



GameStar 01/2009 Von Siegern und Verlierern

Test-Extreme

Vorweihnachtszeit: Lang erwartete Titel treffen ein, wie etwa **GTA 4** oder **Fallout 3**. An beide Spiele sind große Erwartungen geknüpft. Im Fall von **GTA 4** versprach der Entwickler Rockstar, den Konsolen-Hit für den PC nochmals zu verbessern – und hat Wort gehalten: **GTA 4** ist mehr als der erhoffte Hit. Mit der aufgepeppten Grafik und dem genialen Editor bekommen PC-Spieler hier ein Premium-Paket an Spielspaß, das seinesgleichen sucht.

Bei **Fallout 3** hat der **Oblivion**-Entwickler Bethesda es geschafft, die ganz spezielle **Fallout**-Atmosphäre in die 3D-Neuzeit hinüber zuretten, Glückwunsch! Damit haben wir zum ersten Mal seit über einem Jahr zwei Wertungen jenseits der magischen 90-Punkte-Grenze in einer Ausgabe. Ein hoffnungsvoller Anfang dieser Weihnachtssaison.

Wie man große Serien klein kriegt, zeigen **Need for Speed**, **NHL** und **Gothic**. **Need for Speed: Undercover** sollte die besten Elemente der Serie vereinen – und scheitert, der Tiefpunkt der NFS-Ära ist erreicht. **NHL 2009** ist ein Paradebeispiel für Stagnation: Wenn Hersteller ein Spiel jedes Jahr in neue Packungen stecken, ohne den Inhalt weiterzuentwickeln, veraltet es – und wird Mittelmäßigkeit. **Gothic 3: Götterdämmerung** hingegen versäumt die große Chance, das Spielerlebnis mit Verbesserungen aufzufrischen. Das Schlimmste aber: Das Addon ist durch und durch fehlerhaft, da ist die nett erzählte Story bestenfalls etwas für Fans.

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 Evergreens. Sichern Sie sich ein Exemplar (Größe: 69 x 49 cm) der limitierten Auflage für 16,99 Euro unter www.gamestar.de/shop/!

2009
GameStar

GameStar WoW Magazin 6/08

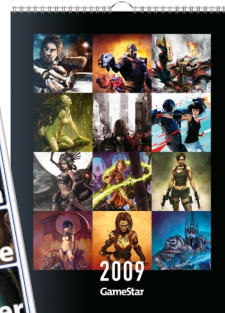
Obwohl Prinz Arthas der Böseste in World of Warcraft ist, treten Hunderttausende von Spielern die Pilgerfahrt zu seinem Wohnsitz in Nordend an. Die druckfrische Ausgabe unseres World of Warcraft-Magazins ist die ideale Reiselektüre: Alles Wissenswerte über die neuen Startgebiete, alle Infos zu den Talenten aller Klassen, ein intensiver Guide für den Todesritter und viele Insider-Tipps. Dazu kommt die **exklusive Riesenkarte** von Nordend mit allen wichtigen Gebietskarten. Ab sofort am Kiosk für 6,99 Euro – oder unter www.gamestar.de/shop.



Mit GameStar durch's Spielejahr 2009!

Viermal im Jahr finden Sie neben den regulären GameStar-Versionen auch das **GameStar XXL-Paket** an Ihrem Kiosk, prall gefüllt mit zusätzlichen Heften, DVDs oder coolen Beigaben. In diesem Monat enthält die **XXL-Tasche** neben der **GameStar-XL-Ausgabe** ein **Extra-Heft** mit allen Spiele-Highlights des kommenden Jahres, eine DIN-A-4-Variante des nebenstehenden **GameStar-Kalenders** und 10 stylische **GTA 4-Aufkleber**. Die liegen übrigens als Geschenk auch der gesamten Abo-Auflage bei!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team



GameStar DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

Top-Thema

Call of Duty: World at War

Kann der fünfte Teil der Kriegs-Shooter-Serie mit dem exzellenten Vorgänger mithalten? Antworten auf diese Frage erhalten Sie in unserem umfangreichen Video-Test, in dem Sie unter anderem alles über die Kampagne und den Koop-Modus erfahren.

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

01/2009

Vollversion: Faces of War

Im Echtzeit-Strategiespiel erleben Sie historische sowie fiktive Schlachten aus Sicht der Deutschen, Alliierten und Russen. Dabei sind die Schauplätze packend und detailgetreu inszeniert.

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 01/2009

Daten, Programme	Videos
VOLLVERSION Faces of War	TOPSPIEL Call of Duty 5: Die Kampagne Call of Duty 5: Der Koop-Modus Call of Duty 5: Das Intro Call of Duty 5: Die deutsche Vertonung Call of Duty 5: Das Fazit Call of Duty 5: Die Wertungskonferenz
DEMOS Lego Batman Tomb Raider: Underworld	James Bond: Ein Quantum Trost Tomb Raider: Underworld Dead Space (nur auf DVD-18) Left 4 Dead (nur auf DVD-18)
EXTRAS GameStar DVD-Inlays GameStar Rückblick: Ausgabe 01/99	SPECIAL Test-Check Mod-Special Rückblick: GameStar 01/99 NHL 09 Multiplayer
PATCHES Fallout 3 V1.0.0.15 Fifa 09 Update #2	PREVIEWS Armed Assault 2 Dawn of War 2 Mirror's Edge Chronicles of Spellborn
	TESTS A Vampire Story Alarm für Cobra 11
	EXTRAS Die Redaktion 43: Far Cry 2 Die Redaktion 43: Outtakes Ice Age 3 (Kinoteaser)

Video: Tomb Raider: Underworld
Jetzt ist sie endlich da, die Test-Version zu Laras neuestem Abenteuer.

Top-Demo: Lego Batman

01/2009

Vollversion: Faces of War

GameStar XL DVD

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

Videos in HD-Qualität

Auch diesen Monat erwarten Sie wieder die besten Videos in gestochen scharfer HD-Auflösung. Freuen Sie sich auf Call of Duty 5, Dawn of War 2, James Bond: Ein Quantum Trost, Mirror's Edge, Tomb Raider: Underworld und viele mehr.

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

01/2009

Vollversion: Morrowind: Game of the Year Edition

Das Spiel + alle Addons!
Das enorm umfangreiche Rollenspiel-Epos steht für weit über 100 Stunden Spielspaß mit Tiefgang in stimmungsvoller 3D-Grafik.

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 01/2009

Vollversionen	Videos	Programme
VOLLVERSIONEN Morrowind: Game of the Year Edition Handbuch Lösungshilfe Taktiken Kurztipps	James Bond: Ein Quantum Trost Tomb Raider: Underworld	CPU-Z V1.47 (engl.) DateiCommander V9.3 DirectX 9.0c (dt. November 2008) DOSBox V0.72 Irfan View V4.20 Irfan View Plugins Speedfan V4.35 VLC Media Player V0.9.6 XnView & NConvert V1.93.6 XP-Antispy 3.97
DEMOS King's Bounty RTL Winter Sports 2009: The Next Challenge RTL Biathlon 2009 Zweistein GTR Evolution Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	VIDEOS Wertungskonferenz: Call of Duty 5 (ungekürzt) Server Down Show GS-Quickplay PATCHES Crysis Warhead V1.1 C&C: Alarmstufe Rot 3 V1.0 Drakensang V1.02 Dawn of War: Soulstorm V1.10 Dawn of War: Soulstorm V1.20 X3: Terran Conflict V1.2 X3: Terran Conflict V1.2.1 Spider-Man: Web of Shadows V1.1 Far Cry 2 V1.01	PROGRAMME 7-Zip V4.57 Bios Kompendium V6.8
HD-VIDEOS Call of Duty 5: Die Kampagne Call of Duty 5: Der Koop-Modus Call of Duty 5: Das Intro Call of Duty 5: Die Deutsche Vertonung Call of Duty 5: Das Fazit Dawn of War 2 Mirror's Edge Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA	

Demo: Alarm für Cobra 11
Überraschung: Gutes Action-Rennspiel zur TV-Serie.

01/2009

Vollversion: Morrowind: Game of the Year Edition

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

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

Gewährleistungshinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810880, 70522 Stuttgart, Service-Telefon: 071 177252-275.



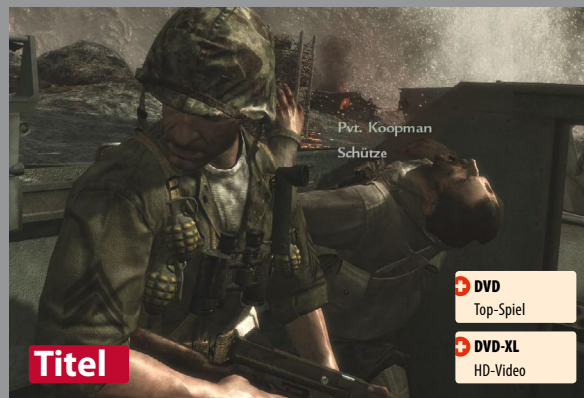
30 Titel GTA 4

Endlich ist nun auch das grandiose PC-GTA fertig. Das sieht nicht nur besser aus, sondern ist auch umfangreicher als der Konsolen-Bruder. Wir testen das Gangster-Epos auf elf Seiten, liefern eine Karte von Liberty City und verraten die Lösungen für alle Spielerfolge.



Preview

48 Dawn of War 2 Das einzige Strategiespiel, das sich in Deutschland noch verkauft, ist C&C. Das einzige Spiel, das das schnell ändern könnte, ist das hier.



Titel

62 Call of Duty: World at War Der Shooter holt keine neuen Erkenntnisse aus seinem Szenario, aber jede Menge Rums und Lärm – nur eine Sache fehlt ...

Titelstory

GTA 4

Mega-Test	30	Technik-Check	38
Der Video-Editor	34	Mega-Karte	40
Freizeit in Liberty City	36	Die Erfolge	42
Rockstar-Humor	37		

Aktuell

News	10
GameStar Liga	14
World of Warcraft:	
Wrath of the Lich King	16
Termin-Update + Warteliste	18

Previews

Kurzreviews

Company of Heroes:	
Tales of Valor	20
Mirror's Edge	20
Chronicles of Spellborn	22
ArMA 2	22
Metro 2033	24
Red Faction: Guerrilla	24
Grand Ages: Rome	24

Previews

Dawn of War 2	48
Colin McRae: Dirt 2	56
F.E.A.R. 2: Project Origin	60

Tests

Action

Action-Hitliste	61
Call of Duty: World at War	62
Left 4 Dead	68
Tomb Raider: Underworld	74
James Bond:	
Ein Quantum Trost	78
Legendary	80
Spider-Man: Web of Shadows	81

DVD-Highlights



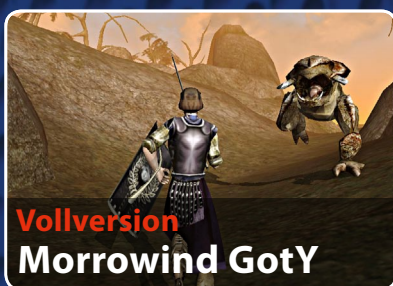
Vollversion Faces of War

Sie glauben, schon alles vom Zweiten Weltkrieg gesehen zu haben? Im Strategiespiel **Faces of War** erleben Sie neben historischen Schlachten auch allerhand fiktive Ereignisse, wahlweise aus der Sicht der Alliierten, Russen oder Deutschen. Profis freuen sich über das taktische Mikromanagement.

Top-Video Call of Duty 5

Call of Duty 4 gehörte im letzten Jahr zu den besten Ego-Shootern. Kann Teil 5 an die Qualität des Vorgängers anknüpfen? Sechs Videos geben die Antwort.

DVD-XL-Highlights



Vollversion Morrowind GotY

Das grandiose **Morrowind** hat schon vor seinem Nachfolger **Oblivion** gezeigt, wie schön, wie stimmig, wie groß Fantasy-Welten sein können. In unserer Game of the Year-Edition steckt dank der beiden Addons **Tribunal** und **Bloodmoon** sogar noch mehr Spielspaß.

Demos & Videos

Neben sattem 22 Videos finden Sie auf der DVD XL unter anderem sechs Demos. Unser Anspieltipp: das gelungene Runden-Strategiespiel **King's Bounty**.



74 **Tomb Raider: Underworld** Lara Croft war schon immer hübsch, seit Neuestem sind es auch ihre Spiele. Passen Sie auf Ihre Kinnlade auf.



148 **Intel Core i7** Wir schicken Intels neuestes Prozessor-Flaggschiff durch unseren knallharten Test-Parcours – mit ernüchterndem Ergebnis.



96/102 **Titel**
Groß gescheitert

Diesen Monat haben uns gleich zwei heiß erwartete Serien-Fortsetzungen im Test enttäuscht. **Need for Speed: Undercover** ist eine lieblose Serienproduktion, **Gothic 3: Götterdämmerung** nervt durch überholtes Spieldesign und jede Menge Bugs.

Strategie

Strategie-Hitliste.....	85
MySims	86
Hotel Gigant 2	87
Panzerkrieg:	
Burning Horizon 2	87
Prison Tycoon 3	87

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	89
Fallout 3	90
Gothic 3: Götterdämmerung	96
Neverwinter Nights 2:	
Storm of Zehir	98
Memento Mori	98
A Vampyre Story	99

Sport

Sport-Hitliste.....	101
Need for Speed: Undercover	102
Handball Manager 2009.....	105
NHL 09	106
RTL Winter Sports 2009	107
RTL Biathlon 2009	107
Alarm für Cobra 11:	
Burning Wheels.....	108

Service

Überblick: Preise & Patches	112
Überblick: Budget-Spiele.....	114
Überblick: Aktuelle Mods.....	116

Magazin

Leserbriefe	126
Fehler!	127
GameStar Interaktiv: »T-Shirt« ..	128
Verlosung	129
Report: Spiele vor Gericht	130
Report:	
Games for Windows Live.....	134
Jobs in der Spielebranche:	
Produktmanager	136
Jobs in der Spielebranche:	
PR Manager	137
Hall of Fame: GTA 3	138

Hardware

Hardware

Hardware-News	146
Hardware-Referenzklassen	147

Schwerpunkt

Die nächste Ausbaustufe:	
Intel Core i7	148
Core i7 im Härtestest.....	150
Zwei Core-i7-Mainboards	154

Praxis

Radeon-HD-4870-Kühler austauschen.....	158
--	-----

Test des Monats

Sapphire Radeon	
HD 4850 X2	160

Tool des Monats

Windows säubern mit CCleaner	163
------------------------------------	-----

Einzeltests

CPU-Kühler:	
Arctic Cooling Twin Turbo	158
22-Zoll-TFT: Asus LS221	163
Maus: NZXT Avatar	163

Service

TECHtelmechtel	164
Einkaufsführer	166

Rubriken

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

Spiele in dieser Ausgabe

A Vampyre Story	Test	99	Memento Mori	Test	98
Alarm für Cobra 11:			Metro 2033	Preview	20
Burning Wheels.....	Test	108	Mirror's Edge.....	Preview	24
Anno 1701	Budget.....	114	MySims	Test	86
Arma 2	Preview	22	Need for Speed:		
Call of Duty:			Undercover	Test	102
World at War	Test	62	Neverwinter Nights 2:		
Chronicles of Spellborn	Preview	22	Storm of Zehir	Test	98
Colin McRae: Dirt	Patches ...	113	NHL 09	Test	106
Colin McRae: Dirt 2	Preview	56	Panzerkrieg:		
Command & Conquer:			Burning Horizon 2.....	Test	87
Alarmstufe Rot 3	Patches ...	113	Portal: Prelude	Mods	116
Company of Heroes:			Prison Tycoon 3	Test	87
Tales of Valor	Preview	20	Pro Evolution		
Crysis: Warhead.....	Patches ...	113	Soccer 2009.....	Patches ...	113
Dawn of War 2	Preview	48	Red Faction: Guerrilla ...	Preview	24
Dawn of War:			RTL Biathlon 2009	Test	107
Soulstorm	Patches ...	113	RTL Winter		
Drakensang.....	Patches ...	112	Sports 2009.....	Test	107
F.E.A.R. 2:			Sacred 2	Patches ...	113
Project Origin	Preview	60	Spider-Man:		
Fallout 3	Test	90	Web of Shadows	Test	81
Far Cry 2	Patches ...	113	Spore	Patches ...	113
Fifa 09	Patches ...	113	Stalker: Clear Sky.....	Patches ...	113
Frontlines: Fuel of War ..	Patches ...	113	Tomb Raider:		
Frontlines: Fuel of War ..	Budget.....	114	Underworld.....	Test	74
Fussball Manager 09	Patches ...	113	Vampire: Bloodlines	Patches ...	113
Gothic 3:			World of Warcraft:		
Götterdämmerung	Test	96	Wrath of the Lich King ..	Preview	16
Grand Ages: Rome	Preview	24	X3: Terran Conflict	Patches ...	113
GTA 3	Klassiker ..	138			
GTA 4	Test	30			
Handball					
Manager 2009	Test	105			
Hired Guns:					
The Jagged Edge.....	Patches ...	113			
Hotel Gigant 2	Test	87			
James Bond:					
Ein Quantum Trost	Test	78			
Left 4 Dead	Test	68			
Legendary	Test	80			

Verkauft: Ghostbusters.



Verkauft: Chronicles of Riddick.



Verkauft: World in Conflict.

Activision Blizzard veranstaltet Ausverkauf

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Der Publisher-Riese trennt sich von Studios und Projekten.

Bereits beim Zusammenschluss von Vivendi Games und Activision Ende 2007 war absehbar, was nun passiert: der Publisher-Gigant Activision Blizzard trennt sich von den weniger profitablen Studios und Projekten. Und die stammen bisher ausnahmslos von ehemaliger Vivendi-Seite, genauer: von Sierra Entertainment.

Die Marke diente in den letzten Jahren zum Vertrieb der zwar oft qualitativ hochwertigen, aber kommerziell eher wenig erfolgreichen Eigenproduktionen.

Bereits Anfang November sicherte sich Atari die Rechte an den vormaligen Sierra-Titeln **Ghostbusters** und **Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** (siehe separate News). Bald darauf konnte Ubisoft das schwedische Studio Massive sowie die Rechte

am Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict** erwerben. Codemasters sowie Monumental Games (**Football Superstars**) schnappten sich je einen englischen Teil der Swordfish Studios (**50 Cent**).

Activision Blizzard machte im ersten gemeinsamen Quartal 108 Millionen Dollar Verlust bei 711 Millionen Dollar Umsatz. Im vergleichbaren Vorjahresquartal hatten Vivendi Games und Activision einzeln je noch Gewinn eingefah-

ren, wobei die Vivendi-Profiten zum großen Teil durch die Perle Blizzard und dessen **World of Warcraft** die Kassen füllten. Dass Sierra Entertainment unter den aktuellen Umständen in seiner jetzigen Form bestehen bleibt, halten wir für unwahrscheinlich. Die Pressevertreter von Activision Blizzard haben jedenfalls derzeit keinen einzigen Titel im Programm, der unter der Marke Sierra veröffentlicht wird. **PET**

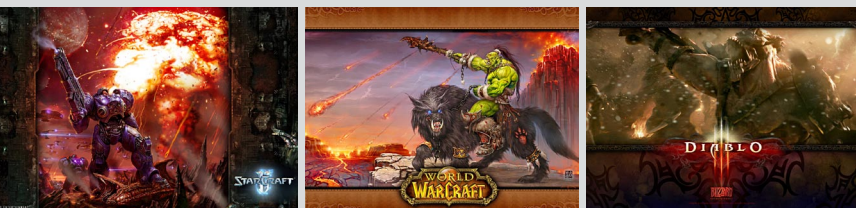
Ein Battlenet für alles

Die Macher von **World of Warcraft** basteln an einer Plattform für alle Spiele.

Wer sich aktuell das **World of Warcraft**-Addon installiert, wird beim Erweitern des Benutzerkontos um die **Wrath of the Lich King**-Lizenz darum gebeten, zusätzlich einer »Battle.net-Accountvereinbarung« zuzustimmen. **World of Warcraft**, **Diablo 3** sowie **Starcraft 2** (und wahrscheinlich auch ältere Blizzard-Spiele) werden folglich demnächst unter einem Konto zusam-

mengefasst – ähnlich wie schon bei Valves Vertriebsplattform Steam.

Bislang hatten die Entwickler lediglich angekündigt, das Battlenet würde demnächst gründlich überarbeitet werden. Nun geht Blizzard den ersten offiziellen Schritt in Richtung der Zusammenlegung aller hauseigenen Titel auf einer gemeinsamen Online-Plattform. Das dürfte in Zukunft sicher die Einführung von möglichen zusätzlichen Bezahlinhalten für **Starcraft 2** oder **Diablo 3** erleichtern. **PET**



Das neue **Battlenet** soll alle Blizzard-Spiele (alte wie neue) auf einer Online-Plattform bündeln.

Richard Garriott verlässt Ncsoft

Der Flug ins All habe ihn zum Nachdenken gebracht, so der Ultima-Erfinder.

Ende Oktober war Richard Garriott (**Ultima**) als sechster Weltraum-Tourist zur internationalen Raumstation ISS geflogen. »Dieses unvergessliche Erlebnis hat einige neue Interessen in mir geweckt, denen ich meine Zeit und Ressourcen widmen möchte«, schreibt der in Fankreisen als Lord British bekannte Spiele-Designer in einem öffentlichen Brief. Dafür verlässt Garriott nun seinen Arbeitgeber NCsoft, Betreiber von **Tabula Rasa**, das Garriott entwickelt hat. Die Zukunft des Online-Rollenspiels soll laut NCsoft trotz eines Gewinnrückgangs der Firma von 50 Prozent im vergangenen Geschäftsjahr sichergestellt sein. Ob Garriotts Zukunft weiterhin in der Spielebranche liegt, ist ungewiss. **DM**

► Quicklink: 5771



Entwickler **Richard Garriott** vor seinem Flug ins All.

The Void: liebe Schwestern in den Händen böser Brüder.



The Void

Von gefangenen Schwestern und bösen Brüdern.

Elf Schwestern werden von elf Brüdern gefangen gehalten. Und nur wer herausfindet, welche Schwester welche Lieblingsfarbe hat, kann die Damen aus den Händen der Bewacher befreien. Das russische Entwickler-Studio Ice-Pike Lodge (**Pathologic**) arbeitet derzeit am märchenhaft bis reichlich seltsam anmutenden Action-Adventure **The Void**, in dem Sie mittels einer magischen Flüssigkeit namens Lympha Kämpfe bestreiten, Gegenstände zum Leben erwecken oder Früchte wachsen lassen – die wiederum voll mit Lympha sind. Was auch immer Sie machen – entscheidend soll dabei die Kombination von Farbe, Zauber und Flüssigkeitsvariante sein. Wir können das Konzept derzeit noch schlecht einschätzen, interessant klingt es allemal. Vor allem, weil die Welt des Spiels frei erkundbar sein soll. Ob sich darin dann auch wirklich genug Überraschungen verbergen, bleibt abzuwarten. Immerhin bedeutet der Titel des Spiels auf Deutsch »Die Leere«. Mitte 2009 spätestens erfahren wir es, dann wird **The Void** nach Angaben vom Publisher Atari erscheinen. **PET**

► Quicklink: 5770

Windows 7 schneller als Vista?

Auf der hauseigenen Entwicklerkonferenz PDC hat Microsoft eine fortgeschrittene Version des Vista-Nachfolgers gezeigt.

Noch ist Windows 7 mindestens ein Jahr von der Veröffentlichung entfernt. Auf der Hausmesse Professional Developers Conference präsentierte Microsoft nun erstmals die Neuerungen an dem Betriebssystem. Grundsätzlich soll die Bedienung besser, die Geschwindigkeit höher sein. Den Kollegen der US-Website VR-Zone.com gelang es, die Windows-7-Versionen mit einem Vista-Grafikartentreiber zu füttern und so erste Benchmarks durchzuführen – und trotz des frühen Stadiums war **Crysis Warhead** schneller als unter Vista! Microsoft setzt aber an anderer Stelle schon wieder den Rotstift an: Das wesentlich schnellere USB 3.0 wird nicht unterstützt, obwohl die technische Spezifikation bereits seit Frühjahr dieses Jahres vorliegt. Immerhin will Microsoft die nötigen Treiber nachliefern. Einen ausführlichen Bericht über Windows 7 finden Sie auf GameStar.de über den untenstehenden Quicklink. **DM**

► Quicklink: 5766

Windows 7 soll endlich die Versprechen von Vista einlösen.



Beatles spielen

Die Songs der legendären Band aus Liverpool werden erstmals interaktiv.

Harmonix, den Machern des Konsolen-Musikspiels **Rockband**, ist zusammen mit der Mutterfirma MTV Games ein echter Coup geglückt: Man darf die Musik der Beatles in einem interaktiven Musikspiel verwenden! Die Rechte an den Liedern liegen bei den Firmen Harrison Ltd., Apple Corps Ltd., EMI Music und Sony/ATV Music Publishing. Alle haben den Vertrag gemeinsam unterschrieben. Das Spiel soll noch 2009 erscheinen und mit kreativer Unterstützung von Paul McCartney und Ringo Starr konzipiert werden. **PET**



Das **Abbey Road-Album** gibt's bald interaktiv.

»Die Mitarbeiter von Epic haben eine Regel: Wir kaufen keine gebrauchten Spiele!«

Dr. Michael Capps, Präsident von Epic, bezeichnet den Verkauf von Gebraucht-Spielen als großes finanzielles Problem für Entwickler und Hersteller – Ansichtssache.

Meinung zum Thema? → brief@gamestar.de

Leser-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	NEU	Far Cry 2
3	(3)	World of Warcraft
4	(2)	Crysis
5	NEU	Sacred 2
6	(4)	Drakensang
7	(7)	Battlefield 2
8	(6)	Gothic 3
9	(5)	Diablo 2
10	(15)	Bioshock
11	(17)	Mass Effect
12	(9)	Warcraft 3
13	(10)	Counterstrike: Source
14	(11)	Half-Life 2
15	(8)	Crysis: Warhead
16	(24)	Fifa 09
17	(12)	Medieval 2
18	(13)	The Witcher: Enhanced Ed.
19	(27)	Oblivion
20	(20)	Guild Wars

Quelle: GameStar-Mitmacharten 12/2008



Keine Krise

Activision Blizzard verkauft zwei Studios und macht knapp 200 Millionen Dollar Verlust. Electronic Arts verliert 310 Millionen, 540 Mitarbeiter müssen gehen. THQ schließt fünf Studios und entlässt 250 Leute, 115 Millionen Dollar sind weg. Midway ist 76 Millionen im Minus. All das, wohl gemerkt, in nur einem Quartal dieses Jahres. Ist die Finanzkrise bei den Spieleherstellern angekommen?

Nein. Die Rezession mag für manche Firmen ein willkommener Vorwand für Stellenkürzungen sein, aber in unserer Branche gilt das alte Wort: Wenn's den Menschen schlecht geht, suchen sie Unterhaltung.

Dass die Firmen Verluste melden, liegt an zwei Dingen. Erstens: den Sommermonaten, traditionell die Durststrecke der Branche, in der wenige Spiele erscheinen und wenig verkauft wird. Weil parallel die Weihnachtstitel entwickelt werden, weisen die Quartalsbilanzen ins Minus; je größer die Firma, desto stärker.

Zweitens: hausgemachte Probleme. Activision Blizzard hat die Fusion zu schultern, Electronic Arts die Verschiebung des Harry-Potter-Films (und damit auch des kostenintensiven Spiels). THQ hat seit längerer Zeit keinen echten Verkaufshit gelandet, erfolgreich waren nur die Filmumsetzung Wall-E und der Wii-Titel De Blob. Midway hat sich in sündteure Rohrkrepierer (Unreal Tournament 3, Stranglehold, Blacksite) verrannt.

Wer nichts verkauft, muss sparen, Krise oder nicht. Es geht auch andersrum: Atari lag vor zwei Jahren am Boden, die Firma schrumpfte auf einen Rumpf zusammen. Inzwischen kaufen die Franzosen wieder kräftig ein.

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de



Heldentod

Wer hätte gedacht, dass der coolste Spieleheld des Jahres überhaupt keiner ist? Ich rede von Niko Bellic, dem Hauptdarsteller von GTA 4, diesem Vollsassi. Der Kerl sieht aus wie ein Penner, vertritt zweifelhafte Moralvorstellungen und verdient seinen Lebensunterhalt mit Verbrechen. Träfe ich Niko im wahren Leben, würde ich prompt die Straßenseite, ach was, die Stadt wechseln. Und doch fühle ich mich in seinen Ostblock-Klamotten zehnmal wohler als im Anzug von Jake Dunn. Der Name sagt Ihnen nichts? Kein Wunder: Der Held von Crysis, besser bekannt als Nomad, war so uninteressant, dass sich kaum wer an ihn erinnert.

Immer mehr Entwickler scheitern daran, echte Charaktere zu erschaffen. Stattdessen ist es anscheinend Mode geworden, die Hauptdarsteller austauschbar zu machen. Das Alter Ego soll wohl oberflächlich bleiben, damit sich die größtmögliche Zahl an Spielern (und damit Käufern) mit ihm identifizieren kann. Deshalb soll der Held vermutlich auch die Klappe halten – da könnte ja was rauskommen, was nicht jedem gefällt. Ja hallo? Ganz so doof sind wir Spieler auch wieder nicht! Klar, Dead Space ist ein tolles Spiel, aber es wäre noch toller, wenn Isaac Clarke mal den Mund aufmachen und sagen würde, wie er sich fühlt, so ganz allein unter Monstern im All, das Schicksal der geliebten Freundin im Unklaren. Denn es sind nun mal nicht die größtmöglichen Explosionen, die derbsten Schießereien und ekligsten Monster, die ein Spiel interessant machen, sondern die Menschen, die sie überleben. Helden eben. Wie Niko Bellic.

Fabian Siegismund,
Redakteur
fabian@gamestar.de

Hellgate: London

Das Höllentor macht in wenigen Wochen dicht.

In den USA und Europa werden die **Hellgate: London**-Server am 31. Januar 2009 abgeschaltet. Das teilten die beiden für den westlichen Sektor zuständigen Vertriebsfirmen Electronic Arts und Namco Bandai in einer Pressemitteilung Ende Oktober mit. Wer weiterhin online Dämonen verdreschen will, muss nach Korea ausweichen. HanbitSoft, der koreanische Publisher, sicherte sich die vollständigen Rechte am Titel, nachdem der Entwickler Flagship vertraglichen Verpflichtungen nicht nach-



Hellgate: London: Die europäischen Server werden Ende Januar abgeschaltet.

kommen konnte. HanbitSoft wird nicht nur weiterhin Server für **Hellgate: London** zur Verfügung stellen, sondern Spieler auch mit Patches und Updates versorgen. Sogar ein neues Addon ist angeblich schon in der Mache. Ob HanbitSoft den Service auf Europa und die USA ausweitet, ist noch ungewiss. **PET**

Fujitsu-Siemens Computers Amilo Pa 3630 GameStar-PC

In Zusammenarbeit mit GameStar hat Fujitsu-Siemens Computers einen preiswerten Komplettrechner für Spieler entwickelt.

Flüssig spielen muss nicht teuer sein – für nur 699 Euro erhalten Sie beim brandneuen, Preis-Leistungs-optimierten **GameStar-PC** den starken Vierkernprozessor **Phenom X4/9650** und eine **Radeon HD 4850** mit 512 MByte. Die 4,0 GByte Arbeitsspeicher sind mehr als ausreichend, sodass Sie mit dem neuen **GameStar-PC** jeden aktuellen Titel flüssig spielen können, egal ob **Crysis Warhead**, **GTA 4** oder **Fallout 3** – natürlich auch **WoW: Wrath of the Lich King**. Empfehlenswerte Monitoraufösungen sind 1280x1024, 1440x900 und 1680x1050, das entspricht TFTs von 17 bis 22 Zoll. Die 640-GByte-Festplatte rotiert mit 7.200 U/Min; der Platz genügt selbst für zahlreiche gleichzeitig installierte Spiele und einen dicken Batzen sonstiger Daten. Der DVD-Brenner liest und beschreibt alle relevanten CD- und DVD-Standards. An der Front lassen sich zwei USB-Geräte sowie ein Headset anschließen, an der Rückseite finden Sie alle anderen wichtigen Ein- und Ausgänge, darunter sechsmal USB, einmal GBit-Netzwerk sowie Anschlüsse für den 7.1-Sound. Als Extra legt Fujitsu-Siemens Computers die Vollversion von **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** in der Tradition's-Edition bei. Zum Verkaufsstart verlosen wir drei **Amilo Pa 3630 GameStar-PCs**. Ab Erscheinen dieses Heftes können Sie den Rechner dann bei allen Euronics-Händlern und im Online-Shop von Fujitsu-Siemens für attraktive 699 Euro kaufen. **DV**

► Quicklink: 5779

Verkaufs-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	WoW: Wrath of the Lich King
2	NEU	Call of Duty 5
3	NEU	Wrath of the Lich King CE
4	NEU	Fussball Manager 09
5	NEU	Fallout 3
6	NEU	C&C: Red Alert 3
7	NEU	Far Cry 2
8	(2)	Fifa 09
9	(1)	Sacred 2
10	NEU	Dead Space
11	(10)	Counterstrike: Source
12	(3)	Warhammer Online
13	(6)	Spore
14	NEU	Fallout 3 Collector's Edition
15	(16)	World of Warcraft (Battlechest)
16	(4)	Pro Evolution Soccer 2009
17	(8)	Die Sims 2: Apartment-Leben
18	(14)	Die Sims 2 (Super Deluxe-Edition)
19	NEU	WoW: Burning Crusade
20	(12)	Call of Duty 4 (Game of the Year)

15. November 2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn



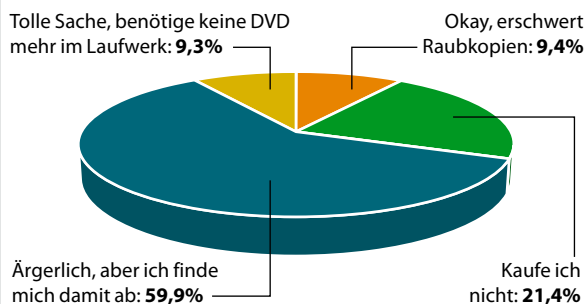
3 GameStar-PCs zu gewinnen!
Mehr Infos:
► gamestar.de-Quicklink: 5779

FSC Amilo Pa 3630 GameStar-PC

Prozessor	AMD Phenom X4 9650
Arbeitsspeicher	4,0 GByte DDR2
Grafikkarte	AMD Radeon HD 4850 / 512 MByte
Mainboard	MSI 7304 mit 780G-Chipsatz
Festplatte	640 GByte
DVD-Brenner	CD, CD-R, CD-RW, DVD, DVD±R, DVD±R/RW, Double Layer DVD±R
Sound	7.1 High Definition Audio onboard
Netzwerk	GBit-Netzwerkanschluss onboard
Kartenleser	20-in-1
Betriebssystem	Windows Vista Home Premium
Vollversion	Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Eingabegerät	Maus & Tastatur
Garantie	24-Monate-Vor-Ort-Abhol-Service
Gesamtpreis	699 €

inkl. Zusammenbau, Windows-Installation, auf Stabilität geprüft

Wie gehen Sie mit dem Thema Online-Aktivierung von Spielen um?



Quelle: Mitmachkarten 1/2/2008

Ergebnis: Knapp 60 Prozent unserer Leser stört eine Online-Aktivierung zwar sehr, greift aber trotzdem zu, sofern das Spiel nur interessant genug ist. Immerhin knapp 20 Prozent können dem Freischalt-Mechanismus sogar Positives abgewinnen.

Global Online Awards

In Korea werden die besten Online-Spiele gekürt – wir sind dabei.

Spiele haben in Korea einen besonderen Stellenwert. Und das schon ziemlich lange. Bereits 1999 gründete das Ministerium für Kultur und Tourismus KOGIA ▶ gamestar.de-Quicklink: 5772, die koreanische Behörde der Spiele-Industrie, deren Aufgabe es ist, Entwickler zu fördern. In diesem Jahr verleiht KOGIA erstmals die Global Online Awards, und GameStar Chefredakteur Michael Trier sitzt als einer von weltweit sieben Vertretern in der Jury. Am 16. Dezember entscheiden wir mit, welche Titel in den folgenden Kategorien gewinnen: bestes Online-Rollenspiel, bestes Online-Rennspiel, bester Online-Shooter, bestes Online-Action-Adventure, bester Online-Strategietitel und bestes Online-Casual-Game.

Im übernächsten Heft (Ausgabe 03/09) berichten wir von der Preisverleihung und unseren Erlebnissen in Korea. **PET**



News-Ticker

► **World Cyber Games:** Beim Grand Final der diesjährigen World Cyber Games in Köln gewann die deutsche Nationalmannschaft einmal Gold, einmal Silber (jeweils in C&C 3: Kanes Rache) und zweimal Bronze (Asphalt 4 und Age of Empires 3: The Asian Dynasties).

► **AMD:** Durch die starken Verkaufszahlen der Radeon-HD-4000-Serie konnte AMD im dritten Quartal dieses Jahres seinen Marktanteil deutlich ausbauen und liegt nun bei 40 Prozent.

► **Windows-Sicherheitslücke:** Sieben Jahre hat Microsoft gebraucht, um mit einem Patch einen Fehler im Dateifreigabedienst zu beheben. Den Patch für XP und Vista erhalten Sie unter ▶ gamestar.de-Quicklink: 5767

► **Internet-Sucht:** In China soll schon bald die Internet-sucht als offiziell anerkannte Krankheit gelten.

► **Huxley:** Der seit mindestens 2004 in der Entwicklung befindliche Online-Shooter mit Rollenspiel-Anleihen vom koreanischen Entwickler Webzen erscheint erst in der ersten Hälfte des kommenden Jahres und nicht wie geplant Ende 2008. Man brauche mehr Zeit für die Lokalisierungen.

Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Der Glatzkopf darf auch auf dem PC prügeln.

Gute Nachrichten für alle Riddick-Fans: Das Remake des ersten Riddick-Actionhits **Escape from Butcher Bay** wird auch für den PC erscheinen. Doch damit nicht genug der frohen Kunde. Statt nur eine technisch aufgepeppten Flucht aus dem Hochsicherheitsknast Butcher Bay zu präsentieren, will uns der Titel auch ein komplett neues Kapitel der Riddick-Saga liefern, das etwa 40 Prozent des gesamten Spiels ausmachen soll. Darin sind Sie auf dem Raumschiff mit Namen Dark Athena unterwegs. Deswegen auch die Namensänderung in **Assault on Dark Athena**. Zudem wird's einen Multiplayer-Modus geben, in dem Spieler Fäuste schwingen oder im Messerkampf gegeneinander antreten. **Assault on Dark Athena** soll laut Publisher Atari im kommenden Frühjahr erscheinen. **PET**

► Quicklink: 5773

Richard B. Riddick kehrt zurück auf den PC und bringt eine neue Geschichte mit.





Das Finale der 13. Saison der GameStar Liga (GSL) bot den Zuschauern alles, was E-Sport ausmacht: faustdicke Überraschungen, Matches auf Weltklasse-Niveau und Dramatik pur.

Heiße Tage in der GameStar-Liga: Vom 14. bis 16. November kämpften die Spieler in den Finalmatches der 13. Saison um Geld- und Sachpreise in Höhe von über 16.000 Euro. Am Start waren die Foxconn **Unreal Tournament 3** Premier League, die **Starcraft: Broodwar** Premiere League, die **Guild Wars** Premier League sowie die **TO: Crossfire** Supported League. www.game-tv.com übertrug das ganze Wochenende live.

TO: knappe Entscheidung

In der **TO: Crossfire** Supported League gab es nach einem spannenden Overall Final mit dem Team von *mymP.net QPAD* einen verdienten Sieger. Deren Gegner *electronic divine e.V.* konnte die erste Map im Finale zwar für sich entscheiden. Auf der entscheidenden Karte setzte sich das Team von *mymP.net* aber knapp durch und freut sich nun über verdiente 500 Euro Preisgeld.

UT 3: Überraschung

In der Foxconn **Unreal Tournament 3** Premier League schied bereits am Freitag mit *mouz.daddy* überraschend einer der Top-Favoriten dieser Disziplin aus. Nach

aufreibenden Matches standen Freitag Nacht die Finalteilnehmer für das Overall Final fest: *majo* vs. *mouz.kiLLu*. Underdog *majo* entschied überraschend die erste Map DM-Deck-FPS klar für sich. Auch auf der zweiten Karte konnte er sich mit einem defensiven Gameplay das Spiel sichern und damit die Überraschung perfekt machen: der erste wichtige internationale Titel für *majo* und ein verdienter Sieger der Foxconn **Unreal 3** Premier League.

Guild Wars: Dramatik

In der **Guild Wars** Premier League ging die Gilde *Stealing Society* (StS) als eindeutiger Favorit ins Rennen und gewann im Winner Bracket Final klar gegen *What's Going on*. Die wiederum besiegten im Consolation Final *We Want Cookies*. Im Overall Final kam es erneut zum Aufeinandertreffen der beiden Top-Gilden *Stealing Society* und *What's Going on*. StS verlor das erste Match und musste damit erstmals eine Niederlage einstecken. Auch in den folgenden drei Partien wurde die maximale Spielzeit von 28 Minuten jeweils voll ausgenutzt. Am Ende stand *What's Going on* als Sieger fest. *Stealing Society* hat

allerdings einen Protest gegen diesen Ausgang angekündigt, dessen Ergebnis bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt war.

Starcraft: Weltklasse-Finale

Der absolute Höhepunkt des GSL-Wochenendes war das Turnier der **Starcraft: Broodwar** Premier League, in dessen Finale die Drittplatzierten der World Cyber Games 2008 und 2007, *MYM.Strelok* und *ToT)Mondragon*(, aufeinander trafen. Der Modus war »Best of 5«, und wie in **Broodwar** üblich erhielt der Spieler aus dem Winner-Bracket, in diesem Fall *Strelok*, einen Vorsprung von 1:0. Nach einem eindeutigen Sieg von *Strelok* im ersten Spiel stand *Mondragon* mit dem Rücken zur Wand, da er 0:2 zurücklag. Im darauf folgenden Match zeigten beide Spieler ihre Klasse und lieferten eine packende Partie auf höchstem spielerischen Niveau. Obwohl es die meisten Zuschauer und der Kommentator nicht mehr für möglich gehalten hatten, erkämpfte *Mondragon* sich den Sieg auf dieser Karte. Viele rechneten danach damit, dass er einen Durchmarsch starten würde. Doch *Strelok* bewies einmal mehr

seine Stabilität und gewann durch eine gut eingespielte Taktik die nächste Map – und damit die erste **Starcraft: Broodwar** Premier League der GameStar Liga.

Alle Spiele als Video on Demand

Aktuelle Informationen zur kommenden Saison der GameStar Liga (Start Februar 2009) finden Sie unter www.gamestar.de/esports/clanliga. Auf unserer DVD XL der kommenden GameStar-Ausgabe 2/09 zeigen wir Ihnen das **Starcraft: Broodwar** Finale zwischen *MYM.Strelok* und *ToT)Mondragon*(. Alle Auseinandersetzung der GSL Finals können Sie im kostenlosen Video-Bereich von www.game-tv.com verfolgen. *Lajos A. Rakow*

Die Sieger

Starcraft: Broodwar Premier League

Platz	Spieler	Preisgeld	Sachpreise
1	MYM.Strelok	1825 Euro	750 Euro
2	ToT)Mondragon(1375 Euro	500 Euro
3	MYM.White-Ra	800 Euro	250 Euro
4	ToT)Gosia(550 Euro	-

Guild Wars Premier League powered by NC Soft

Platz	Gilde	Preisgeld	Sachpreise
1	What's Going on	1850 Euro	1500 Euro
2	Stealing Society	1350 Euro	-
3	We Want Cookies	775 Euro	-
4	Bruderschaft der V.	600 Euro	-

Foxconn Unreal Tournament 3 Premier League

Platz	Spieler	Preisgeld	Sachpreise
1	majo	1850 Euro	1250 Euro
2	mouz.kiLLu	1350 Euro	750 Euro
3	dignitas/GoHlinK	800 Euro	500 Euro
4	mouz.daddy	600 Euro	-

TO: Crossfire Supported League

Platz	Clan	Preisgeld
1	mymP.net QPAD	500 Euro
2	electronic divine e.V.	350 Euro
3	Tactical Trouble Shooters	200 Euro
4	Mortis Veles	125 Euro

Die Abschlussplatzierungen der GSL-Finals inkl. aller erspielten Prämien in der abgelaufenen Saison (Finale, Antritts- sowie Matchprämien): www.gamestar.de/esports/clanliga



Im Internet übertrug www.game-tv.com alle Partien des Final-Wochenendes mit **Live-Kommentar** von Experten, hier die Moderatoren Fabian und Seline.



Der Gewinner des Starcraft-Finales: Eugine Oparyshev alias **MYM.Strelok**.

World of Warcraft:

Ein Wort zu Wrath of the Lich King: Mehr! Mehr Inhalt, mehr Spaß, mehr Abwechslung.

