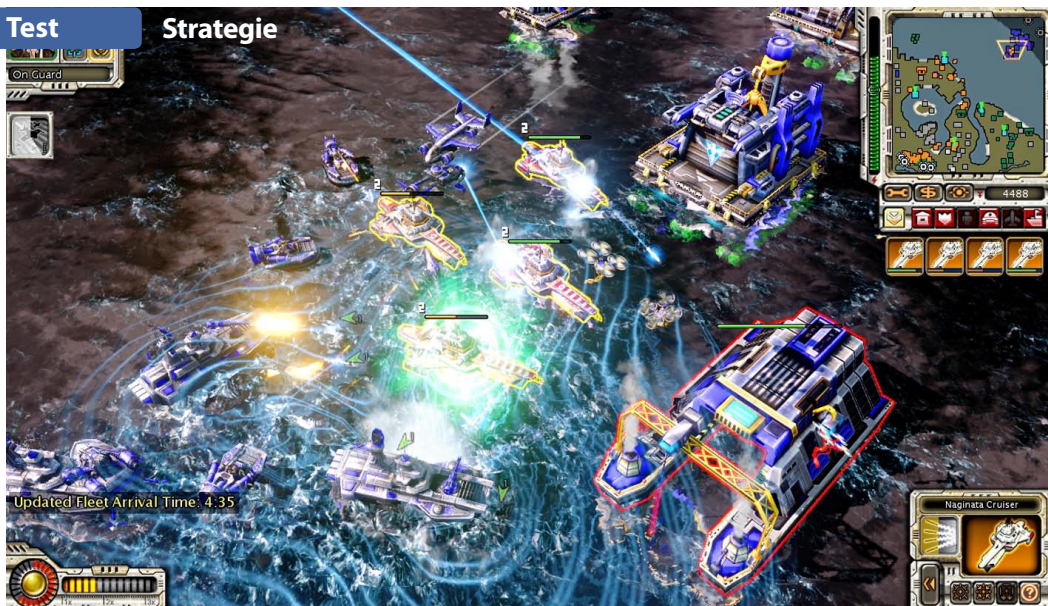
4	technisch unmöglich ruckt	läuft so flüssig: 1024x768 niedrige bis mittlere Details Schatten und Terrain niedrig	läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere bis hohe Details Schatten und Terrain mittel	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details ab Geforce 8800GT, Radeon HD 4850
---	------------------------------	--	--	---

4 technisch unmöglich

läuft so flüssig:
1024x768
niedrige bis mittlere
Schatten und Terra

läuft so flüssig:
1280x1024
mittlere bis hohe Dichte
Schatten und Terra

läuft so flüssig:
1680x1050
maximale Details
ab Geforce 8800GT, Radeon HD 4850



Die **Seeschlachten** unterscheiden sich taktisch nicht wesentlich von den Gefechten an Land, sehen dank plastischer Wellen aber fantastisch aus.

Die kenn' ich doch!

Für die real gedrehten Zwischensequenzen hat Electronic Arts eine Menge bekannter Schauspieler verpflichten können.



Die Sowjets Tim Curry (rechts), bekannt aus **The Rocky Horror Picture Show** und **Stephen King's Es**, spielt den russischen Premierminister Cherdenko, Peter Stormare (**Armageddon**, **Prison Break**) seinen Wissenschaftler Gregor Zelinsky.



Die Alliierten **Fluch der Karibik**-Gouverneur Jonathan Pryce (links) spielt Ihren Auftraggeber Robert Bingham. J.K. Simmons (rechts), bekannt aus **Spider-Man**, mimt den US-Präsidenten. Jenny Mc Carthy (Mitte) war Playmate des Jahres 1994.



Das Imperium Kaiser Yoshiro (rechts), Anführer der Japaner, wird von George Takei gespielt, den **Star Trek**-Fans als Hikaru Sulu kennen. Ron Yuan (links), demnächst mit **Fast & Furious** in den Kinos, übernahm die Rolle des Kronprinzen Tatsuo.

sich mit getarnten Mirage-Panzern an Feindbasen vorbei, zerstören gut bewachte Monumente oder legen eine gewaltige schwimmende Festung der Japaner in Schutt und Asche. Dabei ist oft Köpfchen sowie der Einsatz von Spezialfähigkeiten gefragt. So müssen Sie in einer Alliierten-Mission (von unerreichbaren Kraftwerken angetriebene) Tesla-spulen mit Sonar-Delphinen deaktivieren, damit Ihre zahlenmäßig unterlegenen Hydrofoil-Boote die Verteidigungsanlagen in die Luft jagen können. In einem anderen Fall sollen Sie eine Seeblockade aufrecht erhalten, was jedoch nur funktioniert, wenn Sie die agi-


len Angreifer erst per Cryo-Strahl einfrieren und dann versenken. Dabei stellen die laufend wechselnden Missionsziele Sie nicht nur vor stets neue Herausforderungen, sondern begeistern auch durch ebenso überraschende wie witzige Ideen. Auf der Oster-Insel etwa bekommen Sie es plötzlich mit Rapanui-Statuen zu tun, die laufend feindliche Infanteristen ausspucken. Im ukrainischen Odessa walzen Sie mit einem turmhohen und schwer bewaffneten Riesenroboter durch Feindbasen, und im Finale der Sowjet-Kampagne zerstören Sie das wichtigste Symbol der ... halt! Schließlich wollen wir an dieser Stelle nicht zu viel verraten.

Multiplaying

Die größte und zugleich wichtigste Neuerung ist der Koop-Modus, in dem Sie jede Story-Mission wahlweise mit einem Freund angehen dürfen. Unverständlicherweise funktioniert das nur über das Internet, obwohl die (Team-) Deathmatch-Gefechte auch lokale Netzwerke unterstützen. Trotz dieses technischen Mankos macht das gemeinsame Taktieren eine Menge Spaß. Das liegt erneut am gelungenen Design, das in sämtlichen Missionen auf die Zusammenarbeit zweier Spieler ausgelegt ist. Haben Sie gerade



Bereits die **erste Mission** der Sowjet-Kampagne zieht Sie dank des hohen Tempos sofort in die Geschichte.

A close-up portrait of actor David Tennant, smiling and wearing glasses and a dark shirt.

95

King's Bounty The Legend

Meuterei in King's Bounty: Drachen wollen keine Jungfrauen mehr fressen, sondern sie entjungfern, verwunschene Frösche haben keine Lust auf Küsse! Doch das ist längst nicht alles ...

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot & Infos
► Quicklink: 5313

Schauen wir uns doch mal eine typische Stellenbeschreibung für einen Fantasy-Helden an: »Sie sind ein junger, dynamischer Geschäftsführer mit Schwerpunkt Hero Account Management, haben Ihre Ausbildung mindestens mit Level 1 abgeschlossen und suchen erste Herausforderungen? Sie können Drachen töten, Mitarbeiter einstellen und führen, Kinder zeugen, Burgen bauen? Sie beherrschen das Zauber-Business, sind reisefreudig, bevorzugen in kurzen Etappen, und sam-

meln gerne wertvolle Ressourcen? Dann kommen Sie zu uns! Wir bieten ein Dienstpferd der gehobenen Mittelklasse, regelmäßiges Einkommen und übertarifliche Provisionen!«

So sieht es also aus, das typische Jobangebot. Könnte aus **Heroes of Might & Magic** stammen – bis auf das Kindermachen natürlich. Und jetzt vergessen Sie das Ganze mal. Streichen Sie das etappenweise Reisen, Drachentöten, Burgenbauen, regelmäßige Einkommen, Rohstoffsammeln.

Klingt langweilig, ist nichts für Sie? Schön blöd – Sie haben gerade einen tollen Arbeitsplatz in **King's Bounty** abgelehnt!

Links antäuschen, rechts vorbei

Grundsätzlich spielt sich **King's Bounty** wie sein Bruder **Heroes of Might & Magic**, wie ein Mix aus Strategie, Taktik und Rollenspiel. Doch der erste Unterschied fällt sofort auf: Schon im nett gemachten Tutorial in der Heldenschule, wo wir einige simple Aufgaben und Kämpfe bestreiten, galoppiert unser Recke in Echtzeit statt rundenweise durch die Trainings-Dungeons. Wenn er einem Gegnertrupp zu nahe kommt, tauchen rote Ausrufezeichen über dem Feind auf, und der kommt auf uns zu. Per Leertaste können wir das Spiel aber pausieren und den Gegnerhaufen studieren: Wir

sehen die enthaltenen Truppen, ihre Anzahl und eine schriftliche Chancen-Einschätzung von »viel schwächer« bis »tödlich«. Erst der Kampf selbst findet im guten alten Rundenablauf statt – doch dazu später mehr.

Das Echtzeit-Modell erlaubt uns taktische Finten, etwa Feinde anzulocken und dann zu umgehen. Solche Tricks wenden wir öfter an; zum Beispiel weichen wir in einem unterirdischen Museum den Patrouillen aus, um so ohne vorherige Verluste gegen einen verfeindeten Helden am Dungeon-Ende anzutreten.

Flora, Fauna, Feinde

Die Fantasywelt Endoria teilt sich in mehrere Kontinente auf, die wiederum aus einzelnen Regionen bestehen. Und die sind abwechslungsreich: Schon im Startgebiet gibt es Wälder, einen



Auf der schönen Abenteuerkarte steuern wir unseren einzigen Helden in Echtzeit, entweder per Tastatur oder per Mausclick. Das **Schiff** haben wir bei einem Händler gekauft.



Wir haben bei einer Quest zu lange gebraucht, um den Matrosen dieses Schiffes zu helfen – jetzt greifen sie uns als Geister an. Da kommt das toll animierte **magische Schwert** unseres Zorngeistes gerade recht.



Der **Heldenbildschirm**: In der Mitte das ausgeklappte Inventar, rechts davon unsere drei Talentbäume (Macht, Geist, Magie), links unten die vier Wutgeister mit ihren Levels, und oben unsere Gattin Feanora.



Truppennachschub gibt's bei **Verbündeten und Händlern**, allerdings ist das Angebot immer begrenzt, und wir können maximal sieben Truppentypen mitführen. Das macht die Auswahl knifflig.



Wir greifen eine Burg an, die von einem Piraten-Helden verteidigt wird – er schickt uns einen **Phönix** auf den Hals. Anders als in der Heroes-Reihe können wir Burgen nicht behalten.

Sumpf samt schaurig-schönem Friedhof, wir bereisen Palmeninseln und kraxeln Serpentinaugen empor. Die jeweiligen Gegnertypen passen ins Ambiente: Im Sumpf bekämpfen wir Schlangen, Spinnen und fleischfressende Pflanzen, auf See Piraten und Amphibien. Das mag realistisch sein, hat aber auch den Nachteil, dass wir in einem Gebiet oft auf die gleichen Truppentypen treffen. Bevor das langweilig wird, sind wir meistens schon wieder woanders, da uns viele Quests sehr weit herumführen.

Gelegentlich werden Feindarmeen von Helden geführt, die wie wir mit Zaubern in den Kampf eingreifen, aber nicht aktiv auf dem Schlachtfeld stehen. Diese Gefechte sind schwieriger, bringen aber bessere Belohnungen. Da uns die Gegnerstärke immer angezeigt wird, steigen Lernkurve und Schwierigkeitsgrad sachte an: Wir knöpfen uns erst schwache Armeen vor – ist ein Trupp mal zu

mächtig, kommen wir halt später wieder, mit höherem Level und Truppenkontingent. Auch das motiviert ungemein: Endlich stark genug werden, um den Helden umzuhaufen, dessen Kopf unser Questgeber fordert! Schade: Ein Multiplayer-Part fehlt völlig.

We Don't Need Another Hero

Nur drei Heldenklassen stehen zur Wahl: Krieger, Magier und Paladin, quasi ein Krieger-Magier. Die Klassenwahl bestimmt, wie viele Truppen unser Held beim Start mitführen darf, welche besonders mächtigen Zaubersprüche und Fähigkeiten er später lernen kann und wie seine Werte verteilt sind (Angriff, Verteidigung, Intellekt). Unser Held wird im Spielverlauf der einzige bleiben, wir können keine weiteren mehr rekrutieren, sondern nur noch Truppen. Umso wichtiger ist der geschickte Aufbau unseres Protagonisten. Dessen Fähigkei-

tenbaum ist dreigeteilt in die Kategorien Macht, Magie und Geist, deren je zehn bis zwölf Fertigkeiten wiederum mehrfach steigerbar sind und voneinander abhängen. Klingt kompliziert, ist aber schnell kapiert. Ein Beispiel: Wir wollen die Magie-Fähigkeit »Nekromantie« erlernen, die nach einem Kampf automatisch einen Teil unserer Gefallenen wiederbelebt. Dazu brauchen wir zum einen die Fähigkeiten »Chaosmagie« und »Konzentration«, zum anderen eine bestimmte Anzahl Runen – quasi die Währung zur Fertigkeitensteigerung, die wir im Lauf des Spiels einsammeln.

Reservebank

Schon jetzt ist das Leveln unseres Einzelgängers enorm motivierend, sodass die fehlenden Zweithelden gar nicht ins Gewicht fallen. Doch es kommt noch mehr dazu: Unser Recke hat einen Wert namens »Führungskraft« – der bestimmt, wie viele Einheiten wir in einen Truppenstapel packen dürfen. Ein sehr wichtiger Punkt, denn wir können nur fünf Truppentypen mit in eine Schlacht nehmen, und so sollten alle fünf zahlreich vertreten sein. Führungskraft steigern wir ebenfalls, indem wir Flaggen auf der Karte einsammeln, entsprechende Artefakte mit uns tragen oder einen Level aufsteigen. Frische Truppen können wir einkaufen, aber nicht selbst produzieren, denn in **King's Bounty** haben wir keine eigenen Städte oder Burgen.

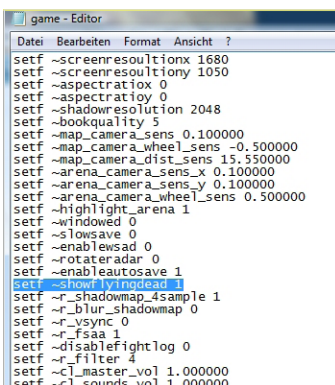
Umso wichtiger ist eine gute Mannschaft: Die fünf aktiven Truppentypen sollten aus Fern-

und Nahkämpfern bestehen, bei unseren Partien hat es sich zudem bewährt, immer eine magiefähige Einheit einzupacken – etwa Erzzauberer, die ihre Kampfkumpels »buffen«, also mit Stärkungszaubern belegen können. Das entsprechende Talent vorausgesetzt kann unser Held bis zu zwei weitere Truppenstapel mitführen und vor dem Kampf auswechseln, um auf unterschiedliche Gegner zu reagieren.

Letzte Ölung

Wie erwähnt toben die Kämpfe rundenbasiert auf Hexfeldern wie in **Heroes**, allerdings mit einem Unterschied: Wie in der **Fallout**-Serie hat jede Einheit Aktionspunkte, in der Regel zwei. Jedes Bewegen auf ein angrenzendes Feld, jeder Einheitenzauber kostet einen Punkt, ein Angriffsbefehl beendet den Zug sofort. Zwei Punkte klingen nach wenig, allerdings lässt sich die Zahl durch eine gute Moral, Zauber oder Spezialfähigkeiten steigern. Die Plünderer-Einheit etwa beherrscht das »Rennen«, das ihr einmalig zwei Extrapunkte spendiert. Solche Talente gibt es schön oft – Bogenschilden können beispielsweise Eis- und Feuerpeile verschießen, die ihre Opfer entweder ausbremsen (Ziel rutscht in der Zugreihenfolge nach hinten) oder für einige Runden Zusatzschaden anrichten. Derartige Aktionen können wir mit Zaubersprüchen noch unterstützen: »Rutschiger Nebel« kippt Öl auf ein Ziel, verursacht ebenfalls Feuerschaden und macht es noch empfindlicher gegen weitere Flammenpeile.

Treffer oder Tote?



In der Standardeinstellung zeigt King's Bounty in Gefechten nur den erlittenen Schaden bei einer Zieleinheit an. Sinnvoller wäre aber eine Anzeige der getöteten Einheiten. In den Optionen lässt sich die Darstellung nicht umschalten, wohl aber in der Datei »game.ini« (liegt im Installationsverzeichnis im Ordner \Data). Bevor Sie die Datei bearbeiten, sollten Sie eine Sicherheitskopie anlegen. Öffnen Sie die Originaldatei anschließend in einem Texteditor, und ändern Sie die letzte Ziffer in der Zeile »setf ~showflyingdead 0« von 0 auf 1 wie hier gezeigt. Speichern, fertig!



Per **Zeppelin**, U-Boot, Zug, Schiff oder magischen Portalen reisen wir zu den einzelnen Kontinenten.



Diese **überdimensionierte Ninja Turtle** ist eine der drei Bosse im Spiel, die wir erledigen müssen.

Wut macht Mut

Solche Zauber-Angriffs-Kombos machen schon Laune, doch es kommt noch besser: Im Verlauf der Kampagne (es gibt nur eine – die ist allerdings riesig) finden wir eine Wutschachtel, die vier Wutgeister enthält. Den ersten können wir gleich für unsere Kampfzwecke einsetzen, für die anderen drei müssen wir erst eigene Quests lösen, etwa eine magische Uhr aus einem Dungeon erbeuten.

Während eines Kampfes steigt der Wutwert unseres Helden an – je mehr Tote es gibt, desto größer der Sprung. Die gesammelten Punkte können wir für einen Zornzauber einsetzen. Anfangs beherrschen die Geister nur relativ simple Mächte; der Steingeist beschwört etwa ein überdimensioniertes Trümmerschwert, das in eine einzelne Zieleinheit rauscht. Doch die vier Geister steigen ebenfalls in Stufen auf und lernen bis zu vier Sprüche, die wiederum steigerungsfähig sind. Und schon jagt der Sumpfgeist beschwört etwa ein überdimensioniertes Trümmerschwert, das in eine einzelne Zieleinheit rauscht. Doch die vier Geister steigen ebenfalls in Stufen auf und lernen bis zu vier Sprüche, die wiederum steigerungsfähig sind. Und schon jagt der Sumpfgeist beschwört etwa ein überdimensioniertes Trümmerschwert, das in eine einzelne Zieleinheit rauscht.

Drache mit Schloss

Neben der Hauptstory (wird nicht verraten) gibt es sehr viele Nebenquests. Die erhalten Sie zwar nur durch schöne Textfenster, doch das Lesen lohnt sich: Die Aufgaben sind gelegentlich echt abgefahren. Da sollen wir einem Drachen seine Jungfrau zurückholen, die geflohen ist, weil der Drache nur eine olle Höhle statt einem gediegenen Zuhause bieten konnte. Mittlerweile hat er ihr ein Schloss errichtet – und wir finden heraus, dass die beiden einen Sohn haben, über dessen komische Echsenaugen sich der neue Ehemann der Ex-Jungfrau schon wundert. Wir beseitigen den Angetranten, schicken das Drachenliebchen zu ihrem Ex und den unehelichen Sohn auf den Thron, sodass er uns fortan Truppen verkaufen kann. Solche abgedrehten Aufgaben gibt es oft: Wir befreien Frösche aus einem Kerker, weil sie sich nicht mehr von einem Prinzen dauerküssen lassen wollen. Aus Dank verwandelt sich die Frosch-Chefin in eine schicke Frau, die wir mitnehmen können – sie trägt für uns dann bis zu vier weitere Artefakte. Wir können sogar bis zu vier Kinder mit ihr zeugen, die dann je einen Artefaktplatz belegen und weitere Boni bringen. Das Fantasy-Business ist echt nicht mehr das, was es mal war. **Martin Deppe/CS**

Heimatlos und Spaß dabei

Martin Deppe: Sieht aus wie Heroes, spielt sich wie Heroes – hat aber weder Städtebau noch Runden-Reisen: Ist das spannend? Und wie! Das Helden-Leveln macht dank Wutgeistern, Fähigkeitenbaum und der wichtigen Führungskraft ebenso viel Spaß wie der große Konkurrent. Die Quests sind deutlich stärker und abwechslungsreicher, wenn auch schnöde inszeniert, hier punktet Heroes mit seinen Zwischensequenzen. Bei den Gefechten fehlt mir ein Überspringen des Kampfes, wenn ich klar überlegen bin; stattdessen muss ich wirklich jedes Scharmützel selbst austragen. Aber für das erste Fantasy-Strategiespiel eines so jungen Entwicklers ist das Ergebnis verdammt gut – und die Katauri-Russen haben ja noch vier Teile Zeit, um den jetzt schon dünnen Heroes-Vorsprung aufzuholen.



redaktion@gamestar.de

KING'S BOUNTY

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Katauri Interactive (Space Rangers 2, GS 09/05: 57 Punkte)
PUBLISHER Nobilis
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 48 Seiten Handbuch USK
TERMIN (D) 31.10.2008
CA. PREIS 40 Euro
ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 80 Stunden

Langanhaltende Motivation dank Abwechslung, Witz und Wutgeistern.

GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch – fiktiv
MASSSTAB lokal – global
SPIELSTIL Aufbau – Kampf
EINHEITEN Individuen – Masse
HANDLUNG einfach – komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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

HILFEN Tutorial, vier Schwierigkeitsstufen
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, Autospeichern

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHEST-PCs

MINIMUM STANDARD OPTIMUM
2,6 GHz Intel 3,0 GHz Intel Core 2 Duo E6850
XP 2600+ AMD A64 2800+ AMD A64 X2/3800+ AMD
1,0 GB RAM 1,5 GB RAM 2,0 GB RAM
5,5 GB Festplatte 5,5 GB Festplatte 5,5 GB Festplatte

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

3D-GRAFIKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK + abwechslungsreiche Bilderbuch-Landschaften + gut animierte Kampfeinheiten + hohe Weitsicht + viele tolle Zaubereffekte 8 / 10
SOUND + stimmiger, unaufdringlicher Soundtrack + spartanische Geräusche in den Kämpfen + Texte nicht vertont 6 / 10
BALANCE + ausgewogene Truppentypen + auch starke Gegner sind irgendwann bezwingbar + keine überstarken Zaubersprüche 9 / 10
ATMOSPHÄRE + »glaubhafte« Fantasy-Welt + sehr unterschiedliche Szenarien wie Dschungel, Sumpf, Inselwelt und Dungeons + textlastige Quests 8 / 10
BEDienung + Funktionen schnell erreichbar + übersichtliche Heldendaten und Zauberbuchseiten + gelegentlich verdeckte Objekte auf der Weltkarte 9 / 10
UMFANG + Kampagne voller Entscheidungsfreiheit + große Spielwelt + hoher Wiederspielwert dank Zufallsgegnern + viele Einheiten 9 / 10
MISSIONSDESIGN + sehr viele Quests + witzige Texte + oft unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten + teilweise lange Laufwege 8 / 10
KAMPFDESIGN + Gelände wirkt sich aus + Zauber und Wutgeister bringen taktische Tiefe + Kämpfe lassen sich nicht automatisch berechnen 8 / 10
EINHEITEN + auch »kleine« Einheiten haben Spezialfähigkeiten + Truppen können Fähigkeiten lernen + nur fünf Truppentypen aktiv einsetzbar 8 / 10
KAMPAGNE + hohe Motivation durch Stufenaufstiege + wochenlange Spielzeit + gelegentlich wiederholen sich identische Gegner-Armeen 9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Fesselnder Mix aus Strategie, Taktik, Rollenspiel.

82

SPIELSPASS



In der **Kanalisation** verlegen Sie Rinnen statt Rohre.

Pipemanía

Spieler von **Bioshock** erinnern sich an das Minispiel mit den Rohrleitungen – das basiert auf dem Klassiker **Pipemanía** von 1989. Die Neuauflage beweist, wie unverwundlich spaßig das taktische Aneinanderlegen von Rohrstücken immer noch ist. Massenhaft Variationen (Eisenbahn, Stromleitung, Fließbänder), Bauteile und Spielmodi motivieren. **CS**



Bei »**Festnahmen**« explodieren die Autos der Gangster.

Crime City

Verbrecher jagen lohnt sich nicht, zumindest nicht im Echtzeit-Strategiespiel **Crime City**. Sie sollen mithilfe von vier hässlichen Streifenwagen auf der kleinen und undetaillierten Stadtdraufsicht einigen Gaunern die Fluchwege versperren. Sind die Bösewichte geschnappt, geht's in die nächste Mission: gleiche Karte, gleiche Gauner. **CHS**



Abgeackelte **Häuser** versinken unspektakulär im Boden.

Die Gilde 2 Venedig

Die allein lauffähige **Gilde 2**-Erweiterung **Venedig** bringt nur wenig Neues. Design-Schnitzer wie der umständliche Handel sind geblieben, dafür dürfen Sie jetzt venezianische Siedlungen erkunden und die neuen Berufe des Söldners und des Glasers meistern. Kampagnen-Missionen wie in der ersten Erweiterung **Seeräuber der Hanse** fehlen. **PD**

PIPEMANÍA

GENRE	Denkspiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Razorworks / Empire		
CA. PREIS	20 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM (XP), 3D-Karte mit 64 MB		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



CRIME CITY

GENRE	Echtzeit-Strategie	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Beat Games		
CA. PREIS	25 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		



DIE GILDE 2: VENEDIG

GENRE	Strategiespiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Trine Games / Jowood		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,2 GHz, 512 MB RAM, DirectX-9-Grafikkarte		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



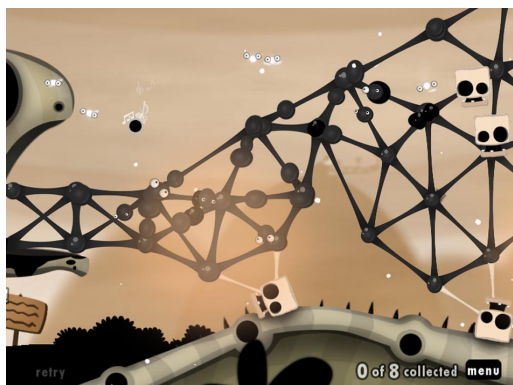
DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5180
► Quicklink: 5597
► Quicklink: 5180

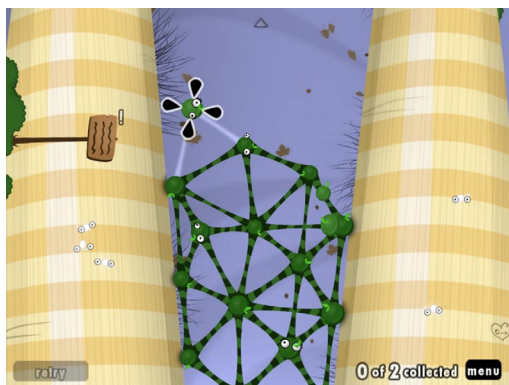


Farbige Klötzchen waren gestern, heute baut man mit buntem Schleim. Sieht lustig aus, macht aber schlau.

World of Goo



Der Boden ist mit Spitzen übersät. Das überstehen nur die Totenköpfe.



Eine Vorschaulinie zeigt an, wie der Ball sich mit dem Gerüst verbindet.

für eine Position entschieden, lassen Sie die Maustaste los, der Ball verschmilzt mit dem Gerüst, und Ihr Bauwerk wächst. Stück für Stück errichten Sie so immer größere Strukturen, um schließlich eine Verbindung zum Ende des Levels herzustellen. Dort wartet ein Abflussrohr auf den Schleim. Sobald Ihr Konstrukt nah genug an die Röhre heranragt, werden die auf dem Gerüst verbleibenden beweglichen Klumpen abgesaugt. Diejenigen Bällchen, die Sie verbaut haben, bleiben jedoch zurück. Um einen Level abzuschließen, müssen Sie eine vorgegebene Anzahl an Schleimbatzen retten. Sie sollten also möglichst sparsam mit Ihrem Baumaterial umgehen.

Bauer

Sparsam mit Baumaterial umgehen, das sagt sich so leicht. Denn es reicht nicht, einfach nur eine

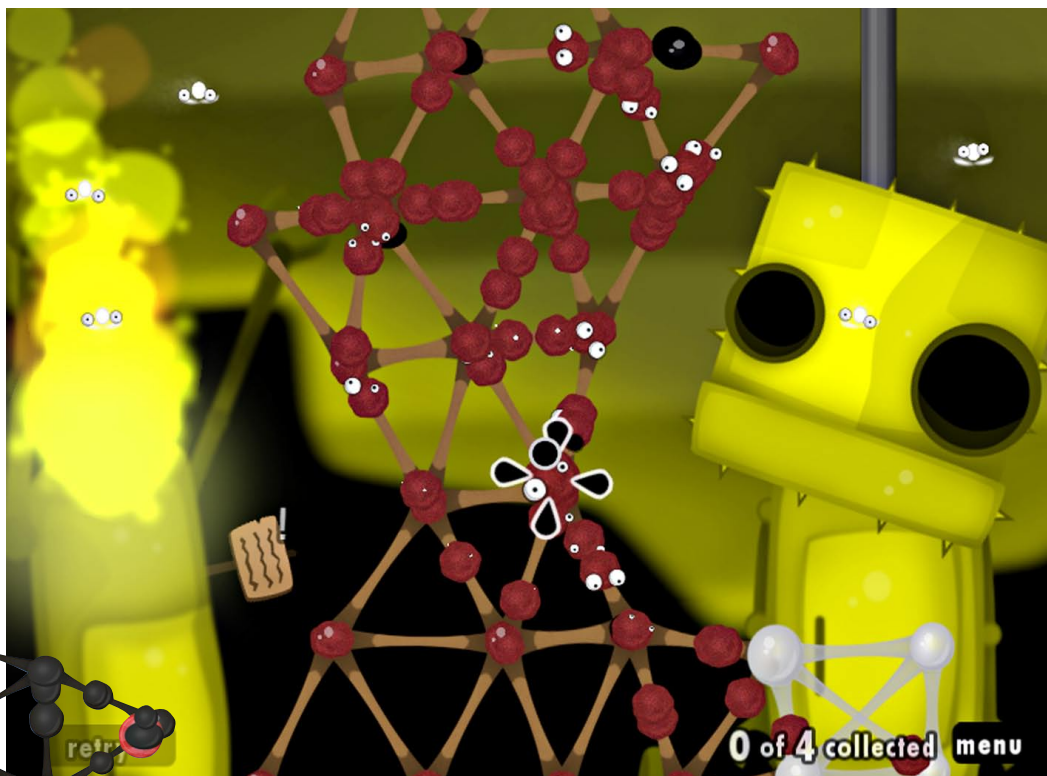
gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5638

Und sie sprachen: »Wohlan, lasst uns einen Turm bauen, des Spitze bis an den Himmel reichen, dass wir uns einen Namen machen!« Gemeint sind diesmal allerdings ausnahmsweise nicht die Bürger von Babel, die sich mit ihrer Turmbauerei den Zorn Gottes einfingen, sondern Kyle Gabler und Ron Carmel. Die entwickelten vor Jahren das beliebte Freeware-Spiel **Tower of Goo** (»Schleimturm«), eine einfache Physik-Simulation, in der der Spieler klebrige Klumpen zu einem Turm formt – je höher, desto besser. Und tatsächlich haben sich die beiden unabhängigen Spieleentwickler damit einen Namen gemacht: 2D Boy nennen sie ihr Zwei-Mann-Studio. Mittlerweile haben Gabler und Carmel mit **World of Goo** ihr geniales Konzept zu einem vollwertigen Spiel ausgebaut – so simpel wie **Tetris**, so innovativ wie **Portal**, so kniffig wie **Loco Roco** (für die PlayStation Portable).

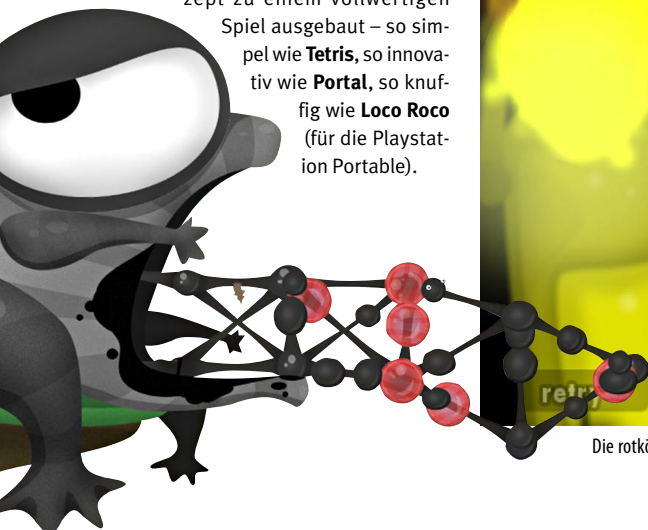
Schleimer

Der Spielprinzip von **World of Goo** bleibt das gleiche wie seinerzeit bei **Tower of Goo**: Sie beginnen die mehreren Dutzend Levels, die über fünf Welten verteilt sind, in der Regel mit einem kleinen Baugerüst, auf dem ein Rudel Schleimbälle herumkriecht. Mit der Maus heben Sie einen der

Klumpen auf (woraufhin dieser seine Kulleraugen unglaublich aufreißt und meistens noch ein putziges Geräusch von sich gibt), und halten ihn von der Seite an das Konstrukt. Vorschaulinien zeigen dabei an, mit welchen Punkten des Gebildes der Knubbel eine schleimige Verbindung eingehen kann. Haben Sie sich



Die rotköpfigen Schleimkugeln sind brennbar. Kommt der Turm der Flamme links zu nah, sind alle Klümpchen verloren.





Bei starkem Seitenwind müssen wir **Luftballons** einsetzen, um Hindernisse zu überfliegen.

Matschkette bis zum Ausgang aneinanderzukleben: Hinter der unkomplizierten Fassade von **World of Goo** steckt eine anspruchsvolle Physiks simulation. Jeder Schleimball hat sein eigenes Gewicht, das sich auf Ihr Gerüst überträgt. Ein schlecht balancierter Turm kippt also zur Seite, wenn dort gerade viele Bällchen herumkriechen. Um das auszugleichen, können Sie zwar per Klick alle Kugeln zur Position ihres Mauszeigers locken, auf lange Sicht hilft aber nur geschicktes Konstruieren, sonst stürzt das ganze Gebilde ein und der Schleim geht verloren. Gelegentlich dürfen Sie zwar einzelne Spielzüge zurücknehmen, ein Speichersystem hat **World of Goo** allerdings nicht. Es kann also vorkommen, dass Sie eine Stunde lang basteln und feststellen, dass der ganze Plan

nicht aufgeht. Dann müssen Sie komplett von vorne beginnen, wenn Ihr Karten... Verzeihung – Schleimhaus einstürzt.

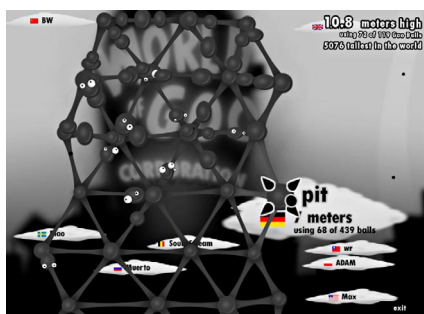
Grübler

Nach und nach kommen immer neue Balltypen hinzu. Grüne Klumpen etwa lassen sich wieder aus dem Bauwerk herauslösen, rosafarbene blasen sich zu Luftballons auf, die Gewichte heben können, und die unzerstörbaren Totenköpfe dienen als Stützpfeiler auf Untergründen, an denen alle anderen Matschklumpen zerplatzen würden. Mit den Schleimvariationen steigen auch die Anforderungen an den Spieler: Mal müssen Sie besonders schnell in die Höhe bauen, während unten eine Zündschnur aus entflammbarem Schleim abbrennt, mal kämpfen Sie gegen Seitenwind an, ein andermal müssen Sie einen besonders großen Klops über eine selbstgebaute Brücke bug-sieren – die cleveren Ideen der Entwickler nehmen kein Ende. Mit jedem Level zieht uns **World of Goo** weiter in seinen Bann. Derart intelligente, innovative und letztlich befriedigende Unterhaltung haben wir in den letzten Jahren nur bei **Portal** erlebt.



World of Goo in Deutschland

Bislang können Sie **World of Goo** nur auf der Herstellerseite kaufen: ► **Quicklink: 5641**. Die deutsche Fassung kommt erst am 29. Februar 2009 in die Läden, diese Version wird dafür eine zusätzliche, sechste Spielwelt enthalten.



Überschüssige Schleimkugeln verbauen Sie im **Endlosspiel**.



Nur wenn wir die richtigen **Klumpen** kombinieren, kommen wir heil über die sich drehende Kugel rechts.

melbecken. Dort können Sie dann ganz wie in **Tower of Goo** einen riesigen Turm bauen. Wenn Sie dabei mit dem Internet verbunden sind, zeigt Ihnen **World of Goo** an, wer wo auf der Welt seinen Schleim gerade wie hoch türmt und an welcher Position der Rangliste Ihr Konstrukt steht. Vielleicht spielen sogar Gabler und Carmel gerade mit. Die hängen nämlich den ganzen Tag in einem Café mit Wifi-Internet-Anschluss herum – sie haben zwar mittlerweile einen Namen, aber noch keine Büroräume. **FAB**

Freie Kunst

Fabian Siegmund:

World of Goo zeigt, dass es neben der Fließband-Spieleindustrie immer noch kleine, unabhängige Studios gibt, die mit tollen Ideen und viel Herzblut kleine Kunstwerke erschaffen. Und durch den Online-Vertrieb weiß ich, dass mein Geld direkt an diese Leute geht, anstatt bei den Publishern zu versickern. Man muss dieses Spiel also schon aus Prinzip kaufen. Doch das Tolle ist: Abgesehen davon ist es auch noch super!



fabian@gamestar.de

WORLD OF GOO

DENKSPIEL

ENTWICKLER	2D Boy (World of Goo ist das Erstlingswerk)	TERMIN (D)	13.10.2008
PUBLISHER	—	CA. PREIS	15 Euro
SPRACHE	Englisch	USK	ohne Altersb.
AUSSTATTUNG	Download		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 512 MB RAM 75 MB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 75 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 75 MB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIEREN VON	—		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	—
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knuffige Klumpen + jeder Level hat seinen eigenen Look + bezaubernder Grafikstil + Mehrspieler-Levels farblos	5 / 10
SOUND	+ Schleimballen machen niedliche Geräusche + angenehme Dudelmusik + zu wenige Musikstücke	7 / 10
BALANCE	+ sinnvoll ansteigender Schwierigkeitsgrad + Levels lassen sich überspringen + Lernfaktor	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ irre Texte des Schildmalers + spannendes Gerüstbauen + verquere Comic-Welt + bizarrer Humor	10 / 10
BEDIENUNG	+ denkbar einfache Maussteuerung + Züge lassen sich zurücknehmen + keine Speichermöglichkeit während der Levels	9 / 10
UMFANG	+ fünf abwechslungsreiche Welten + Mehrspielerpart mit Turm-Wettbewerb ... + aber ohne andere Modi	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ jedes Level mit einer neuartigen Herausforderung + irre Spielfelder + mehrere Lösungswege	10 / 10
PHYSIK	+ jeder Schleimball hat sein eigenes Gewicht + Gebäude geben unter zunehmender Last nach + Brückenbau ist eine Kunst für sich	10 / 10
BAUTEILE	+ Matschklumpen mit abwechslungsreichen Fähigkeiten + Schleim muss geschickt kombiniert werden + keine große Auswahl	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ Levels lassen sich wiederholen, um zusätzliche Schleimballen einzusammeln + nur Standardschleim und Turmbauen im Endlosspiel	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 50 Stunden

FAZIT Süchtigmachender Schleimbaukasten.

84

SPIELPASS



Sieht komplizierter und spaßiger aus, als es in Wirklichkeit ist: **Clever!**

Gar nicht clever: das gute Crazy Machines 2 so schlecht zu kopieren.

Clever!

Der Komiker Wigald Boning prangt auf der Schachtel, darüber steht **Clever! Das Spiel, das Wissen schafft**. Im Programm selbst taucht Boning zwar nicht auf, mit der TV-Serie hat die Knebeli aber ohnehin so wenig gemein wie mit ihrem offensichtlichen Vorbild. Ähnlich wie in **Crazy Machines** müssen Sie mithilfe von Fließbändern, Dampfmaschinen und allerhand anderen Gerätschaften irrwitzige Kettenreaktionen erzeugen, um etwa einen Luftballon platzen zu lassen, Spielzeug aufzuräumen oder ein Aquarium mit Wasser zu füllen. Das Problem: Die Physik-Engine, eigentlich das Kernelement eines solchen Spiels, ist ein schlechter Witz. Baseball-Bälle hüpfen und rollen in Zeitlupe (ohne sich dabei zu drehen), und Papierflieger prallen ebenso unnatürlich von Oberflächen ab wie 16 Tonnen schwere Metallblöcke. 100 Missionen gilt es zu

absolvieren; viele davon meistern selbst Einsteiger binnen Sekunden. Unfreiwillig knifflig wird's nur, wenn Ihnen mal wieder die Physik einen Strich durch die Rechnung macht und Kugeln an Kanten kleben bleiben, statt hinunter zu kullern. Anders als im Vorbild suchen Sie einen Editor ebenso vergeblich wie herunterladbare Levels. Für Letztere existiert zwar ein Menü, dort herrscht bislang allerdings gähnende Leere. Auch technisch kann die schmucklose 2D-Grafik nebst rudimentären Effekten nicht mit dem Detailgrad eines **Crazy Machines 2** mithalten. Selbst die Maussteuerung ist fummeliger als im bereits wenig intuitiven Konkurrenten – auch eine Kunst. **DM**

CLEVER!

GENRE Denkspiel **USK** ohne Altersbeschr.
HERSTELLER Independent Arts / Seven One Intermedia
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,2 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG Ausreichend



Physik: 6

Daniel Matschijewsky: Die Physiks simulation ist der Hauptgrund, warum ich Crazy Machines spiele. Ich tüftle, feile, bis meine Apparatur steht und ich die Aufgabe mit breitem Grinsen meistere. In Clever! hingegen purzeln die Objekte wenig nachvollziehbar durch die Gegend, und statt Können entscheidet meist das Glück. Deshalb: Finger weg von dieser Mogelpackung! Greifen Sie lieber zum deutlich besseren Crazy Machines 2, das ganz nebenbei auch nur die Hälfte kostet.



danielm@gamestar.de



Nur wenn die **Siedlung** floriert (großes Bild) können wir es mit mächtigen **Ogern** aufnehmen (kleines Bild).

Aufbaustrategie trifft Action-Rollenspiel: Ein heißer Flirt, aber keine Liebe.

Hinterland

Wer in **Hinterland** Monster verprügelt, findet nicht nur die üblichen Schätze, sondern auch Pflugscharren oder Kochbücher. Wertloser Plunder? Von wegen! Die Pflugscharren erhöhen den Getreideertrag der Bauern, und das Kochbuch spült mehr Geld in die Kasse Ihres Wirtshauses. Denn in **Hinterland**, das Sie nur über Steam kaufen können, müssen Sie eben nicht nur eine zufällig generierte Fantasy-Welt von allerlei Monstergezücht befreien, sondern gleichzeitig auch eine profitable Siedlung errichten. Die Entwickler von Tilted Mill (**Caesar 4**, **Sim City Societies**) haben dabei Aufbau-Strategie- und Rollenspiel-Elemente clever miteinander verzahnt. So verlangt jeder Bewohner nach Gold, Nahrung und einem bestimmten Ehre-Wert Ihres Helden. Essen und Bares generieren Sie durch einen ausgewogenen Mix aus Bauernhöfen, Wirts-

häusern, Jagdhütten und Tempeln. Ehre gibt's dagegen vor allem fürs Monsterverklappen. Sie dürfen bis zu drei Dorfbewohner mit auf den Kriegspfad nehmen. Je nach Beruf verfügen die Kollegen über andere Kampffähigkeiten. Jäger sind etwa besonders geschickt mit dem Bogen. Erst wenn Sie alle auf der Karte verteilten Monster-Siedlungen zerstört haben, gewinnen Sie die Partie. Das alles klingt in der Theorie ebenso innovativ wie unterhaltsam, allerdings fehlt es **Hinterland** an Feintuning und Langzeitmotivation. Die Steuerung ist kompliziert, die Grafik nur zweckmäßig, und schon nach drei (kurzen) Partien haben Sie alle Monster, Gegenstände und Gebäude gesehen. **HK**

HINTERLAND

GENRE Aufbau- und Rollenspiel **USK** ab 12 Jahren
HERSTELLER Tilted Mill
CA. PREIS 20 Euro (via Steam)
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG Ausreichend



Schade um die Idee

Heiko Klinge: Dummerweise merkt man Hinterland an, dass es für die Jungs von Tilted Mill nur ein kleines Nebenprojekt ist. Schade! Denn die Grundidee ist fantastisch, und die Verknüpfung von Rollenspiel und Aufbaustrategie funktioniert. Mit einer hübscheren Grafik, einer besser durchdachten Steuerung und vor allem einer Kampagne hätte Hinterland das Zeug zum Überraschungshit gehabt. So reicht es nur zu einem Geheimtipp für experimentierfreudige Strategen.



heiko@gamestar.de

**Michael Trier**

hat grade endlich Zeit, mal Mass Effect zu spielen, und ist hin- und hergerissen zwischen Freude und Enttäuschung.

**Christian Schmidt**

hat Fallout 3 gespielt und strahlt seitdem. Und nagt heimlich an Leichen.

Abenteuer

A Vampyre Drama

Warum wir das Comic-Adventure »A Vampyre Story« diesen Monat nicht testen.

Seit fast fünf Jahren ist **A Vampyre Story** in der Entwicklung, lange wollte es kein Publisher haben, immer wieder wurde es verschoben. Diesen Monat haben wir eine fast fertige Version des Adventures fast durchgespielt – fast, weil ein massiver Bug uns schließlich das Finale verwehrt hat. Noch andere Unstimmigkeiten plagten das Spiel, das eigentlich Ende Oktober im Laden stehen soll. Das erscheint uns zunehmend unwahrscheinlich. Denn an **A Vampyre Story** wäre noch einiges zu tun. Fieberhaft arbeitet der Publisher Crimson Cow an Problemlösungen. Die Hamburger müssen beweisen, dass sie aus dem Desaster



mit dem arg bugverseuchten **The Abbey** (GS 08/08) gelernt haben, bei dem die Käufer mehr als einen Monat lang auf den ersten Patch warten mussten. Solange wir keine finale Version von **A Vampyre Story** vorliegen haben, verzichten wir auf einen Test. **CS**

Abenteuer-Inhalt

Tests

Warhammer Online	104
Sacred 2	110
Fallout 3	116

GameStar-Abenteuer-Charts 12/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktersystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
Rollenspiele																
1	Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	87	9	9	7	6	8	10	9	10	9	10	
2	Jade Empire	2K Games	Bioware	04/07	86	7	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
3	Drakensang	Anaconda	Radonlabs	09/08	85	8	8	7	8	7	10	8	9	10	10	
4	Mass Effect	Electronic Arts	Bioware	07/08	85	7	9	8	9	9	9	8	10	8	8	
5	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	85	5	9	6	9	8	9	10	10	10	9	
6	Gothic 3	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	12/06 (87)	85	7	9	7	9	8	10	9	10	6	10	12/06: Patch 1
7	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian	12/06 (85)	84	7	9	6	10	6	10	10	9	7	10	12/07: Addon
8	Vampire 2	Activision	Troika	01/05 (87)	84	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 2	Deep Silver	Ascaron	NEU	80	8	9	7	8	5	10	7	8	8	10	
6	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios	12/07 (80)	79	7	8	7	8	8	9	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	Warhammer Online	Electronic Arts	Mythic	NEU	86	7	7	9	9	8	9	9	10	10	8	
4	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07 (85)	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8	02/08: Addon
5	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	85	7	9	9	9	8	10	9	10	8	7	01/07: Addon
6	Pirates of the Burning Sea	Deep Silver	Flying Lab	04/08	82	7	7	8	8	8	9	9	9	9	8	
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**.

Warhammer Online Age of Reckoning

Nach zighundert Stunden in der Völkerschlacht und im Kampf gegen die Kollegen können wir sicher sagen:
Dieses Online-Rollenspiel ist ein gutes. Ein sehr gutes!



DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5579

Facts

- 2 Fraktionen
- 6 Völker
- 20 Klassen
- 3 große Feldzüge
- 17 Eroberungsgebiete

Vor kurzem erhielt ein GameStar-Redakteur spät abends eine sehr seltsame SMS. Darin war zu lesen: »Haha, du Zerstörungsschnulli, vom Bündnis der Not geschmetzelt!« Die wenigen Worte trafen vor Hohn und Genugtuung – zwei Gefühlsregungen, die nur zu verständlich sind, wenn man einen Erzfeind bezwungen hat. Zur Erklärung: Große Teile der Redaktion spielen derzeit auf demselben Server das Online-Rollenspiel **Warhammer Online: Age**

of Reckoning, aber nicht auf derselben Seite. Die Kollegenschar teilt sich auf in Ordnungs-Anhänger (zur Gilde »Bündnis der Not« gehörend) und Zerstörungsfanatiker (die metzeln für »Blut und Morden«). Und weil man im Spiel nicht mit dem Gegner kommunizieren kann, müssen in entsprechenden Momenten andere Mittel erhalten, um die Besiegten zu verspotten. Sie ahnen, wie herrlich es ist, wenn man auf eine derartige SMS ein »Oh mein Gott!« als Antwort erhält.

Seit dem 18. September läuft dieser Krieg im Internet. Wir sind

von Anfang an dabei und ziehen nun nach etlichen hundert Kriegsspielstunden Bilanz.

Gehe hin und töte!

Anders als in den meisten vergleichbaren Programmen werden Sie in **Warhammer Online** schon von Beginn an auf den großen Krieg eingeschworen. Nachdem Sie sich für eine der beiden Hauptfraktionen, ein Volk und eine Karriere entschieden haben, schickt man Sie direkt in den Kampf gegen den jeweiligen Erzfeind: Die zur Ordnung gehörenden Zwerge kloppen auf Zerstörungsrühmäte ein, und andersherum. Hochelfen treffen auf Dunkelelfen, und Imperiale treten gegen die mutierten Chaos-Anhänger an. Zunächst handelt es sich bei den Gegnern nur um NPCs, also um vom Spiel gesteuerte Figuren. Doch alsbald erhalten Sie bei einem Questgeber den Auftrag, sich in ein so genanntes Szenario zu wagen. In diesen Szenarien geht's beispielsweise um Flaggenklau oder Punkteinnahme. Und darin treffen Sie bereits auf echte Spieler. Sie merken: **Warhammer Online** gibt gleich mächtig Gas. Hier wird vor dem PvP (Player versus Player, also Spieler gegen Spieler) nicht erst bis zum Maximum gelevelt.

Zögerliche Naturen haben jedoch nichts zu befürchten: Sie müssen nicht gleich PvP betrei-

ben, sondern können in Ruhe weitere Quests erfüllen. Aber Sie riskieren auch nichts, sollten Sie beim Menschenkloppen mitmachen. Sie verlieren keine Erfahrungspunkte, wenn Sie – was sehr wahrscheinlich ist – ins Gras beißen. Im Gegenteil: Das Spiel belohnt Sie fürs Spielerschnetzeln nicht nur mit so genannten Rufpunkten, die Zugriff auf spezielle Fähigkeiten und Rüstungen sowie Waffen ermöglichen, sondern auch mit ganz regulären Erfahrungspunkten, die Ihren Charakter aufsteigen lassen. Außerdem verlieren tote Spieler ähnlich wie NPCs zufallsgenerierte Gegenstände (also nicht aus dem eigenen Inventar), zum Beispiel Waffen. **Warhammer Online** bietet also reichlich Motivation, sich in die Schlachten zu wagen.

Kleiner großer Krieg

Die PvP-Szenarien sind allesamt instanziiert, Sie landen also mit Ihrem Helden auf einem speziellen Schlachtfeld. Anders verhält es sich bei den an Gebiete gebundenen RvR-Arealen. Die sind in die Welt eingebettet und können jederzeit betreten werden. RvR steht für »Realm versus Realm«, also Reich gegen Reich. In diesen RvR-Zonen warten Türme oder Burgen auf Eroberung. Da müssen Sie sich nicht nur mit Spielern rumschlagen, sondern auch mit mächtigen NPCs. Sind alle Feinde



Irgendwo im Talabec-Tal treffen wir auf den vom Chaos infizierten **Burgherren** Eustasius Lang.



Normalerweise bestehen Gruppen aus maximal sechs Spielern. Man kann allerdings einen **Kriegstrupp** eröffnen, in dem vier Gruppen Platz haben. Hier fällt unser Trupp einen Stufe-42-Held im RvR-Gebiet der Elfen.

beseitigt, gehen Burg oder Turm in den Besitz der Gewinner-Fraktion über. Das klingt einfacher, als es ist, denn haben sich erst mal reichlich Gegner in einer Festung eingeklinkt und wohlmöglich noch siedendes Öl parat, mit dem Angreifer übergossen werden, dann kann so ein Einnahmeversuch schnell zum Debakel werden. Vor-

ausplanung und Kommunikation sind die Schlüssel zum Erfolg.

Die Szenarien entsprechen bestimmten Charakterstufen der Spieler. Wer beispielsweise die markanten Punkte der Nordenwacht einnehmen will, darf Level 11 nicht überschritten haben, am Flaggenklau vom Phönixtor können Sie sich nur bis einschließlich

Level 21 beteiligen. Ähnliches gilt auch für die Reichskampfareale. Weil man da allerdings jederzeit reinlatschen kann, hat sich der Entwickler Mythic etwas Feines einfallen lassen, um zu verhindern, das kleinere Spieler von höherstufigen niedergeprügelt werden: Wer zu stark für ein Gebiet ist, verwandelt sich zehn Sekun-

den nach Überschreiten der Grenze in ein verletzliches Huhn.

Eure Stadt ist unser!

Kontrolliert eine Fraktion einen Weltabschnitt (durch Siege im RvR und in den Szenarien), gibt es Preisnachlässe bei Händlern oder einen minimalen Bonus auf Erfahrungspunkte. Wenn Sie al-

Zum Craften berufen

Warhammer Online hält vier Nebenberufe (Plündern, Schlachten, Verwerten und Anpflanzen) und zwei Hauptberufe (Talisman-Herstellung, Pharmazie) für fleißige Spieler parat. Jeder Charakter kann jeweils eine der beiden Tätigkeiten ausüben. Wir stellen Ihnen die vier spannendsten und anspruchsvollsten Jobs vor.



Als **Verwerter** zerlegen Sie Rüstungen und Waffen, um Material für die Talisman-Herstellung zu erhalten.



Pflanzer legen Samen ins Erdreich und bewässern sie. Daraus wachsen Kräuter für die Pharmazie.



Aus Artefakten und Rohstoffen bauen Sie **Talismane**, die Rüstungen und Waffen merklich aufwerten.



Pharmazeuten brauen Tränke, die die Charakterwerte eines Helden temporär anheben.

Wie man eine Burg erobert



Zunächst räumen wir den **Platz vor der Burg** von lästigen kleineren Gegnern frei.



Während die Kameraden das **Burgtor** auframmen, halten wir Widersacher von ihnen fern.



In der Burg sind erst die niederen Schurken dran wie dieser **Grünhaut-Schamane**.



Zum Schluss fallen alle gemeinsam den **Burgherrn**, hier einen Level-42-Schwarzork-Helden.

lerdings mit zirka Level 30 in den letzten großen Abschnitt des Spiels vorstoßen, ändert sich die Bedeutung einer Burgeneroberung. Denn im letzten Abschnitt geht es um die Wurst beziehungsweise um die beiden Hauptstädte der Fraktionen (Altdorf und die

Unvermeidliche Stadt), die eingenommen und geplündert werden können. Den finalen Kampf dabei bestreiten tapfere Recken gegen den jeweiligen Stadtboss in seiner Burg. Das ist bis zu unserem Redaktionsschluss nur einmal auf einem US-Server passiert: Die Zerstörung nahm Altdorf ein. Selbst ohne rechte Gegenwehr haben Dunkelelfen, Chaotiker und Grünhäute dabei angeblich über sechs Stunden benötigt, um die Stadt zu Fall zu bringen. Auf dem Redaktions-Server Huss sind die Kräfte wie auch die Spielerzahlen pro Seite derzeit relativ ausgeglichen. Entsprechend wogt die Schlacht hin und her. Aktuell geht die Ordnung aggressiver vor und wagt Vorstöße in Richtung der Unvermeidlichen Stadt.

Quests sind für alle da

Das klingt, als sei **Warhammer** nur für Menschen, die Lust auf PvP haben. Im Kern stimmt das sogar, denn die Quests allein reichen nicht, um Ihren Charakter ohne langweiliges und langwieriges Monstervermöbeln effektiv zu leveln. Nur eine gute Mischung führt zu befriedigenden Erfolgen. Dennoch hält das Spiel reichlich Abenteuer abseits der Spielervorkloppe parat. Diese Abenteuer drehen sich im Kern stets um den Konflikt zwischen den beiden großen Fraktionen. Zumeist sind es simple »Töte soundso viele XYZ«-Aufträge, immerhin aber in schöne Geschichten gebettet. Doch Abwechslung kommt nicht zu kurz: Mal verhören Sie in einem Dörflein verdächtige Per-

sonen, mal schickt man Sie los, um einen Abtrünnigen zu stellen, der es in einem spannenden Dialog fast schafft, dass Sie wegen falscher Anschuldigungen in den Knast geworfen werden, und mal



In Reikland müssen wir durch ein verseuchtes **Kloster**.

Schaut mich an!

Spezielle Errungenschaften werden mit speziellen **Ziergegenständen** belohnt. Unser Wälzer des Wissens meldete zum Beispiel 777 Einträge – dafür gibt es ein dickes **Buch**, das wir uns an den Gürtel hängen können.

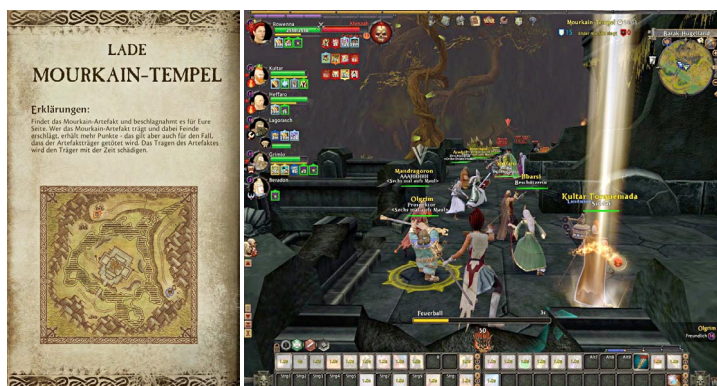


Schnell in die Schlacht

PvP-Szenarien können Sie jederzeit mit ein paar simplen Klicks beitreten. Hier zwei Beispiele für derartige instanziierte Klopereien:



Am **Phönixtor** kämpfen Sie im Capture-the-Flag-Modus. Wer öfter die Flagge erbeutet, gewinnt.



Am **Mourkain-Tempel** gilt es, ein Artefakt zu halten, um pro totem Gegner mehr Punkte einzuheimsen.

PvP'ler werden's lieben

Hendrik Weins: Warhammer macht für mich vieles besser, aber auch vieles schlechter als das andere Spiel mit »WoW«. Mich begeistern vor allem die RvR-Schlachten und die abwechslungsreichen Szenarien. Abseits davon bin ich aber etwas enttäuscht. Gerade meine Chaos-Welt wirkt auf mich leblos. Quests dort überraschen mich selten. Und generell ähneln sich Ausrüstungsgegenstände extrem, und einige Komfortfunktionen wie ein Verlinken der Gegenstände im Chat fehlen. Mein Fazit fällt dementsprechend aus: Fürs PvP mache ich gerne Ausflüge in die Warhammer-Welt. Quests hingegen erledige ich nach wie vor lieber in WoW, dem für mich diesbezüglich besseren Spiel.



hendrik@gamestar.de

Waaagh

Michael Obermeier: Ich gebe es zu: Bislang haben mich weder das Tabletop-Spiel noch dessen PC-Umsetzungen irgendwie interessiert. Warhammer Online aber hat mich mit seinen cleveren Mechanismen gleich gepackt. Vom ersten Augenblick an führt mich das Spiel mitten in die Schlacht, verknüpft geschickt so spannende wie motivierende Quests mit Reickskämpfen und gibt mir laufend das Gefühl, zum Gesamtsieg meiner Fraktion (natürlich Zerstörung!) beizutragen. Anders als World of Warcraft hält Warhammer nämlich, was der Titel verspricht: Hier wird sich nicht zum mehr oder minder regelgetriebenen Völkerball getroffen, sondern hier wird Krieg geführt!



redaktion@gamestar.de

Lohnenswert

Michael Graf: Vom Talentsystem über die öffentlichen Quests, die Gildenstufen und die Ruffänge bis zum Wälzer des Wissens: Mythic hat Warhammer Online regelrecht mit Belohnungen vollgestopft. Stets darf ich noch etwas kaufen, noch etwas lernen, noch etwas freischalten. Klar, das mag notwendig sein, weil ich langsamer im Level aufsteige als etwa in World of Warcraft. Trotzdem motiviert mich die Belohnungshatz durchgehend, zumal Warhammer Online sie clever mit seinen grandiosen PvP-Gefechten verknüpft. Also wird mein Chaos-Magus in den kommenden Monaten munter Ordnungshansel peinigen – danach bin ich gespannt, ob Mythic das Spiel auch sinnvoll weiterentwickelt.



micha@gamestar.de

Das aktuell beste Online-RPG

Petra Schmitz: Warhammer Online ist derzeit das beste Online-Rollenspiel für mich, denn es bietet tolle Quests und tolles PvP. Gerade die Tatsache, dass beides gleichermaßen zum Größerwerden meiner Charaktere (Schwertmeisterin aktuell auf 30, Feuerzauberin auf 17) beiträgt, macht das Spiel so ungemein motivierend. Wer einmal den Sturm auf eine Burg miterlebt hat, in der zig Gegner zur Verteidigung parat stehen, will für lange Zeit nichts anderes mehr machen. Ich kann es jedenfalls kaum erwarten, bis meine Fraktion endlich die gegnerische Hauptstadt erobert. Und das wird ganz sicher passieren, Zerstörungsschnullis. Für die Ordnung!



petra@gamestar.de



Schön: Wir sollen ein **Dunkelfenschiff** verbrennen, um toten Hochelfen die letzte Ehre zu erweisen.

sen oberster Etage Ihnen ein Wahnsinniger ein Rätsel stellt. Oder Sie stoßen auf ein nicht eingezeichnetes Dungeon, in dem ein Bossgegner wartet.

Was auch immer Sie finden, was auch immer Sie anstellen und was auch immer Ihnen an Besonderheiten gelingt – es wird im Wälzer des Wissens festgehalten. Das Buch ist sozusagen Ihre eigene **Warhammer**-Biografie und spuckt nicht selten schöne Belohnungen aus. Sogar für den größten Unsinn: Sie haben sich 5.000 Mal selber angeklickt? Sie bekommen den Titel »Der Eitle«.

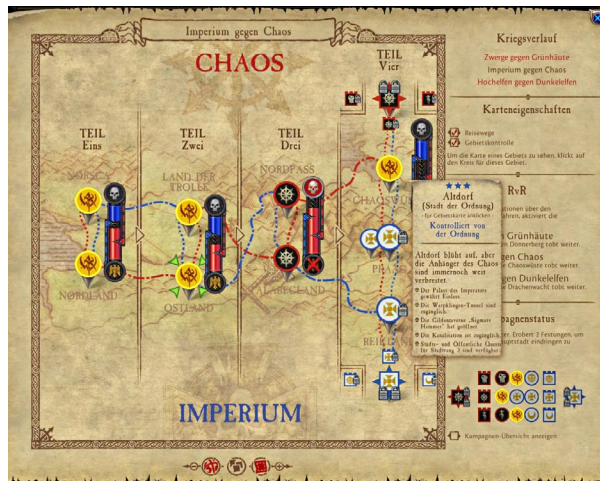
Kein Technikhammer

Für die Grafik gewinnt **Warhammer** sicherlich keinen Preis. Vergleicht man die Völkerschlacht etwa mit **Age of Conan**, wähnt man sich technisch im vergangenen Jahrhundert. Doch oft sind die Orte und Landschaften stimmig und stecken voller liebevoller Details. Allerdings schämt sich das Spiel zuweilen auch nicht, Ihre Augen mit langweiligen und leeren Ebenen zu beleidigen, auf de-

nen das Spannendste ein umgekippter toter Baum ist.

Vergleichbar wechselhaft präsentiert sich der Sound. Zwar ist die Musik, sofern es denn mal gelungen, weil pompös und deswegen passend. Aber insgesamt bekommen Sie selten etwas auf die Ohren. Kampfgeräusche bleiben dünn, selbst wenn sich 24 Leute auf einer Stelle balgen. Hübsch aber immerhin: Mythic bietet eine etwa 800 MByte große Sound-Datei zum Download an, die NPCs rudimentäre Sprachausgabe verpasst. Zwar bleibt es dabei, dass Sie die Questtexte lesen müssen, doch immerhin melden sich Oger, Zwerge und Co. nun knapp mit einem passenden Spruch oder einem Grunzen zu Wort, wenn man sie anklickt.

Aber wenn man es genau nimmt, sind die wichtigsten Geräusche in **Warhammer Online** sowieso die Sterbelaute der Gegner in den Szenarien und RvR-Gezeiten – plus dem Handy-Signal, wenn wieder eine SMS mit »Oh mein Gott!« eingetroffen ist. **PET**



Auf der **Schlachtenkarte** sehen wir das Kräfteverhältnis der Fraktionen.



Nicht nur die Erzfeinde bevölkern die Landschaften, auch blutrünstige **Tiere** sind zuweilen Quest-Opfer.

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 - Die Mischung aus Quests und PvP motiviert weit über 100 Stunden lang.

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf - Dialoge/Rätsel

CHARAKTER simpel - komplex

FREIHEIT linear - offene Welt

KÄMPFE Action - Taktik

HANDLUNG einfach - komplex

ANSPRUCH

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

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

MINIMUM

3,2 GHz Intel XP 3200+ / AMD A64 X2 4400+ / AMD 2,0 GByte RAM 13 GByte Festplatte

STANDARD

Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ / AMD 2,0 GByte RAM 13 GByte Festplatte

OPTIMUM

Core 2 Duo E6600 A64 X2 6000+ / AMD 2,0 GByte RAM 13 GByte Festplatte

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Headset, Teamspeak

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPISCHSCHUTZ** Anmeldung

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

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

BEWERTUNG

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	QUESTS	CHARAKTERSYSTEM	KAMPFSYSTEM	ITEMS				
+ teils abwechslungsreiche Landschaften + viele liebevolle Details + Objekt-Aufpoppen + unspektakuläre Kampf- und Zaubereffekte + pompöse Musik + teils gute Kampfgeräusche + allgemein dünne Sound-Unterlegung + wenig Sprachausgabe	7 / 10	+ sehr gute Quest-Führung + kinderleichte Teilnahme am PvP + klare Charaktere und Aufgaben + teils ungerechte Belohnungen	9 / 10	+ überall Krieg + gut umgesetztes Warhammer-Universum + Einnahme von Burgen fordernd + zuweilen öde Umgebungen	8 / 10	+ viele Quests + motivierendes PvP + Wälzer lädt zum Erforschen ein + Gildenränge und -fähigkeiten + zuweilen Auftragsmängel	9 / 10	+ abwechslungsreiche Aufträge + öffentliche Quests + spezielle PvP-Quests + gute Geschichten + keine klassenspezifischen Quests	10 / 10	+ mächtige und nützliche Moralfähigkeiten + Belagerungswaffen + stationäre Geschütze + Blocken von Gegnern	10 / 10	+ reichlich Belohnungen + Tränke und Talismane sehr nützlich + nur Set-Items haben besonderes Aussehen + kaum Crafting	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Durchdachter und stimmiger Online-Krieg.

86

SPIELSPASS

DVD
- Video-Special

DVD-XL
- HD-Video

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5417

Win Vista 64 Bit
- läuft



Sacred 2 Fallen Angel

Ascarons zweite Monsterhatz lockt Sie zurück ins schöne Riesenreich Ancaria, erbt jedoch neben den Tugenden auch die Schwächen des Vorgängers – und die Bugs.

! Die Online-Aktivierung

Wer Sacred 2 mehr als 24 Stunden lang spielen will, muss es im Internet freischalten. Hierzu registrieren Sie den Code Ihrer Version oder kaufen für 46 Euro im Netz einen neuen. Mit jedem Code lässt sich Sacred 2 auf zwei Rechnern aktivieren. Um auf einem dritten spielen zu können, müssen Sie die Monsterhatz löschen oder deaktivieren – mit dem »Revocation Tool« (Download unter ► gamestar.de-Quicklink: 5624).

Ein Glück, dass Hochelfen lieber Zauber- als Brennstäbe schwenken. Dass Orks lieber Ritterköpfe als Urkerne spalten. Dass Hexer lieber Dämonen als Neutronen beschwören. Sonst erfände am Ende noch jemand Nuklearwaffen, und alle Helden wären mit einem Atomschlag arbeitslos. Im Grunde löschen die Recken in Action-Rollenspielen nämlich nur Monsterhorde um Monsterhorde aus – eine Fleiß-

aufgabe, die sich mit einer entsprechend wuchtigen Bombe viel schneller und leichter lösen ließe. Aber in Fantasy-Reichen gibt's eben keine strahlenden Waffen, also müssen doch strahlende Helden ran. Warum das ein Glücksfall ist? Weil alle guten Action-Rollenspiele unterhaltsame Zeitfresser sind: Mit ihrem Sammelsog nach Ausrüstung und Talenten fesseln sie die Spieler stunden-, tage-, wochenlang vor den Bildschirm.

So auch **Sacred 2**, das Sie zurück ins monsterverseuchte Reich Ancaria führt. Dabei verknüpft das Neuwerk des deutschen Entwicklers Ascaron klassische Elfen-Orks-Fantasy mit Science-Fiction-Anleihen wie der »Großen Maschine«, die ... Moment, das verraten wir lieber nicht. Mehr müssen Sie sowieso nicht wissen, denn wie im Vorgänger entpuppt sich die Handlung als konfuse Beiwerk, zumal sie nur in den gut ver-



Schmiede schärfen Waffen oder setzen Amulette, Ringe oder Juwelen in gesockelte Gegenstände ein.



Jedes Gebiet bietet passende Gegner, im **Dschungel** legt sich die Hochelfe mit Raubkatzen und Krieger an.



1 Der Sakkara-Dämon
Dank seiner Schutzgöttin Ker darf der Inquisitor einmal in 30 Minuten eine Höllenbestie herbeirufen. Der Gigant kämpft aber nur einige Sekunden lang auf seiner Seite – und wendet sich dann gegen ihn.



2 Der Doppelgänger
Mit diesem Zauber erschafft der Finsterling eine geisterhafte Kopie von sich, die sogar selbstständig Magie einsetzt. Wenn der Inquisitor während der Lebenszeit des Klonns stirbt, schlüpft er in dessen Körper und kämpft weiter.



Um der Dämonenhorde Herr zu werden, beschwört der Inquisitor eine **Sakkara-Höllenbestie** ① und einen **Doppelgänger** ② – nur zwei Beispiele für die vielfältigen Talente.

tonten, aber drögen Monologen der Questgeber erzählt wird. Schnetzeln Sie einfach Monster, sammeln Sie Ausrüstung, lernen Sie Talente, erkunden Sie das schöne Ancaria und freuen Sie sich, dass hier trotz der Science-Fiction-Elemente noch keiner die Atombombe erfunden hat. Oder bedauern Sie es! Denn manchmal wird Sie **Sacred 2** so nerven, dass Sie Ancaria am liebsten mit Nukleargewalt in eine erdnahe Umlaufbahn sprengen möchten. Denn neben diversen Schwächen leidet die Monsterhatz unter lästigen Bugs, die auch die Wertung drücken – mehr dazu im Kasten »Geheilte Fehler« auf Seite 114.

Finstere Übermacht

Dass Sie in **Sacred 2** aus sechs interessanten Klassen samt Schutzgott wählen und dass Sie die Hauptkampagne als guter oder böser Held bestreiten können, all das haben wir bereits im Vorabtest in der letzten Ausgabe gelobt. Daher verzichten wir an dieser Stelle auf wiederholte Details und sprechen gleich ein Urteil: Der Inquisitor entpuppt sich als schlichtweg übermächtig. Denn der kaltherzige Kuttenträger strudelt per »Machtsog«-Zauber problemlos ganze Gegnerheere ins Jenseits und häuft dadurch leicht und schnell Ausrüstungsbeute sowie Erfahrungspunkte an.

Das heißt aber nicht, dass die anderen Charaktere keinen Spaß machen. Es hat auch seinen Reiz, als Dryade Pfeile zu verschießen und Voodoo-Flüche auszustoßen. Oder als Hochelfe Flammen- und Eisstürme zu entfesseln. Oder als Schattenkrieger Geisterskelette zu beschwören und mit einem Kampfschrei ins Getümmel zu stürzen. Oder als Seraphim Heilssprüche zu zaubern und Blitze zu werfen. Oder als in ein Energieschild gehüllter Tempelwächter Elektroschocks zu verteilen. Die Klassenvielfalt reizt zum Ausprobieren, was den Wiederspielwert von **Sacred 2** deutlich erhöht.

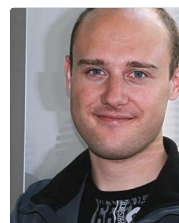
Kombinierte Ketten

Standard-Ungeheuer können Sie aber auch einfach im Nahkampf vertrimmen. Denn mit Schwert, Axt & Co. teilt jeder Held ordentlich aus, was den Unterschied zwischen den Klassen wieder etwas verwässert. Stärkeren Einzelfeinden und Gruppen rücken Sie wie im Vorgänger mit Kombos zu Leibe: Je nach Ausbaustufe Ihres Talents »Konzentration« dürfen Sie zwei bis vier Kampfkünste zu Angriffsketten verknüpfen. Das hebt **Sacred 2** nicht nur vom Genre-Einerlei ab, sondern ist auch nützlich und spaßig. Es macht einfach

Kein Pardon!

Daniel Matschijewsky:

Mal wieder kommt ein Spiel unfertig auf den Markt, mal wieder richte ich meinen erzürnten Blick auf einen deutschen Entwickler. Dabei erzeugt **Sacred 2**, wenn es mal nicht abstürzt, ein Suchtpotenzial, wie ich es schon lange nicht mehr erlebt habe. Vor allem dem liebevoll gebauten Ancaria sowie den spaßigen Koop-Partien verdankt das Spiel, dass ich durchaus bereit bin, über den einen oder anderen Fehler hinwegzusehen. Als Entschuldigung lasse ich das trotzdem nicht gelten. Deshalb meine Forderung an Ascaron: mehr Stabilität, mehr Benutzerfreundlichkeit, weniger Bugs! Und zwar zügig – **Sacred 2** hat das verdient.



danielm@gamemstar.de



Trockene **Quest-Monologe** erzählen die Handlung, hier in einem Sumpfdorf der Echsenmenschen.

Laune, mit dem Schattenkrieger in ein Koboldrudel zu springen, wild um sich zu schlagen und die erledigten Feinde schließlich in hilfreiche Zombies zu verwandeln – alles mit nur einem Mausklick, versteht sich!

Kopflöse Kämpfe

Ihr Vorgehen müssen Sie jedoch nie an den Gegnertyp anpassen, eine einmal erstellte Combo ist gegen fast jede Monstersorte gleichermaßen nützlich. Erst im

TECHNIK-CHECK

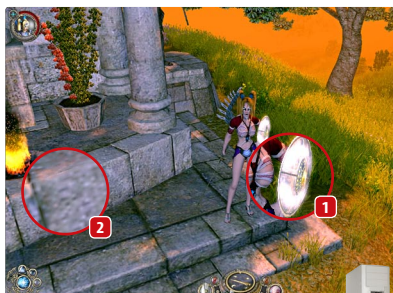
SACRED 2



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

► 1280x1024 ► mittlere Details

Selbst in mittleren Details sieht Sacred 2 noch sehr ordentlich aus, auch wenn viele Lichteffekte **1** fehlen und teils unscharfe Texturen **2** den anspruchsvollen Spieler stören können – 1,0 GByte RAM sind dennoch Pflicht.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte RAM • GEFORCE 8800 GT

► 1920x1200 ► sehr hohe Details ► 2xAA

Bereits mit einem Mittelklasse-PC spielen Sie in maximalen Details in 24-Zoll-Auflösung, inklusive schicker Leuchteffekte **1**. Nur die geringere Kantenglättung und die Standard-Texturen **2** fehlen gegenüber dem High-End-PC.



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

► 1920x1200 ► sehr hohe Details ► 4x AA

Mit einem High-End-PC schieben Sie alle Regler auf Anschlag, aktivieren die Leuchteffekte **1** und schalten Kantenglättung hinzu. Besitzer der Collector's Edition nutzen noch die Elite-Texturen **2** der Zusatz-DVD.

TEXTUREN IM VERGLEICH



Im linken Bild sorgen die Elite-Texturen für noch schickere Oberflächen – allerdings nur für Besitzer der Collector's Edition. Im normalen Spiel sind die Standard-Texturen das Höchste der Gefühle. Die Unterschiede zwischen den Texturen fallen aber gering aus. Beide Bilder können Sie sich auf GameStar.de unter ► Quicklink: 5631 in Original-Auflösung anschauen, inklusive weiterer Tipps zu Sacred 2.

NOTEBOOK VS. PC



Ascaron bewirbt die Notebook-Kompatibilität von Sacred 2 stark, im Test konnten wir davon aber nichts spüren. So stürzte das Spiel auf drei Modellen mit integrierter Grafikkarte ab und ruckelte auf einem Dell XPS M1330 mit Geforce 8400M Go unspielbar. Grafische Unterschiede gibt es vom PC (links) zum Notebook (rechts) nur im Detail, am deutlichsten stechen die Texturen ins Auge.

TECHNIK-TIPPS

- Pro verringerter Auflösungsstufe erhöhen sich die FPS um bis zu 50 Prozent.
- Setzen Sie die Texturen auf die minimale Einstellung, läuft Sacred 2 zwar 10 Prozent schneller, sieht aber auch deutlich schlechter aus.
- Ohne Schatten gewinnen Sie etwa 15 Prozent Leistung.
- Die niedrigsten Bodendetails verunstalten Sacred 2 extrem, da trösten selbst die 15 Prozent mehr Leistung nicht drüber hinweg.
- Mit niedrigen Effektdetails leidet vor allem die Optik der hübsch animierten Zaubersprüche, dafür steigt die Leistung in Kämpfen spürbar an.
- Niedrige Grasdetaill bringen etwa 20 Prozent mehr Leistung, sämtliche Gräser, die weiter als fünf Meter von Ihrem Charakter entfernt sind, werden aber durch platte Texturen ersetzt.
- Mit den Renderdetails regeln Sie die Beleuchtung im Spiel. Auf der niedrigsten Stufe läuft Sacred 2 zwar 20 Prozent schneller, dafür fehlen schicke Leuchteffekte.
- Bei einem unserer Testsysteme stürzte Sacred 2 nach der Installation des Patches 1.01 inklusive Hot-Fix regelmäßig beim Spielstart ab.
- Besitzer der Collector's Edition können ein hochauflösendes Texturpaket (knapp 6,0 GByte) installieren. Unterschiede sehen Sie lediglich bei genauem Hinsehen, die Leistung drücken die High-Res-Texturen kaum spürbar.
- Für die Installation des Spiels benötigen Sie eine Internet-Verbindung, da sich Sacred 2 vor dem Spielstart online registriert

- dafür benötigen Sie beim Spielen dann keine DVD mehr im Laufwerk.
- Ab einer Geforce 8800 GT oder Radeon HD3870 können Sie gefahrlos niedrige Kantenglättung aktivieren.

Checkliste

- 19,3 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Pentium 4 oder
- Athlon XP 1.800+
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT SACRED 2 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.

LEGende	GRAFIKKARTE									
	1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra					
		Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT					
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
PROZESSOR	2	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 GT	X1950 GTX		
		Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GT	9800 GTX	512 256
		Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	4850	4870
		Athlon XP	2000+	2600+	3200+					
SPEICHER	3	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+	4000+	5000+	6000+		
		Phenom					8450	8750	9500	9850
LAUFT SO FLÜSSIG:	4	Core 2					4430	4600	4600	4950
		Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584
LAUFT SO FLÜSSIG:										
LAUFT SO FLÜSSIG:										
LAUFT SO FLÜSSIG:										

Geheiligte Fehler

Bereits zum Verkaufsstart veröffentlichte Ascaron den Patch 2.10.0, auf den die Hotfixes 2.10.1 und 2.10.2 folgten. Die Updates bringen diverse Anpassungen am Bedienkomfort (unter anderem lassen sich nun Items am Boden anzeigen), feilen an der Balance und beheben die folgenden Probleme:

- In der Verkaufsversion ratterten KI-Begleiter oft sekundenlang denselben Spruch herunter; nach dem Patch kam dies seltener vor.
- Vor dem Update fanden wir mehrere Gegenstände ohne Inventarbild oder Eigenschaften hinterher nicht mehr.

Doch auch nach dem Update stören viele Probleme; wir listen die schlimmsten davon auf:

- **Grafikfehler:** Manchmal werden Waffen und Rüstungsteile nicht angezeigt, manchmal kleben sie starr am Helden. Auf der Übersichtskarte sehen wir vereinzelt kein Gelände, sondern nur Teleport-Markierungen.

- **Abstürze:** Sacred 2 schmiert hin und wieder ab, vor allem bei vollen Details und in hohen Auflösungen. **Daher werten wir die Atmosphäre um einen Punkt auf 8 ab.**

- **Quest-Probleme:** Einige Missionen sind fehlerhaft, zum Beispiel werden wir in eine Arena teleportiert, aber nicht zurück. Teils erscheinen Gegenstände oder Auftraggeber erst, wenn wir neu laden. **Daher werten wir die Quests um einen Punkt auf 7 ab.**

- **Bedienungsmacken:** Der Held bleibt gelegentlich an Hindernissen hängen. Nach dem Laden eines Spielstands verschwinden manchmal unsere Reittiere. Wenn wir per Götterkraft einen Sakkara-Dämon beschwören und sterben, erhebt die Bestie mit uns am Seelenstein auf – und begleitet uns fortan dauerhaft als Helfer. Manchmal erscheint der Dämon auch überhaupt nicht. Am nervigsten: Aufgrund eines Bugs vergisst Sacred 2 beim Beenden alle Änderungen an der Tastaturbelegung. Im offiziellen Forum verraten die Entwickler eine Lösung: Sie müssen die gewünschten Optionen einstellen, das Spiel beenden und die Datei »options.txt« suchen. Dort kopieren Sie den Absatz nach dem Eintrag »key_binding = **«. Dann erstellen Sie im selben Verzeichnis die Textdatei »optionscustom.txt«, in die Sie den Absatz einfügen – ein denkbar umständliches Manöver. **Angesichts dieser Probleme werten wir die Bedienung um drei Punkte auf 5 ab.**

Im offiziellen Forum beschwerten sich zudem viele Spieler über Grafik, Sound- und Bedienungsprobleme, die in unseren Testpartien nicht auftraten. Eines steht also fest: Ascaron wird wohl noch mehrere Patches stricken müssen, bis Sacred 2 fehlerfrei funktioniert.



Bug: Der **Sakkara-Dämon** begleitet uns als Mitsreiter.



Drynade, Tempelwächter und Schattenkrieger hacken sich gemeinsam durch eine Koboldhorde. Das macht Spaß und weckt wie in der Solokampagne die Sammelsucht nach Gegenständen. Taktisches Zusammenspiel ist aber unnötig, weil sich die Gegnerstärke nur unmerklich der Spielerzahl anpasst.

letzten Spieldrittel geraten selbst die Scharmützel gegen Normalo-Rivalen so knifflig, dass Sie zumindest manchmal flüchten und Gesundheitstränke schlucken sollten – was man aber auch nicht gerade »Taktik« nennen kann.

Dafür stellen sich Ihnen im Kampagnenverlauf mehrere Bossmöner mit individuellen Talenten in den Weg. Ein Teufel etwa versengt Sie mit Feuerwellen, ein Nebelriese erweckt Zombies, ein Flugdämon verschießt Energieraketen. Doch auch hier brauchen Sie kein Köpfchen, sondern müssen lediglich dutzendweise (!) Heilelixiere bechern, während Sie unentwegt auf die meist gigantischen Obermotze einprügeln. Taktisch anspruchsvoll sind die Zwischenkämpfe folglich nicht, wohl aber spektakulär inszeniert und eine willkommene Abwechslung im Schnetzel-Einerlei.

Schöne Rattenwelt

Apropos Abwechslung: **Sacred 2** bietet zahlreiche Monstertypen, die meist bestens zum jeweiligen Gebiet passen. Hinter Wüstendünen etwa lauern Skarabäen und Sandräuber, im Dschungel Panther sowie Baumriesen, unter Nadelbäumen Giftspinnen und Werwölfe. Die Gegnervielfalt lässt dennoch zu wünschen übrig, weil die Entwickler weite Landstriche mit denselben Bestien bevölkert haben. Zum Beispiel wimmelt es im Elfen- und Menschenreich sowie im Sumpfland von Ratten.

Dafür haben die Entwickler die schönen Landschaften allesamt

per Hand gebaut. Im idyllischen Elfenland etwa säumen Laubbäume azurblaue Ströme, auf der Heimatinsel der Seraphim gluckern Lavaströme um Schimmerkristalle. Zudem beleben liebevolle Details die Umgebungen: Auf Weinbergen harken Bauern; die Bewohner der Städte und Dörfer spazieren herum, plaudern miteinander oder reagieren sogar auf Ihren Helden (»Seid gegrüßt, Drachentöter!«). Damit avanciert Ancaria zur glaubwürdigsten Spielwelt des Genres. Hin und wieder gibt's aber auch langweilige Landstriche und Höhlen.

Von nett bis nutzlos

Im riesigen Ancaria treffen Sie fast überall auf Auftraggeber; erst im letzten Kampagnenkapitel gibt's kaum mehr Nebenquests. Ein Jammer, denn die Missionen erzählen nette Geschichten – auch wenn die eigentlichen Aufgaben meist nach Simpelmustern à la »Suche diesen Gegenstand« oder »Erledige jenes Ungeheuer« ablaufen. Überdies wirft das Zubrot meist karge Belohnungen ab, etwa eine Handvoll Erfahrungspunkte oder einen nutzlosen Gegenstand. Umso schlimmer, dass Sie unrentable Aufträge nicht abbrechen können.

Nur ein paar besondere Aufgaben lohnen sich wirklich. Zum Beispiel folgt jede Klasse parallel zur Haupthandlung einem eigenen, unterhaltsamen Nebenplot, an dessen Ende sie einen wertvollen Gegenstand einstreicht. Eine andere Missionskette führt Sie

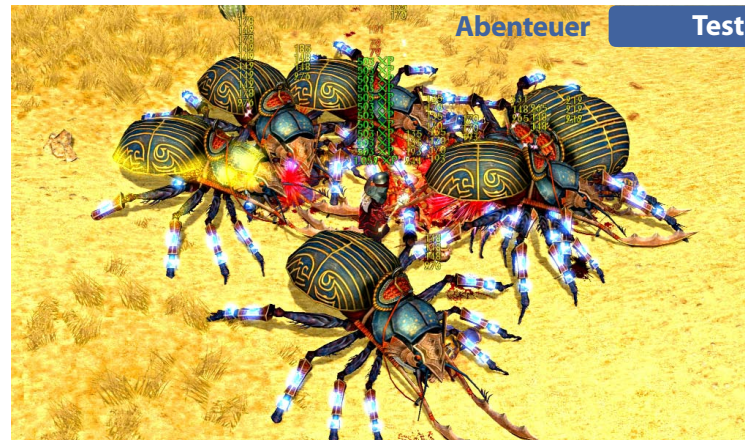
auf die versteckte »Insel der Reittiere«, wo Sie das individuelle – Überraschung! – Reittier für Ihren Charakter kaufen können. Der Inquisitor etwa sattelt eine Riesenspinne. Das ist spielerisch sinnvoll, denn nur auf dem Rücken der Supertiere dürfen die Helden ihre Kampfkünste einsetzen. Von normalen Pferden können sie zwar zuhauen, müssen zum Zaubern aber absteigen. Alle Reittiere erfüllen zudem noch einen Zweck: Viele Aufträge schicken Sie auf endlos lange Laufwege, die Sie zu Ross (oder Riesenspinne) schneller hinter sich bringen.



Nette Quest-Idee: Wer mit einer Auftragskette das im Spiel versteckte Konzert der Metal-Band **Blind Guardian** freischaltet, darf deren **Instrumente** als Waffen einsetzen.



Bosskampf: Ein futuristisch angehauchter **Flugdämon** beharkt den Helden mit Energiegeschossen.



Mit seinem übermächtigen **Machtsog-Zauber** zerlegt der Inquisitor eine Herde Riesen-Skarabäen.

Komm zum Punkt

In Sachen Bedienung bietet **Sacred 2** zwar viele Komfortfunktionen (Inventar sortieren, alle Beute im Umkreis aufsaugen), leistet sich aber auch einen Faux-pas: Sämtliche Optionen lassen sich ausschließlich im Hauptmenü ändern; selbst wenn Sie nur eine Taste neu belegen wollen, müssen Sie die Partie beenden. Wobei sich **Sacred 2** die Änderung wegen eines Bugs nicht mal merkt (siehe Kasten links). Immerhin hat Ascaron eine Quick-save-Funktion eingebaut, die Sie beim Wiedereinstieg direkt an den Ausgangspunkt zurückversetzt. Falls Sie normal speichern (also einfach das Spiel verlassen) oder sterben, ersehen Sie am zuletzt besuchten Seelenstein auf. Das nervt insbesondere bei Bosskämpfen: Wenn Sie darin das Zeitliche segnen, müssen Sie bis zu zehn Minuten lang zum Obermotel zurückstapfen – durch wiederbelebte Monsterhorden. Mehr Seelensteine wären Pflicht gewesen.

Jagdgemeinschaft

Im Mehrspieler-Modus über Netzwerk und Internet bestreiten bis zu fünf Monsterjäger gemeinsam

die Kampagne. Das klappt jedoch nur, wenn alle Kämpfer der gleichen Gesinnung angehören, also Licht oder Schatten. Alternativ stürzen sich bis zu 16 Abenteuer ins storylose freie Spiel oder in schlecht ausbalancierte Gefechte gegen menschliche Rivalen, in denen der übermächtige Inquisitor klar die Hakennase vorn hat. Je nach Spielerzahl bilden Sie bis zu fünfköpfige Gruppen – allerdings ebenfalls nur mit Helden der gleichen Gesinnung, was in einem handlungsfreien Spielmodus wenig Sinn ergibt. Taktisches Zusammenspiel ist zudem weitgehend unnötig, denn die Gegnerstärke soll sich zwar an die Zahl der Teilnehmer anpassen, was sich aber kaum spürbar auswirkt.

In Netzwerk-Partien können Sie auch mit Ihrem Solo-Charakter einsteigen, etwa um Neulingen Starthilfe zu geben. Denn die dürfen sich zu Ihnen teleportieren – auch in hochstufige Gebiete, wo sie massig Erfahrung sammeln. Dank der nützlichen Teleport-Funktion gelangen Sie auch selbst rasch zu Ihren Gruppenmitgliedern zurück. Wenn Sie sterben oder neu einsteigen, ersehen Sie nämlich immer auf einer abgelegenen Insel auf.

Darüber hinaus leidet die Gruppen-Monsterhatz auch noch unter Fehlern. Die Lobby zur Spielersuche etwa entpuppt sich besonders im (anmeldepflichtigen) Online-Modus als langsam und unkomfortabel. Ebenfalls ärgerlich sind die Abstürze: Auch mit dem Patch 2.10.0 samt Hotfix 2.10.2.0 schmierte **Sacred 2** im Test hin und wieder ab, weswegen ständig einzelne Spieler aus der Partie geworfen wurden. Wenn ein Held ausfällt, zerplatzt er immerhin in blutige Fleischklumpen. Das ist in diesem Moment durchaus ein Trost dafür, dass Sie **Sacred 2** mangels Atomwaffen nicht in eine erdnahe Umlaufbahn sprengen können. **GR**

Unverzeihlich

Michael Graf: Für mich ist Sacred 2 das beste Action-Rollenspiel seit Langem. Denn ich mag die knalligen Kombokämpfe, die prächtige Welt, die interessanten Klassen, und vor allem: den Sammelsog nach besserer Ausrüstung. Klar, Sacred 2 hat auch seine Schwächen: die dröge präsentierte Handlung, die endlosen Laufwege, die geringe Gegnervielfalt, die nutzlosen Belohnungen, die miese Balance – ach, die Liste ließe sich lange fortsetzen. Doch all das kann ich verzeihen, weil mich Sacred 2 prächtig unterhält. Oder zumindest würde es das, litte es nicht auch noch unter Bugs. Die sind nämlich unverzeihlich, auch wenn Ascaron schon an den nächsten Patches arbeitet.



micha@gamstar.de

SACRED 2

ENTWICKLER Ascaron (Sacred, GS 03/04: 87 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 64 Seiten Handbuch

ACTION-ROLLENSPIEL

TERM (D) 2.10.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

SPASS: Anfangs greift die Sammelwut, dann stören die Fehler immer mehr.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL:

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf — Dial. & Rätsel
CHARAKTERE simpel — komplex
FREIHEIT linear — offen
KÄMPFE Action — Taktik
HANDLUNG einfach — komplex

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-Einblendungen, Kommentare des Helden
SPEICHERSYSTEM Speicherpunkte, Quicksave-Funktion

ERFORDERT

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel AMD XP 2000+ 1,0 MB RAM 19,3 GB Festplatte	3,8 GHz Intel AMD A64 3500+ 1,5 GB RAM 19,3 GB Festplatte	Intel Core 2 Duo E4300 AMD A64 X2 4400+ 2,0 GB RAM 19,3 GB Festplatte

PROFITIERT VON Surround-Sound, Mehrkern-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Aktivierung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (5), Freies Spiel (16), Spieler gegen Spieler (16)
SPELTYPEN Netzwerk, Internet über Ascaron (erfordert Anmeldung)
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Rasante Monsterhatz, die aber unter Bugs und Komfortmängeln leidet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Helden und Monster + ansehnliche Effekte + meist schöne Umgebungen + dröge Menüs + einige öde Gebiete	8 / 10
SOUND	+ knallige 7.1-Kampfkulisse + dynamische Musik + professionelle Sprecher + einige nervige Helden- und Monstersprüche	9 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad steigt stetig + zwei Profi-Schwierigkeitsgrade + Inquisitor viel zu stark + schlecht ausbalancierte Beutestücke	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schöne, glaubwürdige Spielwelt + effektvolle Dauergefechte + Handlung wird nur in Monologen erzählt + Abstürze	8 / 10
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen + übersichtliche Menüs + Quicksave + kein Optionsmenü im Spiel + fummelige Kamera + katastrophale Bugs	5 / 10
UMFANG	+ sechs interessante Klassen + große, detaillierte, handgebaute Spielwelt + ordentlicher Wiederspielwert + Multiplayer-Modus	10 / 10
QUESTS	+ zweigleisige Kampagne + viele nette Nebenquests + oft nutzlose Belohnungen + stets ähnlicher Ablauf + lange Laufwege + Bugs	7 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ vielseitiges Talentsystem + viele interessante Fertigkeiten und Kampfkünste + alle Klassen halten im Nahkampf gut mit	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Kombosystem + Bosskämpfe ... + die aber in Heiltrank-Gelage ausarten + Taktik ist selten notwendig + geringe Gegnervielfalt	8 / 10
ITEMS	+ Ausrüstungs-Sammelsog + schicke Waffen und Rüstungen + aufrüstbare Gegenstände + viele nutzlose Beutestücke	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Fehlerhafte Monsterhatz in wunderschöner Welt.

80 SPIELSPASS

Die Atombomben fallen, und wer sitzt nicht im Bunker? Wir. Wir hocken in Nürnberg. Dort können wir **Fallout 3** zwei Tage lang spielen – zu kurz für einen Test, aber lang genug für Antworten auf die 10 wichtigsten Fragen.

Fallout 3

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5636
- Fallout 3-Test, sobald Version verfügbar

Am 29. Oktober erscheint diese GameStar-Ausgabe, am Tag darauf wird **Fallout 3** in den Läden stehen. Sie erwarten also zurecht einen Test, genauso wie wir ein Testmuster erwartet haben, um das gewaltige Rollenspiel gründlich durchleuchten zu können. Aber das entspricht nicht der Strategie des Herstellers Bethesda. An unabhängiger Berichterstattung haben die Amerikaner nur untergeordnetes Interesse.

Stattdessen lud Bethesda am 1. und 2. Oktober zu einer geschlossenen, kontrollierten »Test-Veranstaltung« in ein Hotel in Nürnberg, wo die versammelten Journalisten insgesamt rund 15 Stunden lang **Fallout 3** spielen konnten – viel zu kurz für ein Rollenspiel, dessen Haupthandlung

allein rund 40 Stunden in Anspruch nimmt. Viel zu wenig außerdem, um den Abwechslungsreichtum, die Entscheidungsfreiheit, den Unterschied zwischen verschiedenen Lösungswegen qualifiziert zu bewerten. Ein seriöses Urteil ist unter solchen Umständen unmöglich, zumindest nach unseren Qualitätsmaßstäben. Die Testbedingungen für **Fallout 3** waren weltweit ähnlich, überall fanden vergleichbare Sitzungen statt. In diesem Licht wird man die ersten Artikel, Print und Online, betrachten müssen.

Abgestürzt

Welche Fallstricke mit solchen Veranstaltungen verbunden sind, zeigen zwei Beispiele. Auf den Test-PCs, allesamt von Bethesda ge-

stellt, stürzte die deutsche Version von **Fallout 3** häufig ab – bei uns insgesamt 17 Mal in zwei Tagen, bei anderen Journalisten zwischen drei- und achtmal. Wir fragten Bethesda nach der Ursache. Antwort: Das Problem sei bekannt und schon behoben. Nachprüfen können wir das freilich nicht – wie auch, ohne neues Testmuster und eigenen Hardware-Parcours. Noch bezeichnender aber dürfte die Aussage eines Kollegen sein, der am zweiten Tag der Veranstaltung zugab: »Gestern hätte ich das Spiel niedriger bewertet.« Genau – und am dritten Tag vielleicht schon wieder etwas anders. Gute Spieletests brauchen ausreichend Zeit. Weil wir die nicht hatten, vergeben wir für **Fallout 3** keine Wertung. Aber es reicht für Antworten

auf einige wichtige Fragen, die Ihre Kaufentscheidung möglicherweise beeinflussen.

? Ist die deutsche Fassung geschnitten?

Ja. In der deutschen Fassung von **Fallout 3** spritzt in Kämpfen kein Blut mehr, und es lassen sich keine Gliedmaßen abtrennen. In der US-Fassung zerplatzen schwer getroffene Feinde in blutige Einzelteile – übersteigerte Gewalt ist traditionell ein Teil des sarkastischen **Fallout**-Szenarios. Trotz der Schnitte hat die deutsche Fassung keine Jugendfreigabe bekommen, darf also nur an Erwachsene verkauft werden. Das liegt daran, dass das Spiel auch ohne fliegende Glieder noch äußerst

Auf dem Vorplatz einer U-Bahn-Station in Washington treffen wir einen riesigen **Rad-Skorpion**. Die gepanzerten Biester knackt man am besten mit Granaten.