Es ist ein bisschen wie nach Hause kommen. Wer jahrelang das Original-**World of Warcraft** und später das Addon **Burning Crusade** gespielt hat, weiß genau, was ihn in **Wrath of the Lich King** erwartet. Nach fast vier Jahren wirkt die Grafik noch immer wie aus einem Guss, stets

stimmig und mit viel Liebe zum Detail inszeniert. Jetzt packt Blizzard noch Echtzeit-Schatten obendrauf, die sorgen auf Wunsch für realistischere Lichtverhältnisse. Über den Sound müssen wir keinen Ton verlieren, der ist wie immer erstklassig und untermauert die vielen verschiedenen Gebiete jederzeit passend. Apropos Gebiete: Zehn Landschaften warten darauf, von Ihnen bereist zu werden. Wie schon in **Burning Crusade** unterscheiden sich die einzelnen Landstriche stark voneinander, distanzieren sich aber deutlich von der bonbonbunten Science-Fiction-Optik des ersten Addons. Waffen, Rüstungen und Landstriche wirken deutlich bodenständiger, da kann es ein optisch mickrig wirkendes Schwert aus zwei gekreuzten Ästen schon mal mit dem epischen Zweihänder im Power-Ranger-Design aufnehmen. Alles in allem bedeutet der Stil von **Wrath of the Lich King** eine deutliche Annäherung an die Original-Warcraft-Welt der Echtzeitstrategie-Spiele.

Keine Langeweile

Langeweile kommt im **Lich King** nie auf, zehn Instanzen, zehn neue Level und unzählige Fertig-

keiten gilt es zu erspielen – damit sind Spieler locker zwei Monate beschäftigt. Dabei setzt Blizzard auf abwechslungsreiche Quests, in denen Sie auf Drachen reiten, Panzer steuern oder als Murloc verkleidet durchs Land ziehen. Auch die Instanzen überraschen mit spannenden Kämpfen und kurzweiliger Unterhaltung – ellenlanges Schnetzeln durch Gegnerhorden entfällt, stattdessen gibt es mehr Bosskämpfe. Wer in keiner großen Gilde spielt und stets Probleme hatte, 24 Mitspieler für die Raid-Instanzen in **Burning Crusade** zu finden, der kann im **Lich King** auch sämtliche Instanzen mit lediglich zehn Spielern absolvieren. So stellt Blizzard sicher, das nahezu jeder **WoW**-Recke den gesamten Inhalt des Addons sehen kann – genial.

Schnelles Leveln

Wer keine Lust mehr auf seinen hochgepöppelten Charakter hat, aber nicht wieder bei Null beginnen will, der fängt einen Todesritter an. Sie beginnen mit Level 55, zähe Stufenanstiege entfallen bis dahin also ganz. Zudem erhöht Blizzard das Tempo bis Level 70, im Handumdrehen stehen Sie in Nordend. Nachdem Sie einen To-

desritter erstellt haben, führt Sie eine lange Questreihe in die Geschichte der Heldenklasse ein, zudem lockt der dunkle Ritter mit interessanten Talentbäumen – von der Schadensklasse über den Tank können Sie alle Spezialisierungen wählen. Dank der ausgebauten Talentbäume aller Klassen, können Sie Ihren Helden noch deutlicher spezialisieren.

Sie haben genug von Instanzen, Quests und Ruf-Farmen? Dann ab in die neuen Schlachtfelder und heizen Sie der gegnerischen Fraktion mit Belagerungswaffen ein. Egal ob Sie im offenen Spieler-gegen-Spieler-Bereich »Tausendwinter« in große Belagerungsgefechte ziehen oder in der »Insel der Titanen« versuchen, die Bollwerke des Feindes zu zerstören – Abwechslung und Spaß sind vorprogrammiert.

Fazit Pro

Wer jetzt noch seine Augen vor **World of Warcraft** verschließt, dem können wir nicht helfen. Noch nie war der Einstieg in **World of Warcraft** einfacher, das Questen interessanter und die Welt stimmiger als in **Wrath of the Lich King**. Das Gute ist noch ein Stück besser geworden.

Party-Time

René Heuser: Für mich war World of Warcraft immer ein Diablo 2-Klon: Bosse kloppen und auf einzigartige Gegenstände hoffen. Das mühsame Leveln und Questen war noch nie mein Ding. Aber von den Instanzen, egal ob in einer Gruppe oder im Schlachtzug, kann ich nie genug kriegen. Daher kommt Wrath of the Lich King genau richtig: endlich neue Instanzen, neue Raids und neue Bosskämpfe. Wird mich das ewig motivieren? Nicht bis Diablo 3 erscheint, aber doch bestimmt für die nächsten zwei bis drei Monate. Und mehr erwarte ich von WoW nicht.



Genug Neues

Florian Klein: Ich freue mich auf den Lich King. Vor dem schon immer öden Questen graut mir zwar, und das aufgebahrte PVP haut mich nach Warhammer nicht mehr um. Aber ich will wieder mit Freunden Instanzen bezwingen und Herausforderungen gemeinsam bewältigen. Der kameradschaftliche Kampf gegen mächtige Pixelmonster hat WoW groß und mir immer sehr viel Spaß gemacht. Auch wenn ich meinen Account nach einigen Monaten wieder still lege – bevor das drohende Dauer-Farmen die Erinnerung an gemeinsame Heldentaten verdrängt.



Staub zu Staub

Michael Graf: Seit einem halben Jahr verstaubt mein Level-70-Zwergenpriester in einer Spelunke am Ende der Scherbenwelt. Und zwar, weil mich weder Raids (stressig!) noch Ruf-Sammeln (gähn!) noch PvP-Gefechte (sinnlos!) reizen – mehr gibt's auf der Höchststufe nicht. Der Lich King liefert mir nun einen Grund zum Weiterabenteuer: Ich mag die gute, alte, stumpfe Quest-Tretmühle mit ihrem Belohnungsfluss. Und ich erkunde gerne die stimmige Welt. Bis Stufe 80 wird mich das Addon daher unterhalten. Danach verstaubt mein Priester am Ende von Nordend weiter.



Wrath of the Lich King

Ein Wort zu Wrath of the Lich King: Wenig! Wenig Neues, wenig Abwechslung, wenig Liebe.

Es ist ein bisschen wie nach Hause kommen. Wer jahrelang das Original-**World of Warcraft** und später das Addon **Burning Crusade** gespielt hat, weiß genau, was ihn in **Wrath of the Lich King** erwartet. Nach fast vier Jahren wirkt die Grafik antiquiert, selbst mit den neuen Echtzeit-Schatten kommt **WoW** lange nicht an **Herr der Ringe Online** oder **Age of Conan** heran. Daran ändern auch die paar neuen Gebiete nichts. Wie schon zum Start von **Burning Crusade** wird die alte Welt zusehends verwaisen, ehemals fordernde Kämpfe werden zur Lachnummer. Bereits jetzt schaffen es einzelne Klassen, die Drachendame Onyxia alleine zu besiegen – früher bissen sich 40 Spieler an ihr die Zähne aus. Zudem kommt der harte Design-Bruch: Statt wertig glitzernder Gegenstände gibt's nunmehr zuhauf plumpe Holzobjekte.

Keine Spannung

Waren Instanzen in **World of Warcraft** zu Beginn noch wahre Herausforderungen, verkommen sie mittlerweile zu Rentnerkaffee-fahrten. Maximal 90 Minuten dürfen Instanzen dauern, es könnte ja anspruchsvoll werden. Boss-

Gegner sind reine Beute-Spender, möglichst wertige Belohnungen für wenig Anstrengung scheint die Devise zu sein. Die Spieler müssen sich kaum noch durch Mob-Gruppen schnetzeln, schnell zum Boss, nur der lohnt sich wirklich. Selbst die harten Raid-Instanzen wirken zunehmend lächerlich. Ich sehe es schon kommen, Arthas, der mächtige Todesritter und erster Bösewicht im Staate, wird von dahergelaufenen Zehner-Gruppen im Minuten-Takt besiegt – vielen Dank für die Entmystifizierung einer Legende.

Instant-Helden

Apropos Entmystifizierung: Jetzt kann jeder dahergelaufene Möchtegern-Held einen Todesritter spielen – als ob in **Star Wars** jeder ein Jedi werden könnte. Auch beim Spielgefühl gibt es eher Altbekanntes als frischen Wind, das Runensystem des Todesritters erinnert stark an die Wut des Kriegers, und die Talentbäume sind im Grunde ein wilder Mix aus Hexenmeister und Krieger – Innovation sieht anders aus.

Ähnlich planlos agiert der Spieler in der Geschichte rund um Azeroth. Warum kehrt der Lich König zurück, wieso sitzt in

Sturmwind plötzlich wieder ein König auf dem Thron – und was soll die erneute Invasion der Geißel? Wer sich mit dem **Warcraft**-Universum auskennt, mag sich da etwas zusammenreimen, alle anderen gucken in die Röhre – von Story-Häppchen wird keiner satt. Wo etwa in **Herr der Ringe Online** oder **Warhammer Online** ein fetter Wälzer über die Taten des Helden und den Verlauf der Geschichte Buch führt, klafft in **WoW** einfach nur ein Story-Loch.

Ein Leitfaden fehlt auch im PvP, vom Krieg zwischen den Fraktionen ist wenig zu spüren. In stark regulierten Arenen geben sich Spieler gegenseitig eines auf die Mütze, das erinnert eher an eSport als an den Kampf zweier Fraktionen. Die vier Schlachtfelder begeistern garantiert niemanden mehr, aber auch im **Lich King** wird man Alterac und Co besuchen müssen, um an brauchbare Gegenstände zu kommen – Spielspaß kommt da nicht auf. Dass Spieler, die nicht extrem auf den Spieler-gegen-Spieler-Kampf spezialisiert sind, trotz epischer Ausrüstung keinen Stich mehr gegen PvP-Recken machen, ist ein weiterer Nagel in den Sarg von **WoW**. Von dem neuen, aber lang-

weiligen Beruf »Innschriftenkunde« ganz zu schweigen.

Fazit Contra

Wenn Sie bislang **World of Warcraft** nicht interessierte, wird Sie auch das Addon nicht umstimmen. Selbst Spieler, die aufgehört haben, weil es ihnen zu langweilig wurde, brauchen kein Ticket nach Nordend – nahezu alles bleibt beim Alten, Innovationen suchen Sie vergebens. **HW**



Niemals!



Fabian Siegmund: World of Warcraft ist böse – richtig böse. Meinen tiefsten Respekt an die Entwickler, die es geschafft haben, eine moderne, legale Droge zu produzieren, aber ich mache da nicht mehr mit. Ich bin durchaus suchtanfällig, was Online-Rollenspiele angeht, und insofern fast dankbar, dass Funcom nicht dauernd neuen Highlevel-Content für Age of Conan nachschiebt – da kann ich problemlos wieder aufhören. Aber Blizzard beherrscht die Suchtspirale perfekt, und deshalb werde ich nie mehr bei WoW einsteigen. Wehret den Anfängen!

Eingefroren



Daniel Matschijewsky: Ich habe schon vor langer Zeit aufgehört, World of Warcraft zu spielen, bereits vor dem ersten Addon »The Burning Crusade« – da wird auch Wrath of the Lich King nichts daran ändern. Statt wirklich Neues zu bringen und mich positiv zu überraschen, spult Blizzard Altbewährtes ab: Neue Gebiete, Instanzen und Monster, die üblichen Sammel- und Töte-Quests. Selbst der (als Heilsbringer angekündigte) Todesritter ändert da nur wenig. Sicher, Fans können bedenkenlos zugreifen – mich lässt der Lich König aber sprichwörtlich kalt.

Storyverarmung



Michael Obermeier: Regisseur Francis Ford Coppola regte sich über das Spiel zu »Der Pate« auf: »Die nehmen da meine Figuren und lassen sie sich gegenseitig umbringen«. Ähnlich geht es mir inzwischen bei WoW. Zu »The Burning Crusade« hoffte ich noch Blizzard würde die Story-Kurve kriegen. Doch auch in WotLK steht nur stupides Raiden gegen liebgewonnene Helden und Schurken aus dem Warcraft-Universum auf dem Programm. Wenn ich sehen will, wie 25 bunte Power Rangers auf eine vertraute Gestalt einprügeln, gehe ich auf einen mexikanischen Kindergeburtstag.

Termin-Update

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

Das kommt im Dezember

Spiel	Publisher	Datum
1 1/2 Ritter	Warner	12.12.2008
Anno 1701: Königsedition	Ubisoft	04.12.2008
Brigade 7.62	Peter Games	Dezember
Eishockey Manager 2009	TGC	11.12.2008
Grand Theft Auto 4	Rockstar	03.12.2008
Prince of Persia	Ubisoft	11.12.2008
Rise of the Argonauts	Codemasters	12.12.2008
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	04.12.2008
World of Goo	RTL Interactive	Dezember



Battlefield Heroes

Das Feedback aus der ersten Beta sei so toll gewesen, sagt EA, dass man den Online-Shooter **Battlefield Heroes** gleich mal verschiebe. Die nächste Beta startet Anfang 2009.



Huxley

Abteilung »Ach, das gibt's noch?!«: Vom Multiplayer-Shooter **Huxley** hören wir ein Lebenszeichen. Das einstige Hightech-Spiel soll Anfang 2009 endlich erscheinen.

NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

UPDATE

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

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

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	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
UPDATE	Arma 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08, 11/08	Gut	1. Quartal 2009
UPDATE	Battlefield Heroes	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08, 11/08	Gut	1. Quartal 2009
UPDATE	Battleforge	Echtzeit-Strategie	EA Phenomic	07/08, 09/08	Sehr gut	29. Januar 2009
UPDATE	Bionic Commando	Actionspiel	Grin	08/08	–	Februar 2009
	Black Mirror 2	Adventure	Cranberry Production	–	–	2009
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
UPDATE	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV	01/07, 04/07, 05/07	Gut	27. November 2008
NEU	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/09	–	3. Quartal 2009
NEU	Company of Heroes: Tales of Valor	Echtzeit-Strategie-Addon	Relic	–	Passabel	13. März 2009
UPDATE	Dark Void	Actionspiel	Airtight Studios	–	–	2. Quartal 2009
UPDATE	Damnation	Actionspiel	Blue Omega	05/08, 10/08	Sehr gut	1. Quartal 2009
UPDATE	Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	Relic	07/08, 11/08, 01/09	Sehr gut	1. Quartal 2009
	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	–	Februar 2009
	Der Herr der Ringe: Die Eroberung	Actionspiel	Pandemic	08/08	–	15. Januar 2009
	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
	Deus Ex 3	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	–	2010
	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
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2009



Damnation

Ohne Angabe von Gründen hat Codemasters den Shooter **Damnation** verschoben. Wir denken uns unseren Teil: Dem bislang ordentlichen Spiel tut jeder Monat gut.



Rise of the Argonauts

Wo bleibt eigentlich **Rise of the Argonauts**? Das Action-Rollenspiel braucht länger zum Feinschliff als gedacht. Am 12. Dezember soll's nun soweit sein.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Starcraft 2	↑	10
3	Arcania: A Gothic Tale	↑	4
4	Anno 1404	↑	5
5	Dragon Age: Origins	↑	6
6	Empire: Total War	↑	9
7	Alan Wake	↑	16
8	Bioshock 2: Sea of Dreams	↑	12
9	Call of Duty 6	↑	14
10	Mirror's Edge	↑	—
11	Half-Life 2: Episode 3	↑	18
12	Duke Nukem Forever	↑	15
13	Mass Effect 2	↑	23
14	Dawn of War 2	↓	13
15	F.E.A.R. 2: Project Origin	↑	—
16	Battlefield Heroes	↑	—
17	Arma 2	↑	25
18	Star Wars: The Old Republic	↑	—
19	Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria	↑	20
20	Aliens: Colonial Marines	↑	21
21	Formel 1	↑	—
22	Die Sims 3	↑	—
23	Resident Evil 5	↑	—
24	Overlord 2	↑	—
25	Beyond Good & Evil 2	↓	24

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 12/08

	Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	08/08	Gut	2009
UPDATE	F.E.A.R. 2: Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	03/08, 01/09	Sehr gut	13. Februar 2009
	Fracture	Actionspiel	Day 1	10/07	—	2009
UPDATE	Ghostbusters	Actionspiel	Terminal Reality	—	—	2009
	H.A.W.X.	Action-Simulation	Ubisoft Bukarest	06/08, 08/08	Gut	1. Quartal 2009
	Haunted	Adventure	Deck 13	—	—	3. Quartal 2009
	Huxley	Multiplayer-Shooter	Webzen	—	—	1. Quartal 2009
UPDATE	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	1. Quartal 2009
	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	2009
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07, 06/08	—	2009
UPDATE	Mirror's Edge	Actionspiel	Digital Illusions	05/08	Sehr gut	8. Januar 2009
	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08, 11/08	—	2009
UPDATE	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Storm Region	02/08	Sehr gut	2009
UPDATE	Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	07/08	—	11. 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	12. Dezember 2008
	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08	—	2009
UPDATE	Saints Row 2	Actionspiel	Volition	08/08	—	Januar 2009
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	2009
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07, 12/08	Sehr gut	2009
UPDATE	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	2009
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08	—	2010
UPDATE	Street Fighter 4	Prügelspiel	Dimps	08/08	—	1. Quartal 2009
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08	—	2009
	The Book of Unwritten Tales	Adventure	King Art	09/08	—	1. Quartal 2009
	The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	04/07	—	2009
	The Precursors	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2009
UPDATE	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	2009
	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
UPDATE	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	1. Quartal 2009

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.



Mirror's Edge vermittelt durch sichtbare Arme und Beine vor allem bei den Stunts ein starkes »Körpergefühl«.

Mirror's Edge

► **Angespielt** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **8.1.2009**
 ► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5691** ► Potenzial **Sehr gut**

DVD
Video-Special

DVD XL
HD-Video

Die PC-Fassung lässt noch auf sich warten. Wir haben deshalb schon mal die Playstation-3-Version Probe gespielt.

Über den Dächern, schalala...«, möchte man singen, wenn man Electronic Arts' innovatives Ego-Jump&Run **Mirror's Edge**

spielt. »Ego« ist dabei das richtige Stichwort, denn die spektakulären Parkour-Stunts in meist schwindelerregender Höhe erleben wir direkt aus den Augen der Heldin Faith. Rutscht die Dame zum Beispiel an einem Seil von einem Gebäude zum nächsten, blicken wir zwischen ihren Beinen



Nur sehr selten wehrt sich die Heldin Faith mit **Schusswaffen**. In der Regel flüchten wir.

hindurch in den Abgrund. Schlägt Faith einen Purzelbaum, dreht sich das Bild rasch um die eigene Achse. Wem bei hektischen Bewegungen übel wird, sollte also einen großen Bogen um **Mirror's Edge** machen. Das gilt auch für Fans gewöhnlicher Ego-Shooter, denn zu Kämpfen kommt es in **Mirror's Edge** selten. Meist befindet sich Faith auf der Flucht, muss im Affenzahn von Gebäude zu Gebäude wetzen, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren – sonst schafft sie so manchen Sprung nicht. Die Orientierung bleibt dank rot leuch-

tender Vorsprünge und Balken stets erhalten; nur selten sind wir unfreiwillig abgestürzt. Doch gerade das hat bei uns das »Muss doch zu schaffen sein«-Gefühl erst so richtig angeheizt. Allerdings mangelt es dem Spiel auf Dauer an Abwechslung. Zum einen, weil Faith von Anfang an über das volle Bewegungsrepertoire verfügt. Zum anderen, weil sich die klinisch sterile Optik abnutzt – vor allem in den arg detailarmen Innenlevels. Fans von Lara oder Altair können sich dennoch auf den Januar freuen. **DM**

Company of Heroes Tales of Valor

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie-Addon** ► Termin **1. Quartal 2009** ► Hersteller **Relic / THQ**
 ► Status **zu 80% fertig** ► gamestar.de **Quicklink 5713** ► Potenzial **Passabel**

Relics Weltkriegs-Strategiespiel gehört auch nach zwei Jahren noch zu den Genre-Highlights. Dieses Addon hingegen nicht.

Wir schrieben bereits im **Company of Heroes**-Test vor über zwei Jahren: »Wenn Valve es

schafft, die Irrwege eines drögen Physiker auf immer mehr Half-Life-Episoden zu strecken, dann muss dieses Häppchen-System bei einem Weltkrieg doch erst Recht funktionieren.« Stimmt: Die zweite Erweiterung **Tales of Valor** wird drei Ultrakurz-Kampagnen

bringen. Wir haben Relic besucht und den Feldzug »Tiger Ace« nicht nur an-, sondern durchgespielt.

Im ersten Einsatz sprengen wir uns mit einem einzigen deutschen Tiger-Panzer durch zahllose Feindvehikel. Hierzu nutzen wir die neue »Direct Fire«-Funktion: Mit dem Mauszeiger visieren wir Ziele an und feuern per Linksklick. Trotzdem langweilen wir uns. Denn der Auftrag erweist sich als undramatisch und kinderleicht, zumal wir den Tiger jederzeit reparieren dürfen. Da hilft's auch nicht, dass die Panzer-Besatzung Erfahrung sammelt und ihre Fähigkeiten verbessert. In der zweiten Mission flüchten wir nach dem Verlust des Kettenkolosses mit der Crew, in der dritten schlagen wir mit einem neuen Tiger zurück. Doch auch diese Gefechte entpuppen sich als viel zu



Im zweiten Einsatz flüchten wir mit der **Besatzung**. Weil wir verletzte Soldaten heilen können, ist das jedoch viel zu einfach.

einfach. Und das war's auch schon, die Episode dauert maximal 45 Minuten. Die anderen Feldzüge sollen ähnlich kurz ausfallen, hoffentlich sind sie wenigstens spannender und anspruchsvoller.

Für Solisten dürfte **Tales of Valor** dennoch als Mittagspausen-Snack taugen. Die Stärke des Addons liegt im Mehrspieler-Modus, für den Sie erstmals eigene Regelsätze erstellen dürfen. Zum Beispiel schalten Sie den »Direct Fire«-Modus frei oder fügen den bekannten Fraktionen die neuen Truppentypen aus den Solo-Kampagnen hinzu. Wer gerne gegen Mitmenschen in den Weltkrieg zieht, kann sich also doch auf die nächste **CoH**-Episode freuen. **GR**



Mit nur einem **Tiger-Panzer** schießen wir uns in der »Tiger Ace«-Kampagne durch die Feindesschar.

Chronicles of Spellborn

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **28.11.2008**
 ► Hersteller **Spellborn NV / Frogster** ► Status **zu 99% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5764** ► Potenzial **Gut**

DVD
Video-Special

Wie besteht man neben Blizzards World of Warcraft? Indem man alles anders macht.

Ein Hund! Ein mickriger, tollwütiger Kläffer. Das ist unser erster Gegner im Betatest des Online-Rollenspiels **Chronicles of Spellborn**, das auch sonst unspektakulär beginnt. Beim Aussehen unseres Helden etwa wählen wir nur aus einer Handvoll Varianten. Dafür statten wir ihn auch gleich mit einem Harnisch und Waffen aus. Später erbeuten wir nämlich keine Gegenstände mehr, sondern werten lediglich unseren Anfangs-Kram auf, indem wir passende Blaupausen samt Zutaten zu KI-Schmieden tragen. Mit der Beute-Sammelwut entfällt dennoch ein klassischer Motivationsmotor, auch wenn wir das Design unserer Ausrüstung jederzeit bei Händlern anpassen können.

Zurück zum Anfang: Wir starten als Milizrekrut in der Stadt Hawksmouth, in deren Umland wir Wölfe, Bären und Hunde kloppen. Überdies müssen wir uns ständig einsetzen, um schneller Lebenspunkte zu regenerieren – das kos-

tet Tempo. Und neben der detail- und farbbarmen Grafik wirkt selbst das teils triste **Warhammer Online** so fröhlich wie ein Zirkuszelt. Immerhin glänzt **Chronicles of Spellborn** mit originellen Ideen, vor allem beim Kampfsystem. So erstellen wir bis zu sechs Sets zu je fünf Talenten. Wenn wir eine Fähigkeit einsetzen, springt das Spiel zum nächsten Fünferpack, dann zum nächsten und so weiter. Also sollten wir unsere Angriffskette im Voraus planen. Außerdem müssen wir gut zielen, sonst hauen oder schießen wir vorbei. Das dürfte besonders in Gefechten zwischen Spielern für Dynamik sorgen, schließlich können wir Attacken durch wildes Hakenschlagen ausweichen. Innovativ ist auch das PEP-System (»Personal Experience Points«): Durch Siege steigern wir unseren PEP-Level und verdienen so immer höhere Attributboni. Wenn wir sterben, fallen wir jedoch wieder eine Stufe zurück – das motiviert zum Überleben. **Chronicles of Spellborn** hebt sich also doch angenehm von der Online-Konkurrenz ab, unspektakulärer Auftakt hin oder her. **GR**



In einem Stützpunkt der Dämonenarmee kämpft der Magier gegen **Skelettschurken**.



Auf **Schiffen** reisen Sie zwischen den Splittern der Spielwelt – und kämpfen gegen andere Spieler.



Als **Kommandant** können Sie sich im Kampf die militärischen Symbole für ihre Soldaten und Panzer einblenden lassen.



Für die Zwischensequenzen in der Spielgrafik nutzt ArmA 2 Filmeffekte wie **Tiefenunschärfe**.

ArmA 2

► **Angespielt** ► Genre **Militärsimulation** ► Termin **1. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Bohemia Interactive / Peter Games** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5567** ► Potenzial **Sehr gut**

Wir haben den Armed-Assault-Nachfolger beim tschechischen Entwickler Bohemia angespielt, viele Versprechungen gehört und neue Videos mitgebracht.

Der **Operation-Flashpoint**-Entwickler Bohemia hatte ins **ArmA-2-Bootcamp** geladen und wir haben die Gelegenheit genutzt, um die aktuelle Alpha-Version der Militärsimulation anzupspielen. Eines können wir den Fans bereits versichern: Dem ultra-realistischen Anspruch der Serie bleibt **Armed Assault 2**, oder **ArmA 2**, wie das Spiel inzwischen offiziell heißt, bis ins Detail treu. Beim Testflug mit einem russischen Hind-Helikopter drehte sich sogar ein kleiner Cockpitventilator. Momentan arbeiten die Entwickler an einem neuen Kamerateam, das das Bild beim Rennen stark wackeln lässt – für Übersicht und Präzision unpraktisch, aber sehr glaubwürdig und ein toller Atmosphärebonus. Die Schütteloptik lässt sich abschalten, genauso wie die zahlreichen Hilfsanzeigen, die den Spielein-

stieg erleichtern sollen und beispielsweise Feinde deutlich markieren. In der gezeigten Fassung setzten diese Anzeigen allerdings noch regelmäßig aus, auch das Gesprächssystem und die KI funktionierten nicht richtig. Dafür wurden wir nach einem Treffer von Teamkameraden geheilt und sahen dramatische Zwischensequenzen aus der Egoperspektive, die auf eine spannende Story hoffen lassen. Der Rest waren Versprechungen: Entscheidungen des Spielers sollen sich auf die Story auswirken, Soldaten klettern lernen und die KI-Zivilisten je nach Gesinnung entweder helfen oder lügen. Im Moment ist **ArmA 2** eine Baustelle. Ob die einzelnen Spielelemente letztendlich ineinander greifen und die hochkomplexe Simulation dann richtig funktioniert, können wir noch nicht einschätzen, der Titel hat aber großes Potenzial. Einen ersten Eindruck von den Kämpfen und dem neuen Befehlssystem können Sie sich aber schon jetzt anhand unseres Videos auf der Heft-DVD machen. **CHS**

DVD
Video-Special

Grand Ages Rome

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Haemimont Games / Kalypso Media** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5718** ► Potenzial **Gut**

Der Imperium-Romanum-Nachfolger macht bei Karriere, Kampf und Kapital vieles anders.

Als uns der Entwickler Haemimont Games beim Redaktionsbesuch die Aufbausimulation **Grand Ages: Rome** präsentierte, hieß das Spiel noch **Imperium Romanum 2**. Doch die Na-

mensänderung passt, denn mit dem Vorgänger teilt sich der erste **Grand-Ages**-Titel nur noch das antike Szenario. Statt zusammenhanglose Missionen abzuklappen, begleiten wir in der neuen Kampagne einen aufstrebenden Adelssprossling auf dem Weg zur Macht über Rom. Bisher präsentiert sich die Handlung nur über



Die **Symbolleiste** oben im Bild blendet den Versorgungsstatus der Gebäude ein.



Die zwangsrekrutierten **Hastati-Truppen** können durch Training in ihrer Stärke aufsteigen.

spröde Texteinblendungen. Immerhin gibt es alternative Handlungsverläufe. Motivierend: Durch bestandene Missionen und Zusatzaufgaben sammeln wir Erfahrungspunkte, mit denen wir neue Bonusattribute wie verbesserte Gebäude und Einheiten oder günstigere Upgrade-Bedingungen freischalten – je nachdem für welche der fünf Familien wir uns zu Beginn entschieden haben. Auch unser Heer gewinnt an Erfahrung. Wir können die rund 20 Einheitenklassen gezielt trainieren oder sie gleich in Formation in den Kampf gegen Barbaren schicken. Beim Ressourcen-Management geht **Grand Ages** einen

ungewöhnlichen Weg. Jedes Gebäude benötigt Rohstoffe nicht nur zum Bau, sondern auch für den Betrieb. Die Materialien werden dabei aber nicht endgültig verbraucht, sondern nur vorübergehend genutzt. Das Spiel zeigt uns daher stets den Brutto-Netto-Wert einer Ressource an. Die Herausforderung besteht also nicht nur im Aufbau von Handelskreisläufen, sondern auch in der punktgenauen Verwaltung der Materialien. Mit den spielerischen Möglichkeiten und der Detailverliebtheit eines **Anno 1701** kann **Rome** bisher nicht mithalten, ein interessanter Städtebaukasten wird das Spiel aber allemal. **CHS**

Red Faction Guerrilla

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Volition / THQ** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5701** ► Potenzial –

THQs Shooter-Fortsetzung hat sich in der letzten Zeit nur durch eines bemerkbar gemacht: ihre ständige Verzögerung.

Möglicherweise lag es an den Ergebnissen aus dem Beta-Test, weswegen THQ **Red Faction: Guerrilla** auf den Sommer 2009 verschoben hat. Fest steht dafür

schon jetzt, dass auch im dritten Teil zerstörbare Levelumgebungen für Dynamik sorgen sollen – vor allem im Mehrspieler-Modus. Genügend Feuerkraft vorausgesetzt dürfen Sie sogar ganze Gebäude einreißen. Spezielle Gegenstände wie Jetpacks oder Tarn-Module sollen für zusätzliche Vielfalt sorgen. **DM**



In **Red Faction: Guerrilla** sind die **Explosionen** nicht groß, sondern enorm groß.

Metro 2033

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2009**
 ► Hersteller **4A Games / THQ** ► Status **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5775** ► Potenzial –

Neues, altes Spiel: Ex-Mitarbeiter von GSC Gameworld arbeiten an einem Stalker-Klon.

Schauplatz des Ego-Shooters **Metro 2033** ist das verseuchte Moskau, wo Sie gegen mutierende Gesocks kämpfen, Quests erfüllen und einer nichtlinearen, aber bislang geheimen Handlung folgen. Der Entwickler 4A Games, für den auch der ehemalige Stalker-Projektleiter Andrew Prokho-

rov arbeitet, übernimmt viele Elemente aus **Stalker**. Beispielsweise müssen Sie sich vor Anomalien in acht nehmen und mit verschleißenden Waffen ballern. Auch die dreckige Optik, die offene Spielwelt sowie das Monster-Design erinnern an **Stalker** – und die großen Versprechen der Entwickler. Von Rollenspiel-Elementen, einer ausgeklügelten KI und alternativen Enden wird da gesprochen. Man wird sehen. **DM**



Aussichtslos: Eine **Machete** dürfte gegen solche Monsterhorden kaum ausreichen.

Vielleicht sagen Sie jetzt: »Oh nein, schon wieder ein Jubeltest über dieses Hype-Spiel, so wie vor einem halben Jahr in den Konsolenmagazinen?!« Dann antworten wir: »Allerdings! Das wurde ja auch langsam Zeit!«

Grand Theft Auto 4

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5130

Inhalt

Grand Theft Auto 4:	
Der Test	30
Die deutsche Version...	30
Alltag in Liberty City	30
Keine Multiplayer-Wertung.....	32
PC und Konsole im Vergleich	32
Der Video-Editor.....	34
Freizeit in Liberty City	36
Rockstar-Humor.....	37



GTA 4 ist ein **Physik-Feuerwerk**: Scheiben bersten, Körper wirbeln durch die Luft.

Das Versprechen ist ebenso alt, wie es leer ist: »In diesem Spiel können Sie tun, was Sie wollen!« Natürlich können wir in **GTA 4** längst nicht alles tun, was wir wollen. Wir können zum Beispiel kein fünffüßiges, grünes Schwein durch die Gassen treiben (**Spore**) oder ein kleines Dorf mit Hilfe einer dreißig Meter hohen Kuh verwüsten (**Black & White**). Abgesehen davon können wir in **GTA 4** aber eine ganze Menge: Auto fahren, Burger essen und Musik hören zum Beispiel. Wir dürfen auch Fußgänger überfahren, Frauen verprügeln und Polizisten erschießen – aber das ist ja nichts Neues in der **GTA**-Reihe. Neu ist hingegen, dass Rockstar North diesmal eine derart echte Spielwelt geschaffen hat, dass Sie vieles von dem, was Sie tun könnten, gar nicht tun wollen. Denn Sie werden sich denken: »Das macht man doch nicht!«

Serbische Bohnensuppe

Niko Bellic hat keine konkrete Vorstellung von dem, was sich gehört und was nicht. Der Serbe hat im Balkankrieg miterlebt, wozu Menschen fähig sind, und darüber jede Hemmung verloren. Selten hat ein Charakter die Bezeichnung Held so wenig verdient wie er. Wo Nikos Amtsvorgänger immerhin noch Gangster-Charme versprühten, ist der Hauptdarsteller von **GTA 4** zunächst nicht einmal sympathisch. Und den sollen wir jetzt spielen? Na, schönen Dank!

Allein durch die Wahl seines »Helden« macht Rockstar North klar, wohin die Reise geht: Vorbei die Zeiten der Mafia-Romantik aus **GTA 3**, des poppigen 80er-Revivals aus **Vice City** oder der coolen Hiphop-Gangster-Szene aus **San Andreas** – die Welt von **GTA 4** ist ebenso schmutzig, hart und echt wie Ni-

Die deutsche Version

GTA 4 kommt hierzulande ungeschnitten in die Läden. Englischkundige Spieler freuen sich über die tolle Originalvertontung, deutsche Sprachausgabe gibt es allerdings keine – Sie müssen mit Untertiteln vorlieb nehmen.

ko Bellic. Niko ist nach Liberty City gekommen, der **GTA**-Variante von New York, um sein altes Leben hinter sich zu lassen. Sein Cousin Roman hatte ihm in Briefen vorgeschwärmt, er lebe den amerikanischen Traum. Doch als Niko in den USA ankommt, stellt sich heraus, dass Roman tatsächlich nur ein Träumer ist: Das ver-

Alltag in Liberty City



Die Einwohner der Stadt haben auch mal **Autoprobleme**, an denen wir nicht schuld sind. Ganz ehrlich!



Viele Bürger haben einen Job, arbeiten zum Beispiel als Müllmann, Straßenfeger oder **Fensterputzer**.



Nach Verkehrsunfällen kommt es gelegentlich zu **Streitereien**, die meistens von der Polizei beendet werden.



Unser Sportwagen hat am Star Junction (Times Square) einen Hinterreifen verloren, die blanke Felge kratzt über den Asphalt. Wenn wir so weiterfahren, brennt irgendwann der Radkasten.

sprochene Penthouse entpuppt sich als verwandtes Ein-Zimmer-Apartment, das florierende Geschäft als popliges Taxi-Unternehmen, die Model-Gespielin als unscheinbare Telefonistin. Zu allem Überfluss steckt Roman auch noch bis zum Hals in Schulden bei zwielichtigen Gestalten. Und so sieht sich Niko gezwungen, das zu tun, was er am Besten kann: Verbrechen begehen.

New Yorker Allerlei

Es ist die slawische Gelassenheit, gepaart mit gespielter Gleichmut, die Niko in den zahlreichen Zwischensequenzen an den Tag legt, die ihn uns so begreifbar macht. Damit hat Niko seinen GTA-Vorgängern etwas Entscheidendes voraus: Er wirkt wie ein

echter Mensch. Und auch die Nebendarsteller hat Rockstar North bis ins Detail herausgearbeitet: Da gibt es den Mechaniker Brucie, der uns mit seinem kindlichen Irrsinn schnell ans Herz wächst; den profilierungssüchtigen Hip-Hopper Manny; den paranoiden Russen Dimitri und jede Menge anderer skurriler Persönlichkeiten, die einem Tarantino-Film entsprungen zu sein scheinen. Die Zwischensequenzen von GTA 4 können sich mit jedem Hollywood-Gangster-Epos messen. Die Gesichtsanimationen reichen zwar nicht ganz an das heran, was Alyx in Half-Life: Episode 1 leistet, lassen aber keinen Zweifel an der großen Gefühlswelt der dahinterstehenden Personen.

Blechkuchen

Wie ein großer Mafiafilm kommt auch GTA 4 nur recht langsam in die Gänge. Denn der Neuankömmling Niko soll sich erst einleben. Und weil Liberty City so unglaublich viele Möglichkeiten bietet, will uns das Spiel zunächst erklären, wie hier alles funktioniert – das dauert. GTA 4 leitet uns in den ersten Spielstunden durch eine ganze Reihe einfacher Missionen, die wie Tutorials funktionieren. An erster Stelle steht natürlich das Autofahren, und so übergibt uns Roman, der Niko nach der Einreise abholt, sofort das Lenkrad seines Taxis. Drei ordentliche Blechschäden später

müssen wir uns eingestehen: Das Autofahren geht in GTA 4 längst nicht so leicht von der Hand wie in den Vorgängern. Die Handbremse ist kein Allheilmittel gegen Haarnadelkurven mehr, sondern in der Regel ein Freifahrtsschein in den Straßengraben, den Gegenverkehr oder den Fußgänger an der Ecke. Wir benötigen beachtliche Einarbeitungszeit, um elegant um Kurven zu schlittern. Doch anstatt über die scheinbar verkorkte Steuerung zu fluchen, sind wir gewillt zu glauben, dass sich ein solches Auto unter den gegebenen Umständen wahrscheinlich tatsächlich derart schwer kontrollieren lässt. Denn Liberty City wirkt in al-



Unschärfefeekte sorgen bei hohem Tempo für ein cooles Geschwindigkeitsgefühl.



Die Explosionen sehen in der PC-Version deutlich besser aus als auf der Konsole.

PC und Konsole im Vergleich

Xbox 360



Die PC-Version von GTA 4 sieht deutlich besser aus als die Konsolenfassung. Es gibt keine Tiefenunschärfe mehr, daher genießen Sie erstaunliche Weitsicht. Die

PC



Blätter an den Bäumen sehen echter aus, anisotrope Filterung sorgt für knackigere Texturen in der Tiefe, gegen Kantenflimmern hilft Anti-Aliasing. Außerdem dürfen

PC-Spieler die Fahrzeugdichte im Vergleich zur Konsolenfassung verdreifachen. Und dann gibt's da noch den Video-Editor, den wir Ihnen auf Seite 34 vorstellen.

len anderen Belangen so echt: Regen lässt die nassen Straßen schimmern, die Leuchtreklamen reflektieren sich in unserer Windschutzscheibe, und überall gehen die Bewohner von Liberty City ihrem Alltag nach, kaufen Hotdogs, unterhalten sich. Morgens, wenn die Sonne den Himmel orangerot färbt, drehen die Müllmänner ihre Runden, abends traben die Jogger um den See im Park. Bei all der Glaubwürdigkeit der Spielwelt muss es wohl einfach die Trägheit der Masse gewesen sein, die Romans Taxi gerade an die Mauer gesetzt und Nikos Körper durch die Windschutzscheibe befördert hat – und nicht die Steuerung. Egal, was es war: Es sah wahnsinnig witzig aus!

Menschenauflauf

Das Ragdoll-System des Spiels trägt besonders zum Realismusgefühl von **GTA 4** bei. Fußgänger lassen sich nicht einfach überrollen. Von der Motorhaube getroffen knicken sie in den Beinen ein, prallen auf die Windschutzscheibe, rollen übers Dach und schlagen hart auf dem Asphalt auf. Das sieht furchtbar echt aus – mit Betonung auf furchtbar. Für diese Animationen ist die Euphoria-Engine zuständig, die nichts weiter tut, als menschliche Körper unter physikalischen Einwirkungen möglichst realistisch zu verdrehen. Das Ergebnis sind die übelsten Autounfälle mit Personenschaden, die wir je gesehen haben. Mit einer interessanten Folge: Anstatt wie in den Vorgängern

regelmäßig Fußgänger umzusäbeln, achten wir in **GTA 4** viel öfter darauf, keine Passanten zu verletzen – der Aufprall sähe einfach zu derb aus. Und so lernen wir, dass eine glaubwürdige Welt wie die von **GTA 4** auch einen Preis hat: ein bißchen schlechtes Gewissen bei jedem Regelverstoß.

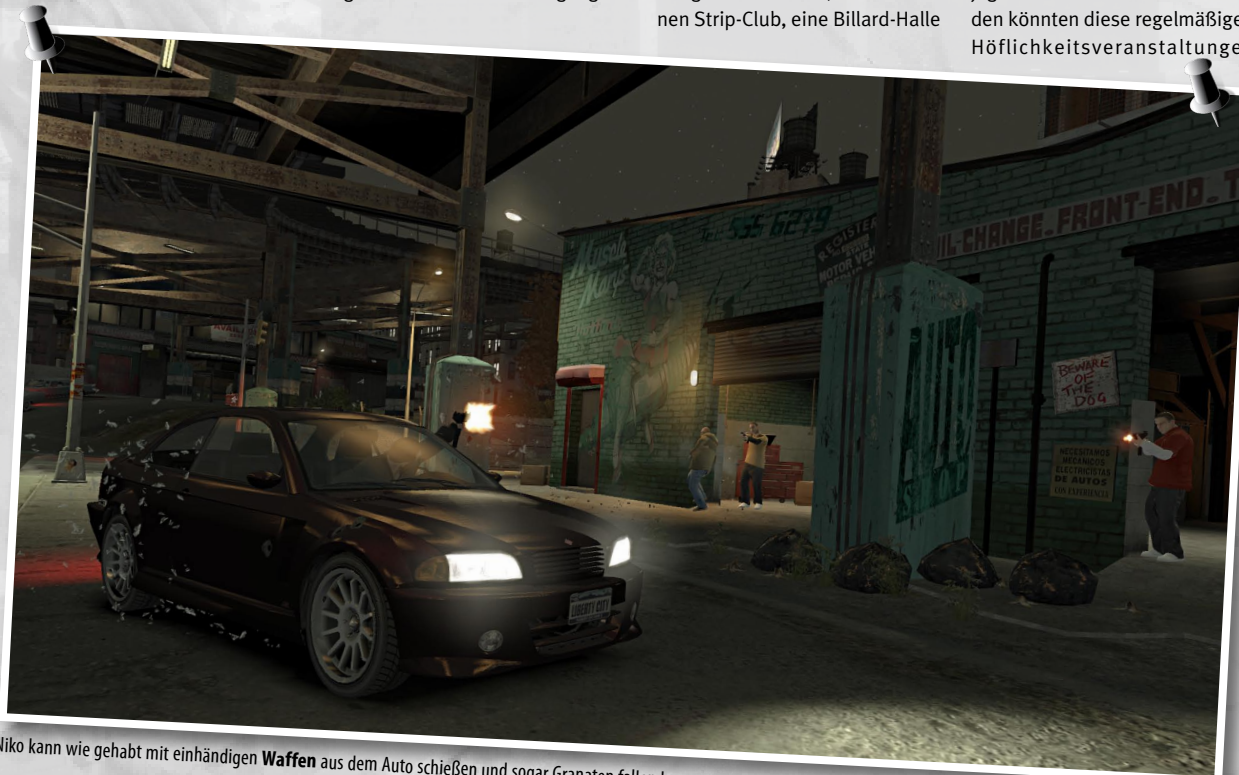
Partnerportion

Gesellschaftliche Zwänge bekommt selbst das Raubein Niko schnell zu spüren. Denn ein paar seiner Geschäftskontakte werden mit der Zeit zu seinen Freunden. Und mit Freunden muss man ab und zu etwas unternehmen. Deshalb hat Niko immer sein Handy dabei. Mit dem kann er seine Kumpels anrufen und Verabredungen ausmachen, sei es für einen Strip-Club, eine Billard-Halle

Keine Multiplayer-Wertung

Wir konnten GTA 4 nur auf zwei Rechnern testen. Für einen Test des Multiplayer-Parts genügt das nicht. Wir reichen die Mehrspieler-Wertung deshalb im nächsten Heft und schnellstmöglich auf GameStar.de nach.

oder einfach nur eine Kneipe. Liberty City bietet eine Vielzahl von Freizeit-Gestaltungsmöglichkeiten, oft verbunden mit netten Minispielen. Jede der Hauptpersonen hat dabei gewisse Vorlieben. Roman geht zum Beispiel gerne Dartspielen, Brucie fliegt am liebsten Hubschrauber. Wer in **GTA 4** nur auf wilde Verfolgungsjagden und Schießereien aus ist, den könnten diese regelmäßigen Höflichkeitsveranstaltungen



Niko kann wie gehabt mit einhändigen **Waffen** aus dem Auto schießen und sogar Granaten fallen lassen.