In der deutschen Version sind Bluteffekte in den Gefechten entfernt.



Inventarmenüs zeigen wenig Einträge, Sie müssen zu viel scrollen.



Standardgegner wie die Banditen werden später nur noch in **Schwärmen** gefährlich. Kein Problem für unsere selbstgebaute Nagelkanone!

explizit ist. Immer wieder entdecken Sie verstümmelte, oft gefolterte Leichen, und durch die Ragdoll-Physik gehen getötete Feinde vor allem im VATS-Kampfmodus immer noch spektakulär zu Boden. Im Gegensatz zu den früheren **Fallout**-Spielen enthält die geschnittene deutsche Fassung von **Fallout 3** auch Kinder.

? Wie ist die deutsche Übersetzung?

Die gute Nachricht: Die Übersetzung ist besser gelungen als bei Bethesda's vorangegangenen Spiel **Elder Scrolls 4: Oblivion**. Die Texte bleiben weitgehend fehler-

frei, absurde Abkürzungen sind uns nicht aufgefallen. Trotzdem stören immer mal wieder Übertragungspatzer, etwa wenn eine Mutter ihren Sohn anlehnt: »Helfen Sie mir!«, oder wenn man erraten muss, dass sich hinter »Übles Nachtzeug« ein Tarnanzug verbirgt. Schade: Alle Texturen im Spiel (Schilder usw.) bleiben unübersetzt. Die Sprecher haben generell ein solides Niveau, lediglich bei Kindern fällt allzu deutlich auf, dass da Erwachsene mit hoher Stimme reden. Gelegentlich sind Sätze abgeschnitten, in seltenen Fällen wechseln mitten im Gespräch die Stimmen. Ob sich die Sprecher (wie in **Oblivion**) auf Dauer ständig wiederholen, können wir noch nicht beurteilen.

? Wie gut funktionieren die Kämpfe?

In unseren 15 Stunden hat sich bestätigt, was wir schon prophezeit hatten: Die Gefechte sind durchweg spannend und anspruchsvoll. Beide Kampsysteme (Action und VATS) haben ihre Daseinsberechtigung und wurden von uns je nach Situation im Wechsel benutzt. Wir freuten uns immer wieder auf die Gefechte, insbesondere dann, wenn wir eine neue der zahlreichen Waffen ausprobieren wollten.

? Wie ist der Schwierigkeitsgrad?

Gehoben. In der Standard-Einstellung halten die Gegner viel aus, Kämpfe benötigen eine gute Mi-

schung aus Geschick und Taktik. Munition ist generell knapp, wir mussten haushalten und zwischen verschiedenen Waffen wechseln. Zum Teil überrumpelt Sie das Spiel mit heftigen Überraschungsangriffen. Stellen Sie sich darauf ein, oft zu speichern. Die Orientierung in der zerstörten Welt fällt trotz Karte nicht immer leicht (die erste Siedlung zum Beispiel, Megathon, ist ziemlich verschachtelt aufgebaut). Hilfreich: Der Schwierigkeitsgrad lässt sich in drei Stufen einstellen und in der Partie jederzeit ändern.

? Wie gut ist die Gegner-KI?

Durchwachsen. Zwar entdecken Feinde Sie oft schon aus großer Distanz und nehmen Sie geschickt unter Feuer. Allerdings erweisen sich gerade einige der an sich cleveren KI-Aktionen als Pferdefuß. So rennen Widersacher beispiels-

weise zu gefallen Gegnern und nehmen deren Waffe auf. Allerdings tun sie das auch mitten im Zweikampf und werden so zum wehrlosen Ziel, während sie sich zum Aufsammeln bücken. Genau so ist es zwar durchaus erfreulich, dass sich verschiedene Gegnergruppen untereinander bekämpfen. Allerdings schießen zum Beispiel Supermutanten lieber auf weit entfernte Bruderschaftskrieger, als sich auf die viel nähere Gefahr zu konzentrieren – uns nämlich, die wir mit dem Kettenmesser auf sie einhacken. Insgesamt lassen sich die KI-Gegner zu leicht austricksen; eine Gefahr sind sie oft nur durch ihre Zahl.

? Wie ist die Bedienung gelungen?

Es ist uns unverständlich, warum Bethesda die zahlreichen, ständig benötigten Menüs (Inventar,

Wird ein Hit

Christian Schmidt: Im ersten Ärger über Bethesda's Testbedingungen hat man als Journalist den Reflex, das Spiel für die Fehler der Firma zu bestrafen. Das wäre äußerst ungerrecht, vor allem in diesem Fall. Denn trotz nur 15 Stunden Spielzeit kann ich bereits sagen: Ich hatte seit Oblivion mit keinem Rollenspiel so viel Spaß wie mit Fallout 3. Wahnsinn, wie diese Welt motiviert! Was es da alles zu entdecken gibt! Und sogar die Kämpfe fordern! Man musste mich zum Schluss vom PC wegzerren, ich hätte gern Tag und Nacht weitergespielt. Das alles sind gute Zeichen. Unter uns gesagt: Ich würde mir das Spiel inzwischen auch ohne finale Testwertung kaufen – wenn ich nur sicher sein könnte, dass es bugfrei ist. Schauen Sie ab dem 30. Oktober unbedingt zuerst auf GameStar.de vorbei, dort geben wir dann grünes (oder rotes) Licht.



christian@gamestar.de



In den Trümmerfeldern Amerikas erschafft Fallout 3 **detaillierte Umgebungen**.



Die tolle **Weitsicht** entschädigt dafür, dass die Landschaften (szenariogemäß) eher farblos bleiben.

Karte, Talente, Notizen etc.) so umständlich entworfen hat. Die Menüfenster nehmen nur einen vergleichsweise kleinen Teil des Bildschirms ein, als Konsequenz muss man etwa im Inventar ständig durch lange Listen scrollen – das nervt. Zudem schaltet man im Pip-Boy zwischen verschiedenen Menüseiten hin- und her, in denen wir uns immer wieder vertan haben («Wo war das noch mal?»). Wie in **Oblivion** können Sie acht Gegenstände auf die Zifferntasten verteilen, nützliche Kürzel fehlen aber, zum Beispiel für die Karte.

? Stimmt die **Fallout-Atmosphäre?**

Trotz der vergleichsweise kurzen Spielzeit wagen wir ein donnerndes »Ja!«, denn **Fallout 3** ist mit Sicherheit eines der atmosphärischsten Rollenspiele der jüngeren Zeit, und diese Atmosphäre bleibt ganz in der Tradition der Serie. **Fallout 3** steckt voller schwarzem Humor und skurrilen Figuren, es verpackt Kritik an totalitären Systemen in Satire und spannende Geschichten, und der postapokalyptische Überlebenskampf führt immer wieder zu feinen Überraschungen. Und wer nach all dem Forschen und Fechten eine Pause braucht, kann sich von seinem Roboter-Butler Witze erzählen lassen: Will ein Neutron in eine Disko, sagt der Türsteher: »Nur für geladene Gäste!« ...

? Wie gut ist die Grafik von **Fallout 3**?

Fallout 3 sieht überraschend gut aus. Unsere Befürchtung, die Konsolenfassung könnte nicht angemessen auf den PC übertragen werden, hat sich nicht bestätigt. Kantenglättung und anisotrope Fil-

terung sind drin, was vor allem bei hohen Auflösungen knackscharfe Bilder erzeugt. Zusammen mit den detailreichen Umgebungen und der hohen Fernsicht führt das zu teils tollen Szenen. Die Kehrseite: Fast alle Untertage-Einsätze (U-Bahnen, Bunker etc.) sind eintönig und aus sich ständig wiederholenden Elementen aufgebaut, **Oblivion** lässt grüßen. Auch in der Oberwelt entdecken Sie immer wiederkehrende Häuserblöcke.

? Wie flüssig läuft das Spiel?

Neben der vielen Abstürze (siehe oben) litt der Spielfluss in unserer Testpartie immer wieder unter massiven Leistungseinbrüchen, bei denen das Spiel ohne klar erkennbaren Grund minutenlang unter zehn Frames pro Sekunde fiel. Und das, obwohl der von Bethesda gestellte PC selbst **Crysis** problemlos gestemmt hätte: Im Alienware-Rechner steckten ein Vierkern-Prozessor Intel Q9450 mit 2,67 GHz, eine Geforce 9800 GT und 4,0 GByte RAM, **Fallout 3** lief unter Windows Vista 32bit. Wir spielten in 1600 mal 1200 Pixeln mit Vierfach-Antialiasing.

? Ist die Grafikqualität regelbar?

Sehr gut sogar: Wie schon in **Oblivion** lässt sich die Grafikqualität in mehr als 20 Unterpunkten und Schieberegeln detailliert ans eigene System anpassen, im Spiel selbst und in einem Einstellungs-Menü unter Windows. **Fallout 3** unterstützt alle gängigen Bildformate und Surround-Sound. Ob Bethesda die Abstürze und Probleme beheben konnte, klären wir im Test auf GameStar.de und in der kommenden Ausgabe. **CS**



Viele Orte in **Fallout 3** sind Nachbildungen von Originalen, hier der Brunnen am Dupont Circle in Washington.

FALLOUT 3

ENTWICKLER Bethesda (Elder Scrolls: Oblivion, GS 05/06: 90 Punkte)
PUBLISHER Bethesda / Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Handbuch

TERMIN (D) 30.10.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK ohne Jugendfr.

ROLLENSPIEL

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT –

SPASS

Spieldauer und Spieldauer sind noch nicht abschließend bewertbar.

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 Tutorial, Hilfetexte, drei 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 HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

noch unklar noch unklar noch unklar

PROFITIERT VON Surround-Hardware

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ unbekannt
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Fernsicht + viele Details + schicke Effekte - Bausteine wiederholen sich - teils matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ passende, stimmungsvolle Musik + Radiosender + knackige Soundeffekte + meist ordentliche Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Sind gute und böse Lösungen gleich gut spielbar? + Sind die Talente alle sinnvoll? + Bleiben die Kämpfe fair?	- / 10
ATMOSPHÄRE	+ hervorragender, perfekt durchgezogener Stil + viel schwarzer Humor + Endzeit-Stimmung - teils triste Untergrund-Areale	10 / 10
BEDIENUNG	+ gute Steuerung + belegbare Schnellstasten für Objekte - zu kleine, zu verschachtelte Menüs - einige Komfortfunktionen fehlen	8 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Aufgaben, viele optional + riesige Oberwelt + Wie lang ist die Haupthandlung? + Wie abwechslungsreich bleibt das Spiel?	- / 10
QUESTS	+ nett erzählte Geschichten + gute und böse Lösungswege + skurrile Charaktere + Hält das Spiel die Quest-Qualität?	- / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ ausgefeiltes System + viele sinnvolle Talente + nach und nach lernt man neue Fertigkeiten + lässt viele Handlungsalternativen	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Wahl zwischen Action und VATS + knackig und spannend - teils KI-Aussetzer + Setzen Gegner später neue Taktiken ein?	- / 10
ITEMS	+ massenhaft Gegenstände und Waffen + kann Waffen bauen + sinnvoller Warenhandel + Findet man später nützliche Dinge?	- / 10

PREIS/LEISTUNG Noch nicht möglich.

FAZIT Endzeit-Rollenspiel mit großartiger Atmosphäre.

SPIELSPASS



Heiko Klinge
ist heilfro, dass Wolfsburg-Trainer Felix Magath schon einmal Coverstar war ... als Bayern-Coach.



Daniel Matschijewsky
stellt sich freiwillig als Co-verstar zur Verfügung – selbstverständlich nur, um den Fluch von wichtigeren Personen zu nehmen.

Sport-Inhalt

Tests

Fussball Manager 09.....	120
Pro Evolution Soccer 2009.....	122
MotoGP 08.....	126
FIM Speedway Grand Prix 3	127
MountainBike Adrenaline	127
NBA 2K9.....	128

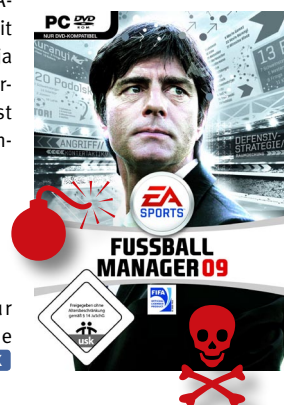
Sport

Nein! Nicht der Jogi!

Warum die WM-Qualifikation so gut wie gescheitert ist.

Vor genau einem Jahr habe ich an dieser Stelle eindringlich davor gewarnt, sich für das Cover eines EA-Sports-Spiels ablichten zu lassen. Wir rekapitulieren: Shaun Alexander (**Madden 07**) brach sich das Bein, Eric Staal (**NHL 08**) landete im Knast. Thomas Doll (**Fussball Manager 07**) wurde nach einer schwachen Saison entlassen, Hans Meyer (**FM 08**) erlebte das gleiche Schicksal. Kevin Kuranyi ist bekennender Zocker und hätte also wissen müssen, worauf er sich einlässt, als er sich für **Fifa 09** verpflichten ließ. Das Ergebnis ist bekannt: erst die Tribüne, dann der Rauswurf aus der Nationalelf. Gut, selbst schuld, kein großer Ver-

lust. Aber warum um Himmels Willen blickt mir jetzt ausgerechnet Bundestrainer Jogi Löw von der Packung des **Fussball Managers 09** entgegen? Jürgen Klinsmann hätte es doch auch getan und hat den EA-Sports-Fluch mit seinen Bayern ja quasi schon vorerfüllt. Jetzt ist nicht nur ein einzelner Verein bedroht, sondern gleich eine ganze Fußballnation! Jogi, wieso nur liest du keine GameStar?! **HK**



GameStar-Sport-Charts 12/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	NBA 2K9	2K Games	Visual Concepts	NEU	88	10	9	7	9	8	6	9	10	10	10	Fluggebiete statt Spielzüge Fun-Faktor statt KI
2	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Tokyo	NEU	86	8	8	9	8	8	9	8	10	8	10	
3	Fifa 09	EA Sports	EA Canada	11/08	86	8	7	9	9	8	10	8	9	9	9	
4	Top Spin 2	Anaconda	PAM	02/07 (86)	85	8	9	7	8	9	8	9	8	9	10	
5	Flight Simulator X	Microsoft	ACES	12/06 (86)	84	6	9	10	7	8	9	10	7	9	9	
6	T. Hawk's American Wasteland	Anaconda	Neversoft	06/06 (86)	84	4	10	8	9	10	10	7	9	7	10	
7	Virtua Tennis 3	Sega	Sumo Digital	05/07 (85)	84	8	8	10	7	9	8	7	9	8	10	
8	Madden NFL 08	EA Sports	EA Tiburon	10/07	83	6	10	8	8	8	10	8	9	6	10	
9	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	EA Sports	10/07	80	6	8	8	8	10	6	7	9	8	10	
10	NBA Live 08	EA Sports	EA Canada	12/07	78	6	9	7	8	8	9	7	8	7	9	
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	11/08	85	10	8	9	7	7	8	9	9	9	9	
7	Juiced 2	THQ	Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10	
8	GTR Evolution	Atari	Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9	
9	MotoGP 08	THQ	Climax	NEU	82	8	5	9	9	8	9	9	7	9	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 09	EA Sports	Bright Future	NEU	85	8	8	8	8	9	10	8	8	10	8	04/08: Patch 2.5
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	

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**.



Fussball Manager 09

Hier zicken die Spieler, ätzen die Berater und meckern die Trainer. Der Fussball Manager liefert wieder allerfeinste Bundesliga-Seifenopern, ist dieses Jahr aber ebenfalls ein wenig zickig.

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5482



Die neuen **Spielezenen** erstrahlen in Fifa-09-Optik und wahlweise auch im Breitbild-Format. Am unteren Bildschirmrand können Sie jetzt ohne Menü-Umwege die Kicker-Anweisungen ändern.

Die wichtigsten Neuerungen

- Fifa-09-Grafik in den Spielszenen
- 3. Liga und Regionalligen lizenziert
- verbesserter Aufstellungs- & Taktikbereich
- mehr Optionen für Spielergespräche
- komplett überarbeiteter Textmodus
- genaueres Talentsystem
- überarbeiteter Merchandising-Bereich



Im **Merchandising-Bereich** verfolgen wir detailgenau die Umsatzentwicklung unserer Spielertrikots.

Er will alles besser machen, Systeme und Denkweisen verändern, den Mitarbeiterstab vergrößern, mehr mit den Spielern reden, sie technisch weiterentwickeln – aber irgendwie funktioniert vieles nicht so richtig. Nein, wir reden nicht von Jürgen Klinsmann, sondern vom **Fussball Manager 09**. Denn genau wie die Bayern probiert auch hier ein Serienmeister erfreulich viel Neues, hat aber trotzdem oder gerade deswegen mit einigen Anlaufschwierigkeiten zu kämpfen.

Bewährtes behalten

Zugegeben, Ihr Aufgabenbereich erinnert weniger an Jürgen Klinsmann, sondern viel mehr an Felix Magath, dem Alleinherrscher des VfL Wolfsburg. Einmal tief Luft holen und los: Sie kümmern sich um Mannschaftsaufstellung, Taktik, Training, Transfers, Team-Psychologie, Budget-Verwaltung, Stadionausbau, Merchandising, Sponsoren-Verhandlungen, Personal-

führung, Kartenverkauf und Scouting. Nach wie vor genial: Alles, was Sie nicht interessiert, delegieren Sie an clevere KI-Assistenten, und der Schwierigkeitsgrad lässt sich für jeden Teilbereich einzeln justieren. So kann jeder den **Fussball Manager** genau so spielen, wie er ihm persönlich am meisten Spaß macht. Dennoch müssen Einsteiger mangels eines Tutorials erneut mehrere Stunden Einarbeitungszeit investieren, bis sie zumindest die wichtigsten Zusammenhänge nachvollziehen können. Aber auch alte Manager-Hasen sollten sich die ebenso schönen wie übersichtlichen Menüs sehr genau anschauen, denn es gibt viele sinnvolle Neuerungen zu entdecken.

Die Taktik auffrischen

Die wichtigste Änderung gegenüber der Vorsaison: das komplett überarbeitete Taktik-System. Statt wie früher je nach Ballposition die Kicker zu verschieben, bestimmen Sie Ihre Spielweise nun über kon-

krete taktische Befehle – für die komplette Mannschaft, für eine generelle Position oder für einen bestimmten Spieler. So ordnen Sie Pressing an, verbieten dem Innenverteidiger Vorstöße oder erklären Werders Spielmacher Diego, dass er verstärkt auf riskante Pässe setzen soll. Das ist um einiges komfortabler und vor allem nachvollziehbarer als das alte abstrakte Positionen-Verschieben. In unseren Test-Matches hielten sich die Spieler zudem erfreulich genau an die Vorgaben. Allerdings gibt es eine ärgerliche Ausnahme: Die Manndecker-Zuordnung verweigerte in unserer Version wegen eines Bugs konsequent ihren Dienst – gerade in Partien gegen stärkere Teams ein enormes taktisches Handicap.

Das System ändern

Dass Stars wie Ribéry, Diego oder Mario Gomez im Spiel genauso gefährlich sind wie in der Realität, liegt an den erneut sehr sorgfältig



Im neuen **Taktikmenü** coachen wir den Drittligisten Eintracht Braunschweig.

recherchierten Spielerwerten, die dank eines neuen Talentsystems noch differenzierter ausfallen. Der **Fussball Manager 09** bewertet die Begabung eines Spielers nun in zehn statt bisher fünf Stufen, was vor allem die Förderung von Jugendspielern noch interessanter macht. Entsprechend können Sie anderen Vereinen erstmals nicht nur die Stars, sondern auch den deutlich günstigeren Nachwuchs abblusen. Das nötige Kleingeld verdienen Sie sich unter anderem im überarbeiteten Merchandising-Bereich. Sie planen Marketing-Kampagnen, häkeln nach einer Meisterschaft den passenden Jubel-Schal oder eröffnen einen Fan-Shop in China.

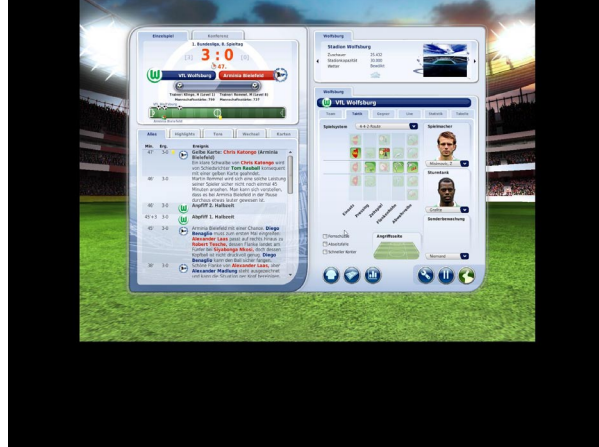
Mehr reden

Das wichtigste und spannendste Betätigungsfeld bleibt aber natürlich die Mannschaft. Und der **Fussball Manager 09** schafft es mehr denn je, aus spröden Zahlen und Daten ein erstaunlich reales Beziehungsgeflecht zu stri-

cken. Spieler A ist sauer, weil sich Spieler B über seine schwache Schusstechnik lustig macht, Spieler C möchte ausgeliehen werden, weil er zu wenig Einsatzzeit bekommt. Wie gut, dass Sie im ausgebauten Mitarbeiter-Menü nun auch Rechtsanwälte und Psychologen einstellen dürfen. Oder Sie setzen sich selbst an einen Tisch mit den Problemkindern und wählen aus vielen neuen Gesprächsoptionen. Dummerweise hat das alles kaum spielerische Auswirkungen, wieder wegen eines Bugs. Der sorgt dafür, dass die Spielermoral in unserer Test-Version selbst nach Niederlagen serien und massiven internen Querelen konstant auf dem Maximalwert 100 blieb.

Die Technik verbessern

Ihre hochmotivierten Kicker sehen auf den Rasen eine ganze Ecke besser aus als im Vorjahr. Denn die Spielszenen im **Fussball Manager 09** verwenden die gleichen Grafikeffekte wie das



Der renovierte **Textmodus** glänzt mit vielfältigen Einflussmöglichkeiten.

generalüberholte **Fifa 09** – vom 3D-Gras über schweißgebadete Gesichter bis hin zu ordnungsgemäß verdreckten Stutzen. So weit, so hübsch, allerdings reißen deutlich mehr kleine Fehler und Ungereimtheiten den Spieler aus der Stadionatmosphäre als noch im letzten Jahr. Jeder Schiedsrichter trägt grundsätzlich eine Glatze und Koteletten, Eckbälle werden von unseren Kickern gern mal direkt ins Aus gedroschen, und wir spielen in der Schalker Arena

trotz ausverkauftem Haus vor komplett leeren Rängen. Bis die Entwickler hier mit einem Patch nachbessern, sollten Sie die Partien deshalb lieber im verbesserten Textmodus verfolgen. Der erlaubt Ihnen genauso die volle taktische Kontrolle, sieht dank der integrierten Spielerfotos richtig hübsch aus und erzeugt mit mehr als 3.000 abwechslungsreichen Kommentarvarianten fast so viel Spannung wie die Bundesliga-Radiokonferenz. **HK**

Käfer auf dem Rasen

- auf einem Rechner stürzte der Fussball Manager regelmäßig ab
- die Moral bleibt selbst nach Pleiteserien auf dem Maximalwert
- Manndeckungszuordnungen werden nicht korrekt gespeichert
- immer wieder Fehler und Ungereimtheiten in den Spielszenen

Das führt zu je einem Punkt Abzug in den Wertungskategorien Balance, Atmosphäre, Realismus und Spielzüge.

Schlampiges Genie

Heiko Klinge: Es tut mir in der Seele weh, den FM 09 im Vergleich zum Vorgänger um vier Punkte abzuwerten. Denn eigentlich bekomme ich alles, was ich von einem jährlichen Update erwarte: technische Fortschritte, sinnvolle Verbesserungen und klasse Neuerungen wie den Jugendtransfermarkt. Nur was hilft das alles, wenn offensichtlich die Zeit fürs Abschlusstraining gefehlt hat? Immer wieder reißen mich Bugs und Ungereimtheiten aus der prinzipiell großartigen Bundesliga-Atmosphäre. Trotzdem immer noch ein Muss für Fußball-Fans, aber für den erhofften Meilenstein reicht es in diesem Zustand nicht. Ein Patch muss her!



heiko@gamestar.de

FUSSBALL MANAGER 09

SPORT / MANAGER





















ENTWICKLER Bright Future (Fussball Manager 08, GS 12/07: 89 Punkte)
PUBLISHER EA Sports
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.10.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK ohne Altersb.



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHE-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			
2,6 GHz Intel			3,2 GHz Intel				2 GHz Dual-Core Intel			 GeForce 6600 / 6800
XP 2600+ AMD			A64 3200+ AMD				A64 X2 4000+ AMD			 GeForce 7800 / 7900
1,0 GB RAM			2,0 GB RAM				4,0 GB RAM			 GeForce 8800 / 9800
3,5 GB Festplatte			3,5 GB Festplatte				3,5 GB Festplatte			 GeForce 9600
										 GeForce GTX 200
										 Radeon X1600
										 Radeon X1800 / X1900
										 Radeon HD 2900
										 Radeon HD 3800
										 Radeon HD 4800
PROFITIEREN VON 5:4-Bildformat										
BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ Aktivierung										
TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1										

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4)
SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER –
FAZIT Unterhaltsame Hotseat-Partien mit vielen Optionen, aber erneut kein Online-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche, gut strukturierte Menüs + detailreiche Spielermodelle + Breitbild für Spielszenen ... aber nicht für die Menüs	8 / 10
SOUND	+ Fangesänge und Stadionkulisse + MP3-Import für Tor- und Eröffnungsmusik + häufig unpassender Kommentar	8 / 10
BALANCE	+ flexibel anpassbarer Schwierigkeitsgrad + etliche zu- und abschaltbare Assistenten + teils seltsame Ergebnisse + Moral-Bug	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ tonnenweise Lizenzen + spannender Textmodus + komplexe und nachvollziehbare Team-Psychologie + viele kleine Fehler	8 / 10
BEDIENUNG	+ neues Aufstellungs- und Taktikmenü + intuitive Bildschirmführung + Quer-Verknüpfungen + recht lange Eingewöhnungszeit	9 / 10
UMFANG	+ endlos spielbar + inklusive 3. Liga und Regionalligen + Dutzende simulierbare Meisterschaften + gigantische Datenbank	10 / 10
REALISMUS	+ Traineraktionen wirken sich direkt aus + verbessertes Talentsystem + Feedback der Spieler + einige Ungereimtheiten und Fehler	8 / 10
KI	+ Spieler setzen Anweisungen gut um + Vereine und Trainer agieren meist nachvollziehbar + Manndeckungs-Bug	8 / 10
MANAGEMENT	+ unzählige Stellschrauben + Verbesserungen in fast jedem Teilbereich + alles kann selbst erledigt werden, aber nichts muss	10 / 10
SPIELZÜGE	+ Taktik, Formation und Spielweise frei bestimmbar + abwechslungsreiche Spielszenen + teils merkwürdiges Kicker-Verhalten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT Großartiger, aber nicht ganz fehlerfreier Manager.

85

SPIELSPASS

Ein würdiges **Champions-League-Tor**: Manchesters Ronaldo zieht im Strafraum ab, die Abwehr von Inter Mailand kommt zu spät.



Pro Evolution Soccer 2009

Mit Detailverbesserungen und der lizenzierten Champions League verteidigt Konami die Fußball-Tabellenführung – muss sie sich diesmal aber mit EA Sports teilen.

DVD
- Multiplayer-Duell

DVD-XL
- Multiplayer-Duell (HD)

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5326

Win Vista 64 Bit
- läuft

Der Online-Modus

Wer Pro Evolution Soccer im Internet spielen wollte, musste bislang leidensfähig sein. Denn die Online-Modi litten Jahr für Jahr unter Verzögerungen (Lags), Verbindungsabbrüchen und der unkomfortablen Lobby. Mit entsprechend niedrigen Erwartungen wagten wir uns an den Test. Bereits bei der Registrierung für Konamis Internet-Plattform wurden wir in unseren Vorahnungen bestätigt. So müssen wir zwei Profile anlegen, eine »Konami ID« und eine »Game ID« samt eigenem Namen und Passwort. Letzteres darf bei der »Game ID« zudem nur aus Zahlen bestehen – umständlicher geht's kaum!

Im Spiel

Die Lobby ist immer noch unübersichtlich, wenigstens gibt's eine Chat-Funktion, die auch während der Partien funktioniert. Pro Match kicken bis zu vier Spieler; im »Werde zur Legende«-Modus steuert jeder davon seinen individuell erstellten Sportler. Die Überraschung: Nur wenige, leichte Lags plagten die Spiele, die allerdings nicht ganz so flüssig laufen wie in Fifa 09. Damit ist Pro Evolution Soccer 2009 dennoch der erste Serienteil, in dem der Online-Modus halbwegs ordentlich funktioniert.



In den **Internet-Partien** stören nur noch leichte Lags.

chern schmettert der Hymnenchor: »Die Meis-ter! Die-hie Beeesten! Les graaan-des é-quiipes! The Chaaaam-pions!« Applaus brandet auf, Jubel, Fangesänge: Willkommen zum Finale der UEFA Champions League, des prunkvollsten Vereinsturniers in Europa, quatsch: auf der ganzen Welt! Mit dem London FC und Slavia Prag messen sich die besten ... halt – welcher FC und Slavia was?!

Tja, willkommen zu **Pro Evolution Soccer 2009 (PES 2009)**, das die Lizenz für die Champions League besitzt, nicht aber für alle aktuellen Teilnehmer. Unter anderem fehlen der FC Bayern, Werder Bremen und die in der Qualifikation gescheiterten Schalke; Bundesliga-Klubs laufen in Konamis Rasenschach-Simulation nämlich nicht auf. So können Sie zwar ein komplettes Champions-League-Turnier bestreiten, das **PES 2009** aber auch mit lizenzlosen Teams wie dem London FC (FC Chelsea) oder originalgetreuen, aber im wahren Leben nicht qualifizierten Randvereinen wie Slavia Prag füllt. Also entpuppt sich der Klubwettbewerb als Mogelpackung, obwohl Konami die Partien dank Logo und Hymne stimmig inszeniert. Doch Lizenzen waren eben noch nie die Stärke der Serie (auch Jogis Nationalkicker tragen wieder Fantasienamen), daher muss **PES 2009** mit inneren Werten glänzen. Und das mehr denn je, denn die Vorsaison enttäuschte viele Fans mit ihrem beschleunigten Tempo und KI-Macken.

Fast wie früher

Doch **Pro Evolution Soccer 2009** macht seinem mittleren Namen alle Ehre und bietet statt einer Revolution eher eine Evolution, also behutsamen Fußball-Fortschritt. Technisch hat sich wenig getan, abgesehen von den etwas detaillierteren Spielern und verfeinerten Animationen. Einige Bewegungen wirken aber immer noch unrealistisch, etwa die Sprints, bei denen die Kicker wie auf Kufen über den Rasen gleiten. In den ansehnlichen Stadien hocken verpixelte 2D-Zuschauer, die dafür oft passende Fangesänge anstimmen. Schlichtweg peinlich sind die dumpfen »Plopp«-Geräusche bei Pässen und Schüssen.

Auch die Ballphysik hat Konami im Vergleich zu **PES 2008** nur marginal abgewandelt. So prallt das Leder stets nachvollziehbar von Köpfen, Beinen und Pfosten ab. Nur manchmal springt die Ku-

gel wie ein Flummi herum oder gleitet über den Rasen, anstatt zu hoppelnd. Das Spieltempo ist immer noch höher als normal, die im Vorjahr übermächtigen Dribblings hat Konami jedoch etwas entschärft: Star-Spielern können Sie nun wieder leichter den Ball abnehmen. In Zweikämpfen dürfen die Sportler das Leder mit dem Körper abschirmen – bis es ihnen der Gegner durch die Beine spitzelt. Rempelen pfeifen die Schiedsrichter aber etwas zu kleinlich ab. Bei Pässen und Schüssen spielen Haltung sowie Timing wieder eine wichtige Rolle: Wer überhastet abzieht, drischt das Runde mit Schmackes übers Eckige.

Immer anders

Die Kernstärke aller **Pro Evolution Soccer**-Teile bleibt auch in der aktuellen Neuauflage erhalten: Keine Partie verläuft wie die andere, zumal der Torerfolg wie im echten



Spielerwerte wirken sich aus: Rafael van der Vaart von Real Madrid ist ein exzellenter **Freistoßschütze**.



Rache für die EM-Finalpleite: Torsten Frings heißt mangels Lizenz zwar »Frutes«, setzt sich aber trotzdem gegen die Spanier Marchena und Senna durch ❶ – und schießt! Ein unhaltbarer Ball für Casillas ❷.

Alles auf Angriff

► In der Verkaufsversion von PES 2009 ist uns ein größerer Bug aufgefallen: Wenn wir die Aggressivität unseres Teams manuell erhöhen, können wir sie nicht mehr verringern. Das ist aber nicht allzu schlimm, schließlich können wir die Taktikvorgabe auch einfach automatisieren – dann klappt's.

Fußball auch von einem Quäntchen Glück abhängt. Mal versieben selbst Topstürmer hundertprozentige Chancen, mal verirrt sich eine 30-Meter-Sonntagsbanane in die Maschen. In unserem Test prallte der Ball einmal bei einem Fernschuss gegen den Pfosten und eierte die Torlinie entlang. Der herbeieilende Stürmer grätschte nach der Kugel, doch sie rutschte ihm zwischen den Beinen hindurch – und wurde schließlich vom Verteidiger weggedroschen. Die Freude (oder

das Entsetzen) über solch herrlich kuriose Szenen machen einen Hauptreiz von **PES 2009** aus.

Glück ist freilich nicht alles, auch die vielfältigen Taktiken (Pressing, Abseitsfalle, etc.) sowie Spielerwerte wirken sich spürbar aus. Letztere hat Konami zudem endlich überarbeitet: Der im echten Leben zeitweilig formsschwache Adriano schießt immer noch hammerstark, aber weniger zielgenau. Auch die im Vorgänger arg fehlerfreudigen Torhüter sind Geschichte: Die Handschuhträger haben zwar immer noch Aussetzer, aber nicht mehr als in Wirklichkeit auch. Die KI-Kontrahenten verteidigen zudem fühlbar geschickter und machen die Räume eng. Zudem laufen Ihre Mitspieler meistens intelligent mit.

Wer der KI voll vertraut, wählt die neue Steuerungsvariante »nicht unterstützt«. Dann müssen Sie sogar nach einem Abspiel

per Knopfdruck zum Passempfänger weiterschalten. Andernfalls übernimmt der Computer den Ballführenden, Sie können derweil mit dem Passgeber in den freien Raum vorstoßen – Profis ermöglicht dies noch mehr taktische Feinessen. Befehle dürfen Sie der KI allerdings nicht erteilen, sodass Sie auf einen klugen Pass oder Schuss hoffen müssen. Außerdem lässt sich der Torwart in dieser Einstellung nicht lenken, Rückpässe drischt der Keeper im-

mer unkontrolliert weg – nervig. Die alte »manuelle« Steuerungsvariante (Sie müssen alle Kicker per Knopfdruck anwählen, nur beim Pass wechselt der Sportler automatisch) fehlt in **PES 2009**. In der Abwehr brauchen Sie zudem immer noch teils mehrere Versuche, um den am besten platzierten Verteidiger anzuwählen.

Neue Fleißarbeit

Als zweite Neuerung neben der Steuerung bringt **PES 2009** den

TECHNIK-CHECK

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Technik-Tipps

► In unseren Tests konnten wir bei vielen Grafikkarten maximal 1280x720 einstellen. Betroffen waren folgende Serien: Geforce 6, Geforce 7 sowie Radeon X100, X1000, HD 2000, HD 3850. Einen Patch gibt es bislang nicht.

► Aktivieren Sie unbedingt »VSync«, ansonsten treten starke Zeilenverschiebungen auf.

Checkliste

- 7,3 GByte Speicherplatz
- 1,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT PRO EVOLUTION SOCCER 2009 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte ❶, Ihren Prozessor ❷ und Ihre Speichermenge ❸ heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen ❹ 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	Athlon XP	2000+	2600+	3200+	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57
PROZESSOR	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	Phenom	8450	8750	9500	Core 2	E4300	E6300	E6600
	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	Core 2	E4300	E6300	E6600	Core 2	E4300	E6300	E6600
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	Core 2	E4300	E6300	E6600	Core 2	E4300	E6300	E6600
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	Core 2	E4300	E6300	E6600	Core 2	E4300	E6300	E6600
SPEICHER	512	768	1.024	1.536	512	768	1.024	1.536	512	768	1.024	1.536
	512	768	1.024	1.536	512	768	1.024	1.536	512	768	1.024	1.536
	512	768	1.024	1.536	512	768	1.024	1.536	512	768	1.024	1.536
	512	768	1.024	1.536	512	768	1.024	1.536	512	768	1.024	1.536
LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x720 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details



Bei **Zweikämpfen** können die Ballkünstler das Leder nun mit dem Körper abschiemen.



Im »Werde zur Legende«-Modus erstellen Sie einen eigenen **Nachwuchskicker** und dürfen sogar Ihr Foto importieren. Danach müssen Sie mit Ihrem Jungstar erst mal ermüdend viele **Trainingsspiele** bestreiten.

»Werde zur Legende«-Modus, der an die »Be a Pro«-Spielart aus **Fifa** erinnert: Zu Beginn erstellen Sie ein Nachwuchstalent, dem Sie per Foto-Import-Funktion sogar Ihr eigenes Antlitz verleihen können. Der Jungprofi darf als Stürmer oder Mittelfeldspieler auflaufen. In den folgenden Matches steuern Sie ausschließlich diesen Kicker, sprinten taktisch klug in Freiräume und fordern Pässe von Ihren Computer-Kameraden an.

Anfangs sollen Sie sich aber erstmal in die Stamm-Elf Ihres Vereins hochkämpfen. Hierzu absolvieren Sie Trainingsspiele gegen die Teamkollegen, was aber schnell in öde Fleißarbeit ausartet. Denn wer nur mittelmäßige Leistungen erbringt, absolviert Übungspartie auf Übungspartie auf Übungspartie gegen die immer gleichen Gegner. Auch wenn Ihr Sportler dabei Erfahrung sammelt und seine Werte steigert, hätte Konami den Auftakt unterhaltsamer gestalten müssen, et-

wa mit Trainings-Minispielen. Und warum kann das Jungtalent nicht wie in **Fifa** gleich als Stammspieler starten? Merke: Eine realistische Karriere muss nicht automatisch auch Spaß machen.

Meister, keine Champions

Wieder mit von der Partie ist der Meisterliga-Modus, in dem Sie einen Klub verwalten, Sportler verpflichten und Partien selbst ausfechten. Durch Siege verbessern Sie die Werte Ihrer Kicker und steigen schließlich von der zweiten in die erste Liga auf. Wer diese gewinnt, darf im Europapokal antreten, der jedoch trotz Lizenz nicht »Champions League« heißt, sondern »Europäische Meisterschaft«. So verschenkt **PES 2009** eine Gänsehaut-Chance. Schließlich wär's wundervoll, mit dem Eigenbau-Verein das prunkvollste Vereinsturnier der Welt zu gewinnen – notfalls auch gegen den London FC oder Slavia Prag. **GR**

Gefühlte Niederlage

Heiko Klinge: PES 2009 bietet wenig Neues, die Champions League entpuppt sich als Mogelpackung. Und selbst beim Realismus hat **Fifa 09** aufge-, teilweise sogar überholt. Vor allem Kopfballduelle, Zweikampfverhalten und Schusstechnik finde ich in **Fifa** glaubwürdiger. Klar, taktisch hat **Pro Evolution Soccer** nach wie vor deutlich mehr auf dem Kasten, was aber nur in den großartigen Multiplayer-Matches vollends zur Geltung kommt. Wer bevorzugt solo gegen den Ball tritt, bekommt in **Fifa 09** eindeutig mehr für sein Geld.



heiko@gamestar.de

Verschenkte Führung

Michael Graf: Der Konami-Nimbus ist gebrochen, nach fünf Jahren herrscht erstmals Wertungs-Gleichstand zwischen **Pro Evolution Soccer** und **Fifa**. Zu Recht, denn während die EA-Serie in dieser Saison einen Qualitäts-Sturm aufzieht, dribbelt **PES** auf der Stelle – auch wenn mir die 2009er-Fassung besser gefällt als der Vorgänger. Die Realismus-Tabellenführung kann **PES 2009** behaupten, weil es fühlbar »echteren« Fußball bietet als **Fifa 09**. Mein **PES**-Favorit bleibt aber Teil 6, der realen Rasenschach nach wie vor am nächsten kommt.



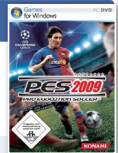
micha@gamestar.de



PRO EVOLUTION SOCCER 2009 SPORTSPIEL

ENTWICKLER Konami (Pro Evolution Soccer 2008, GS 12/07: 86 Punkte)
PUBLISHER Konami
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 16.10.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK ohne Altersbs.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

GENRE SPORT

Die vielfältigen Partien motivieren, »Werde zur Legende« und Meisterliga sind nettes Beiwerk.

LIZENZ keine
MANAGEMENT keins
SPIELABLAUF Action
KARRIERE keine
REALISMUS Arcade

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht
SPIELMECHANIK einfach
SPIELTEMPO langsam

schwierig
 komplex
 schnell

HILFEN Trainingsmodus, vier Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM nach jedem Match

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 1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte
STANDARD 2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 5,6 GB Festplatte
OPTIMUM 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 7,3 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN
 ■ Geforce 6600 / 6800
 ■ Geforce 7800 / 7900
 ■ Geforce 8800 / 9800
 ■ Geforce 9600
 ■ Geforce GTX 200
 ■ Radeon X1600
 ■ Radeon X1800 / X1900
 ■ Radeon HD 2900
 ■ Radeon HD 3800
 ■ Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Werde zur Legende (4)
SPIELTYPEN an einem PC, Internet **SERVERSUCHE** Konami Online (Anmeldung)
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 60 Stunden
FAZIT An einem PC großartig, auch der Online-Modus läuft runder als zuvor.

BEWERTUNG

GRAFIK + detaillierte Kicker + schöne Stadien + vielfältige Animationen
 - einige unrealistische Bewegungsabläufe - 2D-Publikum
SOUND + passende Fangesänge + nette Menümusik + ordentlicher Kommentar ...
 - ... mit Aussetzern - peinliche Schussgeräusche
BALANCE + fünf abgestimmte Schwierigkeitsgrade + ausführliche Hilfstexte
 + freier Trainingsmodus - kein echtes Tutorial
ATMOSPHÄRE + wirkt wie echter Fußball + Schieds- und Linienrichter + kuriose Szenen
 + Champions-League-Kulisse ...
 - ... mit wenigen Lizenzen
BEDIENUNG + exakte Kickerbewegung + zahllose Tricks
 + »nicht unterstützte« Variante ...
 - ... ohne Torwart-Steuerung - hässliche Menüs
UMFANG + umfangreicher Editor + viele Nationalteams + Meisterliga
 + neuer »Werde zur Legende«-Modus
 - keine Bundesliga-Teams
REALISMUS + kuriose Tore + jede Partie verläuft anders
 + insgesamt sehr gute und exakte Physik ...
 - ... aber teilweise Flummi-Bälle
KI + Gegner und Mitspieler verteidigen geschickter + Rivalen greifen klug an
 + realistische, nicht zu häufige Torwart-Aussetzer
MANAGEMENT + vielfältige Meisterliga + netter »Werde eine Legende«-Modus ...
 - ... der anfangs nur aus lahmh Trainingseinheiten besteht
SPIELZÜGE + sinnvolle und wichtige Taktiken + Spielerwerte wirken sich spürbar aus
 + Chancen muss man sich erarbeiten

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Realistischer Fußball mit Lizenz- und Detailmacken.

86

SPIELSPASS



In der schwierig zu fahrenden **Cockpit-Perspektive** sehen Sie die Gegner meist nur von hinten und weit weg.



Die **Regeneffekte** sind erste Sahne. Außerdem fliegen die Piloten bei Feuchtigkeit besonders hübsch.

MotoGP 08

Die MotoGP-Raserei geht mit neuem Publisher und Entwickler in die nächste Runde. Was taugt die diesjährige Umsetzung?

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 4249

Fallen auch Sie beim Formel-1-Schauen regelmäßig spätestens drei Runden nach dem Start in Tiefschlaf? Haben auch Sie die Schnauze voll von Überhol-Action wie bei der dörflichen Totensonntag-Prozession? Dann sollten Sie mal bei der MotoGP reinschnuppern, einer Motorrad-Rennserie, in der eine Handvoll Irrer ihre 140-Kilo-Raketen mittels 240 munterer Pferdchen in unter sechs Sekunden auf 200 km/h beschleunigen – und dann mittels 240 munterer Pferdchen weiter bis auf über 340. Dabei wird mit allen Mitteln gefightet, bis einem der Atem stockt. Gibt's live an der Strecke, im TV – und am Computer zu erleben.

Alle Fahrzeugklassen

Neu in **MotoGP 08**: Nicht nur die MotoGP-Königsklasse (Motorräder bis 800 cm³) werden inklusive aller Original-Fahrer und -Fahrzeuge im korrekten 08er-Design simuliert, sondern auch die kleinen Klassen (125 bzw. 250 cm³). Außerdem gibt's erstmals ein Tutorial, das Sie schnurstracks in ein

Rennen schickt und Ihnen dabei Hinweise und Tipps zu Bedienung und Fahrstil gibt. Weiter können Sie hier probeweise zwischen den drei Simulationsgraden »Arcade«, »Advanced« und »Simulation« hin- und herwechseln, sowie anpassbare Fahrzeugparameter wie das Übersetzungsverhältnis ausprobieren. Müssen Sie aber nicht, Sie können auch einfach loslegen. Und zwar entweder mit einem schnellen Einzelrennen, Zeitfahrwettbewerben gegen Ihren eigenen »Ghost«, einer Meisterschaft in einer beliebigen Klasse oder gleich mit dem umfassenden Karrieremodus. In der Meisterschaft starten Sie in einer der drei Klassen mit einem Team Ihrer Wahl, beim Start einer Karriere müssen Sie in der 125er-Klasse bei einem unbedeutenden Rennstall anfangen und schalten die besseren Teams samt Fahrzeugen sowie die höheren Klassen durch Erfolge im Rennen frei. Mit wachsendem Erfolg können Sie von neuen Helmen über Fahrzeugverbesserungen bis hin zu den Fähigkeiten Ihres Fahrers jede Menge Parameter variieren – das motiviert.

Für alle Ansprüche

Die Steuerung funktioniert nur mit einem Gamepad richtig gut, dann passt aber auch alles. Lediglich die konsoligen Menüs sind schlampig auf dem PC umgesetzt und nerven. Auch Einsteiger haben dank des anpassbaren Schwierigkeitsgrades nach einer kurzen Eingewöhnungsphase erste Erfolge. Profis wheelen aus den Ecken oder lassen den qualmenden Hinterreifen per Burnouts schwarze Kreise auf den Asphalt malen – spaßig. Die KI fährt

ganz gut mit, ist aber nicht über-
ragend. Extrem verbesserungsbe-
dürftig: der Sound. Der treibt
nicht nur Motorrad-Kennern die
Tränen in die Ohren. Unter dem

Strich ist **MotoGP 08** eine gut
spielbare, motivierende und um-
fangreiche MotoGP-Simulation.
Wer den Vorgänger schon hat,
sollte probespielen. **MT**

MOTOGP 08

RENNSPIEL

ENTWICKLER Milestone (SBK 08, GS 09/08: 72 Punkte)
PUBLISHER Capcom
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Handbuch

TERMIN (D) 24.10.2008
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersb.

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MByte RAM 5,5 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GByte RAM 5,5 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo Intel Athlon 64X2 AMD 2,0 GByte RAM 5,5 GB Festplatte Gamepad

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

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen mit bis zu 12 Spielern
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Nur Internet-Spiele, in Moto GP 07 gab's noch LAN- und Splitscreen-Modi.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knackscharfe Texturen + Motorräder detailreich + Burnouts möglich + schöne Regeneffekte + Animationen + Strecken	8 / 10
SOUND	+ abschaltbare Musik + Motorsounds Marke Blechdose + übertriebenes Reifenquietschen + Musik ruckelt teils	5 / 10
BALANCE	+ Tutorial + für Einsteiger und Profis geeignet + variabler Schwierigkeitsgrad + teils frustrierende Herausforderungen	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ MotoGP-Lizenz + alle drei Hubraumklassen spielbar + Strecken teils etwas leblos	9 / 10
BEDIENUNG	+ Steuerung mit Gamepad gut beherrschbar + tolle Kamera-perspektiven inklusive Cockpitsicht + nerviges Menü-Gewurschel	8 / 10
UMFANG	+ alle MotoGP-Strecken + alle drei GP-Klassen komplett spielbar + im Multiplayer nur Internet-Einzelrennen	9 / 10
FAHRVERHALTEN	+ Körperhaltung beeinflusst Fahrverhalten (Wheelsies usw.) + nachvollziehbare Motorradphysik + Regen wirkt sich ungenügend aus	9 / 10
KI	+ nutzt Ideallinie + überholt, sobald es möglich ist + fährt roboterhaft + KI-Motorräder fahren immer im Pulk	7 / 10
TUNING	+ vom Helm bis hin zu echten Verbesserungen alles freischaltbar + Fahrer und Maschinen können verbessert werden	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ originale MotoGP-Strecken gut umgesetzt + eine Strecke nachts befahrbar + keine Variationen bei Herausforderungen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Pflichtspiel für MotoGP-Fans – ohne MotoGP 07.