Der Video-Editor

Exklusiv für die PC-Version von GTA 4 hat Rockstar North einen Video-Editor entwickelt, mit dem Sie Spielszenen in coole Clips verwandeln können. Wann immer Sie in GTA 4 auf F2 drücken, speichert das Programm die Position und Tätigkeit aller Figuren im näheren Umkreis von Niko im Laufe der letzten Minute ab. Diese Daten können Sie dann im Editor zu Videos weiterverarbeiten.

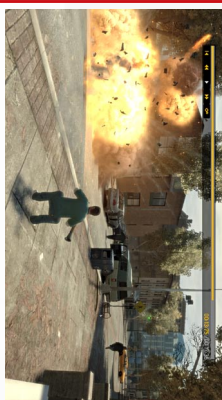
Musik

Sie dürfen Ihre Videos mit **Musik aus dem Spiel** unterlegen. Allerdings stehen Ihnen dazu nicht alle der knapp 200 Songs aus den 18 Radiosendern des Spiels zur Verfügung, sondern nur eine eingeschränkte (aber dennoch stattliche) Auswahl. Eigene MP3 können Sie über den Editor allerdings nicht in Ihre Videos einbinden.

Übergänge

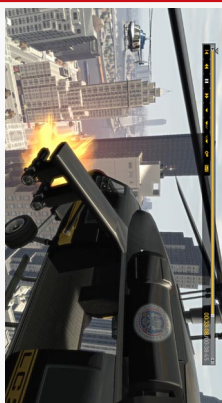
Ein Video kann aus beliebig vielen Clips bestehen – die Größe Ihrer Festplatte bestimmt das Limit. Die Übergänge wählen Sie dabei selbst aus: weiche Blende, harter Schnitt oder etwa Einschübe von der Seite? Werden Sie zum Regisseur und Schritttechniker und probieren Sie die verschiedenen **Übergangstechniken** aus.

Clips



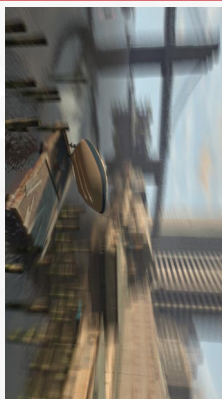
Im Clips-Ordner sichten Sie die **Daten** und erstellen Vorschaubilder, damit Sie die Szenen zuordnen können.

Kameraposition



Mit der Taste »M« setzen Sie Markierungen innerhalb des Clips und weisen diesen **Kameraeinstellungen** zu.

Geschwindigkeit



Innerhalb jedes markierten Abschnitts bestimmen Sie Parameter wie **Musiklautstärke** oder **Spieltempo**.

Clips Editor Galerie Upload Online

GameStar 4 teh win!
00:00:00 / 02:57:62

Clips
Songs
Liberty City Hardcore
Maximum Penalty - "All Your Boyz"
Underdog - "Back to Back"
Murphy's Law - "A Day in the Life"
Leeway - "Enforcer"
Sick of it All - "Injustice System"
Cro-Mags - "It's the Limit"
Sheer Terror - "Just Can't Hate Enough"
Bad Brains - "Right Brigade"
Killing Time - "Tell Tale"
Agnostic Front - "Victim in Pain"
K109 The Studio
JNR
Fusion FM
ElectroChoc
Text
Übergänge

IN GALERIE EXPORTIEREN!

WEB 720p 1080p

LEERTASTE VORSCHAU F6 SPEICHERN ESC ZURÜCK

Ziehe Textfelder auf den Zeitbalken, um deinem Video Titel hinzuzufügen

(00:00:00) Sick of it All - "Injustice System"

00:00:00 00:22:20 00:44:40 01:06:61 01:28:81 01:51:01 02:13:22 02:35:42 02:57:62

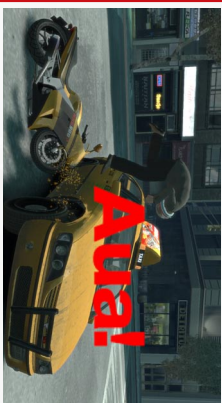
00:38:41 01:52:15 00:05:06 00:24:39

Effekte



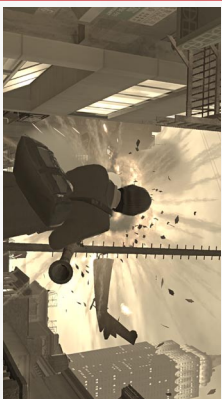
Die Szenen können Sie mit Effekten belegen und erzeugen so mal Film-Noir-Stimmung, mal **Comic-look**.

Kommentare



Blenden Sie **Texte** ein. In unserer Testversion funktionierte die genaue Positionierung allerdings nicht richtig.

Rendering



Zum Abschluss errechnet der Editor aus Ihren Vorgaben ein fertiges Video in **drei wählbaren Auflösungen**.

Tolle Welt

Michael Trier: Ich habe ja viel gelesen über den neuen Rockstar-Titel. Nicht nur in klassischen Spielemedien, auch in eher untypischen Publikationen wie der Financial Times Deutschland. Und habe nur die Hälfte der Lobhudeleien geglaubt nach meinen Erfahrungen mit San Andreas. Das hat mich, im Unterschied zu den meisten Kollegen, schon nach relativ kurzer Zeit ziemlich kalt gelassen. Umso größer jetzt die Überraschung bei GTA 4: Diese Welt ist wirklich großartige inszeniert, GTA 4 definiert das Genre der Offenen-Welt-Spiele neu. Hier kann ich komplett versinken, immer Neues entdecken und mich diebisch am augenzwinkernden Humor der Entwickler freuen. GTA 4 ist mein temporäres virtuelles Zuhause.



michael@gamestar.de

Pulp Fiction

Daniel Visarius: GTA 4 ist ein Spiel mit zwei Ebenen. Freunde der Unterhaltung ergötzen sich an der schonungslos offen dargestellten Gewalt, tiefgründigere Spieler nehmen sich Zeit für die konsequente Satire auf die USA und deren Medienlandschaft. Da erklären Fernsehserien ziemlich bissig die amerikanische Eroberungspolitik in der Zeit seit dem Zweiten Weltkrieg, da trägt die Freiheitsstatue einen Starbucks-Becher in der Hand. Als Spiel an sich ist GTA 4 groß, organisch, echt, packend inszeniert. Das einzige, was mich stört, sind die doch arg tödungs-lastigen Missionen nach dem Motto: Suche ihn, töte ihn, und knöpfe dir später noch den vor. Fürs nächste GTA wünsche ich mir außer Verfolgungen und Töten auch »Verhandlungsmissionen«, einfach mehr Rollenspiel-Elemente.



daniel@gamestar.de

Abgehakt

Hendrik Weins: Ja, GTA 4 sieht auf dem PC nochmal ein deutliches Stück besser aus als auf der Xbox 360, und für mich erhöht eine gute Optik den Spielspaß. Kantenglättung, hohe Weitsicht, schönere Bäume und mehr Verkehr auf der Straße beleben das Spiel ungemein. Aber, und das musste ja kommen, ich habe GTA 4 bereits auf der Xbox 360 durchgespielt, vor gut einem halben Jahr – ein neues Ticket in den New-York-Verschnitt spare ich mir deswegen. Anfang Dezember zieht es mich ins echte New York, spätestens da kann ich überprüfen, in wie weit Liberty City mit dem großen Vorbild mithalten kann – zumindest die Grafik dürfte in NY noch besser sein. Wer sich bis jetzt allerdings noch nicht in Liberty City herumgetrieben hat, dem sei gesagt: GTA 4 rockt!



hendrik@gamestar.de



Niko ist gelegentlich auch mal in Innenlevels unterwegs.



Mit dem Bordcomputer eines Polizeiautos starten Sie Verbrecherjagen.

schnell langweilen. Wir dürfen zwar sämtliche Verabredungen ablehnen, dann gehen uns aber Vorteile verloren. Sind wir einem der Charaktere nämlich durch regelmäßige Treffen besonders sympathisch geworden, hilft der uns in Zukunft. Der Dauerkiffer Little Jacob etwa kommt dann bei Anruf mit einem Kofferraum voller Knarren vorbei, Roman schickt uns ein Gratis-Taxi. Niko darf sich sogar Mädels anlachen. Im Internet-Café (ja, **GTA 4** hat sein eigenes Internet samt Chat-Rooms, E-Mails und Kleinanzeigen!) lernen wir so etwa eine Juristin kennen, die uns, nachdem wir sie lang genug betört haben, per Anruf drei Fahndungssterne wegzaubert.

Sechs-Sterne-Menü

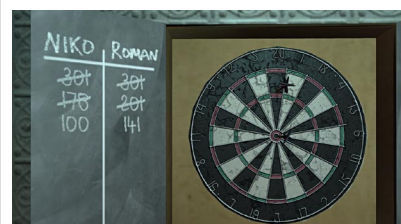
Fahndungssterne! Endlich wieder ein bekanntes Spielelement: Wie in den Vorgängern reagiert die

Polizei auf unsere Aktionen mit bis zu sechs Verfolgerstufen. Allerdings lassen sich die Cops jetzt auch ohne kostenpflichtige Autolackiererei abhängen. Die Fahndung beschränkt sich nur auf einen Umkreis um den Polizisten, der uns bei unserer Schandtat beobachtet hat. Auf Stufe 1 sind das nur wenige hundert Meter. Kommen wir aus dem Bereich heraus und halten ein paar Sekunden die Füße still, wird die Suche abgeblasen. Sieht uns jedoch ein zweiter Polizist, verlagert sich das Fahndungsgebiet zu dessen Position. Kleine Vergehen machen wir damit schnell ungeschehen, und sogar bis zu vier Sterne können wir mit viel Geschick und Glück wieder loswerden. Bei fünf oder sechs Sternen umfasst das Fahndungsgebiet jedoch ganz Liberty City. Dann hilft meistens auch keine Lackiererei mehr. Denn wenn uns ein Polizist bei der Einfahrt in



Eine Bootsfahrt, die ist schwankig – GTA 4 simuliert Wellengang.

Freizeit in Liberty City



Sie können jederzeit verschiedene Minispiele ausprobieren, zum Beispiel Billard, Bowling oder Darts.



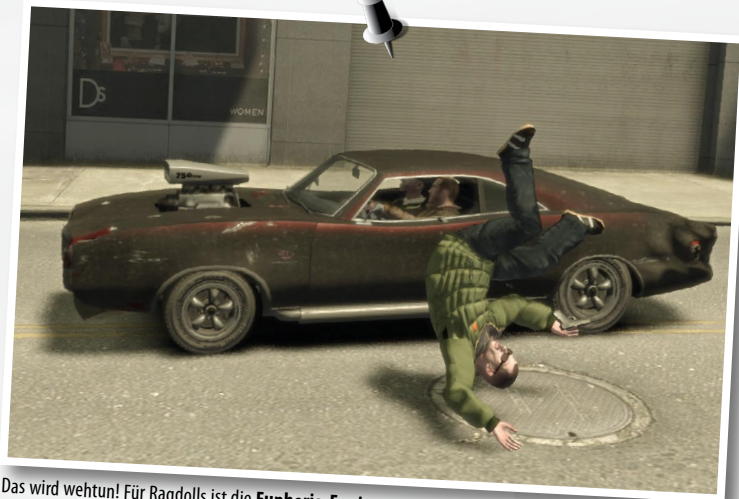
GTA 4 bietet zahlreiche Unterhaltungs-Shows, darunter sogar eine des englischen Komikers Ricky Gervais.

die Werkstatt sieht, behalten wir alle Fahndungssterne – ein wesentlich glaubwürdigeres System als bei den Vorgängern.

Ausgekokochtes Schlitzohr

Die Polizei in **GTA 4** ist nicht nur dafür da, uns zu jagen. Ständig sind die Cops irgendwo im Einsatz, schlichten Schlägereien, verfolgen Räuber oder verhaften andere Spitzbuben. Ein weiterer Grund, warum sich dieses Spiel so echt anfühlt. Und warum wir gar nicht so darauf aus sind, einfach mal komplett durchzudrehen und alles zusammenzuschießen – die Polizisten sind doch auch nur Menschen, die ihren Job machen, denken wir. Aber natürlich gibt's in **GTA 4** jede Menge gute Gründe, ordentlich Krawall zu veranstalten. Niko verdingt sich nach und nach für wechselnde Auftraggeber, fährt mal Drogen von A nach B, stellt mal Bomben-Trucks ab, überfällt hin und wieder irgendwen oder begeht auch mal einen Auftragsmord. Mit der Zeit lernen wir den Menschen Niko dabei immer besser kennen, und tatsächlich: Der Spitzbube wird zusehends sympathischer.

Ab und zu erleben wir Einsätze, die aus dem Standard-Raster fallen. Zum Beispiel sollen wir einen Rivalen in seiner Wohnung erledigen. Dazu besorgen wir uns ein Scharfschützengewehr und steigen auf das Haus auf der anderen Straßenseite. Unser Opfer hockt wohl gerade vor der Glotze.



Das wird wehtun! Für Ragdolls ist die **Euphoria-Engine** zuständig.

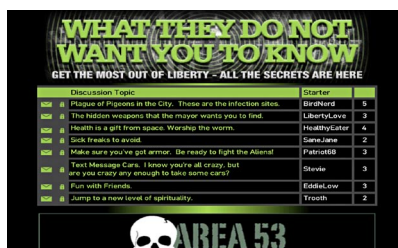
Verständlich, denn **GTA 4** bietet mehrere Fernsehsender mit irrwitzigem, stundenlangem Programm. Allerdings sehen wir den Burschen durchs Zielfernrohr nirgends, sondern nur den Flimmerkasten und ein Telefon. Aber halt: Auf dem Telefondisplay steht ja die Nummer! Wir zücken unser Handy, tippen die Durchwahl ein und lassen klingeln. Nun hebt der Bursche seinen Hintern von der Couch und stellt sich ans Fenster. Bam! Mission abgeschlossen.

Wir dürfen zwar nicht während eines Auftrags speichern, können uns dafür aber nach jedem Missionsabbruch direkt zum Startpunkt zurück teleportieren lassen. Das spart Zeit und unnötiges Herumfahren. Cool: Für jeden Einsatz mit Komplizen gibt es drei verschiedene Dialogsätze. Wiederholen wir also einen solchen Auftrag, laufen die Gespräche zwischen Niko und seinen Begleitern beim zweiten und dritten Anlauf anders ab als zuvor.

Rockstar-Humor



Die Entwickler haben sich wieder eine Menge skurriler Marken wie **Pißwasser-Bier** einfallen lassen.



Alle **Geheimnisse** finden Sie im spielinternen Internet unter www.whattheydonotwantyoutoknow.com.

Offenes Büffet

An der grundsätzlichen Mechanik der **GTA-Reihe** ändert sich in Teil 4 nicht viel: Wie schalten nach und nach neue Ortsteile und Auftraggeber frei und verbringen viel Zeit mit wilden Schießereien und coolen Verfolgungsjagden. Hat man sich erst mal an die trägen Karren gewöhnt, bietet **GTA 4** die tollsten Rennszenen des Action-Genres. Es macht einen Riesenspaß, mit einem der unzähligen Fahrzeuge durch die Stadt zu heizen, Sprungschanzen zu suchen oder einfach nur Blechschäden zu verursachen. Das Schadensmodell gleicht dabei dem von **Flatout 2** oder **Burnout Paradise**, so detailliert gehen die Autos zu Bruch. Apropos Details: Es ist unglaublich, wie viel Mühe sich Rockstar North mit Kleinigkeiten gegeben hat. Niko wird zum Beispiel während der Fahrt von der Euphoria-Engine im Sitz hin und her geworfen, er macht echte Lenkbewegungen, und legen wir den Rückwärtsgang ein, dreht sich der Kerl sogar um und schaut durch die Heckscheibe. Irrer!

Die Feuergefechte sind mittlerweile ein wenig anspruchsvoller geworden, denn Niko kann auf Knopfdruck in Deckung gehen und sogar blind um Ecken feuern. Seine Gegner tun das zwar auch, sind ansonsten aber seit **San Andreas** auch keine schlaueren Kämpfer geworden. Die Kerle stehen gerne mal untätig herum und lassen sich abknallen. Die eigentliche Herausforderung an die KI ist jedoch, die Bewohner von Liberty City zu verwalten – und das meistert sie bravurös. Erstaunlich, dass in dieser riesigen Stadt nicht ständig Leute überfahren werden, Autos gegen Häuser krachen oder Sachen explodieren. Denn dafür sind ja Sie zuständig. Nur weil wir in **GTA 4** bislang möglichst wenige Polizisten nieder-

Grandios Theft Auto

Fabian Siegmund: Auf meiner Xbox 360 hat mich GTA 4 kalt gelassen. Da hat es wohl eine Maus gebraucht, um mir die Augen zu öffnen: GTA 4 ist ein Meisterwerk! Unglaublich, was Rockstar North für eine Spielwelt geschaffen hat. Die Auto-Passagen alleine könnten schon ein Spiel füllen, und dann kommen da noch die Schießereien, das Radio, das Fernsehprogramm, die Shows, die Charaktere und die Story hinzu. Sandkasten-Spiel? Das ist ja schon fast eine Parallelwelt!



fabian@gamestar.de

gestreckt, möglichst wenige Passanten überfahren und möglichst wenige Kumpels verprellt haben, müssen Sie das ja noch lange

nicht genauso machen. In diesem Spiel können Sie tun, was Sie wollen. Nun ja, in einem gewissen Rahmen, versteht sich.

FAB

GTA 4

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Rockstar North (GTA San Andreas, GS 08/05: 90 Punkte)
PUBLISHER	Take 2
SPRACHE	Englisch (deutsche Untertitel)
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 32 Seiten Handbuch
TERMIN (D)	3.12.2008
CA. PREIS	45 Euro
USK	keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	60 Stunden	GENRE	Action
Die exzellente erzählte Story treibt uns voran.		SZENARIO	realistisch — fiktiv
		FREIHEIT	linear — offene Welt
		HANDLUNG	einfach — komplex
		GEWALT	keine — brutal
		SPIELABLAUF	Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERLICH
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht — schwierig		Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach — komplex		Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam — schnell		Logik & Überlegung
HILFEN	Tutorial-Missionen, Texthilfen		Geduld
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speichern, Speichern im Unterschlupf		Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

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	
3,8 GHz Intel A64 3700+ AMD 1,0 GB RAM 14,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 14,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E8600 AMD Phenom 9650 4,0 GB RAM 14,9 GB 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	Mehrkern-Prozessoren, Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securum
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Ragdoll-System + Wettereffekte + Weitsicht + teils ungelenke Animationen + gelegentliche Bildfehler	9 / 10
SOUND	+ toller Soundtrack + irrwitzige Radio- und Fernsehsendungen + hervorragende englische Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ Trainingsmissionen + Wiederholungsoption nach einem vermasselten Einsatz + schwankender Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ ungewöhnlicher Hauptdarsteller + glaubwürdige Spielwelt + großartige Popkultur-Satire + unzählige Details	10 / 10
BEDIENUNG	+ endlich Maus und Tastatur + etwas schwammige Niko-Steuerung + kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ große Spielwelt + über 30 Stunden Hauptstory + massig Minispiele und Nebenaufträge + Video-Editor + kompakter Nachbau von New York + Kopien New Yorker Wahrzeichen + Innenlevels + zahlreiche Geschäfte und Kneipen	10 / 10
LEVELDESIGN	+ gute Stadtverwaltung + geschickte Auto-KI + Cops lassen sich auf Stufe 1 zu leicht abhängen + Gegner im Feuergefecht dumm	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ unzählige Autos und Motorräder + Boote und Hubschrauber + Kumpels mit Spezialfähigkeiten + Deckungssystem	10 / 10
HANDLUNG	+ packend wie ein Film + Figuren wie aus einem Tarantino-Streifen + Nikos Charakter und Motive erschließen sich nach und nach	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

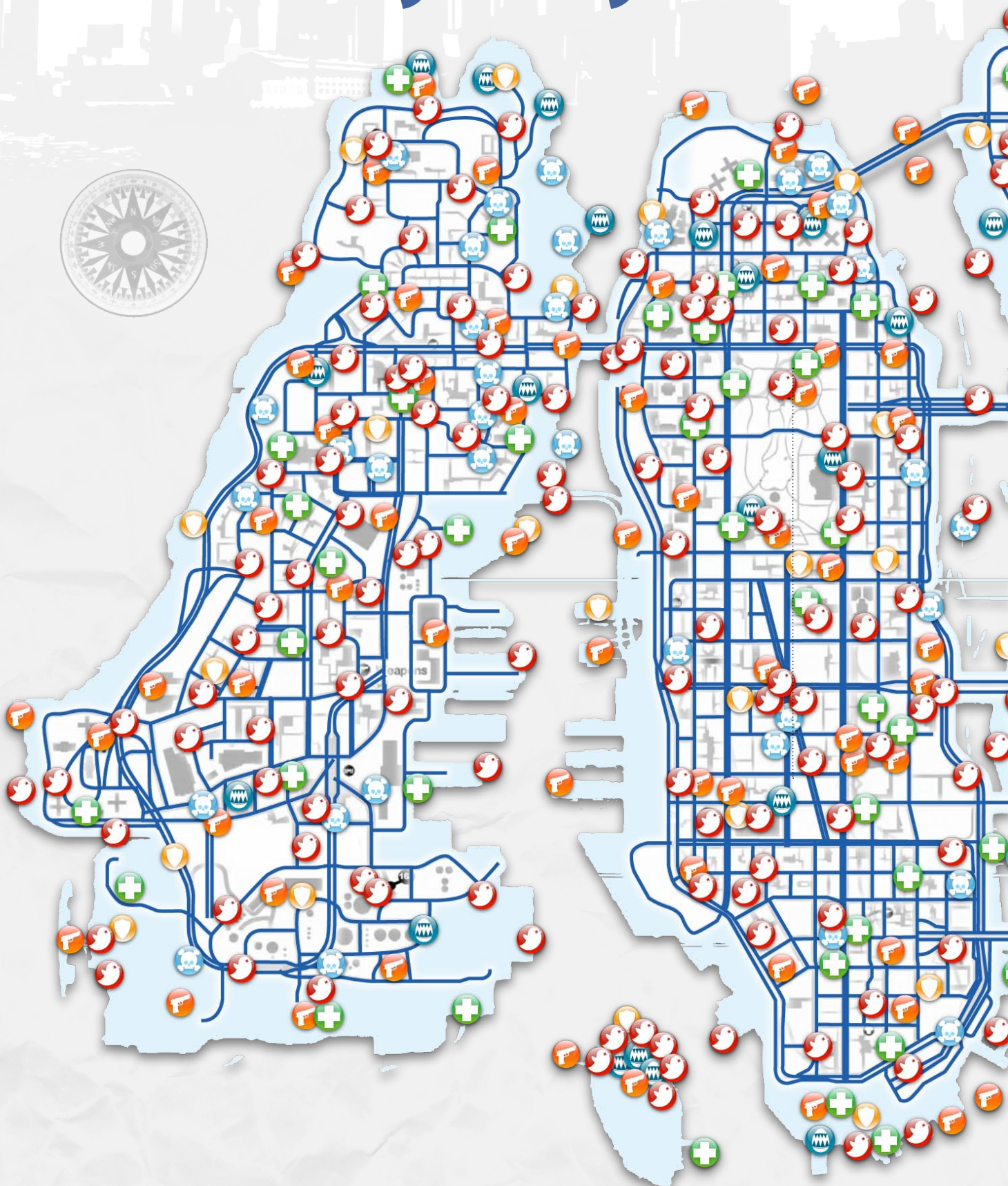
FAZIT Halb Action, halb Satire, ganz Meisterwerk.

93

SPIELSPASS

Tauben, Knarren, Monster-Stunts –
unsere Mega-Karte zeigt alle wichtigen Örtlichkeiten.

Liberty City



Icon-Legende



Tauben



Stunt



Medi-Pack



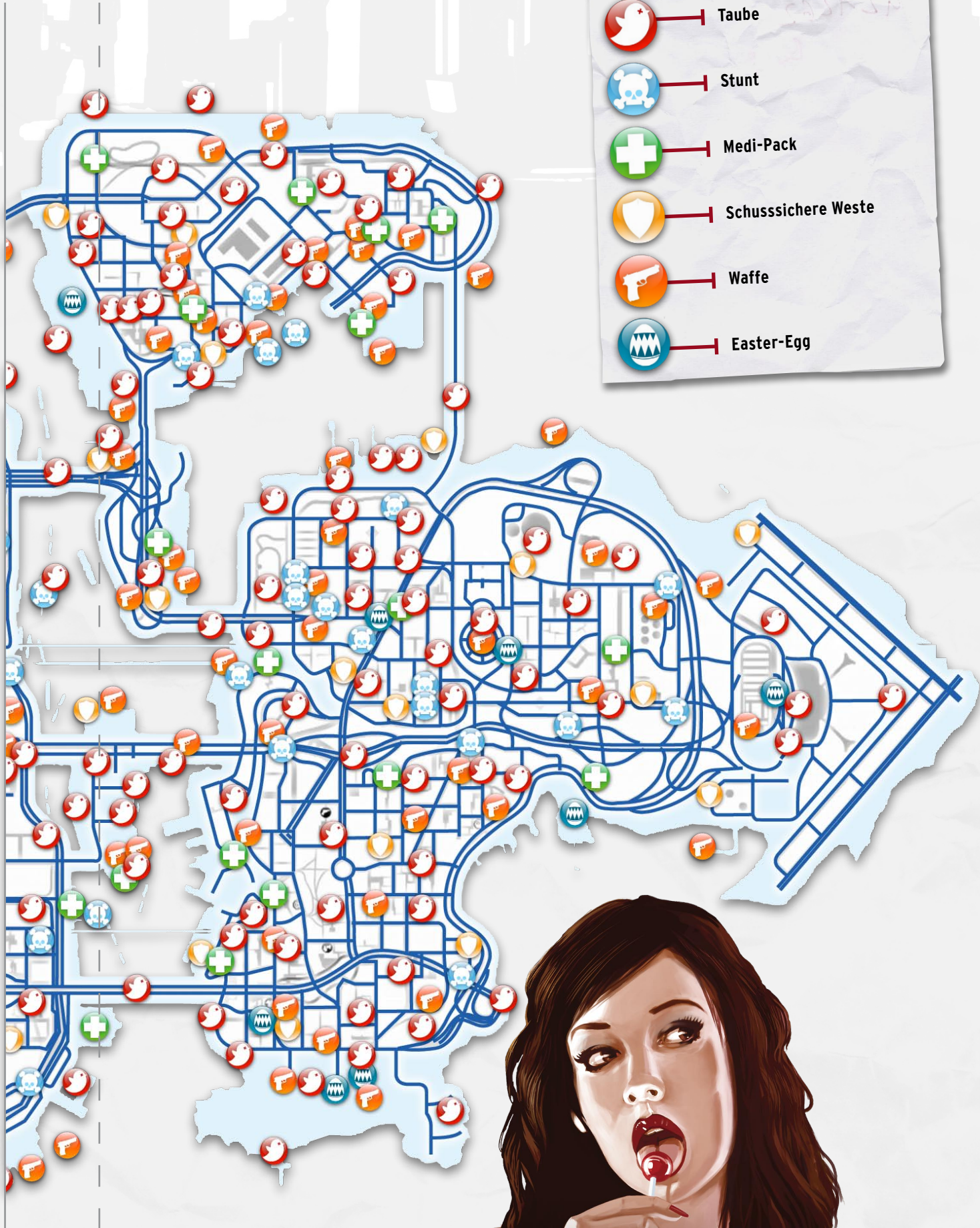
Schussichere Weste



Waffe



Easter-Egg



GTA 4 Die Erfolge

In GTA 4 können Sie **50 Erfolge** freispielen, die Ihren Gamerscore bei Windows Live erhöhen. Wir erklären, welche es gibt, wie Sie die schaffen und wie schwer die Aufgaben sind.

 Runter vom Boot Beenden Sie die erste Mission.	5	 Frustrkauf Spielen Sie die Spezialfähigkeit frei, Schusswaffen von einem Freund kaufen zu dürfen. Erreichen Sie hierzu 75% Sympathie bei Jacob, dazu 80% Respekt und 40% Story-Fortschritt. Jacob mag unter anderem Darts, Billard, Fast Food und Strip-Clubs.	10
 Einhundertundachtzig Erzielen Sie beim Dartspielen 180 Punkte mit drei Pfeilen. Dazu müssen Sie dreimal hintereinander das Dreifach-20-Kästchen treffen.	10	 Kettenreaktion Sprengen Sie in zehn Sekunden zehn Fahrzeuge. Erzeugen Sie einen Stau, und lösen Sie ihn mit einem Raketenwerfer oder Granaten wieder auf. Das klappt am besten, wenn Sie in den Grafik-Optionen die Verkehrsdichte aufs Maximum schrauben.	20
 Poolhai Schlagen Sie einen Freund beim Billard.	10	 Ein-Mann-Armee Überleben Sie fünf Minuten lang mit 6 Fahndungssternen. Fahren Sie dazu in einen U-Bahn-Tunnel und von dort aus unterirdisch in für Sie gesperrte Stadtteile. Sie erhalten sofort sechs Fahndungssterne, aber keinen Besuch vom Wachpersonal.	40
 König des QUB3D Schlagen Sie den Highscore in QUB3D.	15	 Tiefpunkt Beenden Sie die Mission »Roman's Sorrow«.	5
 Finish Him Kontern Sie zehn Nahkampfangriffe in vier Minuten. Gehen Sie zum Hubschrauber-Landeplatz am Hafen. Dort gibt es massig Fluggäste zum Verprügeln, aber keine Polizei. Lassen Sie jedoch die Wachen in Ruhe, die verbünden sich sonst gegen Sie.	15	 Bestellung ausgeführt Erledigen Sie alle zehn »Exotic Export«-Bestellungen. Die Autodiebstahl-Missionen erhalten Sie via E-Mail von Brucie. Je besser der Zustand des abgelieferten Autos, umso mehr Geld erhalten Sie. Zudem muss Ihr Fahndungslevel auf Null stehen.	10
 Genetisch überlegen Gewinnen Sie 20 Singleplayer-Straßenrennen. Sie müssen zuerst alle neun Rennen für Brucie absolvieren. Danach können Sie die Rennen beliebig oft starten.	25	 Menschenjagd Beenden Sie die Polizeicomputer-Nebenmission »Most Wanted«. Steigen Sie auf jeder der drei Inseln in einen Polizeiwagen, und rufen Sie den Polizeicomputer auf. Nun werden Ihnen je zehn gesuchte Kriminelle angezeigt. Hinfahren, ausschalten.	15
 Wheelie-Fahrer Fahren Sie 500 Fuß weit auf dem Hinterrad Ihres Motorrades. Der beste Ort dafür ist der Flughafen, dort gibt es genügend Platz zum Üben. Mit langsamen Feuerstühlen geht es leichter als mit schnellen.	30	 Säubere die Straßen Schnappen Sie 20 Verbrecher. Steigen Sie in einen Polizeiwagen und rufen Sie den Polizeicomputer auf. Unter dem Menüpunkt »aktuelle Verbrechen« wählen Sie eines aus. Das Ziel ist nun auf der Karte markiert. Erledigen Sie den Kerl.	20
 Aller guten Dinge sind drei Erzielen Sie beim Bowling drei Strikes in Folge.	10	 Gefütterte Fische Beenden Sie die Mission »Uncle Vlad«.	5
 Mr. Bellics Chauffeur Spielen Sie die Spezialfähigkeit »Taxi« frei. Dazu müssen Sie 75% Sympathie bei Roman Bellic erreichen, zusätzlich 80% Respekt und 40% Story-Fortschritt. Roman mag unter anderem Bowling, Darts, Billard und Strip-Clubs.	10	 Das wird teuer Absolvieren Sie eine Taxitour von einer Insel zur nächsten, ohne die Fahrt zu überspringen.	5
 Überroller Überschlagen Sie sich fünfmal nacheinander mit dem Auto. Fahren Sie dazu mit einem schnellen Auto zur Startbahn des Flughafens. Jagen Sie mit Vollgas schräg über die gelben Schildrampen am Fahrbandrand.	30	 Tourist Absolvieren Sie alle Helikopter-Touren in Liberty City. Sie dürfen die Flüge überspringen.	5
 Freie Bahn Werden Sie einen 4-Sterne-Fahndungslevel los, indem Sie die Cops abhängen. Fliehen Sie am besten durch die U-Bahn-Schächte. Alternativ ballern Sie aus einem von Romans Taxen. Wenn Sie das Auto verlassen, verschwindet Ihr Fahndungslevel.	50	 Warmer Kaffee Lassen Sie sich von einem Mädchen nach Hause einladen. Die Sympathie der Dame hängt unter anderem von Ihren Klamotten, der Aktivität beim Date sowie Ihrem Auto ab. Am schnellsten erreichen Sie Ihr Ziel bei Michelle.	5
 Kurierdienst Erledigen Sie alle zehn Paketauslieferungs-Jobs. Die Missionen erhalten Sie in zufälliger Reihenfolge von Jacob.	10	 Das ist unser Style! Spielen Sie die Spezialfähigkeit »Helikopter« frei. Erreichen Sie hierzu 75% Sympathie bei Brucie, dazu 80% Respekt und 40% Story-Fortschritt. Brucie mag unter anderem Boote, Helikopter, Bowling und Strip-Clubs.	10

	Eine halbe Million Erwirtschaften Sie 500.000 Dollar. Im Laufe der Hauptstory gibt es zwei Missionen, für die Sie je 250.000 Dollar erhalten. Zusammen mit den reichlichen Nebenaufträgen sollten Sie im späteren Verlauf des Spiels genügend Geld zur Verfügung haben.	55	
	Unmögliche Trinität Beenden Sie die Mission »Museum Piece«.	10	
	Komplette Erkundung Schalten Sie alle Inseln frei.	20	
	Nachricht erhalten Liefen Sie alle 30 per SMS bestellten Wagen. Die Aufträge erhalten Sie von Stevie. Je besser der Zustand des abgelieferten Autos, umso mehr Geld erhalten Sie. Außerdem muss Ihr Fahndungslevel bei Null sein.	20	
	Stuntfahrer Absolvieren Sie alle Monster-Stunts. Über die Stadt sind 50 Stunt-Rampen verteilt, über die Sie mit genügend Geschwindigkeit brettern müssen, um entsprechend weit zu springen. Mit einem Motorrad geht das etwas einfacher.	30	
	Assassin's Greed Beenden Sie alle neun Attentäter-Missionen. Nach »Truck Hustle« können Sie per Telefon Auftragsmorde entgegennehmen.	20	
	Gefährdete Spezies Sammeln Sie alle 200 versteckten Tauben – eine elende Sucherei. Unsere Karte hilft (siehe Seite 40).	50	
	Unter dem Radar Fliegen Sie mit einem Hubschrauber unter den 14 Hauptbrücken des Spiels hindurch. Vorsicht: Wenn Sie dabei in noch nicht freigespielte Stadtteile eindringen, jagt man Ihnen Kampfhubschrauber auf den Leib.	40	
	Wähle B für Bombe Schalten Sie die Spezialfähigkeit frei, eine Bombe per Telefon bestellen zu können. Erreichen Sie hierzu 75% Beliebtheit bei Packie, dazu 80% Respekt und 40% Story-Fortschritt. Packie mag unter anderem Darts, Pool, Bowling und Strip-Clubs.	10	
	Gracie-öse Lieferung Beenden Sie die Mission »I'll Take Her«.	10	
	Liberty City (5) Wenn Sie alle Freunde im Spiel kennen, haben diejenigen, die noch leben, Niko gegenüber einen Sympathiewert von 90%.	20	
	Keine weiteren Fremden Treffen Sie alle 22 Zufalls-Charaktere. Die erkennen Sie als blaue Männchen auf der Karte.	5	
	That Special Someone Beenden Sie die Mission »That Special Someone«.	10	
	Gewonnen! Beenden Sie die letzte Mission.	60	
	Liberty-City-Zeitraffer Absolvieren Sie die Story in weniger als 30 Stunden. Fahren Sie dazu sooft es geht mit dem Taxi und überspringen dabei die Fahrten, genauso wie alle Zwischensequenzen. Das spart Zeit.	30	
	Schlüssel zur Stadt Erzielen Sie 100% in der Statistik »Spielfortschritt«.	100	
<h2>Multiplayer-Erfolge</h2>			
	Teamspieler Schalten Sie fünf Spieler der gegnerischen Mannschaft bei einem beliebigen Ranglisten-Multiplayer-Teamspiel aus.	10	
	Erste Lorbeeren Steigen Sie einen Level auf.	5	
	Midnight-Club-Mitglied Gewinnen Sie ein Ranglisten-Rennen bei aktiviertem Schaden, ohne Ihr Gefährt zu stark zu beschädigen.	10	
	Zusammen seid ihr stark Schlagen Sie die Ranglisten-Zeiten im »Deal-Verderber«, »N.O.O.S.E.-Alarm« und »Bombenanschlag II«. Setzt gut eingespielte Koop-Teams und Vorabplanung voraus.	15	
	Voller Einsatz für das Team Erreichen Sie die höchste Punktzahl in einem beliebigen gelisteten Multiplayer-Spiel.	10	
	Spitze der Nahrungskette Schalten Sie in einem Multiplayer-Ranglisten-Deathmatch 20 Spieler mit einer Pistole aus.	10	
	An der Spitze des Midnight Club Gewinnen Sie 20 verschiedene Multiplayer-Standard-Ranglisten-Rennen.	20	
	Gesucht Erreichen Sie im Multiplayer-Modus die höchste persönliche Einstufung.	20	
	Dosvidanya, Petrovic Gewinnen Sie »Cops und Gangster« für jede Seite, alle Rennen und je ein Multiplayer-Ranglisten-Spiel jeder Art.	30	
	Rockstars Schläferzelle Erledigen Sie einen Rockstar-Entwickler in einem Multiplayer-Ranglisten-Spiel. Sie müssen nicht extra auf einen Entwickler lauern: Wenn Sie einen Spieler niederstrecken, der das Abzeichen bereits hat, bekommen Sie ebenfalls eines.	10	

FAB

Gamerscore: **xx Punkte** Schwierigkeit: **Leicht** **Mittel** **Schwer**



Dawn of War 2

Im Frühjahr 2009 wüten die Space Marines abermals über die Warhammer-Schlachtfelder. Höchste Zeit für uns, die Entwickler zu besuchen und erstmals die Rollenspiel-Kampagne sowie den Mehrspieler-Modus selbst anzuspieren.

DVD
Video-Special

DVD XL
HD-Video

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5547

Hört dieser Krieg denn niemals auf?! Kaum kreist unser Schlachtkreuzer um den Sumpfpflaneten Typhon, erreicht uns schon wieder ein Notruf von der Nachbarwelt Calderis: Orks! Verdammt, wir haben die Grünhaut-Brut doch gerade erst von dort vertrieben! Sei's drum, unsere imperialen Space Marines vom Eliteorden der »Blood Ravens« sind nun mal nicht auf Butterfahrt, sondern im Dauereinsatz: In der Kampagne des Echtzeit-Hoffnungsträgers **Dawn of War 2** sollen wir den kompletten Aurelia-Sektor der **Warhammer 40k**-Galaxis beschützen. Denn wir haben den Entwickler Re-

lic im kanadischen Vancouver besucht, wo wir neben dem Solo- auch den Mehrspieler-Modus erstmals anspielen durften. Und damit genug geplaudert, die Pflicht ruft: Wir öffnen die Sternenkarte, klicken auf die Calderis-Sonne und sehen in einem Zwischenfilmchen, wie sich unser Mutterschiff via Warpsprung von Typhon verabschiedet. Nein, dieser Krieg hört nicht auf. Er fängt gerade erst an.

Krieg der Charaktere

Der Einsatz auf Calderis ist die wichtigste Etappe unseres Probestspiel-Feldzugs, aber nicht die erste. Bereits zuvor haben wir hier

sowie auf Typhon gegen die chaotischen Orks und die hochnäsigen Eldar gerungen. Doch bevor wir uns in die nächste Schlacht stürzen, finden wir uns am Dreh- und Angelpunkt der Kampagne wieder: dem Kommandozentrum. Von unserem Schlachtkreuzer aus betrachten wir die Oberfläche der umkämpften Welt, auf der mal eines, mal mehrere Missionsangebote zur Wahl stehen. Viele Einsätze sind optional; wenn wir sie verlieren, dürfen wir trotzdem weiterspielen. Dann müssen wir jedoch auf Belohnungen verzichten, also meist auf zusätzliche Ausrüstung für unsere Soldaten.

In **Dawn of War 2** kommandieren wir nämlich keine gesichtslosen Massenheere, sondern individuelle Trupps, deren Anführer wir zwischen den Missionen mit erbeuteten Gegenständen aufrüsten. Tarkus und seine Tactical Marines sind Universaltalente, sie schwingen Kettenschwerter und feuern mit Bolter-Bleispritzen. Die Devastator Marines unter Sergeant Avitus zerlegen Feinde mit schwerem Geschütz wie Plasmakanonen; Thaddeus' Assault Marines springen per Jetpack in den Nahkampf. Cyrus befehligt die Scout Marines, er darf unter anderem mit Präzisionsflinten bal-



Das **Kommandozentrum**: Auf der **Planetenkarte** (links) wählen wir meist aus mehreren Missionsangeboten, im **Ausrüstungsmenü** statten wir unsere Trupps (hier der Force Commander) mit erbeuteten Gegenständen aus.





Einheiten dürfen solche **Gebäude** besetzen. Um verschanzte Feinde auszuräuchern, werfen wir eine Sprenggranate durchs Fenster.

Der **Force Commander** ist der Anführer unserer Truppe und ein mächtiger Nahkämpfer. Außerdem beherrscht er nützliche Spezialtalente, zum Beispiel erhöht sein Schlachtruf kurzfristig die Schlagkraft aller nahen Verbündeten.

Mit ihren schweren **Bolter-Maschinengewehren** können diese Orks einzelne Gegnertrupps festnageln. Die Opfer bewegen sich dann nur noch langsam und sind leichte Ziele.

Diese Grünhäute ducken sich hinter einen Busch, der jedoch kaum Schutz bietet. Felsbrocken und Mauern sind eine effektivere **Deckung**, hinter ihnen nehmen Einheiten deutlich weniger Schaden.

Auf der **Dschungelwelt Typhon** lauern Orks den Marines samt Dreadnought-Mech (Mitte) auf. Kurz nach Kampagnenbeginn erfahren wir, dass die Eldar die Grünhäute anstacheln. Nur warum?

lern und unsichtbar herumschleichen. Angeführt wird unser Stoßtrupp vom ebenso einzelkämpferischen wie prügelkräftigen Force Commander; weitere Einheiten (etwa einen dicken Dreadnought-Stamper) können wir im späteren Spielverlauf durch erfüllte Pflicht- oder Nebeneinsätze freischalten.

Aufwerten und -rüsten

Im Gefecht sammeln die Anführer Erfahrung, bei jedem Stufenaufstieg (das Maximum ist 20) dürfen wir einen ihrer vier Charakterwerte steigern: Die Lebenskraft, die Energie für Spezialattacken, die Nahkampf- oder die Fernkampf-Stärke. So schalten wir auch besondere Talente frei. Zum Beispiel lernt ein auf Lebenskraft spezialisierter Soldat die »Taunt«-Fähigkeit, mit der er Feinde von

schwächeren Kameraden ablenkt. Nette Idee: Nicht benötigte Gegenstände dürfen wir in Erfahrungspunkte umwandeln, um Marine-Neulinge aufzupäppeln.

Auch die Ausrüstung erfordert Köpfchen. Wenn wir etwa dem Force Commander einen Zweihand-Hammer in die Eisenfaust drücken, haut er fortan kräftig drein, kann jedoch nicht auf ferne Feinde feuern. Also stattet wir ihn alternativ mit einem Einhand-Kettenschwert nebst Pistole aus, senken damit aber seine Nahkampf-Stärke. Außerdem darf jeder Anführer einige Spezialgegenstände mitnehmen, die ihm zusätzliche Talente verleihen. Doch packt Thadeus lieber Granaten oder das »Gebet der Rechtsschaffenheit« ein, das seinen Rüstungsschutz erhöht? Be-

kommt Cyrus Präzisionsattacken gegen Infanterie oder Klebebomben gegen Fahrzeuge? So feilen wir vor jedem Einsatz an der Ausrüstung, um die Fähigkeiten der Marines aufeinander abzustimmen. Das motiviert nicht nur, sondern ist auch wichtig, weil wir die Gegenstände im Gefecht nicht mehr austauschen dürfen.

Deckung vor Bossen

Pro Mission können wir eine begrenzte Anzahl Trupps mitnehmen, nur der Force Commander ist immer dabei. Nach Calderis sind es drei, wir wählen Avitus, Cyrus und Thadeus. Dann krachen unsere Marines in Landekapseln in die Felswüste – und stehen sofort einem Ork-Häuptling samt Axt und Pistole gegenüber! Der Force Commander und

Drei Fragen an...

Jonny Ebbert,
Lead Designer von
Dawn of War 2



GameStar ❖ Dawn of War 2 wird Games for Windows Live unterstützen, für Online-Partien muss man sich mit seinem Benutzerkonto anmelden. Warum?

❖ **Ebbert** Games for Windows Live ist eine ausgereifte Plattform, auf der etwa Firewall-Konflikte viel seltener auftreten. Außerdem können Live-Benutzer im Solo- und im Multiplayer-Modus 50 Erfolge freischalten. Man muss sich aber natürlich nicht anmelden, wenn man nur die Kampagne spielen will.

❖ **Derzeit ärgern sich viele Spieler über das Digital Rights Management (DRM) der Hersteller, also über Online-Freischaltungen und begrenzte Installationen. Müssen sie sich auch über Dawn of War 2 aufregen?**

❖ Auf keinen Fall! Wir werden niemals die Installationen begrenzen, damit würden wir die ehrlichen Käufer vor den Kopf stoßen! Wir planen allerdings, Dawn of War 2 über die Internet-Plattform Steam zu vertreiben.

❖ **Die Kampagne geht auch weiter, wenn man mal einen Einsatz verliert. Wie oft darf man versagen? Gibt es mehrere Enden?**

❖ Man kann beliebig viele Nebenmissionen verlieren; es gibt aber natürlich auch Pflichtaufträge, die man unbedingt schaffen muss. Insgesamt enthält Dawn of War 2 derzeit 54 Einsätze. Doch selbst fleißige Spieler werden bei ihrem ersten Durchlauf »nur« 24 oder 25 davon bestreiten. Unterschiedliche Endsequenzen gibt's tatsächlich; der Ausgang der Kampagne hängt unter anderem davon ab, ob man den kompletten Sektor oder nur eine Handvoll Welten rettet.



Nachdem die getarnten **Scout Marines** ① ein Sprengpaket ② geworfen haben, füllen sie ihre Munition an der Kiste ③ nach.



Warhammer-Tradition: In den flüssig animierten, brutalen **Nahkämpfen** spritzt wieder literweise Blut. Doch die Entwickler wissen noch nicht, ob sie Dawn of War 2 für den deutschen Markt entschärfen müssen.

Thaddeus stürzen sich in den Nahkampf; Avitus sowie Cyrus suchen hinter Felsen Deckung. Das funktioniert wie in Relics Weltkriegs-Hit **Company of Heroes**: Wenn wir mit dem Mauszeiger ein Hindernis anvisieren, illustrieren bunte Punkte, wie sich die Infanteristen dahinter verteilen werden. Die Farbe steht für die Qualität der Deckung, von rot (kein Schutz) bis grün (ideal, die Einheit nimmt weniger Schaden).

Wenn wir auf Obermotze wie den Ork-Häuptling treffen, zeigt eine Leiste am oberen Bildrand deren Lebenspunkte. Die meisten Nebenmissionen in **Dawn of War 2** verlaufen nämlich nach Schema F: Wir kämpfen uns durch die Feindesschar, bis wir vor einem Endgegner stehen. Der beherrscht stets mächtige Spezialattacken, ein Warlock der Eldar etwa sprengt Soldatengruppen mit Psi-Schockwellen. Die Scharmützel unterhalten anfangs prächtig, könnten später aber dröge werden – erst recht, wenn

sich Bosstypen wiederholen. Anders als in den Pflichtmissionen gibt's in solchen Nebenaufträgen zudem keine Überraschungen oder Skriptsequenzen. Wir hoffen daher auf mehr Missions-Vielfalt. Der Häuptling auf Calderis verhält sich erstmal untypisch: Er flieht!

Showdown am Tor

Als wir den Ork verfolgen, stoßen wir auf eine Grünhaut-Truppe, die hinter einem Mäuerchen hockt. Von dort aus feuern die Biester mit einem schweren Bolter-MG, das Thaddeus' Trupp auf freiem Feld festnagelt. Also schaltet Cyrus erstmal mittels Präzisionsschuss den MG-Schützen aus, danach wirft Thaddeus eine Granate. Die Explosion zerbläst neben diversen Orks auch einen Teil des Walls, denn wie in **Company of Heroes** sind viele Objekte zerstörbar. Das zeigt sich auch, als der Force Commander mit seinem Sturmangriffs-Talent »To Victory« durch die Mauer kracht, um den Orks mit seinem Kettenschwert den Rest zu geben.



Das **orbitale Bombardement** dürfen wir in der Kampagne nur einsetzen, wenn ein Trupp die »Orbital Bombardement Beacon« **1** trägt. Im Mehrspieler-Modus steht die Attacke Level-10-Helden zur Verfügung.

Erfreulich: Die erledigte Gegnerschar hinterlässt Munitionskisten, mit denen wir Thaddeus' Granatenvorrat wieder auffüllen.

So hetzen wir den Häuptling bis zum Tor der Stadt Argus, wo er abermals entkommt. Allerdings treffen wir hier auch auf imperiale Gardisten, die um Hilfe flehen: Ein Ork-Heer rollt heran, wir sollen es abwehren. Also verschanzt sich Avitus in einem Bunker, Fußsoldaten können nun nämlich Gebäude besetzen. Zugleich stellt uns das Oberkommando drei Geschütztürme zur Verfügung, die wir flugs aufstellen. Während Cyrus hinter einem davon kauert, stapft der Force Commander an die vorderste Front. Dann brandet Welle um Welle von Orks gegen die Stellung, Granaten knallen, die Geschütze ballern ins Gemenge, Thaddeus' Trupp springt mit seinen Jetpacks in eine Grünhaut-Gruppe und sprengt sie auseinander. Dann stürzen sich die Assault Marines mit knatternden Kettenschwertern auf ihre am Bo-

den liegenden Opfer. Cyrus macht sich derweil unsichtbar, schleicht zur Front, schleudert ein Sprengpaket, bumm! Orks und Trümmerbrocken wirbeln durch die Luft.

Schließlich taucht auch der Häuptling wieder auf, unser Force Commander stellt ihn zum Duell. Der Boss wehrt sich mit einer Explosivattacke, die entlang einer geraden Linie Dreckfontänen und Marines empor schleudert. Zum Glück können wir ausweichen, zudem nehmen nun auch die Geschütze den Obermotz aufs Korn. So geht er rasch zu Boden – doch die Mission ist noch nicht vorbei.

Überall Insekten

Ein Notruf! Captain Thule, der Anführer der »Blood Ravens«, sitzt in der Nähe fest. »Wir haben es hier mit Schlimmerem als Orks und Eldar zu tun!«, brüllt er – dann herrscht Funkstille. Bevor wir zur Rettung eilen, erobern wir einen Kontrollpunkt vor dem Stadttor, denn dort dürfen wir verlorene Marines ersetzen. Auf



Auch die KI-Gegner beherrschen clevere Manöver, **Eldar-Rangers** etwa schleudern Energiegranaten. Wie in Company of Heroes zeigt ein Timer an, wann ein Sprengsatz hochgeht.



Per Jetpack rücken Thaddeus und seine Assault Marines einer Gruppe Orks auf die Pelle, die einen **Kontrollpunkt** (oben links) besetzt haben. Denn nur dort dürfen wir verlorene Marines ersetzen – kostenfrei.



Gegen den **Hive Tyrant** der Tyraniden hilft nur Dauerfeuer – und ein Dreadnought-Mech mit Flammenwerfer-Upgrade (links). Den Stampfer dürfen wir nämlich wie jeden anderen Trupp mit Beutestücken ausrüsten.

vielen Nebenmissions-Karten stehen zudem neutrale Gebäude, die wir übernehmen können, eine Kommunikationszentrale zum Beispiel bringt den »Signum«-Gegenstand. Ein damit ausgerüsteter Trupp darf fortan in jedem Einsatz auf demselben Planeten Artillerieschläge anfordern. Daher lohnt es sich umso mehr, optionale Aufträge zu erfüllen.

Auf dem Weg zu Thule stoßen wir auf Orks, doch die haben andere Sorgen: Hormagaunts! Die Krallenbiester zerfetzen die Grünhäute, bevor wir sie mit Gewehrsalven umpusten. Verdammt, die insektoiden Monster gehören zu den Tyraniden, dem vierten Volk von **Dawn of War 2**! In einem Dorf stoßen wir schließlich auch auf Thule – und eine endlose Flut von Bestien, die gegen seine Stellung anrennen. Unsere Marines ballern, hacken, treten (!) in die Viechermasse, dennoch fällt Avitus. Nun könnten wir ihn mit einem anderen Sergeant wiederbeleben, doch wir nutzen lieber ein Heilpäckchen des Force Commanders, das alle nahen Verbündeten verarztet. Wie der Kampf gegen die Tyraniden endet, verraten wir nicht. Nur so viel sei gesagt: Er nimmt eine dramatische Wendung – samt Abschlussknall. Der Krieg fängt eben gerade erst an.

Dröge Dialoge

Nach dem Einsatz bewertet uns **Dawn of War 2**: Wie schnell waren wir? Wie viele Gegner haben wir erledigt? Wie viele Sergeants sind gefallen? Je besser wir abschneiden, desto mehr Bonus-Erfahrung verdienen unsere Marines. Außerdem schalten wir so Einsatzpunkte frei. Mit denen dürfen wir mehr Nebenaufträge annehmen, ansonsten »verfallen« die Missionsangebote nämlich nach gewisser Zeit. Nach der Bewertung erzählt **Dawn of War 2** die Handlung weiter, allerdings nur in unspektakulären, wenn auch ordentlich vertonten Porträt-Dialogen – kein Vergleich zu den imposanten Zwischenfilmen, die Blizzard für **Starcraft 2** verspricht.

Sei's drum, seine Faszination bezieht das **Warhammer**-Spektakel aus dem taktischen Zusammenspiel der Trupps: Obwohl wir stets nur einige Einheiten sowie ausschließlich die Space Marines befehligen dürfen (andere Völker sind im Solo-Feldzug nicht spielbar), werden die Gefechte niemals langweilig – dank der vielfältigen Talente und sinnvollen Rollenspiel-Elemente. Schade nur, dass wir den Koop-Modus noch nicht ausprobieren konnten, in dem zwei Spieler die Solo-Kampagne gemeinsam bestreiten.

Flotter Dreier

Apropos: Im normalen Multiplayer-Modus kämpfen wir ebenfalls gemeinsam, nämlich in Dreier-Teams. Duelle mit weniger Teilnehmern sind zwar möglich, doch Relic konzentriert sich auf die Drei-gegen-drei-Variante. »Gemeinsam macht's mehr Spaß«, begründet der Lead Designer Jonny Ebbert lapidar. Vor Partiebegründung wählen wir einen Helden, jedes Volk bietet drei davon. Für die Space Marines etwa kämpfen wir als Force Commander (kräftiger Krieger), Tech Marine (repariert Vehikel und pflanzt Geschütztürme) oder Apotheker (heilt Infanterie). Basisbau gibt's nicht, jeder General startet lediglich mit einem Hauptgebäude, in dem er Einheiten anheuern kann. Diese Kaserne können wir in zwei Stufen aufwerten, um weitere Truppentypen freizuschalten.

Rohstoffe (Energie und »Bedarf«) fließen von eroberten Quellen aufs Teamkonto. Um zu gewinnen, müssen wir wie in **Company of Heroes** Kontrollpunkte erobern und lange genug halten. Im Gefecht sammeln sämtliche Einheiten Erfahrung und steigen in zehn Stufen auf, die Helden schalten dadurch automatisch frische Talente frei. Zum Beispiel Landekapseln (spucken Marine-

Nachschub aus) oder das vernichtende Orbital-Bombardement, das allerdings massig Energie kostet. Jedem regulären Trupp können wir zudem kostenpflichtige Upgrades spendieren, den Scout Marines etwa Schrotflinten, die ihre Nahkampf-Stärke erhöhen.

Außerdem kämpfen wir oft an mehreren Fronten. Zum Beispiel sichert unser Tech Marine eine Rohstoffquelle mit Geschützen, während wir gleichzeitig mit Plasmawerfer-Trupps den Force Commander an der Front unterstützen, einen Dreadnought-Mech zum bedrängten Apotheker schicken und eine Landekapsel mit Marine-Verstärkung in eine Feindgruppe krachen lassen. Und wie in **Company of Heroes** wogen die rasanten Gefechte hin und her, weil die Kontrollpunkte ständig den Besitzer wechseln. Das mag kein Fall für Freunde geruhigerer Einigel-Strategie sein, doch uns hat's prächtig unterhalten. Und das, obwohl wir abermals nur die Space Marines kommandieren konnten; die drei anderen Völker samt je drei Helden dürften die Vielfalt noch deutlich erhöhen. Wir können's daher kaum erwarten, im Frühjahr 2009 erneut in die Multiplayer-Schlachten zu ziehen. Wie gut, dass dieser Krieg gerade erst anfängt!

GR



Am Ende einer Mission treffen die Space Marines auf einen mächtigen **Waaagh-Boss** samt Ork-Begleitern.

Dawn of War 2

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Relic / THQ** ► Status **zu 85% fertig**

Michael Graf: Dawn of War 2 spielt sich wie das brillante Company of Heroes, angereichert mit Rollenspiel-Anleihen und kooperativen Mehrspieler-Modi – klasse! Die etwas zu häufigen »Erledige den Boss«-Einsätze und undramatischen Porträt-dialoge verwehren dem Warhammer-Spektakel zwar ein »ausgezeichnetes« Potenzial. Dafür dürfte der nicht-lineare Feldzug einen beachtlichen Wiederspiel-Wert entfalten. für mich ist Dawn of War 2 damit DIE Echtzeit-Hoffnung neben Starcraft 2.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut



Die neben Need for Speed dienstälteste Rennspiel-Serie bekommt eine weitere Fortsetzung. Eine Enttäuschung wie bei Undercover können wir jetzt schon ausschließen.

Colin McRae Dirt 2

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5768

Ex-Rallye-Weltmeister Colin McRae verstarb am 15. September 2007 bei einem Hub-schrauber-Unfall, der auch seinen fünfjährigen Sohn das Leben kostete. Es war deshalb für uns ein sehr emotionaler Moment, als im März 2008 zu Tränen gerührte Vertreter von Codemasters die GameStar-Trophäe für das Rennspiel des Jahres 2007 entgegen nahmen. Seitdem herrschte Stillschweigen rund um die traditionsreiche Serie. Lange war für die Fans unklar, wie und ob es überhaupt weitergehen soll.

Die Unsicherheit ist Geschichte: Wir haben direkt mit den Entwicklern gesprochen und ihnen die ersten konkreten Infos zu **Colin McRae: Dirt 2** entlockt. Für den Producer Adam Askew ist **Dirt 2** nicht nur ein Spiel, sondern vor allem auch eine Hommage an den verstorbenen McRae, mit dem ein Großteil seines Teams über zehn Jahre zusammengear-

beitet hat. Und deshalb klingt es auch äußerst glaubhaft, wenn er verspricht, dass **Dirt 2** seinen genialen Vorgänger in allen Belangen noch übertreffen soll.

Schmutzige Technik

Wie beim Vorgänger sind die ersten veröffentlichten Bilder so genannte Target-Screenshots, die zwar nachbearbeitet wurden, aber die finale Qualität des Spiels repräsentieren sollen. Und wie beim Vorgänger können wir uns das angesichts der fotorealistischen Pracht nur schwer vorstellen. Aber dahinter stecken konkrete Details. Adam Askew ist kaum zu bremsen: »Die Autos bestehen aus 50 Prozent mehr Polygonen, wir haben außerdem die Schmutz-, Reflektions- und Deformations-Effekte deutlich verbessert. Eine neue Streaming-Technologie ermöglicht uns einerseits schärfere und realistischere Texturen, andererseits auch eine hö-

here Weitsicht. Besonders stolz sind wir aber auf unsere physikalisch modellierten Wasserobeflächen.« Obwohl es der aufgewühlte Matsch auf unserem Nacht-Screenshot vermuten lässt, wird es in **Grid 2** keine deformierbaren Fahrbahnoberflächen wie in **Sega Rally** geben. »Wir haben damit experimentiert, aber letztendlich festgestellt, dass die Rennen dadurch zu sehr vom Zufall abhängen und deshalb weniger Spaß machen. Darum investieren wir die dafür nötige Rechner-Power lieber in eine verbesserte Physik-Engine«, so Askew. Das lässt so weit auf einen echten Pracht-Raser hoffen, aber auch einen außergewöhnlichen Hardware-Fresser befürchten, eben wie beim Vorgänger. Askew wiegelt ab: »Wir haben aus unseren Fehlern gelernt. Diesmal machen wir keine Konsolen-Portierung, sondern entwickeln die PC-Version parallel und mit der gleichen Sorgfalt.

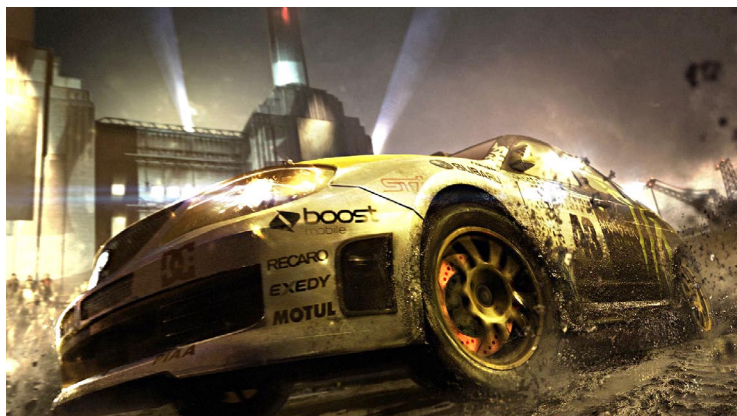
! Screenshot-Warnung

Wie schon bei **Dirt 1**, **Race Driver Grid** und **Operation Flashpoint 2** gibt Codemasters offen zu, dass die ersten Bilder nachbearbeitet wurden, weil das Spiel noch in einem sehr frühen Stadium ist. Das finale **Dirt 2** soll jedoch genauso gut aussehen wie auf diesen Screenshots.

Wir unterstützen Mehrkern-Prozessoren und SLI-Grafikkarten. Ein Benchmark-Programm hilft beim Einstellen der Optionen, was dieses Mal auch ohne Programm-Neustart funktioniert.«

Verstoffter Wohnwagen

Dirt 2 schenkt uns nicht nur eine hübschere Optik, sondern auch einen Wohnwagen. Der soll, wie die Garage in **Race Driver Grid**, Ihr Zuhause und Hauptmenü für den Karriere-Modus werden. Je höher Sie in den Ranglisten klettern, desto protziger wird das Innenleben. Atmosphärisch: Durch



Das Nachtrennen in London demonstriert die geplante Qualität der Licht- und Verschmutzungs-Effekte.



Malaysia steht zum ersten Mal auf dem Wettkampfkalender der Colin-McRae-Serie.

die Fenster sollen wir direkt auf den jeweiligen Rallye-Austragungsort schauen können. Die Wettbewerbe führen uns wieder rund um den Globus und sollen noch abwechslungsreicher werden als im Vorgänger. Adam Askeew hat uns gegenüber bereits eine Rallye durch den malaysischen Regenwald bestätigt, außerdem eine Klettertour durch einen Canyon in Utah (USA) und den so genannten »Battersea Battle« – einen nächtlichen Rallyecross-Wettbewerb mitten in einem stillgelegten Londoner Kraftwerk. Ja wohl, Sie haben richtig gelesen: Erstmals seit **Colin McRae 2005** schlittern wir wieder auch nach Sonnenuntergang im Scheinwerferlicht um die Kurven.

Spannend für Kletteraffen: Im neuen Trailblazer-Modus kraxeln Sie nicht nur bergauf, sondern rutschen auch wieder hinunter. Das klingt nach einer enormen Belastungsprobe fürs Bremspedal. Die ersten Bilder lassen zudem darauf schließen, dass wir uns dabei sogar mit KI-Konkurrenten auseinandersetzen müssen.

Eingesaute Freunde

Gewonnene Preisgelder werden wir wie im Vorgänger in erster Linie in neue Autos investieren. Management-Elemente wie in **Grid** sind nicht geplant. Askeew begründet die Entscheidung: »Das passt einfach nicht zum Offroad-Sport – es geht nur um dich, deinen Wohnwagen und deine Freunde.« Aha, Freunde – also doch ein neues Karriere-Element? Askeews Auskunftsfreude nimmt rapide ab, dennoch lässt er sich zumindest ein paar Andeutungen entlocken. So werden wir im Verlauf der Karriere tatsächlich Freundschaften mit anderen Fahrern schließen dürfen, darunter sogar lizenzierte Stars wie der mehrfache X-Game-Gewinner Travis Pastrana. Diese Freunde sollen uns in erster



Im neuen **Trailblazer-Wettbewerb** klettern wir nicht nur die Berge hoch, sondern rutschen auch wieder hinunter.

Linie zu neuen Offroad-Events einladen, aber auch von Zeit zu Zeit an unserer Seite fahren. Wir sind gespannt, denn Team-Rennen hat es bislang noch in keinem **McRae**-Spiel gegeben.

Sauberer Multiplayer

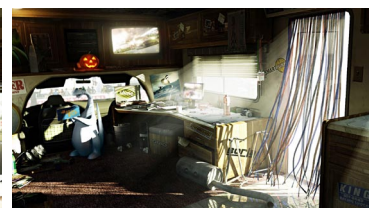
Und was bleibt für Serienfans der ersten Stunde, die einfach nur den klassischen Etappen-Kampf gegen die Uhr bevorzugen und sich im Vorgänger etwas vernachlässigt fühlten? Auch hierfür hat Askeew eine passende Antwort parat: »Der traditionelle Rallyesport ist in **Dirt 2** ein ganz wichtiges Element, das wir zudem entscheidend verbessert haben: Erstmals gehen die Fahrer wie in der Realität nacheinander an den Start, du bist also nicht mehr allein auf der Strecke.« Trotz gewisser Sicherheitsabstände kann es also passieren, dass wir auch auf einer engen Rallye-Etappe ein Überholmanöver riskieren müssen. Das verspricht vor allem mehr Spannung im Multiplayer-Modus. Gut so, denn der war schließlich der einzige große Schwachpunkt des

Vorgängers. Askeew ist sich dessen bewusst: »Du wirst dieses Mal nahezu alle Solo-Rennmodi auch online ausfahren dürfen. Außerdem arbeiten wir an einer ganzen Reihe von coolen Community-Funktionen. Welche das sind, darf ich allerdings noch nicht verraten.«

Klingt trotzdem vielversprechend – wie eigentlich alles, was uns Andrew Askeew zum neuen **Dirt** angekündigt hat. Wenn er und seine Jungs diese hochgesteckten Ziele tatsächlich erreichen, wäre Colin McRae sicherlich stolz auf seine ehemaligen Kollegen. **HK**



Der Wohnwagen ist einerseits **Hauptmenü**, andererseits unser Zuhause im Karrieremodus.



Durch die **Fenster** blicken wir auf die nächste Strecke. Am **Laptop** kaufen wir neue Fahrzeuge.



Neue **Wasser-Physik** soll Fahrten durch Pfützen zum spektakulären Erlebnis machen.

Colin McRae: Dirt 2

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**
► Hersteller **Codemasters / Codemasters** ► Status **zu 50% fertig**

Heiko Klinge: Eine Grafik wie auf diesen Bildern? Das kann eigentlich nicht sein! Aber Codemasters hat schließlich schon beim ersten **Dirt** und **Race Driver Grid** bewiesen, dass sie ihre Versprechen einhalten. Spielerisch dürfte bei den vielen tollen Ideen ohnehin nicht viel schief gehen. Allerdings hoffe ich, dass **Dirt 2** ein wenig mehr zu den Simulationswurzeln der Serie zurückkehrt als der doch sehr actionlastige Vorgänger.



heiko@gamestar.de

Horror-Göre Alma ist zurück: Die Fortsetzung des Grusel-Shooters knüpft nahtlos an das offene Ende des Originals an. Wir haben vier Preview-Level durchgespielt.

F.E.A.R. 2 Project Origin



Die Außenabschnitte bestreiten wir teilweise an Bord eines gepanzerten **Kampfanzugs**, MGs inklusive.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5765

Nackt, den Rücken blutig zerkratzt, steht Alma unerwartet vor uns. Die schwarzen Haare kleben an ihrem Körper und bedecken die Brüste der erwachsenen Frau. Einen Wimpernschlag später ist sie wieder verschwunden und wir blicken auf eine Wand aus Flammen. Vor uns erhebt sich ein gewaltiger Feuerpilz und begräbt den Stadtbezirk Auburn unter Schutt und Asche.

Shooter-Fans kennen diese Explosion noch aus den letzten Minuten des ersten **F.E.A.R.**-Titels,

allerdings aus einer anderen, wesentlich näheren Perspektive. In der Fortsetzung **Project Origin** erfahren wir nun, wie es mit den Replikantensoldaten und mit Alma, der übernatürlich begabten und durch grausame Experimente in den Wahnsinn getriebenen Schreckensdame, weitergeht.

Neuer Held

Der stumme Held des ersten Teils hat in **Project Origin** ausgedient. Dreißig Minuten vor der erwähnten Explosion übernehmen wir

stattdessen die Kontrolle über den ebenso schweigsamen Delta-Force-Agenten Michael Beckett, der zumindest zu Spielbeginn oft im Team unterwegs ist. Wie der **F.E.A.R.**-Protagonist kann auch Beckett das Geschehen um sich herum für einige Augenblicke verlangsamen. Das sieht gut aus und rettet uns regelmäßig das Leben, denn die KI kämpft mindestens so clever wie im ersten Teil und nutzt die Umgebung vielseitig aus. Dagegen wirkt der Rest der Technik fast altbacken, lediglich die verbesserten Licht-, Schatten- und Bildfiltereffekte sowie die verheerende Waffenwirkung stechen deutlich hervor – besonders wenn wir mit einem gepanzerten, drei Meter großen Kampfanzug unterwegs sind. Die äußerst harte Gewaltdarstellung wird der Entwickler Monolith für den deutschen Markt entschärfen müssen.

Alter Spuk

Während das erste **F.E.A.R.** uns meist durch eintönige Bürokomplexe und Lagerhäuser schickte, kämpfen wir im zweiten Teil in einer verlassenen Schule, in Apartmenthäusern, einer Forschungs-

einrichtung und in verwüsteten Straßen. Trotzdem wirken die nun abwechslungsreicheren und teilweise zerstörbaren Umgebungen immer noch etwas steril.

Neben den menschlichen Gegnern, die jetzt meist futuristische Kampfanzüge inklusive auffälliger Leuchtdioden tragen, liefern uns in der Preview-Version auch mysteriösere Gestalten über den Weg. Da wären zum Beispiel die Remnants, die gleich mehrere Schergen wie Puppenspieler steuern und gegen uns führen. Erst wenn wir den Meister erwischen, bleiben auch seine Begleiter tot liegen. Gänsehaut hat uns der Kampf gegen die paranormalen Gegner bisher jedoch eher selten beschert. Im Vergleich zum Vorgänger wirkt **Project Origin** oft vorhersehbar. Das Spiel zeigt meist deutlich, was da Unheimliches auf uns zukommt. Einen ordentlichen Schrecken gab's dann aber doch: Almas erster Auftritt, diesmal als mentale Projektion in der Form eines kleinen Kindes, jagte uns dann doch fast vom Stuhl. Das lässt uns für den weiteren Spielverlauf auf mehr solcher Schockerlebnisse hoffen. **CHS**



In einer verlassenen Grundschule kommt uns **Alma** näher, als uns lieb ist.



Im ersten Abschnitt sind wir im Team mit der **Spezialagentin** Stokes unterwegs.

F.E.A.R. 2: Project Origin

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► **Termin 10. Februar 2008**
► **Hersteller Monolith / Warner Bros.** ► **Status zu 90% fertig**

Christian Schneider: Trotz der angestaubten Grafik erwartet uns mit der **F.E.A.R.**-Fortsetzung ein gelungener Ego-Shooter. Die KI agiert gewohnt clever, und die Umgebungen sind abwechslungsreicher als im Original. Ich bin mir allerdings noch nicht sicher, ob es den Entwicklern gelingt, den subtilen Horror des Vorgängers und das unmittelbare Gefühl von Bedrohung erneut so gut einzufangen.



redaktion@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Petra Schmitz
sorgt dafür, dass der Zombie auf die Liste der bedrohten Arten kommt.



Fabian Siegmund
sorgt sich um seine Seele, weil das Verbrechen in GTA 4 so viel Spaß macht.

Action-Inhalt

Tests

Titelstory: Grand Theft Auto 4	32
Call of Duty: World at War	62
Left 4 Dead	68
Tomb Raider: Underworld	74
James Bond: Ein Quantum Trost	78
Legendary	80
Spider-Man: Web of Shadows	81

Action

Mehr! Mehr Koop!

Warum reduziert sich Koop bei Actiontiteln fast immer aufs Ballern?

Wieso kann man **Far Cry 2** eigentlich nicht im Koop spielen? Einer fährt, ein zweiter ballert. So spart man massig Zeit an den lästigen Straßensperren und kann die ohnehin überflüssigen KI-Kameraden ignorieren. Und wieso darf ich nicht mit Freunden **Crysis**-Aliens grillen? Auf der Insel ist ja wohl reichlich Platz für mehrere Spieler! Und das dann alles bitte nicht nur im Netzwerk, sondern im Internet!

Left 4 Dead und **Call of Duty 5** machen in diesem Monat vor, wie es geht: Beide Titel lassen sich komplikationslos online im kooperativen Modus bestreiten. Doch wir wollen mehr: Wir wollen etwa ein **Prince of Persia** zu zweit erleben, einer als Prinz, der andere als Elika, und Kunststücke vollbringen, die mehr sind als gemeinsames Ballern oder das Austeilen von Heilpaketen. Sowas wollen wir! Und zwar im Internet. Und zwar mit Story.

PET



Petra und Fabian spielen im **Koop** Prince of Persia.

GameStar-Action-Charts 01/2009

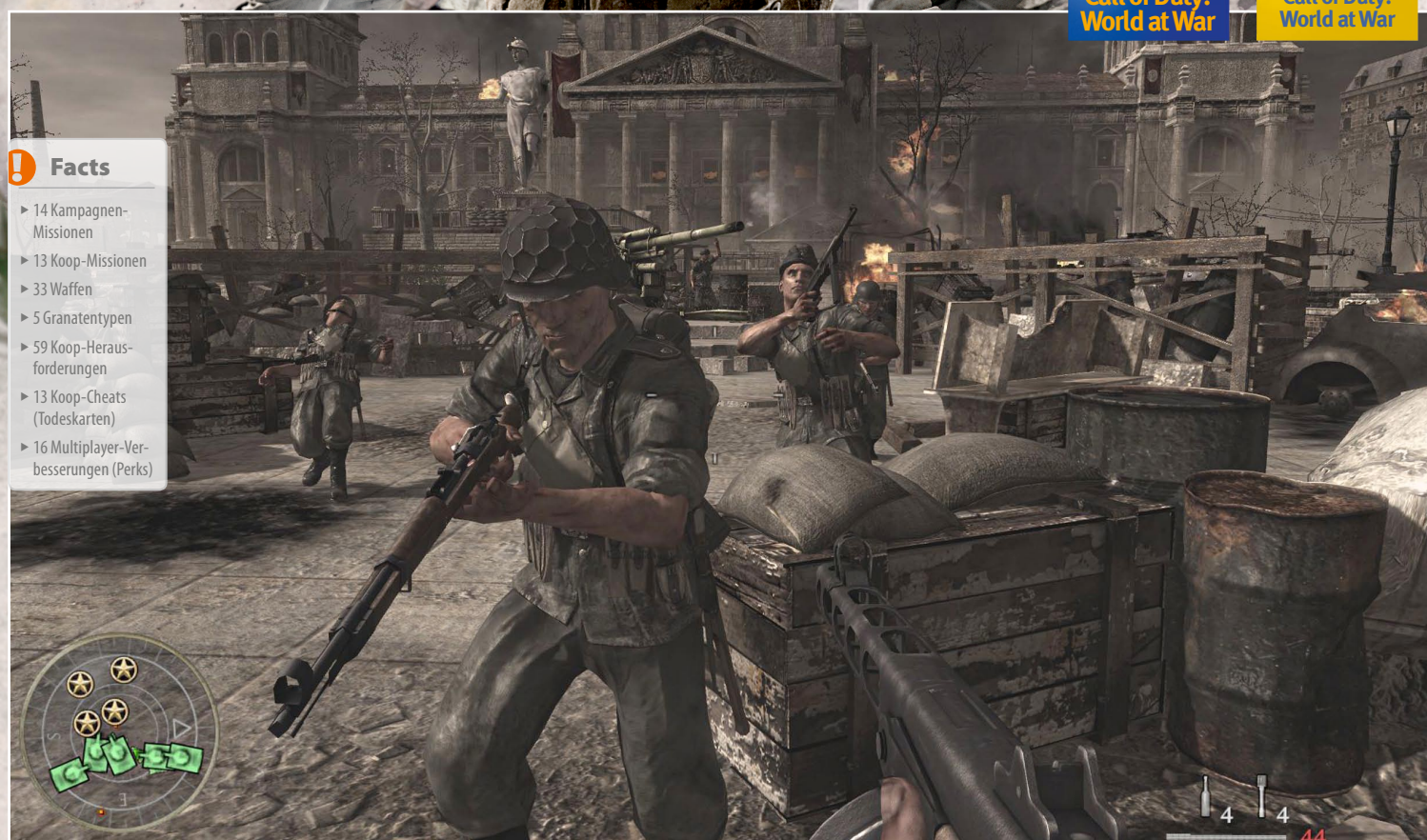
Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-M	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07 (94)	93	10	10	8	10	10	9	10	8	10	8	11/08: Crysis: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

Die Pflicht ruft wieder in den Zweiten Weltkrieg. Der bietet zwar großartig inszenierte Action, aber keinen Spannungsbogen.

Call of Duty World at War



Als Russe Dimitri Petrenko kämpfen Sie sich bis zum **Reichstag** in Berlin vor. Die Deutschen haben einen massiven Abwehring ums Gebäude gelegt, den Sie überwinden müssen. (1920x1200)

DVD
Top-Spiel-Video

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5297

Etwas über ein Jahr ist es her, dass der Entwickler Infinity Ward mit **Modern Warfare** der altgedienten Shooter-Reihe **Call of Duty** neues Leben einhauchte. Und das nicht nur, weil er den Zweiten Weltkrieg (das Szenario der vorhergehenden drei Serienteile) durch eine fiktive Gegenwart austauschte und Spieler mit modernem Kriegsgerät losschickte. Es waren ein großartiger Spannungsbogen, aufwühlende Skript-Ereignisse, brillantes Missionsdesign und ein umfangreicher wie

motivierender Multiplayer-Part, die **Call of Duty 4** zu einem herausragenden Erlebnis werden ließen. Der fünfte Teil führt nun wieder zurück in die Vergangenheit. Als Amerikaner Miller kämpfen Sie gegen die Japaner, als Russe Petrenko geht's von Stalingrad über die Seelower Höhen nach Berlin bis in den Reichstag.

Die Schauplätze hat der Entwickler Treyarch (verantwortlich für **Call of Duty 3**, das nur auf Konsolen erschien) der Serie getreu mit mächtig Wumms vollge-

packt. Ständig fliegt etwas in die Luft, Japaner und Deutsche stürmen in Hundertschaften auf Sie zu und peitschen Sie von einem Adrenalinausbruch in den nächsten. Das alles sieht zudem überwältigend aus. Trotzdem gelingt es **World at War** nicht, an die Größe des Vorgängers heranzureichen.

Stets am Limit

Das Spiel startet auf der Insel Makin im Pazifik. Gerade noch haben Sie mitansehen müssen, wie einem Ihrer Kameraden die Kehle

Die deutsche Version

In der hiesigen Version des Spiels fehlen einige besonders drastische Sequenzen und Animationen sowie eine Koop-Variante, in der Sie sich gegen Zombies verteidigen müssen. Das Original werden Sie hierzulande allerdings nicht bekommen, weil es mit verfassungsfeindlichen Symbolen nicht geizt.

aufgeschlitzt wurde (solche intensiven Szenen lassen sich übrigens über die Einstellung des Gewaltgrads ausblenden), als Sie in



Mit dem tödlichen **Flammenwerfer** machen Sie auf einen Streich gleich mehrere Japaner unschädlich.

letzter Sekunde vor dem gleichen Schicksal bewahrt werden. Ihr vorgesetzter Sergeant Roebuck ersticht den mordlustigen Japaner und rettet Sie. Kaum aus den Fängen des Feindes befreit, drückt man Ihnen eine Waffe in die Hand. Ähnlich beginnt auch der russische Einsatz: Sie kommen nach einer verheerenden Schlacht in Stalingrad zu sich (mit großartiger Musik unterlegt), treffen auf einen gewissen Reznov, der sich im weiteren Verlauf als wahnsinniger Kriegstreiber entpuppt, und müssen sogleich den Scharfschützen mimen.

Anders als **Modern Warfare** hält **World at War** keine Verschnaufpausen in Form von Schleicheinsätzen für Sie bereit. Ob auf russischer oder amerikanischer Seite: 99 Prozent der Zeit stehen Sie unter massivem Beschuss und teilen Ihrerseits Kugeln jenseits der Zählbarkeit aus. Immerhin gibt's Abwechslung vom Infanteristenleben in Panzer- und Flugzeugeinsätzen. Als Russe steuern Sie in einer Mission einen T-34 durch feindliche Abwehrstellungen. Als Amerikaner (nur dieses eine Mal nicht Miller) stehen Sie an den Bordgeschützen eines umgebauten Seeaufklärers »PBV Catalina« und schrotten japanische Kampfflieger und -boote. Ansonsten aber hetzen Sie von Deckung zu Deckung, werfen Granaten oder zündeln mit dem Flammenwerfer.

Ganz schön knackig

Das Spiel macht's Ihnen an vielen Stellen selbst auf den unteren

beiden Schwierigkeitsgraden nicht einfach. Die in **Modern Warfare** noch streckenweise erfolgversprechende Methode »blindlings bis zum nächsten Speicherpunkt vorstürmen« (die **Call of Duty**-Spiele sichern selber, Sie dürfen nicht) funktioniert so gut wie nie. Probieren Sie es dennoch, tauchen entweder unversehens Gegner in Ihrem Rücken auf und stechen Sie nieder, oder Sie werden mit Granaten und Kugeln so reichlich eingedeckt, dass keine fünf Sekunden vergehen, bevor Sie ins Gras beißen. Man verlangt von Ihnen, ein Mindestmaß an Gegnern zu erledigen, sodass Sie und Verbündete sicher vorrücken können. In der vorletzten Mission müssen Sie gar eine bestimmte Zeit an einer Stelle ausharren und immer wieder anstürmende Gegner erledigen, bis ein Skript-Ereignis eintritt, das Ihnen den Vormarsch ermöglicht.

Ansonsten bleibt das Spiel aber der Serie treu: Feindwelle um Feindwelle brandet auf Sie ein, wenn Sie es sich an einer

Stelle gemütlich machen. Taktische Finessen dürfen Sie von der Gegner-KI nicht erwarten. Gerade in der Rolle des Amerikaners Miller müssen Sie mit massiv hirnlos auf Sie zustürmenden Japanern rechnen, die Sie mit dem Bajonett aufspießen wollen. Das wirkt in der Häufigkeit, in der es auftritt, zuweilen etwas albern.

Irgendwann versiegt der Strom an Gegnern zwar, doch wenn Sie jedes Mal so lange warten, bis es nur noch Feinde kleckert, sitzen Sie Ewigkeiten an **World at War**.

Unsichtbare Gegner

Schwierig wird's nicht nur durch die Gegnermassen, sondern auch durchs Leveldesign. Deutlich häufiger als im Vorgänger **Modern Warfare** bewegen Sie sich durch verwinkelte Abschnitte, in denen Feinde leicht zu übersehen sind. In Berlin lauern Deutsche gerne in längst passierten Ruinen und schießen Ihnen in den Rücken.

Apropos »übersehen«: Die Japaner machen regen Nutzen von Tarnkleidung, verbergen sich im



Auf den japanischen Inseln lauern auch in den **Palmen** zahlreiche Gegner.

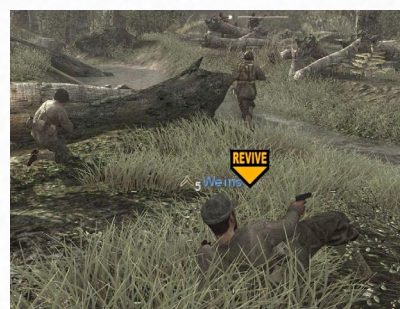
Der Koop-Modus

Bis auf die Mission »Black Cat« können Sie die Einsätze von **Call of Duty: World at War** mit bis zu drei weiteren Spielern auch im Koop-Modus bestreiten. Die Missionen sind über das Menü einzeln anwählbar, es muss zuvor nichts freigeschaltet werden.



Im **Koop-Modus** stürmen wir den Reichstag in Berlin.

Im Koop können Sie Mitspieler wiederbeleben. Dazu müssen Sie nur die Benutzen-Taste drücken. Gefallene erkennen Sie an einem Zeichen über dem Kopf. Zusätzlich verrät ein Farbschema, wie lange Sie Zeit haben, um jemanden zu retten (orange: frisch umgekippt, rot: kurz vor Tod). Ein Timer wäre jedoch hilfreicher. Stirbt ein Mitspieler, müssen alle die Mission am letzten Kontrollpunkt neu starten.



Tödlich getroffene Spieler können Sie **wiederbeleben**.

Um die Koop-Gefechte abwechslungsreicher zu gestalten, lassen sich über so genannte Todeskarten Besonderheiten hinzuschalten. Wenn Sie etwa in einem Level die Karte Pik As finden, können Sie die Gegner in Zombies verwandeln. Die regenerieren Gesundheit, sind also schwieriger auszuschalten. Insgesamt sind 13 Karten im Spiel versteckt.



Über die Todeskarte Pik As werden Gegner zu **Zombies**.

Fazit: Der Koop-Modus ist eine feine Dreingabe, die sich auf höheren Schwierigkeitsgraden anspruchsvoll spielt und Koordination verlangt. Schön: Sie schalten auch im Online-Koop Ränge frei, die im regulären Multiplayer-Modus etwa für neue Waffen sorgen.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR



HIGH-END-PC

► 1680x1050 ► maximale Details, 4xAA

Wenn Sie Call of Duty 5 in einer 16:10-Auflösung spielen, sind Kreise auch Kreise **2** und keine Eier mehr. Zudem stimmen Schatten **1** und Texturen **3**, ab einer Geforce 8800 GT gibt es Kantenglättung obendrauf.

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN







1 Auflösung: Pro verringerter Auflösungsstufe erhöht sich die Frame-Rate um bis zu 20

SO LÄUFT CALL OF DUTY: WORLD AT WAR AUF IHREM PC

- hängen. Der Vorgänger Call of Duty 4 funktioniert noch problemlos mit den alten Shader-2.0-Karten.
 - Tipp:** Erstellen Sie zwei Profile, eines für den Solo-Modus und eines für Multiplayer-Schlachten. Denn die Grafikeinstellungen sind an das Profil gekoppelt; so können Sie einfach zwischen verschiedenen Einstellungen hin- und herschalten.
 - Ab einer Geforce 8800 GTS (512 MByte oder 640 MByte) oder Radeon HD 2900 XT können Sie ohne große Leistungseinbußen niedrige Kantenglättung einstellen.
- ## Checkliste
- 5,8 GByte Speicherplatz
 - 3,0 GHz Prozessor
 - 1,0 GByte RAM
 - Shader-3.0-Karte
 - DirectX 9.0c

- ▶ 5,8 GByte Speicherplatz
- ▶ 3,0 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

- 1 Auflösung:** Pro verringerter Auflösungsstufe erhöht sich die Frame-Rate um bis zu 20 Prozent. Achtung: In 4:3-Auflösungen verzerrt das Bild.
- 2 Schatten:** Ohne Schatten läuft Call of Duty 5 etwa 20 Prozent schneller. Im Multiplayer-Teil sind Schatten zudem eher hinderlich, da Sie Gegner schwerer erkennen.
- 3 Specular Map:** Ohne diese Option reflektieren glatte Oberflächen kein Licht mehr, dafür gewinnen Sie 15 Prozent Leistung.
- 4 Dynamische Blätter:** Wenn Sie die dynamischen Blätter abschalten, sehen Pflanzen hässlicher aus, zumal das Spiel läuft nur geringfügig schneller.
- 5 Kugelf Wirkung:** Nach einem Treffer verschwimmt Ihr Sichtfeld, was in Multiplayer-Schlachten eher stört. Auf die Leistung hat diese Option kaum Einfluss.

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

1	GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
		Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT							
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2			
		Radeon X1800	X1300	X1800 GT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 GT	X1950 XT				
		Geforce 8/9/GTX		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800/GTX	9800 GTX	610 260	
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870		
2	PROZESSOR	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					4400+	5000+	6000+			
		Phenom					8450	8750	9500	9650	9950	
		Core 2 Duo					E4300	E6300	E6600	D6600	D9550	
	Core 2 Quad							D6600	D9550	D9650		
3		Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096	
4	LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 alles deaktiviert, Gefallene: Windig, Texturen: Gering				läuft so flüssig: 1280x1024 AN: Schatten, Specular Map, Ocean-Sim, Dyn. Blätter, Kugelhelligung, Gefallene: Mittel, Texturen: Normal				läuft so flüssig: 1680x1050 AN: Schatten, Specular Map, Ocean-Sim, Dyn. Blätter, Kugelhelligung, Gefallene: Groß, Texturen: Extra	
		trocknet stark										

Multiplayer

Der Mehrspieler-Part von World at War ist dem des Vorgängers Modern Warfare sehr ähnlich, weist aber einige interessante Besonderheiten auf.