GP-Vielfalt

Michael Trier: Wer schon immer mal alle MotoGP-Klassen auf dem PC spielen wollte, sollte aufsteigen. Alle Teams sind mit Original-Fahrern vertreten; so können Sie auch als Stefan Bradl, die deutsche GP-Nachwuchshoffnung, ins Rennen gehen. Und es ist schon ein Erlebnis, von einer 125er auf ein ausgewachsenes MotoGP-Bike umzusteigen. Der Plastik-Motorensound dagegen nervt höllisch, und wer auf die kleinen Klassen wenig Wert legt und MotoGP 07 besitzt, muss nicht zugreifen.



michael@gamestar.de



Auf **Hawaii** weichen wir Lavaströmen aus und sammeln mit gewagten Stunts Punkte.

DVD
- Test-Check

Mountain Bike Adrenaline

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5598

Das Funsport-Spiel **Mountain Bike Adrenaline** will die Fahrphysik eines Mountainbikes im Querfeldeingelände simulieren. Tatsächlich fahren sich die breitspurigen Zweiräder wie Ziegelsteine, die von einer unsichtbaren Computerhand durch die Landschaft geschoben werden: Kräftewirkung gleich

null. Die Trickherausforderung und Hindernisstrecken werden dank unfairer Rücksetzpunkte schnell zur Frustgarantie. **CHS**

MOUNTAIN BIKE ADRENALINE

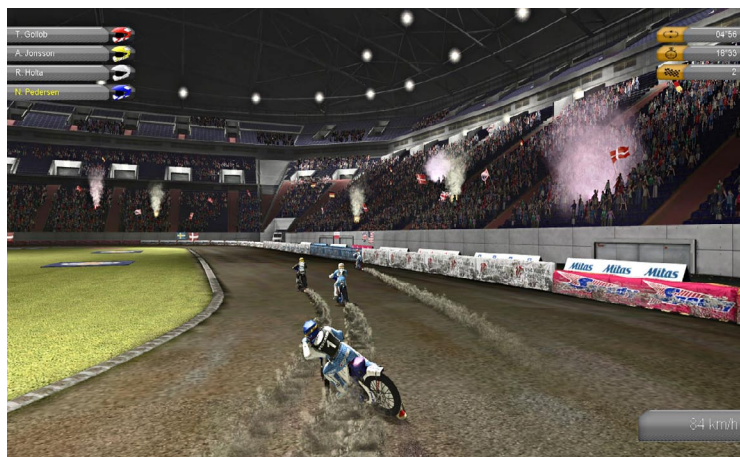
GENRE
HERSTELLER
CA. PREIS
ANSPRUCH
MINIMUM

Funsport-Spiel
Nobilis / Rondomedia
14 Euro
Einsteiger,
Fortgeschrittene
1,8 GHz, 512 MB RAM

USK ohne Altersbeschr.



PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Langweiliger geht's nicht: Wir schlittern auf **Matsch(texturen)** durchs Stadion.

DVD
- Test-Check

FIM Speedway Grand Prix 3

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5342

Der polnische Entwickler Techland (**Chrome**) sollte bei Ego-Shootern bleiben. Der dritte Teil der Motorrad-Raserei **FIM Speedway Grand Prix** nervt durch die nicht nachvollziehbare Fahrphysik, KI-Aussetzer und einen unfairen Schiedsrichter. Der schwache Umfang sowie die Ur-

alt-Grafik passen ins negative Bild. Da retten auch die Original-Lizenzen nichts mehr. **DM**

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 3

GENRE
HERSTELLER
CA. PREIS
ANSPRUCH
MINIMUM

Rennspiel
Techland / Rondomedia
15 Euro
Profis
2,0 GHz, 512 MB RAM,
Geforce 4 / Radeon X600

USK ohne Altersbeschr.



PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



Wer braucht jetzt noch NBA Live? 2K Sports nutzt das Time-Out von EA Sports und zeigt, wie moderner Basketball auszusehen hat.

NBA 2K9

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5108

Wo sich im Fußball-Genre **Pro Evolution Soccer** und **Fifa** seit Jahren einen harten Zweikampf um die Krone liefern, blieb EA Sports im Basketball-Lager bislang ohne ernstzunehmende Konkurrenz. Damit ist jetzt allerdings Schluss, denn 2K Sports veröffentlicht die hochklassige Konsolen-Korbhatz **NBA 2K9** erstmals auch auf dem PC. Dabei kommen Sie in den Genuss sämtlicher Vorzüge der Xbox-360- und PS3-Versionen – mit einer wichtigen Ausnahme. Den Online-Modus haben die Entwickler auf dem PC unverständlicherweise gestrichen. Multiplayer-Matches für bis zu vier Spieler sind deshalb nur

an einem Rechner möglich. Hier muss dringend ein Patch her!

NBA-Feeling

Das Merkmal aller 2K-Sportspiele: die unglaubliche Realitätsnähe. **NBA 2K9** macht da keine Ausnahme. Jeder Partie kommt einer Fernsehübertragung sehr nahe. Das liegt einerseits an den herrlichen Spieleranimationen und der traumhaften Grafik, die mit aufwändigen Arenen, spielgelnden Hallenböden, lebendigem Publikum und vielen kleinen Details wie aufgeregten herumfuchtelnden Trainern oder Cheerleadern am Seitenrand punktet, zum anderen an der brillanten

Spielbarkeit. Sie haben jederzeit die volle Kontrolle über die Aktionen der NBA-Akteure und können Ihre Spielzüge nach Maß gestalten. Dabei geht die Basissteuerung – Passen, Werfen, Blocken, Steal und Rebound – auf Anhieb locker von der Hand. Für kniffligere Manöver, etwa Täuschungstricks, Alley-Oops oder Tip-Ins ist allerdings mehrstündiges Training unumgänglich. Einsteiger sollten deshalb das erfreulich umfangreiche Tutorial absolvieren. Die Einarbeitungszeit zahlt sich aus, denn **NBA 2K9** belohnt Lernwillige mit ungeahnten Möglichkeiten. Sie lassen Ihre Gegenspieler mit eleganten Finten ins Leere laufen, spielen überraschende Bodenpässe oder kreisen den Ball hinter Ihrem Rücken – alles ist möglich. Vor allem die Wurfsteuerung mit dem rechtem Analog-Stick klappt wunderbar, ein gutes Gamepad vorausgesetzt. Sie können praktisch jeden Korbwurf oh-

! Internet-Aktivierung

NBA 2K9 müssen Sie einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktivieren. Eine Internetverbindung ist deshalb Pflicht. Frech: 2K Sports versteckt den entsprechenden Hinweis im Kleingedruckten auf der Packungsrückseite.

ne Button-Klick ausführen und intuitiv sehenswerte Dunks versenken oder präzise zum Korbleger hochsteigen. Am besten spielt sich **NBA 2K9** mit dem Xbox-360-Controller für Windows oder einem vergleichbaren Dual-Analog-Pad. Mit älteren Fabrikaten hat das Spiel allerdings Probleme, Microsofts Sidewinder-Gamepad wird zum Beispiel gar nicht erst erkannt.

NBA live

An Spielmodi bietet **NBA 2K9** das Rundum-glücklich-Paket – allerdings nur für Fans der amerikanischen Basketball-Profiliga NBA.

Blacktop-Modus



Beim **Slam-Dunk-Contest** hat jeder Teilnehmer drei Versuche, um furiose Dunks hinzulegen.



Im **Dreier-Shootout** müssen Sie unter Zeitdruck aus unterschiedlichen Positionen möglichst oft treffen.



Im **Pickup** spielen Sie Streetball auf einem Hinterhof-Parcours, One on One oder mit Mannschaften.



In der Variante **21** spielen Sie Zwei gegen Zwei auf einen Korb – ein Fest für Dribbel-Künstler.



Fernsehreife **Zeitlupe-Wiederholung**: Deutschlands NBA-Star Dirk Nowitzki steigt zum Slam Dunk hoch.



Ganze 14 Kamera-Ansichten stehen zur Auswahl.



Ob Stirnband oder Bart: Bei Eric Dampier stimmt jedes Detail.



Die Dallas Mavericks auf dem Weg zum nächsten Korb. Achten Sie auf die detaillierte Arena nebst Cheerleadern und Publikum!

Nationalmannschaften oder gar deutsche Teams suchen Sie vergeblich. Sie absolvieren mit einem NBA-Team Ihrer Wahl eine komplette Saison, steigen direkt in die Playoffs ein oder toben sich im umfangreichen Association-Modus aus. In diesem übernehmen Sie die Kontrolle eines NBA-Klubs und versuchen, über mehrere Jahre eine möglichst erfolgreiche Dynastie aufzubauen. Die Zusammensetzung des Trainerstabs, Spielerneuverpflichtungen und Tauschgeschäfte mit gegnerischen Teams, aber auch das Erstellen von Trainingsplänen, Taktik und Aufstellung liegen in Ihrem Verantwortungsbereich. Aber nur, wenn Sie das auch wollen,

denn auf Wunsch aktivieren Sie Assistenten, denen Sie einzelne Bereiche übertragen. Klasse! Wem die 80 Matches pro Saison zu lange sind, der kann einzelne Partien jederzeit simulieren lassen oder sich mit den kurzweiligen »NBA Blacktop«-Minispielchen (siehe Kasten) vergnügen.

NBA intelligent

Egal ob Mit- oder Gegenspieler: Die Korbjäger verhalten sich immer nachvollziehbar und glaubwürdig. Ihre Teamkollegen wählen stets die optimalen Laufwege, bieten sich an und machen Ihnen den Raum frei. Das blitzschnelle Umschalten von der Defensive in die Offensive, im Basketball unumgänglich, geht reibungslos vonstatten und erlaubt flotte Konter und Überraschungsangriffe. Auch die lernfähige Gegner-Intelligenz ist schon auf dem mittleren der fünf Schwierigkeitsgrade eine echte Herausforderung. Lernfähig? Genau: Führen Sie einen Spielzug zu oft aus, stellt sich die KI tatsächlich darauf ein. Sehr praktisch finden wir deshalb die »Lock on«-Funktion, bei der Sie die Distanz zu Ihrem Gegenspieler (angezeigt durch kleine gelbe Striche) selbst bestimmen dürfen. Die Zuweisung individueller Verteidigungsstrategien und Ingame-Coaching-Optionen stellen selbst **Pro Evolution Soccer**-gestaltete Sporttaktiker vollauf zufrieden. *Benedikt Plass-Fleßenkämper / HK*

Ballzauberer

Benedikt Plass-Fleßenkämper:

Endlich kommen auch PC-Besitzer in den Genuss dieses fantastischen Sportspiels! Die Umsetzung von den Next-Gen-Konsolen ist den Entwicklern hervorragend geglückt – sieht man mal vom fehlenden Online-Modus ab. Unverzeihlich! Ansonsten habe ich nichts zu meckern, denn NBA 2K9 ist ein rauschendes Fest für Korbjäger. Die finessenreichen Spielzüge sind so konkurrenzlos wie die knusprige Grafik, die Steuerung eröffnet mir immer neue Möglichkeiten, und die Basketball-Atmosphäre ist einzigartig. Lassen Sie sich diese Sportspiel-Sensation nicht entgehen!



redaktion@gamestar.de

NBA 2K9

SPORTSPIEL

ENTWICKLER Visual Concepts (NHL 2K- und NFL 2K-Spiele für Konsole)
PUBLISHER 2K Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
TERM. (D) 17.10.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ohne Altersb.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 512 MB RAM 10,5 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 10,5 GB Festplatte Gamepad	2,0 GHz Dual-Core Intel A64 X2 4000+ AMD 2,0 GB RAM 10,5 GB Festplatte Xbox-360-Gamepad	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Xbox-360-Controller für Windows			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Steam	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4)
an einem PC
SERVERSUCHE
MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT Mit- und gegeneinander extrem packend, aber kein Online-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Animationen + detaillierte Arenen und Zuschauer + wiedererkennbare Spieler + schicke Spiegeffekte	10 / 10
SOUND	+ prima Stadionkulisse + Ball- und Spielergeräusche + passende Kommentare + etwas eintöniger Hip-Hop-Soundtrack	9 / 10
BALANCE	+ fünf gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade + Trainings-Modus + für Einsteiger sehr steile Lernkurve	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ geniales Basketball-Feeling + authentische Spielerwerte + Cheerleader und Maskottchen + spröder Manager-Modus	9 / 10
BEDIENUNG	+ Wurfstick-Steuerung + vielfältige Aktionsmöglichkeiten + Dribbelmanöver schwer kontrollierbar + wirre Menüs	8 / 10
UMFANG	+ Saison- und Manager-Modus + unterhaltsame Blacktop-Events + kein Online-Modus + keine Nationalmannschaften	6 / 10
REALISMUS	+ viele individuelle Aktionen + gute Ballphysik + glaubwürdige Ergebnisse + teils zu viele Fehlwürfe	9 / 10
KI	+ intelligente Mitspieler + Offensiv- und Defensivverhalten + Taktikvorgaben werden gut umgesetzt + Gegner lernt dazu	10 / 10
MANAGEMENT	+ tiefgehende Taktik-Optionen + Coach-Anweisungen während des Spiels + originalgetreues Transfer-System + Assistenten	10 / 10
SPIELZÜGE	+ etliche Spezialmanöver + enorm dynamische Partien + coole Dunkings + gelungenes Freiwurf-System + Spielzug-Editor	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Realistische, wunderschöne Basketball-Simulation.

88

SPIELSPASS

Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 10/2008, 11/2008 und 12/2008

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
	1 Crysis Warhead	Actionspiel	Crytek / EA	11/08	88	18	v1.0	26,95 €	www.amazon.de
	2 Brothers in Arms 3	Taktik-Shooter	Gearbox / Ubisoft	11/08	87	18	v1.0	49,99 €	www.amazon.de
NEU	3 C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles / EA	12/08	86	16	v1.0	45,90 €	www.cyberport.de
NEU	4 Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic / EA	12/08	86	12	1.0.3	39,98 €	www.hardwareversand.de
UPDATE	5 Fifa 09	Sportspiel	EA Canada / EA	11/08	86	0	v1.1	41,90 €	www.cyberport.de
	6 Geheimakte 2	Adventure	Fusionsphere / Deep Silver	10/08	86	6	v1.0	31,30 €	www.jacob-computer.de
	7 Pure	Quad-Rennspiel	Black Rock / Disney	11/08	85	6	v1.0	42,95 €	www.amazon.de
NEU	8 Bully	Actionspiel	Rockstar / Take 2	12/08	84	16	v1.0	29,95 €	www.amazon.de
	9 The Witcher Enhanced	Rollenspiel	CD Projekt / Atari	10/08	83	18	v1.3	33,08 €	www.trade-a-game.de
	10 Civilisation 4: Colonization	Rundenstrategie	Firaxis / 2k Games	11/08	82	6	v1.0	24,90 €	www.cyberport.de
NEU	11 Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubi. Montreal / Ubisoft	12/08	81	18	v1.0	42,39 €	www.trade-a-game.de
	12 Lego Batman	Actionspiel	Traveller's T. / Warner B.	11/08	81	6	v1.0	25,89 €	www.temeon.de
NEU	13 Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Ascaron / Deep Silver	12/08	80	16	v2.10.2	37,94 €	www.hardwareversand.de
	14 Spore	Strategiespiel	Maxis / EA	10/08	79	12	v1.0	42,50 €	www.jacob-computer.de
	15 Die Siedler: Aufbruch d. K.	Wirtsch.-Simulation	Funatics / Ubisoft	10/08	78	0	v1.0	42,39 €	www.trade-a-game.de
UPDATE	16 Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC / Ubisoft	11/08	79	18	v1.5.0.5	33,46 €	www.trade-a-game.de
	17 Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic / EA	11/08	74	18	v1.0	41,38 €	www.trade-a-game.de
	18 Romance o. t. Three Kingd. 11	Strategiespiel	Koei / THQ	10/08	73	12	v1.0	34,95 €	www.amazon.de
	19 Dracula 3: D. Pfad d. Drachen	Adventure	Kheops / Peter Games	10/08	69	12	v1.0	33,46 €	www.trade-a-game.de
	20 Space Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered / Sega	10/08	67	12	v1.0	41,90 €	www.cyberport.de
	21 Strong Bad Episode 1	Adventure	Telltale Games	10/08	65	–	v1.0	ca. 6 €	www.telltalegames.com
	22 Imperium Romanum: Emperor	Aufbauspiel-Addon	Haemimont / Kalypso	11/08	63	6	v1.0	17,89 €	www.temeon.de
UPDATE	23 X3: Terran Conflict	Weltraumspiel	Egosoft / Deep Silver	11/08	62	12	v1.2	32,90 €	www.cyberport.de
NEU	24 Hinterland	Aufbauspiel	Tilted Mill	12/08	61	–	v1.0	17,00 €	Steam
	25 Politik-Simulator	Strategiespiel	Soulfood / Eversim	11/08	61	12	v1.0	29,37 €	www.trade-a-game.de

Stalker: Clear Sky v1.5.05

Highlights: Leistungsverbesserungen, Speicherfehler behoben, zahlreiche Bugs und Abstürzsachen entfernt.

Die wichtigste Neuerung der letzten Updates für **Stalker: Clear Sky** ist gleichzeitig auch die simpelste: Das Spiel läuft mittlerweile, ohne alle zwei Minuten zu kollabieren. Hauptauslöser dieses Problems war vermutlich ein Bug, der die Patronenkisten am Wegesrand mit fortschreiten-

der Spieldauer immer voller werden ließ – Freizeit-Abenteurer hatten so zwar nie Munitionsknappheit, dafür aber Abstürze im Minutentakt. Wer schon mit Version 1.01 in die Tiefen der Zone vorgedrungen ist, schaut indes in die Röhre: Die Spielstände dieser Fassung sind nicht mit den darauffolgenden Versionen 1.5.04 und 1.5.05 kompatibel. Da heißt es: neu anfangen. Einen kleinen Trost gibt es dabei allerdings schon: Im ersten Level werden Sie

jetzt nicht mehr von zahllosen Nebenbeträgen überhäuft. Dabei ist GSC Game World allerdings ein wenig über das Ziel hinausgeschossen. Die Stalker der **Clear Sky**-Fraktion gehen jetzt nämlich mitunter zu fors ans Werk: Mit ein bisschen Glück (oder vielmehr Pech) erobern Ihre KI-Kameraden ganz ohne Ihr Zutun die für die Hauptmission entscheidenden Feindbasen – **Clear Sky** spielt sich damit anfangs praktisch von selbst. Ansonsten haben die Entwickler viele Macken ausgebessert. Zum Beispiel ballern stationäre MGs jetzt nicht mehr weiter, wenn der Spieler ihre Schützen schon längst ausgeschaltet hat. Nach alledem werten wir **Clear Sky** in der Atmosphäre auf. **FAB**



Fürchten Sie weiterhin die **Monster**, doch vergessen Sie die Abstürze.

STALKER: CLEAR SKY V1.5.05

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER GSC / Deep Silver
PATCHGRÖSSE 55 MByte
ALTE WERTUNG 77 (GS 11/08)
NEUE WERTUNGEN
ATMOSPHERE 7 > 9



Patch-Ticker

- **Frontlines:** Das Update bringt den Ego-Shooter auf die Version 1.2 und enthält unter anderem eine neue Karte (Boneyard), zwei neue Vehikel (Leichter Panzer und Transport-Hubschrauber), eine neue Waffe (Shotgun) sowie den neuen Spielmodus »Conquer«, bei dem Sie strategisch wichtige Punkte erobern und halten müssen.
- **Worldshift:** Der aktuelle Patch bringt das Echtzeit-Strategiespiel auf die Version 1.0.23 und beseitigt Fehler in den Missionen und in der Benutzeroberfläche. Zudem ändert sich die Balance der Einheiten.
- **Fifa 09:** Das erste Update ist nur 2,7 MByte groß und behebt hauptsächlich Verbindungsfehler beim Onlinespiel.
- **Splinter Cell: Double Agent:** Zwei Jahre nach der Veröffentlichung des Schleichspiels liefern die Entwickler einen Patch auf die Version 1.02a nach. Verbindungsabbrüchen in Mehrspieler-Partien und Anzeige-fehler in der Lobby sollen damit endgültig der Vergangenheit angehören.
- **X3: Terran Conflict:** Mitten im Redaktionsschluss erreichte uns der erste Patch für das Weltraumspiel. Die Version 1.2 behebt zahlreiche Fehler und fügt unter anderem eine externe Maussteuerung ein. Welchen Einfluss die Änderungen haben, lesen Sie im Patch-Test in der nächsten Ausgabe.

Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
NEU Ankh: Kampf d. Götter SE	Adventure	84	01/08	Daedalic	20 Euro	v1.0.1	Der dritte Teil der spaßigen Adventure-Serie.
NEU Anno 1503: Königsedition	Aufbauspiel	78	-	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Hauptspiel plus Addon Schätze, Monster & Piraten.
NEU Bioshock	Ego-Shooter	86	10/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Packender Shooter in Art-Déco-Unterwasserstadt.
NEU Company of Heroes Gold	Echtzeit-Strategie	87	07/08	THQ	20 Euro	v1.0	Der Strategie-Hit samt Addon Opposing Fronts.
NEU Die Gilde Gold	Aufbau-Strategie	60	04/02	Green Pepper	7 Euro	v2.06	Fugger-2-Nachfolger plus Schurken-Erweiterung.
NEU Dawn of War: Collection	Echtzeit-Strategie	84	-	THQ	30 Euro	v1.0	Warhammer-40.000-Strategiespiel samt aller Addons.
NEU Europa Universalis 3 Kollektion	Strategiespiel	71	12/08	Deep Silver	30 Euro	v1.0	Komplexe Weltoberungs-Simulation samt Addons.
NEU Gothic 2	Rollenspiel	81	01/03	Green Pepper	7 Euro	v1.30	Tolle Quests und glaubwürdige Spielwelt.
NEU Guild Wars: Factions 2008	Online-Rollenspiel	88	07/06	NCSOFT	20 Euro	-	Die erste Erweiterung. Läuft ohne Guild Wars.
NEU Guild Wars: Nightfall 2008	Online-Rollenspiel	90	01/07	NCSOFT	20 Euro	-	Die zweite Erweiterung. Läuft auch ohne Guild Wars.
NEU Guild Wars: Prophecies 2008	Online-Rollenspiel	82	07/05	NCSOFT	20 Euro	-	Serienauftakt für die Fantasy-Reihe mit PvP-Fokus.
NEU Heroes 5 Gold	Rundenstrategie	85	-	Ubisoft Exclusive	20 Euro	-	Der Rundenstrategie-Hit samt beider Addons.
NEU Imperium Romanum Gold	Aufbauspiel	70	-	Kalypso	40 Euro	v1.0	Siedeln im alten Rom, auch in den Addon-Szenarien.
NEU Juiced 2	Rennspiel	83	02/08	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Motivierende Raser-Fortsetzung für Profis.
NEU Kane & Lynch: Dead Men	Actionspiel	85	04/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Rasant und schick inszeniert, cooler Koop-Modus.
NEU Legende von Beowulf	Echtzeit-Strategie	54	01/08	Ubisoft Exclusive	20 Euro	v1.01	Langweilige Kinoumsetzung – nur für echte Fans.
NEU Medieval 2: Total War	Strategie	88	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3	Meisterlicher Runden-Echtzeit-Mix.
NEU Neverwinter Nights Legends	Rollenspiel	86	-	Atari	20 Euro	-	Teil 1 samt beider Addons und Teil 2.
NEU Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	89	02/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.06	Actionreiche Revolution der Serie.
NEU Sid Meier's Pirates!	Strategiespiel	79	02/05	Green Pepper	7 Euro	v1.02	Neuaufgabe des Spieleklassikers aus dem Jahr 1987.
NEU Siedler 2: Die nächste Gen.	Aufbauspiel	73	10/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1757	Knuffige Neuaufgabe des Klassikers Die Siedler 2.
NEU Silverfall	Action-Rollenspiel	81	04/07	Rondomedia	16 Euro	v1.17	Gelungener Diablo-Klon mit Comic-Grafik.
NEU Supreme Commander Gold	Echtzeit-Strategie	80	07/08	THQ	20 Euro	v1.0	König der XXL-Schlachten plus Addon Forged Alliance.
NEU Titan Quest Gold	Action-Rollenspiel	85	05/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Das Mythologie-Gekloppe samt Erweiterung.
NEU Zoo Tycoon Complete Edition	Aufbauspiel	69	-	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Box mit Dinosaur-Digs- und Marine-Mania-Addon.

gamestar.de

Screenshot-Galerien:

- Guild Wars:
Prophecies 2008
► Quicklink: 5526

- Guild Wars:
Factions 2008
► Quicklink: 5525

- Guild Wars:
Nightfall 2008
► Quicklink: 5524

Guild Wars 2008

Was hat ein Online-Rollenspiel auf den Schnäppchen-Seiten der GameStar verloren? Normalerweise nichts, denn solche Spiele verursachen meist Folgekosten. Nicht so die drei monatsgebührenfreien **Guild Wars**-Titel, die der Publisher NCSOFT jetzt als 2008er-Edition einzeln für je 20 Euro veröffentlicht. Wer den Serienauftakt **Prophecies** überspringen will, greift also gleich zu einer der beiden umfangreichen Erweiterungen **Factions** und **Nightfall**. Die funktionieren auch ohne das Hauptprogramm und führen Sie in das fernöstlich inspirierte Fantasy-Reich Tyria oder nach Elona, das von der Landschaft und Architektur an Afrika erinnert. Jedes der drei Spiele erzählt eine zusammenhängende, in sich geschlossene Geschichte. Es gibt aber auch immer wieder Querverweise auf die jeweils anderen Handlungen. In den häufigen Spielgrafik-Zwischensequenzen zeigen die drei Titel

stets den Charakter des Spielers und sorgen so für eine bei Online-Rollenspielen ungewöhnlich starke Einbindung in die detaillierte Hintergrundgeschichte.

Der Fokus der **Guild Wars**-Spiele liegt auf instanziierten Gruppen-Quests und auf den Spieler-Gegen-Spieler-Kämpfen. Die werden in zahlreichen, unterschiedlich großen Arenen ausgetragen und über die Gilden organisiert. Seit **Factions** können sich mehrere Gilden zu einer Allianz vereinen und dann Städte erobern. Mit **Nightfall** wurden Heldenbegleiter eingeführt, die Sie für einige Missionen auch zwingend brauchen. Jeden Spieler dürfen allerdings nur maximal drei Helden begleiten.

Anders als beispielsweise in Blizzards **World of Warcraft** steigt Ihr Charakter – mit al-



Viele Missionen sind meist nur in der **Party** zu meistern.

len Erweiterungen gibt es zehn Klassen – nur bis zum Level 20 auf. Danach verbessern Sie Ihre Spielfigur durch geschickte Kombinationen von immer mächtigeren Fähigkeiten. Die erhalten Sie als Belohnung für erfüllte Aufgaben oder gegen Bares beim Händler. **CHS**

GUILD WARS: PROPHECIES 2008

GENRE Online-Rollenspiel
HERSTELLER Arenanet / NCSOFT
VERSION -
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9000
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



GUILD WARS: FACTIONS 2008

GENRE Online-Rollenspiel
HERSTELLER Arenanet / NCSOFT
VERSION -
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9700
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



GUILD WARS: NIGHTFALL 2008

GENRE Online-Rollenspiel
HERSTELLER Arenanet / NCSOFT
VERSION -
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,3 GHz, 512 MB RAM, GeForce 7600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Die **Echtzeit-Schlachten** erleben Sie in 3D-Grafik.

Medieval 2

Im exzellenten Strategiespiel **Medieval 2** erwartet Sie der gewohnt komplexe Runden-Echtzeit-Mix der **Total War**-Serie. Ähnlich wie im Brettspiel **Risiko** erobern Sie Zug um Zug die mittelalterliche Welt samt Teilen Amerikas. Dazu nutzen Sie Handel, Diplomatie, Religion und blanke Gewalt. Bei Massenschlachten und Burgelagerungen schaltet das Spiel zum Echtzeit-Modus, in dem Sie Ihr Feldherrenschicksal beweisen müssen.

CHS

Einen Großteil des Spiel sind Sie in **Casinos** unterwegs.

Rainbow Six Vegas

Als Leiter einer US-Spezialeinheit kämpfen Sie im Taktik-Shooter **Rainbow Six: Vegas** in und um die Casino-Metropole gegen Terroristen, entschärfen Bomben und befreien Geiseln. Der fünfte Teil der **Rainbow**-Serie ersetzt die Planungsphasen durch ein komfortables Kommandosystem und erlaubt Ihnen, fast überall Deckung zu nehmen. Detaillierte Umgebungen und actionreichen Kämpfe lassen das offene Ende fast vergessen.

CHS

Die schwarze **Umrandung** der Figuren ist optional.

Silverfall

Der Konflikt zwischen Magie und Technik prägt das Action-Rollenspiel **Silverfall**. Sie entscheiden sich immer wieder zwischen diesen Polen und werten Ihren Charakter weiter in Richtung uraltem Erdzauber oder mechanischer Schraubenkunst auf. Je stärker Sie zu einer Seite tendieren, desto mächtiger werden Ihre Angriffe in der entsprechenden Disziplin. Der Rest ist klassische Diablo-Kost, allerdings in schwarz umrandeter Comic-Optik.

CHS

MEDIEVAL 2

GENRE Strategiespiel
HERSTELLER Creative Assembly / Sega
VERSION v1.3
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9700
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

USK ab 12 Jahren



RAINBOW SIX: VEGAS

GENRE Taktik-Shooter
HERSTELLER Ubisoft Montreal / Ubisoft
VERSION v1.06
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,8 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

USK keine Jugendf.



SILVERFALL

GENRE Action-Rollenspiel
HERSTELLER Monte Cristo / Flashpoint
VERSION v1.17
CA. PREIS 16 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

USK ab 12 Jahren



Bioshock

Ein **Big Daddy** beschützt seine Little Sisters rechts im Bild.

gamestar.de
Screenshot-Galerien:
► Quicklink: 5611

Rapture sollte ein Utopia der Kunst und der Wissenschaft werden. Stattdessen wurde die Unterwasserstadt, die Sie im Ego-Shooter **Bioshock** erkunden, zu einem riesigen Grab. Das architektonische Meisterwerk im Stil des Art Déco ist verfallen, die Leichen der Bewohner zeugen von schrecklichen Gräueltaten. Wer überlebt hat, ist wahnsinnig geworden und greift Sie rücksichtslos an. Zur

Verteidigung nutzen Sie neben einer Handvoll aufrüstbarer Waffen und unprogrammierter Selbstschussanlagen die zahlreichen Plasmide, genetische Superkräfte, die das vermeintliche Wunderelixier Adam verleiht. Adam entziehen Sie den Little Sisters, dazu müssen Sie aber erst deren gewaltige Beschützer besiegen, die Big Daddys. Was genau in der Stadt vorgefallen ist und was es mit den Little Sisters auf sich hat, erfahren Sie nur bruchstückhaft aus Tonbandaufzeichnungen und Funkmeldungen. **Bioshock** sieht sehr gut aus, vermittelt eine ungeheuer stimmige Atmosphäre und glänzt mit einer geheimnisvollen Geschichte.

CHS

BIOSHOCK

GENRE Ego-Shooter
HERSTELLER Irrational Games / 2K Games
VERSION v1.1
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,5 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 7600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

USK keine Jugendf.



Europa Universalis 3 Kollektion

Das Ziel heißt Weltherrschaft – und das Rundenstrategie-Spiel **Europa Universalis 3** gibt Ihnen dafür 250 Jahre Zeit. Zwischen dem Fall von Konstantinopel und dem Sturm auf die Bastille müssen Sie so viele Länder wie möglich unter die Fahne Ihrer Nation bringen. Dazu arrangieren Sie Hochzeiten zwischen Adelshäusern, bieten strategische Bündnisse an und treiben nebenher noch den Handel und die Forschung voran. Die Ernennung zum Kaiser schadet natürlich auch nicht, genauso wenig wie eine Empfehlung aus Rom. Kommt es hart auf hart, ziehen Sie in den Krieg. Der besteht hier allerdings nur aus Statistiken, ist also grafisch so unspektakulär wie der Rest des Spiels. **Europa Universalis 3** ist hochkomplex und verlangt dementsprechend viel Einarbeitung und Geduld. Sollte Ihnen das Vier-

Über die schmucklose **Weltkarte** verwalten Sie Ihr Großreich.

teljahrtausend am Ende nicht genügen, gönnt Ihnen die in der Kollektion enthaltene Erweiterung **Napoleons Ambition** einen 30-jährigen Zeitbonus. Das zweite Addon **In Nomine** setzt den Spielstart dagegen rund 50 Jahre in die Vergangenheit zurück.

CHS

EUROPA UNIVERSALIS 3 KOLLEK.

GENRE Rundenstrategie
HERSTELLER Paradox Entertainment / Paradox Interactive
VERSION v1.3
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

USK ab 12 Jahren



gamestar.de
Screenshot-Galerien:
► Quicklink: 5613

Überblick Aktuelle Mods

Der Meisterdieb Garrett ist zurück, mit Doom-3-Technik und Level-Editor.

Doom 3 The Dark Mod

Seit seinem letzten Auftritt im dritten Thief-Spiel ist es still geworden um den mechanisch aufgepeppten Langfinger Garrett.

Sein Debüt feierte der Meisterdieb 1998 in **The Dark Project** vom **Ultima Underworld**-Entwickler Looking Glass. Das Genre



Lichtquellen wie die Fackel der Wache löschen wir mit einem **Wasserpfeil**.

der Schleichspiele war geboren, aber der kommerzielle Erfolg hielt sich in Grenzen. Nach der zweiten Fortsetzung, diesmal vom **Deus Ex**-Studio Ion Storm, war vorerst Schluss für Garrett.

Die **Dark Mod** holt den notorischen Einbrecher nun aus dem Vorruhestand zurück direkt in die **Doom 3**-Engine. Wie in den Originalspielen huschen wir im ersten Demo-Level durch die Schatten, verschießen Seil-, Gas- und Wasserpfeile und spielen mit der Stadtwache Katz und Maus. Niedergeschlagene Gegner zerren wir in dunkle Ecken.

Verbrechen planen

Der Probelevel ist nicht sonderlich lang; nach nur 15 Minuten haben wir auch den letzten Stadtbewohner um seine Wertgegenstände erleichtert. Sämtliche Goldmünzen, Silberlöffel und

Pokale sind ungesehen in unseren tiefen Taschen verschwunden. Trotz der geringen Spielzeit gewährt die Karte einen guten Einblick in das, was kreative Levelbastler mit dem eigens für die Mod entwickelten Darkradiant-Editor anstellen können. So suchen wir in Closemouthed Shadows, der ersten von einem Community-Mitglied erstellten Mission, ein königliches Zepter, durchstöbern dabei zwei kleine Wohnungen nach nützlichen Hinweisen und legen uns im Schwertkampf mit einer der Wachen an. Den gerade mal 53 Kilobyte großen Extra-Level können Sie hier herunterladen: ► gamestar.de-Quicklink: 5600. **CHS**

THE DARK MOD

TYP	Thief-Mod für Doom 3	GRÖSSE	198 MB
VERSION	1.0	Quicklink:	5601
URL	www.thedarkmod.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Vergessene Inhalte rein, Fehler raus.
Der Klassiker wird sogar noch besser.

Fallout 2 Restoration Project

Auch zehn Jahre nach der Veröffentlichung von **Fallout 2** verbessern und erweitern die Fans das Rollenspiel ständig weiter. So schraubt beispielsweise der **High-Res-Patch** ► [Quicklink: 5604](http://gamestar.de-Quicklink: 5604) die Pixelanzahl jenseits von 640x480 Bildpunkten in die Höhe. Die **Wasteland Merc-Mod** ► [Quicklink: 5603](http://gamestar.de-Quicklink: 5603) erzählt sogar eine komplett neue Geschichte und entlässt uns nicht etwa als Nachfahre des Vault-Bewohners, sondern als geldgieriger Söldner in die verstrahlte Einöde, die das postapokalyptische Nordamerika im 23. Jahrhundert ist.

Dagegen bleibt das **Restoration Project** der Geschichte des Originalspiels treu und schickt Sie erneut auf die Suche nach dem Garden-Eden-Creation-Kit. Um radioaktiv verseuchte Riesen-

skorpione müssen Sie sich auf der beschwerlichen Reise zwar immer noch sorgen, aber dafür beseitigt die Mod rund 800 Fehler, die auch nach dem letzten offiziellen Patch noch vorhanden waren. Außerdem entdecken Sie bisher unbekannte Regionen, erfüllen neue Aufgaben und lernen Figuren kennen, die zwar vom Entwickler Black Isle Studio angeordnet waren, es aber nicht mehr ins Spiel geschafft hatten.

Strahlende Innovationen

Der umfangreiche Mix aus Patch und Modifikation fügt nicht nur Gebiete wie das neue Vault-Dorf samt Bevölkerung ein, das **Restoration-Project** erweitert auch bekannte Ortschaften um zusätzliche Bezirke. So gibt es nun im



Im Den legen wir uns im neuen Wohngebiet mit der örtlichen **Schlägertruppe** an.

Den eine heruntergekommene Wohngegend, in der Sie ein Kinderheim herrichten. Vorher sprengen Sie noch die Party einer örtlichen Rowdy-Gang, im wahrsten Sinne des Wortes. Der erste Teil dieser Quest stammt aus dem Original-**Fallout 2**, die Mod erzählt nun quasi die Fortsetzung. Später setzen Sie mit dem Vertigo-Hubschrauber auf der neuen

Landeplattform neben der Enclave auf und finden ganz in der Nähe eine voll funktionsfähige Atom-bombe. Ob Sie auf den Knopf drücken, bleibt Ihre Entscheidung – typisch Fallout. **CHS**

RESTORATION PROJECT

TYP	Fan-Erweiterung für Fallout 2	GRÖSSE	57 MB
VERSION	1.2	Quicklink:	5605
URL	www.killap.net		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Zurück zu den Wurzeln: Das Fan-Adventure setzt die Baphomets-Fluch-Reihe im klassischen Stil der ersten beiden Episoden fort.

Baphomets Fluch 2.5



Vor Nicos Wohnung treffen wir die hellseherisch begabte Blumenverkäuferin aus **Baphomets Fluch 1**.

Vor acht Jahren begann Daniel Butterworth mit der Arbeit am Fan-Adventure **Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter**. Seitdem hat Revolution Software, der englische Entwickler der originalen **Baphomets Fluch**-Spiele, bereits zwei offizielle Fortsetzungen veröffentlicht, samt neuer Polygon-Grafik und enttäuschendem Ratseldesign. Besonders das nervige Kistenverschieben aus **Der schlafende Drache** blieb in schlechter Erinnerung. Hobby-Entwickler Daniel Butterworth und sein Team Mindfactory ließen sich davon nicht beirren und bastelten fleißig an ihrem alternativen Nachfolger weiter. Der hält dem klassischen Point&Click-Stil der ersten beiden Serienteile die Treue, inklusive handgezeich-

netter Hintergründe und schön animierter Figuren. Es gab sogar offizielle Unterstützung aus Großbritannien: »Wir durften die Sprites für den Hauptcharakter George Stobbar aus den Vorgängern nutzen«, sagt Butterworth, der auch Georges Sprecher Alexander Schottky verpflichten konnte. Nach etlichen Verschiebungen steht **Baphomets Fluch 2.5** nun zum Download bereit und legt gleich mit einem ordentlichen Schreck los: Nicole Collard, Georges Freundin, ist tot!

Verstorben, aber lebendig

Nach dem Einleitungsfilm stehen wir als George Stobbar in Nicoles Pariser Wohnung, vor uns sitzt die tot geglaubte Fotojournalistin –



In der beschädigten U-Bahn erschnüffelt der kleine Vierbeiner links eine versteckte **Bombe** für uns.

quicklebendig und mit mieser Laune schmeißt uns Nico jedoch gleich wieder raus. Wir stolpern reichlich verwirrt auf die Straße, bemerken aber in der Nähe ein vertrautes Gesicht: die hellseherisch begabte Blumenverkäuferin aus dem ersten **Baphomets Fluch**. Sie verrät uns, dass Nico mehrere Wochen spurlos verschwunden war und inzwischen scheinbar mit unserem alten Nebenbuhler André Lobinow anhängelt. Den treffen wir wenig später im restaurierten Café de la Chandelle Verte, das im ersten Serienteil von einer Bombe zerstört wurde. Von dem langhaarigen Besserwisser erfahren wir, dass Nico angeblich in ein Attentat auf den Bürgermeister verwickelt war. Und irgendwie hat selbst der Orden der Neo-Templer seine Finger im Spiel.

Baphomets Fluch 2.5 ist eine Hommage an seine Vorgänger und voll von bekannten Figuren und Orten. Wir treffen die Schergen Guido und Flap, schummeln uns in ein Zimmer im Hotel Ubu und reden mit dem Priester in der Kirche von Montfaucon. Der Besuch im englischen York ist dagegen ein dankender Wink in Richtung Revolution Software, deren Studio in der früheren Residenzstadt liegt. Gut für Neueinstei-

ger: Die umfangreichen, vertonten Dialoge erklären viele Anspielungen und Zusammenhänge, selbst wenn die entsprechenden Serie-Vorkenntnisse fehlen.

Modern, aber klassisch

Die Spielzeit fällt mit rund fünf bis sechs Stunden kürzer aus als bei den meisten kommerziellen Adventures. Dafür legt **Baphomets Fluch 2.5** durch seine gradlinigen, meist logischen und nicht sonderlich schweren Rätseln ein ordentliches Tempo vor. So kommt die spannende Geschichte voran, und einige holprige Erzählmomente sind schnell vergessen. Vorbildliche Arbeit haben die Hobby-Entwickler bei der Benutzeroberfläche geleistet, die Ihnen auf Knopfdruck alle wichtigen Gegenstände anzeigt.

Fazit: Dem Mindfactory-Team ist eine einfallsreiche Symbiose aus modernem Bedienkomfort, kurzweiligem Knobelspaß und dem klassischen Grafikgewand der ersten **Baphomets Fluch**-Spiele gelungen.

CHS



Ganz in der Serientradition steuern Sie einige Abschnitte lang die Reporterin **Nico**.

BAPHOMETS FLUCH 2.5

TYP	Fan-Fortsetzung	GRÖSSE	698 MB
VERSION	1.0	URL	www.baphometsfluch25.de ▶ Quicklink: 5208
DESIGN		UMFANG	
SPASS			

Leserbriefe

Dragon Age

Drauf freuen oder nicht?

❖ Nach eurer umfangreichen Titelstory über Dragon Age steht eines fest: Für mich ist Biowares aktuelles Projekt auf absehbare Zeit einer der wohl spannendsten und interessantesten Titel. Allerdings nicht, weil ich mich auf dieses Spiel wie ein kleiner Junge auf Weihnachten freue, sondern weil ich selbst nach dem Lesen der Preview und einem Besuch der Homepage nicht weiß, ob Dragon Age eine Offenbarung oder eine Enttäuschung wird. Dabei sind die Ausgangsbedingungen für einen echten Rollenspiel-Hit äußerst günstig, denn die Konkurrenten haben klare Schwächen. Rollenspieler lieben The Witcher für seine düstere und erwachsene Fantasywelt und die tolle Handlung, allerdings schwächelt der Hexer beim Charakter- und Kampfsystem. Drakensang hingegen bietet eine Menge taktischen Tiefgang, lässt die Mitstreiter des Spielers jedoch eher blass wirken. Gerade da liegt die Chance für Dragon Age: Es hat das Potenzial, die Stärken dieser zwei Spiele zu vereinen und mir das zu geben, was The Witcher und Drakensang

nicht waren: ein Spiel mit einer tollen Atmosphäre und spannenden Charakteren, das aber auch eine erstklassige Spielmechanik bietet.

Moritz Sterzinger

Taktische Tiefe entscheidet

❖ Für die vielen Fans klassischer Rollenspiele dürfte Dragon Age ein wahrer Lichtblick sein. Schließlich waren Knights of the Old Republic, Drakensang, Jade Empire und Neverwinter Nights 2 zwar allesamt gute Spiele, boten jedoch zu keiner Zeit eine so durchweg gute Spielerfahrung wie Baldur's Gate 2. Die Frage ist, inwieweit Dragon Age tatsächlich den hohen Erwartungen gerecht werden kann. Dass es nicht das D&D-Regelwerk nutzt, dürfte für die wenigsten ein echtes Problem darstellen, solange Biowares Eigenwerk ausreichend komplex ist, um ebenso taktische Kämpfe wie Baldur's Gate 2 zu erreichen. Ein Hindernis wird allerdings die nur vierköpfige Party sein, zumindest wenn man davon ausgeht, dass beispielsweise die Kämpfe in Neverwinter Nights 2 mit vier Charakteren nie die Klasse derer in Baldur's Gate 2 erreichten. Nicht unwahrscheinlich, dass Bio-

ware die Komplexität von Dragon Age verglichen mit Baldur's Gate absichtlich verringert, um ein breiteres Publikum als nur die Fans klassischer Rollenspiele zu erreichen. Es wäre schade, wenn darunter die Qualität des Spiels litte.

Tristan Zellmann

Nicht mutig genug

❖ Ich habe jedes bisherige Rollenspiel der Kanadier gespielt und jedes genossen, aber irgendwann erhofft man sich Abenteuer in anderen Welten. Warum ist Bioware nicht so mutig, wie ich es erhofft hatte? Sie verzichten zwar auf D&D und damit einige Monster, Rassen und Klassen, die man schon zimal gesehen hat – aber ihre »Eigenentwicklung« einer düsteren Fantasywelt lehnt sich für mich viel zu wenig aus dem Fenster. Das große Monster ist auch hier ein Oger, und auch hier gibt's wieder Elfen mit langen Ohren und kleine, dicke Zwerge. Wenn Bioware gute Geschichten erzählen kann, können die Kanadier auch eine komplett neue Welt entwerfen.

Wie eine Zimtschnecke

❖ Mit Bioware ist es fast wie mit dem guten Bäcker an der Ecke. Ich kaufe seit Jahren dort ein,



weil nur er mir jeden Morgen eine stets leckere Zimtschnecke auf den Tisch zaubern kann. Auch das Entwicklerteam aus Kanada liefert seit Baldur's Gate beständig gleichbleibende Rollenspiel-Qualität, die immer wieder mit denselben Tugenden in neuen Formen und Variationen zu glänzen weiß. Mit Dragon Age bin ich zuversichtlich, dass sich daran so bald nichts ändern wird. Wie der Bäcker wird wahrscheinlich auch Bioware niemals sein grundlegendes, weil erfolgreiches Rezept verändern, und das ist auch genau der Grund, weshalb Dragon Age ein super Spiel werden wird.

David Albrecht

Neun Buchstaben

❖ D ragon Age
R ichtig gut sieht es schon aus, A ber ob sich es sich auch gut spielt, wird sich wohl erst gegen G eld an meinem PC zeigen. O ffenkundig steckt viel Potenzial in dem Spiel, N icht zuletzt, weil die Entwickler sich Baldur's Gate als Vorbild genommen haben. A ttraktiv macht Dragon Age auch die B indung an die G efährten. Alles in allem also ein H offnungsträger auf ein E xzellentes Spiel.

Johta Chachkul

❖ Im letzten Heft hatten wir Sie im Artikel zu Dragon Age dazu aufgerufen, uns Ihre Meinung zu dem kommenden Bioware-Rollenspiel mitzuteilen. Danke an die vielen Einsender! Die hier abgedruckten fünf Personen dürfen sich über die ausgelobten Preise freuen – je ein T-Shirt und eine von den Firmenchefs signierte Kopie von Mass Effect oder ein edler Bioware-Trinkbecher.

Christian Schmidt



Dragon Age: »Ein Spiel mit einer tollen Atmosphäre und spannenden Charakteren, das aber auch eine erstklassige Spielmechanik bietet.«

Panzers Cold War

Kommt das noch?

❖ Seit Anfang 2008 hat man nichts mehr über Panzers: Cold War gehört. Ich besitze die beiden Vorgänger und freue mich schon lange auf den dritten Teil. Aber wann kommt er denn nun in den Handel? *Julius Bering*

❖ Der Panzers-Publisher 10tacle ist im August Pleite gegangen, die Panzers-Entwickler Stormregion wurden schon im April geschlossen. Deshalb ist das fast fertige Spiel bislang nicht erschienen. Mittlerweile hat ein anderer europäischer Publisher die Rechte gekauft. Cold War wird definitiv auf den Markt kommen – wann, ist bislang jedoch noch nicht angekündigt. *Heiko Klinge*

Online-Gebühren

So wäre es fairer

❖ Der Weg für die Hersteller von Online-Rollenspielen, um das Image der »Raffgierigkeit« loszuwerden und Suchtprävention auszuüben, wäre eine genaue Abrechnung der Spielzeit. Ähnlich wie bei einem Handy-Tarif. Es braucht keine minutengenaue Abrechnung, aber halbstündig oder stundenweise wäre akzeptabel. Somit würden Gelegenheitsspieler nicht ausgebeutet, und Hardcore-Spieler zahlen ihren gerechten Anteil. Spielsüchtigkeitsanwärtern wäre der Geldfaktor eine natürliche Grenze, die erst überwunden werden müsste. Ich würde gerne wieder ein-



Nach wie vor: Ur- und Urlaubsfotos von GameStar-Lesern mit ihrer Lieblingslektüre bei uns in der Redaktion ein – hier von Katharina Ruep in Cannes.

Fehler!

Natürlich ist die Finanzkrise auch an den GameStar-Redakteuren nicht spurlos vorbeigegangen, vor allem, weil Michael unser Gehalt vor Kurzem von schnödem Eurogeld auf hochverzinsliche US-Hypothekenderivate umgestellt hat. Um die Fehlerinflation niedrig zu halten, überschwemmte der Verlag die Redakteure parallel mit billigem Geld – das konnte auf Dauer nicht gut gehen! Nun haben wir den Salat: Rezessionsangst, Marktpanik, und Fehler sind trotzdem noch im Heft.

Preview: Anno 1404

»Ich bin finanziell dicke abgesichert«, prahlte unser freier Autor Martin Deppe erst neulich wieder, als wir die schwere Honorarkassette an der Autobahnraststätte Köschinger Forst im Kofferraum seiner schwarzen Mercedes-Limousine versenkten, »ich habe mein ganzes Vermögen in Lichtenstein geparkt« – und war umgehend der Schwindelei überführt! Denn wer das Fürstentum Lichtenstein in der Preview zu Anno 1404 mit »i« statt »ie« schreibt, der hat dort mit Sicherheit keinen Cent deponiert. Mit der Wahrheit konfrontiert, fiel Martin vor Schreck der Mietwagenschlüssel aus der Hand, fahrig tasteten die mageren Hände auf dem Second-Hand-Jackett herum. Zeit, um nachzutreten: War er es nicht, der im gleichen Artikel von einer Zuckermühle fabulierte, die »Pflanzen malt«? Und für solche Mätzchen sollen wir noch gutes Geld berappen? Mein lieber Freund und Kupferstecher! Unbarmherzig wucheten wir die Geldschatulle wieder aus dem Fahrzeug, mochten auch Deppes Frau und sieben Kinder herbeispringen und uns schluchzend die Beine umschlingen – das Geld wandert umgehend zurück auf unser isländisches Tagesgeldkonto!

Termin-Update

Wer tagein, tagaus damit beschäftigt ist, den Kursverfall von Aktienindizes zu verfolgen, der hat kein Auge mehr für schöne Dinge wie explodierende Bomber und zerschnittene Ekemonster. Nur so ist zu erklären, warum Christian Schmidt im Termin-Update die Bilder für Call of Duty: World at War und Dead Space vertauscht hat. Nun gehört Christian zwar zu den finanziell besser gestellten Redakteuren, seit sich herumgesprochen hat, dass ein wohlgeschmierter Chef der Fehlerrubrik schon mal den einen oder anderen Kollegenpatzer »übersieht«. Aber bei entsprechend gehobenem Lebensstil ist auch enormes Schweigegeld schnell verprasst, und so zittert der trockengelegte Qualitätswächter dem Ungewissen entgegen: Hat er etwa in der gleichen Ausgabe noch einen weiteren Fehler gemacht, muss ihn am Ende doch der Bannstrahl einer gerechten Strafe treffen? Nein, oder?

Preview: Dragon Age

Doch! Doch, doch, doch! In der Preview zu Dragon Age schreibt Christian von sieben Grundwerten, zählt dann aber nur sechs auf – denn es sind auch nur sechs im Spiel. Mit entsetztem Aufschrei springt der Rechenkünstler zu dem Bündel Lottoscheine auf seinem Schreibtisch, blättert fieberhaft durch den Stapel – tatsächlich: Überall sieben Zahlen angekreuzt! Alles ungültig! Die letzten 25.000 Euro in den Sand gesetzt! Aus, alles aus, der Notgroschen verbrannt, der perfekt ausgeklügelte Plan B gescheitert. Muss man ein solches Häuflein Elend noch bestrafen? Seiner Frau, den sieben Kindern diese Demütigung zumuten? Nein, natürlich nicht.

CS

mal in eine Online-Rollenspielwelt eintauchen, aber für drei bis vier Stunden in der Woche sind mir die 12 bis 15 Euro einfach zuviel.

Andreas Griebenow

Kunden ausgesperrt

Bitte eine Schwarze Liste!

☛ Eure Kopierschutz-Kolumne »Kunden ausgesperrt« trifft den Nagel auf den Kopf. Auch ich vermisse schon lange liebevoll gewonnene Beigaben, die man mittlerweile nur noch in den Collector's Editions für einen knackigen Aufpreis finden kann. Aber damit habe ich mich schon abgefunden. Ebenso muss man sich wohl zähneknirschend mit den Online-Aktivierungen anfreunden. Aber was ich absolut nicht akzeptieren kann, ist die Tatsache, dass man Spiele nur begrenzt häufig installieren kann. Ich bin Nostalgiker und suche mir auch gerne mal das erste Monkey Island oder UFO heraus. Diese Möglichkeit möchte ich auch bei aktuellen Titeln haben. Aus diesem Grund habe ich schweren Herzens auf Bioshock und Mass Effect verzichtet, obwohl ich beide Titel sehnsüchtig erwartet habe. Langsam verliere ich aber den Überblick und wünsche mir eine Blacklist. Könnt ihr mit eurem umfangreichen Wissen nicht mal eine Aufstellung drucken, welche Spiele nur x-mal installiert werden können? Das wäre vielleicht auch mal ein Signal für die Entwickler, ihre Kunden nicht zu vergaulen.

Mathias Wranick

☛ Eine gute Idee. Wir arbeiten dran!

Michael Trier

Der Geldbeutel stimmt ab

☛ Es ist ja durchaus erfreulich, dass sich Christian Schmidt dem Thema Digital Rights Management (um nichts anderes handelt es sich ja de facto bei Online-Aktivierungen) in seiner Kolumne annimmt, seiner Schlussfolgerung kann ich mich jedoch nicht anschließen. PC-Spieler werden sich an DRM letztlich nur gewöhnen müssen, wenn sie bereit sind, solche Produkte klaglos zu akzeptieren. Bei einem entsprechenden Abstimmverhalten mit dem Geldbeutel besteht meines Erachtens eine gute Chance, dass in der Spieleindustrie derselbe Denkprozess einsetzt, der in der

Musikindustrie schon zu der einen oder anderen positiven Entwicklung geführt hat.

Daniel Friedrichs

Als Kunde benachteiligt

☛ Ich habe mir, wohl wie viele andere, Spore gekauft (ja, als Original), und der Kopierschutz ist wirklich daneben. Das Spiel ist zwar meiner Ansicht nach sein Geld wert, aber die Kundenfreundlichkeit ist eine einzige Frechheit. Während ich mir also das Original hole und Electronic Arts damit finanziell unterstütze, habe ich mit einem nervigen Kopierschutz zu kämpfen. Einer meiner Freunde allerdings hat Spore als gekrackte Version bei sich, und siehe da – das Spiel läuft ganz normal, er braucht keine Internetverbindung zum Aktivieren, kann aber trotzdem die Kreaturen anderer Spieler in sein Spiel einbauen und hat auch sonst keinerlei Einschränkungen. Als ehrlicher Käufer kommt man sich dann doch irgendwie dumm vor.

Sebastian Neubauer

Wirtschaftslage

Verbietet die Tycoon-Spiele!

☛ Sagt mal: Wie lange dauert es eigentlich noch, bis seitens der Politik über ein Verbot von Wirtschaftssimulationen nachgedacht wird? Offensichtlich haben einige Broker, Banker, Zocker und Wirtschaftsbesitzer beim Spielen ihr Gehirn komplett abgeschaltet, den virtuellen Karren an die Firewall gefahren und das im Spiel Erlebte auf die Wirklichkeit projiziert ...

Holger Bleis

Dawn of War 2

Soulstorm = Beta-Zugang?

☛ Ich bin ein Fan von Dawn of War und spiele es seit dem Erscheinen. Mit dem Kauf des zweiten Addons Soulstorm habe ich lange gewartet, aber es mir nun doch zugelegt. Zum einen, weil ich immer noch finde, dass Dawn of War ein super Spiel ist, aber da war noch ein anderer Grund: Ich habe gelesen, dass allen Käufern von Soulstorm ein Platz im Beta-Test von Dawn of War 2 gesichert ist. Stimmt das? Oder waren das nur Gerüchte? Falls es stimmt, wisst ihr schon, wie das Ganze ablaufen soll?

Dennis Schön



Dawn of War 2: »Stimmt es, dass Soulstorm-Käufern ein Platz im Beta-Test sicher ist?«



Stalker: Clear Sky: »Solche Spiele sollte man in der Luft zerfetzen!«

☛ Stimmt, THQ hat bei der Enthüllung von Dawn of War 2 angekündigt, dass Besitzer von Soul Storm am Beta-Test teilnehmen dürfen. Die Aussage steht nach wie vor. Wie das konkret funktionieren soll, weiß aber noch nicht mal THQ selbst – man plane noch, erklärte man uns auf Nachfrage.

Daniel Matschijewsky

Stalker Clear Sky

Zurück zur Endlagerung

☛ Nach den ersten zwei bis drei Spielstunden (mit Patch) tendiere ich dazu, Stalker: Clear Sky inklusive einiger radioaktiver Abfälle zurück zu GSC Game World zu schicken – zur Endlagerung, Wiederaufbereitung wäre ein zu großes Zugeständnis. Sorgt doch künftig bitte für einen »klaren Spielhimmel«, indem ihr Spiele, die in einem solchen Zustand auf den Markt kommen, nicht auch noch durch eine Bewertung bewertet – straft sie doch bitte mit einer Wertungsverweigerung ab oder macht es wie beim Far-Cry-Film: in der Luft zerfetzen!

Thomas Heger

Adventure-Startseite

Mir platzt der Kopf

☛ Seit eurem Redesign mit der Ausgabe 8/2007, geschlagene 16 Zeitschriften lang, muss ich nun den gleichen Satz neben

dem Konterfei von Christian Schmidt in der Abenteuer-Rubrik ertragen. Bitte ändert etwas daran, denn ich befürchte, wenn ich diesen Text noch ein 17. Mal lesen muss, platzt mir der Kopf. Klappt bei den anderen Kollegen doch auch, und ist oft sogar recht lustig.

Sebastian Meyer

☛ Na gut, wenn nun schon Köpfe zu platzen drohen, dann ändere ich meinen Text eben – siehe die aktuelle Startseite für die Abenteuer-Rubrik. Kann ich den neuen Eintrag jetzt 16 Ausgaben lang stehen lassen? Nein...? Mist.

Christian Schmidt

Far Cry Der Film

15-jähriger auf Red Bull

☛ Ich hab mir gerade euren Artikel über Mister Bolls neuestes Meisterwerk angetan. Den Film hab ich noch nicht gesehen, bin auch nicht besonders begeistert von Uwe Boll, aber ich hatte wenigstens gehofft, dass der gute Til Schweiger das Kind schon schaukeln wird. Aber nein, ihr musstet ja den Film in der Luft zerreißen. Euer Artikel hatte nicht einmal das Niveau einer Bildzeitung. Da war wohl ein 15-jähriger auf Red Bull und Brecht. Hauptsache wütend auf alles. Und wer zum Henker hat den Artikel abgesegnet? Da war wohl jemandem langweilig.

Phil

Danke für die Warnung!

... Ein großes Lob für eure tolle Kritik zur Filmumsetzung des Shooters Far Cry. Eigentlich hab ich mich ja gefreut, Jack Carver & Co. auf der Kinoleinwand zu begutachten, aber euer Artikel hat mir die Augen geöffnet. Wie konnte ich nur eine Sekunde lang glauben, ein Streifen mit Uwe Boll als Produzent und Regisseur könnte auf hohem Niveau unterhalten! Danke für die unterhaltssame, aber trotzdem sachliche Warnung. *Thomas Schirmer*

Spore**»Möps« erobert die Welt**

... Meine Freundin hat sich am Erscheinungstag trotz Krankheit sofort Spore gekauft. Nach einiger Zeit habe ich mich dann hinreißen lassen, ihr mal über die Schulter zu luschnern. Sie war gerade in der Kreaturenphase und hatte sich irgendein niedliches Viech zusammengebastelt. Dann allerdings machte sie den Kardinalsfehler und fragte: »Schatz, das macht Spaß, willst du auch mal?« Bis dahin waren alle umliegenden Rassen besungen und betanzt worden, und das Tierchen war knuddelig. Was sich aber bald ändern sollte. Ich tauschte den Singschnabel gegen ein Beißmaul, und das Vieh bekam Klauen und Waffen. Außerdem stellte ich seine Hände nach oben, als wenn er gerade an Brüste greifen wollte. »Möps« war geboren, denn seine großen Stielaugen sahen so aus, als hätte er die gigantischste Oberweite seines Lebens erblickt. Nun wurde radikal alles niedergemacht und in den kommenden Phasen auch alles erobert. Spielen durfte mein Frauchen erst mal nicht mehr. Am nächsten Tag musste ich mir dann anhören, was ich Schreckli-



Das Killerspiel, eine Spore-Kreation von Jonathan Stysch.

Der Duke war Tierheimleiter, und Sam Fischer buddelte im Stollenschatten nach Grubengold? Wir konnten es kaum fassen, aber Ihre fleißigen Recherchen haben uns überzeugt: Computerspiele-Helden haben bewegte Vergangenheiten! Unser Dank für diesen journalistischen Sondereinsatz geht daher an Sie, liebe GameStar-Leser. Wie immer dürfen sich die Künstler der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Internetseite unter ► Quicklink: 5299. **CHS**

Die nächste Aufgabe

Es ist kein Geheimnis: Die Redaktion leidet unter chronischem Ideenmangel. So will uns auch für ein Spieler-T-Shirt partout kein knalliges Motiv oder fester Slogan einfallen. Zum Glück ist auf den Einfallsreichtum unserer Leser mehr Verlass. Deshalb lautet die Aufgabe für den nächsten Monat: Schicken Sie uns unter dem Stichwort »Spieler-T-Shirt« coole Skizzen und Motive für einen Aufdruck! Die passende T-Shirt-Vorlage finden Sie hier: ► gamestar.de-Quicklink: 5630.

Einsendeschluss ist der 10. November.

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: »GameStar-T-Shirt«

ches aus ihrem Knuddeling gemacht hätte und wie grausam ich sei. Ab jetzt habe ich Spore-Verbot, weil ich sogar etwas so Süßes verunstalten kann. Da versucht man, die Welt zu erobern, und keiner dankt es einem!

René Wohlfeil

... Ein Bild von »Möps«, schrieb uns René, konnte (beziehungsweise durfte!) er nicht machen. Wir nutzen die Gelegenheit und drucken stattdessen das coole Spore-Gefährt, das Jonathan Stysch an uns geschickt hat – siehe die Abbildung links. Der Name des Meisterwerks lautet natürlich: das »Killerspiel«!

Christian Schmidt

GAMESTAR INTERAKTIV

»Helden-Klatsch«



Auch vor der CIA war Sam schon im Untergrund aktiv. (Christian Weber)



Der Duke hat nicht nur ein Herz für Kätzchen, sondern auch das passende Tierpflegeheim. (Victor van Wetten)



Als Alyx mit dem G-Man anbandelte, war Gordon Freeman wohl noch im Labor. (Martin Maderböck)



Damit der Rubel rollt, musste der Stalker-Held schon früher schmutzige Jobs übernehmen. (Fabian Milunovic)

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningger-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.

Mitmachen und Gewinnen

So nehmen Sie teil

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 21. November 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ab 31. Oktober auf DVD

Pünktlich zum DVD- und Blu-ray-Verkaufsstart von **The Happening** am 31. Oktober 2008 lehren GameStar und Twentieth Century Fox Sie das Fürchten. Denn wir verlosen **dreimal** die DVD-Fassung von **The Happening**, das serienmäßig als »Director's Cut« auf der DVD und Blu-ray liegt – also mit umfangreichem Bonusmaterial wie entfallenen Szenen und Making-Ofs. Im Mystery-Thriller des Regisseurs M. Night Shyamalan (**The Sixth Sense**, **Signs**) überrollt binnen Minuten eine Welle grauenhafter Todesfälle die USA – und keiner weiß, warum! Ein Terroranschlag? Ein Virus? Der Familie Moore ist das vorerst egal: Der Vater Elliott (Mark Wahlberg) flüchtet mit Frau und Kindern vor der unerklärlichen Katastrophe.

Falls Sie selbst mal flüchten müssen (oder einfach nur unterwegs sind) und nicht auf einen Computer oder das Internet verzichten möchten, haben wir etwas für Sie. Gemeinsam mit MSI loben wir nämlich **einmal** das moderne Netbook **MSI Wind U100-1616XP** aus. Das kompakte Kraftpaket (Maße: 260x180x19 Millimeter) verfügt über 160 GB Festplattenplatz, 1,0 GB RAM, ein 10,2-Zoll-Display sowie eine 1,3-Megapixel-Webcam. Per WLAN und Bluetooth verbindet sich das **Wind U100-1616XP** mit dem Internet sowie anderen PCs oder Handys. **Wert: rund 500 Euro.**



2k Games 2k Games und GameStar machen Sie zum Basketball-Star: Gemeinsam vergeben wir **fünfmal** die Korbwurf-Simulation **NBA 2k9** inklusive jeweils einem **Basketball**. Denn 2k Games veröffentlicht seine ruhmreiche **2k-Reihe** endlich auch für den PC, während der Konkurrent **NBA 09** von EA Sports nur noch für die Konsolen erscheint. Neben detaillierter Grafik mit vielfältigen Wurf- und Abwehranimationen bietet **NBA 2k9** unter anderem KI-Gegner, die sich auf Ihren Spielstil einstellen. Im motivierenden Franchise-Modus leiten Sie einen NBA-Club, verpflichten Stars und fördern Talente. **Wert: rund 400 Euro.**



Ab 6. November im Kino Am 6. November kehrt der Gentleman-Spion im Auftrag ihrer Majestät auf die Leinwand zurück. Denn an diesem Tag kommt das actionreiche Agenten-Abenteuer **Ein Quantum Trost** ins Kino, die Fortsetzung von **Casino Royale**. Nachdem Bond (Daniel Craig) von seiner Geliebten Vesper betrogen wurde, entspinnt sich im Film eine weltweite Verschwörung. Auf Haiti trifft 007 die resolute Schönheit Camille (Olga Kurylenko), die ihn zum Drahtzieher des Komplotts führt: dem skrupellosen Geschäftsmann Dominic Greene (Mathieu Amalric). Der Schurke will alle natürlichen Rohstoffe der Welt an sich reißen – um ihn aufzuhalten, reist Bond nach Österreich, Italien und Südamerika. Doch weil Greene Kontakte zur CIA und zur britischen Regierung hat, muss der Agent nicht nur dem US-Geheimdienst, sondern auch seiner eigenen Chefin M (Judi Dench) stets einen Schritt voraus sein.

Zum Kinostart verlosen wir **zweimal** das topmoderne Handy **Sony Ericsson C902 Cyber-shot™** in der **James Bond**-Edition. Damit bekommen Sie die Lizenz zum Schießen – nämlich von gestochenen scharfen Fotos! Die knipst das **C902 Cyber-shot™** mit seiner 5-Megapixel-Kamera samt blitzschnell ausziehbarem Objektivschutz. Die **Bond**-Edition im edlen »Titanium Silver«-Design enthält zusätzlich eine 1,0-Gigabyte-Speicherkarte sowie exklusive **Bond**-Inhalte – und ist sonst nur bei O2 erhältlich. **Wert: rund 800 Euro.**



Quantum of Solace © 2008 Danjaq, United Artists, CIL. 007 and related James Bond Trademarks, TM Danjaq.

Das Spiel

Am 30. Oktober veröffentlicht Activision den offiziellen Shooter zu James Bond: Ein Quantum Trost.



Gewinner 10/2008

▶ A. Albrecht, Oelde • T. Appelhoff, Wadersloh • M. Backhaus, Wolfsburg • D. Bleher, Hamburg • L. Bollermann, Much • T. Feierabend, Schönebeck • A. Fetzer, Wilhelmshaven • F. Fiegel, München • A. Fleitz, Emmendingen • B. Fuhrmann, Hürth • A. Hamann, Pollhagen • R. Hellwig, Eberswalde • L. Hofmann, Kassel • S. Huth, Wiesloch • A. Kruse, Lüneburg • J. Kurz, Dortmund • F. Lesse, Wolfenbüttel • B. Limburg, Dortmund • H. Maelger, Willstätt • B. Neerincx, Velbert • J. Neumann, Hamburg • J. Nüske, Regensburg • P. Ohnemus, Markt Berolzheim • E. Orth, Wien • L. Petersen, Niebüll • O. Schiebler, Dörentrup • T. Stevens, Willich • M. Stodulny, Siegen • A. Sturm, Heilbronn • M. Will, Nandlstadt • A. Wunder, Wallenhorst

Gewinner der Abo-Verlosung 12/2008

▶ H. Baeuerle, Eschborn • E. Gassner, Erdweg • T. Groeger, Gießen • M. Olschewski, Gelsenkirchen • M. Sikorski, Gaimersheim

Die 10 coolsten Levels

Nostalgie-Alarm in der GameStar-Redaktion! Blicken Sie mit uns auf zehn Spiele-Klassiker zurück, in denen so mancher Level weit mehr getan hat, als nur die Handlung voranzutreiben oder uns von A nach B zu führen.

DVD
- Video-Special

Erinnern Sie sich an diesen einen Flur aus dem Shooter-Klassiker **Unreal**, in dem nach und nach die Lampen ausgehen und plötzlich ein Skaarj hinterrücks angreift? Oder die legendäre Zugfahrt ins Black Mesa-Labor zu Beginn von **Half-Life**? Arthas' Niederreißen von Stratholme in **Warcraft 3**? Der gelungene Endkampf von **Portal**? Die ebenso dramatische wie folgenschwere Entscheidung, zu der Sie **Mass Effect** auf dem Planeten Virmire zwingt? Computerspiele stecken voller denkwürdiger Momente. Momente, die uns zum Lachen bringen, uns schockieren, aufwühlen oder zum Nachdenken anregen. Momente, die uns im Gedächtnis bleiben und von denen wir auch nach Jahren noch schwärmen: »Erinnerst du dich, damals in diesem einen Level ...?« Genau diese Frage haben wir uns gestellt, das Spielearchiv durchwühlt und zehn Levels ausgesucht, die uns am meisten beeindruckt haben. Eine Rangliste lässt sich für eine solche Auswahl natürlich nicht festlegen, verfolgen die Kandidaten doch jeweils andere Ziele und stammen aus unterschiedlichen Genres. Auch bei der Auswahl konkreter Kriterien gingen wir

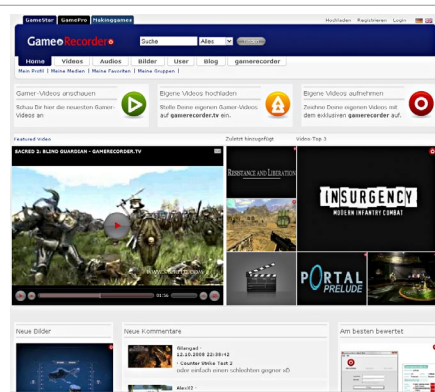
frei vor: Mal überzeugte das grafische Design, mal die Inszenierung, dann wieder skurrile Ideen, überraschende Wendungen oder das packende Finale. Das Ergebnis unserer heißen und mit so mancher Nostalgie-Träne befruchteten Diskussion finden Sie auf den folgenden Seiten. Viel Spaß beim Schmökern! **DM**

Wahlberechtigt

Haben wir Recht? Haben diese Levels Sie genauso beeindruckt wie uns? Stimmen Sie auf gamestar.de unter **► Quicklink: 5628 ab** – und mit etwas Glück gewinnen Sie gleich noch ein GameStar-Überraschungspaket.

Aber da gab's doch noch ...!

Mit coolen, spektakulären oder denkwürdigen Levels könnte man ganze Bücher füllen. Da wir im Heft aber nur begrenzt Platz zur Verfügung haben, musste so mancher Kandidat weichen. Die perfekte Chance für Sie: Schreiben Sie uns an interaktiv@gamestar.de (Betreff: »Level«), welcher Level Ihrer Meinung nach zu den besten aller Zeiten gehört und warum. Wenn Sie uns mit Erinnerungen füttern wollen, dann legen Sie gleich Screenshots bei. Oder besser noch: Nehmen Sie Ihre Lieblingsmission auf gamerecorder.tv auf! Die Video-Webseite gehört zu unserem Gamestar-Netzwerk, mit dem kostenlosen Aufzeichnungstool halten Sie kinderleicht Videoszenen aus Spielen fest und stellen sie direkt online, wo andere Spieler sie ansehen können. Wir sind gespannt und präsentieren die Ergebnisse in Kürze auch auf gamestar.de.



Psychonauts Die Milchmann-Verschörung

Entwickler Double Fine
Genre Action-Adventure
Jahr 2005

Es ist nicht ganz leicht, den originellsten Level aus **Psychonauts** auszusuchen, denn wir kennen kein anderes Spiel, das vor fantastischen Ideen nur so strotzt. Mal zerstampft der Held Rasputin als Riesenmonster »Brillor« eine Miniaturstadt voller Fischwesen, die »Oh nein! Das Waisenhaus!« schreien. Mal platzt er in eine verkorkte Theater-Inszenierung, mal hastet er über ein riesiges Brettspiel-Schlachtfeld, auf dem sich zwei Figuren-Armeen bekriegen. Das bemerkenswerteste – weil witzigste, liebevoll-



Verdrehte Welt: All die Straßen kann Raz erreichen.

te, stimmigste – Level ist für uns aber »Die Milchmann-Verschörung«.

Worum geht's? Rasputin reist ins Hirn eines paranoiden Wachmanns, der besessen ist von der Idee, dass die Welt von heimlichen Strippenziehern beherrscht wird. Die Fäden hält nur einer in der Hand: der Milchmann. So beginnt die Spurensuche in einer Vorstadt-Nachbarschaft, hinter deren farbenfrohen Fassade überall Kameras, Spione und Peilsender lauern. Mit Charme und Augenzwinkern persifliert **Psychonauts** klassische Verschwörungen von der Kennedy-Ermordung (klar, dass die Suche nach dem Milchmann ins Schulbuch-Lager führt) bis zu **Akte X**.



Diese **Agenten** spielen auf ihrem Kanalsauger Flöte.

Leichthändig verknüpft »Die Milchmann-Verschörung« Parodie und Spielinhalte – die allgegenwärtigen Agenten zum Beispiel lassen sich durch absurde Tarnungen austricksen, mit einer Lilie in der Hand wird Raz in ihren Augen zur trauernden Witwe. Wer bei den Kommentaren und Aktionen der trottelligen Spione nicht zumindest breit grinsen muss, ist für die Welt des Humors verloren. Vollends in den Olymp der Spiele-Levels steigt die Milchmann-Hatz auf, weil die gesamte Nachbarschaft dreidimensional in sich verdreht ist – so werden Thema und Gestaltung eins, und als Spieler kichert und staunt man sich durch ein Erlebnis, das seinesgleichen sucht. **CS**



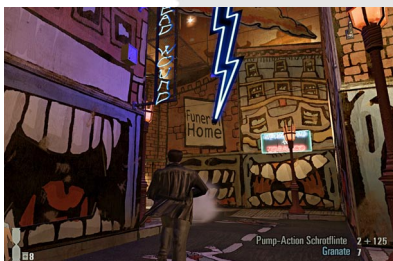


Max Payne 2 Eine lineare Folge von Schrecken

Entwickler Remedy
Genre Take 2
Jahr 2003

Ob sie wohl Besitzer oder Besetzer ist? Auf jeden Fall beweist Mona Sax im sechsten Level des Shooter-Klassikers **Max Payne 2** ihren außergewöhnlichen Geschmack: Die ebenso gutaussehende wie ominöse Killerin wohnt in einer stillgelegten Geisterbahn. Auf der Suche nach ihr muss sich Max Payne seinen innersten Ängsten stellen, wandelt in gruselig-scurriler Kulisse an bizarren Fratzen vorbei, sieht, wie Pappfiguren enthauptet werden und sich Duschwannen mit Kunstblut füllen.

Der Weg durch die Touristenattraktion ist ein Höhepunkt des Spiels – weil er so herrlich



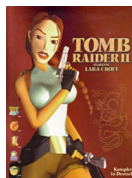
Max Payne steigt in die Abgründe einer **Geisterbahn**.

anders ist. Statt durch Keller, Wohnungsflure und regnerische Häuserschluchten lenken Sie Max durch ein absurdes Abbild seiner Seele, begleitet von Angstschreien aus billigen Lautsprechern und den pseudo-philosophischen Monologen des Helden. An jeder Ecke gibt es etwas zu entdecken, und selbst bei mehrmaligem Durchwandern der Geisterbahn finden Sie neue, zuvor verpasste Skriptereignisse: Gefangene werden hinter vergitterten Türen gefoltert, Kistenstapel stürzen scheinbar direkt über Ihrem Kopf ein, und in einem Spiegelkabinett werden Sie von einem Pelikan verfolgt.

Der »Horror« gipfelt in einer knisternden Zwischensequenz, in der Payne auf (die nackte) Mona trifft. Cool: Später im Spiel kehrt Max an diesen Ort zurück, allerdings mit Verfolgern im Schlepptau, die die Geisterbahn mit Brandbomben nach und nach in Schutt und Asche legen – eine perfekt ins Szene gesetzte Vergangenheitsbewältigung der extremen Art. **DM**



Immer wieder springen uns **Pappfiguren** an.



Tomb Raider 2 Venedig

Entwickler Core Design
Genre Action-Adventure
Jahr 1997

Wie viele Spieler 1997 vor ihren Rechnern saßen, die Faust gen Himmel erhoben und mit dem Universum zürnten, weil ein Motorboot auf einem Kanal in Venedig mal wieder vor einem verschlossenen Holztür dümpelte, wird wohl unergründet bleiben. Doch sicher ist: Das Rennen gegen die Zeit und den sich schließenden Ausgang aus dem zweiten Level von **Tomb Raider 2** brachte so manchen zur Weißglut – wenn man es wieder und wieder nicht schaffte, das Boot schnell und geschickt genug über die engen Wasserstraßen zu lenken, bevor eine Uhr laut zwölf geschlagen hatte.

Bis man aber soweit war, gab's reichlich zu tun. Venedig war die erste ruinenfreie Zone,



Lara brauste mit einem **Motorboot** durch die Kanäle.

die Lara erturnen durfte – mal abgesehen vom Familiensitz der Crofts. Zwar war die Stadt alles andere als realistisch dargestellt, doch das störte kaum bei all den Hebeln, die Türen öffneten und waghalsigen Sprungpassagen, die zu fernen Sims führten, wo es abermals Hebel umzulegen galt, die wiederum irgendwo Durchgänge aufsperrten. Der Clou am Level war aber das Motorboot, mit dem Lara in halsbrecherischer Fahrt an Gegnern vorbeisauste, Rampen nahm, Gondeln zerlegte und durch verglaste Übergänge bretterte. Dazu dudelte passende Kammermusik. Die Musik wurde am Ende gegen Glockenschläge besagter Uhr ausgetauscht, und beim Spieler begann das Zittern, ob der Motorboot-Ritt nun gelingen möge.

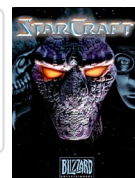
Interessant übrigens: Weil man Lara auch in niedrigem Wasser durch einen Sprung zum Schwimmen bringen konnte, konnte man unter vielen geschlossenen Toren durchtauchen, so das Spiel austricksen und die Dauer des Levels auf etwa die Hälfte reduzieren. **PET**



Baldachine dienten Frau Croft als Landeplattformen.

Starcraft Neu Gettysburg

Entwickler Blizzard
Genre Echtzeit-Strategie
Jahr 1998



Am Missionsanfang ist die junge Dame Anoch guter Dinge: »Ich muss nicht gerettet werden«, versichert sie Jim Raynor, ihrem besorgten Verehrer. Zur Zuversicht hat Sarah Kerrigan auch allen Grund, schließlich ist der smarte Rotschopf ein »Geist«, eine psionisch begabte Elite-Agentin im Dienste des Rebellenführers Artcurus Mengsk. Und der würde sie doch niemals im Stich lassen, oder?

Im neunten Auftrag der Menschenkampagne sollen wir mit Kerrigan die Protoss ausschalten. Zugleich wird unsere Basis ständig von den Zerg attackiert. Deren Monsterhorden dürfen wir zwar abwehren, ihre Brutstätten müssen aber unversehrt bleiben. Denn Mengsk möchte die Bestien später auf seine Rivalen hetzen. Während also Welle um Welle von Zerg gegen unsere Bunker brandet, rücken wir gegen die Protoss vor. Doch wenn wir die Hightech-Rasse schließlich ausschalten, ergießt sich urplötzlich eine wahre Zerg-Flut über unseren Stützpunkt; Kerrigan fleht um Evakuierung. Und Mengsk? Befiehlt den Rückzug – ohne die Agentin. Wir müssen mitansehen, wie die Bestien unsere Basis niederreißen. So stirbt mit Kerrigan eine Sympathieträ-



Zu Beginn rücken Ihre Truppen gegen die **Protoss** vor.



Zum Missionsende überrennen die **Zerg** den Stützpunkt.

gerin der Kampagne; niemals zuvor schmeckte ein Echtzeit-Sieg so bitter. Aus dem intelligenten Zwei-Fronten-Konzept sowie den simplen Skriptattacken und Heldenportrait-Dialogen destilliert **Starcraft** mehr Dramatik als **Command & Conquer** aus all seinen Realfilm-Szenen. Mengsk's dreckiger Verrat und Kerrigans Opfer bleiben unvergessen. Ebenso wie die Überraschung, wenn die Ex-Agentin später als Zerg-Racheengel wiederaufersteht. **GR**

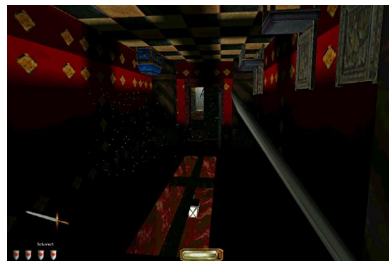


Dark Project Das Schwert

Entwickler Looking Glass
Genre Actionspiel
Jahr 1998

Ein gutes Level spielt mit den Erwartungen, es täuscht und trickst und führt uns an der Nase herum. Lehrbuchhaft vorgeführt wird das im ersten Teil der **Thief**-Reihe. Zu dem Zeitpunkt, als der Meisterdieb Garrett in der Mission »Das Schwert« in die Villa des Edelmanns Constantine einbrechen soll, hat er schon mehrere Raubzüge hinter sich, er weiß, wie das funktioniert: leise rein, alle Räume durchsuchen, schnell wieder raus.

Aber bald nachdem Garrett über den Balkon in das Herrenhaus eingestiegen ist, dämmert



Im Obergeschoss des Hauses sind die **Räume gekippt**.

ihm: Irgendetwas stimmt hier nicht. Die Räume im Erdgeschoss erscheinen normal. Doch ein Stockwerk höher klaffen plötzlich Löcher im Fußboden, die mit edlen Tapeten beklebten Wände eines Ganges neigen sich aufeinander zu. Im zweiten Stock sind plötzlich Räume gekippt oder stehen auf dem Kopf, Möbel hängen an der Decke. Die Architektur folgt keiner logischen Anordnung mehr, die Orientierung fällt zunehmend schwer; Wände verdrehen sich zu einer Spirale, grasbewachsene Tunneln führen in Höhen, wo längst das Dach erreicht sein müsste.



Je höher wir steigen, desto **wirrer** wird die Architektur.

Mit kunstvoller Behutsamkeit begleitet »Das Schwert« den Spieler durch eine langsam zerfallende Ordnung, zerlegt das große Selbstbewusstsein des Meisterdiebs in zunehmende Hilflosigkeit. Schließlich ist der Moment erreicht, in dem man das titelgebende Schwert endlich findet und nur noch den Gedanken kennt, dem alptraumhaften Haus zu entfliehen – da schlägt **Dark Project** zu. Und beendet den Level mit einer schockierenden Handlungswendung, die sich Spielern damals wie heute ins Gedächtnis einbrennt. **CS**



Oblivion Zusammenstoß mit dem Tod

Entwickler Bethesda
Genre Rollenspiel
Jahr 2006

Der Pinsel birgt ein Geheimnis. Davon ahnen wir freilich nichts, als wir in Cheydinhal's Gassen erste Gerüchte über einen verschwundenen Künstler hören. Seit zwei Tagen ist der Maler Rythe Lythandas wie vom Erdboden verschluckt. Wir versprechen, den Pinselschwinger zu finden, und nehmen dessen Werkstätte in Augenschein. Dabei fällt uns ein ungewöhnlich echt wirkendes Naturbild auf. Wir berühren das Gemälde und stehen plötzlich in einer Welt aus Farbtupfern, über uns leuchtet der Himmel wie in einem impressionistischen Gemälde. So beginnt eine der ungewöhnlichsten Nebenquests des Rollenspiel-

Genres – »Zusammenstoß mit dem Tod«. In der englischen Originalfassung heißt die Mission treffender: »A Brush with Death«. Der »Brush« wird in der wörtlichen Übersetzung zum Pinsel. Und mit dem hat Rythe die Landschaft gezeichnet, in der wir jetzt stehen. Ein paar Meter voraus wartet der Wunderkünstler mit schlechten Neuigkeiten auf uns: Ein Dieb hat sein Malgerät geklaut, und ohne das magische Arbeitsutensil führt kein Weg zurück in die reale Welt. Also ziehen wir die terpengetränkte Klinge, kämpfen uns an ölfarbenen Trollen vorbei und finden den Dieb auf einer Lichtung – tot. Da waren die Trolle wohl schneller. Wir schnappen uns den Pinsel, den der arme Tropf noch bei sich hat, und lassen Rythe ein Ausgangsportal kritzeln. Wenige Sekunden später stehen wir wieder in dem engen Künstlerstudio und blicken auf das Bild – und einen Level, der einfache technische wie spielerische Variationen mit viel Liebe für Geschichten verbindet. **CHS**



Ins **Gemälde** kommen wir leichter hinein als hinaus.



Die Trolle reagieren empfindlich auf **Terpentin-Klingen**.



No One Lives Forever Unerwartete Turbulenzen

Entwickler Monolith
Genre Ego-Shooter
Jahr 2000

Ein Flug über den Wolken von Berlin, irgendwann in den 60er-Jahren. Der Kapitän begrüßt seine Gäste: »Wir wünschen einen angenehmen Aufenthalt an Bord« – endlich

die wohlverdiente Atempause für Geheimagentin Cate Archer. Soeben hat sie den genialen Wissenschaftler Dr. Schenker aus den Fängen der Stasi befreit. Fast schon hinterhältig drosselt die Agenten-Parodie **No One Lives Forever** nun das Erzähltempo: In aller Ruhe können wir Dr. Schenker nach seinen Forschungen ausfragen. In aller Ruhe? Von wegen! Plötzlich unterbricht eine Zwischensequenz das Gespräch: Luftpiraten der Terrororganisation H.A.R.M. entern unsere Maschine. Und wir ballern uns vorbei an braun-orange

gemusterten Plüschsesseln in Richtung Cockpit. Doch Cate kommt zu spät: Den Kapitän hat's erwischt, sie wird hinterrücks bewusstlos geschlagen. Momente später erwacht Cate in einem abstürzenden Flugzeug und hat genau 60 Sekunden Zeit, um einen Ausweg zu finden, nervenzerfetzend! Die Lösung wartet – natürlich – am anderen Ende des Flugzeugs, eingeleitet mit einer atemberaubenden Zwischensequenz in Spielgrafik. Das Heck bricht ab, Cate stürzt sich todesmutig aus dem kurz darauf explodierenden Flugzeug. Und **No One Lives Forever** zieht die Spannungsschraube weiter an. Im freien Fall jagen wir einen der Luftpiraten, denn der trägt im Gegensatz zu Cate einen Fallschirm. Eine ebenso witzige wie geniale Idee, die zudem auch spielerisch fordert. Denn wir dürfen einerseits unser Opfer nicht aus den Augen verlieren und müssen uns andererseits der ebenfalls abgesprungenen Terroristen erwehren. Ein Level, der gerade mal sechs Minuten dauert, sich aber für immer ins Gedächtnis einbrennt. **HK**



Dramatisches Finale **in der Luft**.



Cate ballert sich durch ein **abstürzendes Flugzeug**.



Call of Duty 4 Demoralisierung

Entwickler Infinity Ward
Genre Ego-Shooter
Jahr 2007

Der englische Name dieser Mission lautet »Shock and Awe«, also »Schock und Ehrfurcht«. So nannten die Amerikaner ihre Taktik im Irakkrieg. Dort wollten sie den Gegner mit ihrer Übermacht derart verunsichern, dass der sich gar nicht mehr wehren sollte. Und so fühlt sich auch der Spieler in diesem Level von **Call of Duty 4** völlig überlegen: Aus der Seitentür eines

Hubschraubers heraus beharken wir arabische Widersacher, die keine Chance haben gegen unseren automatischen Granatwerfer. Neben uns schwirren Cobra-Helikopter über die Häuserdächer, im Hintergrund werfen Kampfbomber ihre Ladungen ab. Niemand kann uns stoppen!

Da wird unser Begleithubschrauber getroffen. Die Maschine stürzt in die Gassen der Stadt unter uns, ein wütender Mob stürmt auf das Wrack zu. Wir landen, retten die Pilotin unter Zeitdruck aus den Trümmern, schleppen sie auf unseren Schultern zurück in die Sicherheit unseres Helikopters. Ha! Uns kann wirklich niemand stoppen! Da detoniert wenige Kilometer hinter uns eine Atombombe: Die eben noch so mächtigen Kampfhubschrauber stür-



Der **Atom-Explosion** kann niemand entkommen.

zen wie die Fliegen aus dem brennenden Himmel. Schrecklich und doch beeindruckend zugleich – Schock und Ehrfurcht. Als wir wieder zu uns kommen, liegen wir in den Trümmern der verwüsteten Stadt, in der Ferne ragt ein Atompilz aus den Ruinen. Unsere Kameraden? Alle tot. Auch die Pilotin, um deren Leben wir so erbittert gekämpft haben. Und wir fragen uns: »Wie soll unser Held das denn überleben?!« Die überraschende Antwort folgt wenige Sekunden später: Spielen Sie selbst. **FAB**



Aliens vs. Predator 2 Unwillkommene Gäste

Entwickler Monolith
Genre Ego-Shooter
Jahr 2001



Die **Unruhe** vor dem Sturm: Auf LV-1201 ist einiges faul.

Niemand hat gern ungebetene Gäste. Dass man selbst einmal zu eben diesen gehören könnte, ist eine entsprechend unangenehme Vorstellung. Insbesondere, wenn die Gastgeber sowohl menschenfressende Aliens als auch menschenjagende Predators sind. Da bleibt man dann lieber zuhause. Doch in der Rolle des Soldaten »Frosty«, dem Helden der Marine-Kampagne in **Aliens vs. Predator 2**, gehen wir, wohin man uns schickt. Auf dem Planeten LV-1201 sollen wir eine verwaiste Forschungsanlage durchsuchen und werden dabei schon nach ein paar Schritten von unseren Kameraden getrennt.

Die nächsten 20 Minuten gehören zu den wohl spannendsten der Ego-Shooter-Geschichte, obwohl (oder gerade weil) eigentlich überhaupt nichts passiert: Der Spieler stolpert durch dunkle Gänge und bekommt dabei kei-

nen einzigen Gegner zu sehen, spürt aber ständig ihre Anwesenheit. Mal hören wir das raselnde Atmen eines Predators im Gebälk über uns, mal entdecken wir grausam entstellte Leichen, und ständig piept der Bewegungssensor, der uns vor Feinden warnen soll, aber in erster Linie nur wahnsinnig nervös macht. Unsere Kollegen, denen wir über Funk zuhören können, machen es uns auch nicht leichter: Die haben mindestens genauso viel Angst wie wir.

Als schließlich die ersten Aliens aus den Luftschächten hervorbrennen, sind wir fast erleichtert. Aber nur fast, denn nun geht die aufregende Flucht zurück zu unseren Kameraden los. Denn die haben zwischenzeitlich gemerkt, was mit ungebeten Gästen passiert, die unangemeldet in die Speisekammer von Aliens stolpern: Sie werden mitverspeist. **FAB**



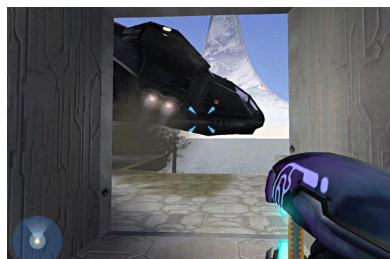
Halo Der schweigende Kartograf

Entwickler Bungie / Gearbox
Genre Ego-Shooter
Jahr 2001

Kaum ein Spiel wurde mit so vielen Vorschusslorbeeren überhäuft und sorgte am Ende insbesondere auf dem PC für so viel Enttäuschung. So zwiespalten die Reaktionen der Spieler ausfielen, so unterschiedlich war auch die Qualität der Levels. Während die ersten Missionen durch Abwechslung und Offenheit bestachen, blieben die späteren Level nur durch ihre ständigen Wiederholungen und linearen Abschnitte in Erinnerung.

Es ist gerade dieser Kontrast, der die vierte **Halo**-Mission so herausstechen lässt. In diesen einen Level hat Bungie alles gepackt, was wir uns von einem Ego-Shooter erhoffen: Dramatik, große Momente, wilde Feuerwechsel und permanente Abwechslung. Vom Heck eines Pelicans stürmen wir mit Marines den Strand, drängen die Grunts und Elites mit Granaten und Gewehrsalven zurück, suchen Deckung hinter Felsen und Energieschilden, um uns dann in einen Warthog zu schwingen und zum nächsten Ziel zu preschen. Funksprüche,

Skript-Ereignisse und kurze Zwischensequenzen verstärken das Mittendrin-Gefühl, das die **Call of Duty**-Reihe Jahre später perfektioniert. Erst kämpfen wir in einer großen Gruppe, dann im Fahrzeug mit nur noch zwei Mitstreitern, und letztlich müssen wir alleine in das Innere der Ringwelt vordringen. Farbenfrohe Außenregionen wechseln sich mit unterirdischen Gewölben ab, hektischen Schusswechseln folgen erstaunlich ruhige Passagen. Ohne einen einzigen Schuss abzufeuern, schleichen wir im letzten Abschnitt bis zum Kartenraum, bevor wir uns dann gegen enormen Widerstand aus den Tiefen des Ringes wieder an die Oberfläche kämpfen. Und als wäre der Level ein abgeschlossenes Spiel, bekommen wir eine Zwischensequenz präsentiert, die uns die befriedigende Bestätigung gibt: gut gemacht, Master Chief! **RH**



Wir verlassen **die Insel** so, wie wir sie betreten haben.

Diablo 2 Der geheime Kuh-Level

Entwickler Blizzard
Genre Action-Rollenspiel
Jahr 2001



Rein zufällig kommt man darauf sicher nicht: Spielen Sie **Diablo 2** durch. Starten Sie eine neue Kampagne. Sammeln Sie in Tristram Wirrets Bein ein. Legen Sie es zusammen mit einem Folianten für Stadtportale in den Horadrim-Würfel. Und – tadaa! – schon öffnet sich ein Tor zum geheimen Kuh-Level. Absurd? In jedem Fall. Doch der Hintergrund ist noch absurder: Nach dem Erscheinen des ersten **Diablo** hatten sich im Internet Gerüchte verbreitet, das Action-Rollenspiel biete einen geheimen Kuh-Level. Blizzard dementierte achselzuckend, baute die Wiederkeuer aber in **Diablo 2** ein – das wohl berühmteste »Osterei« der Spielegeschichte. **DM**



Lautes Muhen dominierte die Kämpfe im **geheimen Kuh-Level**.

Spiele hören

Seit vier Jahren führt die **Orchester-Show »Video Games Live«** weltweit Stücke aus Computerspielen auf. Vor kurzem ist die erste CD erschienen.

Auf der Bühne steht ein junger Mann und spielt **Space Invaders**, aber zwei Dinge fehlen. Erstens benutzt er kein Gamepad, nur seinen Körper: Wenn er nach links läuft, bewegt sich die Kanone auf der Leinwand nach links. Zweitens ist die hypnotische Musik des Automatenklassiker, eine immer schneller werdende Basston-Schleife, abgestellt. Stattdessen thront hinter dem sprintenden Spieler ein 50köpfiges Orchester, das die simple Melodie erst sacht in die Arena Leipzig tupft und nach und nach zum krachenden Crescendo aufwallt, bis der abgehetzte Tropf schließlich atemlos von der Bühne tritt. Die originelle Inszenierung ist Teil einer Tournee-Show, die seit knapp vier Jahren um die Erde zieht und im August zum ersten Mal in Deutschland Station machte: das Spielmusik-Konzert Video Games Live.

Audio-Accelerando

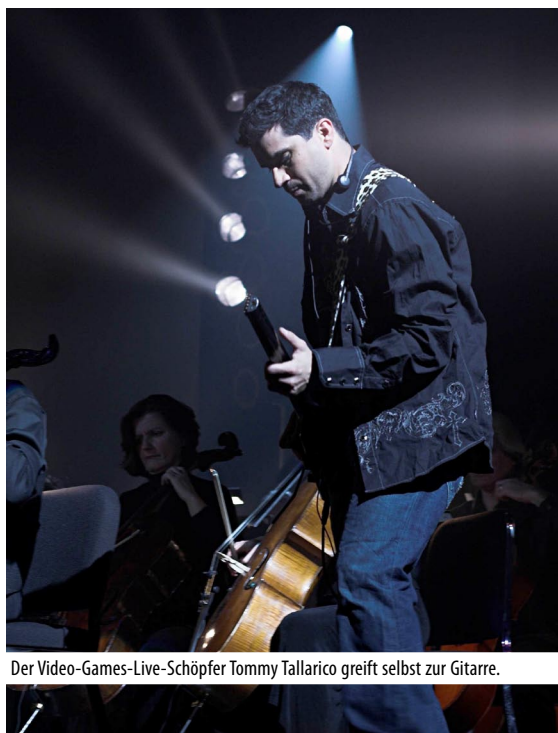
Spätestens, seit Soundkarten in PCs für glasklaren Klang und die CD-Rom als Speichermedium für reichlich Datenraum sorgen, spätestens seit Mitte der 1990er-Jahre also streben Computerspiele hin zum musikalischen Niveau von Film-Soundtracks. Seit der (oft kunstvollen) Vierkanal-Dudelei früher Heimcomputer und Konsolen hat die Audio-Untermalung in Spielen einen weiten Weg hinter sich; für Großprojekte von **Stalker** bis **Gothic 3** gehört es mittlerweile zum guten Ton, den Klangteppich von voll besetzten Orchestern einspielen zu lassen. Spielmusik steht dem Kino in Aufwand und Qualität in nichts mehr nach, und Video Games Live ist das zwar nicht der einzige, wohl aber der erfolgreichste Versuch, den Beweis in alle Welt zu tragen.