Die Karten

13 Maps bietet World at War bisher. Dabei handelt es sich nicht um bloße Kopien von Level-Abschnitten des Hauptspiels, sondern um speziell entworfene Areale. Es gilt: Die Karten von World at War sind komplexer aufgebaut als die des Vorgängers und verschaffen Ihnen so letztlich mehr Laufwege und Winkel zum Verbergen. Auf vier Maps finden Sie Panzer, die Sie teilweise zu zweit besetzen können. Die Dinger sind nicht unbesiegt: Haftgranaten, Rucksackladungen oder Bazookas machen ihnen schnell den Garaus.

Die Spielmodi

Team-Deathmatch und Frei für alle: Geballer zwischen zwei Mannschaften oder jeden gegen jeden.
Capture the Flag: Klassischer Flaggenklau, bei dem nur dann gepunktet werden kann, wenn der eigene Wimpel in der Basis ist.
Hauptquartier: Die Teams müssen einen strategischen Punkt einnehmen und halten. Das Team in der Defensive bekommt keine Wiedereinstiege, bis alle Mitglieder ausgeschieden sind.

Suchen und zerstören: Erinnert an Counterstrike: Das angreifende Team muss eine Bombe an einem von zwei Punkten legen. Das andere Team muss das verhindern.

Sabotage: Beide Mannschaften kämpfen um einen einzigen Sprengsatz, der in der Basis des Feinds gezündet werden muss.
Krieg: Spielt sich ähnlich wie der Modus »Herrschaft« in Modern Warfare. Beide Teams müssen Punkte einnehmen, um zu gewinnen. Krieg schreibt allerdings eine bestimmte Einnahmehinfolge vor. Zudem bekommt das dominierende Team einen Zeitbonus und kann Punkte so deutlich schneller erobern.

Die Abschuss-Serien

Wer drei, fünf oder gar sieben Abschüsse hintereinander hinbekommt, ohne dabei selber ins Gras zu beißen, wird wieder belohnt. Wie im Vorgänger spendiert Ihnen das Spiel nach drei erledigten Gegnern einen Karten-Scan, der Ihnen Feinde anzeigt. Nach fünf erhalten Sie einen Artillerie-Angriff, der eine von Ihnen markierte Stelle mit Sprengkörpern eindeckt. Das entspricht in etwa den

Bomben aus Modern Warfare, schüttelt das Areal aber wesentlich heftiger durch und erschwert Ihnen noch mehr das Zielen, sollten Sie sich in der Nähe aufhalten. Nach sieben Abschüssen gibt's in Modern Warfare einen Helikopter, der über die Karte kreist und alles niedermäht. Weil Kampfhubschrauber für den Zweiten Weltkrieg ausfallen, schicken Sie in World at War eine Hundemeute auf Ihre Feinde. Gut: Ein Körperkontakt mit den Hunden ist zwar ähnlich tödlich wie eine Bleiladung aus dem Helikopter, aber immerhin kann man die Viecher relativ leicht ausschalten, es besteht also Chance auf Überleben.

Falls Sie bei den vielen Wuffis durcheinander kommen: Die schwarzen sind immer die der gegnerischen Mannschaft, die braun-schwarzen die der eigenen und somit ungefährlich.

Die Errungenschaften

Genau wie in Modern Warfare schalten Sie bei Online-Spielen in World at War Ränge und damit nach und nach mehr Waffen und Schalldämpfer, Zielfernrohre oder größere Magazine frei. Zudem

gibt es wieder die so genannten Perks (deutsch: Vergütungen), die Ihre Spielfigur etwa länger sprinten lassen.

Anders als in Modern Warfare ist in World at War bei Rang 50 nicht Schluss. Sie können bis 65 aufsteigen und anschließend noch Prestige-Abzeichen sammeln. Dazu bietet World at War eine Reihe von Perks, die im Vorgänger nicht existieren. So können Sie nun etwa mit »Zweite Chance« Teammitglieder heilen, die dieses Extra auch aktiviert haben. Eher überflüssig hingegen scheint »Sonnenbrille«, mit dem Sie von Leuchtgranaten nicht so stark geblendet werden. Auch neu in Modern Warfare: Neben den drei üblichen Extras dürfen Sie noch ein viertes für die Panzer dazuschalten und beispielsweise die Drehrate des Geschützturms erhöhen oder den Stahlkoloss mit dem Perk »Bleifuß« schneller machen.

Das Fazit

Der Multiplayer-Part von World at War macht dank des cleveren und abwechslungsreichen Kartendesigns und der größtenteils sinnvollen Perks einen rundum gelungenen Eindruck. Sehr gut!



Auf vier Karten dürfen Sie in World at War **Panzer** fahren.



Anders als in Modern Warfare gibt's nun auch **Capture the Flag**.



Nach sieben Abschüssen in Folge können Sie **Hunde** freilassen.

hohen Gras (ähnlich wie Captain McMillan und Sergeant Price in **Modern Warfare**) oder springen aus Löchern im Boden. Bessere Übersicht erhalten Sie dann durch den Einsatz des Flammenwerfers, der Bodenbewuchs schnell runterbrennt und vielen Widersachern oft schon vor einer Attacke den Garaus macht. Die auf vielen Palmen lauernden Japaner erreichen Sie damit allerdings selten. Die Burschen müssen Sie mit einem Schießseisen pflücken.

Realitätsfreies Ballern

Call of Duty 5 hält satte 33 Waffen parat; von der amerikanischen Pistole bis zum deutschen Panzerschreck ist alles vertreten. Davon können Sie zwei große (etwa Maschinengewehr und Flammenwerfer) oder eine große und eine kleine (Pistole) tragen. Wie schon immer in der Serie verhalten sich die Bleipusten auch in **World at War** alles andere als realistisch. Mit einer Thompson-Maschinengewehr (Tommy Gun) können Sie

bedenkenlos drauflos holen, die Waffe verzieht selbst bei längeren Salven kaum. Auch Scharfschützengewehre produzieren nur minimalen Rückschlag. Der Flammenwerfer muss nicht mal aufgetankt werden, er verlangt nur hin und wieder nach ein paar Abkühlsekunden. Ein Minimum an Simulation wird dadurch erreicht, dass Sie besser treffen, wenn Sie über Kimme und Korn zielen oder den Atem anhalten, sobald Sie Zielfernrohr-Waffen einsetzen.

Zuweilen kommt auch Spezialgerät zum Einsatz. Auf der Insel Peleliu etwa müssen Sie mehrere in einen Berg eingelassene Flak-Stellungen mit Sprengstoff unschädlich machen, ähnliches vor dem Reichstag in Berlin. Und von Ihnen geordnete Luftschläge (nur auf amerikanischer Seite) heben halbe Paläste aus dem Boden.

Zu viel des Guten?

War **Modern Warfare** schon ein Augenschmaus für jeden, der ein

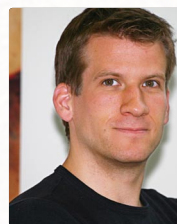


Kommt Ihnen ein Gegner zu nahe, können Sie ihn mit dem **Messer** erledigen, wenn Sie rechtzeitig die entsprechende Taste drücken.

Alte Schule

Fabian Siegmund: In der letzten Preview habe ich noch behauptet, mir würden Weltkriegs-Shooter nicht langweilig werden, solange sie nur gut inszeniert sind.

Aber ach, ich habe wohl doch schon zu viele davon gespielt, und so habe ich bei fast jeder Mission in World at War den berechtigten Verdacht, das alles schon mal anderswo gesehen zu haben. Zum Beispiel in Call of Duty 2. Dabei ist der neueste Teile der Serie technisch natürlich auf dem neuesten Stand, und die Inszenierung ist auch super. Für Ego-Shooter-Rekruten ist World at War also eine ausgezeichnete Grundausbildung, ich als alter Veteran sehne mich indes nach neuen Aufgaben. Es gab und gibt ja schließlich genug Konflikte auf der Welt – und die müssen doch auch für irgendwas gut sein.



fabian@gamestar.de



Mit einer **Schneiderpuppe** lockt Genosse Reznov einen feindlichen Scharfschützen in Ihr Sichtfeld.

ordentliches Feuerwerk zu schätzen weiß, setzt **World at War** noch einen drauf. Ständig fliegt etwas in die Luft, Flugzeuge kacheln vom Himmel, Flakfeuer zischt – manchmal ist es fast zu viel des Guten. Momente, in denen Sie etwa hinter einem Feuerpanzer durch den Dschungel unterwegs sind, gehen nahezu unter in all der übrigen Bildgewalt. Kleinere Szenen (beispielsweise ein Soldat, der verzweifelt nach seinem verlorenen Helm greift) bekommen Sie nur mit Glück zu sehen.

Auch der Sound, so gut er sein mag, verwischt nach einer Weile. Zu Beginn hören Sie die Schreie um Sie herum noch. Weil aber ein ständiger Lärmteppich über dem Geschehen liegt, gehen Anweisungen manchmal unter. Da hilft dann nur der Blick in die Missionsbeschreibungen, um zu wissen, welchen Befehl man Ihnen gerade zugerufen hat.

Hier kaum Handlung

Ihre Aufgabe reduziert sich – wie schon immer in der Serie – aufs Erledigen der Gegner. Diesbezüglich lässt sich **World at War** kein Vorwurf machen, die Gefechte bleiben durchgehend spannend. Wie das Spiel die Schießereien verpackt, ist dagegen weitaus weniger motivierend als im Vorgänger. In **Modern Warfare** führte

einen roten Faden durch das fiktive Szenario; **World at War** bleibt dagegen im geschichtstreuem Rahmen, der amerikanische Einsatz hat nichts mit dem russischen zu tun. Eine übergreifende und treibende Handlung fehlt. Zudem werden die Einsätze jeweils nur durch Minimalfaktoren zusammengehalten. Bei den Amerikanern ist es der Erzähler Roebuck, der zwischen den Missionen die Lage analysiert. Bei den Russen prügelt Sie der irre Reznov mit markigen Sprüchen weiter – kein Vergleich zur Tiefe und Dramatik, die wir in **Brothers in Arms: Hell's Highway** erlebten.

Emotionale Momente gehen unter. Auf US-Seite versucht der Titel Ihnen zum Beispiel Melodramatik unterzujubeln, indem Roebuck Ihnen die Hundemarken eines Gefallenen in die Hand drückt. Nur haben Sie mit dem entsprechenden Soldaten nicht wirklich was zu tun, dessen Tod bleibt gleichgültig. Fazit: **World at War** verschenkt die Chance auf erzählerische Güte, indem es viel versprechende Ansätze übergeht und Sie sofort wieder in die Schlacht schickt. Der Vorgänger **Modern Warfare** behält in dieser Hinsicht die Nase vorn; in Sachen großartig inszenierter und spannender Gefechte macht **World at War** der Serie aber alle Ehre. **PET**

Actionreich, handlungsarm

Petra Schmitz: Grundsätzlich liefert Call of Duty: World at War genau das, was man von dem Shooter erwartet: pausenlose großartig in Szene gesetzte Action, die einen schnell einfängt. Leider lässt sie auch schnell wieder los, denn die Missionen werden kaum sinnvoll zusammengehalten. Man klappert wie in den ersten drei Serienteilen Schlachtfelder ab – fertig. Ein übergreifender Spannungsbogen wie in **Modern Warfare** fehlt. Die seltenen Momente, in denen das Spiel zum Erzählen ansetzt, werden zu schnell übergangen, wirken teilweise sogar arg aufgesetzt, fast schon peinlich. So bleibt Call of Duty 5 für mich ein guter, teilweise sogar sehr guter Ego-Shooter, der seinem Vorgänger aber nicht das Wasser reichen kann.



petra@gamestar.de



In der Mission »Black Cat« müssen Sie nicht nur Gegner schrotten, sondern auch **Schiffbrüchige** retten.

CALL OF DUTY 5

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Treyarch (Ein Quantum Trost, GS 01/09: 67 Punkte)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 13.11.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

Kein durchgehender Spannungsbogen durch erzählerische Defizite.

EINSTIEG HAUPTSPIEL **ENDSPIEL**

GENRE Action

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

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell
HILFEN vier Schwierigkeitsgrade, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, Rücksetzpunkte

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

TECHNIK

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

MINIMUM 3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 5,8 GB Festplatte
STANDARD Pentium D 950 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 5,8 GB Festplatte
OPTIMUM Core 2 Duo Q9300 Athlon 64 X2/6000+ 4,0 GB RAM 5,8 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Surround-Hardware
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Safedisc
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

MULTIPLAYER Sehr gut (siehe Seite 66)

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), CTF, TDM, Krieg, Sabotage, Suchen und zerstören, Hauptquartier (je 64)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVSUCHE** intern
DEDICATED SERVER ja **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
FAZIT Sehr gutes Kartendesign und Rangesystem motivieren für lange, lange Zeit.

BEWERTUNG

GRAFIK + großartige Animationen + realistische Figuren + detailreiche Levels + tolle Lichteffekte **9 / 10**
SOUND + satte Waffensounds + fantastische Musik + gute deutsche Sprecher + Anweisungen gehen im Lärm zuweilen unter **10 / 10**
BALANCE + vier Schwierigkeitsgrade + überlegtes Vorgehen führt stets zu Erfolg + zuweilen sehr knifflige Stellen **9 / 10**
ATMOSPHÄRE + großartige Skript-Ereignisse + dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + kein Kameradengefühl **8 / 10**
BEDIENUNG + sehr gute Kontrolle über Spielfigur + klare Anzeige, verständliche Symbolsprache + schneller Waffenwechsel **10 / 10**
UMFANG + rund acht actionreiche Spielstunden + Koop-Modus + versteckte Todeskarten für Koop + umfangreicher Multiplayer-Part **9 / 10**
LEVELDESIGN + dezente Freiheit beim Vorrücken + stets Deckungsmöglichkeiten + Panzerfahrten, Flugeinsatz + meist Schlauch-Levels **9 / 10**
KI + eigenständige Kollegen + Feinde werfen Granaten zurück, gehen in Deckung ... + besetzen oft gleiche Positionen und stürmen kopflos **7 / 10**
WAFFEN & EXTRAS + Waffen gut an Aufträge angepasst + perfekte Handhabung + Einsatz von Spezialgerät + Freund- und Feindwaffen nutzbar **10 / 10**
HANDLUNG + Darstellung des irren Reznov gelungen + gute Missions-Einleitungen + kein Spannungsbogen + Helden nur Schießkasper **5 / 10**

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Optisch herausragender, knackiger Shooter.

86

SPIELSPASS



Im Krankenhaus müssen wir auf einen Fahrstuhl warten, der uns aufs Dach bringt. Zahllose Zombies haben etwas gegen unsere Flucht.



Left 4 Dead

Valve bringt den Zombiefilm zum Selberspielen: Wollen Sie Infizierte hetzen oder Menschenfleisch zerfetzen?

Die deutschen Versionen

Für den deutschen Markt wurde die PC-Version von Left 4 Dead geschnitten (obschon eine Jugendfreigabe nicht erteilt wurde): Abgetrennte Gliedmaßen fehlen ebenso wie Ragdoll-Physik. Die Leichen der Zombies lösen sich innerhalb weniger Sekunden auf. Zudem sollen deutsche Spieler nicht auf Infizierte treffen, die wehrlos auf dem Boden sitzen oder liegen. Die deutsche Xbox-360-Variante hat es noch stärker getroffen als die PC-Version: Darin spritzt sowohl auf Menschen- wie auf Zombie-Seite grünes statt rotes Blut.

DVD-18
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5677

Facts

- ▶ 3 Spielmodi
- ▶ 4 Kapitel
- ▶ 20 Levels
- ▶ 4 Flüchtende
- ▶ 5 Bosszombies
- ▶ 6 Waffen

Der gewöhnliche Untote hat schon lange ausgedient. Spätestens seit dem Film **28 Days Later** flitzen Zombies wie auf Speed durch Spiel und Film, handelt es sich doch bei den neuen, verbesserten Hirnfressern oft nicht mehr um löcherige Leichen, sondern um so genannte Infizierte.

Genau so ist es auch in **Left 4 Dead**: Horden von gefräßigen Ex-Menschen machen Jagd auf vier arme Würstchen, die sich ... tja, wo, wie und wann sich Louis, Francis, Bill und Zoey getroffen haben, verrät Ihnen der Multiplayer-Shooter von Valve nicht. Und auch wie sich die Seuche im Land ausgebreitet hat, bleibt im Dunkeln. **Left 4 Dead** versorgt Sie nur mit den nötigsten Infos (das allerdings in einem gelungenen Intro-Filmchen). Klingt mager, ist es auch, reicht aber dicke, um Sie auf die vier Kapitel des Spiels vorzubereiten.

1, 4, 8

Left 4 Dead lässt sich auf drei Arten angehen: alleine, mit bis zu drei Mitspielern als kooperativer Shooter und mit bis zu sieben (drei Verbündete, vier Widersacher) im Versus-Modus. Koop und Versus lassen sich über das Spielmenü unkompliziert im Netzwerk oder Internet angehen.

Obschon auch die Singleplayer-Kampagne dazu taugt, das Adrenalin zum Kochen zu bringen, kann man sie unter »nette Dreingabe« abhaken. Erst zusammen mit anderen entfaltet die Flucht ihr ganzes Potenzial. Denn für den Spaß mindestens ebenso wichtig wie überraschend attackierende Monsterhorden sind die Schreie und Warnungen der Verbündeten, wenn's besonders brenzlich wird. Damit Ihnen die selbst bei Internet-Partien nicht entgehen, besitzt **Left 4 Dead** eine eingebaute Sprachübertragung. Voraussetzung dafür ist allerdings ein Headset.

voll mit angriffslustigen Zombies. Da kommt es sehr gelegen, dass vier Medipacks und zwei Waffen (Sturmgewehr, Schrotflinte) samt Munition vor Ihnen liegen. Sie schnappen sich Heilpaket und Knarre, und los geht's – hinein ins erste Gebäude und damit hinein in die dauernde Gefahr.

Ähnliches gilt auch für die folgenden drei Kapitel, in denen Sie sich mal durch U-Bahn-Tunnel, mal durch von Wald gesäumte Schluchten, mal über einen Friedhof oder durch ein Dörflein ballern müssen. Mit reinem Durchrennen ist es allerdings selten getan. In einem Flughafen etwa müssen Sie einen Transporter starten, der dann nervig langsam auf eine Blockade zufährt, um sie schließlich zu durchbrechen. In solchen War-

tezeiten jagt **Left 4 Dead** dann extravielle Zombies auf Sie los.

Nur kleine Schutzräume zwischen den jeweils fünf Levels eines Abschnitts lassen Sie verschlafen. Dort finden Sie neue Heilpakete sowie mehr und bessere Varianten der Waffen (M16, halbautomatische Shotgun und Scharfschützengewehr). Zudem dienen die Räume als Wiederaufladepunkt, sollte es Ihre Gruppe mal zerlegt haben. Wer allerdings die Augen aufhält, findet schon unterwegs durchschlagskräftigere Knarren, zuweilen auch Granaten und Molotov-Cocktails sowie neue Medipacks oder Tabletten. Letztere haben aber nur

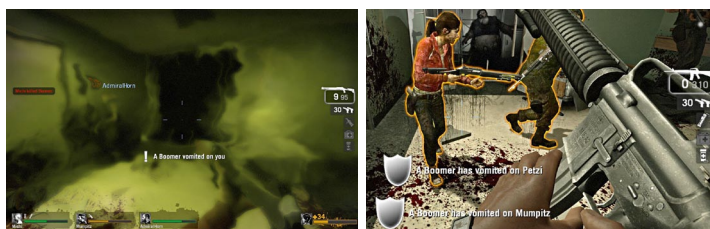
Test bei Valve

Wir haben Left 4 Dead nicht in der Redaktion, sondern vor Ort beim Entwickler Valve in Seattle gespielt. Die Bedingungen waren dabei gut genug für einen verlässlichen Test: Zwei Tage konnten zwei GameStar-Redakteure die finale Version des Koop-Shooters mit anderen europäischen Pressevertretern im LAN mehrfach in allen Modi durchspielen.

Durch die Finsternis

Es ist Nacht. Sie stehen mit Ihren drei Kameraden auf einem Dach und müssen ein anderes erreichen. Dort soll ein Helikopter Sie einsammeln. Doch zwischen Ihnen und dem Hubschrauber liegen Häuser und Straßenschluchten

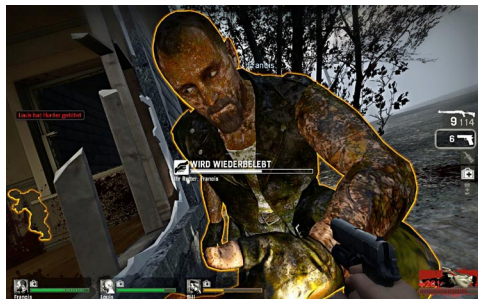
Bäh! Zombiekotze!



Boomer-Zombies lauern oft in schlecht einsehbaren Winkeln, um Sie dann überraschend mit einem Schwall grüner Gallenflüssigkeit zu überschütten. Hat ein Boomer Sie erwischt, sehen Sie für eine Weile nicht mehr viel und gelten für gewöhnliche Zombies als besonderes Fresschen (gelbe Umrandung).



Auf »Experte« wird's knifflig: drei Mann sind so gut wie tot.



Die KI-Kameraden holen Sie im Singleplayer wieder auf die Beine.



Hat ein Smoker Sie erwischt und hacken gleichzeitig Zombies auf Sie ein, ist es schnell vorbei mit Ihnen.

eine zeitlich begrenzte Wirkung, werden Ihnen also nicht das Leben retten, sollten Sie mal tödlich angeschlagen sein.

Obacht: **Left 4 Dead** legt solche Helferlein niemals an denselben Stellen ab, sondern entscheidet anhand Ihrer Spielweise, was Sie wo finden. Schwächeren Zombiejägern etwa schenkt man öfter Gesundheitsboni zu, während erfahrene Flüchtende diesbezüglich kurz gehalten werden.

Und Abspann!

Ziel eines jeden Kapitels ist ein bestimmter Ort, an dem Sie eine Funknachricht losjagen und dann der Abholung harren müssen. Zwischen Funkspruch und Ankunft des jeweiligen Rettungsvehikels vergehen knapp zehn Minuten. In dieser Zeit schickt das Spiel Welle um Welle an Zombies los, um Ihnen den Garaus zu machen. Immerhin haben die Entwickler an den Rettungspositionen stets ein stationäres MG angeschraubt und das Areal so entworfen, dass Sie leicht den Überblick behalten. Trotzdem ist ein Finale nie einfach, schon gar nicht in höheren Schwierigkeitsgraden, in denen die Zombies Ihnen deutlich mehr Schaden zufügen. Haben Sie es dennoch geschafft, dürfen Sie in einem langen Abspann lesen, welche Leistungen Sie vollbracht haben. Das Spiel listet etwa auf, wie viele Zombies Sie umgepustet oder wie oft Sie einem Verbündeten wieder auf die Beine geholfen haben.

Bitte schubsen!

Left 4 Dead hetzt Ihnen hauptsächlich normale Infizierte auf den Hals. Mit Schrotflinte und Sturmgewehr lassen sich viele anstür-

mende Monster locker abwehren. Haben sich doch mal welche auf Grabsch-Nähe herangearbeitet, können Sie gleich mehrere mit einem Schlag des Gewehrkolbens wieder auf Distanz schubsen. Drei bis vier Schläge lassen einen Zombie endgültig zu Boden gehen.

Ein gewöhnlicher Schubser ist in **Left 4 Dead** wichtiger, als er auf den ersten Blick wirken mag. Denn wenn einer Ihrer Kameraden etwa von einem so genannten Hunter (einer von fünf Boss-Mutierten) angehüpft wird, sollten Sie tunlichst nicht gleich Blei auf den klauenbewehrten Angreifer verteilen. Die Chance, dass Sie den Verbündeten dabei mit erwischen, ist ziemlich groß, und »Friendly fire« – also Teambeschuss – stets aktiv. Es gilt die Devise: erst den Hunter wegstoßen, dann umpusten. Gleiches empfiehlt sich, wenn ein Boomer zu nahe gekommen ist. Die Fleischberge haben nicht nur die unschöne Angewohnheit, die Flüchtenden mit ihrer Gallenflüssigkeit zu übergießen, sie zerplatzen auch bei Beschuss in einer grünen Glibberfontäne. Die spritzt meterweit und hat die gleiche Wirkung wie der Auswurf der Monster: Ein Meute von Infizierten wird sich sofort auf den Vollgeschleimten stürzen.

Bitte schießen!

Nicht ganz so zimperlich müssen Sie bei den Gegnertypen »Smoker« und »Tank« vorgehen. Ersterer schlingt auch über große Distanz seine Froschzunge um einen Menschen, zieht ihn zu sich und stranguliert ihn nach und nach. Wenn Sie also einen Kameraden in einer Schlinge über den Boden in die Ferne rutschen sehen, soll-

ten Sie schleunigst auf den Besitzer des Klebelassos ballern. Und in Sachen Tank? Abstand wahren und drauf, was die Bleipusten hergeben! Der Koloss hält enorm viel aus und schleudert nicht nur Felsbrocken, sondern kann Sie auch mit einem Schlag aus den Schuhen heben und zu Boden schicken. Gut, dass Ihnen das Spiel nur verhältnismäßig wenige von den Burschen in die Route zum jeweiligen Fluchtpunkt stellt.

Eine besondere Monsterrasse ist die so genannte Witch. Dabei handelt es sich um eine augenscheinlich filigrane Dame, die wimmernd in diversen Winkeln der Levels sitzt. Nähert man sich ihr zu sehr und leuchtet ihr wohlmöglichst noch mit der Taschenlampe ins Gesicht, kann das Geschöpf ganz schön böse werden: Es saust auf den jeweiligen Störfried los und haut ihn ratzfatz mit seinen Klauen zu Boden. Wer es lieber sicher als spannend angeht, umläuft die Frau. Oder aber man nutzt das ansonsten eher wenig hilfreiche Scharfschützen-

Nur über Steam

Um **Left 4 Dead** spielen zu können, brauchen Sie die von Valve entwickelte Spielvertriebsplattform Steam. Die installiert sich zusammen mit **Left 4 Dead** auf Ihrem Rechner, sofern noch nicht vorhanden. Zudem müssen Sie den Key des Spiels online über Steam aktivieren.

gewehr, um sich des Problems über Distanz zu entledigen.

Zombie-Spieler

Damit die vier Kapitel nicht so schnell langweilig werden, hält es **Left 4 Dead** mit den Monstern ebenso wie mit Waffen und Heilpaketen: Zombiehorden tauchen nicht zwingend immer an den gleichen Stellen auf. Und auch Bossgegner müssen Sie nicht dort erwarten, wo die Burschen beim letzten Spiel lauerten. Eine Mischung aus Zufall und einer Auswertung Ihres Spielverhaltens entscheidet, von wann Sie wann und wo angegriffen werden.

Ähnlich ist es im Versus-Modus, in dem die Bosse von Spie-



Damit Sie die Verbündeten nicht verlieren, zeigt das Spiel sie als Schemen auch durch Wände hindurch.



Den **Geist-Modus** dürfen Sie nur verlassen, wenn Sie nicht in der direkten Sichtlinie der Menschen sind.

lern gesteuert werden. Das Spiel entscheidet, ob Sie als Hunter, Boomer, Smoker oder Tank (die Witch taucht auf, kann aber nicht von Spielern gesteuert werden) unterwegs sind. Andernfalls wären nur Tanks unterwegs, denn die wären nahezu unbesiegtbar.

Als Zombie steigen Sie zu nächst im Geistermodus ins Geschehen ein. Sie können zwar Verbündete und Feinde sehen, aber selber nicht von den Menschen erspäht werden. Haben Sie sich für eine Stelle entschieden, die nicht zu nah an den Flüchtenden und in deren direkter Sichtlinie liegt, reicht ein Klick, um richtig mitzumischen. Smoker positionieren sich am besten auf Dächern, um nicht gleich weggepusht zu werden. Hunter kauern in Ecken und schleichen sich von hinten an und Boomer warten an Engpässen, um möglichst viele Menschen gleichzeitig mit Galle zu besudeln. Gelegentlich wird auch ein Spieler als Tank außer-

stehen – und zwar immer dann, wenn die Flüchtenden zu erfolgreich sind oder kurz vor der Rettung stehen. So bleibt es bis zum Ende der Versus-Partien spannend, die allerdings nur in zwei der vier Kapitel spielbar sind.

Wer hat da gefurzt?

Die Grafik von **Left 4 Dead** basiert auf der Source-Engine und verlangt in etwa die gleiche Leistung von Ihrem Rechner wie **Team Fortress 2**. Optische Knaller fehlen, allerdings sind Animationen und Gesichter der Flüchtenden ungemein gut gelungen. Wenn Louis sich nach einer aufreißenden Ballerei erschöpft mit der Hand durchs Gesicht fährt, wirkt das geradezu gespenstisch echt.

Die Soundkulisse des Spiels hingegen ist hervorragend. Bosszombies können lange bevor man sie sieht, an ihren spezifischen Geräuschen erkannt werden, Horden von Infizierten verursachen einen nervenzerfetzenden Krach.



Obwohl schon mit einem Molotov-Cocktail angezündet, haut uns der **Tank** noch aus den Schuhen.

Die Helden rufen sich Warnungen zu und pöbeln auch mal rum, wenn sie von einem Kameraden angeschossen wurden. Humor kommt auch nicht zu kurz. Zoey fragt nach einer gefährlichen Hun-

ter-Attacke mädchenhaft naiv: »Wie sehe ich aus?«, und Francis will gelegentlich wissen, wer gefurzt hat. Im Zweifelsfall war das aber sowieso ein Zombie. Bei dem, was die alles fressen! **PET**

Left 4 Deaf

Michael Obermeier: Mein Einkaufszettel für Ende November wird in etwa so aussehen: Einmal Left 4 Dead, einmal eine Großpackung Oropax, einmal eine Familienpackung Halstabletten. Denn ich werde wieder schreien. Und kreischen, grölen, jubeln. Ich werde wie ein kleines Mädchen um Hilfe kreischen, wenn ein Hunter mich quer über die Straße verteilt. Grölen, wenn der Hinterhalt im Versus-Modus glückt. Und jubeln, wenn die letzte Schrotladung den Tank am Heliport fällt. Ach ja, die Oropax sind übrigens für meine Nachbarn – denn so schnell wird die nächste Left-4-Dead-LAN nicht vorbei sein.



michi@gamestar.de

Juhuuu!

Petra Schmitz: Gäh, dumme Zombiehorden umpusten! So dachte ich, bevor ich Left 4 Dead selbst spielen konnte. Und dann stellt sich dieses Spiel als so fordernd heraus, dass ich spätestens nach zwei Runden im Versus-Modus um eine Pause winsle, um meine angespannten Glieder zu lockern. Zwar ist Left 4 Dead unverschämte kurz, besitzt aber einen hohen Wiederspielwert. Gerade der Versus-Modus hat's mir sehr angetan. Welch ein Triumphgefühl es ist, als Zombie die vier Menschen kurz vor einem Sicherheitsraum doch noch alle zu erwischen, lässt sich nur per Jubelgebrüll adäquat ausdrücken.



petra@gamestar.de

LEFT 4 DEAD

MULTIPLAYER-SHOOTER



ENTWICKLER Valve South (Team Fortress 2, GS 12/07: 90 Punkte)
PUBLISHER Valve / Electronic Arts
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Handzettel
TERMIN (D) 20.11.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

MULTIPLAYER-SPIELZEIT 50 Stunden

Pumpt ununterbrochen Adrenalin in die Blutbahn.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

SZENARIO

FREIHEIT

HANDLUNG

GEWALT

SPIELABLAUF

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

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig

SPIELMECHANIK einfach — komplex

SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tipps-Anzeigen

SPEICHERSYSTEM freie Kapitelwahl

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

3,0 GHz Intel Pentium D 950 Core 2 Duo E6300

XP 2800+ AMD A64 X2/3800+ AMD Athlon 64 X2/6000+

1,0 GB RAM 1,5 GB RAM 2,0 GB RAM

7,6 GB Festplatte 7,6 GB Festplatte 7,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Headset

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Steam

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

BEWERTUNG

GRAFIK + gelungene Animationen + abwechslungsreiche Schauplätze 7 / 10

+ tolle Gesichter + geringe Texturschärfe + Zombies detailliert 10 / 10

+ dezente, stets passende Musik + gute deutsche Sprecher 10 / 10

+ angsteinflößende Zombiegeräusche + satte Waffensounds 10 / 10

+ vier merklich unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ... + ... mit 10 / 10

+ dynamischer Anpassung + ausreichend viele Sicherheitsräume 10 / 10

+ Gefühl ständiger Bedrohung + Überraschungsangriffe 10 / 10

+ intensive, schweißtreibende Endkämpfe 10 / 10

+ perfekte Shooter-Steuerung + Geist-Modus für Zombies 10 / 10

+ schneller, unkomplizierter Spieleintritt 10 / 10

+ hoher Wiederspielwert + 50 freischaltbare Erfolge + nur vier 7 / 10

+ Mini-Aufgaben mit 9 / 10

+ abwechslungsreiche Fluchtabschnitte + Schlauchdesign 9 / 10

+ gegenseitiges Heilen + Leuchtschemen durch Wände + Hilfe 9 / 10

+ gegen Bossgegner + ohne Headset schwierig zu koordinieren 7 / 10

+ spaßige Zombie-Attacken + Granaten, Molotovcocktails 7 / 10

+ wenige Waffen + Scharfschützengewehr nur selten nützlich 8 / 10

+ spannender Koop-Modus + hochgradig spannender Versus-Modus 8 / 10

+ nur zwei Spielvarianten

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Extrem spaßige Mehrspieler-Zombiemetzelei.

87

SPIELPASS

Großartige Schauplätze: In Thailand setzt Lara Linsen in die riesige **Shiva-Statue**, um Lichtstrahlen umzuleiten.



Tomb Raider Underworld

Von wegen Unterwelt! Ihr neues Abenteuer führt die Action-Archäologin Lara Croft in einige der schönsten Landschafts-Panoramen, die es auf dem PC gibt.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5293

Wenn im Verlagsgebäude mal der Aufzug kaputt ist, klettern GameStar-Redakteure an der Hausfassade nach oben, schwingen sich auf die Fahnenstangen vor dem Chefbüro und tänzeln auf dem Mauersims bis zu ihren Zimmern. So denkt sich das zumindest unser Chefredakteur. In Wirklichkeit lassen wir uns ratlos vor den verschlossenen Lift fallen und bitten vorbeieilende Fremde (vergeblich), uns in den zweiten Stock zu tragen. Möglicherweise waren die **Tomb Raider**-Spiele in der Redaktion deshalb schon immer so beliebt: Deren Heldin Lara Croft erreicht mit einem beeindruckenden Repertoire spektakulärer Akrobatik-Tricks selbst Ecken, die

uns unerreichbar bleiben – und ihre Sprünge, Schwünge und Kletterzüge lassen sich mit überlegtem Tastendrücker mühelos zu Kunststück-Ketten aneinanderreihen. Wenn Lara sich an einer Felskante hochgezogen hat, dreht sie sich nicht auf den Rücken und schnappt nach Luft. Sie streckt, drückt man die richtige Taste, die Beine zum Handstand in die Luft und schlägt ein Rad. Diese elegante Leichtigkeit macht die aparte Archäologin zur Königin der Spielehelden; und eine großartige Inszenierung, gelungenes Leveldesign und noch mehr Bewegungsspielraum heben auch ihr neues Abenteuer **Underworld** wieder in die Oberklasse der Action-Adventures.

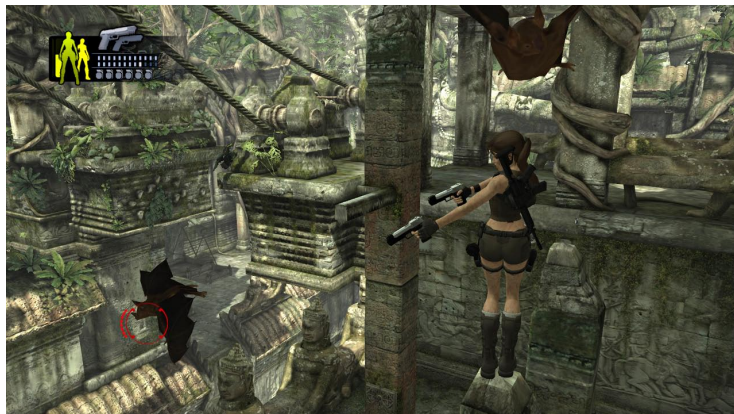
Wer bist du, Frau!?

Kurze Rückblende: Vor zwei Jahren suchte Lara Croft in **Tomb Raider: Legend** (erfolglos) nach ihrer verschollenen Mutter. 2007 schob der Entwickler Crystal Dynamics dann mit **Anniversary** eine Neuauflage von Laras erstem Abenteuer (1996) dazwischen, in dem Frau Croft im Auftrag der schwerreichen Jaqueline Natla nach Bruchstücken eines außerirdischen Artefakts fahndet und Atlantis entdeckt. **Tomb Raider: Underworld** erzählt nun die Geschichte von **Legend** weiter, aber Crystal Dynamics setzt auch Kenntnisse aus **Anniversary** voraus. Wer das nicht kennt, wird sich schon früh im Spiel wundern, warum

Lara so vertraulich mit einer geflügelten Frau spricht, die sich als »Herrscherin von Atlantis« bezeichnet – große Ratlosigkeit, denn das kurze »Was bisher geschah«-Video, das Neueinsteigern die Vorgeschichte erklären soll, ist nur eine verwirrende Aneinanderreihung von Ausschnitten aus den letzten beiden **Tomb Raider**-Spielen. In **Underworld** setzt Lara die Suche nach ihrer Mutter fort und folgt dabei den Fußstapfen ihres verstorbenen Vaters, der rund um die Welt nach Artefakten aus der nordischen Mythologie gestöbert hatte. Diese Schnitzeljagd führt ins Mittelmeer, nach Thailand, Südmexiko, ins Polareis und nach England.



Großartige Animationen: Lara hebt die Hände schützend **vors Gesicht**, wenn sie nah an Flammen vorbeiläuft.



Lara balanciert auf einer Pfahlspitze und schießt gleichzeitig auf **Fledermäuse**, die sie umschwirren.

tare zum aktuellen Problem abgibt. Ihre allgemein gehaltenen Tipps beantworten zwar meist die Frage »Wie löse ich dieses Rätsel?«, aber nie das weitaus häufigere »Wo geht's jetzt lang?«. Dazu kommt ein altes **Tomb Raider**-Problem: Die Kamera (die Sie mit der Maus selbst bewegen) zeigt insbesondere an Felskanten zwar brav die gute Frau Forscherin, aber nicht die Umgebung, in der sich möglicherweise Sprungziele befinden. Das bedeutet: viel justieren, gelegentlich abstürzen. Wenn Lara ablebt, ist das halb so schlimm; sie steigt beim letzten der fair gesetzten Speicherpunkte sofort wieder ein.

Postkartenschön

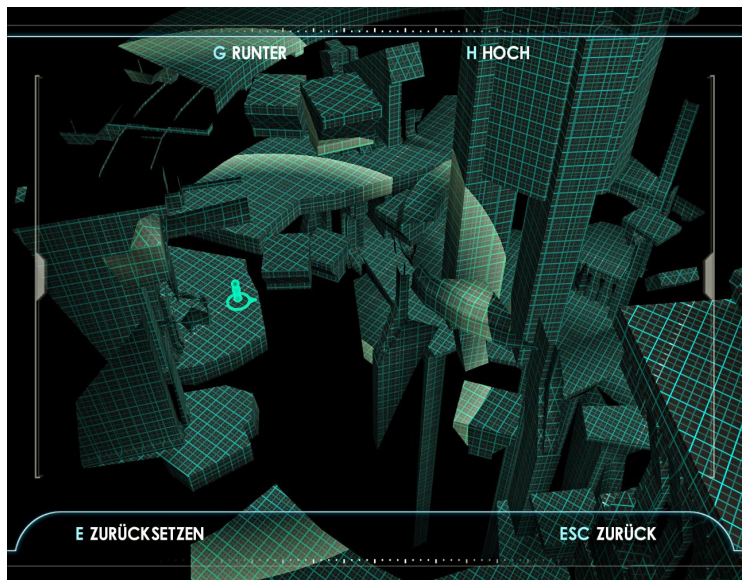
Als sich Lara schließlich aus ihrem brennenden Herrenhaus schleppt, mag das für sie eine traumatische Erfahrung sein – für uns ist es der Moment für ein schlichtes »Wow«. Denn **Underworld** zeigt die lodernde Fassade des Anwesens als detailliertes, perfekt ausgeleuchtetes Panoramabild. Solche Momente gibt's im Spiel immer wieder. In Thailand steigt Lara über eine Klippe, und vor ihr öffnet sich ein Talkessel mit einer verschachtelten Tempelanlage. In Südamerika betritt Lara einen riesigen Thronsaal, durch dessen Trümmerwüste milchiges Licht flutet. Im Nordmeer schält sich eine Prachtstraße mit

gigantischen Steinstatuen aus dem trüben Wasser. Der Anblick dieser wirkungsvoll in Szene gesetzten Bilder sucht seinesgleichen. Aber auch Standardsituationen garniert **Underworld** mit punktgenau gesetzten Details; da fliegen Papageien von Felskanten auf oder rieseln Staubfahnen von knarrenden Deckenbalken. Der hohe Detailgrad und stimmige Gesamteindruck der Levelarchitektur, die schicken Lichteffekte und die geschmeidigen Animationen machen **Underworld** zu einem der aktuell schönsten Spiele auf dem PC, und das ohne übersteigerte Hardware-Anforderungen.

Die oft riesigen Anlagen ergänzt **Underworld** durch zwei offene Levels, in denen sich Lara in jeder Richtung frei bewegen kann – im Tauchanzug. Die Unterwasser-Passagen stiften allerdings eher Orientierungs-Verwirrung, bald wünscht man sich das klare oben und unten der Stollengänge wieder. Zur Hilfe darf Lara (ein Serien-Novum) eine Sonarkarte aktivieren, auf der die nähere Umgebung als Liniengrafik dargestellt ist. Sonderlich nützlich war das für uns selten, denn Aktionsstellen (Kanten, Simse, Kletterpunkte) zeigt die Karte nicht.

Handlung? Tja, pfff ...

Die gewohnt mystische Handlung um die nordische Unterwelt (daher der Name des Spiels) plätschert eher seicht vor sich hin und erreicht nicht ansatzweise die Dramatik von **Legend**, auch weil sich **Underworld** viel zu wenig Zeit nimmt, um Laras Gegenspieler und Begleiter auszuloten. So bleiben selbst die Handlungs-Höhepunkte schwunglos, trotz der durchgehend filmreifen Inszenierung. Schade: Wie schon in **Anniversary** kommentiert Lara viel zu selten die Situation – das hatte noch in **Legend** für viel Atmosphäre gesorgt. Stattdessen gibt es nun an Schlüsselpunkten regelmäßig kurze Zwischensequenzen, in denen Lara Schriften entziffert oder neu entdeckte Räume begutachtet. Mitunter stößt sie auch auf feindliche Tiere, Menschen oder gar Fabelwesen, die in den serienüblichen Feuergefechten niedergestreckt werden. Die Gegner verhalten sich gewohnt dämlich, aber die Gefechte waren sowieso seit jeher nur eine Dreingabe. Ganz konsequent: Boss-Kämpfe gibt es nicht mehr.



Moderne Kunst: Die schematische Sonarkarte verwirrt häufig mehr, als dass sie nützt.

Typisch Frau

Christian Schmidt: Es ist eine schiere Freude, Tomb Raider zu spielen, wenn alles funktioniert wie geplant: Wenn Lara meine Kommandos blitzschnell in fantastische Sprungfolgen umwandelt, wenn sich dann vor mir eines der herausragend schönen Level-Panoramen öffnet und das Spiel nahtlos in eine perfekt inszenierte Zwischensequenz übergeht – da stehen mir fast Freudentränen in den Augen. Es ist aber auch schier zum Verzweifeln, Tomb Raider zu spielen: Wenn Lara beim Sprung nach beweglichen Plattformen mal wieder daneben greift, wenn die Kamera zickt und ich an einem Lösungsweg verzweifle, dann möchte ich die ganze Archäologen-Brut am liebsten zusammenkloppen. Und wissen Sie was? Dieses Wechselspiel ist einfach herrlich! Ach Gott, dann ist die Story halt mau, was soll's – **Underworld** schickt mich auch so auf eine emotionale Achterbahnfahrt. Ein fesselndes, durchdachtes Spiel, das mich zehn Stunden lang blendend unterhalten hat.



christian@gamestar.de

TR: UNDERWORLD

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Crystal Dynamics (Tomb Raider: Anniversary, GS 07/07: 84 Punkte)
PUBLISHER Eidos
SPRACHE Deutsch, Englisch, Frz., Span., It., NL
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 21.11.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	10 Stunden	GENRE	ACTION
SPASS	Hohes Niveau und viel Abwechslung halten die Motivation oben.	SZENARIO	realistisch — fiktiv
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	FREIHEIT	linear — offene Welt
ENDSPIEL		HANDLUNG	einfach — komplex
		GEWALT	keine — brutal
		SPIELABLAUF	Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	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	regulierbarer Schwierigkeitsgrad, Tutorial		
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speichern, Rücksetzpunkte		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-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	
3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD A64 3500+ 1,0 GByte RAM 7,3 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ 1,0 GByte RAM 7,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E430 A64 X2 4000+ 1,0 GByte RAM 7,3 GB Festplatte	
PROFITIEREN VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10		KOPIERSCHUTZ Securom	
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Panoramen + geschmeidige Animationen + schicke Lichteffekte + hohe Figurendetails	10 / 10
SOUND	+ passende orchestrale Musik + exzellente deutsche Sprecher + gute Soundkulisse + kein Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	+ logische, fordernde Aufgaben + Schwierigkeit vielseitig einstellbar + Hilfe für Rätsel ... aber nicht für »Wohin jetzt?«-Probleme	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ exotische Schauplätze + viele, perfekt inszenierte Zwischensequenzen + charismatische Helden + kaum Lara-Kommentare	9 / 10
BEDIENUNG	+ gut steuerbar mit Gamepad und Maus/Tastatur + erweitertes Bewegungsrepertoire + Kamera + Lara greift manchmal nicht zu	8 / 10
UMFANG	+ etwas länger als Legend + versteckte Schätze schalten Extras frei + wenige Gegnertypen + kein Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ stimmige Gestaltung + abwechslungsreiche Akrobatikpassagen + guter Rätsel-Kletter-Kampf-Mix + Motorradfahrten	10 / 10
KI	+ Menschen und Tiere mit unterschiedlichen Taktiken + oft dämliches Verhalten + keine echte Herausforderung	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ nützlicher Greifhaken + Sonarkarte + mehrere Hauptwaffen ... + die man selten benötigt	10 / 10
HANDLUNG	+ exzellent inszeniert + bekannte Widersacher + seichte, mäßig spannende Story + Verbündete bleiben blass	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

FAZIT Imposant inszenierte Lara-Episode.

85

SPIELSPASS



James Bond lässt es oft und gerne krachen. Praktisch: Zum Blindfeuern muss er nicht aus der Deckung treten.

James Bond Ein Quantum Trost

Daniel Craig hat's eilig: Auf dem PC heizt Mr. M16 in nicht mal fünf Stunden durch die letzten beiden Bond-Filme – und lässt die Story dabei ins Abseits eiern.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5672

Ein Blick auf den Klappentext des Spiels verrät: In der unbarmherzigen Welt der internationalen Spionage ist der eigene Verstand die gefährlichste Waffe. Ein Blick in diesen Artikel offenbart: alles Quatsch. Ihren Verstand können Sie bei der Spieleumsetzung zum aktuellen **James Bond-Film Ein Quantum Trost** bedenkenlos ausschalten. Deckung suchen, zielen, schießen und dabei wie der Bond-Darsteller Daniel Craig aussehen – der Ego-Shooter vom **World at War**-Entwickler Treyarch ist schnell zusammengefasst und noch schneller durchgespielt. Obwohl Sie nicht nur die

Geschehnisse aus dem jüngsten Leinwandauftritt des britischen Geheimagenten erleben, sondern auch Szenen aus dem zwei Jahre alten Vorgänger **Casino Royal**, rollt nach fünf Spielstunden der Abspann über den Bildschirm.

Man lebt nur zweimal

Der erste Level von **Ein Quantum Trost** setzt am Ende von **Casino Royal** und damit mitten in der zwei Filme umspannenden Handlung ein. Sie sollen in das Anwesen eines gewissen Mr. White eindringen, seinen Safe knacken und Finanzunterlagen klauen. Wer die Kinovorlagen in dieser Situation

nicht kennt, ist in Sachen Story zunächst völlig orientierungslos. Daran wird sich im Verlauf der Solo-Kampagne auch nicht viel ändern. Die Missionen, die Sie unter anderem in den Saunabereich des Casino Royal, auf das Dach eines Hochgeschwindigkeitszuges, über eine Hochhausbaustelle und in die verwinkelten Gassen von Venedig führen, sind nur Versatzstücke der Filmhandlung. Die Geschehnisse innerhalb der Einsätze bleiben zwar meist nachvollziehbar, einen roten Faden, der die übergeordnete Handlung zusammenhält, suchen Sie hingegen oft vergebens. Den ab-

soluten Tiefpunkt der Dramaturgie bilden die unspektakulär inszenierten Besprechungen mit dem Kommandostab um Bond-Chefin M. Den Sturz Ihres Helden aus einem abgeschossenen Flugzeug sehen Sie so nicht etwa in einer grafischen Sequenz oder per Original-Filmausschnitt, sondern als blinkenden Punkt auf einer digitalen Karte.

Leben und sterben lassen

Wer Bond-Stimmung sucht, wird im **Quantum**-Spiel enttäuscht. Daniel Craig agiert zwar auch in der Kinovorlage ernster als noch



Im **Nahkampf-Reaktionstest** müssen Sie mit dem Mauszeiger schnell den markierten Bereich anklicken.



Ein Schuss auf günstig platzierte **Benzinfässer** und Gastanks hilft Munition sparen. Ohne dass es nötig wäre.



An der Hausfassade vom **Casino Royal** muss Bond im richtigen Moment an den Wachen vorbeischießen.

seine Vorgänger und verzichtet auf den klassischen Bond-Schnickschnack wie vergiftete Manschettenknopf-Geschosse und Raketenwerfer-Kugelschreiber. Doch Treyarch hat den Martinischlüßer dermaßen glattgebügelt, dass nur noch sein Äußeres an den smarten Geheimagenten erinnert – im Spiel kommt dem Helden gerade mal ein flotter Spruch über die Lippen.

Beim Spielablauf haben sich die Entwickler mehr Mühe gegeben. Die Missionen sind zwar zu kurz, erlauben aber oft unterschiedliche Vorgehensweisen. Wer sich in Sicherheitssysteme hackt oder Suchscheinwerfern ausweicht, bleibt unentdeckt. Mit dem Schalldämpfer lassen sich Gegner geräuschlos ausschalten. Und wenn Sie sich nah genug an einen der Terroristen heranpirschen, dürfen Sie den Schurken in einem kleinen Reaktionstest ausschalten. Manchmal muss Bond aber auch einfach nur Geduld bewahren und im richtigen Moment ungesehen an einem Fenstersims entlang- und an einer Wache vorbeischießen. Echte Herausforderungen sind diese kleinen Zwischeneinlagen nie, stören aber auch nicht.

Lizenz zum Töten

Die eigentliche Stärke des Spiels liegt in den schnellen Kämpfen. Wenn es das meist sehr gradlinige Leveldesign erlaubt, versu-

chen Ihre KI-Kontrahenten geschickte Flankenangriffe, werfen Granaten und rufen Verstärkung. Sie können die Schurken umgekehrt mit einem gezielten Schuss auf Stromkästen und Feuerlöscher ablenken und dann leicht erledigen. Als gewöhnlicher Ego-Shooter kann **Ein Quantum Trost** also punkten. Die Steuerung ist ausgesprochen präzise, und die detaillierten und durch die Reihe realistischen Waffen vermitteln ihre Feuerkraft überzeugend. Getroffene Gegner reagieren entsprechend ihren Verletzungen, humpeln, fallen und pressen die Hände auf ihre Wunden. Nach ein, zwei Treffern gehen die Feinde meist endgültig zu Boden. Und auch wenn das Spiel in den zwei unteren der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade deutlich zu leicht ist, sind Sie nicht kugelsicher und stets auf Deckung angewiesen. Bond schmiegt sich auf Knopfdruck an Wände, Kisten und alles, was sonst noch als Schutz dient. Die Kamera wechselt in solchen Momenten von der Ego-Ansicht in die Schulterperspektive. Für gezielte Angriffe lehnt sich Daniel Craig aus der sicheren Position hervor. Blindschüsse über die Schulter sind aber fast genau so effektiv und wesentlich ungefährlicher. Und wenn dann noch ein Benzinkanister deutlich glänzend neben einem Ihrer Widersacher steht, ist die nächste Explosion nur einen Schuss entfernt.

Ein Quantum zu wenig

Christian Schneider: Die Grafik stimmt, der Sound hämmert, und die Handhabung der Waffen überzeugt. Selbst KI und Steuerung zeigen sich von ihrer Schokoladenseite. Jetzt müsste das neue Bond-Spiel die einzelnen Zutaten nur noch in eine umfangreiche Solo-Kampagne inklusive spielerischer Höhepunkte gießen. Danach das Ganze mit einer nachvollziehbaren Story zuckern – der Ego-Shooter wäre gelungen. Doch bei Treyarch scheint man den zweiten Teil des Rezepts verlegt zu haben. Schade, denn so ist Bond sein Geld nicht wert.



redaktion@gamestar.de



Zerstörte **Stromkästen** verwirren die Gegner und lassen sie einige Sekunden schutzlos herumtorkeln.

Feuerball

Mit wuchtigen Detonationen, scharfen Texturen und teils zerstörbaren Objekten zeigt die Bond- Umsetzung, was sie optisch kann. An das Effektfeuerwerk eines **Call of Duty: Modern Warfare** reicht die Grafik allerdings nicht heran, denn trotz verwandter Engine wirken die Landschaften in **Ein Quantum Trost** meist zu steril. Wirklich hässlich

sieht das Spiel allerdings erst im Mehrspieler-Modus aus. Doch lassen Sie sich von der faden Optik nicht täuschen: Ein umfangreiches Belohnungssystem, zahlreiche Spielvarianten und die gelungene Steuerung, besonders beim schnellen In-Deckung-gehen, machen den Multiplayer-Part zum nicht zu unterschätzenden Spaßfaktor. Nur das optionsarme Lobby-System nervt.

CHS

007: EIN QUANTUM TROST

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Treyarch (CoD: World at War, GS 01/09: 86 Punkte)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch, Spanisch, Italienisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 7 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 31.10.2008
CA. PREIS 55 Euro
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,6 GHz Intel HT A64 3200+ AMD 768 MB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6600 Athlon 64 X2/5000+ 2,0 GB RAM 8,0 GB 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
PROFITIERT VON	Surround-Hardware, Multicore-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Safedisc	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (12), Deathmatch (12), VIP (12), Conquest (12)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE Windows Live
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT Viel Potenzial dank starker Spielgrundlage. Das Lobby-System nervt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen, gute Animationen und wuchtige Explosionen + Waffenmodelle - schwache Schatten	8 / 10
SOUND	+ Bond-Soundtrack + gute Waffensounds und Originalsprecher ... - ... Letztere wirken teils gelangweilt - schlechte Abmischung	8 / 10
BALANCE	+ nützliches Deckungssystem + vier Schwierigkeitsgrade ... - ... von denen nur zwei herausfordernd sind - unfaire Abschnitte	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Bond spielen ... - ... aber ohne Daniel-Craig-Charme - trotz kleiner Details meist sterile Level	5 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Shooter-Steuerung + guter Wechsel in und aus Deckung + leicht versetztes Zielkreuz aus der Deckung - kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ Inhalte aus beiden letzten Bond-Filmen ... - ... trotzdem nur fünf Spielstunden langer Einzelspieler-Modus - kaum Wiederspielwert	5 / 10
LEVELDESIGN	+ Schauplätze rund um die Welt - sehr gradliniger Levelaufbau - kaum Erinnerungswürdige Höhepunkte	6 / 10
KI	+ Gegner suchen Deckung ... - ... flankieren den Spieler ... + ... und nutzen Granaten - läppische Endgegner	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ realistisches Arsenal mit überzeugender Wirkung und Handhabung - keine Bond-Spielzeuge, nur ein PDA - wenig Freischaltbares	7 / 10
HANDLUNG	+ Vorgänge während der Missionen gut nachvollziehbar ... - ... Rest zusammenhangslos - ohne Filmwissen unverständlich	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Solider, aber viel zu kurzer Bond-Shooter.

67

SPIELSPASS

Wenn in New York eine Büchse aufgeht, kommen dabei manchmal Werwölfe, Greife und ein spaßiger Shooter raus.

Legendary

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5565

Der Kunstdieb Charles Deckard steckt seine Hände von Berufs wegen dort hin, wo sie nicht hingehören. Doch bei der Büchse der Pandora vergreift er sich gewaltig, denn die antike Unglücksliste verwandelt nach einer Berührung das heutige New York City ins Zentrum der Apokalypse – Erdbeben, magische Schockwellen und allerhand Fabelmonster inklusive. Im Ego-Shooter **Legendary** sollen Sie den Schlamassel in der Rolle des schweigsamen Langfingers nun wieder richten. Also ziehen Sie in den Kampf gegen Werwölfe, Feuerdrachen und Greife, zerlegen einen 20 Meter hohen Schrottgolem und verteidigen das englische Parlamentsgebäude gegen einen gigantischen Tintenfisch.

Apocalypse Now

Die Solo-Kampagne fällt zwar mit nur acht Stunden recht kurz aus, entschädigt aber mit spektaku-

lären Höhepunkten und viel Abwechslung. Sie kämpfen gegen besessene Soda-Automaten, verteidigen mit befreundeten Soldaten ein Dorf gegen anstürmende Alpha-Werwölfe und jagen in der New Yorker U-Bahn blutrünstigen Geistern hinterher. Währenddessen geht der skriptgesteuerte, aber entsprechend effektiv inszenierte Weltuntergang um Sie herum weiter. Verschnaufpausen gibt es in dem gewalthaltigen, (auch in der deutschen Fassung ungekürzten) Titel nicht, innovative Spielmechaniken dürfen Sie allerdings auch nicht erwarten. **Legendary** ist gradlinige Shooter-Kost ohne Deckungssystem und selbstregenerierende Trefferpunkte. Stattdessen hinterlassen getötete Monster Energiewolken, die Sie aufsaugen und als Erste-Hilfe-Ersatz nutzen. Alternativ können Sie die »Animus« genannte Energie im Kampf auch in Form von Druckwellen verschießen.



In der New Yorker U-Bahnstation kämpfen Sie unter anderem gegen **Werwölfe**.

Popcorn-Quickie

Christian Schneider: Der Weltuntergang, den **Legendary** hier mit reichlich Tamtam auf den Bildschirm zaubert, macht mir einen Heidenspaß. Selten hat mich ein Shooter so auf Trab gehalten wie dieser dynamische Kampf gegen die abwechslungsreich in Szene gesetzten Monster. Schade, dass die arg gradlinige Hatz nach rund acht Stunden bereits vorüber ist. Zudem ärgere ich mich mit öden 08/15-Knarren, einer nervösen Mausesteuerung und der schwankenden Grafikqualität herum – zum Tophit fehlt daher der nötige Feinschliff.



redaktion@gamestar.de



Diesen **Greifen** bezwingen Sie nur mit viel Geduld und reichlich Munitionsnachschub – Granaten helfen.

Um das langweilige Waffenarsenal aus Pistole, Schrotflinte und Maschinengewehr-Varianten kommen Sie aber nicht herum.

American Werwolf

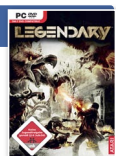
Kommt es zum Kampf, zeigt sich das Spiel von seiner besten Seite, trotz ungenauer Mausesteuerung. Werwölfe klettern an Wänden entlang, werfen Felsbrocken nach ihren Opfern und weichen ge-

schickt aus, während ihre Wunden sichtbar regenerieren. Nur ein Kopfschuss gibt den flinken Viechern den Rest. Feuerdrachen erstarren dagegen bei Wasserkontakt, und Minotauren sind am Rücken besonders empfindlich. Treffen die Monster der Pandora-Büchse dann auch noch auf menschliche Gegner, bekriegt sich jeder mit jedem. Dynamische Gefechte sind so garantiert. **CHS**

LEGENDARY

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Spark Unlimited (Turning Point: Fall of Liberty, GS 06/08: 51 Punkte)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 23 Seiten Handbuch



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,6 GHz Intel HT A64 X3800+ AMD 1,0 GB RAM 9,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 1,0 GB RAM 9,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E 6300 Athlon 64 X2/5000+ 2,0 GB RAM 9,5 GB 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
PROFITIERT VON	Surround-Hardware, Mehrkern-Prozessor		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Wenige Karten und wenige Spielvarianten – Potenzial verschenkt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ effektreiche Inszenierung + Lichteffekte + gute Monsteranimationen - detailarme Charaktermodelle - Texturqualität schwankt	7 /10
SOUND	+ Soundtrack mal rockig aggressiv, mal zurückgenommen + gute Sprecher + stimmige Geräuschkulisse - Waffensounds	8 /10
BALANCE	+ drei deutlich unterschiedliche Schwierigkeitsgrade + Gegnergruppen aufeinanderhetzen - schlechte Speicherpunkte	8 /10
ATMOSPHÄRE	+ ausgewogener Mix aus Gruselmomenten und Apokalypse pur + tolle Monsterszenen + kein Leerlauf - extrem geskriptet	9 /10
BEDIENUNG	+ gewohnter Shooter-Standard - unpräzise Mausesteuerung über Kimme und Korn - kein freies Speichern	7 /10
UMFANG	+ im mittleren Schwierigkeitsgrad rund 8 Spielstunden - kaum Wiederspielwert - nichts Freischaltbares - schwacher Multiplayer	5 /10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Umgebungen + ein Höhepunkt nach dem anderen - oft vorhersehbar - absolut linear	7 /10
KI	+ Monster und Menschen nutzen Umgebung vielseitig aus + bis zu fünf Parteien kämpfen gleichzeitig gegeneinander - KI-Aussetzer	9 /10
WAFFEN & EXTRAS	+ Animus-Druckwelle + Monster-Kontrollgeräte - sehr langweiliges Standardrepertoire - keine Aufrüstungen	6 /10
HANDLUNG	+ trashig klischeehaft, aber dem Szenario angemessen + gut erzählt - Held bleibt profillos - halboffenes Ende	7 /10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Fetziger Werwolf-Shooter mit Detailschwächen.



Klingt wie eine Filmumsetzung, ist aber ein **Spider-Man** mit **spielexklusiver Story**.

Spider-Man Web of Shadows

DVD
Test-Check

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5669

Die neueste **Spider-Man**-Verソフトung **Web of Shadows** (von Treyarch, von denen diesen Monat auch **Call of Duty: World at War** stammt) basiert weder auf einem Film noch auf einem Comic, sondern erzählt eine eigene, recht spannende Geschichte. Fiese Viecher namens Symbionten greifen das an sich stimmige, aber von matschigen Texturen und altbackener Grafik verseuchte New York an. Sie bestimmen in der Rolle des Spinnenmannes den Ausgang der Ereignisse mit. Das Spiel lässt Ihnen dabei die Wahl, ob Sie gut oder böse sein wollen; unterstrichen wird diese Zweiteilung durch zwei Anzüge (rot und schwarz), die Sie per Knopfdruck wechseln können und die Ihnen verschiedene Manöver ermöglichen, etwa Autos zu werfen. Im Verlauf der recht drö-

gen Missionen erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie in Fertigkeiten der guten oder der bösen Seite investieren können. Je nachdem, auf welche Seite Sie sich schlagen, kämpfen entweder die Helden oder die Schurken des Marvel-Universums an Ihrer Seite, beispielsweise Luke Cage oder der Hobgoblin. Ihr Held ist so schick animiert, dass es eine Freude wäre, sich mit ihm durch die Hochhausschluchten New Yorks zu schwingen und Gangster zu vermöbeln – wären da nicht die seekrankheitserregende Kameraführung, die überladene Tastatursteuerung und die schlechten

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS	
GENRE	Action
HERSTELLER	Treyarch / Activision
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	Zweikern-CPU, 2,0 GB RAM, Geforce 7900GTX / Radeon X1900XT
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

USK ab 16 Jahren

65 SPIELSPASS



Die Bossgegner (hier **Black Cat**) teilen im Gegensatz zu normalen Gegnern gut aus.

deutschen Synchronsprecher. Ein Gamepad einzustöpseln und das Spiel auf Englisch zu schalten,

löst zwei dieser Probleme. Allerdings darf beides bei einem guten Spiel nicht notwendig sein. **PD**

Nah dran, Spidey

Philipp Dubberke: Ich spiele gerne böse Charaktere. Deshalb macht es mir auch gewaltigen Spaß, im schwarzen Anzug Autos durch die Luft zu werfen und verletzte Passanten liegen zu lassen (keine Angst, die sterben nicht). Blöderweise bleibt die Charakterentwicklung rudimentär, und die beiden Enden unterscheiden sich nicht kolossal. Die fiese Kamera und die Synchronstimmen machen aus einem »Geheimtipp!« lediglich ein »Ganz okay für Spidey-Fans«.



philipp@gamestar.de



Michael Graf

ist enttäuscht, dass vor Weihnachten keine Strategie-Hits mehr erscheinen. Andererseits hat er so endlich Zeit, alle Geheimtipps durchzuspielen (Warfare).



Gunnar Lott

ist enttäuscht, dass Dawn of War 2 erst 2009 kommt. Andererseits hat er so endlich Zeit, mit seiner Tochter zu sprechen »He, du kleine Git! Ich bin da Boss!«.

Strategie-Inhalt

Test

MySims	86
Hotel Gigant 2	87
Panzerkrieg: Burning Horizon 2	87
Prison Tycoon 3	87

Strategie

Sinnloser Organhandel

Electronic Arts erweitert **Spore** – aber erst mal nur mit Körperteilen.

Der Strategiegott stehe uns bei, sie tun's tatsächlich! Bislang hatten wir nur gewitzelt, dass Electronic Arts seinem Evolutions-Simulator **Spore** eine ähnliche Addon-Flut bescheren würde wie dem Familien-Goldesel **Die Sims 2**. Doch dies scheint sich zu bewahrheiten: Am 19. November ist die **Spore**-Erweiterung **Süß & Schrecklich** erschienen. Hauptinhalt: 72 neue Körperteile. Mal ehrlich, wenn **Spore** eines nicht braucht, dann mehr Schnäbel und Arme. Der Pferdefuß des Lebewesen-Baukastens ist der monotone Spielablauf, auf Dauer wird **Spore** einfach langweilig. EA sollte es daher erst mal mit mehr spielerischer Substanz füllen, statt Sim-

pel-Addons zu veröffentlichen. Im Frühjahr 2009 folgt die zweite Erweiterung. Immerhin mit (mäßig spannenden) Neuerungen: einer erweiterten Weltraumphase und einem Missions-Editor. Und dann? Kommt bestimmt bald das nächste Körperteile-Paket. **GR**



Zusätzliche **Körperteile** helfen bei Langeweile auch nicht.

GameStar-Strategie-Charts 01/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign / Storypositionen	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	12/08	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	World of Goo	2D Boy	–	12/08	85	5	7	10	10	9	8	10	10 ¹	9 ²	6	¹ Physik, ² Bauteile
4	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	84	7	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
5	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	83	7	4	10	8	7	10	10	10	8	9	
6	Civilization 4: Colonization	2K Games	Firaxis	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9	
7	King's Bounty	Katauri Int.	Nobilis	12/08	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**.

Jedem Kind sein Sim: Der neueste Ableger der Erfolgsreihe zielt auf die ganz junge Spielerschaft.

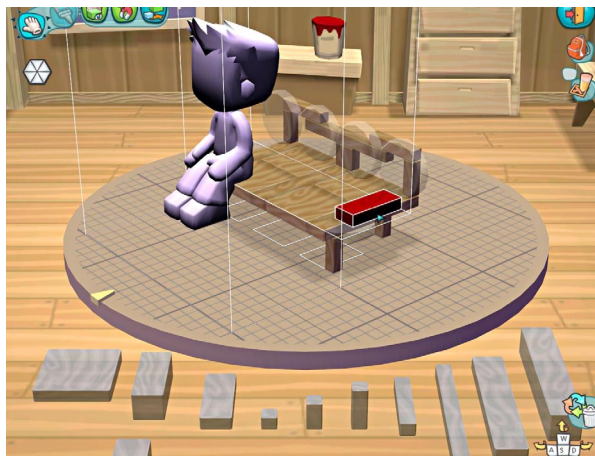
MySims

Nanu, Sie haben diesen Artikel angesichts der Bilder und des Titels nicht hastig überblättert oder schreiend das Weite gesucht? Gut, denn so können wir Ihnen sagen, dass der jüngste Spross der **Sims**-Großfamilie von EA nicht nur ein »Sims Light« in Knuddel-Optik ist, sondern ein (für Kinder) durchaus komplexes Aufbauspiel. Sogar so komplex, dass wir **MySims** auf einer Seite kaum angemessen beschreiben können. Daher das Wichtigste in Kürze: Ihr zu Beginn des Spiels selbsterstellter Sim ist nicht nur für sein eigenes Wohl und Gedeihen, sondern gleich für das einer ganzen Stadt verantwortlich. Ihre Aufgabe ist es, neue Bewohner anzulocken und dabei deren verschiedensten Interessen und Bedürfnisse zu befriedigen. Bei erfolgreichem Handeln tummelt sich fortan eine bunte Mischung aus Klischeetypen in Ihrer Siedlung. Mit steigender Zufriedenheit der Einwohner erhält die Stadt bis zu fünf Sterne.

Essbare Essenzen

Jeder Sim benötigt zuallererst ein Dach über dem Kopf, das Sie ihm

schnell im Editor zusammenzimmern. Schon beim Hausbau sollten Sie aber den Charakter des jeweiligen Sims berücksichtigen. Ein Gelehrter zum Beispiel freut sich eher über Säulen und Statuen, ein Partygöhr hingegen über Musikboxen und rosa Flamingo-Skulpturen. Danach erschaffen Sie die Inneneinrichtung, die Sie ebenfalls per Editor schreineren können. Wichtig ist dabei die Verwendung so genannter Essenzen: Das sind einfache Rohstoffe wie rote Äpfel, Kirschblüten oder dunkles Holz, aber auch schräge Zutaten wie Kussfische oder Schachfiguren. Die Essenzen müssen Sie entweder pflanzlich kultivieren, per Angel aus dem Wasser fischen oder mit Hilfe einer Sonde aus dem Boden buddeln. Nur die Verwendung der richtigen Essenzen sorgt für glückliche Sims. Dank der aufs Wesentliche reduzierten Bedienung und des einfachen Schwierigkeitsgrades ist die Fünf-Sterne-Stadt bald kein Traum mehr. Übers Internet können Sie sogar Stadtteile Ihrer Freunde besuchen. Für Kinder (bzw. deren Eltern) ist **MySims** mehr als einen Blick wert. Alle anderen dürfen nun ruhigen Gewissens weiterblättern. Patrick C. Lück / CS



Der **Möbel-Editor**: viel Freiraum für die Fantasie, aber etwas umständlich zu bedienen.

Altersfrage

Patrick C. Lück: Es ist schwer, **MySims** angemessen zu bewerten. Natürlich könnte ich mich über den Kitsch-Faktor oder die ständigen Wiederholungen aufregen. Ich tue es aber nicht, in dem Bewusstsein, dass **MySims** für Kinder durchaus Spaßig sein kann. Die Verantwortung für eine ganze Stadt, das liebevoll kindgerechte Design und die phantasievollen Editormöglichkeiten fordern und belohnen jüngere Spieler sehr schön. Wer also noch nicht zehn ist, der darf zugreifen (lassen).



redaktion@gamstar.de

DVD
Test-Check

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5741

MYSIMS

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Electronic Arts (Die Sims 2: Apartment-Leben, GS 09/08: 69 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.10.2008
CA. PREIS 40 Euro
USK ohne Altersb.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,5 GHz Intel XP 1800+ AMD 256 MB RAM 3,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 512 MB RAM 3,0 GB Festplatte DSL	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4600+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte DSL

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

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 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) Online teilbare Stadtteile für weitere sieben Freunde.
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER intern
FAZIT Nett: eine Art Second Life für unsere Kleinsten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Knuddeloptik + gute Animationen - sehr polygonarm - schwache Texturen	5 / 10
SOUND	+ Ohrwurm-Musik + Simlisch ist wohl die perfekte Sprache - öde Soundeffekte (»Pling«)	8 / 10
BALANCE	+ sanft steigender Schwierigkeitsgrad - Tutorial erklärt nicht genug - insgesamt viel zu leicht	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ in sich perfekt geschlossener Mikrokosmos + Wohlfühl-Atmosphäre - für Ältere arg belanglos	8 / 10
BEDIENUNG	+ kinderleichte Bedienung + übersichtliche Menüs und Schalter - Möbel-Editor leicht fummelig	8 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Stadtteile + unzählige Möglichkeiten bei den Editoren - nur eine Stadt	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ nette Suche nach Essenzen + Möbelaufträge steigern sich ... - ... aber auf Dauer immer gleich	6 / 10
KI	+ nachvollziehbares und Sim-typisches Verhalten - bietet kaum Überraschungen	8 / 10
EINHEITEN	+ zahllose Bauteile und Essenzen + einzigartige Charaktere - viele Klischees	9 / 10
KAMPAGNE	+ gute Führung durch gestaffelte Erweiterung + Stadtausbau motivierend - nur eine »Kampagne«	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Gutes Weihnachtsgeschenk für (sehr) junge Zocker.

70
SPIELSPASS



Die beinahe perfekte Stadt samt Karateschule, Sushi-Restaurant und Seifenblasen.



Wir können jedes einzelne **Gericht** auf der Speisekarte selbst bestimmen.

Nach über sechs Jahren bekommt der Hotel Gigant einen soliden Nachfolger.

Hotel Gigant 2

DVD
Test-Check

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5746

In **Hotel Gigant 2** stehen Sie vor der gar nicht so einfachen Aufgabe, eine florierende Herberge auf die Beine zu stellen und in der Gewinnzone zu halten. Entweder Sie beginnen ganz von vorn und kaufen sich ein Grundstück, auf das Sie ein fertiges, aber noch nicht eingerichtetes Hotel pflanzen, oder Sie versuchen sich an den Kampagnenmissionen, in denen Sie meist mit einer bestehenden Pension bestimmte Ziele erreichen müssen. Der Einrichtungspart im Rohbau erinnert sehr an die **Sims**-Spiele: Fernseher, Betten, Telefone, Kühlschränke und unzählige andere Gegenstände müssen von Hand verteilt werden. Die Positionierung der Möbelstücke fällt dabei deutlich umständlicher aus als in **Die Sims**. Praktisch dagegen: Wenn Sie Ihr erstes Zimmer fertig haben, speichert das Spiel die Vorlage, sodass Sie Ihren Prototypen immer wieder

bauen können. Änderungen an fertigen Zimmern werden automatisch in alle Räume der Kategorie übernommen. Ist das Hotel eröffnet, verbringen Sie die meiste Zeit damit, auf die Beschwerden Ihrer Gäste zu reagieren und Ihr Etablissement mit Pool, Fitnessräumen, einem Restaurant und einer ganzen Palette anderer Annehmlichkeiten auszubauen. Mit seiner großen Menge an Möglichkeiten überfordert **Hotel Gigant 2** Anfänger und bringt selbst Fortgeschrittene an ihre Grenzen – wenn 20 Gäste sich beschwerten und Sie gleichzeitig noch sämtliche Gerichte auf der Speisekarte selbst auswählen müssen, artet die Simulation trotz Pausenfunktion in Arbeit aus.

PD

HOTEL GIGANT 2

GENRE Aufbauspiel
HERSTELLER Enlight / Nobilis
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG Gut

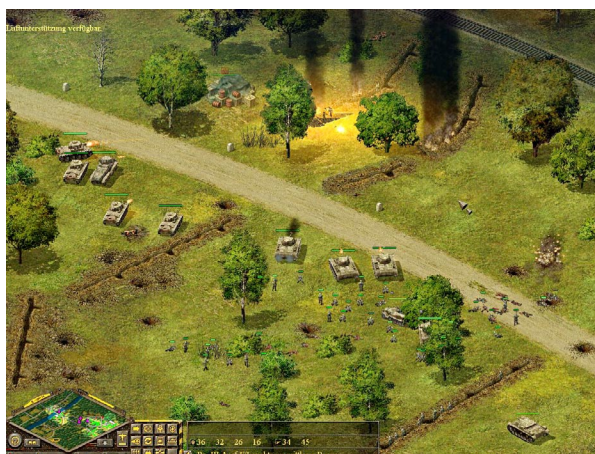


Hardcore-Hotelmanagement

Philipp Dubberke: Wenn ich eine Herren- und eine Damentoilette baue, brauchen beide Räume Spiegel, Kabinen und Lampen. Ich muss sie jedoch einzeln einrichten, weil das Spiel mir nicht erlaubt, den Damenspiegel ins Herrenklo zu hängen, obwohl sie gleich aussehen. Solche Kleinigkeiten erschweren die Simulation. Dabei bietet sie einen gewaltigen Umfang; gerade wegen dieser hohen Komplexität richtet sich die Hotelbauerei eher an erfahrene Fans von Aufbauspielen.



philipp@gamestar.de



Mit Panzern und Infanterie stürmen unsere Deutschen einen **Schützengraben**.

Panzerkrieg Burning Horizon 2

Obwohl **Blitzkrieg** schon fast sechs Jahre auf dem Weltkriegs-Buckel hat, gebiert es nun erneut einen Ableger: In **Panzerkrieg: Burning Horizon 2** schlagen Sie Echtzeit-Schlachten in gewohnt krümeliger Grafik. Die drei arg trocken inszenierten Kampagnen bieten 33 abwechslungsreiche, für Profis

aber meist zu leichte Missionen. Obwohl zusätzlich das Addon **Rolling Thunder** beiliegt, ist das Paket für 30 Euro etwas zu teuer. GR

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5762

PANZERKRIEG

GENRE Echtzeit-Taktik
HERSTELLER La Plata / United
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,3 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG Gut

USK ab 16 Jahren



Das hier ist ein **Frauengefängnis**. Was keinen Unterschied macht.

Prison Tycoon 3

Eine Schund-Serie arbeitet sich nach unten: Der **Prison Tycoon** wird mit jedem Teil schlechter. Was nicht nur daran liegt, dass sich im Vergleich zum Vorgänger inhaltlich fast nichts geändert hat. Knast-Manager bauen zum dritten Mal aus genau den gleichen Bauteilen genau die glei-

chen trostlosen Gefängnisse auf. Dafür stürzt **Prison Tycoon 3** nun auch regelmäßig ab. CS

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5180

PRISON TYCOON 3

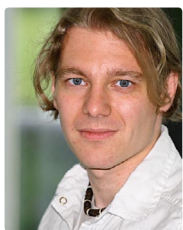
GENRE Aufbauspiel
HERSTELLER Virtual Playground / THQ
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM, Geforce 5200 / Radeon 8500
PREIS/LEISTUNG Ungenügend

USK ab 12 Jahren




Michael Trier

halten die exzellenten Einzelspieler-Titel wie Fallout 3 oder GTA 4 komplett vom Online-Rollenspielen fern. Und eine »echte« Handlung zu erleben, tut mal wieder richtig gut!


Christian Schmidt

gefällt das kaputte Washington aus Fallout 3 wesentlich besser als die echte Stadt. Kein Autoverkehr! Keine Touristen! Aber natürlich Supermutanten hier wie dort.

Abenteuer-Inhalt

Tests

Fallout 3.....	90
Gothic 3: Götterdämmerung.....	96
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir.....	98
Memento Mori.....	98
A Vampyre Story.....	99

Abenteuer

Nichts dazugelernt

Endlich: Neues aus der Gothic-Welt. Und trotzdem alles beim Alten.

Am 13. Oktober 2006 erschien **Gothic 3**, ein unbestreitbar faszinierendes Spiel mit einer großartigen Spielwelt – und voller Fehler. Noch während des Tests behauptete Jowood, über jeden von uns aufgespürten Bug schon informiert gewesen zu sein und alle Fehler bis zur Veröffentlichung auszumerzen. Das Spiel kam fehlerhaft auf den Markt.

Inzwischen sind Spielelemente von **Gothic 3** durch die Entwicklung im Genre überholt. Der Fan freut sich dann normalerweise auf ein Addon, das Neuerungen bringt. **Götterdämmerung**, dem ersten Addon zu **Gothic 3**, kann man eines zugute halten: Es erzählt seine Geschich-

te besser als das Hauptprogramm. Der Rest ist gescheitert: keine sinnvolle Neuerung; Bugs, die schon behoben waren, sind wieder da – und neue kommen hinzu. Bei Erscheinen eines Addons passen wir die Wertung des Hauptprogramms an; oft kann ein Spiel so eine Note aufsteigen. Im Fall von **Götterdämmerung** gleichen wir die zwei Jahre alte **Gothic 3**-Wertung nun an den aktuellen Genre-Standard an, das Addon hat die Chance einer Erneuerung vertan. Wir werten das unzeitgemäße Kampfsystem (wie im Addon) von 6 auf 5 ab und ziehen auch bei der im Genre-Vergleich sperrigen Bedienung und der Handlung je einen Punkt ab. **MT**

GameStar-Abenteuer-Charts 01/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakter / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
Rollenspiele																
1	Fallout 3	Bethesda	Bethesda	NEU	93	8	9	9	10	8	10	10	10	9	10	
2	Elder Scrolls 4: Oblivion	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	87	9	9	7	6	8	10	9	10	9	10	
3	Drakensang	Anaconda	Radonlabs	09/08	86	8	8	7	8	8	10	8	9	10	10	
4	Jade Empire	2K Games	Bioware	04/07	86	7	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
5	Mass Effect	Electronic Arts	Bioware	07/08	85	7	9	8	9	9	9	8	10	8	8	
6	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	85	5	9	6	9	8	9	10	10	10	9	
7	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian	12/06 (85)	84	7	9	6	10	6	10	10	9	7	10	12/07: Addon
8	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	CD Projekt	10/08	83	8	9	7	9	8	9	9	8	8	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	12/08	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	12/08	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**.



Kritischer Angriff auf
Supermutant-Behemoth



In einer spektakulären **Skript-Sequenz** bekämpfen wir gemeinsam mit Verbündeten einen riesigen Mutanten.

**Gelungene Reanimation
eines Rollenspiel-Klassikers
in zeitgemäßem 3D-Ge-
wand: Fallout 3 ist eines
der herausragenden Spiel-
erlebnisse 2008.**

Fallout 3



Erst als der Gegner endlich gefällt ist, sieht man dessen wahre **Riesenhaftigkeit**, hier seine Keule.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5636

Es gibt eine Handvoll legendärer Klassiker auf dem PC, auf die immer wieder Bezug genommen wird. In Tests bestimmen sie als Genre-Referenzen über Jahre das Wertungsgefüge, und in nostalgisch verklärten Schwärmerien über die »Gute alte Zeit«, in der es (angeblich) nur auf den Spielspaß und nicht auf die Grafik ankam, fallen mit absoluter Sicherheit ihre Namen. Einer dieser prägenden Meilensteine für PC-Spieler ist das Rollenspiel **Fallout** (GS 12/1997: 85%) vom längst Pleite gegangenen Entwickler Interplay. Die größte Besonderheit des Titels: Er lässt dem Spieler große Wahlfreiheit. Stellt ihn vor Entscheidungen, die dann tatsächlich Auswirkungen auf die Spielhandlung und auf die Entwicklung des Spielcharakters haben. Der zweite Teil (GS 01/1999, 83%) setzt das erfolgreiche Kon-

zept fort, leidet aber besonders in der geschnittenen deutschen Version unter zahlreichen Bugs. Fast zehn Jahre mussten die Fans auf einen dritten Teil warten, jetzt ist es soweit. Angesichts des neuen Entwicklers Bethesda (**The Elder Scrolls 4: Oblivion**, GS 05/2006: 90 Punkte) lautet die bange Frage: Können die das?

Der Spieleinstieg

Um eins vorwegzunehmen: Ja, die können das! Schon der Einstieg, das Tutorial und die Charaktererschaffung sind rundum gelungen. Selten war die Festlegung der grundlegenden Charaktereigenschaften (Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit, Glück) und des Erscheinungsbilds (Geschlecht, Hautfarbe, Frisur, Augenfarbe, jede Menge Bärte usw.) derart unterhaltsam mit der Einführung in

die Spielwelt, ihre Regeln und die Bedienung verbunden.

Kurzdurchlauf: Sie erleben zu Beginn des Spiels Ihre eigene Geburt und dann in Zeitsprüngen die prägenden Ereignisse Ihrer Kindheit und Jugend. Erste Erinnerungen an Ausbrüche aus dem Laufstall, erste Freunde und Feinde und eine Abschlussprüfung bringen Ihnen Ihre Spielfigur nahe – sehr nahe. Nahezu beiläufig nutzt das Spiel diese Stationen zur Charaktererstellung und als Tutorial. Alle Charakterwerte, aber auch Ihren Gesundheitszustand, Ihre Ausrüstung, Aufträge mit entsprechenden Notizen und die dazugehörigen Übersichten finden Sie an Ihrem Handgelenk: Eine Art PDA, der aus den Vorgängern bekannte Pip-Boy, gibt jede gewünschte Auskunft. Leider ist Bethesda ein wenig knauserig mit Tastenkürzeln um-

gegangen. So gibt es unverständlicherweise keine Schnellzugriffstaste für die Weltkarte, nur Waffen oder Medikamente lassen sich den Ziffern 1 bis 8 zuweisen.

Story und Dialoge

Schauplatz dieses ersten Spielabschnitts ist eine unterirdische Atombunkieranlage namens Vault 101 – die ganze Welt ist nach einem mörderischen Atomkrieg zerstört und verstrahlt. Dann verschwindet Ihr Vater aus dem hermetisch abgeriegelten Vault, wird darum als Verbrecher gejagt, und Sie hetzen hinterher, um ihn zu suchen. Vault steht im Englischen für Stahlkammer oder Gewölbe, was die Sache treffend beschreibt und bei einer Übersetzung ins Deutsche an Wucht verloren hätte. Wir haben sowohl die englische, mit zahlreichen Splattereffekten garnierte, als auch die ent-



Die **Ragdoll-Physik** hilft Gegnern bei Explosionen mächtig auf die Sprünge.



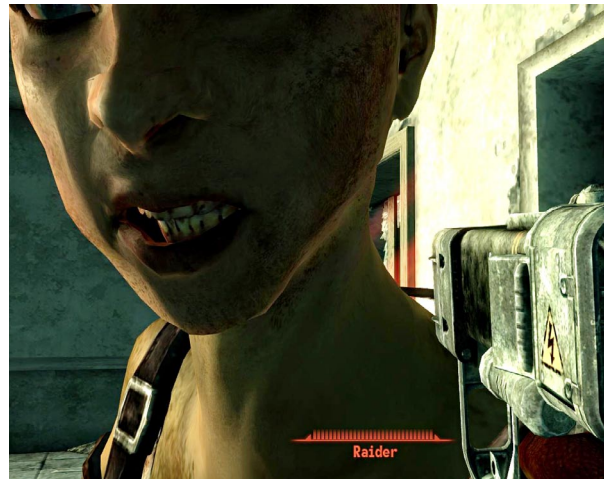
Rollenspiel

Test

Skurille Charaktere: Greta, vermutlich lesbisch, ziemlich untot und Kettenraucherin – auch egal jetzt.



Mit der Fähigkeit **Große Waffen** verbessern Sie Präzision und Schaden mit Wummen wie der Minigun.



Viel **Liebe zum Detail** mit wenig Polygonen: das schadhafte Gebiss der Apokalypse.

sprechend geschnittene deutsche Version gespielt. Die Übersetzungen sind bis auf wenige Ausnahmen gelungen, die deutschen Sprecher durch die Bank hochklassig. Vor allem die Multiple-Choice-Dialoge brillieren mit feinsinnigen Abstufungen bei den zahlreichen unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten. Wie schon bei der Charaktererstellung funkt **Fallout 3** darin schon sehr früh seine wichtigste Botschaft: Das hier ist kein mit einem schlammigen Rollenspiel-Anstrich überlätztes Simpel-Actionspielchen, das den donnernden Ruf des Markenmens zum Kassemachen missbraucht. Ganz in der Tradition der **Fallout**-Reihe steht der Spieler schon früh vor den ersten emotional aufgeladenen Ent-

scheidungen: Die süße Tochter des Vault-Aufsehers beschützen oder bei der tonangebenden Teenie-Bunkergang mitrumpeln? Und etwas später, nach dem Ausbruch aus dem Vault: Den landläufigen, von individuell gezeichneten Gesprächspartnern geschürten Vorurteilen folgen und die unter Kanibalismusverdacht stehende geheimnisvolle »Familie« töten? Oder – kniffliger, aber auch einträglicher – eine Brücke schlagen zwischen postnuklearem Bürgertum und der Untergrund-Gang?

Den Verlauf der Geschichte bestimmen Sie durch Ihre Antworten in den Dialogen und durch Ihr Verhalten mit. Wollen Sie Ärger vermeiden, sollten Sie beispielsweise niemals etwas stehlen. Werden Sie erwischt, wird man

Sie jagen. Sie können sich andererseits auf eine Schurkenkarriere einlassen und versuchen, aus jeder Situation das Maximum an Beute herauszuholen. Dann allerdings wird sich Ihr Spielerlebnis grundlegend ändern.

Charakterentwicklung und Ques

Wie Sie sich auch entscheiden, Erfahrungspunkte regnet es in jedem Fall, entweder für das simple Töten der Gegner oder für geschicktes Verhandeln und überzeugendes Auftreten in den Gesprächen. Je mehr Punkte Sie in die Fähigkeit »Sprache« investieren, desto besser stehen Ihre Chancen, Ihr Gegenüber in Dialogen zu beeinflussen, um an Infos, Belohnungen oder Unterstützung

zu gelangen. Zusätzlich gibt es Sonderfähigkeiten (Perks), die Sie über Stufenaufstiege freischalten dürfen. Als »Ladykiller« (Männer) oder »Schwarze Witwe« (Frauen) beispielsweise bekommen Sie bei Kontakt mit dem jeweils anderen Geschlecht zusätzliche Dialog- und manchmal auch Handlungsoptionen. In Kämpfen fügen Sie zudem, gar nicht gentleman- bzw. ladylike, zehn Prozent mehr Schaden zu. Mit dem Perk »Herz für Kinder« gibt es zusätzliche Gesprächsvarianten mit Kindern. Im Gegensatz zur deutschen Version von **Fallout 2** sind die nämlich mit von der Partie.