Presto fürs Publikum

Bei den rund 50 jährlichen Auftritten versammeln sich jeweils lokale Orchester samt Chor (in Deutschland war es die Neue Philharmonie Frankfurt), um eine Auswahl populärer Daddel-Melodien in wuchtige Konzertklänge zu transponieren. Mehr als 50 Stücke umfasst das Repertoire derzeit, rund 20 davon werden pro Vorführung dargeboten, von Ohrwurm-Klassikern wie dem **Zelda**-Thema oder **Sonic**-Medleys bis hin zu Ausschnitten aus modernen Soundtracks wie **Halo**, **Call of Duty** oder **Starcraft**. Damit bei der Generation Games gar nicht erst der Verdacht aufkommt, womöglich in einem schnarchigen Streichkonzert gelandet zu sein, ist die Musik eingebettet in reichlich Showgetöse. Die Mitmach-Einlagen à la **Space Invaders** gehören da noch zum un-



Mehr Show als Konzert: Video Games Live kombiniert Orchestermusik mit **Lichtspielen und Videoszenen**.



Der Video-Games-Live-Schöpfer Tommy Tallarico greift selbst zur Gitarre.



Die Leinwand wird zum Arcade-Automaten, ein Freiwilliger aus dem Publikum spielt Space Invaders.



terhaltsameren Teil, vor allem aber blitzen und blenden allerhand Scheinwerfer ins Publikum, über die Videoleinwand rasen Renderfilmchen, und unter Kunstnebelschwaden hüpfte Tommy Tallarico über die Bühne und schleudert Showmaster-Parolen ins Publikum.

Tommy, die Tonika

Tallarico hat das Spektakel ins Leben gerufen, gemeinsam mit Jack Wall, dem Dirigenten. Tallarico ist eine Art Tausendsassa der amerikanischen Spielemusik-Szene, ihr umtriebiger Bannerträger, Gründer eines Musiker-Netzwerks, Kolumnenautor und Fernsehmoderator. Seit mehr als 15 Jahren schreibt er Spielemusik, darunter für **Disney's Aladdin** oder **Earthworm Jim**. Neuerdings steht er im Guinness-Buch der Rekorde, weil er an mehr

als 300 Spielen mitgewirkt haben soll, meist als Techniker oder Sound Designer. Einen Soundtrack von Rang hat Tallarico bislang nicht zustande gebracht, sein Name ist Spielern außerhalb der USA weitgehend unbekannt. Video Games Live dient dem geschäftstüchtigen Tonsetzer deshalb nicht nur als ein Leuchtturm-Projekt der Spielemusik, sondern auch als Vermarktungstreich in eigener Sache, denn auf den Konzerten wird selbstverständlich auch seine Musik gespielt. So dürfte sich nebenbei erklären, warum eins von elf Stücken auf der kürzlich veröffentlichten Konzert-CD aus dem schnell vergessenen Action-Flop **Advent Rising** stammt – die Musik floss zum Teil aus der Feder von Tallarico. Und weil der vielbeschäftigte Dirigenten-Kollege Wall unter anderem für **Myst 3** und **Myst 4** komponierte, fehlt auch ein Medley aus der Adventure-Serie nicht auf der Scheibe.

Solo für Piano

Dabei sind die Stücke durchaus nicht schlecht gewählt. Der **Myst**-Soundtrack verschmilzt das genretypisch pseudo-lateinische Chorgemurmel mit ungewöhnlichen Geräuschen und Schlaginstrumenten, **Advent Rising** entfaltet durch ätherische Frauenstimmen Sternenweite. Das hebt die Stücke angenehm ab vom Pauken-und-Fanfare-Brimborium der musikalischen Ausrisse aus den **Warcraft**-Spielen, und zur Auflockerung schüttelt zwischen durch der auf Videospielemusik spezialisierte Jungpianist Martin Leung eine rasante Klaviervariante der **Tetris**-Melodie aus den Fingern – die elf Stücke auf der Anfang August erschienenen Konzert-CD sind abwechslungsreich zusammengestellt. Sieben Songs hat das Nationalorchester der Slowakei im Studio eingespielt, drei sind Live-Mitschnitte eines

Video-Games-Live-Auftritts in Brasilien, auch wenn nur der letzte davon echte Konzert-Atmosphäre aufkommen lässt – ein energiegeladenes Medley aus **Castlevania**, bei dem Tommy Tallarico selbst zur E-Gitarre greift.

Suite statt Songs

Dass die CD trotzdem stellenweise dünn bleibt, liegt nicht nur an der kurzen Spielzeit von 53 Minuten; vor allem fehlen viele der ikonischen Spielmelodien von **Zelda** bis **Final Fantasy**, von **Mario** bis **Monkey Island**, die Video Games Live zwar im Programm hat, aber den CD-Käufern vorenthält. Auf dem Album dominieren orchestertaugliche Soundtracks. Das ist in erster Linie Wirkungsmusik, ausgelegt darauf, Spielsituationen stimmungsvoll zu untermalen. Wer sich Melodien zum Mitpfeifen erhofft, ist hier an der falschen Adresse. So deckt Video Games Live trotz seines Anspruchs zwar bei weitem nicht das ganze Spektrum der Spieleklänge ab, zu dem längst alle Spielarten elektronischer Musik bis hin zum hitparadentauglichen Pop-Ohrwurm à la **Still Alive** (aus **Portal**) gehören. Das trübt die Freude am auf der CD dargebotenen Ausschnitt aber wenig. Wer sich auch bei abgeschaltetem PC noch in virtuelle Welten hinein hören will, der findet in Video Games Live einen angenehmen Wegbegleiter. **CS**

10 CDs zu gewinnen

Das erste Album zu **Video Games Live** ist am 1. August erschienen; im Handel kostet es rund 18 Euro. Gemeinsam mit dem Herausgeber EMI und dem Konzert-Sponsor Razer vergeben wir zehn Video-Games-Live-CDs unter den GameStar-Lesern. Zur Teilnahme genügt eine E-Mail mit Ihrem Namen und Ihrer vollständigen Postadresse an brief@gamestar.de, Stichwort: Video Games Live.

Video Games Live Tracklist

- | | | |
|-------|---------------------------|------|
| ▶ 1. | Kingdom Hearts | 3:39 |
| ▶ 2. | Warcraft Suite | 5:05 |
| ▶ 3. | Myst Medley | 6:04 |
| ▶ 4. | Medal of Honor (Live) | 5:42 |
| ▶ 5. | Civilization 4 Medley | 4:55 |
| ▶ 6. | Tetris Piano Opus No. 1 | 1:08 |
| ▶ 7. | God of War Montage (Live) | 3:35 |
| ▶ 8. | Advent Rising Suite | 6:27 |
| ▶ 9. | Tron Montage | 5:19 |
| ▶ 10. | Halo Suite | 6:37 |
| ▶ 11. | Castlevania Rock (Live) | 4:44 |



Grüner Look und Retro-Flair: Die Musik-CD zur Orchestershow **Video Games Live**.



Der »Video Game Pianist« **Martin Leung** interpretiert auf dem Klavier vor allem Nintendo-Melodien.

Jobs in der Spielebranche

Tester / QA Manager

Er sucht Fehler, damit wir keine mehr finden. Der Tester stellt sicher, dass ein Spiel so bugfrei wie möglich auf den Markt kommt.

Jobs in der Spielebranche

Ausgabe Thema

GS 05/08	Überblick
GS 06/08	Game Designer / Producer
GS 07/08	Programmer Interface Designer
GS 08/08	Graphics Designer Level Designer
GS 09/08	Modeller / Animator
GS 10/08	Writer / Localization Manager
GS 11/08	Sound Designer / Composer
GS 12/08	QA Manager, Tester Community Manager
GS 01/09	Product Manager PR Manager
GS 02/09	Der Weg in die Branche

Nur noch wenige Meter bis zum Endgegner. Mit gezücktem Schwert stürmen wir um die Ecke, holen aus zu einem vernichtenden Spezialschlag ... und bleiben mitten in der Animation hängen, weil das Spiel plötzlich einfriert. Enttäuschung, Frust, Hass – wir durchleben die komplette Palette an negativen Emotionen. Michael Backhaus empfindet etwas völlig anderes: pure Freude. »Ich habe richtig viel Spaß daran, herauszufinden, wie ich ein Spiel kaputt machen kann!«, sagt Backhaus, der als QA Manager die Testabteilung beim Berliner Entwickler Radon Labs leitet. QA steht für Quality Assurance, zu Deutsch Qualitätssicherung. Dass das Rollenspiel **Drakensang** bei der Veröffentlichung nahezu fehlerfrei war, liegt also vor allem an der zerstö-

rischen Kreativität von Michael Backhaus und seinen Leuten, die so insgesamt weit über 25.000 Bugs finden konnten.

Wiederholungstäter

Der Arbeitsalltag eines Testers klingt verlockend: Mails checken, Fehlerberichte schreiben, aber vor allem spielen, spielen und nochmals spielen. Ein Traumjob? »Ja, aber nur wenn du eine Leidenschaft fürs Fehler-suchen hast und extrem viel Geduld mitbringst«, so Michael Backhaus. Denn erst ganz zum Ende einer Produktion wird ein Titel in seiner Gesamtheit getestet und dabei auch klassisch durchgespielt. Die restlichen zwei bis drei Jahre überprüfen Michael Backhaus und sein Team einzelne Levels oder Spielelemente, im Fall von **Drakensang** etwa das Kampfsystem oder die Menüs. Das alles koordiniert, analytisch, vor allem aber immer und immer wieder. »Es gibt offensichtliche Fehler, die findet jeder«, verdeutlicht Backhaus. »Wir fragen uns: Wie kann ich das Spiel überlisten, die Regeln umgehen, die Mechanik austricksen?«

Der größte Feind eines Testers ist deshalb die Gewohnheit. »Wenn man eine Mission hundertmal gespielt hat, bekommt man Veränderungen nicht mehr so mit. Man rennt einfach blind durch und gewöhnt sich an Fehler und an Balancing-Macken«, erklärt Backhaus. So fielen den Testern die langen **Drakensang**-Laufwege erst auf, als für die Ver-

kaufversion der Teleport-Cheat entfernt wurde – zu spät.

Bug-Spürnase

Entdecken die Tester einen inhaltlichen oder technischen Fehler, dokumentieren sie ihn in einer Bug-Datenbank, damit ihn die Entwickler einerseits reproduzieren und andererseits natürlich auch beheben können. Bei einem Großprojekt wie **Drakensang** kommt da einiges zusammen. Michael Backhaus klingt fast ein wenig stolz: »An einem »guten« Tag haben wir schon mal locker über 100 Bugs gefunden.« Weil sich so viele Bugs schlecht per E-Mail oder Telefon diskutieren lassen, läuft ein Großteil der Kommunikation über die Datenbank ab. Trotzdem spricht Michael Backhaus mehrmals die Woche mit den Game Designern und den Projekt-Managern, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Denn: »Je weiter Tester in die Entwicklung einbezogen werden, desto besser ist letzten Endes die Arbeit.« Dabei versteht sich Michael Backhaus jedoch weniger als Ratgeber, sondern vielmehr als Dienstleister, der eigene Spaßkriterien hintenanstellen muss. Denn nicht immer haben Tester das Glück, sich um ein Projekt wie **Drakensang** kümmern zu dürfen. »Die Spiele werden nicht für uns gemacht, sondern für den Kunden. Deshalb muss ein Tester auch bei Pferdespielen analysieren können, ob sie fehlerfrei, kindgerecht und einsteigerfreundlich sind«, so Backhaus.

Nachwuchshoffnung

Die schlechte Nachricht: Im Vergleich mit den anderen Berufen in der Spielebranche verdienen Tester verhältnismäßig wenig. Die gute Nachricht: Bei keinem anderen Job in der Spielebranche sind die Einstiegs-hürden so niedrig. »Man sollte über vernünftige Englischkenntnisse verfügen, ein langjähriger Zocker sein und sich für die Hintergründe und Zusammenhänge der Spiele-Entwicklung interessieren«, so Backhaus.

Viele Tester starten ihre Karriere als Nebenjob während des Studiums. Denn die Arbeitszeiten können je nach Projektstatus stark variieren. Zu Beginn einer Entwicklung sind's durchaus mal nur zwei Arbeitstage die Woche, kurz vor dem Veröffentlichungstermin muss dafür regelmäßig auch der Sonntag im Büro verbracht werden.

Wer trotz des Stresses seine Arbeit sorgfältig erledigt, hat durchaus Aufstiegschancen. Nach wie vor fehlt es der deutschen Spielebranche an Ausbildungseinrichtungen, bei vielen Entwicklern wird deshalb die eigene QA-Abteilung für die Nachwuchs-Rekrutierung herangezogen. Das kann der klassische Weg über den Lead Tester bis hin zum QA Manager sein, der die Testabteilung leitet und sich auch um Budget- und Personalpläne kümmern muss. Aber auch viele PR-, Marketing- und Produkt-Manager haben ihre Laufbahn einmal als Tester begonnen. Zumindest bei Michael Backhaus hat die Karriere jedoch ein großes Opfer gefordert: »Ich bin selbst bei Superhits nicht mehr in der Lage, sie einfach nur ganz normal zu spielen. Wenn sich zehn Jahre lang alles darum dreht, gezielt etwas kaputt zu machen, überträgt sich das eben auch aufs Privatleben.«

Unser Experte

Michael Backhaus
(33) arbeitet seit 14 Jahren als Tester und ist QA Manager beim Berliner Entwicklerstudio Radon Labs. Zuletzt war er verantwortlich für die Qualitätssicherung von **Drakensang**.



In der QA-Abteilung arbeiten je nach Projektstatus bis zu 20 Tester. Gefundene Fehler werden in der Bug-Datenbank dokumentiert.

Einfache Problemlösung: Anzeigen / Anzeigen / Anzeigen		[1 von 1]		[1 von 1]	
id	category	description	status	created	updated
1000001	Gameplay	Ein Fehler bei der Steuerung des Charakters wurde festgestellt.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15
1000002	UI/UX	Das Menü ist nicht korrekt dargestellt.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15
1000003	Performance	Das Spiel stürzt bei bestimmten Aktionen ab.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15
1000004	Sound	Ein Soundeffekt ist nicht korrekt abgespielt.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15
1000005	Localization	Ein Text ist nicht korrekt übersetzt.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15
1000006	Networking	Ein Fehler bei der Netzwerkverbindung wurde festgestellt.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15
1000007	Security	Ein Sicherheitsproblem wurde festgestellt.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15
1000008	Accessibility	Das Spiel ist nicht barrierefrei.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15
1000009	Compliance	Das Spiel verstößt gegen die DSGVO.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15
1000010	Marketing	Ein Fehler bei der Marketingkampagne wurde festgestellt.	open	20-05-08 10:15	20-05-08 10:15

Jobs in der Spielebranche

Community Manager

Ein Ohr beim Spieler und eins beim Entwickler:

Der Community Manager hat den heißesten Draht der Branche.

Barla Dorkenschmied macht Probleme. Dabei sollte die Hauptfrau des Ferdoker Stadtwache eigentlich nur am Praiosplatz stehen und Quests verteilen. Tut sie aber nicht. Von der blonden Barla fehlt jede Spur. Und so haben **Drakensang**-Spieler ein Problem, denn ohne Frau Dorkenschmied geht's in dem Rollenspiel nicht weiter. Ein Blick ins offizielle Forum des Spiels verrät: Barlas Verschwinden ist kein Fehler, sondern Teil des Kopierschutzes. Die wehrhafte Dame taucht erst wieder auf, sobald die Original-DVD eingelegt wird. »Da mussten wir in den Foren viel Aufklärungsarbeit leisten. Wir haben erklärt, dass es sich eben nicht um einen Programmfehler handelt, und ausführlich begründet, warum wir uns für diese Form des Kopierschutzes entschieden haben. So konnten wir verärgerten Spielern schnell den Wind aus den Segeln nehmen«, sagt Bettina Korb. Sie ist Community Managerin beim Spiele-Publisher Dtp Entertainment. Im Forum kümmert sie sich um die Fragen der Spieler, leitet Fehlerberichte an die Qualitätssicherung weiter und versorgt die Fans mit brandneuen Informationen von den Entwicklern. Bettina weiß: »Mein Job ist an einer spannenden Schnittstelle angesiedelt. Der schnellste Weg von und zu den Spielern führt über die Foren, also über mein Team und mich.«

Bildschirmparty

Zwei Bildschirme stehen auf dem Schreibtisch von Bettina Korb, der linke davon zeigt ständig das Dtp-Forum. Aktualität ist im Beruf des Community Managers wichtig. Deshalb hält die 32-jährige permanent Ausschau nach Verbesserungsvorschlägen und Wünschen zu den Spielen, veröffentlicht Fehlerlösungen und trägt Neuigkeiten im Newsletter zusammen. Außerdem beobachtet sie die allgemeine Stimmung in den Spielergemeinden. »Die Zahl der Foren-Nutzer ist im letzten Jahr um 85 Prozent gestiegen. Und es geht schon lange nicht mehr nur um einzelne Fragen zu den Spielen. Wir haben sehr aktive Gemeinschaften, in denen sich die Besucher zu allen möglichen Themen austauschen« – für die Community Managerin wurde zum Beispiel mal ein »Betty werde schnell wieder gesund« Thread im Dtp-Forum eröffnet, als sie ein paar Tage krank im Bett lag und nicht antworten konnte.

Zu Bettinas Job gehört auch der Außendienst, zum Beispiel auf der Games Convention oder der Role Play Convention. Dann heißt es: fünf Tage lang am Stand stehen, schlimme Blasen an den Füßen ertragen und ganz nebenbei noch Spielern begegnen, die man sonst nur von ihren meist kryptischen Forennamen her kennt. Etwas übersichtlicher ging es da schon bei der Betaparty für **Drakensang** im vergangenen Juli zu. Damals durften 30 Community-Mitglieder bei Dtp in Hamburg ein

Wochenende lang die Vorabversion des Rollenspiels antesten. Auch die Organisation solcher Veranstaltungen ist Aufgabe des Community Managers. Sie dienen nicht nur zum Fokusgruppentest, sondern auch der Bindung von Kundengemeinschaften an Hersteller und Entwickler.

Questfest

Trotz Messen und Testveranstaltungen bleibt das Forum das wichtigste Werkzeug in diesem Beruf. Hier werden beispielsweise Wettbewerbe ausgeschrieben, die von einfachen Gewinnspielen bis zur Mitarbeit an zukünftigen Spielen reichen. »Bei Drakensang haben wir einen Quest Contest veranstaltet. Die Spieler sollten eine eigene Mission und passende Charaktere entwickeln. Die beste Einsendung wurde in das Rollenspiel eingebaut«, fasst Bettina Korb zusammen. Das Ergebnis heißt »Der Boltan Trick« und stammt aus der Feder des **Schwarze Auge**-Fans Jan Alfert. »Wir haben fast hundert Vorschläge bekommen, einige davon mit bis zu 35 Seiten langen Geschichten. Die werden natürlich nicht weggeworfen. Vielleicht gibt es ja eine Drakensang-Fortsetzung oder ein Addon«, so die Community Managerin von Dtp. Sie glaubt an die Kreativität der Spieler-Gemeinschaften und ist überzeugt: »Die Entwickler sollten enger mit ihren Fans zusammenarbeiten. Da schlummert viel Potenzial.«

Community-Soirée

Eine gezielte Ausbildung zum Community Manager gibt es bisher nicht, das Berufsbild entwickelt sich gerade erst. So können die Aufgaben von Firma zu Firma variieren. »Ein Hochschulstudium wird aber immer gern gesehen«, sagt Bettina Korb, die Germanistik, Soziologie und Psychologie auf Magister studiert hat. Außerdem sollten Interessierte bereits in Online-Communitys aktiv sein und die Dynamiken, die sich dort entwickeln, verstehen. Gute Deutsch- und Englischkenntnisse sind zudem Pflicht. Etwas journalistische Erfahrung kann auch nicht schaden, denn letztendlich dreht sich beim Community Manager alles um Kommunikation. Besonders wichtig sind daher auch die so genannten Soft Skills wie Teamfähigkeit, Umgangsformen und Einfühlungsvermögen. Bettina Korb fasst es so zusammen: »Man sollte einfach gerne mit Menschen zu tun haben, und das online wie offline.«

Unsere Expertin

Bettina Korb (32) arbeitet seit August 2007 als Content & Community Managerin beim Hamburger Publisher Dtp Entertainment und ist dort unter anderem für das Drakensang-Forum zuständig.



Auf der **Role Play Convention** legte sich Bettina Korb mit einem ihrer Forums-Moderatoren an, natürlich nur zum Spaß.

Themen	Beiträge	Letzter Beitrag
Allgemeines	124	1044
Der Ort für allgemeine Diskussionen: Moderatoren: Fandrich, Ravevella, Balkkon, dtp Betty		
General Discussion	21	63
Discussion general of topics here. Moderatoren: Fandrich, Ravevella, Balkkon, dtp Betty		
Presse Releases	278	278
Official news from publisher dtp. Moderatoren: dtp Betty		
Presse Releases	58	58
Official news from publisher dtp. Moderatoren: dtp Betty		
Themen	Beiträge	Letzter Beitrag
Das Schwarze Auge: Drakensang	2093	41978
American version: Dtp - America needs you!		
Drakensang-Wiki		
Birthday 2: Ego Draculac	3	3/7
Death in Rivellon - Back in Rivellon		
Vendica		
Your Ted had one Tochter: Death has a daughter		
Windchaser	104	1248
On board the Luftkitty - On board of the airship		
Drakensang-Wiki		

Die Großteil seiner Arbeitszeit verbringt der Community Manager mit dem Beantworten von Spielerfragen wie hier im **Dtp-Forum**.



Eine Quest aus der Community: »Der Boltan Trick« im Rollenspiel Drakensang stammt aus einem **Missions-Wettbewerb** im Forum.

HALL OF FAME

C&C: Alarmstufe Rot

Der Nachfolger, der die Vorgeschichte erzählt, legt den Grundstein für eine erfolgreiche Ableger-Serie.

Deswegen legendär

- verfeinert das geniale C&C-Spielprinzip
- zwei grundverschiedene Parteien
- unfreiwillig komische Realfilm-Szenen
- radikal beschnittene deutsche Version
- versteckte Ameisen-Kampagne im Addon
- »Verdammte Scheiße, der Stalin!«



Im **Zwischenfilm** besprechen Stalin und seine Lakaien die nächste Mission.

Wer die Apparatkulisse ignoriert, könnte glauben, die Szene spiele im Altenheim um die Ecke: Der Großvater sinkt in den Sessel, putzt seine Brille. Drumherum saust ein Weißkittel, der als Pfleger durchginge – rief er nicht: »Achtung, bereithalten!« Der alte Mann zerfasert in einem Lichtblitz, erscheint jedoch gleich wieder. »Haben Sie ihn gefunden?«, drängt sein Helfer. Der Opa antwortet: »Hitler ist aus dem Weg.«

Alles klar? Natürlich nicht, denn im deutschen Intro des Echtzeit-Klassikers **Command & Conquer: Alarmstufe Rot** (1996) fehlt die entscheidende Passage: Der alte Mann, Professor Einstein, reist mit seiner Zeitmaschine ins Jahr 1924, um Hitler auszuschalten. Doch der Auftritt des Diktators musste auf Anraten hiesiger Jugendschützer

entfallen. Der Publisher Virgin war daran gewohnt, 1995 hatten die Behörden auch beim Vorgänger **Command & Conquer** viele Schnitte gefordert. Ergo bleibt auch der Filmriss zu Beginn nicht die einzige Änderung an **Alarmstufe Rot**, was dessen Ruhm aber nicht trübt. Im Gegenteil: Die Altersheim-Szene eröffnet einen der beliebtesten Serienableger aller Zeiten.

Der billige Stalin

Weil der Zweite Weltkrieg nach Hitlers Ableben nie begann, überfällt in **Alarmstufe Rot** ein anderer Aggressor die Westmächte: Stalins Sowjetunion. In der Kampagne führen Sie die Alliierten oder die Russen durch 15 Missionen. Obwohl **Alarmstufe Rot** hierzulande unter dem Titel **C&C 2** läuft, erzählt es die Vorgeschichte des

Serien-Urvaters; dessen kahler Erzschurke Kane taucht sogar als Lakai Stalins auf. Erst mit **Alarmstufe Rot 2** verlegt der Entwickler Westwood die Serie in ein abgedrehtes Paralleluniversum – wohl um neue Käufer anzulocken.

Zudem befördern die Designer damit eine Not zur Tugend: Bereits die Filmszenen des ersten **Alarmstufe Rot** strotzen vor unfreiwilliger Komik. Unvergessen bleibt die Endsequenz des Allianz-Feldzugs, in der ein Soldat den verletzten Sowjet-Boss mit den Worten »Verdammte Scheiße, der Stalin!« unter einem Trümmerhaufen entdeckt. Dass Stalin dann ermordet wird, sehen deutsche Fans nicht – ein weiterer Beleg für die Schnitte. Lächerlich: Wie im ersten **C&C** ist hierzulande ständig von »Cyborg«-Kriegern die Rede, Soldaten sterben mit Bleischpepern statt Schmerzensschreien.

Wie früher, nur besser

Spielerisch erinnert **Alarmstufe Rot** auf den ersten Blick an eine simple Kalter-Krieg-Mod für **C&C**, weil Westwood viele Einheitenmodelle recycelt – etwa den Mammutpanzer. Immerhin verfeinert Westwood das **C&C**-Erfolgskonzept etwas. So dürfen Sie Schiffe und Flieger nun selbst bauen und befehligen, zum Beispiel alliierte Kreuzer oder russische MiG-Jets. Das erhöht den taktischen Tiefgang, vor allem in den Mehrspieler-Scharmützeln. Überdies spielen sich die Fraktionen angenehm unterschiedlich: Die Alliierten setzen auf schnelle, billige Fahrzeuge und eine mächtige Flotte, Russland auf starke, teure Panzer und schlagkräftige Flugzeuge.

Die offensichtlichste Neuerung ist technischer Natur: Windows-95-Besitzer spielen in Super-VGA-Auflösung (640x400 Bildpunkte) und überblicken damit einen viermal so großen Schlachtfeld-Ausschnitt wie unter DOS (320x200).

Wie ging's weiter?

1997 legt Westwood die mäßigen Erweiterungen **Gegenangriff** und **Vergeltungsschlag** nach, 2000 erscheint **Alarmstufe Rot 2**. Und am 30. Oktober 2008 kommt nun bereits der dritte Serienteil – nicht übel für eine Serie, die im Altenheim um die Ecke begann. **GR**



Mit Mammutpanzern und V2-Raketenwerfern stürmen die Sowjets einen Stützpunkt.

C&C: ALARMSTUFE ROT ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Virgin	ORIGINALRELEASE	22.11.1996
ENTWICKLER	Westwood	CA. PREIS	10 Euro
QUELLE	Ebay	USK	ab 16 Jahren
SPRACHE	deutsch		

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S 468er mit 66 MHz, 8 MB RAM
Damit Alarmstufe Rot unter Windows XP oder Vista funktioniert, müssen Sie den Patch 1.08 installieren, den Sie unter (<http://www.gamestar.de>, Quicklink: 5439) finden. Dann öffnen Sie per Rechtsklick die Kontext-Optionen der Datei »RA95.exe«, wählen »Eigenschaften« und schalten im folgenden Menü zur Karteikarte »Kompatibilität«. Dort setzen Sie das Häkchen neben der Option »Programm im Kompatibilitätsmodus ausführen für« und wählen den Eintrag »Windows 95«.

FAZIT Großartiger Ableger des ersten C&C.



**Daniel Visarius**

hat sich eine zweite, günstige Grafikkarte eingebaut, um sein TV per HDMI zu beliefern. Die erste Karte ist mit zwei TFTs verbunden.

**Florian Klein**

sucht gerade nach einem Lüfter für seine Radeon HD 4850. Die ist zwar auch jetzt nur leicht hörbar in Spielen, soll aber flüsterleise werden.

Hardware & News

Unterwegs besser spielen

Großer Notebook-Vergleichstest und neue Grafikkarten.

Längst haben Notebooks den Desktop-PC bei den Absatzzahlen überholt. Nur bei Spielern setzen sich die mobilen Computer langsamer durch. Das liegt zum einen an den relativ zum Desktop-PC deutlich höheren Kosten, aber ebenso an der mangelnden Aufrüstbarkeit: Auch in modernen Notebooks sind die Grafikkarten fest verdrahtet, sie lassen sich also nicht austauschen. Im Umkehrschluss ist deshalb praktisch jedes Notebook spätestens nach eineinhalb Jahren zu langsam für dann aktuelle Spiele und hohe Detaileinstellungen. Als alleinige Spielemaschine sind (bezahlbare) Notebooks so nur für Gelegenheitsspieler interessant, als Zweitgerät hingegen durchaus einen Blick wert, stellt Florian fest. Für den Hardware-Schwerpunkt **Spiele-Notebooks bis 1.500 Euro** hat er zehn aktuelle Notebooks durch unseren Testparcours gescheucht. Hendrik stellt Ihnen



Crysis stellt weiter die **höchsten Anforderungen** an Spiel-Hardware. Noch sind viele Notebooks damit überfordert.

die neue und günstige Kompaktklasse vor, die **Netbooks**.

Während Hendrik und Florian sich hinter unzähligen Notebooks versteckten, nahm sich Daniel die neuen Grafikkarten zur Brust: Nvidias 270 Euro teure **neue GeForce GTX 260** hat mehr Shader als das alte Modell und hält damit die Radeon HD 4870 in Schach. AMD seinerseits stellt mit der **Radeon HD 4830** einen spannenden, neuen Preis-Leistungs-Sieger gegen die GeForce 9800 GT. Beide kosten rund 120 Euro. **DV**

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Spiele-Notebooks
bis 1.500 Euro 174
Test-Tabelle & Benchmarks ... 176
Die neue Kompaktklasse:
Netbooks 180

Test des Monats

Radeon HD 4830 182

Tool des Monats

Mehr Arbeitsfläche
dank Dextop 186

Tests

Zotac GeForce GTX 260² 184
28-Zoll-TFT:
Hanns.G HG281 186
Grafikkarte: Powercolor
Radeon HD 4870 PCS 186
Maus:
Microsoft Siderwinder X5 187
Tastatur:
Microsoft Sidewinder X6 187

Service

Techtelmechtel 188
Einkaufsführer 190



Künftig will sich AMD auf die **Entwicklung und den Verkauf von Prozessoren konzentrieren**.

AMD spaltet sich auf

Was sich seit Langem angebahnt hat, wurde nun Wirklichkeit: AMD trennt sich von seinen Fabriken, auch den deutschen Anlagen in Dresden.

Nach sieben verlustreichen Quartalen in Folge zieht AMD nun die Notbremse, um möglichst schnell wieder profitabel zu werden. Wie erwartet gliedert AMD deshalb seine weltweiten Fertigungskapazitäten, also auch die in Dresden, in eine eigene Firma aus. Die neu geschaffene The Foundry Company bleibt zu 44,4 Prozent in AMDs Besitz, die übrigen 55,6 Prozent kauft die vom arabischen Emirat Abu Dhabi eigens zu diesem Zweck gegründete ATIC-Investitionsfirma. Abu Dhabi ist über die vergleichbare Finanzfirma Mubadala bereits

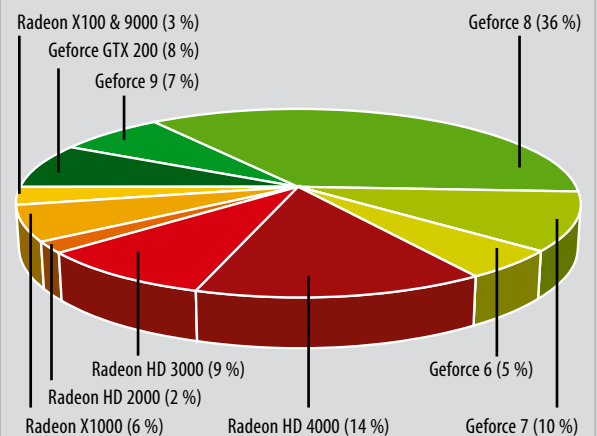
mit 8,1 Prozent an AMD direkt beteiligt. The Foundry Company will außer für AMD auch Chips für andere Kunden fertigen – möglicherweise Nvidia. Für Endkunden dürfte die Aufspaltung zunächst keine praktischen Auswirkungen haben. Einen weiteren Rechtsstreit zwischen Intel und AMD könnte die neue Situation aber sehr wohl vom Zaun brechen – Intel hat Gesprächsbedarf angesichts des gegenseitigen Abkommens zum Technologietransfer. AMD sieht die Verträge eingehalten. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: M111

Welche Grafikkarten haben die GameStar-Leser?

Zwei Drittel aller GameStar-Leser haben eine GeForce-Grafikkarte, jeder siebte bereits eine Radeon HD 4000.

Seit der Einführung des Dauerbrenners GeForce 8800 GTX (selbst heute noch konkurrenzfähig) Ende 2006 konnte Nvidia seinen Marktanteil kontinuierlich ausbauen. Die Radeon HD 4000, hauptsächlich vertreten durch die starken HD-4800-Platinen, hat seit Mitte des Jahres schon jeden siebten Leser überzeugt.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.694 Teilnehmer

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor	Athlon 64/3500+
Arbeitsspeicher	1,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 7800 GT

Standard-PC



Mittelklasse-PC

Prozessor	Athlon 64 X2/5000+
Arbeitsspeicher	2,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 8800 GT



High-End-PC

Prozessor	Core 2 Quad Q9300
Arbeitsspeicher	4,0 GByte
Grafikkarte	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 €	3850 60 €	4670 70 €	4830 100 €	3870 100 €	HD 4850 150 €	HD 3870 X2 220 €	HD 4870 220 €	HD 4870 X2 420 €	
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 260 €	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.

Intel Core i7

Der Core-2-Nachfolger kommt nächsten Monat – zu spät für diese Ausgabe.

Wahrscheinlich geht der Core-2-Nachfolger am 17. November an den Start. Zunächst finden drei Versionen ihren Weg in den Handel: Das rund 750 Euro teure Topmodell **Core i7 Extreme 965** mit 3,2 GHz und freiem Multiplikator, der 2,93 GHz schnelle **Core i7 940** kostet 450 Euro, die 2,6-GHz-Version **920** knapp 250 Euro. Alle drei laufen nur in den neuen Sockel-1366-Mainboards für DDR3-RAM (X58-Chipsatz). Bei gleichem Takt dürfte der Core i7 gut 10 bis 20 Prozent schneller rechnen als ein Core 2. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5621



Preiswerte Core-i7-Modelle gibt's erst 2009.

Luxus-Grafikkartenkühler

Scythe will moderne Geforce- und Radeon-Platinen mit dem Musashi effizient und leise kühlen.

Die Referenzkühler der meisten Grafikkarten funktionieren mehr schlecht als recht. Zwar halten sie die Chiptemperatur stets auf noch akzeptablem Niveau, aber entweder erhitzen sich die Karten trotzdem stark oder der Lüfter dreht in Spielen teilweise laut auf. Separate Kühler aus dem Zubehörhandel können das ändern, haben allerdings den Verlust der Garantie des Grafikkarten-Herstellers zur Folge. Der **Musashi** von Scythe hat zwei stufenlos regelbare 100-mm-Ventilatoren und ebenso viele Heatpipes. Er passt

auf beinahe alle Grafikkarten der letzten zwei Jahre, darunter Radeon HD 3800 und 4800 sowie Geforce 8800 und 9800. Die Lautstärke gibt der Hersteller mit je nach Drehzahl 12,5 bis 29,2 dBA an (die Grenze von unhörbar nach hörbar liegt bei rund 19 dBA). Aufgrund der Länge von 25 cm passt der **Musashi** nicht in jedes Gehäuse. Kostenpunkt: knapp 35 Euro. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5620



Einzig Nvidias Geforce-**GTX-200-Karten** lassen sich derzeit nicht mit dem Musashi ruhig stellen.

Neue Geforce-Flaggschiffe im Anmarsch

Der November wird heiß: Neben Intels neuen Prozessoren stehen frische Geforce-Modelle in den Startlöchern.

Voraussichtlich im nächsten Monat will Nvidia gleich drei neue Grafikkarten der High-End-Serie Geforce GTX 200 auf den Markt bringen. Alle basieren auf dem von

Geforce GTX 260 und 280 bekannten GT200-Grafikprozessor, der nun aber im 55-nm- statt im 65-nm-Prozess entsteht. Der GT206 getaufte Grafikchip erlaubt höhere Taktfrequenzen, sodass das neue und 550 Euro teure Spitzenmodell Geforce GTX 290 eventuell sogar zu AMDs Zwei-Chip-Platine Radeon HD 4870 X2

aufschließen könnte. Die günstigere Geforce GTX 270 dürfte unter 350 Euro kosten. Leistungsreferenz wird wahrscheinlich eine Zwei-Chip-Karte mit zwei GT206-Chips auf einer Platine (Codename GT212). Angaben zum Preis oder der Stromaufnahme fehlen bislang. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5623



Spiele-Notebooks unter 1.500 Euro

Mobiles Spielen wird bezahlbar. Mittlerweile kosten Notebooks mit schnellem Prozessor, 4,0 GByte Speicher und spieletauglicher Grafikkarte weniger als 1.500 Euro. Wir testen zehn aktuelle Geräte.

Oma und Opa kaufen am liebsten Notebooks. Die kompakten Computer lassen sich bei Nichtbenutzung unauffällig im Regal verstauen und sind außerdem um ein Vielfaches leichter in Betrieb zu nehmen – statt Rechner und Monitor, Tastatur und Maus muss nur noch ein einziges Gerät verkabelt werden. Die konzeptionellen Vorteile wie der Betrieb abseits der Steckdose und der einfache Transport wiegen ohnehin schwer. Folglich haben

die Notebooks den klassischen Desktop-PC bei den Gesamtabsatzzahlen längst überholt. Nur bei Spielen setzen sich die mobilen Geräte langsamer durch. Zwar arbeiten aktuelle Prozessoren mehr als schnell genug, und auch der Arbeitsspeicherausbau reicht für Jahre, allerdings kommen viele Notebook-Grafikkarten nach allerspätestens zwei Jahren überhaupt nicht mehr mit.

Um zu überprüfen, ob sich das Bild mittlerweile gewandelt hat,

testen wir in diesem Schwerpunkt die aktuelle Notebook-Generation mit Intels Centrino-2-Technologiepaket und AMDs Puma-Pendant. Unsere einzige Maßgabe an die Hersteller: maximal 1.500 Euro! Fast alle Branchengrößen schickten uns ein Testgerät, nur die auf Spieler spezialisierte Firma Alienware verweigert die Teilnahme. Obgleich deren Geräte ab knapp 1.400 Euro zu bekommen sind, wollte man uns lediglich ein 3.000-Euro-Modell zur Verfügung

stellen – das sei schließlich das vorrangige Marktsegment für Spieler-Notebooks. Wir sehen das anders. Schließlich geben Sie, unsere Leser, im Schnitt zwischen 1.000 und 1.500 Euro für einen Spielerechner aus. Warum sollte man für ein Notebook doppelt so viel investieren, wenn es sich eh nicht aufrüsten lässt und in der Regel nach zwei Jahren nur noch für minimale Details taugt?

Problemfall Grafikkarte

In den vergangenen Jahren haben sich Notebooks erheblich weiter entwickelt. Die allgemeine Arbeitsleistung erreicht das Niveau ausgewachsener Desktop-Maschinen, die Ausstattung ist in der Regel komplett. Dass es den mobilen Geräte dennoch nicht gelingt, engagierte Spieler langfristig zu binden, hat seine Ursache in der mangelnden Aufrüstbarkeit. Zumindest Hauptprozessor



16:9-Displays (oben) sind in, aber 16:10 (links) bietet mehr Platz.

Schwerpunkt-Inhalt

Test-Tabelle & Benchmark	176
Die neue Kompaktklasse: Netbooks	180

und Arbeitsspeicher sind im Lieferzustand für gewöhnlich passend dimensioniert und für zwei Jahre ausreichend, die Grafikkarte liefert in der Regel aber nur Mittelklasseleistung. Das liegt zum einen daran, dass die Notebook-Versionen im Regelfall geringere Taktfrequenzen und weniger Shader-Einheiten als ihr Desktop-Namensvetter haben. Zum anderen geben High-End-Grafikchips einfach zu viel Hitze ab. Entsprechend wuchtig, laut und heiß sind Notebooks mit solcher Hardware. Die Industrie schafft es trotz eindeutiger Faktenlage nicht, das Problem zu beseitigen: Wir schlagen in Gesprächen mit den Herstellern immer wieder vor, sich auf einen einheitlichen Standard zum Wechsel der Grafikkarten zu einigen – zumal es den in Form der MXM-Grafikmodule längst gibt. Die Gegenargumente sind immer dieselben: Der Strombedarf der nächsten Grafikchip-Generation sei nicht kalkulierbar, die Position der Grafikchips auf dem Modul ändere sich ständig und verlange dadurch eine Anpassung des Kühlers. Möglicherweise ist der tatsächliche Grund aber ein anderer: Mit auswechselbarer Grafikkarte ließen sich nicht ohne weiteres alle zwei Jahre neue Notebooks an Spieler verkaufen. Die übrigen Käufer-schichten brauchen die in spieletauglichen Geräten vorhandene Leistung nämlich ohnehin nicht. So sehen wir Notebooks derzeit

eher als tragbare Ergänzung zum stationären Spiele-PC, der auf lange Sicht einfach weniger kostet und bei gleichen Kosten spürbar mehr Leistung bietet.

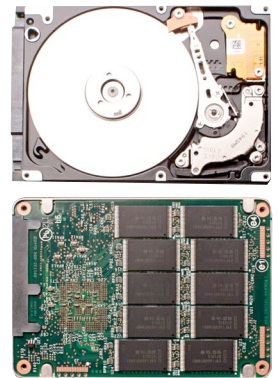
Mobilitätsbremse Ausstattung

Moderne Notebooks mit einer Bildschirmdiagonale von 15 Zoll oder mehr wiegen selten weniger als 2,8 Kilo. Dafür bekommen Sie allerdings auch Ausstattung aus der Desktop-Liga. Sie können mindestens eine 200-GB-Byte-Festplatte und einen DVD-Brenner für Double-Layer-Rohlinge erwarten. Speicherkartenleser, Onboard-Sound, Headset-Anschluss, GBit-Netzwerk und Wireless LAN sind ohnehin Standard; vermehrt führen die Hersteller einen externen SATA-Anschluss nach außen. Entsprechende Laufwerke erreichen weit höhere Datentransferraten als solche, die über USB angeschlossen werden. Besonderheiten bei der Ausstattung sind eine integrierte Kamera sowie Taschen oder Rücksäcke. Beim Betriebssystem hat sich Windows Vista trotz anfänglicher Ablehnung seitens der Hersteller auf breiter Front durchgesetzt.

Maximale Mobilität ist bei derart mit Technik vollgestopften Geräten unmöglich. Allein die Einzelkomponenten sowie die Kühlelemente für Hauptprozessor und Grafikchip hieven das Gewicht locker über 3 Kilo. Da spieletaugliche Hardware in Kombination

Flash-Festplatten

Stark im Kommen sind Flashspeicher-Festplatten. Anstatt auf rotierenden Magnet-scheiben landen die Daten dort in kleinen Silizium-Speicherchips, wie sie zum Beispiel von USB-Sticks bekannt sind. Intels Flashspeicher-Laufwerk der zweiten Generation, die 600 Euro teure **X25-M** mit 80 GByte (siehe Bild), übertrifft klassische Massenspeicher bei den Datentransferraten zumindest theoretisch um bis zu 100 Prozent. Aufgrund der derzeit noch hohen Preise und des relativ geringen Speichervolumens finden die lautlosen



Massenspeicher hauptsächlich in teuren Business-Notebooks Verwendung, aber überraschenderweise auch in Einzelfällen in der besonders preiswerten Kompaktklasse der »Netbooks«.

Massenspeicher hauptsächlich in teuren Business-Notebooks Verwendung, aber überraschenderweise auch in Einzelfällen in der besonders preiswerten Kompaktklasse der »Netbooks«.



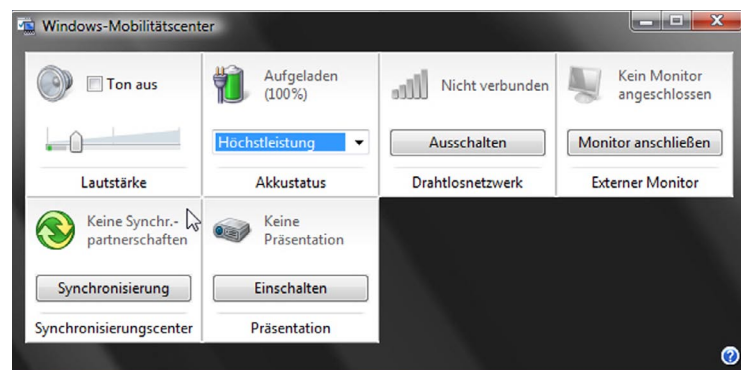
mit dem Display zudem reichlich Strom zieht, macht das Testfeld im 3D-Betrieb abseits der Steckdose schon nach einer Stunde die Grätsche. Leichtere Notebooks mit mehr Durchhaltevermögen kosten gleich um die 2.000 Euro, viele dieser Geräte haben allerdings nur eine lahme Onboard-Grafik oder eine absolute Einstiegereinheit wie die GeForce 9400 oder Radeon 3650. Die extra-kleinen »Netbooks« beginnen dagegen bei 300 Euro, eignen sich aber überhaupt nicht zum Spielen. Drei Vertreter stellen wir Ihnen im Artikel »Die neue Kompaktklasse« vor. Dort verraten wir, wozu die Winzlinge zu gebrauchen sind und wozu nicht.

Testprozedere Notebooks

Alle Notebooks testen wir im Auslieferungszustand, also so, wie Sie es als Kunde nach dem Auspacken vorfinden. Nach der In-

stallation unserer Spiele-Benchmarks **Crysis** und **Call of Duty 4** starten wir die Testläufe einmal in 1024x768 und ein weiteres Mal in der nativen Auflösung des jeweiligen Notebooks. Aufgrund wechselnder Display-Auflösungen schwanken diese Werte selbst bei identischer Hardware stark. Uns geht es bei diesem Test hauptsächlich darum, die Spieleleistung bei optimaler Bildqualität zu durchleuchten. Schließlich nützt es wenig, wenn der Flachbildschirm mit 1920 mal 1200 Bildpunkten auflöst (Full HD lautet das passende Marketing-Schlagwort), die Grafikkarte jedoch gerade einmal 1440 mal 900 Pixel flüssig bewältigen kann.

Die für den Spielspaß unterwegs wichtige Akkulaufzeit ermitteln wir mit dem **3DMark2006** in einer Dauerschleife, nachdem wir die Geräte voll aufgeladen hatten. Im gleichen Atemzug messen wir zudem die Lautstärke. **DV**



Im **Vista-Mobilitätscenter** fasst Microsoft alle notebook-relevanten Systemeinstellungen zusammen.



Notebooks locken mit Mobilität und geringem Platzbedarf. Doch gibt's das Ganze auch mit hoher **Spielleistung**? Wir testen zehn aktuelle Modelle im Preisbereich bis 1.500 Euro.

Zehn Spiele-Notebooks bis 1.500 Euro

Wer wünscht sich auf Reisen oder beim Heimatbesuch nicht eine transportable Spielmaschine, um sich die Zeit mit dem aktuellen Lieblingstitel zu vertreiben? Genug Prozessorleistung dafür bieten alle Modelle im Test: Jedes verfügt über eine Dual-Core-CPU sowie mehr als 2,0 GByte RAM. Deutliche Diskrepanzen zeigen sich dagegen bei der Spieleleistung, denn dafür ist hauptsächlich der Grafikchip verantwortlich (siehe Benchmarks).

Unterschiede gibt's auch beim Gewicht und der Größe: Dells **XPS M1330** mit 13,3-Zoll-Display wiegt mit 2,0 Kilogramm nicht ein Mal die Hälfte von Acers **Aspire 8930G**

mit 18,4-Zoll-TFT (4,1 Kilo). Zudem spielt die maximale (native) Auflösung des Displays für Spieler eine wichtige Rolle: Zwar steht Ihnen mit einer höheren Auflösung mehr Platz auf dem Desktop für Dokumente oder Browser-Fenster zur Verfügung. Schafft es der Grafikchip aber nicht, das Spiel in dieser Auflösung flüssig darzustellen, müssen Sie die Pixelanzahl reduzieren und verlieren dadurch an Schärfe, da das Display interpolieren muss.

Alle getesteten Notebooks haben einen DVD-Brenner, teils auch mit der Fähigkeit, die modernen Blu-ray-Scheiben mit HD-Filmen zu lesen. Standard ist zudem eine

integrierte Webcam sowie ein HDMI-Ausgang, an den sich TFT-Monitore und HD-Fernseher anschließen lassen. Für Aufrüstmaßnahmen mit externen Sound-, TV- oder anderen Erweiterungskarten besitzen die meisten Geräte einen Expresscard-Slot.

1. Platz Acer Aspire 8930G

Multimediazentrale mit Full-HD-Display, flotter GeForce 9700M GT und hochwertiger Verarbeitung.