Am direktesten spielen Sie **Fallout 3**, wenn Sie Ihren Gefühlen nachgeben. Hassen Sie diesen großmäuligen Vollidioten, der



Gut: Im **Tarnmodus** zwei Mutanten geknips. Blöd: Beute liegt im verstrahlten Wasser.



Per **Reparieren-Skill** können Sie mehrere gleiche Waffen zu einer besseren zusammenfügen.

Ich bin Fallout Boy!

Fabian Siegismund: »Du spielst Fallout? Das ist doch ein Rollenspiel!«, muss ich mir seit Wochen immerzu anhören. Ja, ich spiele Fallout, denn dieses Spiel ist wie für mich gemacht. Ich liebe Endzeit! Ich finde es wahnsinnig interessant, zu sinnieren, wie sich die Menschheit wohl nach dem großen Knall weiterentwickeln würde, und Fallout 3 liefert ein paar schöne Ideen dazu. Und die Action kommt auch nicht zu knapp – wenn in anderen Rollenspielen auch derart viel geballert würde, wäre ich vielleicht mehr in diesem Genre unterwegs. Aber bis Fallout 4 dauert es leider wohl noch eine Weile ...



fabian@gamestar.de

Ihnen da offensichtlich Lügen auf-tischt, aber mit hohen Belohnungen für die Erfüllung eines nicht astreinen Auftrags lockt? Hauen Sie ihn um! Oder aber, wenn das eher Ihrem Wesen entspricht, umgarnen Sie ihn. Um ihm dann vorzulügen, Sie hätten den Auftrag erledigt, und den Lohn abzugreifen, ohne sich die Finger schmutzig gemacht zu haben. Gefällt Ihnen die Quest trotz der offensichtlichen Ungereimtheiten, führen Sie sie skrupellos aus und lassen Sie sich vom weiteren Verlauf überraschen.

Taktiker werden andererseits genau die Werte ihrer Spielfigur im Auge behalten, Entscheidungen im Spiel kühl vor allem nach diesen Fähigkeiten treffen und die Perks nach maximalem Vorteil für schnelles Aufleveln wählen.

Fallout 3 lässt Ihnen beide Optionen, lädt aber wie kaum ein anderes Spiel zum emotionalen Trip. Dafür sorgen neben den vertrackten Situationen, in die das Spiel Sie schickt, vor allem die schrulligen Charaktere, die sich auch auf der Gefühlsebene einnisten und rein erfolgorientiertes Vorge-



Im Fadenkreuz Ihres Sniper-Gewehres sollte ein **Yao Gai** niemals so groß werden.

hen schwer machen. Nur wer sich für das »ganze Drumherum« bei einem Spiel nicht interessiert und mit autistischer Präzision die Spielmechaniken analysiert, um dann in möglichst wenig Spielstunden maximal aufzuleveln, wird die Atmosphäre dieses Spiels kalt lassen. Lediglich Spieler dieses Kalibers werden gleichmütig über die schwarzhumorigen Scherze und die vielen Anspielungen auf heutige Verhältnisse hinwegstolpern, die die **Fallout 3**-Welt zu etwas ganz Besonderem machen. Das spiegelt sich auch in den vielfältigen Aufgaben wieder, die Sie in Ihrem Pip-Boy aufgelistet finden. Manche der Aufträge erscheinen zunächst simpel, entpuppen sich dann aber als zwie-

spältige Angelegenheit, die wiederum eine Entscheidung vom Spieler verlangen. So gibt es söldnertypische Tötungsaufträge, die Sie in einem Fall in die relative Idylle eines zur schwimmenden Stadt umfunktionierten Flugzeugträgers führen. Hier sollen Sie für einen äußerst merkwürdigen Auftraggeber einige (angebliche) Rassisten ausschalten. Im Gespräch mit den Zielpersonen kommen Ihnen schnell Zweifel an deren tatsächlicher Schuld. Andererseits sind Sie bei Ihrem Questgeber im Wort. Wir haben in solchen Situationen oft beide Varianten durchgespielt und sind auf keine Sackgassen, aber meist nachvollziehbare Konsequenzen gestoßen. Das spricht für sorgfältiges Questdesign.

TECHNIK-CHECK

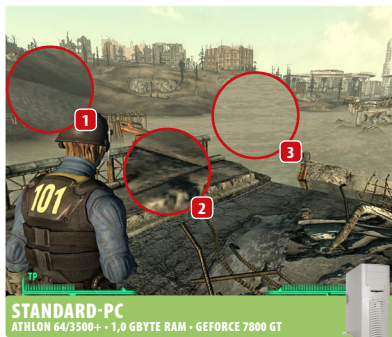
FALLOUT 3



OLDIE-PC
ATHLON 64 3200+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 6600 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

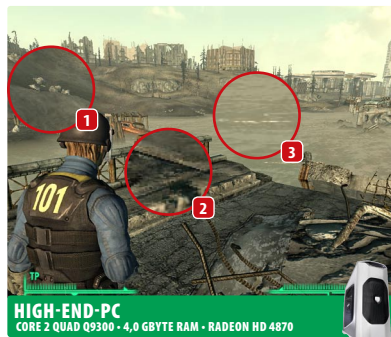
Aufploppende Objekte in der Entfernung 1, Wasser ohne Spiegelungen 3 und unscharfe Texturen 2, aber wenigstens läuft Fallout 3 in minimalen Details auch auf Oldie-PCs.



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

► 1280x1024 ► mittlere Details

Auch in mittleren Details fehlen weit entfernte Objekte 1, dafür sehen Wasser 3 und Texturen 2 deutlich besser aus. Und das Beste daran: Selbst ältere PCs schaffen das locker.



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

► 1680x1050 ► sehr hohe Details

Mit maximalen Details und Kantenglättung sieht Fallout 3 umwerfend aus. Weit entfernte Objekte 1 werden dargestellt, und auch Wasser 3 sowie Texturen 2 überzeugen.

TECHNIK-TIPPS

► Um in Fallout 3 Breitbildauflösungen zu nutzen, müssen Sie die Datei »FalloutPrefs.ini« bearbeiten. Unter XP finden Sie die Datei unter »C:\Dokumente und Einstellungen\IHR_BENUTZERNAME\Eigene Dateien\My Games\Fallout3«, Vista-Benutzer schauen unter »C:\Benutzer\IHR_BENUTZERNAME\Dokumente\My Games\Fallout3«. Tragen Sie dann in der »FalloutPrefs.ini« unter »iSizeW=« und »iSizeH=« Ihre gewünschte Auflösung ein. Wollen Sie

zum Beispiel in 1680x1050 spielen, sehen die Einträge dementsprechend so aus:
iSizeW=1680
iSizeH=1050
Achtung: Nutzen Sie nicht wieder das Einstellungs-Menü, sonst wird Ihre eingestellte Auflösung überschrieben.

Checkliste

- 5,8 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT FALLOUT 3 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.

	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
GRAFIKKARTE	X700	X800 XL	X850 XT	
	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
	7900 GTX	7900 GTX	7950 GX2	
	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
PROZESSOR	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO
	9600 GT	9600 GT	9800 GT	9800 GTX
	9800 GT	9800 GT	9800 GT	9800 GT
	9800 GT	9800 GT	9800 GT	9800 GT
SPEICHER	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
	3850	4670	3850	4670
	4670	4670	4670	4670
	4670	4670	4670	4670
LEGENDE	512	768	1.024	1.536
	2.048	2.560	3.072	3.584
	4.096			

Kampfsystem und Gegner

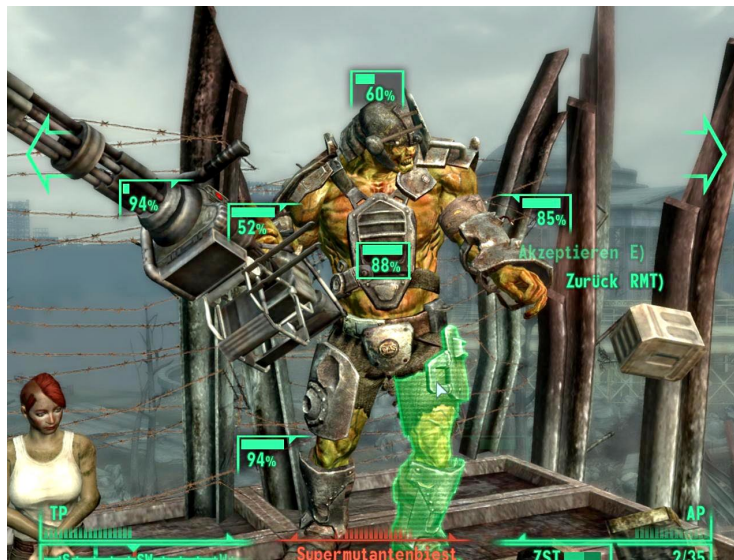
Ein Highlight in **Fallout 3** sind die flexiblen und gut zu beherrschenden Kämpfe. Entweder schießen Sie (bevorzugt aus der Ego-, optional auch aus der Schulterperspektive) wie in einem Shooter in Echtzeit auf den Gegner. **Fallout**-typischer werden die Scharmützel dann im so genannten V.A.T.S.-Modus. Ein Tastendruck friert die Spielsituation ein; der im Fokus stehende Gegner wird in Großaufnahme herangezogen und seine Trefferzonen (Arme, Beine, Kopf, Rumpf usw.) präsentiert. Prozentzahlen geben die Chance an, mit der ausgewählten Waffe aus dem jetzigen Winkel die Körperpartie zu verletzen. Hört sich kompliziert an, funktioniert aber wie aus einem Guss und eröffnet zusätzlich zum Nervenkitzel klar einsetzbare Möglichkeiten – ein Fest für Rollenspieler. Eher actionorientierte Spieler müssen mit dem nicht hundertprozentig präzisen Zielsystem der Echtzeit-Variante leben. Ihnen sei dringend geraten: Einfach mal das V.A.T.S. ausprobieren, sich von der atemberaubenden Inszenierung der Zeitlupenkämpfe begeistern lassen – um danach höchstens noch verstrahlte Kakerlaken in Echtzeit zu zertreten. Neben allerlei mutiertem Getier treffen Sie im Spielverlauf auf verschiedene Söldner- und Banditengruppen, Ghule, Mutanten, Roboter, durchtriebene Einzeltäter und zähe, teils riesige Endgegner.

Grafik und Sound

Ein konsequent durchgehaltener Grafikstil rundet dieses überzeu-

gende Rollenspiel ab. Zugegeben: **Fallout 3** kann technisch nicht mit Überfliegern wie **Crysis** mithalten. Die Texturauflösung wird Grafikfetischisten genauso wenig zufrieden stellen wie die teils ungelungenen Animationen. Am schmerzlichsten vermissen wir Staubwirbel, herumrollendes Dornengestrüpp und ähnliche Spielereien in den weitläufigen Arealen, die bestens zu den hochklassigen Wind- und Atmo-Effekten gepasst hätten. Zumal wir an einigen wenigen Schauplätzen auf tanzende Staubflocken und Verwirbelungen gestoßen sind.

Bethesda hat seine virtuelle Vision einer Trümmervüste nach dem schrecklichsten aller denkbaren Kriegsszenarien überzeugend gestaltet: Die eindrucksvollen Lichtstimmungen in den fließenden Tag- und Nachtzyklen geben Raum für Schönheit inmitten der maximalen Zerstörung, die gesamte postapokalyptische Welt wirkt stimmig und in sich schlüssig. Dazu kommt der einzigartige **Fallout**-Stil, eine Persiflage auf die spießeigenen 50er-Jahre in den USA. Alle Alltagsgegenstände, Plakate, die vielfältige Kleidung im Spiel bis hin zu den Ladebildschirmen (wegen der kurzen Ladezeiten kaum zu sehen) sind in diesem poppigen Zitatstil gehalten. Auch hier wurde der Stil der **Fallout**-Klassiker konsequent eingefangen. **Fallout 3** inszeniert eine brutale Wüste des menschlichen Versagens als ebenso dramatisches wie ironisches Rollenspielspektakel. Für die einen große Spielkunst, für alle anderen in jedem Fall sehr gute Unterhaltung. **MT**



Im V.A.T.S.-Modus bekommen Sie die Trefferwahrscheinlichkeit für verschiedene Körperzonen angezeigt.

FALLOUT 3

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Bethesda (Elder Scrolls: Oblivion, GS 05/06: 90 Punkte)
PUBLISHER Bethesda / Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 46 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.10.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden plus, je nach Spielweise

Vom Beginn bis zum Schluss ein großartiges Spielerlebnis.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ROLLENSPIEL

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

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell
HILFEN Tutorial, Hilfetexte, fünf 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

MINIMUM STANDARD OPTIMUM
P4 2,6 GHz Intel PD 950 Intel C2D 4300 GHz Intel
XP 2.600+ AMD A64 X2/3.800+ AMD A64 X2/5.000+ AMD
1,0 GByte RAM 2,0 GByte RAM 2,0 GByte RAM
5,8 GByte Festplatte 5,8 GByte Festplatte 5,8 GByte Festplatte

PROFITIEREN VON Surround-Hardware
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ 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 Fernsicht + viele Details + schicke Effekte + Bausteine wiederholen sich + teils matschige Texturen + Animationen
SOUND + passende, stimmungsvolle Musik + Radiosender + knackige Soundeffekte + meist sehr gute Sprecher
BALANCE + fünf Schwierigkeitsgrade + gute und böse Handlungen möglich + sinnvolle, originelle Talente + Gegner verhalten sich teils unlogisch
ATMOSPHÄRE + hervorragender, perfekt durchgezogener Stil + viel schwarzer Humor + glaubwürdige Endzeit-Stimmung
BEDienung + gute Steuerung mit Maus und Tastatur + belegbare Schnell Tasten + zu kleine, zu verschachtelte Menüs + Komfortfunktionen fehlen
UMFANG + zahlreiche Aufgaben, viele optional + riesige Oberwelt + Haupthandlung führt durch Welt + bis zum Schluss Abwechslung
QUESTS + nett erzählte Geschichten + gute und böse Lösungswege + skurrile Charaktere + viele Überraschungen, wenig Standard
CHARAKTERSYSTEM + ausgefeiltes S.P.E.C.I.A.L.-System + viele sinnvolle Talente + originelle Spezialfertigkeiten + ermöglicht Handlungsalternativen
KAMPFSYSTEM + Wahl zwischen Action und V.A.T.S. + knackig und spannend + zahlreiche Varianten möglich + Action-Modus unpräzise
ITEMS + massenhaft Gegenstände und Waffen + Bau originaler Waffen möglich + sinnvoller Tauschhandel + Alltagsgegenstände

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Endzeit-Rollenspiel mit toller Atmosphäre.

93

SPIELSPASS

Mein Spiel 2008

Michael Trier: Fallout 3 gehört für mich zu jenen positiven Überraschungen, auf die man nach vielen Enttäuschungen kaum noch zu hoffen wagt. Die hochklassige, den Charakter des Vorgängers respektierende Wiedergeburt eines Kult-Klassikers in zeitgemäßer 3D-Grafik bei angemessener Spielzeit – was will die Spielerseele mehr? Ich bin dem Entwickler Bethesda darum zutiefst dankbar für diesen Titel. Man hätte ja auch mit einem lauen Aufguss im Action-Gewand rechnen können, der lediglich versucht, mit dem Namen Fallout Profit zu machen. Ich habe mich mit großem Vergnügen durch so ziemlich jede Quest gespielt, verschiedene Charakterentwicklungen getestet, die deutsche und englische Version ausprobiert, mit parallel spielenden Kollegen (auch konträr) diskutiert – und bin trotz der kleinen Schwächen ziemlich sicher, hier mein persönliches Spiel 2008 gefunden zu haben. Da müsste jetzt im Dezember schon noch ein echter Hammer kommen.



michael@gamestar.de

Bei den Göttern! Uns dämmert, dass Jowood nichts aus den Fehlern des Hauptprogramms gelernt hat. Auch das Gothic-3-Addon ist verseucht mit Bugs.

Gothic 3 Götterdämmerung



Die zahlreichen **Eskorten-Quests** nerven durch die miserable Wegfindung der Begleiter.



Das Kampfsystem sorgt vor allem in der **Arena** für teils unnachvollziehbare Duelle.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5468

Die erste Ernüchterung erfahren wir bereits beim Spielstart. In pixeligen Bildern und einem öden Monolog leitet **Götterdämmerung**, das selbstständig lauffähige Addon zum Rollenspiel **Gothic 3**, die Geschichte ein: Zwei Jahre nach dem Finale des Hauptprogramms kehrt der na-

menlose Held ins Fantasy-Reich Myrtana zurück, um einem Magier (nein, nicht Xardas!) auf die Schliche zu kommen. Dieser will mit Hilfe eines Artefakts ein mächtiges Ungeheuer beschwören und damit die Herrschaft an sich reißen. Doch bei dem Auftrag »Myrtana retten« bleibt es nicht. Denn Trine Games, das Ersatzteam für die nicht mehr involvierten **Gothic**-Erfinder Piranha Bytes, hat sich Mühe gegeben, die Handlung facettenreicher zu gestalten und deutlicher in den Vordergrund zu rücken, als das noch bei **Gothic 3** der Fall war. Das ist den Entwicklern auch durchweg gelungen. In anderen, ebenso wichtigen Bereichen macht **Götterdämmerung** allerdings so manchen Rückschritt.

Angefangen

Ihr Abenteuer startet in der kleinen Siedlung Silden im Nordwesten Myrtanas. Hier sollen Sie für den Rebellenanführer Anog eine Armee zusammenstellen – aber erst, wenn Sie ihm als Vertrauensbeweis fünf Empfehlungsschreiben bringen. Was nach Schema F klingt, macht durch die stets gelungenen Geschichten, die hinter den Quests stecken, eine Menge Spaß. Beispielsweise erforschen wir für den genervten Fischer Oelk die Herkunft mysteriöser Tauben auf dessen Hütendach. In einem anderen Fall sollen wir den Zechpreller Barnabas bestrafen, der zudem Isabelle,

die Frau des Wirts, belästigt haben soll. Dass die in Wahrheit aber als Prostituierte arbeitet, dürfte für deftigen Ehestreit sorgen. Wen Sie dabei an wen verpfeifen, bleibt Ihnen überlassen, denn viele Quests bieten wie gewohnt mehrere Lösungswege – das erhöht den Wiederspielwert. Im ersten Durchgang decken Sie sowieso nur einen Teil der Geschichte auf. Denn in deren Verlauf müssen Sie sich zwischen den beiden verfeindeten Menschen-Anführern Gorn und Thorus entscheiden, wodurch Sie einem von zwei verschiedenen Quest-Verläufen folgen. Unausgegoren: Der Thorus-Weg ist erheblich schwieriger und nervt zudem mit einem unfreiwilligen, wenn auch nicht dauerhaften Verlust aller Waffen und Zaubersprüche. In der Gorn-Variante hingegen zwingt Sie das Programm, eine utopische Be-

stechungssumme aufzutreiben – nicht gerade motivierend.

Weitergemacht

Das Dorf Silden, der Anführer Gorn – all das dürfte Fans des Hauptprogramms bekannt vorkommen. In der Tat spielt **Götterdämmerung** in dem aus **Gothic 3** bekannten Myrtana, diesmal gar ohne die Berggegend Nordmar und die Wüste Varant. Der Vorteil: Die Handlung ist kompakter, die Welt besser gefüllt – Leerlauf gibt es in den rund 20 Stunden Spielzeit (für einen Durchgang) kaum. Zudem hat sich einiges in Myrtana verändert. Vor der Festung Trelis etwa haben die Orks eine schnuckelige Siedlung nebst Tempel und Arena errichtet. Und im zerstörten Montera beschäftigen sich die Menschen gerade mit dem Wiederaufbau. Trotzdem: Vor allem bei Fans wird sich

Bugs, mal wieder

Obwohl Jowood am Erstverkaufstag einen Patch nachschob, leidet **Götterdämmerung** noch unter zahlreichen Fehlern. Die wertungsrelevanten Bugs zählen wir hier auf:

- Auf zwei unterschiedlich ausgestatteten Test-Rechnern stürzte das Programm ab und zu mit einem Speicher-Fehler ab.
- Das Spiel leidet selbst auf Highend-PCs unter Leistungseinbrüchen, bei denen das Bild bis zu 20 Sekunden (!) lang einfriert. Besonders betroffen sind Trelis sowie das Gebiet zwischen Gotha und Montera.
- Die Einwohner Myrtanas zuckeln manchmal unkoordiniert umher, führen unlogische Aktionen aus oder kämpfen pausenlos gegen imaginäre Feinde.
- In Dialogen fehlt häufig die Vertonung. Zudem passen die dazugehörigen Texte manchmal nicht ins Feld oder weisen englische Versatzstücke auf. So wurde der Anführer der Minenarbeiter in Geldern unglücklich mit »Miner Führer« übersetzt.
- Kleinere Objekte wie Bretter oder Fässer, aber auch sitzende Personen schweben gern mal einige Zentimeter in der Luft.
- In seltenen Fällen schaut der Held bei Gesprächen in die falsche Richtung.

Für die Bugs ziehen wir jeweils einen Punkt bei der Bedienung und dem Sound sowie vier Punkte bei der Atmosphäre ab.



Schon ab der Hälfte des Spiels mährt der Held selbst große **Gegnerhorden** mühelos nieder.



Wir sollen drei KI-gesteuerte Orks zu ihrem Anführer bringen und werden in der Wildnis prompt von Wölfen und (oje!) Wildschweinen attackiert. (1280x720, volle Details)

der »Schon mal gesehen«-Effekt einstellen, da **Götterdämmerung** neue Gebiete oder Fraktionen ebenso vermissen lässt wie frische Monster- oder Waffentypen. Da bereits das Hauptprogramm einen riesigen Pool an Gegenständen, Fertigkeiten, Gegnern und Städten bot, wird das Quereinsteiger zwar nicht stören. Die dürften ohne **Gothic**-Vorkenntnisse aber Schwierigkeiten haben, der Handlung zu folgen.

Zurückgeschlagen

Die Kämpfe, einer der größten Kritikpunkte in **Gothic 3**, hat Trine Games noch verschlechtert. Das neue Parier-System funktioniert nur selten, und die von Shootern inspirierten Seitwärtssprünge bringen keinerlei Vorteile. Überhaupt wirken die Nahkämpfe im Genre-Vergleich mittlerweile anti-

quiert, was sich durch die teils unfreiwillig komischen Animationen noch verstärkt. Zudem nervt **Götterdämmerung** mit vielen Macken, die bereits im Hauptprogramm durch Patches behoben worden waren: Wildtiere haufen durch unfaire Serienbisse selbst erfahrene Recken aus den Latschen, KI-Kollegen prügeln unkoordiniert ins Leere oder bleiben wegen der misslungenen Wegfindung oft an kleinsten Hindernissen hängen – angesichts zahlreicher Eskorten-Quests dürfte das selbst Fans so manchen Nerv kosten. Auch bei der Bedienung ging die Zeit nicht spurlos an **Gothic 3** vorbei. Ungewollte Quests lassen sich nicht abbrechen, ausgerechnet die zentrale Siedlung Montera bietet keinen Teleportstein, und wer Händlern etwas verkaufen will, muss einen speziellen Knopf drücken, sonst verschenkt er alle Gegenstände. Nur das übersichtliche Talentfenster, das sich selbstständig sortierende Inventar sowie die freie Speicherfunktion retten das Spiel vor dem Bedienungskollaps.

Abgeschlossen

Myrtana zählt auch nach zwei Jahren und neben harter Konkurrenz wie dem **Drakensang**-Aventurien noch zu den stimmigsten Rollenspiel-Welten, was vor allem an der dichten Vegetation, dem fließenden Tag-Nacht-Wechsel sowie den zahlreichen und liebevollen Details liegt. Zumindest theoretisch, denn wegen der Programm-

fehler lässt **Götterdämmerung** nur selten ein wirkliches Gefühl dichter Atmosphäre aufkommen – zu oft werden Sie durch solche Stolpersteine aus dem Spielfluss

gerissen (siehe Bug-Kasten). Bis Jowood diese (hoffentlich bald) ausbessert, können wir **Götterdämmerung** nur leidgeprüften **Gothic**-Fans empfehlen. **DM**

GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG ADDON

ENTWICKLER Trine (Die Gilde 2: Venedig, GS 12/08: 61 Punkte)
PUBLISHER Jowood
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Papp-Schuber, 1 DVD, 35 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 21.11.2008
CA. PREIS 25 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,4 GHz Intel XP 2200+ / AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ / AMD 1,5 GB RAM 3,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 6000+ / AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB 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
PROFITIERT VON	Dual-Core-Prozessoren, Surround-Sound		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	k. Angabe
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + hübsches Wasser + schicke Zaubereffekte - teils hakelige Animationen - gelegentlich schwammige Texturen	7 / 10
SOUND	+ gelungene Sprachausgabe + gute, aber nicht überragende Kampfgeräusche - abrupte Musikwechsel - Bugs in Dialogen	7 / 10
BALANCE	+ Magier, Nah- und Fernkämpfer gut ausbalanciert - Held schnell übermächtig - Quest-Balance schwankt stark	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ realistische, nachvollziehbare Welt + dynamisches Wetter + Tag-Nacht-Wechsel - logische Aussetzer - Bugs, Bugs, Bugs	5 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + rubriziertes Inventar + fummeliger Handel - unkomfortable Karte und Quest-Liste - Abstürze	6 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Nebenquests + Handlung teilt sich in zwei Verläufe - keine neuen Waffen, Zauberei oder Talente - viel Gebiets-Recycling	8 / 10
QUESTS	+ teils mehrere Lösungen möglich + in gute Geschichten verpackt + nette Wendungen - gelegentlich öde Töte- und Sammel-Quests	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ taktische Zauberei - überholtes, taktisch anspruchsloses Nahkampf-Gedresche - neue Manöver sinnlos - miese Kollegen-KI	5 / 10
CHARAKTERE	+ umfangreiches Fertigkeitensystem + nützliche Berufe + Heldenentwicklung gut planbar + schrullige NPCs	10 / 10
ITEMS	+ massenhaft Zaubersprüche + fraktionspezifische Gegenstände - auf Dauer wenig Abwechslung bei den Waffen - nichts Neues	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Gut erzähltes, aber fehlerhaftes Addon für Fans.

71

SPIELPASS

Es reicht!

Daniel Matschijewsky: Unglaublich, dass Jowood schon wieder ein Rollenspiel derart unfertig auf den Markt bringt! Selbst wenn Götterdämmerung fehlerfrei wäre (was noch ein ganzes Stück Arbeit ist), kommt das Spiel nicht an aktuelle Genre-Konkurrenten heran – dafür ist die Bedienung zu unintuitiv, die KI zu miserabel und das Kampfsystem zu sehr Glückssache. Zumindest die Quests und die vernünftig erzählte Handlung haben die Entwickler gut hinbekommen – für Serienfans die ausschlaggebenden Inhalte.



danielm@gamestar.de



In **Gesprächen** (links oben) dürfen nun auf Wunsch auch die Begleiter antworten.

Wieder ein Neverwinter-Addon voller Ideen – aber mit blassen Gefährten.

Neverwinter Nights 2 Storm of Zehir

Zwei Addons hatte das erste **Neverwinter Nights**, nun zieht der Nachfolger gleich: Mit **Storm of Zehir** erscheint die zweite Erweiterung zum komplexen Rollenspiel. Darin strandet Ihre vierköpfige Party im Tropoland Samarach, einem ebenso sonnen- durchfluteten wie unheilshüsteren Hinterwäldler-Dschungel, in dem Dinosaurier lauern und die Einheimischen vor dem fiesem Echsenvolk der Yuan-Ti zittern. Ein angenehmes atmosphärisches Szenario, gewohnt detailreich präsentiert – beeindruckend, wie gut **Neverwinter Nights 2** immer noch aussieht. Als erste große Neuerung stromern Sie nun auf einer Übersichtskarte frei durch Samarach, weichen Gegnergruppen aus und stöbern verborgene Orte auf. Zwar geben Quests Zielpunkte vor, viele Zufallsfunde laden aber zum Herumstreifen ein.

Das motiviert ebenso wie das Handelssystem, bei dem Sie lukrative Absatzmärkte für Waren suchen. Die zweite große Neuerung: Statt einem Helden erstellen und verwalten Sie nun deren vier (zusätzlich lassen sich zwei Nichtspieler-Charaktere anheuern). Das gibt **D&D**-Profis wesentlich mehr Gestaltungsspielraum, allerdings verzichtet **Storm of Zehir** dafür auf die Charakterdialoge. Das Addon bleibt deshalb emotional flacher als die Vorgänger. Obacht: Helden können nun im Kampf sterben und müssen in Tempeln wiederbelebt werden, was die guten Taktik-Kämpfe noch einen Tick anspruchsvoller macht.

CS

NWN 2: STORM OF ZEHIR

GENRE	Rollenspiel-Addon	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Obsidian / Atari		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Profis		
MINIMUM	2,8 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 GT / Radeon X700		
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut		



Ich Zehir viel Neues

Christian Schmidt: Storm of Zehir motiviert anders als das Hauptprogramm und das erste Addon: Hier stehen nicht mehr die Begleiter im Mittelpunkt, sondern größere Handlungsfreiheit. Das Erforschen der Karte, Hochleveln von gleich vier Charakteren, massig Quests und das Handelssystem geben Serienveteranen einen Schwung neuer Herausforderungen. Ein gelungenes Addon: kein simples »Mehr vom Gleichen«, sondern sinnvolle Variationen des bewährten Grundkonzepts.



christian@gamestar.de



Von ihrem Interpol-Büro aus telefoniert **Lara** mit Freunden und Informanten.

Bilder, Mörder, Toten-Themen sorgen für spannende Memento-Momente.

Memento Mori

Wenn sich zwei Frauen auf einer Party begegnen und das gleiche Kleid anhaben, steht Ärger bevor. Diesen Monat begegnen sich zwei Frauen in einer GameStar-Ausgabe und tragen den gleichen Namen, nämlich **Lara**. Während Miss Croft in **Tomb Raider** durch antike Kultstätten kraxelt, jagt die adrette Debütantin Larisa »Lara« Svetlova im Adventure **Memento Mori** Bilderdiebe. Beim Kratzen und Haareziehen behielt die Archäologin Lara wohl die Oberhand, die Interpol-Detektivin punktet dagegen mit Grips. Im berühmten Museum Eremitage in Sankt Petersburg ersetzt jemand wertvolle Gemälde durch Fälschungen, Lara soll den Fall lösen. Ihr cholerischer Ex-Chef heuert zudem den Bildfälscher Max an, der vor Ort Nachforschungen anstellt. **Memento Mori** wechselt von Kapitel zu Kapitel automatisch zwischen den beiden

Hauptfiguren Max und Lara, die sich in ihren Fähigkeiten nicht unterscheiden und meist an verschiedenen Schauplätzen befinden – von Russland über Frankreich bis Portugal und Finnland.

Die lineare Handlung des Thriller-Adventures wird nach und nach mysteriös, die Rätsel bleiben dagegen in der Wirklichkeit. Mit seinen nachvollziehbaren, meist aufeinander aufbauenden und mit überschaubarem Inventar-Einsatz auskommenden Knobeleien eignet sich das moderat schwierige **Memento Mori** für Adventure-Einsteiger und gemütliche Spieler. Die 3D-Schauplätze werden durch Kameraschwenks und Bild-im-Bild-Einblendungen schick inszeniert.

CS

MEMENTO MORI

GENRE	Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Cantauri / Dtp		
CA. PREIS	40 Euro (Download)		
ANSPRUCH	Einsteiger bis Profis		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6800 GT / Radeon X800		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Lara darf bleiben

Christian Schmidt: Es dauert eine Weile, bis ich mir Namen wie Sergej Vasiliev Ostankovic oder Anatoli Abramchikov gemerkt habe. Das war dann aber schon das Schwierigste an diesem rätselmilden, dafür gut und erwachsen erzählten Thriller-Abenteuer. Schade, dass das sauber animierte Spiel ausgerechnet bei der Mimik der charmanten Lara spart. Trotzdem führe ich die beiden sympathischen Helden gern zu einem der insgesamt acht unterschiedlichen Enden.



christian@gamestar.de

A Vampyre Story

Witze top, Rätsel flop: Trotz sympathischer Helden und toller Atmosphäre enttäuscht das Vampir-Adventure mit teils fiesen Rätseln, lahmer Story und einem offenen Ende.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5584

Vielleicht war die DVD voll? Vielleicht haben sich die gut ausgewählten Synchronsprecher bei der Vertonung von **A Vampyre Story** heiser gequasselt? Wir wissen es nicht. Fest steht: Das klassische Point-and-Click-Adventure macht mitten in der ohnehin recht dünnen Handlung Schluss. Gerade lassen wir die Vampirdame Mona und ihren Fledermausbegleiter Froderik noch einen verlorengegangenen Haustürschlüssel abliefern, im nächsten Moment rollt die Endsequenz über den Bildschirm – kein dramatischer Höhepunkt, keine Auflösung der angebrochenen Erzählstränge. Wann und ob die zwei geplanten Fortsetzungen erscheinen, ist noch nicht bekannt. Hinzu kommt: Bereits

der Serienauftakt wirkt auffällig gestreckt. Die leichenbasse Hauptdarstellerin und ihr vorlauter Flatterkumpen geizen zwar nicht mit flotten Sprüchen und gelungenen Anspielungen auf Spiele- und Filmklassiker. Viel zu sagen hat das vampirische Heldenduo letztendlich aber nicht.

Viel Lärm um nichts

Mona hat einen Traum: Sie will als Operndiva an die Pariser Bühnen. Soweit die Hintergrundgeschichte. In **A Vampyre Story** darf die unfreiwillig zum Vampir gewordene Nachwuchssängerin zunächst aber nur aus einem Schloss fliehen, ihrem rachsüchtigen Vampirvater entweichen und sich ein Pferd samt geräu-



Mona kann jeden Gegenstand ansehen, verwenden, ansprechen oder versuchen, ihn in Fledermausform zu nutzen. Oft müssen Sie langwierig und blind **drauflos probieren**, denn nützliche Hinweise fehlen.

miger Sarg-Kutsche für die Fahrt nach Paris besorgen. Dazu unterhalten wir uns mit skurrilen Schloss- und Stadtbewohnern, lösen Kombinationsrätsel und legen Erinnerungen an besonders schwere Gegenstände ins Inventar ab. Die holen wir dann im passenden Moment per Vampir-Teleportation. Das Problem: Die meisten Aufgaben sind zwar – bis auf ein paar unfaire Aussetzer – solide aufgebaut. Fehlende Hinweise machen die Lösungen aber oft unnötig schwer nachvollziehbar.

Es gibt zwar eine schier endlose Zahl von witzigen Kommentaren, doch der Großteil davon ist im besten Fall spaßige Ablenkung und wenig hilfreich, im schlimmsten Fall führen Sie die Kommentare sogar in die Irre. Zudem sind die Umgebungen mit maßlos vielen unnützen Interaktionspunkten überladen. Darunter leidet die Spieldynamik merklich, denn der makabere Humor und die dichte Atmosphäre können die Designschwächen auf lange Sicht nicht ausgleichen.

CHS



Das braune Flattervieh auf Monas Schulter ist ihr Fledermausbegleiter Froderik.

Ein Anfang zum Aufhören

Christian Schneider: A Vampyre Story hat eine wunderbare Atmosphäre, sieht schön aus und steckt voller Details. Die beiden Hauptfiguren sind mir mit ihren frechen Witzeleien sofort sympathisch. Doch beim offenen Ende und den Rätseln schlägt meine Stimmung um. Kaum Hinweise einerseits, aber andererseits locker mehr als 50 Interaktionsmöglichkeiten – samt längerer Kommentare – in nur einer Umgebung? Hier hat der straffende Rotstift des Designers versagt. So verkommen die Denkeinlagen zur spaßtötenden Geduldsprobe.



redaktion@gamestar.de

A VAMPYRE STORY

ADVENTURE

ENTWICKLER Autumn Moon Entertainment (A Vampyre Story ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Crimson Cow
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 17 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 17.11.2008
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,6 GHz Intel XP1600+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	<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
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + hübsche, handgezeichnete Hintergründe + Aktionen animiert ... - ... aber teils fehlerhaft - Animationsschleifen in Gesprächen 	7 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + stimmiger Soundtrack + passende Umgebungsgesänge + gute Sprecher ... - ... die nicht immer ganz ihre Charaktere treffen - deutlich zu viele unnütze Interaktionspunkte - keine Lernkurve, sondern durchweg schwierig - zu wenige Hinweise 	9 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + gelungener Humor mit vielen Anspielungen auf Spiele und Filme + Vampirfähigkeiten - lahmer Spielablauf 	3 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + Point-and-Click-Standard + Hotspot-Anzeige zuschaltbar + Laufwege überspringbar + Inventar-Erinnerungen 	9 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + endlose Zahl von witzigen Kommentaren + 15 Spielstunden ... - ... die extrem gestreckt wirken - wenige Schauplätze 	10 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + kleine Story-Wendungen + dünner Spannungsbogen - offenes Ende - vieles scheint erst für die Fortsetzungen wichtig 	6 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> + Froderik-Rätsel + Tipps im Handbuch + Zusammenhänge meist erst im Nachhinein klar - teils irreführende Hinweise 	4 / 10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> + witzige Gespräche ... - ... aber selten relevant - Dialogrätsel letztendlich nur lineares Durchklicken 	6 / 10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> + sympathisches Heldenduo + zum Szenario passende, ungewöhnliche Figuren (Eiserne Jungfrau) - wirken oft etwas steif 	6 / 10
CHARAKTERE		8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Überfrachtetes Vampir-Adventure mit viel Witz.

68

SPIELPUNKT



Heiko Klinge

hat seit seinem NfS-Test eine Allergie gegen Überstrahleffekte und verlässt das Haus nur noch mit Sonnenbrille.



Daniel Matschijewsky

hofft, dass gar kein Need for Speed mehr erscheint – der nächste Teil wäre nämlich der 13te. Mehr Unglück trägt die Serie nicht.

Sport-Inhalt

Tests

Need for Speed: Undercover	102
Handball Manager 2009	105
NHL 09	106
RTL Winter Sports 2009	107
RTL Biathlon 2009	107
Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	108

Sport

Need for Spielspaß

Wie sich die berühmteste Rennspiel-Serie selbst ins Aus manövriert.

Ein Ausrutscher, dachten wir, als mit **ProStreet** im letzten Jahr zum ersten Mal eine **Need for Speed**-Episode unter die 80er-Marke fiel – 79 Punkte erhielt das Rennspiel von uns. Electronic Arts gelobte damals Besserung. **NfS: Undercover** werde mehr Action bieten, die Verfolgungsjagden (**Most Wanted**) zurückbringen und eine coole Geschichte (**Carbon**) erzählen, dafür sollte EA Black Box sogar doppelt so viel Zeit bekommen als bei den bisherigen Teilen. Dieser Bonus blieb offenbar ungenutzt. Denn **Undercover** wirkt nicht nur seelenlos zusammenprogrammiert, sondern hängt auch technisch dem drei Jahre alten **Most Wanted** hin-

terher. »Wir werden den Markt nicht mehr mit lieblosen Lizenztiteln überschwemmen«, sagte EA-Chef John Riccitiello noch vor einigen Monaten. Angesichts von **Need for Speed: Undercover** klingt das wie blanker Hohn. **DM**



Need-for-Speed-Fan Daniel träumt von **besseren Zeiten**.

GameStar-Sport-Charts 01/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management Tuning	Spielfüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	NBA 2K9	2K Games	Visual Concepts	12/08	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	12/08	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	12/08	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	12/08 (85)	88	8	8	9	9	9	10	8	9	10	8	01/09: Update #1
2	Anstoss 2007	Ascaron	Ascaron	10/06 (75)	73	3	6	8	5	9	10	7	8	10	7	04/08: Patch 2.5
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**.

Das angekündigte Serien-»Best of« entpuppt sich als uninspiriertes und hardwarehungriges Rennspiel von der Stange.

Need for Speed Undercover



Facts

- 54 Autos
- 8 Missionstypen
- 3 Multiplayer-Modi
- 4 Stadtteile

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5740

Was machen Polizisten eigentlich nachts? Blitzfallen aufstellen? Alkoholsündern aufauern? Nein, sie schlafen! Diesen Eindruck hatte man zumindest in den **Need for Speed**-Teilen **Underground** und

Underground 2. Denn ausgerechnet im Szenario illegaler Rennen verzichtete EA auf die im ersten Teil eingeführten Polizei-Verfolgungsjagden. Doch in **Undercover** kehren die Gesetzeshüter zurück.

Wie, das kommt Ihnen irgendwie bekannt vor? Haben Sie schon mal gelesen? In unserem Test von **Need for Speed: Most Wanted** vor drei Jahren? Okay, zugegeben: Sie haben uns ertappt. Aber Elec-

! Video und Multiplayer-Test?

Unsere Testversion von Undercover traf zu spät für ein Video ein, und zu früh für einen Multiplayer-Test. Denn EA schaltet die Online-Server erst zum Verkaufsstart am 21. November frei. Ein Netzwerk-Modus fehlt in Undercover. Das Testvideo und einen Bericht zum Multiplayer-Modus liefern wir schnellstmöglich auf GameStar.de nach.

! Online-Aktivierung

Wie bei EA-Spielen mittlerweile üblich, muss Ihr PC zumindest beim ersten Spielstart mit dem Internet verbunden sein. Jede Version können Sie maximal dreimal aktivieren.

tronic Arts macht doch bei **Undercover** auch genau das Gleiche wie bei **Most Wanted**! Das finden Sie frech und ideenlos? Wunderbar, damit wären wir beim Thema.

Need for Sonnenbrille

Der erste Eindruck von **Most Wanted** – pardon – **Undercover** ist blendend. Gleißendes Sonnenlicht strahlt Ihnen schon im allerersten illegalen Straßenrennen entgegen, in das Sie direkt nach dem Intro geworfen werden. So gleißend, dass Sie nur mit Mühe die Streckenumgebung erkennen können. **Undercover** macht verschwenderischen Gebrauch von Überstrahl- und Unschärfe-Effekten. Das mag im ersten Moment beeindrucken, doch weil

Das Leben als Undercover-Polizist



Filmsequenzen gibt es nur vor und nach den Story-Missionen.



Je mehr Sie randalieren, desto höher steigt der Fahndungslevel.



Nach jedem erfolgreichen Einsatz steigen Ihre Fahrerwerte.



In der Garage tun Sie Ihr Auto mit Leistungspaketen.

Trotz schwacher Grafik stimmt die Action. Wir sollen einen **Autoschieber** schrottreif rammen, sein Kumpane (links) versucht seinerseits, uns davon abzuhalten. (1280x720, maximale Details)



Frustrierende **Mission**: Wir sollen in einem Oldtimer den schnelleren Polizei-Sportwagen entkommen.



Wegen der heftigen **Überstrahlereffekte** können Sie kaum die Streckenumgebung erkennen.

sämtliche Ereignisse vom Rennen bis zur Verfolgungsjagd in den frühen Morgenstunden spielen, wird Ihnen das permanente Gegenlicht schon bald gehörig auf den Geist gehen. Gut möglich, dass die Entwickler mit dem Gefunkel von der erschreckend schwachen Umgebungsgrafik ablenken wollen. Häuserfassaden, Straßenbeläge und Vegetation sehen keinen Deut besser aus als im mittlerweile drei Jahre alten **Most Wanted**. Trotzdem verlangt

Undercover einen erheblich stärkeren Rechner (siehe Technik-Check). Und selbst auf einer modernen Maschine kommt es immer wieder zu plötzlichen Ruckeln, was sich entsprechend negativ auf die Lenkpräzision auswirkt. Hier haben die Programmierer schlichtweg versagt.

Need for Anspruch

Der zweite Eindruck ist anziehend. Ihr Startauto, ein Nissan 240SX, klebt wie ein Magnet auf der Straße, denn die Entwickler haben das Fahrverhalten kompromisslos in Richtung Action verschoben. Selbst die Biester unter den 54 Original-Flitzern wie Audi R8 oder Lamborghini Murcielago lassen sich vollkommen handzahn um die Kurven bugsieren. Das Fahrverhalten erinnert dabei frappierend an die Konsolen-Rennspielserie **Burnout**, die dafür aber mit einem mörderischen Tempo und dichtem Straßenverkehr die Reflexe fordert. Dagegen spielt sich **Undercover** fast schon gemächlich, und in regulären Rennen kreuzen Autos nur in Ausnahmefällen Ihre Ideallinie. Weil außerdem selbst spätere Stre-

cken noch mit Schikanen geizen, ist **Undercover** eindeutig der fahrerisch anspruchsloseste Teil der **Need for Speed**-Serie.