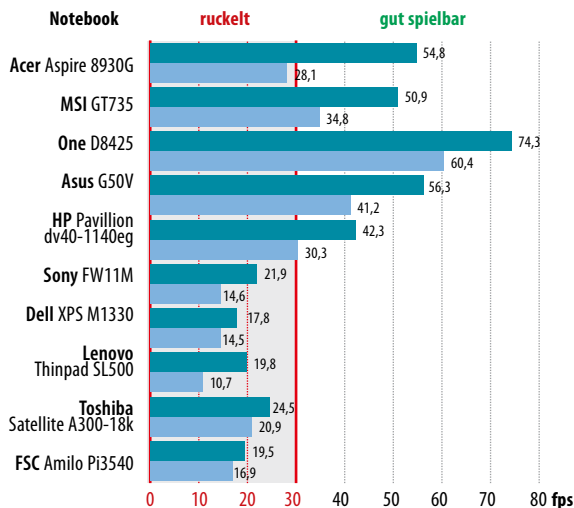
Im direkten Benchmark-Vergleich muss sich Acers **Aspire 8930G**

zwar dem **D8425** von One geschlagen geben, da die GeForce 9700M GT des Acer-Notebooks etwas langsamer rechnet als die 9800M GTS des One-Konkurrenten. Mit 54,8 fps in **Call of Duty 4** (1024x768, hohe Details) bleibt aber noch genug Leistung für aktuelle Titel, allerdings müssen Sie wegen der hohen nativen Auflösung von 1920x1080 Pixel des 18,4-Zoll-Displays die Pixelzahl in Spielen häufig reduzieren. Dank der sehr guten Interpolation verlieren Sie dabei aber kaum Bildqualität.

Unterm Strich gewinnt das **Aspire 8930G** unseren Vergleichstest, weil es das beste Gesamtpaket aus guter Spieleleistung, tol-

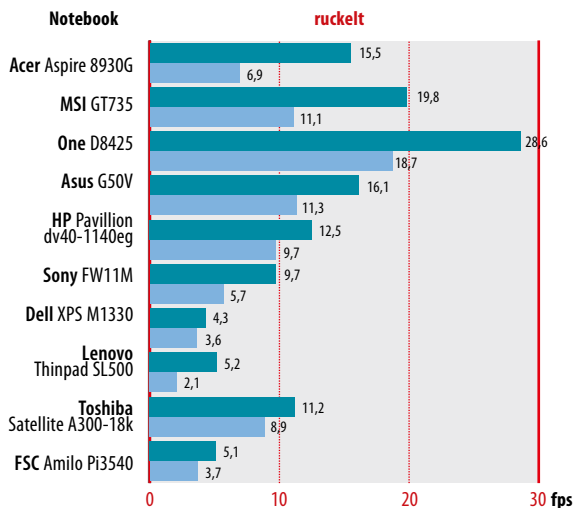
Call of Duty 4

■ 1024x768 ■ native Auflösung



Crysis DirectX 10

■ 1024x768 ■ native Auflösung



lem Display und hochwertiger Verarbeitung bietet. Auf dem knackscharfen und brillanten Display spielen Sie mithilfe des integrierten Blu-ray-Laufwerks auch HD-Filme in voller Auflösung ab. Zudem bietet das hochwertig verarbeitete Gehäuse ausreichend Platz für eine exakte Tastatur samt Zahlenblock sowie eine praktische Multimedia-Steuerung (siehe Kasten rechts). Zum hohen Komfort des **Aspire 8930G** trägt ebenso das stets leise Kühlsystem bei, das auch unter Volllast in Spielen nicht hörbar aufdreht. Die Nachteile: Für den täglichen Einsatz unterwegs eignet sich das große und über vier Kilogramm schwere Notebook nicht. Zudem ist es mit 1.500 Euro relativ teuer.

2. Platz MSI GT735

MSI zeigt, dass Notebooks auf AMD-Basis durchaus mit der übermächtigen Centrino-Konkurrenz von Intel mithalten.

Im Gegensatz zum restlichen Testfeld setzt MSI beim 1.350 Euro teuren **GT735** nicht auf Intels Centrino-Serie, sondern nutzt AMDs Puma-Plattform mit Turion-Prozessor. Der schlägt sich gut gegen die Core-2-Konkurrenz und liegt im Zusammenspiel mit der Mobility Radeon HD 3850 etwa auf dem Leistungsniveau eines Gespanns aus Core 2 Duo und Geforce 9700M GT. Selbst in der hohen nativen Auflösung von 1920x1200 Pixeln spielen Sie anspruchslosere Titel wie **Call of Duty 4** mit 34,8 fps gerade noch flüssig. Beim grafisch konkurrenzlos anspruchsvollen **Crysis** müssen Sie aber bereits in 1024x768 die Details reduzieren, um ruckelfrei zu spielen. Das geht den Konkurrenten aber ebenso.

Entgegen dem Trend entspiegelt MSI das 17-Zoll-Display und kommt so Spielern entgegen, die auch in hellen Umgebungen arbeiten oder zocken wollen. Die Farbbrillanz leidet aber etwas darunter. Eine weitere Besonderheit ist der Turbo-Knopf des **GT735**. Damit übertakten Sie den Turion-Prozessor von 2,2 auf 2,6 GHz. In Spielen bringt das aber nur wenig mehr Leistung, da meist die Grafikkarte die Gesamt-Performance begrenzt. Fazit: solides und nur in Spielen leicht hörbares Notebook mit starker 3D-Leistung.

3. Platz One D8425

Das schnellste Spiele-Notebook im Test verschenkt den Sieg durch mittelmäßige Verarbeitung und teils deutlich hörbaren Lüfter.

In Spielen rennt das 1.250 Euro teure **D8425** von One allen Konkurrenten davon. Das liegt an der brandaktuellen Geforce 9800M GTS, die sowohl die kleineren 9700M-GT-Geschwister als auch AMDs Mobility Radeon HD 3850 hinter sich lässt. Mit 28,6 fps spielen Sie sogar **Crysis** in hohen Details und 1024x768 Pixeln fast flüssig. Wenn Sie die Details ein wenig reduzieren, läuft der Insel-Shooter ruckelfrei. Bei **Call of Duty 4** bleibt mit 60,4 fps sogar in der nativen Auflösung des **D8425** von 1680x1050 Pixeln noch genug Luft für Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung.

Den Testsieg trägt das One-Notebook trotzdem nicht davon. Zum einen enttäuscht das Display bei der Interpolation auf niedrigere Auflösungen, zum anderen ist die Tastatur zu weich und nicht so exakt wie bei der Konkurrenz. Abzüge gibt's zudem bei der zwar soliden, aber nicht hochwertigen Verarbeitung sowie dem in Spielen deutlich hörbaren Kühlsystem. Wen die Lautstärke nicht stört, bekommt für 1.250 Euro dennoch ein sehr schnelles und voll spieletaugliches Notebook.

4. Platz Asus G50V

Cleverer Mix aus starker 3D-Leistung, guter Verarbeitung sowie tollen Zugaben für Spieler.

Mit dem **G50V** zielt Asus auf mobile Spieler. Daher gehört neben einem stabilen Rucksack auch eine **MX518**-Maus von Logitech sowie ein Stereo-Headset von Steelseries zum Lieferumfang. Die 3D-Leistung stimmt dank der Geforce 9700M GT mit 512 MByte RAM sowie dem schnellen Core 2 Duo P8600 mit 2,4 GHz. Das 15,4-Zoll-Display bietet nur verhältnismäßig geringe 1440x900 Pixel, dafür spielen Sie in dieser Auflösung meist problemlos flüssig und mit optimaler Schärfe. Zudem gefallen uns die kräftigen Farben und die insgesamt scharfe Darstellung.

Die Verarbeitung ist stabil und ohne Problemstellen; die Tastatur arbeitet präzise und hat einen angenehmen Druckpunkt. Im Desktop-Betrieb bleibt das **G50V** leise, nur in Spielen wird das Kühlsystem leicht hörbar. Größter Kritikpunkt: Wer das Notebook mit externen Erweiterungskarten aufrüsten will, scheitert aufgrund des fehlenden Expresscard-Slots. Im Konkurrenzvergleich fehlt außerdem ein Blu-ray-Laufwerk. Wem das egal ist, spielt mit dem **G50V** für 1.150 Euro sehr günstig und bekommt tolle Beigaben – klarer Preis-Leistungs-Sieg!

5. Platz HP Pavillion dv40-1140eg

Günstiges und spieletaugliches Notebook mit ausreichend 3D-Leistung und guter Ausstattung.

Trotz des günstigen Preises von 900 Euro ist das **Pavillion dv40-1140eg** von HP für Spieler durchaus interessant. Zwar kann die integrierte Geforce 9600M GT nicht ganz bei der Konkurrenz aus Mobility Radeon HD 3850, Geforce 9800M GTS oder 9700M GT mithalten, zum flüssigen Spielen anspruchsloserer Titel reicht es aber allemal. **Call of Duty 4** etwa messen wir mit 42,3 fps in 1024x768 und hohen Details.

Die Ausstattung unterscheidet sich vor allem aufgrund der zwei 250 GByte großen Festplatten sowie der beiliegenden Scheckkarten-Fernbedienung vom restlichen Testfeld. Auch ist die native Auflösung des spiegelnden 17-Zoll-Formats mit 1440x900 Pixel für diese Größe relativ gering; Schärfe und Farbbrillanz überzeugen dagegen. Die Verarbeitung ist insgesamt solide, nur die Tastatur gibt etwas zu viel nach. Im Desktop-Betrieb bleiben die Lüfter leise, in Spielen hören Sie das **Pavillion dv40-1140eg** aber deutlich rauschen. Fazit: für 900 Euro auf jeden Fall eine Überlegung wert.

6. Platz Sony FW11M

Multimedia-Notebook mit Blu-ray-Laufwerk und tollem Display, aber schwacher Grafikkarte.

Sonys 1.150 Euro teures **Vaio FW11M** beeindruckt auf den ers-

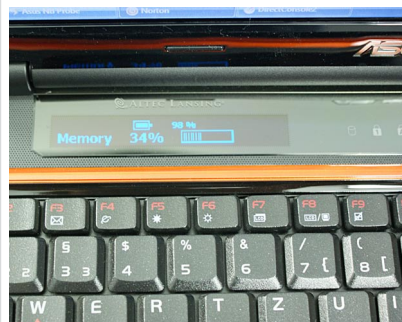
ten Blick mit hochwertiger Verarbeitung und schickem Design. Das 16:9-Display mit 1600x900 Pixeln ist knackscharf und überzeugt mit brillanten Farben, allerdings ist es nicht entspiegelt und reflektiert in hellen Räumen relativ stark. Die Tastatur gefällt uns aufgrund des exakten Druckpunktes sehr gut. Dabei ist das Tastenfeld nicht zusammenhängend, sondern alle Schalter sitzen wie bei Apple-Notebooks einzeln im Gehäuse.

In Spielen leidet das **FW11M** an der schwachen Mobility Radeon HD 3470. Die verfügt zwar über 256 MByte Grafik-RAM, die 3D-Leistung reicht aber nur aus, um **Call of Duty 4** in 1024x768 mit niedrigen bis mittleren Details flüs-

Sondertasten



Acers Aspire 8930G bietet über ein schickes Touchpad schnellen Zugriff auf **Multimedia-Funktionen** wie die Lautstärke-regelung oder das Abspielen von Musik oder Filmen.



Asus integriert beim **G50V** neben einigen Sondertasten auch ein **Mini-Display**, das etwa die verbleibende Akkulaufzeit oder die CPU- und RAM-Auslastung anzeigt.



Bei MSIs **GT735** **über- oder untertakten Sie den Prozessor** auf Wunsch **per Knopfdruck**. Zudem gibt's ein Touchpad zur Steuerung von Mediaplayern.

Akkulaufzeit in Spielen

Notebook	Minuten
Acer Aspire 8930G	79
MSI GT735	62
One D8425	65
Asus G50V	51
HP Pavillion dv40-1140eg	76
Sony FW11M	72
Dell XPS M1330	71
Lenovo Thinpad SL500	55
Toshiba Satellite A300-18k	61
FSC Amilo Pi3540	67

sie zu spielen. **Crysis** ruckelt dagegen selbst in minimaler Einstellung. Daher sollten engagierte Spieler das **FW11M** meiden. Zwar startet jedes aktuelle Spiel, meist müssen Sie aber starke Abstriche bei Grafikqualität und Auflösung hinnehmen. Für Gelegenheitsspieler, die ein Multimedia-Notebook suchen, ist das **FW11M** dank des leisen Betriebs und der langen Akkulaufzeit besser geeignet.

7. Platz Dell XPS M1330

Ultramobiles 13,3-Zoll-Gerät mit toller Verarbeitung und eingeschränkter Spielefähigkeit.

Als kleinstes Notebook im Test wiegt Dells **XPS M1330** nur 2,0 Kilogramm und passt aufgrund der geringen Ausmaße problemlos in die meisten Rucksäcke oder Taschen. Die rundum hochwertige und solide Verarbeitung ist ebenfalls ein dickes Plus. Das 13,3-Zoll-Display stellt Schriften exakt und scharf dar, die Farben sind kräftig und brillant. Allerdings entspiegelt es Dell nicht, was zu störenden Reflektionen bei Lichteinfall führt. Die Schnittstellenausstattung geht für die geringe Größe in Ordnung, ein eSATA-Anschluss fehlt allerdings. Zudem liest der integrierte DVD-Brenner

keine Blu-ray-Scheiben. Um die Grafik kümmert sich eine GeForce 8400M GS, die etwas langsamer arbeitet als eine GeForce 9300M GS. Somit ist das **XPS M1330** nicht nur das kleinste und leichteste, sondern auch das langsamste Notebook im Test. Für ein so kompaktes Notebook geht die gebotene Spieleleistung aber in Ordnung, auch wenn aktuelle Titel meist nur mit sehr niedrigen Details und Auflösungen flüssig laufen. Trotzdem: Für 1.200 Euro spielen Sie mit größeren Notebooks deutlich schneller.

8. Platz Lenovo Thinkpad SL500

Günstiges und solides Arbeitsgerät mit ergonomischem Display, aber wenig Spieleleistung.

Das 850 Euro günstige **Thinkpad SL500** eignet sich dank des schar-

fen und entspiegelten 15,4-Zoll-Displays mit 1680x1050 Pixeln optimal als transportables Arbeitsgerät. Den Mobilitätsaspekt unterstützt auch der in der Tastatur integrierte Mini-Joystick, der Ihnen zusätzlich zum Standard-Touchpad bei der mauslosen Navigation durch Menüs und Dokumente hilft. Zudem bleibt das Kühlsystem stets leise und nervt nie. Die Ausstattung mit Schnittstellen wie HDMI oder Expresscard-Slot entspricht dem gängigen Standard, ein externer SATA-Anschluss für Festplatten fehlt allerdings.

In Spielen macht das **Thinkpad SL500** aufgrund der relativ schwachen GeForce 9300M GS keine allzu gute Figur. Zwar ist diese Grafikkarte gängigen Onboard-Grafikchips spürbar überlegen, trotzdem müssen Sie in aktuellen Titeln stets die Details deutlich reduzieren, um flüssige Bildwiederholraten zu erzielen. Unterm Strich ist das **Thinkpad SL500** daher ein

Testergebnisse



Aspire 8930G

Hersteller / Preis

Acer / 1.500 Euro

Technische Angaben

CPU / Arbeitsspeicher
Geforce 9700M GT / 512 MByte
Display / nat. Auflösung / entspiegelt
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam
Maße (BxTxH) / Gewicht / Betriebssystem

Bewertung

Spieleleistung 40 %

Pro & Kontra

Display 20 %

Pro & Kontra

Technik 20 %

Pro & Kontra

Ausstattung 10 %

Pro & Kontra

Erweiterbarkeit 10 %

Pro & Kontra

Fazit

Preis/Leistung

34/40

➔ schnell in genügsameren Spielen
➔ teils in nativer Auflösung spielbar
➔ teils zu langsam für hohe Details

18/20

➔ sehr scharf ➔ brillante Farben
➔ gute Interpolation
➔ spiegelt

18/20

➔ sehr gute Tastatur ➔ hochwertige Verarbeitung ➔ sehr leise
➔ lange Akkulaufzeit ➔ schwer

8/10

➔ HDMI ➔ eSATA ➔ Kartenleser
➔ viele Anschlüsse
➔ Blu-ray-Laufwerk

8/10

➔ Expresscard ➔ RAM und Festplatte austauschbar ➔ alle RAM-Slots belegt
➔ Grafikkarte nicht austauschbar

Dick ausgestattetes Multimedia-Notebook mit Full-HD-Auflösung, Blu-ray-Laufwerk und guter Spieleleistung. Verdienter Testieger!

Ausreichend

86



GT735

MSI / 1.350 Euro

CPU / Arbeitsspeicher
Geforce 9700M GT / 512 MByte
Display / nat. Auflösung / entspiegelt
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam
Maße (BxTxH) / Gewicht / Betriebssystem

34/40

➔ schnell in genügsameren Spielen
➔ teils in nativer Auflösung spielbar
➔ teils zu langsam für hohe Details

17/20

➔ scharf ➔ spiegelt nicht
➔ gute Interpolation
➔ etwas blasse Farben

16/20

➔ gute Tastatur ➔ solide Verarbeitung
➔ leise im 2D-Modus ➔ Übertaktungsfunktion
➔ leicht hörbar in Spielen

8/10

➔ HDMI ➔ eSATA ➔ Kartenleser
➔ viele Anschlüsse
➔ Blu-ray-Laufwerk

8/10

➔ Expresscard ➔ RAM und Festplatte austauschbar ➔ alle RAM-Slots belegt
➔ Grafikkarte nicht austauschbar

Starkes Paket aus Turion-CPU, flotter Radeon und entspiegeltem Full-HD-Display. Besonders geeignet für helle Umgebungen.

Befriedigend

83



D8425

One / 1.250 Euro

CPU / Arbeitsspeicher
Geforce 9800M GTS / 512 MByte
Display / nat. Auflösung / entspiegelt
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam
Maße (BxTxH) / Gewicht / Betriebssystem

38/40

➔ schnellstes Notebook im Test
➔ native Auflösung mit hohen Details meist flott

15/20

➔ scharf ➔ hohe Auflösung
➔ ordentliche Farben ➔ solide Interpolation
➔ spiegelt

14/20

➔ ordentliche Tastatur ➔ nur solide Verarbeitung
➔ im 2D-Modus leise
➔ in Spielen deutlich hörbar

7/10

➔ HDMI ➔ eSATA ➔ Kartenleser
➔ viele Anschlüsse
➔ kein Blu-ray-Laufwerk

8/10

➔ Expresscard ➔ RAM und Festplatte austauschbar ➔ alle RAM-Slots belegt
➔ Grafikkarte nicht austauschbar

Dank GeForce 9800M GTS das mit Abstand schnellste Notebook im Test. Abzüge gibt's aber bei Lautstärke und Verarbeitung.

Befriedigend

82



G50V

Asus / 1.150 Euro

CPU / Arbeitsspeicher
Geforce 9700M GT / 512 MByte
Display / nat. Auflösung / entspiegelt
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam
Maße (BxTxH) / Gewicht / Betriebssystem

34/40

➔ schnell in genügsameren Spielen
➔ teils in nativer Auflösung spielbar
➔ teils zu langsam für hohe Details

15/20

➔ scharf ➔ kräftige Farben
➔ gute Interpolation
➔ relativ geringe Auflösung ➔ spiegelt

16/20

➔ gute Tastatur ➔ solide Verarbeitung
➔ LED-Display ➔ meist leise
➔ in Spielen leicht hörbar ➔ Akkulaufzeit

9/10

➔ HDMI ➔ eSATA ➔ MX518-Maus
➔ viele Anschlüsse ➔ Rucksack
➔ kein Blu-ray-Laufwerk

7/10

➔ RAM und Festplatte austauschbar
➔ kein Expresscard ➔ alle RAM-Slots belegt
➔ 3D-Karte nicht austauschbar

Spiele-Notebook mit tollen Beigaben, sehr guter 3D-Leistung und solider Verarbeitung. Für 1.150 Euro verdienter Preis-Leistungs-Sieger!

Gut

81



Pavillion dv40

HP / 900 Euro

CPU / Arbeitsspeicher
Geforce 9600M GT / 512 MByte
Display / nat. Auflösung / entspiegelt
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam
Maße (BxTxH) / Gewicht / Betriebssystem

30/40

➔ flott in genügsameren Spielen
➔ native Auflösung häufig nur mit reduzierten Details flüssig

15/20

➔ scharf ➔ brillante Farben ➔ gute Interpolation
➔ geringe Auflösung für die Größe ➔ spiegelt

15/20

➔ gute Tastatur ➔ solide Verarbeitung
➔ lange Akkulaufzeit ➔ meist leise
➔ in Spielen hörbar

9/10

➔ HDMI ➔ eSATA ➔ Fernbedienung
➔ Kartenleser ➔ zwei Festplatten
➔ kein Blu-ray-Laufwerk

8/10

➔ Expresscard ➔ RAM und Festplatte austauschbar ➔ alle RAM-Slots belegt
➔ Grafikkarte nicht austauschbar

Für 900 Euro spielen Sie dank der GeForce 9600M GT auch aktuelle Titel noch problemlos, allerdings häufig nur mit reduzierten Details.

Befriedigend

77

gutes Arbeits-, aber ein eher schlechtes Spiele-Notebook.

9. Platz Toshiba Satellite A300-18k

Ausstattung, Display und 3D-Leistung des Toshiba-Gerätes überzeugen angesichts des Preises von 1.100 Euro nicht.

Für 1.100 Euro enttäuscht die Ausstattung des **Satellite A300-18k** von Toshiba. Zwar besitzt das Gerät zwei Festplatten, aber beide speichern nur je 160 GByte. Beim Arbeitsspeicher spendiert Toshiba nur 3,0 GByte, die restlichen Kandidaten bringen durchweg 4,0 GByte mit. Der verwendete Core 2 Duo T8100 mit 2,1 GHz ist ebenfalls nicht mehr ganz taufrisch, bietet aber ausreichend Rechenleistung. Das spiegelnde 15,4-Zoll-Display besitzt nur eine für die Größe magere Auflösung von

1280x800 Pixeln, zudem könnte die Darstellung schärfer sein.

Die Mobility Radeon HD 3650 übertrifft leistungsmäßig zwar die noch langsameren GeForce 8400M GS und 9300M GS, spielbare Bildwiederholraten schafft sie aber ebenfalls nur mit deutlich reduzierten Details. Zudem gibt's statt HDMI nur einen altmodischen S-Video-Ausgang. Fazit: Für 1.100 Euro bekommen Sie woanders mehr Spieleleistung, Ausstattung und Display-Qualität – etwa beim Preis-Leistungs-Sieger **Asus G50V** für 1.150 Euro.

10. Platz FSC Amilo Pi3540

Günstiges, aber langsames 15,4-Zoll-Notebook mit mittelmäßiger Verarbeitung und Ausstattung.

Für 920 Euro erhalten Sie beim **Amilo Pi3540** viel Rechenleistung

Die Qual der Wahl

Florian Klein: Das Traum-Notebook zu finden, ist schwer. Wäre ich auf der Suche nach einem transportablen Desktop-Ersatz für zu Hause, würde ich mich für Acers Aspire 8930G entscheiden. Das ist zwar groß und schwer, bietet aber das beste Komplettpaket aus Spieleleistung, Ausstattung und Qualität. Für unterwegs hätte ich am liebsten Dells leichten XPS-Winzing, in aktuellen Spielen geht dann allerdings nicht viel. Denke ich bei der Entscheidung auch an den Geldbeutel, dann bleibt nur das Asus G50V übrig – das ist nicht so schwer wie der Acer-Bolide, bietet deutlich mehr Spieleleistung als der Dell-Winzing und kostet weniger als beide.



florian@gamestar.de

dank des Core 2 Duo P8600 mit 2,4 GHz, bei der 3D-Leistung landet das Notebook aufgrund der lahmen GeForce 9300M GS aber auf den hinteren Plätzen – nur anspruchslose Titel mit reduzierten Details laufen flüssig.

Das Display zeigt zwar satte Farben, die Schärfe könnte aber höher sein. Die maximale Auflösung von 1280x800 überzeugt

uns angesichts der 15,4-Zoll-Diagonale ebenfalls nicht. Zudem könnte die Verarbeitung insgesamt stabiler und die Tastatur etwas präziser sein. Die Ausstattung mit Schnittstellen sowie dem Blu-ray-Laufwerk ist dagegen gut. Im direkten Vergleich spielen Sie mit dem 20 Euro günstigeren HP **Pavillion dv40-1140eg** für 900 Euro deutlich schneller. **FK**

Testergebnisse

	6	7	8	9	10
Hersteller / Preis	Sony / 1.150 Euro	Dell / 1.200 Euro	Lenovo / 850 Euro	Toshiba / 1.100 Euro	FSC / 920 Euro
Technische Angaben					
CPU / Arbeitsspeicher	Core 2 Duo P8400 (2,26 GHz) / 4,0 GByte	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz) / 4,0 GByte	Core 2 Duo T5870 (2,0 GHz) / 4,0 GByte	Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz) / 3,0 GByte	Core 2 Duo P8600 (2,4 GHz) / 4,0 GByte
Grafik-Chip / Video-RAM	Mobility Radeon HD 3470 / 256 MByte	GeForce 8400M GS / 128 MByte	GeForce 9300M GS / 256 MByte	Mobility Radeon HD 3650 / 256 MByte	GeForce 9300M GS / 256 MByte
Display / nat. Auflösung / entspiegelt	16,4 Zoll / 1600x900 / nein	13,3 Zoll / 1280x800 / nein	15,4 Zoll / 1680x1050 / ja	15,4 Zoll / 1280x800 / nein	15,4 Zoll / 1280x800 / nein
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam	250 GByte / Blu-ray-DVD-Kombo / ja	400 GByte / DVD-Brenner / ja	250 GByte / DVD-Brenner / ja	2x 160 GByte / DVD-Brenner / ja	320 GByte / Blu-ray-DVD-Kombo / ja
Maße (BxTxH) / Gewicht / Betriebssystem	38,4 x 26,1 x 3,7 cm / 3,1 kg / Vista Home Premium	31,8 x 23,8 x 3,4 cm / 2,0 kg / Vista Home Premium	35,8 x 26,0 x 3,9 cm / 2,9 kg / Vista Home Premium	36,3 x 26,7 x 3,5 cm / 2,7 kg / Vista Home Premium	35,8 x 25,6 x 4,1 cm / 3,2 kg / Vista Home Premium
Bewertung					
Spielleistung 40 %	20/40	17/40	18/40	23/40	18/40
Pro & Kontra	+ aktuelle Titel mit reduzierten Details flüssig + meist zu langsam für native Auflösung	+ anspruchslose Titel mit reduzierten Details flüssig + nur mit geringer Auflösung + für hohe Details zu langsam	+ anspruchslose Titel mit reduzierten Details flüssig + nur mit geringer Auflösung + für hohe Details zu langsam	+ mit reduzierten Details auch aktuelle Titel flüssig + oft zu langsam für hohe Details	+ anspruchslose Titel mit reduzierten Details flüssig + für hohe Details zu langsam
Display 20 %	17/20	16/20	17/20	14/20	13/20
Pro & Kontra	+ sehr scharf + brillante Farben + gute Interpolation + spiegelt	+ sehr scharf + brillante Farben + gute Interpolation + spiegelt	+ scharf + gute Interpolation + hohe Auflösung für die Größe + spiegelt nicht	+ kräftige Farben + ordentliche Interpolation + nur befriedigende Schärfe + geringe Auflösung + spiegelt	+ solide Schärfe + satte Farben + befriedigende Interpolation + geringe Auflösung + spiegelt
Technik 20 %	19/20	18/20	16/20	14/20	16/20
Pro & Kontra	+ sehr gute Tastatur + hochwertige Verarbeitung + stets leise + lange Akkulaufzeit	+ gute Tastatur + hochwertig verarbeitet + leise im 2D-Modus + leicht hörbar im 3D-Modus	+ sehr gute Tastatur + gute Verarbeitung + stets leise + Mini-Joystick + geringe Akkulaufzeit	+ solide Verarbeitung + leise im 2D-Modus + in Spielen hörbar + Tastatur etwas schwammig	+ solide Tastatur + solide Verarbeitung + sehr leise + lange Akkulaufzeit + Tastatur etwas schwammig
Ausstattung 10 %	7/10	7/10	6/10	5/10	8/10
Pro & Kontra	+ HDMI + Kartenleser + Blu-ray-Laufwerk + viele Anschlüsse + kein eSATA	+ HDMI + große Festplatte + Kartenleser + wenig Anschlüsse + kein Blu-ray + kein eSATA	+ HDMI + Kartenleser + viele Anschlüsse + kein Blu-ray-Laufwerk + kein eSATA	+ Kartenleser + S-Video-Ausgang + viele Anschlüsse + kein HDMI + kein eSATA + kein Blu-ray	+ HDMI + eSATA + viele Anschlüsse + Kartenleser + Blu-ray-Laufwerk
Erweiterbarkeit 10 %	8/10	8/10	8/10	8/10	8/10
Pro & Kontra	+ Expresscard + RAM und Festplatte austauschbar + alle RAM-Slots belegt + Grafikkarte nicht austauschbar	+ Expresscard + RAM und Festplatte austauschbar + alle RAM-Slots belegt + Grafikkarte nicht austauschbar	+ Expresscard + RAM und Festplatte austauschbar + alle RAM-Slots belegt + Grafikkarte nicht austauschbar	+ Expresscard + RAM und Festplatte austauschbar + alle RAM-Slots belegt + Grafikkarte nicht austauschbar	+ Expresscard + RAM und Festplatte austauschbar + alle RAM-Slots belegt + Grafikkarte nicht austauschbar
Fazit					
	Multimedia-Notebook mit sehr gutem Display und Blu-ray-Laufwerk. Aktuelle Titel laufen aber nur mit reduzierten Details flüssig.	Hochwertig verarbeitetes und leichtes 13,3-Zoll-Notebook, aufgrund der schwachen Grafikkarte aber nur eingeschränkt spielefähig.	Günstiges und solides Arbeits-Notebook mit entspiegeltem Display, aber deutlich zu wenig Grafikleistung für aktuelle Top-Titel.	Dank Mobility Radeon HD 3650 relativ flott in Spielen. Das nur befriedigende Display sowie der teils hörbare Lüfter kosten aber Punkte.	Günstiges Notebook, das sich aufgrund der lahmen GeForce 9300M GS nur sehr eingeschränkt für ambitionierte Spieler eignet.
Preis/Leistung	Ausreichend	Ausreichend	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
	71	66	65	64	63

Netbooks: klein, leicht – gut?



Asus räumt mit dem Netbook Eee-PC ab: günstig, leicht und einfach zu bedienen. Wir klären, für wen sich die neue Kompaktklasse lohnt und stellen drei Geräte vor.

ein Vergleich mit normalen Notebooks wäre nicht fair – die neue Kompaktklasse nutzt ausnahmslos spieleuntaugliche Onboard-Grafik.

Auf zum Atom

Während der **Eee PC 4G** noch einen abgespeckten Celeron-Prozessor benutzte, setzen heute fast alle Netbooks auf die Atom-Plattform von Intel. Hinter diesem Namen versteckt sich ein von Grund auf neu gefertigter Prozessor in strom- und kostensparender 45-nm-Bauweise.

So genehmigt sich der Atom N270 mit einem Rechenkern und 1,6 GHz Taktfrequenz lediglich 2,5 Watt. Zum Vergleich: Der ebenfalls für Notebooks konzipierte Core 2 Duo P8400 mit 2,26 GHz und zwei Rechenkernen zieht bis zu 25 Watt (siehe Kasten: »Atom vs. Centrino«). Um einen derart geringen Stromverbrauch zu gewährleisten, speckt Intel die Atom-CPU konsequent ab: weniger Cache, weniger Transistoren und eine deutlich schlechtere »Pro-Megahertz-Leistung«.

Im Gegensatz zum Core 2 mit zwei oder vier Rechenkernen arbeitet im Atom nur ein CPU-Kern. Dafür setzt Intel wieder auf Hyper-Threading (HT), gaukelt dem Betriebssystem also einen zweiten virtuellen Rechenkern vor. Hy-

per-Threading kennen wir bereits vom Pentium 4, bei den Atom-Modellen soll HT rund 30 Prozent mehr Leistung bewirken.

Netbooks im Einsatz

Stellt sich nur die Frage: Wer braucht denn vergleichsweise schwache Notebooks? Antwort: jeder, der keine rechenintensiven Anwendungen nutzt und nur wenig Geld ausgeben will. Mit einem Gewicht von teils weniger als einem Kilogramm und Anschaffungskosten unterhalb der 400-Euro-Marke eignen sich die Netbooks als optimale Begleiter für unterwegs. Wir haben unsere Netbooks mit auf Reisen genommen, in Konferenzen, auf Messen und in die Kantine. Überall sorgten die kleinen Geräte für Aufsehen; das Mitschreiben von Vorträgen war zumindest auf den beiden 10-Zoll-Geräten von Asus und MSI kein Problem. Für alle Aufgaben waren die Mini-Notebooks gut gerüstet, selbst Video-Telefonie ist dank der eingebauten Webcam jederzeit möglich.

Aufgrund des abgespeckten Prozessors und der integrierten Grafikkarte können Sie keine gute Spieleleistung erwarten. Zu unserer Überraschung lief jedoch **World of Warcraft** in niedrigsten Details auf allen Modellen problemlos, wenn auch stark ruckelnd – zum spontanen Besuch des Auktionshauses aber ausreichend.




Atom vs. Centrino 2

Name	Atom N270	Core 2 Duo P8400
Rechenkerne	1	2
Taktfrequenz	1,6 GHz	2,26 GHz
Frontside Bus	533 MHz	1066 MHz
Cache	512 KByte	2x 1.536 KByte
Bauweise	45 nm	45 nm
Größe	25 mm ²	35 mm ²
Stromverbrauch	2,5 Watt	25 Watt

Um die Akkulaufzeiten zu testen, aktivierten wir bei allen Modellen WLAN, drehten die Bildschirmhelligkeit auf das Maximum und ließen ein Video in einer Schleife laufen. Unsere Zeitangaben spiegeln also den Extrem-Fall wieder, wenn Sie nur im Internet surfen oder Office-Arbeiten erledigen, laufen die Geräte deutlich länger.

Acer Aspire One 150X

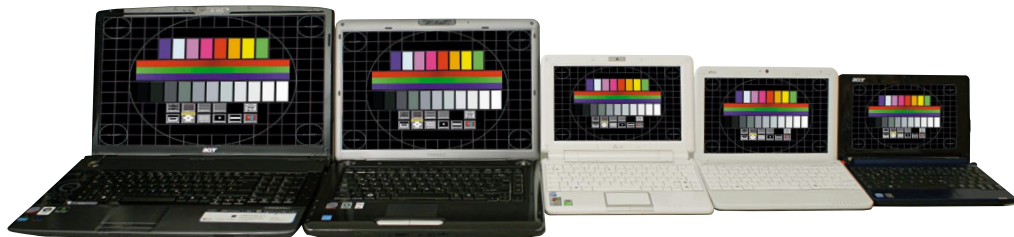
Beim kleinsten und leichtesten Netbook nervt vor allem das stark spiegelnde Display.

Mit 985 Gramm wiegt der blaue 8,9-Zöller **Aspire One** von Acer von allen Netbooks am wenigsten – zu Lasten von Tastatur und Display. Da die Tastatur mit einer Breite von 23,7 cm knapp zwei Zentimeter schmaler ist als die der 10-Zoll-Notebooks, müssen sich Vielschreiber umgewöhnen. Unter der Platznot leiden vor allem  und , die deutlich kleiner ausfallen als gewohnt. Dafür ist das Tastatur-Layout spitze: Die Pfeiltasten liegen unterhalb von  und stören kaum beim normalen Tippen – ganz im Gegensatz zur seltsamen Tasten-Anordnung beim **Eee PC**.

Trotz der Bildschirmdiagonale von 8,9 Zoll (1024x600 Pixel) ist das **Aspire One** nicht wesentlich kleiner als die 10-Zoll-Konkurrenz, in Breite und Länge unterbietet es mit etwa einem Zentimeter den **Eee PC** nur knapp. Im Alltag stört

Größenvergleich

Im Vergleich zu einem 18,4-Zoll-Notebook (ganz links) wirken die Netbooks geradezu filigran. Selbst gegenüber einem Notebook mit 15,4-Zoll-Bildschirm fällt der Größenunterschied enorm auf (von links nach rechts: Acer Aspire 8930G, Toshiba Satellite A300, Asus Eee PC 1000H, MSI Wind U100 und Acer Aspire One 150X).





Selbst in **minimalen Details ruckelt WoW** auf einem Netbook (links Eee-PC, rechts PC).

weniger die Größe, als vielmehr die fehlende Entspiegelung des Displays – starke Reflexionen nerven in hellen Räumen.

Bei der Ausstattung gibt es wenig zu meckern: drei USB-Ports, eine 120-GB-Byte-Festplatte, zwei Kartenleser, einmal Gigabit-LAN sowie ein VGA-Ausgang gehen in Ordnung. Die eingebaute Webcam lässt sich zwar für Video-Telefonie nutzen, liefert mit ihren 0,3 Megapixeln allerdings kein ansehnliches Bild. Auch beim WLAN müssen Sie Abstriche machen. Im Gegensatz zur Konkurrenz saugt das **Aspire One** maximal 6,75 MByte pro Sekunde aus der Luft, **Wind** und **Eee PC** bringen es immerhin auf bis zu 31 MByte/s.

Wenn Sie das Notebook voll ausreizen, geht dem Gerät nach knapp 90 Minuten der Strom aus – bleibt dabei aber selbst unter Vollast stets sehr leise. Im normalen Office-Betrieb werden Sie kaum mehr als drei Stunden ohne Steckdose arbeiten können, die kabellose Freiheit ist also begrenzt.

Asus Eee PC 1000H

Vor allem die sehr gute Akkulaufzeit fällt beim Eee PC auf, die auch über das relativ hohe Gewicht hinweg tröstet.

Im Vergleich zum **Eee PC 4G** vom Anfang dieses Jahres hat Asus den **1000H** spürbar aufgemöbelt – auch preislich. Mit 10 Zoll steht nun deutlich mehr Bildfläche zur Verfügung als beim 7-Zoll-Monitor des kleinen Bruders, außerdem wuchs die Bildschirmauflösung von 800x480 auf alltags-tauglichere 1024x600 Pixel. An den Preispunkt von knapp 300 Euro des **4G** kommt das 420 Euro teure **1000H** jedoch nicht heran.

sorgt wie in allen anderen Modellen der Intel Atom N270 mit 1,6 GHz, zudem stecken 1,0 GByte RAM in der Platine. Mit 160 GByte bietet der **1000H** am meisten Festplattenplatz, das **Wind** kommt nur 80 GByte.

MSI Wind U100

Fast so leicht wie das Aspire One, aber so groß wie der Eee PC – nur bei der Akkulaufzeit zieht das Wind den Kürzeren.

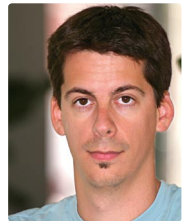
Das **Wind** von MSI und der **Eee PC 1000H** ähneln sich sowohl äußerlich als auch vom Bedienkomfort her stark: Beide sind weiß, nahezu gleich groß und haben eine identische Tastaturbreite. Auch bei den inneren Werten gibt es wenig Unterschiede. Intels Atom N270, 1,0 GByte RAM und eine Webcam mit 1,3 Megapixeln stecken in beiden Netbooks. Das 10-Zoll-Display mit 1024x600 Pixeln lässt sich auch draußen noch gut ablesen, die maximale Helligkeit liegt jedoch etwas unterhalb des **Eee PC**.

Auch bei der Ausstattung suchen Sie Unterschiede zwischen **Eee PC** und **Wind** nahezu vergeblich, ob drei USB-Ports, VGA- oder LAN-Anschluss – alles identisch. Allerdings steckt im **Wind** nur eine 80 GByte Festplatte, während das **1000H** doppelt so viele Daten fasst. Im Vergleich zum **Eee PC** gefällt uns die **Wind**-Tastatur besser, zumal die rechte **↵**-Taste da liegt, wo sie Vielschreiber suchen.

Hauptunterschiede zwischen den beiden Konkurrenten sind Akkulaufzeit und Gewicht. Während der **Eee PC** 190 Minuten lang unser Test-Video abspielt, geht

Klein, aber oho

Hendrik Weins: Ich habe lange nach einem optimalen Notebook für mich gesucht. Leicht sollte es sein und nicht zu groß. Aber groß genug, um Artikel zu schreiben und auf der Couch zu surfen. Von den kleinen Netbooks hat es mir besonders der Eee PC angetan. Seine lange Akkulaufzeit und der riesige Speicherplatz trösten mich über das leicht höhere Gewicht gegenüber dem MSI hinweg. Das Aspire One ist mir hingegen einfach zu klein.



hendrik@gamestar.de

dem **Wind** nach 90 Minuten der Saft aus (ein Hochleistungs-Akku soll aber noch dieses Jahr erscheinen). Dafür entschädigt das geringere Gewicht von 1,1 statt 1,36 Kilogramm (**Eee PC**).

Fazit

Wer gerne auf der Couch durchs Internet surft oder einen leichten Begleiter für unterwegs sucht, kann zu allen drei Modellen greifen. Spieletauglich ist keines der Netbooks, doch alte Perlen vom Schläge eines **Diablo 2** laufen auch auf ihnen noch problemlos.

Suchen Sie auch ein Netbook zum Arbeiten, sollten Sie zu den 10-Zöllern greifen, beim **Aspire One** schränken die kleine Tastatur und das spiegelnde Display zu stark ein. Zwar arbeiten Sie am **Wind** oder **Eee PC** längst nicht so entspannt wie am PC zuhause, aber um einen Text im Café um die Ecke zu tippen, sind die beiden 10-Zöllern ideal. Hier müssen Sie sich zwischen niedrigem Gewicht (**Wind**) und langer Akkulaufzeit (**Eee PC**) entscheiden. **HW**

Testergebnisse



Aspire One 150X

Acer / 380 Euro

Hersteller / Preis

Technische Angaben

CPU / Arbeitsspeicher	Intel Atom N270 / 1,0 GByte
Grafikchip / Video-RAM	Intel GMA950 / 224 MByte Shared
Display / native Auflösung / entspiegelt	8,9 Zoll / 1024x600 / nein
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam	120 GByte / nein / ja (0,3 Megapixel)
Maße (BxTxH) / Gewicht / Akkulaufzeit	24,9 x 19,5 x 3,6 cm / 985 g / 90 min

Fazit

Der Kleinste unter den Kleinen und mit unter einem Kilogramm auch am leichtesten. Im Praxis-Einsatz nervte aber die schmale Tastatur und das stark spiegelnde Display.



Eee PC 1000H

Asus / 420 Euro

CPU / Arbeitsspeicher	Intel Atom N270 / 1,0 GByte
Grafikchip / Video-RAM	Intel GMA950 / 128 MByte Shared
Display / native Auflösung / entspiegelt	10,2 Zoll / 1024x600 / ja
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam	160 GByte / nein / ja (1,3 Megapixel)
Maße (BxTxH) / Gewicht / Akkulaufzeit	26,6 x 19,1 x 3,8 cm / 1.356 g / 190 min

Drei Stunden fern der Steckdose: Der Eee PC 1000H überzeugt mit langer Akkulaufzeit, gutem Display und riesiger Festplatte – dafür wiegt er mit 1,3 kg mit Abstand am meisten.



Wind U100

MSI / 420 Euro

CPU / Arbeitsspeicher	Intel Atom N270 / 1,0 GByte
Grafikchip / Video-RAM	Intel GMA950 / 64 MByte Shared
Display / native Auflösung / entspiegelt	10,1 Zoll / 1024x600 / ja
Festplatte / opt. Laufwerk / Webcam	80 GByte / nein / ja (1,3 Megapixel)
Maße (BxTxH) / Gewicht / Akkulaufzeit	26,0 x 18,0 x 3,2 cm / 1.084 g / 90 min

Gleich teuer wie der Eee PC, aber mit kleinerer Festplatte und deutlich kürzerer Akkulaufzeit. Dennoch überzeugt das Wind mit gutem Display und geringem Gewicht.

AMDs neues Einstiegsmodell Radeon HD 4830 kostet gerade einmal 100 Euro und attackiert die GeForce 9800 GT.

Radeon HD 4830



Nach dem bisherigen Erfolg der Radeon HD 4800 will AMD mit der neuen Radeon HD 4830 seine aktuell starke Marktposition ausbauen. Zum attraktiven Kurs von knapp 100 Euro soll die leistungsreduzierte Platine die Konkurrenz Typ GeForce 9800 GT überflügeln.

Leicht kastriert

Mit dem RV770-Grafikprozessor gelang AMD im Sommer der große Wurf. Bei deutlich niedrigeren Preisen als die GeForce-Konkurrenz konnte das Topmodell Radeon HD 4870 problemlos mit der GeForce GTX 260 mithalten, die Radeon HD 4850 mischte das Preissegment bis 150 Euro

auf. Für noch einmal 50 Euro weniger bringt AMD nun die **Radeon HD 4830** auf den Weg. Statt den üblichen 160 Shadern sind bei der **HD 4830** allerdings nur 128 aktiv; die Zahl der Textureinheiten fällt von 40 auf 32. Vermutlich verwendet AMD auf diese Weise produzierte Grafikchips, bei denen nicht alle Einheiten funktionieren – in der Halbleiterfertigung ist dies üblich. Der Chip taktet mit 575 MHz genau 8 Prozent langsamer als bei der HD 4850 (625 MHz).

Die Verbindung zum 512 MByte großen GDDR3-Speicher stellt wie bei den zwei schnelleren Platinen eine 256 Bit breite Datenleitung her. Weil der Speichertakt von 1.000 auf 900 MHz

fällt (effektiv von 2.000 auf 1.800 MHz), sinkt auch die Speicherbandbreite geringfügig von 64,0 GByte/s auf 57,6 GByte/s. Zum Vergleich: Die Radeon HD 4870 erreicht dank des doppelt so schnell getakteten GDDR5-Speichers 115 GByte/s. Diese Differenz wirkt sich besonders in hohen Auflösungen mit aktivierter Kantenglättung aus.

Wie die optisch identische HD 4850 zieht auch die **HD 4830** maximal 110 Watt vom Netzteil.

Gleich schnell

Entgegen AMDs eigenen Benchmarks rechnet die **Radeon HD 4830** keineswegs bis zu 60 Prozent schneller als die GeForce 9800 GT. Auf unserem Testsystem aus einem Core 2 Quad QX6850 mit 3,0 GHz und 2,0 GByte RAM auf dem Foxconn-Mainboard **Mars** absolviert die Radeon unseren Benchmark-Parcours mit durchschnittlich 59,3 Bilder pro Sekunde. Die GeForce 9800 GT schafft – im Rahmen der Messungenauigkeit gleich schnelle – 59,9 fps (siehe Benchmarks). Während die Radeon **Call of Duty 4** und **UT 3** für sich entscheiden kann, verliert sie in **Crysis** und in **World in Conflict** (aus Platzgründen drucken wir nur die Ergebnisse der ersten beiden Titel ab). AMD fertigte seine Benchmarks in für diese Karten völlig unrealistischen Einstellungen wie zum Beispiel 1920x1200 mit achtfacher Kantenglättung an. Ob eine Karte hier acht oder zwölf Frames schafft, ist irrelevant. Wir hingegen prüfen in praxisnahen Einstellungen wie 1280x1024 und 1680x1050.

Schön leise

Trotz maximaler Belastung durch unsere Benchmarks hielt der von der HD 4850 bekannte Lüfter auf der **HD 4830** stets die Klappe. Höchstens ein leises Säuseln konnten wir vernehmen – außer-

Wahlfreiheit

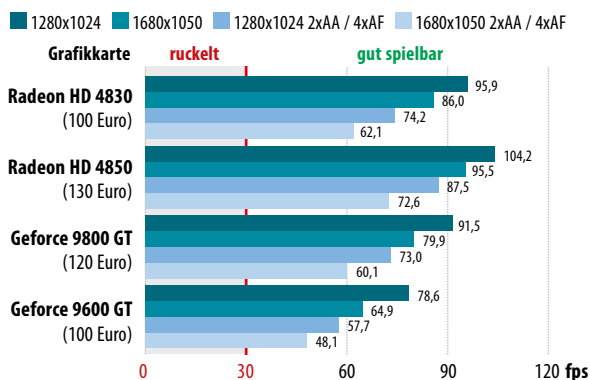
Daniel Visarius: Konkurrenz belebt das Geschäft – doch echte Konkurrenz gibt es nur bei ähnlich starken Alternativenangeboten. Sonst kann ein Hersteller eine Monopolstellung einnehmen so wie Intel derzeit bei den CPUs. Bei den Grafikkarten sieht das zum Glück anders aus, und das nun auch beim Preispunkt um 100 Euro. Persönlich würde ich mir anstelle einer GeForce 9800 GT eine HD 4830 kaufen, einfach weil sie noch leiser ist.



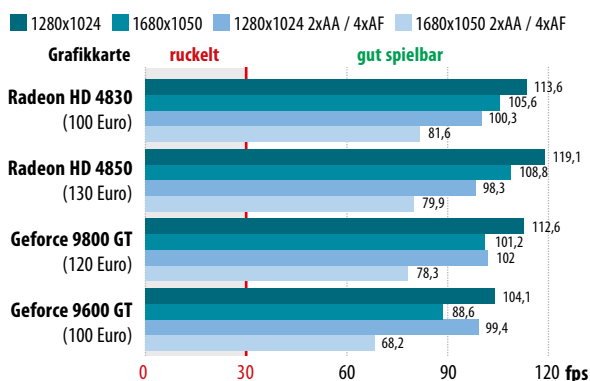
daniel@gamestar.de

halb des Gehäuses ist die Karte unhörbar. Allerdings lässt sich das nicht auf alle Platinen des gleichen Typs übertragen. Die Hersteller können die Lüftersteuerung an ihre eigenen Vorstellungen von Chip-Temperatur und Lautstärke anpassen, sodass verkaufsfertige Karten möglicherweise mehr Radau machen. **DV**

Call of Duty 4



Unreal Tournament 3



Radeon HD 4830

Ca. Preis 100 Euro

Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	RV770	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU-/DDR-Takt	575 / 1.800 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	512 MByte DDR3	Steckplatz	PCIe 6x

BEWERTUNG

Spieleleistung + schnell bis 1680x1050
+ oft genug Leistung für AA / AF

26/30

Bildqualität + derzeit beste Kantenglättung
+ fast perfektes AF
- AF flimmert teils minimal

19/20

Technik + DirectX 10.1 + Crossfire
+ moderater Stromverbrauch
- keine Physik-Beschleunigung

16/20

Kühlsystem + unter Windows und in Spielen flüsterleise
+ 1-Slot-Bauhöhe

9/10

Ausstattung + 512 MByte Speicher
+ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

5/10

Fazit Preiswerte Spiele-Grafikkarte mit hoher Leistung – auf einem Niveau mit Nvidias GeForce 9800 GT. Der Lüfter ist selbst in Spielen nicht zu hören.

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

75

Zotac Geforce GTX 260²

Nvidia schaltet zusätzliche Shader-Einheiten im Grafikchip frei, um die Radeon HD 4870 klar zu übertrumpfen.

In der Oberklasse von 200 bis 300 Euro stellt sich derzeit nur die Wahl zwischen einer Geforce GTX 260 und einer Radeon HD 4870. Je nach Spiel rechnet mal die eine, mal die andere schneller. Je nach Karte dreht der Lüfter mal hier lauter auf, mal dort.

Mit der neuen Geforce GTX 260 will Nvidia die Verhältnisse nachhaltig klären, Namenschaos vorbehalten. Denn trotz 216 statt 192 Shader-Einheiten kommt der überarbeitete Grafikprozessor unter der identischen Bezeichnung in den Handel und nicht etwa als »Geforce GTX 270«. Zotac versucht, dem heillosen Durcheinander vorzubeugen und nennt seine knapp 270 Euro teure Karte **Geforce GTX 260²**.

Mehr Shader

Wie eingangs erwähnt, schaltet Nvidia im GT200-Grafikprozessor

der neuen **Geforce GTX 260** mehr Shader-Einheiten als bisher frei. Nur die Geforce GTX 280 greift auf die vollen 240 Rechenwerke des GT200-Chips zurück, die bisherige GTX 260 auf 192. Das neue Modell nutzt 24 Einheiten mehr, also 216. Die Taktfrequenzen für Chip, Shader und Speicher stagnieren mit 575/1.242/2.000 MHz genauso wie der 896 MByte große Videospeicher nebst 448 Bit breiter Verbindung zum Grafikchip. Zum Vergleich: Die Geforce GTX 280 taktet mit 602/1.296/2.214 MHz, hat ein 512 Bit breites Speicher-Interface und 1024 MByte Speicher.

Da auch das leistungsfähige, aber hörbare Kühlsystem vom Vorgänger stammt, und wir trotz der zusätzlichen Shader-Einheiten keine wesentliche Verschlechterung bei Lautstärke oder Stromaufnahme feststellen



konnten, widmen wir uns nun der einzigen wirklich spannenden Änderung: der Performance.

5 Prozent schneller

All unsere Leistungsmessungen kommen zum gleichen Schluss: Mit den 16 zusätzlichen Shadern geht die neue **Geforce GTX 260** nicht durch die Decke. Es reicht aber, um den ehemals existierenden Patt mit der Radeon HD 4870 in einen dünnen Vorsprung umzudrehen. In **Crysis** lag die Geforce ohnehin schon in Front, in **Unreal Tournament 3** bisher nicht immer. Im nach wie vor beliebten **Call of Duty 4** kann sich die aktualisierte GTX 260 nun zumindest in hohen Auflösungen an die Spitze setzen: Während die Radeon in 1680x1050 mit 106,7 fps gegenüber 103,7 fps (neue GTX 260) beziehungsweise 98,3 fps noch führt, verliert sie in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung mit 65,4 fps gegen 67,3 fps; die alte GTX erreicht 61,4 fps.

Im Durchschnitt aller Testläufe kommt Zotacs **Geforce GTX 260²** auf 59,5 fps – 6 Prozent schneller als das alte Modell mit 56,2 und die Radeon HD 4870 mit 55,4 fps. Eine Geforce GTX 280 rechnet mit 64,0 fps eine Klasse höher.

Multimedia Ausstattung

Zotac schnürt für seine **Geforce GTX 260²** ein tolles Ausstattungspaket. Das Highlight ist die Vollversion von **Racer Driver Grid** (GameStar-Wertung: 88). Zudem packt der Hersteller alle nur möglicherweise benötigten Kabel mit in den Karton – eine Kompen-

ten-Kabelpeitsche, Adapter von DVI auf HDMI sowie von DVI auf VGA und Stromkabel. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 5615

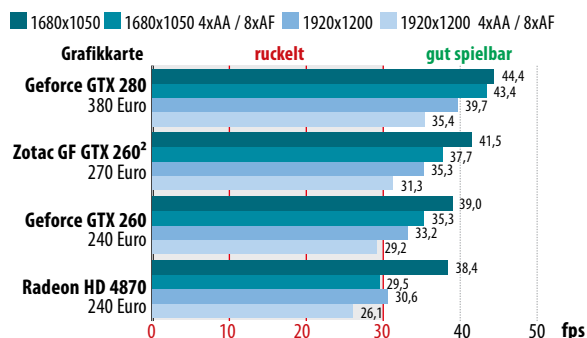
Preisfrage



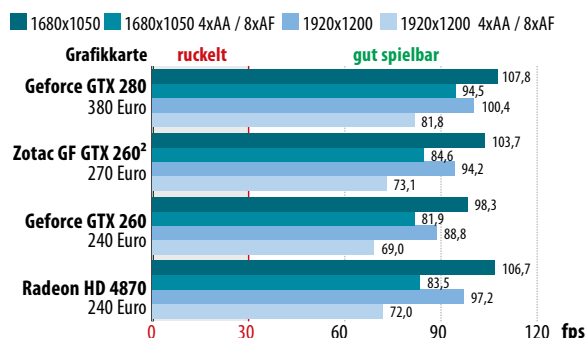
daniel@gamestar.de

Daniel Visarius: Dass Nvidia die GTX 260 nachrüstet, dürfte an AMDs starken Verkaufszahlen der Radeon HD 4800 liegen. Nach dem Leistungspatt zwischen GTX 260 und HD 4870 genügen 216 statt 192 Shader dann auch, um die Führung bis 300 Euro zu übernehmen. Ich würde dennoch zur 5 Prozent langsameren Radeon greifen – die kostet mich 220 Euro, die neue GTX 260 aber 270 Euro.

Crysis DirectX 10



Call of Duty 4



Geforce GTX 260²

Ca. Preis 270 Euro

Hersteller Zotac

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	GT200	RAM-Anbindung	448 Bit
GPU-/DDR-Takt	575 / 2.000 MHz	DirectX-Version	10.0
Video-RAM	896 MByte DDR3	Steckplatz	PCIe 16x

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> neuer Geforce-GTX-260-Chip überholt Radeon HD 4870 bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig 	34/40
Bildqualität	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung perfekter anisotroper Texturfilter AA minimal schlechter als Radeon 	18/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> PhysX + SLI viel Strombedarf unter Last nur DirectX 10.0 	17/20
Kühlsystem	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows leise in Spielen teils deutlich hörbar 2-Slot-Kühler wird heiß 	7/10
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> 896 MByte Speicher Racer Driver Grid + HDMI alle nötigen Kabel und Adapter 	8/10

Fazit Mit 24 zusätzlichen Shadern wird die Geforce GTX 260 neue Leistungsreferenz bis 300 Euro. Die Ausstattung ist gelungen, der Lüfter in Spielen aber teils hörbar.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

84

Grafikkarte Powercolor



Statt den üblichen 512 MByte spendiert Powercolor seiner 240 Euro teuren **Radeon HD 4870 PCS** gleich üppige 1024 MByte. Die Taktfrequenzen für Chip und GDDR5-Speicher betragen 800/3.700 MHz, normal sind 750/3.600 MHz. **Crysis** läuft in hohen Details und 1680x1050 mit 40,5 statt 38,6 fps. In 1920x1200 führt die **Radeon HD 4870 PCS** deutlicher mit 35,9 zu 32,4 Bildern pro Sekunde. Damit rechnet sie genauso schnell wie die ebenfalls übertaktete **EAH4870 Top** von Asus. Dabei gilt: Je höher Auflösung und Kantenglättung, desto größer der Leistungsunterschied zur Standardvariante. In niedrigeren Einstellungen wie 1280x1024 bleibt die Leistung nämlich praktisch auf einem Niveau.

Den bekannten Standardlüfter von AMD hat Powercolor gegen ein Modell von Zero-therm ausgetauscht. Im 2D-Betrieb unter Windows säuselt der neue Ventilator ähnlich leise wie das Referenzmodell, im 3D-Betrieb wird er hingegen deutlich hörbar. Dafür lässt die Kühlleistung noch Raum zu weiteren Übertaktungen – im Test erreichte die Temperatur des Grafikprozessors selten mehr als 60° C. Die Ausstattung beschränkt sich auf die üblichen Adapter, darunter einem von DVI auf HDMI und einem von DVI auf VGA. DV

►gamestar.de-Quicklink: 5589

Radeon HD 4870 PCS

Ca. Preis 240 Euro Hersteller Powercolor

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip RV770 RAM-Anbindung 256 Bit
GPU-/DDR-Takt 800 / 3.700 MHz DirectX-Version 10.1
Video-RAM 1024 MByte Steckplatz PCIe PCIe 16x

BEWERTUNG

Spielleistung	sehr schnell bis 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig (außer Crysis)	34/40
Bildqualität	perfektes AA fast perfektes AF... das teils aber leicht flimmert	19/20
Technik	DX 10.1 Crossfire Stromaufnahme 128-Bit-Speicher-Interface	18/20
Kühlsystem	Reserven unter 2D relativ leise in Spielen hörbar 2 Slots	7/10
Ausstattung	1024 MByte Speicher HDMI weitere Adapter sonst nichts	7/10

Fazit Eine der derzeit schnellsten Radeon HD 4870 – und noch dazu mit zukunftssicheren 1024 MByte! Der Lüfter hat zwar reichlich Reserven, dreht aber unter Last laut auf.

PREIS/LEISTUNG Gut

85

28-Zoll-TFT Hanns.G



Als sich TFTs durchsetzten, waren 17- und 19-Zöller das Maß aller Dinge – mittlerweile sind sogar 24-Zoll-TFTs für knapp 220 Euro erhältlich. Hanns.G setzt noch einen drauf und verkauft mit dem **HG281** einen 28-Zoll-Monitor mit 1920x1200 Pixeln für 400 Euro. Im Vergleich zu einem 24-Zoll-Gerät gewinnen Sie also keinen Platz, aber eine größere Anzeige. Laut Hersteller schaltet das verbaute TN-Panel mit 5 ms, trotzdem sehen wir in einigen Spielen an kontraststarken Kanten deutliche Schatten – Punktabzug! Die Bildqualität geht für den Preis und die Panel-Technologie in Ordnung. Feine Graustufen arbeitet das **HG281** jedoch nicht sauber heraus. Standardmäßig ist das Display viel zu hell eingestellt.

Bei der Ausstattung fährt Hanns.G schwere Geschütze auf: So können Sie das Display kippen, um die eigene Achse drehen, in der Höhe verstellen und damit optimal an die eigene Sitzposition anpassen. Anschluss an den Rechner findet das **HG281** entweder über VGA oder HDMI, wobei ein passendes Kabel vom DVI-Anschluss der Grafikkarte auf die HDMI-Buchse des Monitors beiliegt. Das (deutschsprachige) Menü ist übersichtlich gestaltet, aber über die an der Seite positionierten Schalter umständlich zu bedienen. DV

►gamestar.de-Quicklink: F43

HG281

Ca. Preis 400 Euro Hersteller Hanns.G

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 28 Zoll Helligkeit 500 cd/m²
Angeg. Reaktionszeit 5 ms Kontrast 800:1
Native Auflösung 1920x1200 Blickwinkel 160/160°

BEWERTUNG

Bildqualität	insgesamt gut scharf Farben Kontrast undifferenziert	28/40
Spielleistung	spielerauglich solide Interpolation teils erkennbare Kantenschatten	13/20
Technik	entspiegelt solide Verarbeitung Kunststoff wirkt etwas billig	16/20
Ausstattung	HDMI DVI auf HDMI höhenverstellbar kipp- und drehbar	10/10
Bedienung	übersichtliches Menü unter anderem deutsch Tasten schlecht	8/10

Fazit Viel Bildfläche zum attraktiven Preis. Die Bildqualität geht insgesamt in Ordnung, die je nach Spiel auftretenden Schlieren an kontraststarken Kanten nicht.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

75

Tool des Monats Dexpot



Platz auf dem Windows-Desktop kann man eigentlich nie genug haben. Da zwei oder mehr Monitore aber kostspielige Investitionen bedeuten, stellen wir Ihnen in diesem Monat das 1,6 MByte winzige Programm **Dexpot** vor. Damit konfigurieren Sie bis zu 20 so genannte virtuelle Desktops, deren vier sind es in der (sinnvollen) Standardeinstellung. Nach der Installation starten Sie **Dexpot** und wechseln über einen Doppelklick auf das entsprechende Symbol neben der Windows-Uhr zwischen den einzelnen Arbeitsflächen (siehe Bild). Klicken Sie stattdessen rechts auf das **Dexpot**-Symbol, bekommen Sie Zugriff auf weiterführende Optionen. Unter »Einstellungen/Steuerung« sehen Sie die Tastaturkürzel für die diversen Aktionen, die Sie auch anpassen können. Damit lassen sich Fenster auf einen anderen Desktop verschieben oder auf allen gleichzeitig anzeigen. Mit der Tastenkombination Alt + Tab erhalten Sie eine Liste aller aktuell geöffneten Fenster, unabhängig vom Desktop. Das Gleiche in hübsch leistet Alt + F2, indem es alle Fenster mit einer Vorschau anzeigt; ein Klick auf die gewünschte Anwendung öffnet den passenden Desktop und natürlich das Programm selbst. Verschiedene Hintergrundbilder für jeden virtuellen Arbeitsplatz bestimmen Sie unter »Desktops konfigurieren«.

Dexpot bietet beinahe den Funktionsumfang, den wir von den unter Linux bekannten virtuellen Desktops kennen, etwa von der KDE-Oberfläche. Die Geschwindigkeit kommt nicht ganz auf das Niveau (**Dexpot** muss sich in die Windows-Fensterverwaltung einklinken), genügt aber zum flotten Arbeiten. DV

►gamestar.de-Quicklink: 5606

Dexpot

Ca. Preis kostenlos Entwickler Dexpot GbR

TECHNISCHE ANGABEN

Version 1.4.1 Größe 1,6 MByte Installation
Lizenz Freeware Sprachen unter anderem Deutsch

PRO & CONTRA

schafft Struktur bei vielen gleichzeitig geöffneten Anwendungen 64-Bit-kompatibel deutschsprachig für Privatanwender kostenlos für zwei Monitore nicht optimal

Fazit Dexpot schafft mit seinen virtuellen Arbeitsflächen zusätzlichen Platz. Mit dem übersichtlichen Einstellungsdialog lassen sich zudem zahllose Parameter beeinflussen.

EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

Tastatur Microsoft



Maus Microsoft



Parallel zur Maus **Sidewinder X5** (siehe Test rechts) bringt Microsoft seine neue Spielertastatur **Sidewinder X6** auf den Markt. Das knapp 60 Euro teure Tastenbrett gefällt mit seinem aggressiven Design aus hochwertigem schwarzen Kunststoff und rot-gelber Hintergrundbeleuchtung. Deren Helligkeit regeln Sie über einen Drehknopf ebenso stufenlos wie über eine zweite Stellschraube die Windows-Lautstärke. 16 Sondertasten rufen entweder bestimmte Programme oder Makros auf, insgesamt lassen sich per Treiber 30 Tastensequenzen speichern. Darüber hinaus verknüpfen Sie auf Wunsch bestimmte Tastenbelegungen mit einzelnen Spielen.

Das gelungene Schreibgefühl ähnelt durch den kurzen Hub einer Notebook-Tastatur. Alle Tasten klicken exakt, nur die Funktionstasten und **[Esc]** sind aufgrund der schlanken Ausführung etwas gewöhnungsbedürftig. Das Ziffernfeld können Sie je nach Geschmack rechts oder links andocken und alternativ ganz entfernen. Die Befestigung (Kontaktstecker und Magnete) hält zuverlässig, aber etwas wackelig. Abzüge gibt es für die Ergonomie, weil Sie die **Sidewinder X6** nicht in der Höhe verstellen können – so liegt sie stets flach wie ein Blatt Papier auf dem Schreibtisch. **DV**

► gamestar.de-Quicklink: 5590

Die original **Sidewinder**-Maus testeten wir in Ausgabe 12/2007 – dabei schnitt sie mit 86 Punkten sehr gut ab. Ein Jahr später folgt nun die günstigere **Sidewinder X5**. Optisch gibt es nur wenige Unterschiede, am auffälligsten ist noch das fehlende LED-Display, das Auskunft über die eingestellte dpi-Zahl gab. Daumentasten und Mousrad färbt Microsoft nun schwarz – der Alu-Look hat ausgedient. Ansonsten bleibt nahezu alles beim Alten: Sie müssen also noch immer große Hände haben, um die Maus effektiv nutzen zu können, und Linkshänder bleiben erneut außen vor. Auch an der hervorragenden Präzision ändert sich nichts. Sie bugsieren die 2.000-dpi-Maus stets einwandfrei über die Unterlage – wenn auch mit einem spürbar höheren Widerstand als beim Vorgänger **Sidewinder**. Dafür entschädigt das deutlich griffigere und besser gerasterte Mousrad. Alle fünf Tasten belegen Sie im Treiber komfortabel mit Makros, einen internen Speicher gibt es nicht.

Vor allem an Extras hat Microsoft gespart. Gegenüber dem alten Modell fehlen die variablen Gewichte, zwei zusätzliche Sets an Gleitfüßen und der Mausekabel-Halter. Kleiner Vorteil der Radikalkur: Die **X5** kostet mit 40 Euro zehn Euro weniger als die **Sidewinder**. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5588

Sidewinder X6

Ca. Preis 60 Euro Hersteller Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

Tasten	104	Anschluss	USB-Kabel
Sondertasten	16	Kabellänge	1,8 m
Format	Full Size	Besonderheiten	Tastenbeleuchtung

BEWERTUNG

Präzision	<ul style="list-style-type: none"> sauberer Anschlag exakter Druckpunkt einige Tasten klappern 	37/40
Technik	<ul style="list-style-type: none"> USB rutschfest Treiber unübersichtlicher als Logitech-Pendant 	15/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> 16 Sondertasten Beleuchtung Profile & Makros kein USB-Hub 	15/20
Ergonomie	<ul style="list-style-type: none"> gut Ziffernblock rechts oder links nicht höhenverstellbar 	7/10
Verarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> tolle Verarbeitung Arretierung des Tastenfelds stabil, aber wackelig 	9/10

Fazit Tolles Schreibgefühl, viele Sondertasten und ein ansprechender Look: Nach über einem Jahr ersetzt die Sidewinder Logitechs G15 als Tastaturreferenz!

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

83

Sidewinder X5

Ca. Preis 40 Euro Hersteller Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	4+1
Abtastung	Laser (2.000 dpi)	Mousrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	Makrofunktion

BEWERTUNG

Präzision	<ul style="list-style-type: none"> stets hohe Präzision nicht so präzise wie Razer Lachesis 	36/40
Technik	<ul style="list-style-type: none"> dpi-Umschaltung Tasten frei belegbar festes Gewicht 	16/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> Makrofunktion langes Kabel sonst nichts 	11/20
Ergonomie	<ul style="list-style-type: none"> liegt gut in der Hand... ...aber nur bei Rechtshändern mit langen Fingern 	7/10
Verarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> sehr gut verarbeitet präzise Tasten gutes Mousrad 	8/10

Fazit Spieler mit großen Händen können durchaus zugreifen, auch wenn es für knapp 10 Euro mehr den großen Bruder mit deutlich dickerer Ausstattung gibt.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

78

TECHtelmechtel

Zwei Bildschirme / AMD oder Intel / Aufrüsten sinnvoll? / Warten auf Windows 7 / Mercenaries-2-Problem

DVD-XL

- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c



gamestar.de

- Fachbegriffe einfach erklärt
► Quicklink: L8

Zwei Bildschirme

Ich habe mir einen zweiten Monitor zugelegt und bin auch soweit zufrieden. Nur in Spielen würde ich gerne den zweiten Monitor für zusätzliche Anwendungen nutzen, ohne jedesmal das Spiel zu minimieren. Geht das?

Jakob Jungfels

In der Regel ist es kein Problem, bei Spielen den zweiten Monitor für andere Programme wie Instant Messenger oder den Browser zu nutzen – mit einer Bedingung: Das Spiel muss im »Fenster« laufen, nur so können Sie ohne  zwischen verschiedenen Programmen hin und her wechseln. Viele Titel wie **Crysis**, **Warhammer Online** oder **World of Warcraft** bieten in den Grafikoptionen den Fenster-Modus an. Spiele, die diese Funktion nicht unterstützen, können Sie teilweise mit Tricks dazu überreden. In **Battlefield 2** öffnen Sie etwa die Konsole im Spiel per  und geben »game.allowToggleFullscreen 1« ein. Damit können Sie nun bequem im Fenster-Modus spielen und sich nebenbei mit Freunden im ICQ unterhalten. Aber Achtung: Der Fenster-Modus kostet ein wenig mehr Leistung als die Vollbildausgabe.



AMD oder Intel

Ein neuer PC muss her, nur mit welchem Prozessor? Ein Phenom X4 9950 leistet in etwa dasselbe wie ein Core 2 Quad Q6600, kostet weniger, verbraucht aber mehr Strom. Zu welchem Prozessor raten Sie mir? Peter Mayer

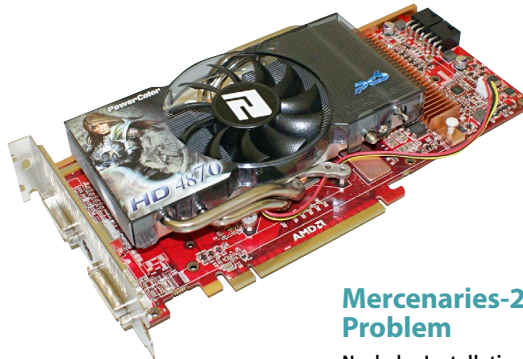
Momentan hinken AMD-CPU's den Intel-Pendants teils deutlich hinterher, selbst AMDs Topmodell Phenom X4 9950 kommt in der Praxis nicht an die Leistung des Einstiegsmodells Core 2 Quad Q6600 von Intel heran. Aus diesem Grund raten wir Ihnen zu einer Intel-Plattform – da haben Sie noch genügend Spielraum für ein späteres Aufrüsten. Bis Spiele die Leistungsfähigkeit der Vierkern-CPU's ausschöpfen, wird es noch eine Weile dauern, der Q6600 leistet also lange gute Dienste.

Aufrüsten sinnvoll?

Soll ich meine Geforce 8800 GT gegen eine Radeon HD 4870 austauschen, auch wenn ich nur einen 19-Zoll-TFT besitze?

Bernd Wener

Im Schnitt leistet eine Radeon HD 4870 etwa 20 bis 25 Prozent mehr



Eine Radeon HD 4870 leistet etwa 25 Prozent mehr als eine Geforce 8800 GT – das reicht für höhere Kantenglättungsstufen.

als eine Geforce 8800 GT. Das hört sich zwar viel an, macht aber nur selten den Unterschied zwischen unspielbar und flüssig aus. Läuft zum Beispiel ein Spiel mit der Geforce 8800 GT mit leicht ruckelnden 27 fps, so erhöht sich die Leistung mit einer Radeon HD 4870 um 25 Prozent auf dann 34 fps – nicht gerade ein gewaltiger Sprung. Wenn Sie hingegen nie auf Kantenglättung oder anisotrope Filterung verzichten wollen, kann die Mehrleistung der Radeon HD 4870 durchaus den Unterschied ausmachen. Zudem gilt: Je höher Sie die Auflösung schrauben und zusätzliche Bildverbesserungen aktivieren, desto mehr kann sich die Radeon absetzen.

Warten auf Windows 7

Ich habe gehört, dass Windows 7 demnächst erscheint. Soll ich unter diesen Umständen noch in DirectX-10-Hardware investieren oder besser auf die kommende DirectX-11-Generation warten?

Marcel Busch

Bis Windows 7 erscheint, wird es noch dauern. Zwar soll bereits Ende dieses Jahres eine Beta-Version für Entwickler erscheinen, die fertige Version dürfte aber frühestens Ende 2009 folgen. Auch DirectX 11 ist noch Zukunftsmusik – es gibt weder entsprechende Grafikkarten noch Spiele für die neue Schnittstelle. Wenn Sie jetzt einen neuen Rechner benötigen, sollten Sie ihn auch kaufen. Das Warten auf künftige Hardware hat momentan keinen Sinn.

Mercenaries-2-Problem

Nach der Installation von Mercenaries 2 heißt es jedesmal: »Mercenaries 2: World in Flames is unable to continue to insufficient RAM (610 MB required)«. Wie kann ich den Fehler beheben?

Phillip Haß

Ein Mitglied im Pandemic-Forum hat herausgefunden, dass wahrscheinlich die Datei »binkw32.dll« die Probleme verursacht. Diese Datei steuert die Wiedergabe der Video-Dateien in **Mercenaries 2**. Eine Lösung in Form eines Patches gibt es noch nicht, aber Sie können das Problem selber beheben. Dazu tauschen Sie die anscheinend defekte Version der »bink.dll« gegen eine andere aus. Am einfachsten funktioniert dies, wenn Sie die Datei aus einem anderen Titeln kopieren, zum Beispiel aus **Neverwinter Nights 2**. Haben Sie kein anderes Spiel zur Hand, finden Sie im Forum von Pandemic unter ► gamestar.de Quicklink: 5587 Hilfe.

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 12/2008

Nicht nur Desktop-PCs, auch Notebooks sinken kräftig im Preis. So finden Sie erstmals im Segment unter 1.500 Euro riesige, spieletaugliche Notebooks mit Bildschirm-diagonalen von 17 Zoll und mehr. Für Aufrüster erfreulich: Viele Grafikkarten wurden im Laufe der letzten Wochen teils deutlich günstiger.

gamestar.de
- Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!
► Quicklink: L52

gamestar.de
- Direkter Zugriff auf alle aktuellen Hardware-Tests!
► Quicklink: S102



Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM2	UPDATE
Phenom X4 9550 Boxed	130 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus M3A78 Pro	80 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston DDR2-1066 2,0 GByte Kit	45 €
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	525 €
Schnellere Grafikkarte	+70 €
Powercolor Radeon HD 4870	200 €
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	UPDATE
Core 2 Quad Q9550 Boxed	270 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P45 Neo-F	80 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit	80 €
Grafikkarte PCI Express	UPDATE
Asus Radeon EAH4870 Top	260 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	60 €
Festplatte	
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	1.000 €
Günstigere Grafikkarte	-60 €
Powercolor Radeon HD 4870	200 €
Nur eine Festplatte	-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	UPDATE
Core 2 Quad Q9550	260 €
Prozessorkühler	
Xigmatek HDT-D1284	30 €
Mainboard PCI Express	
Asus P5Q Deluxe	160 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit	80 €
Grafikkarte PCI Express	UPDATE
Sapphire Rad.HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB	410 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	60 €
Festplatte	UPDATE
2x Samsung F1 Spinpoint 750 GB	150 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	UPDATE
Samsung SH-S223F / Sony BR-S100S	130 €
Gehäuse	
Antec P182	120 €
Netzteil	
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
Gesamtpreis	1.500 €
Günstigere Grafikkarte	-40 €
Zotac GeForce GTX 280	370 €
Nur eine Festplatte	-75 €
Samsung F1 Spinpoint 750 GB	75 €

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

1 Sparkle SF-PX98GT512D3 **PREISTIPP**
► 70 ► 100 € ► 10/08 ► -
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB

2 Xpertvision GF 9600 GT 1GB Sonic **UPDATE**
► 69 ► 100 € ► 10/08 ► -
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MB

3 Sapphire HD 3850 Ultimate
► 67 ► 100 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73
flott, passiv gekühlt, lautlos, sehr heiß, DX 10.1 / Rad. HD 3850 / 512 MB

4 XFX GF9600GSO **UPDATE**
► 66 ► 85 € ► 10/08 ► -
flott, hörbar, DX 10.0 / GeForce 9600 GSO / 384 MB

5 Gainward Radeon HD 3870 **UPDATE**
► 66 ► 85 € ► 10/08 ► (089) 898 990
schnell, leise, DirectX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MByte

PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Powercolor HD 4870
► 81 ► 200 € ► 10/08 ► -
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB

2 Asus Radeon EAH4850 **PREISTIPP**
► 79 ► 150 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
schnell, leise, heiß, DX 10.1 / Rad. HD 4850 / 512 MB

3 Sapphire Radeon HD 4850 Toxic **UPDATE**
► 78 ► 170 € ► 10/08 ► -
schnell, übertaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB

4 Zotac GeForce 9800 GTX AMP! **UPDATE**
► 77 ► 170 € ► 06/08 ► (04185) 708 94 05
schnell, übertaktet, leise, DX 10.0 / GeForce 9800 GTX / 512 MB

5 Zotac GeForce 9800 GTX+
► 75 ► 150 € ► 10/08 ► (04185) 708 94 05
schnell, stets leise, DX 10.0 / GeForce 9800 GTX+ / 512 MByte

PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 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

2 Powercolor Radeon HD 4870 PCS **NEU**
► 85 ► 240 € ► 12/08 ► -
sehr schnell, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 1,0 GB

3 MSI NX9800 GX2
► 85 ► 290 € ► 07/08 ► (01805) 251 521
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.0 / GF 9800 GX2 / 2x 512 MB

4 Zotac GeForce GTX260² **NEU**
► 84 ► 270 € ► 12/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, hörbar, DirectX 10.0 / GeForce GTX260 / 896 MB

5 Asus EAH4870 Top **UPDATE**
► 83 ► 240 € ► 10/08 ► (02102) 959 90
schnell, übertaktet, leicht hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB

PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sapphire Radeon HD 4870 X2 **UPDATE**
► 87 ► 410 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73
schnellste Grafikkarte, leicht hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB

2 MSI GeForce GTX 280 Super OC **UPDATE**
► 84 ► 400 € ► 10/08 ► (01805) 251 521
sehr schnell, deutlich hörbar, DX 10.0 / GeForce GTX 280 / 1,0 GByte

3 Zotac GeForce GTX 280 **PREISTIPP**
► 83 ► 370 € ► 10/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, deutlich hörbar, DX 10.0 / GeForce GTX 280 / 1,0 GByte

4 EVGA GeForce GTX 280 FTW **UPDATE**
► 81 ► 520 € ► 10/08 ► (089) 189 047 11
sehr schnell, übertaktet, deutlich hörbar, DX 10.0 / GF GTX 280 / 1,0 GByte

5 EVGA GeForce 9800 GX2 SSC
► 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

► 91 ► 280 € ► 02/06 ► (089) 996 990
extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

2 Asus PG191

► 89 ► 270 € ► 10/06 ► (02102) 959 90
extrem schnell, gute Interpolation, DVI, Subwoofer

3 Benq FP93GX+

► 83 ► 200 € ► 08/07 ► (0800) 114 65 88
extrem schnell, sehr gute Helligkeitsverteilung

4 Viewsonic VX922

► 83 ► 250 € ► 08/06 ► (02154) 918 80
voll spielefähig, DVI, gute Verarbeitung

5 Benq X900

► 77 ► 190 € ► 04/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, DVI, ordentliche VerarbeitungTFTs 20 – 22 ZOLL
BIS 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung 225BW

► 80 ► 210 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

2 Asus VW222U

► 79 ► 190 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll

3 Viewsonic VX2240W

► 77 ► 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

► 71 ► 200 € ► 07/08 ► —
voll spielefähig, DVI, gleichmäßige Ausleuchtung, Breitbild / 22 ZollTFTs 20 – 22 ZOLL
AB 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo S2231W

► 93 ► 500 € ► 07/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

2 NEC 20WGX2 Pro

► 88 ► 450 € ► 10/07 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr scharf, brillante Farben, Breitbild / 20 Zoll

3 HP W2207H

► 87 ► 260 € ► 03/08 ► —
voll spielefähig, tolle Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

4 Dell SP2208WFP

► 85 ► 260 € ► 07/08 ► (0800) 335 56 61
voll spielefähig, sehr scharf, spiegelt, Breitbild / 22 Zoll

5 Samsung Syncmaster T220

► 85 ► 270 € ► 07/08 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo HD2441W

► 92 ► 780 € ► 01/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

2 NEC 2470WVX

► 91 ► 380 € ► 07/08 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

3 Benq V2400W

► 84 ► 390 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, viele Anschlüsse, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

4 Samsung Syncmaster 305T+

► 84 ► 1.000 € ► Online ► Quicklink: 5461
voll spielefähig, sehr gute Bildqualität, Breitbild, Full HD / 30 Zoll

5 LG Flatron W300H

► 84 ► 1.100 € ► 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 ► 85 € ► 03/08 ► (01805) 251 512
Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

2 Gigabyte EP35-DS3

► 88 ► 80 € ► 03/08 ► (01803) 428 468
Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Intel P35

3 Asus P5K Pro

► 85 ► 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

► 92 ► 250 € ► 08/08 ► (04185) 708 94 05
Übertakter-Board / 3x PCIe 16x / Nforce 790i Ultra

2 Asus P5Q Deluxe

► 90 ► 160 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

3 MSI P45D3 Platinum

► 89 ► 150 € ► 08/08 ► (01805) 251 512
Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

4 Asus Commando

► 88 ► 130 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / kein Penryn / Intel P965

5 MSI P35 Platinum

► 84 ► 120 € ► 08/07 ► (01805) 251 512
sehr schnell / lautlos / Intel P35SOCKET AM2(+)
PHENOM / ATHLON 64 X2
ATHLON 64 / SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus Crosshair 2 Formula

► 92 ► 210 € ► 07/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

2 Gigabyte 790FX-DQ6

► 90 ► 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

► 83 ► 90 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
sehr schnell, Übertakter-Board / unterstützt kein Phenom / Nforce 590 SLI

5 Asus M3A78 Pro

► 77 ► 80 € ► 10/08 ► (02102) 959 90
lautlos, schnell, Mini-Linux / unterstützt alle Phenoms / AMD 780GSOCKET 939
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 100

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.

► 81 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

2 MSI K8N Diamond Plus

► 80 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

3 Asus A8R32-MVP Deluxe

► 79 ► 160 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200

4 Asus A8N-SLI Premium

► 78 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI

5 Asus A8N-SLI Deluxe

► 76 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI

Sound

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Aureatech X-Fi Prelude 7.1

► 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

► 85 ► 90 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX 5.0, 64 MByte RAM

5 Soundblaster X-Fi Xtreme Music

► 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

► 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

► 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

► 77 ► 110 € ► 04/08 ► (069) 920 321 65
dick ausgestattet, guter Klang, auswechselbare Oberflächen

2.1-BOXEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Motiv 2

► 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

► 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

► 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

► 90 ► 140 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96
bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

3 Sennheiser PC 160/161

► 87 ► 80 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

4 Sennheiser PC 165/166 USB

► 87 ► 110 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96
druckvoller Bass, USB-Soundkarte, tolle Sprachqualität

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
 ►95 ►55 € ►12/07 ►(01805) 125 133
 optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

- 2 Roccat Kone**
 ►95 ►70 € ►11/08 ►-
 extrem präzise, hochkonfigurierbar, tolle Ausstattung, Rechtshänder

- 3 Logitech G9** UPDATE
 ►93 ►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 ►65 € ►06/08 ►-
 hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Microsoft Sidewinder X6** NEU
 ►83 ►60 € ►12/08 ►(0800) 181 29 68
 präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

- 2 Steelseries 76 Pro Gaming**
 ►80 ►120 € ►08/08 ►(0045) 702 500 75
 sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss

- 3 Logitech G15, zweite Edition**
 ►79 ►65 € ►12/07 ►(069) 920 321 65
 präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

- 4 Razer Lycosa**
 ►79 ►75 € ►09/08 ►(01805) 125 133
 präzise Tasten, ausgefeilte Makrofunktionen, Touchpad, mau beleuchtet

- 5 Logitech G11** PREISTIPP
 ►78 ►55 € ►02/07 ►(069) 920 321 65
 präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Fanatec Porsche 911 Turbo**
 ►93 ►300 € ►05/08 ►-
 extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

- 2 Logitech G25** UPDATE
 ►88 ►220 € ►12/06 ►(069) 920 321 65
 extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

- 3 Logitech Momo Racing FF** PREISTIPP
 ►80 ►90 € ►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, mäßige Verarbeitung

MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Gamers Wear Slickride** PREISTIPP
 ►86 ►20 € ►06/06 ►(0821) 907 96 14
 extrem präzise, sehr guter Halt, Kunststoff-Pad

- 2 Compad Speedpad**
 ►86 ►20 € ►02/03 ►(0761) 585 36 67
 kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

- 3 Ratpadz Ratpad GS**
 ►86 ►20 € ►08/06 ►(0521) 875 10 13
 gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

- 4 Kryptec X-Board V2**
 ►85 ►15 € ►03/05 ►(02275) 915 930
 stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

- 5 Razer Exactmat**
 ►85 ►30 € ►11/04 ►(01805) 125 133
 zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Big Ben Wireless Gamepad** PREISTIPP
 ►79 ►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 Aspire 8930G** NEU
 ►86 ►1.500 € ►12/08 ►-
 Core 2 Duo P84500 / GeForce 9700M GT / 4,0 GB RAM / 18,4 Zoll

- 2 MSI GT735** NEU
 ►83 ►1.350 € ►12/08 ►(01805) 251 521
 Turion X2 ultra ZM82 / Radeon HD 3850 / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

- 3 One D8425** NEU
 ►82 ►1.250 € ►12/08 ►(01801) 994 040
 Core 2 Duo P8400 / GeForce 9800M GTS / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

- 4 Asus G50V** NEU PREISTIPP
 ►81 ►1.150 € ►12/08 ►(02101) 959 90
 Core 2 Duo P8600 / GeForce 9700M GT / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

- 5 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



AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Cybersystem SX15** UPDATE
 ►86 ►1.700 € ►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 ►1.950 € ►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 ►2.100 € ►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** UPDATE
 ►82 ►2.000 € ►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
 ►85 ►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** UPDATE
 ►78 ►65 € ►12/06 ►(04392) 916 10
 Liefert: Papst 4412 F/2GLL / Sockel 939, AM2, 775 / 510 g

- 5 Coolermaster Hyper UC** UPDATE
 ►76 ►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-H62N** PREISTIPP
 ►82 ►25 € ►Online ►Quicklink: 5531
 Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/10 / SATA / 24 Monate Garantie

- 2 LG GSA-H55N**
 ►79 ►20 € ►Online ►Quicklink: 5533
 Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

- 3 Lite-On LH-20A1L** UPDATE
 ►78 ►40 € ►Online ►Quicklink: 5532
 Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/8/8 / SATA / 24 Monate Garantie

- 4 Lite-On LH-20A1H**
 ►78 ►45 € ►Online ►Quicklink: 5532
 Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/8/8 / IDE / 24 Monate Garantie

- 5 A-Open DSW2012P** NEU
 ►77 ►25 € ►Online ►Quicklink: 5617
 Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/8/8 / IDE / 24 Monate Garantie



FESTPLATTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Seagate Barracuda ST3320613AS** NEU
 ►81 ►170 € ►Online ►Quicklink: 5616
 1.500 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

- 2 Samsung Spinpoint F1 HD103UJ** UPDATE
 ►75 ►90 € ►Online ►Quicklink: 5536
 1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

- 3 Western Digital Caviar SE16** PREISTIPP
 ►73 ►60 € ►Online ►Quicklink: 5537
 640 GByte / 7.200 U/min / 16 MByte Cache / SATA

- 4 Seagate Barracuda ST3320613AS**
 ►68 ►50 € ►Online ►Quicklink: 5538
 320 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

- 5 Western Digital Velociraptor** UPDATE
 ►66 ►200 € ►Online ►Quicklink: 5539
 300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA



Spielfilme

Was Uwe Boll kann, können wir schon lange – und besser.
Also Kinovorhang auf für unsere Spiele-Verfilmungen!

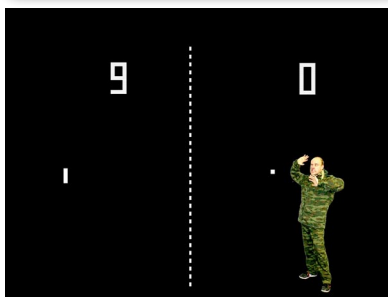


Diablo 2



»Endlich darf ich umsetzen, was ich schon für meine Herr-der-Ringe-Trilogie geplant hatte«, bejubelt der Regisseur Peter Jackson seine Kinoverision des Blizzard-Meisterwerks: »Handlung raus, Dialoge raus, stundenlang Gemetzel pur – Bombe!« Denn wie in der PC-Vorlage hackt sich der Filmheld durch Monsterhorden. Aber natürlich nur, wenn er sich nicht gerade durch Monsterhorden zaubert. Jackson umreißt die Klimax der Schnitzelorgie: »Am Ende findet der Recke ein Schwert, das er aber erst mit Stufe 80 schwingen darf – die Fortsetzung ist schon fest eingeplant!«

Pong



Außerirdische, die aussehen wie, hm, Striche, bombardieren die Erde mit, äh, weißen Klumpen. Diese Darstellung nennt der Regisseur einen »minimalistischen Kunstgriff«, grölt nach einem kleineren Zechgelage jedoch hinzu: »Außerdem hatten wir kein Geld für Eff ... Ebf ... Computerzeugs!« Egal, im Film muss ein Soldat die Invasoren mit ihren eigenen Waffen besiegen – indem er die Geschosse auf sie zurückprallen lässt. Doch die Angreifer schlagen die Kugeln ebenfalls retour! Daraus entspinnt sich ein Hin und Her, »so packend wie Wimbledon bei Regenpause« (London Times).

X3: Terran Conflict



Laserstrahlen durchschneiden Stahlhüllen, Explosionen zerreißen die Finsternis – im All tobt ein Krieg, ein gewaltiger Krieg! Der Filmheld bekommt davon freilich nix mit, er studiert Tabellen und prüft Bilanzen. Denn aus dem Cockpit seines Raumschiffs lenkt der Pilot ein Wirtschaftsimperium. Oder zumindest möchte er irgendwann eines lenken, zuvor muss er nämlich erst mal Geld verdienen, viel Geld. Also schippert er zwei Echtzeit-Stunden lang Waren hin und her, damit er sich endlich einen Zeitbeschleuniger leisten kann. »Hurra!«, jubelt er noch, dann kommt der Abspann.

Baldur's Gate 2 (1)



Dieses fünfstündige Epos erzählt die Geschichte eines Helden, der nicht Nein sagen kann – zumindest nicht zu Nebenquests. Als er ein Bauerndorf bereist, nimmt er dort alle Aufgaben an, rettet entlaufene Schweine, löst Ehestreits und enträtselt, wer die Nudeln in Opa Paschulkes Nachtopf gekippt hat. Erst am Ende des Films fällt ihm ein, dass er ja noch die Welt retten wollte. »In Baldur's Gate 2 gibt's eben viel zu tun«, verlaubt das Studio. Und kündigt schon das nächste Kapitel der auf 20 Teile angelegten Kinosaga an, das in einem anderen Bauerndorf spielen wird.

Stalker: Clear Sky



Ein Söldner durchstreift die Seuchenzone rund um den havarierten Nuklearmeiler von Tschernobyl. Aber nur zehn Minuten lang, dann stürzt der Film sang- und klanglos ab. Nach jedem Crash beginnt das Leinwand-Abenteuer von vorne, weil die Speicherfunktion nicht funktioniert. Zur Handlung: Der Held stirbt andauernd, weil seine Gegenspieler fast unbesiegt sind; außerdem kann er seine Aufträge nicht erfüllen. Das missfiel den Kinobesuchern, also drehte das Studio den Film kurzerhand neu. »In Clear Sky 1.1 funktioniert dann alles ganz toll!«, lügt der Produzent.

Spore: Der Film



Der Dokumentarfilm zum Evolutionssimulator behandelt den mitreißenden Überlebenskampf einer Ursuppen-Amöbe: Sie frisst und wächst, bloß um hinterher noch mehr zu fressen und zu wachsen! Und zwar eine Stunde lang, dann kriecht das Vieh an Land und frisst und wächst dort weiter – genial! Der Kopierschutz entfacht jedoch Proteste: Spore darf nur dreimal gezeigt werden, dann muss das Lichtspielhaus beim Studio anrufen, um weitere Vorstellungen freizuschalten. Wenigstens muss die Filmrolle nicht mehr im Projektor liegen, nachdem der Streifen aktiviert wurde.

GR

Gamestar-Fotoroman Folge 112: Besessen



*siehe Szene-News

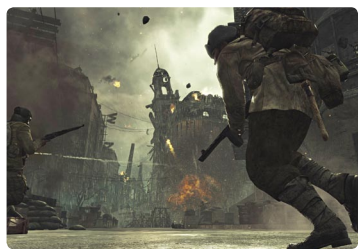


Am
Kiosk erscheint
GameStar 01/2009
am 26. November.
Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

Test: Grand Theft Auto 4

Die internationalen Durchschnittswertungen für die Konsolen-Versionen liegen bei über 96. Ob die PC-Fassung des Gangster-Spektakels **Grand Theft Auto 4** an diesen atemberaubenden Erfolg anknüpfen kann? Wir finden es für Sie heraus, wenn wir im kommenden Monat mit Kleinstganove Niko Bellic aus Serbien ins Land der unbegrenzten Möglichkeiten übersiedeln und die Unterwelt von Liberty City erobern.



Test: Call of Duty: World at War

Es geht wieder zurück in den Zweiten Weltkrieg: Japanische Inseln, Stalingrad und Berlin sind die Schauplätze des fünften **Call of Duty**-Teils. Schafft es der Entwickler Treyarch damit, das großartige Erlebnis des Vorgängers zu wiederholen? Unser Test verrät es.



Test: Need for Speed: Undercover

Der Vorgänger **Pro Street** stieß auf wenig Gegenliebe. Electronic Arts zog daraus die Konsequenzen und orientierte sich für **Undercover** wieder an **Most Wanted**, dem erfolgreichsten Teil der Rennserie. Ob das zu hohen Wertungsweisen führt, erfahren Sie im Test.

Intel Core i7

Pünktlich zum Start des Weihnachtsgeschäfts im nächsten Monat bringt Intel die Nachfolger seiner beliebten Core-2-Prozessoren auf den Markt. Wir prüfen die neuen Vierkerner der Core-i7-Serie auf die jeweilige Spieleleistung, geben Hilfestellungen fürs Aufrüsten Ihrer schon bestehenden Systeme und testen die ersten kompatiblen Hauptplatinen.



Preview: Dawn of War 2

Ohne lineare Kampagnenstruktur will das Echtzeit-Strategiespiel auskommen, stattdessen sollen Sie nach Lust und Laune Missionen annehmen können. Wir fliegen zum Entwickler Relic nach Vancouver und spielen die Solo-Kampagne und den Multiplayer-Modus.

Tests, Tests, Tests!

Traditionell birst die Weihnachtsausgabe der GameStar stets vor Tests. Neben den oben erwähnten großen Titeln stehen unter anderem noch das Action-Adventure **Tomb Raider: Underworld**, das Ego-Spektakel **Mirror's Edge** und die Vor-Zombies-Weglauferei **Left 4 Dead** an – und viele mehr!

GameStar



Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
Verlagsleitung
André Horn
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand
Aufsichtsratsvorsitzender
Patrick J. McGovern

Redaktion
IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur
Stellv. Chefredakteur
Leitender Redakteur
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, Cedric Borsche (Praktikum), Christian Merkel, Michael Obermeier
Medien-Produktion
Toni Schwaiger (Ltd.), David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Christian Rothenfuß (Praktikum)

Ressortleitung Layout und Grafik
Layout und Grafik
Special Projects
Sigrun Rüb
Kosta Christinakis, Jakob Scheil
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor (Trainee), David Englmeier (Praktikum)
Redaktionsassistent
Freie Mitarbeiter
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Martin Deppe, André Linken, Knut Gollert, Benedikt Plass-Fleßenkämper, 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)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 31 17 04
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland
Assistentin
B2B/Kundenmanagement
Vertriebsmarketing
Vertrieb Handelsauflage

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 09/2008)
173.628 verkaufte Hefte
26.917.564 Page Impressions
4.213.309 Visits

ACTA AWA 2008



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen
Anzeigenleiter (verantwortlich)
Stellv. Anzeigenleiter (Print)
Stellv. Anzeigenleiter (Online)
Junior Account Manager
Digitale Anzeigenannahme
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
Anschrift der Redaktion
Dirk Heib (-730)
Klaus Maurer (-673)
Carsten Rauh (-671)
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 Preislite 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
Titel
Fotos
Einsendungen
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
H2DESIGN.de
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Haftung
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer HefedVDs 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.