Need for Rollenspiel

Der dritte Eindruck ist motivierend, dieses Mal ohne negative Konsequenzen. Denn nach dem

Überholt

Daniel Matschijewsky:

Die großen Zeiten von Need for Speed sind vorbei. Trotz rasanter Verfolgungsjagden mit der Polizei, abwechslungsreicher Renn-Modi und der freibefahrenen Stadt macht mir Undercover nur wenig Spaß – weil all diese schon mal dagewesenen Elemente lieblos und uninspiriert zusammengeklatscht wurden. Undercover fehlt das gewisse Etwas, die Seele, die mich zum Weiterspielen motiviert. Stattdessen bekomme ich ein austauschbares Action-Rennspiel, das seinen großen Namen nicht mehr verdient.



danielm@gamstar.de

TECHNIK-CHECK

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Technik-Tipps

- In unseren Tests brach regelmäßig die Framerate spontan unter 20 fps – egal bei welcher Hardware.
- Das Spiel profitiert von Quad Cores, die Einbrüche sind längst nicht mehr so extrem wie bei Zweikern-CPU's.

- Wenn die Überstrahlereffekte nerven, reduzieren Sie die Umgebungseffekte.

Checkliste

- 6,4 GByte Speicherplatz
- Dualcore-Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT NEED FOR SPEED: UNDERCOVER AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1				2				3			
	Geforce 6	6800 GT	6800 Ultra		Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965 XE	
GRAFIKKARTE	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+		
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	Phenom			8450	8750	9500	9650	9950
	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600	Q6600	Q9550		
PROZESSOR	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	Core 2 Quad			Q6600	Q9300	Q9650		
SPEICHER	1				2				3			
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096			
LEGENDE	4				5				6			
	technisch unmöglich				läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details, alles aus				läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Details			
LEGENDE	7				8				9			
	ruckelt stark				läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details							

Least Wanted

Heiko Klinge: Wenn ich sage, dass Undercover immer noch ein gutes Rennspiel ist, kann man das mit einem Uli Hoenes vergleichen, der nach einer 2:5 Niederlage gegen Bremen erklärt, dass Bayern München immer noch eine gute Mannschaft hat. Beides stimmt, aber beides kann dennoch die große Enttäuschung nicht kaschieren. Alles, was Spaß macht, kennen wir bereits aus Most Wanted. Alles, was neu ist, funktioniert dagegen nicht oder nur mäßig, angefangen bei den augenfeindlichen Überstrahleffekten bis hin zum viel zu anspruchsvollen Fahrverhalten. Wer ein gutes Need for Speed sucht, der besorgt sich Most Wanted. Das kostet nur noch zehn Euro und läuft auch auf älteren Rechnern.



heiko@gamestar.de

Startrennen gibt's zum ersten Mal Preisgeld und Reputation. Mit Ersterem kaufen Sie Tuning-Teile und neue Autos, Letzteres schaltet neue Herausforderungen in der riesigen, frei befahrbaren Spielwelt frei und – neu – verbessert Ihre Fahrerwerte. Diese groß angekündigten Rollenspiel-Elemente enttäuschen auf ganzer Linie. Denn Sie haben keinerlei Einfluss darauf, welche der zehn Charakter-Eigenschaften gesteigert werden. Das Spiel entscheidet selbst und ohne nachvollziehbare Regeln, ob Sie besser im »Geld verdienen« werden (mehr Kohle für Siege) oder im »Bremsen«.

Trotz der Rollenspiel-Mogelpackung funktioniert die Motivationsspirale genauso gut wie in **Most Wanted**. Stets baumelt eine Belohnungs-Karotte vor Ihrer Stoßstange, die Sie unbedingt noch ergattern wollen. Anders als in **ProStreet** gehört dazu auch wieder eine richtige Story, die **Undercover** mit aufwändigen Filmsequenzen erzählt. Sie sind –

Überraschung – ein Undercover-Cop, der sich in einer Autoschieberbande nach oben arbeitet. Trotz halbwegs bekannter Schauspieler wie Maggie Q (**Rush Hour 2**) und Heather Fox (**Prison Break**) kann die klischeehafte Geschichte jedoch kaum Spannung entwickeln und wirkt mit ihren pseudo-coolen Mochtergern-Gangstern eher unfreiwillig komisch. Aber zugegeben: Wir wollten trotzdem immer wissen, wie es weiter geht.

Need for Zeitlupe

Dass **Undercover** trotz Durchschnittsgrafik und Sempel-Fahrphysik immer noch ein gutes Rennspiel ist, verdankt es vor allem seinen abwechslungsreichen Aufgaben. Mal absolvieren Sie ein klassisches Rennen, dann sollen Sie randalierend einen bestimmten Sachschaden verursachen oder speziell markierte Gegner (sowohl Gangster als auch Polizisten) schrottreif rammen. Eine komplett neue Rennvariante ist der so genannte Highway Battle – ein Duell auf der Autobahn, bei dem Sie Ihren Konkurrenten um mindestens 300 Meter abhängen müssen. Warum auch immer: In diesem Modus gibt's plötzlich den vorhin vermissten dichten Gegenverkehr. Und jetzt lohnt es sich auch, wie in **Most Wanted** per Knopfdruck die Zeit zu verlangsamen, um sich präzise zwischen zwei LKWs hindurch zu schlängeln.

Need for Fairness

Ab und zu bekommen Sie von Ihren Auftraggebern richtige Missionen im **GTA**-Stil. Dann sollen Sie etwa eine gestohlene Corvette möglichst unbeschadet zur Gang-Garage bringen, selbstverständlich mit der Polizei auf den Fersen. Also jede Menge Abwechslung, aber dummerweise variiert

auch der (nicht verstellbare) Schwierigkeitsgrad mit: Während Sie beim Großteil der regulären Rennen der bevorzugt im Pulk fahrenden Konkurrenz schon nach wenigen Kurven problemlos davon flitzen, frustrieren selbst frühe Verfolgungsjagden mit unfairen Voraussetzungen. So machen gleich mehr als zehn Polizeisportwagen plus Hubschrauber Jagd auf Ihre Corvette, die zudem

tempomäßig deutlich weniger unter der Haube hat. Allzu riskante Manöver können Sie dabei vergessen, weil zu viel Blechschaden ebenfalls das Aus bedeutet. Schwacher Trost: Anders als in **Most Wanted** gibt's dieses Mal auch für die Spieler-Autos ein ordentliches Schadensmodell, sodass bei einem Totalschaden wenigstens ein paar Trümmer durch die Gegend fliegen. **HK**



Selbst mit **minimalen Grafikdetails** verlangt Undercover noch einen halbwegs modernen Rechner.

NFS: UNDERCOVER

RENNSPIEL

ENTWICKLER EA Black Box (Need for Speed: Pro Street, GS 01/08: 79 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 20.11.2008
CA. PREIS 50 Euro
KARRIERE ab 12 Jahren

GENRE-CHECK



ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG leicht <input checked="" type="checkbox"/> schwierig			<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK einfach <input checked="" type="checkbox"/> komplex			<input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO langsam <input checked="" type="checkbox"/> schnell			<input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung
HILFEN Tutorial bei Spielbeginn			<input checked="" type="checkbox"/> Geduld
SPEICHERSYSTEM automatisch nach jedem Rennen			<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input checked="" type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800
3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 6,4 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/5000+ AMD 1,5 GB RAM 6,4 GB Festplatte	Core 2 Quad Q6600 Phenom 8750 AMD 2,0 GB RAM 6,4 GB Festplatte Gamepad	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800

PROFITIEREN VON Surround-Sound

BILDFORMATE 4:3 ☒ 5:4 ☒ 16:9 ☒ 16:10 ☒ **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung

TON Stereo ☒ 4.0 ☒ 5.1 ☒ 6.1 ☒ 7.1

MULTIPLAYER noch nicht bewertbar

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8), Sprint (8), Cops und Räuber (8)

SPIELTYPEN Internet

SERVERSUCHE EA Nation (erfordert Anmeldung)

DEDICATED SERVER nein

MULTIPLAYER-SPASS noch nicht bewertbar

FAZIT Zum Testzeitpunkt waren noch keine Server online. Ein Netzwerk-Modus fehlt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Autos + viele Spezialeffekte, die völlig übertrieben eingesetzt werden + hässliche Streckenumgebung	6 / 10
SOUND	+ kerniger Motorensound + cooler Polizeifunk + abwechslungsreiche Musik + Liederauswahl nicht einstellbar	9 / 10
BALANCE	+ toll gemachter, leichter Einstieg + der einzige Schwierigkeitsgrad schwankt stark + nur Sieger bekommt Preisgeld	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ ordentliches Schadensmodell + dramatische Verfolgungsjagden + leblose Stadt + unfreiwillig komische Filmsequenzen	7 / 10
BEDIENUNG	+ Schnellreisefunktion + eingängige Steuerung + Ruckelanfälle kosten Lenkpräzision + kein Force Feedback	6 / 10
UMFANG	+ riesige Spielwelt + acht abwechslungsreiche Missionstypen + lange Kampagne + umfangreicher Online-Modus	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ erlaubt spektakuläre Manöver + sehr eingängig + sehr anspruchslos + Bodenhaftung wie ein Amboss	6 / 10
KI	+ enorm hartnäckige Cops + Verfolgte wechseln die Route + stoischer Straßenverkehr + Gegner fahren zu sehr im Pulk	7 / 10
TUNING	+ umfangreiches Lack-, Vinyl- und Bodykit-Sortiment + Feineinstellungen möglich + nur Upgrade-Pakete, keine Einzelteile	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreiches Kurs-Layout + viele versteckte Abkürzungen + zu wenige Herausforderungen + kaum Sehenswürdigkeiten	7 / 10

PREIS/LEISTUNG nicht bewertbar

FAZIT Routinierter, aber ideenloser Serien-Tiefpunkt.





Die neue **Benutzeroberfläche** erlaubt einen schnelleren Zugriff auf die vielen Menüs.

Frech kopiert ist halb gewonnen: Handball im Look des Fussball Managers.

Handball Manager 2009

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5670

Seit Jahren loben wir die durchdachte Benutzeroberfläche des **Fussball Managers** und kritisieren einen Monat später die wirren Menüs vom Handball-Konkurrenten. Der **Handball Manager 2009** zieht nun die logische, aber trotzdem ziemlich dreiste Konsequenz: Er kopiert die Menüstruktur des Fußball-Pendants von EA Sports nahezu 1:1. Wie in der **FM**-Serie navigieren Sie nun über ein Ausklapp-Interface am oberen Bildschirmrand durch Ihr weites Aufgabenfeld. Sie kümmern sich um Taktik, Training, Transfers, Sponsoring, Marketing, den Stadionbau und neuerdings auch um Ihre Lebensgefährtin – wobei Sie sich die Zusammenhänge mangels Verknüpfungen erst mühsam zusammensuchen müssen. Ebenfalls ärgerlich: Die gerade für die Atmosphäre so wichtigen Spielergespräche fehlen auch in diesem Jahr wieder – Ihre Hand-

baller bleiben eine leblose Ansammlung von Stärkewerten.

So lange Sie sich in den Menüs aufhalten, ist das alles dennoch unterhaltsam, was vor allem an den vielen taktischen Stell-schrauben liegt, die sich dank der sauber recherchierten Werte der Originalspieler aus der 1. und 2. Bundesliga auch nachvollziehbar auswirken. So können Sie zum Beispiel 16 vorgefertigte Spielzüge einstudieren, eigene entwerfen und diese bei einem Time-Out sogar gezielt einsetzen – ein Fest für Handball-Experten. Dummerweise müssen die das Ergebnis aber entweder in marionettenhaft animierten 3D-Szenen oder im langweilig kommentierten Textmodus verfolgen.

HK

HANDBALL MANAGER 2009

GENRE Manager
HERSTELLER Netmin Games
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Gut**

USK ohne Altersbeschr.



Zweitligareif

Heiko Klinge: Dank der vom Fussball Manager geliehenen Benutzeroberfläche habe ich meine Handballer endlich etwas besser im Griff als in den fummeligen Vorjahren. Ein wichtiger Fortschritt, denn an Realismus und taktischer Vielfalt hat es der Serie ohnehin noch nie gefehlt. Wer die Sportart liebt, wird also auch den Handball Manager mögen. Für den Aufstieg in die erste Liga müssten die Entwickler aber auch noch die Grafik und den Textmodus vom FM borgen.



heiko@gamestar.de



Technischer Stillstand in Bildern: Der Vorvorgänger **NHL 06** (2005, oben) und **NHL 09** (unten) gleichen sich wie ein Puck dem anderen.



Weil die KI zu zaghaft verteidigt, stürmen unsere **Detroit Red Wings** selbst in Unterzahl (Anzeige oben links) ins Drittel der Pittsburgh Penguins.

NHL 09

Auf dem PC schlittert die einst ruhmreiche Eishockey-Serie seit Jahren auf der Stelle – ein Armutszeugnis für EA Sports.

DVD
Multiplayer-Duell

gamestar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5673

Manchmal schreien selbst Entwickler nach Liebe: Fünfmal prangt in den Menüs von **NHL 09** der Hinweis »NEU!«, und wenn man ihn betrachtet, meint man EA Canada flehen zu hören: »Schaut, wir sind innovativ! Alles ist gut!«

Nichts ist gut. Denn die Menüzeilen verweisen nur auf zwei nette, aber nicht weltbewegende Neuerungen. Im aus der **Fifa**-Serie bekannten »Be a Pro«-Modus übernehmen Sie nun die Rolle eines echten NHL-Stars oder eines selbsterstellten Kufenflitzers. Auf dem Eis steuern Sie dann ausschließlich diesen Sportler (oder, falls er ausgewechselt wird, sein Pendant auf derselben Position) und fordern Pässe von den KI-Ka-

meraden an. Als zweite »NEU!«-erung erweist sich die russische Liga, die **NHL**-Lizenzpremiere feiert. Grafisch und spielerisch hat sich seit **NHL 06** jedoch wenig getan, seit drei Jahren wirkt die einstige Kultserie wie eingefroren.

Wie immer, wie früher

Trotz des Stillstands macht **NHL 09** immer noch Laune, obwohl (oder just weil) es flotter abläuft als reales Eishockey. Allerdings krankt die rasante Puckhatz außer an der detail- und polygonarmen Darstellung auch an den spielerischen Schwächen der Vorgänger: Die KI-Gegner verteidigen zu zaghaft, Alleingänge gelingen mühelos, die Menüs sind ebenso umständlich wie grottenhässlich, und im Dynasty-Managermodus erschummeln Sie Ihrem Club durch unfaire Tauschgeschäfte locker Weltstars. Immerhin hat EA Canada die Steuerung überarbeitet; mit dem rechten Analogstick Ihres Gamepads (»Skill Stick« getauft) bewegen Sie den Schläger des Puckführenden nun noch genauer. Nostalgiker wechseln in den »Rookie«-Modus, in dem Sie wie zu **NHL**-Urzeiten nur einen Pass- und einen Schussknopf brauchen. Dafür klaffen Techniklücken: Das Bildformat etwa lässt sich nicht auf 16:9 umschalten, die maximale Auflösung liegt bei 1280x1024. Da kann EA Canada noch so viel nach Liebe schreien: So geht's einfach nicht! **GR**

Mir reicht's!

Michael Graf: Seit 14 Jahren, seit **NHL Hockey 95**, führe ich Jahr für Jahr meine Detroit Red Wings aufs Eis. Kurzum: Ich bin NHL-Veteran, ich liebe diese Serie! Und deshalb ärgert mich umso mehr, wie sie auf dem PC vor die Polarhunde geht, weil EA Sports lieber an den Hochglanz-Fassungen für die Xbox 360 und die Playstation 3 feilt. Für mich ist **NHL 09** damit gestorben. Ich habe einfach keine Lust mehr, zum vierten Mal in Folge das gleiche Programm zu spielen. Hoffentlich veröffentlicht 2k Sports seine weitaus bessere **NHL-2k**-Konsolenserie bald auch für den PC. Bei **NBA 2k9** hat's ja bereits dieses Jahr geklappt.



micha@gamestar.de

NHL 09

SPORTSPIEL

ENTWICKLER EA Canada (NHL 08, GS 12/07: 77 Punkte)
PUBLISHER EA Sports
SPRACHE Deutsch mit engl. Kommentar
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.10.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK ohne Altersb.

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

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	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel 1,4 GHz AMD 256 MB RAM 3,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte Gamepad	2 GHz Dual-Core Intel A64 X2 4000+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte Logitech Dual Action

PROFITIERT VON Logitech Dual Action Gamepad
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ K. Angabe
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 Gut

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Turnier (16), Saison (30)
SPIELTYPEN Internet, an einem PC
SERVERVERSUCHE Direct IP, EA Online
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-PASS 10 Stunden
FAZIT Nach wie vor flotte Partien, die Sie in den Vorgängern aber billiger bekommen.

BEWERTUNG

GRAFIK	erträgliche Animationen komplett veraltetes, polygon- und detailarmes Grafikgerüst	5 / 10
SOUND	unterhaltsamer, englischer Kommentar mit Hintergrund-Infos Stadionkulisse mit Fangesängen zahlreiche Regel- und Spieleinstellungen für Profis auf allen vier Schwierigkeitsgraden viel zu leicht	8 / 10
BALANCE	übertragungsreife Präsentation komplettes Lizenzpaket für alle sieben Ligen seit drei Jahren unveränderte Zwischensequenzen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	präzise, eingängige Steuerung optionaler Skill-Stick umständliche, hässliche Menüs keine Rumble-Funktion	9 / 10
BEDIENUNG	alle Vereine aus sieben Ligen samt Russland 21 Nationalteams »Be a Pro«- und Dynasty-Modi Spielerwerte wirken sich aus leicht verbessertes Puckverhalten unrealistisch hohes Spieltempo teils seltsame Check-Physik	7 / 10
UMFANG	Mitspieler fangen mehr Pässe ab KI-Gegner greifen schnell und schlau an neue »Be a Pro«-Spielart Dynasty-Modus KI-Manager lassen sich bei Transfers betrügen	7 / 10
REALISMUS	nützliche Offensiv- und Defensiv-Taktiken Skill-Stick ermöglicht Tricks Alleingänge gelingen immer noch zu häufig und zu einfach	7 / 10
KI		7 / 10
MANAGEMENT		6 / 10
SPIELZÜGE		7 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Der bisherige Tiefpunkt der einstigen Kultreihe.





Ski Alpin gehört wegen des tollen Geschwindigkeitsgefühls zu den besten Disziplinen.

Winter Sports 2009

DVD
Test-Check

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5645

Jedes Jahr aufs Neue bringt 49 Games die gute Sportspiel-Sammlung **Winter Sports** auf den Markt. Diesmal dabei: ein Karriere-Modus, der durch knifflige Aufgaben motiviert. Das Snowboarding, die einzige neue Disziplin, macht durch die mangelnde Trickvielfalt aber nur

wenig Spaß. Ansonsten bleibt in der **2009**-Ausgabe fast alles beim Alten – auch bei der Technik. **DM**

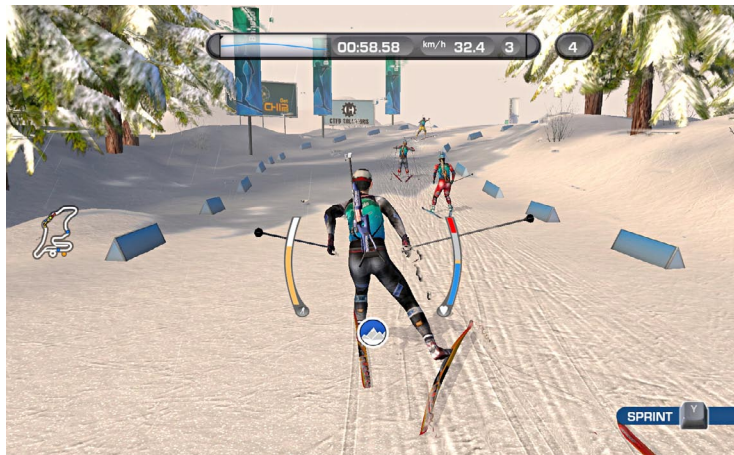
WINTER SPORTS 2009

GENRE Sportspiel
HERSTELLER 49 Games / RTL Games
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 / Radeon X600

USK ohne Altersbeschr.



PREIS/LEISTUNG **Gut**



Unrealistisch, aber cool: die neuen, freischaltbaren **Super-Talente** (unten Mitte).

Biathlon 2009

DVD
Test-Check

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5648

Schön, wenn sich innerhalb eines Jahres (und anders als von uns befürchtet) so viel tut. Die Steuerung ist präziser, die Schusseinlagen gehen besser von der Hand, und die teils originalgetreuen Strecken bekamen hübsche Wettereffekte spendiert. Zudem passen die neuen freischaltbaren Su-

per-Talente (etwa ein Ausdauer-schub) gut ins Spiel. Kurzum: das bislang beste **RTL Biathlon** – auch für Käufer des Vorgängers. **DM**

BIATHLON 2009

GENRE Sportspiel
HERSTELLER 49 Games / RTL Games
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 / Radeon X600

USK ohne Altersbeschr.



PREIS/LEISTUNG **Gut**



Schönes Panorama, dichter Verkehr, hohes Tempo: Auf der **Autobahn** macht Burning Wheels am meisten Spaß.



Witzige Mission: Als Undercover-Cop rammen wir **Go-Kart-Gangster** aus dem Verkehr.

Alarm für Cobra 11

Burning Wheels

Schnell, actionreich, ein bisschen flach und trotzdem unterhaltsam: Das Rennspiel zur RTL-Actionserie kommt dem TV-Vorbild näher als jemals zuvor.

DVD
Video-Special

DVD XL
HD-Video

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5652

Was für ein Understatement: Wir rammen Bankräuber schrottreif, bügeln mit 250 Sachen über die Autobahn, entern mit halsbrecherischen Manövern LKWs – und wie nennt **Alarm für Cobra 11: Burning Wheels** seinen Karriere-Modus? »Streife fahren«! Das mag für Sie jetzt witzig klingen, aber wir haben im verschachtelten Spielmenü tatsächlich minutenlang die Kampagne gesucht. Wer kann denn auch ahnen, dass man auf Streife so viele spannende Polizeieinsätze erlebt?

Auf der Überholspur

Hintergrund der missverständlichen Karriere-Bezeichnung: Erstmals in einem **Cobra 11**-Spiel dürfen Sie die fiktive Ruhrpott-Metropole samt Autobahn, Fußballstadion und Tagebau frei erkunden. Je nachdem, welches der über 50 lizenzierten Dienstfahrzeuge Sie wählen, bekommen Sie auf Streife automatisch andere

Einsatzbefehle. Die können Sie zwar ablehnen, abseits der Missionen gibt's in der Stadt aber enttäuschend wenig zu entdecken: ein paar Sprungschanzen und Abkürzungen sowie versteckte Bauteile für ein Bonusfahrzeug. Dafür liefern die Aufträge umso mehr Abwechslung. Ohne Waffeneinsatz, sondern nur mit Hilfe von Turbo-Boost, Gas- und Bremspedal infiltrieren Sie eine Go-Kart-Gang, eskortieren einen Rennwagen-Prototypen oder verhindern einen Anschlag mit giftigem Bier. Das sind größtenteils herrlich absurde Kriminalfälle, ganz im Stil der TV-Vorlage. Allerdings hapert es erneut an der Inszenierung: Da die Grafik-Engine von **Burning Wheels** zwar wunderschöne Autos, aber nach wie vor keine Personen darstellen kann, gibt's statt dramatischer Zwischensequenzen nur öde Kamerafahrten um Gebäude. Immerhin werden die dazugehörigen Dialoge von den Original-Schauspielern gesprochen.

noch spannend. Gut so, denn wegen des dämlichen Navigationssystems, kniffligen Sprungeinlagen und einigen Sackgassen

erleben Sie auf Streife nicht nur schrottreife Bankräuber und explodierende Laster, sondern auch jede Menge Neustarts. **HK**

Adrenalin-Trip

Heiko Klinge: Man muss kein Fan von Alarm für Cobra 11 sein, um mit Burning Wheels Spaß zu haben. Die rabiatischen Verfolgungsjagden sehen klasse aus, der dichte Straßenverkehr macht jeden Boost-Einsatz zum Nervenkitzel, und die Missionen haben neben dem üblichen Checkpoints-Abklappern auch ein paar richtig abgefahrene Ideen auf Lager. Von der freien Spielwelt hatte ich mir zwar mehr versprochen als nur ein paar versteckte Autoteile, als Adrenalinklick für zwischendurch werden bei mir die Räder von Cobra 11 aber noch eine ganze Weile brennen.



heiko@gamestar.de

In der Sackgasse

Auf blöde Sprüche der Serienhelden Semir und Ben können Sie sich also verlassen, ansonsten ist die Polizeiarbeit in **Burning Wheels** aber angenehm unberechenbar. Ein actionreiches Fahrverhalten im Stil von **Need for Speed** sorgt in Kombination mit dem dichten und glaubwürdig simulierten Straßenverkehr für ständigen Nervenkitzel, zumal Gegner und Gangster gern mal die Route wechseln. Selbst Geisterfahrten auf der Autobahn gehören zum Fluchtprogramm. So bleiben die Rennen und Missionen auch beim zehnten Anlauf

COBRA 11: BURNING WHEELS

RENNSPIEL

ENTWICKLER Synthetic (Cobra 11: Crash Time, GS 12/07: 70 Punkte)
PUBLISHER RTL
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.11.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 2,3 GB Festplatte	2,0 GHz Dual-Core Intel A64 X2 4000+ AMD 2,0 GB RAM 2,3 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6300 A64 5000+ AMD 2,0 GB RAM 2,3 GB Festplatte Xbox-360-Gamepad

PROFITIERT VON Xbox-360-Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
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 Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (4)
SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER –
FAZIT Nur Splitscreen-Rennen sind möglich. Das ist nicht mehr zeitgemäß.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailverliebte, frei befahrbare Spielwelt + hübsche Autos + gute Physik- und Lichteffekte + heftig flimmernde Schatten	8 / 10
SOUND	+ TV-Schauspieler als Sprecher + jedes Auto klingt anders, ... + ... aber alle klingen sehr dünn + kaum Umgebungsgeräusche	6 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission wählbar + viele automatische Speicherpunkte + einige nervige Aufgaben	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr gut eingefangener Ruhrpott-Flair + herrlich absurde Fälle + klasse Schadensmodell + nur Fahrzeuge, keine Passanten	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Gamepad- und Tastatursteuerung + viele Hilfsanzeigen + mieses Navigationssystem + fehlendes Force Feedback	7 / 10
UMFANG	+ über 50 Missionen + 45 abwechslungsreiche Fahrzeuge + versteckte Boni + kaum Betätigungsfelder abseits der Missionen	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ actionreich, aber nachvollziehbar + tolles Geschwindigkeitsgefühl + coole Stunts + teils merkwürdiges Kollisionsverhalten	8 / 10
KI	+ glaubwürdig simulierter Straßenverkehr + Verfolgte wechseln die Route + hartnäckige Gegner + immer mal wieder Aussetzer	8 / 10
TUNING	+ freie Fahrzeugwahl + versteckte Autoteile + langweiliges Boost-System + weder optisches noch Leistungs-Tuning	4 / 10
STRECKENDESIGN	+ extrem abwechslungsreiches Straßen- und Streckenprofil + viele Sehenswürdigkeiten + einige frustrierende Sackgassen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Kurzweilige Ruhrpott-Verfolgungsjagden.

73
SPIELSPASS

Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 11/2008, 12/2008 und 01/2009

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU	1 Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda / Ubisoft	01/09	93	18	v1.0.0.15	37,40 €	www.amazon.de
UPDATE	2 Crysis: Warhead	Actionspiel	Crytek / EA	11/08	88	18	v1.1	26,95 €	www.amazon.de
UPDATE	3 Fussball Manager 09	Sport / Manager	Bright Future / EA	12/08	88	0	v1.1	44,90 €	www.cyberport.de
	4 NBA 2K9	Sportspiel	Visual Concepts / 2K	12/08	88	0	v1.0	29,95 €	www.amazon.de
NEU	5 Left 4 Dead	Ego-Shooter	Valve / EA	01/09	87	18	v1.0	48,45 €	www.amazon.de
	6 Brothers in Arms 3	Taktik-Shooter	Gearbox / Ubisoft	11/08	87	18	v1.0	49,99 €	www.amazon.de
	7 Dead Space	Actionspiel	EA Redwood / EA	12/08	87	18	v1.0	41,38 €	www.trade-a-game.de
NEU	8 Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Treyarch / Activision	01/09	86	18	v1.01	49,95 €	www.amazon.de
UPDATE	9 Fifa 09	Sportspiel	EA Canada / EA	11/08	86	0	v1.2	41,90 €	www.cyberport.de
UPDATE	10 C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles / EA	12/08	86	16	v1.03	45,90 €	www.cyberport.de
UPDATE	11 Pro Evo 2009	Sportspiel	Konami / Konami	12/08	86	0	v1.20	27,90 €	www.amazon.de
UPDATE	12 Warhammer Online	Online-Rollenspiel	GOA / EA	12/08	86	12	1.04b	36,90 €	www.cyberport.de
NEU	13 Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics / Eidos	01/09	85	12	v1.0	42,49 €	www.trade-a-game.de
	14 Pure	Quad-Rennspiel	Black Rock / Disney	11/08	85	6	v1.0	42,95 €	www.amazon.de
	15 Bully	Actionspiel	Rockstar / Take 2	12/08	84	16	v1.0	18,62 €	www.trade-a-game.de
	16 World of Goo	Denkspiel	2D Boy	12/08	84	–	v1.0	15,00 €	www.2dboy.com
	17 Civilization 4: Colonization	Rundenstrategie	Firaxis / 2k Games	11/08	82	6	v1.0	24,90 €	www.cyberport.de
UPDATE	18 Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubi. Montreal / Ubisoft	12/08	82	18	v1.01	39,40 €	www.amazon.de
	19 King's Bounty	Strategiespiel	Katauri / Nobilis	12/08	82	12	v1.0	49,95 €	www.amazon.de
NEU	20 NWN 2: Storm of Zehir	Rollenspiel-Addon	Obsidian / Atari	01/09	81	12	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
	21 Lego Batman	Actionspiel	Traveller's T. / Warner	11/08	81	6	v1.0	25,89 €	www.temeon.de
UPDATE	22 Stalker: Clear Sky	Ego-Shooter	GSC / Ubisoft	11/08	77	18	v1.5.0.7	33,46 €	www.trade-a-game.de
	23 Mercenaries 2	Actionspiel	Pandemic / EA	11/08	74	18	v1.0	41,38 €	www.trade-a-game.de
NEU	24 Biathlon 2009	Sportspiel	49 Games / RTL Games	01/09	73	0	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
NEU	25 Cobra 11: Burning Wheels	Rennspiel	Synetic / RTL	01/09	73	12	v1.0	24,94 €	www.amazon.de

Drakensang v1.02 & High Texture Pack

Highlights: Kantenglättung und schärfere Texturen integriert, neue Modell-Varianten für die Bevölkerung, viele Komfort- und Bedienungs-Verbesserungen.

Wozu braucht man einen Patch, wenn das Spiel schon bei Verkaufsstart so gut wie fehlerfrei ist? Gute Frage. Die

Entwickler von Radon Labs geben die perfekte Antwort: Sie spendieren ihrem Rollenspiel **Drakensang** jede Menge sinnvolle Verbesserungen. Allen voran das 1,7 Gigabyte schwere High Texture Pack, das die Auflösung von über 4.500 Texturen für Charaktere, Rüstungen, Gegenstände und Gebäude um das Vierfache er-

höht. Die Folgen sind subtil, aber dennoch deutlich erkennbar – die Welt von Aventurien wirkt einen Tick schärfer und damit auch schöner. Zwei Dungeons (die Bärenhöhle und die Ruine Blutberge) haben die Entwickler zusätzlich grafisch komplett überarbeitet. Der Patch integriert außerdem eine Option für bis zu vierfache Kantenglättung ins Grafikmenü und neue Modell-Varianten für die Bevölkerung, weshalb nun weitaus weniger Klone durch die Straßen von Ferdok wandern. Klasse: Die verbesserten Details wirken sich nur minimal auf die Hardware-Anforderungen aus.

Das Leben in Aventurien wird jedoch nicht nur schöner, sondern vor allem auch komfortabler. Denn Radon Labs hat nahezu jeden Kritikpunkt aus unserem Test aufgegriffen und behoben. So werden in der Schnellzugriffsleiste endlich die Astralenergie-

und Ausdauer-Kosten für Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten angezeigt, was jede Menge Menübesuche spart. Bogenschützen schlagen zudem mehrfach Alarm, bevor ihnen die Pfeile ausgehen. Die Kamera lässt sich nun auch per Tastatur drehen, was vor allem den Spielern das Leben erheblich erleichtert, die ihre Helden bevorzugt indirekt steuern. Zwei neue Ausgänge zur Reisekarte in Tallon und im Ferdok Hafen verkürzen vor allem im Endspiel die Laufwege. Und dank eines ausgebauten Infofensters können Sie nun die eigene Ausrüstung mit dem Angebot von Händlern vergleichen. Eine Bedienungs-Aufwertung hat sich **Drakensang** also redlich verdient. **HK**



Grafische Kosmetik: **Kantenglättung** (unten) und **schärfere Umgebungsgrafik** (oben).

DRAKENSANG V1.02

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER Radon Labs / Dtp
PATCHGRÖSSE 77 MB / 1,7 GB (Texturen)
ALTE WERTUNG 85 (GS 09/08)
NEUE WERTUNG
BEDienung 7 > 8





Fussball Manager 09 Update 1

Highlights: 1.500 neue Kommentare für den Textmodus, Update der Datenbank, viele Bugs behoben.

Das Entwickler auf unsere Kritik im Test eingehen, kommt glücklicherweise häufiger vor. Aber so eine E-Mail wie die der FM-Macher von Bright Future haben wir in unserer elfjährigen GameStar-Geschichte noch nie bekommen. Auf drei Seiten zitiert sie tatsächlich jeden einzelnen Kritikpunkt unseres Tests und er-

klärt, wie sie das Problem beheben haben. Na, dann mal los: Der Moral-Bug wurde behoben, zudem wurde eine neues Berechnungssystem eingebaut, wodurch Niederlagenserien erheblich härtere Auswirkungen auf die Team-Psyche haben. In den 3D-Szenen ist die Einheits-Schiedsrichterfrisur (Koteletten und Glatze) ebenso Geschichte wie leere Stadien. Auch um den Mandenckungs-Bug haben sich die Entwickler gekümmert, Zuordnungen werden jetzt korrekt gespeichert.

Am wichtigsten: Wir haben zwei komplette Saisons ohne einen einzigen Absturz durchspielen können. Konsequenterweise haben wir deshalb die Balance-, Atmosphäre- und KI-Wertung um jeweils einen Punkt an. Und wir spendieren selbstverständlich endlich auch den Gold-Award, den wir beim Test im letzten Heft aus Versehen vergessen haben.

Außerdem kümmert sich das Update 1 nicht nur um Ausbesserungen, sondern auch um Verbesserungen: 1.500 zusätzliche Kommentare, einige neue Videowand-Einblendungen und vor allem das Hinzufügen von Soundeffekten (von der Einlaufmusik bis zum Torjubel) machen den Textmodus noch mal eine ganze Ecke atmosphärischer.



1.500 zusätzliche Kommentare bringen noch mehr Abwechslung.

FUSSBALL MANAGER 09 UPDATE 1

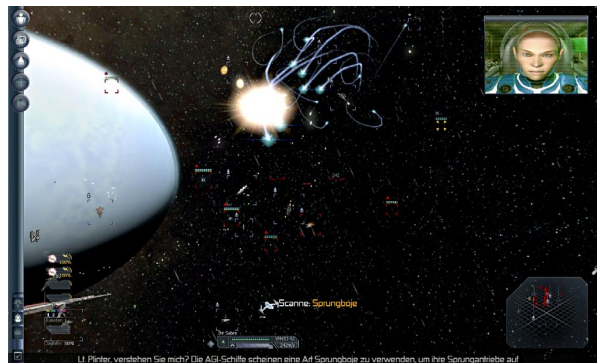
GENRE	Manager
HERSTELLER	Bright Future / EA Sports
PATCHGRÖSSE	150 MByte
ALTE WERTUNG	85 (12/08)
NEUE WERTUNGEN	
BALANCE	8 > 9
ATMOSPHÄRE	8 > 9
KI	8 > 9



X3: Terran Conflict v1.2.1

Highlights: Neuer Missionstyp, Balance und Benutzeroberfläche überarbeitet, verbesserte Bibliothek, schwerer Performance-Bug beseitigt.

Bereits einen Tag vor der Veröffentlichung der X3: Reunion-Erweiterung **Terran Conflict** stellte der Entwickler Egosoft den Patch auf die Version 1.2 online. Inzwischen ist zudem noch ein kleines Performance-Update erschienen, das ein Problem mit sinkenden Frameraten behebt. Zu den wichtigsten Ergänzungen, die der erste Patch mitbringt, gehören zufällig generierte Missionen, in denen Sie gegen eine Gewinnbeteiligung Asteroiden scannen. Bevor Sie diese Aufgaben annehmen, müssen Sie sich jetzt nicht mehr den kompletten Funkspruch anhören, sondern können sofort auf eine der Antworten klicken. Die Online-Enzyklopädie wurde zudem um Informationen zu den Völkern und den Spielerrängen erweitert, und in der Außenan-



In den ersten Gefechten stehen Ihnen jetzt mehr Verbündete zur Seite.

sicht können Sie Ihr Raumschiff jetzt auch per Maus steuern. Allerdings lässt sich die Kamera nicht mit der Maus frei um das Schiff drehen. Komfortabel oder gar einsteigerfreundlich spielt sich das Addon trotz der Detailverbesserungen bei der Steuerung noch immer nicht. Positiv fällt die verbesserte Balance während der ersten Kampagnen-Missio-

nen auf. In den Gefechten eilen Ihnen die Raumkreuzer befreundeter Völker nun deutlich schneller zur Hilfe, weshalb wir **Terran Conflict** bei der Balance um einen Punkt aufwerten.

X3: TERRAN CONFLICT V1.2.1

GENRE	Weltraumspiel
HERSTELLER	Egosoft / Deep Silver
PATCHGRÖSSE	43 MByte
ALTE WERTUNG	62 (GS 11/08)
NEUE WERTUNGEN	
BALANCE	3 > 4



Patch-Ticker

- **C&C 3: Alarmstufe Rot 3:** Der Patch auf die Version 1.03 verbessert die Einladungs-funktion bei Multiplayer-Partien, beseitigt einige Absturzursachen und behebt ein Problem mit dem Patch-Check, der zu Fehlern im Hauptmenü führte.
- **Colin McRae Dirt:** Das vier MByte große Update auf die Version 1.22 behebt lediglich einen kleinen Fehler mit der DVD-Erkennung des Rallye-Rennspiels.
- **Crysis: Warhead:** Der erste Patch für Cryteks Edelgrafik-Shooter entfernt die Online-Aktivierung und bringt Vista-64-Unterstützung. Außerdem wird die Stabilität der Mehrspielerpartien erhöht und die Benutzeroberfläche leicht überarbeitet.
- **Far Cry 2:** Der erste Patch für den Afrika-Shooter beseitigt kleine Fehler im Einzel- und Multiplayer-Modus, behebt einige Absturzursachen und erhöht die Zahl der 5.1-Soundkarten, die Far Cry 2 unterstützt. Zudem gilt seit der Version 1.01 die Tastaturbelegung einheitlich sowohl für Solo- wie auch für Mehrspieler-Partien.
- **Fifa 09:** Der zweite Softwareflicker für das Fußballspielschraubt den Schwierigkeitsgrad in Ranked-Partien hoch, behebt Verbindungsprobleme im Multiplayer-Modus und korrigiert die zuvor nicht übernommene Maus- und Tastatur-Farbauswahl.
- **Frontlines: Fuel of War:** Das neueste Update bringt den Taktik-Shooter auf die Version 1.3.0 und liefert neben vier neuen Karten auch zwei weitere Flugzeuge und einen Luftabwehr-Raketenwerfer mit.
- **Pro Evolution Soccer 2009:** Die zweite Softwareverbesserung fügt dem Fußballspiel eine Download-Option für neue Spielinhalte hinzu und erlaubt es, aufgenommene Spielszenen in der Legends-Lobby zu präsentieren. Vorsicht: Während der langen dauernden Installation reagiert Ihr PC nicht auf Eingaben, das ist normal.
- **Sacred 2:** Der dritte Hotfix bringt das Action-Rollenspiel auf die Version 1.12.0 und verhindert ein Überschreiben der Spielstände, überarbeitet die Teleportfunktion und fügt fehlende Gegenstände für die zahlreichen Sammel-Quests ein.
- **Spore:** Der Evolutionssimulator wird mit dem Patch auf die Version 1.02 um würfelförmige Planeten ergänzt. Zudem behebt das Update zahlreiche Fehler beim Ton und der Grafikdarstellung und erweitert die Benutzeroberfläche um eine Mehrfachauswahl in der Sporepedia.
- **Stalker: Clear Sky:** Die aktuelle Version 1.5.07 unterstützt nun auch DirectX 10.1 und erhöht damit die Qualität der Kanten-glättung und der Schatten. Außerdem behebt der jüngste Patch einige Balanceprobleme mit den Händlern und beseitigt einen Plotstopper-Fehler in Yantar.
- **Vampire: Bloodlines:** Der neueste Fan-Patch auf die Version 5.8 beseitigt erneut einige Fehler und nimmt Änderungen an den Waffen und Monstern vor. Außerdem gibt es ein paar frische Quests.

Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Ankh: Kampf d. Götter Special	Adventure	84	01/08	Daedalic	20 Euro	v1.0.1	Der dritte Teil der spaßigen Adventure-Serie.
Anno 1503: Königsedition	Aufbau-Strategie	78	–	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Hauptspiel plus Addon Schätze, Monster & Piraten.
NEU Anno 1701: Königsedition	Aufbauspiel	88	–	Ubisoft	40 Euro	v1.0	Das absolute Top-Aufbauspiel samt Addon.
Bioshock	Ego-Shooter	86	10/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Top-Shooter in einer Art-Déco-Unterwasserstadt.
NEU Cleopatra: Jubiläums-Edition	Adventure	70	04/08	Rondomedia	10 Euro	v1.0	Hübsches Render-Adventure im alten Ägypten.
Company of Heroes Gold	Echtzeit-Strategie	87	07/08	THQ	20 Euro	v1.0	Der Strategie-Hit samt Addon Opposing Fronts.
Dawn of War: Collection	Echtzeit-Strategie	84	–	THQ	30 Euro	v1.0	Warhammer-40.000-Strategiespiel samt Addons.
NEU Doom 3	Ego-Shooter	83	10/04	Green Pepper	7 Euro	v1.3.1	Grafisch noch immer sehr gutes Doom-1-Remake.
NEU Emergency 3: Jubiläums-Edition	Strategie	58	03/05	Rondomedia	10 Euro	v1.03	Sonderausgabe mit Lösungsbuch.
NEU Frontlines: Fuel of War	Taktik-Shooter	83	03/08	THQ	20 Euro	v1.2.0	Multiplayer-Shooter mit Nahe-Zukunft-Szenario.
Guild Wars Faction 2008	Online-Rollenspiel	88	07/06	NC Soft	20 Euro	–	Die erste Erweiterung – läuft ohne Guild Wars.
Guild Wars Nightfall 2008	Online-Rollenspiel	90	01/07	NC Soft	20 Euro	–	Die zweite Erweiterung – läuft ohne Guild Wars.
Guild Wars Prophecies 2008	Online-Rollenspiel	82	07/05	NC Soft	20 Euro	–	Serienauftakt für die Fantasyreihe mit PvP-Focus.
Heroes of Might & Magic 5 Gold	Rundenstrategie	85	–	Ubisoft Exclusive	20 Euro	–	Heroes 5 samt beider Erweiterungen.
Imperium Romanum Gold	Aufbau-Strategie	70	–	Kalypso	40 Euro	v1.0	Siedeln im alten Rom, plus Bonus-Szenarien.
Kane & Lynch: Dead Men	Actionspiel	85	04/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Rasant und schick inszeniert, cooler Koop-Modus.
NEU Lost	Action-Adventure	67	05/08	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.0	Passables, aber kurzes Spiel zur Mystery-Serie.
Medieval 2: Total War	Strategie	88	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3	Meisterlicher Runden-Echtzeit-Mix.
NEU Neverwinter Nights 2 Deluxe	Rollenspiel	83	–	Atari	50 Euro	–	Profi-D&D-Rollenspiel samt der beiden Addons.
NEU P. der Karibik: Ende der Welt	Actionspiel	54	08/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Lahme Umsetzung zum Piraten-Streifen.
NEU Quake 4	Ego-Shooter	78	12/05	Green Pepper	7 Euro	v1.4.2	Brachiales Alien-Actionfest in der Doom-3-Engine.
NEU Rainbow Six: Collector's Edition	Taktik-Shooter	82	–	Ubisoft Exclusive	16 Euro	–	Raven Shield, Athena Sword, Lockdown und Vegas.
Rainbow Six Vegas	Taktik-Shooter	89	02/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.06	Actionreiche Revolution der Serie.
NEU Siedler: Aufs. e. Königsr. Silver	Aufbauspiel	79	–	Ubisoft	40 Euro	v1.0	Die Siedler 6 plus Reich-des-Ostens-Addon.
NEU Tomb Raider Anniversary	Action-Adventure	83	07/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Spieleschisch aufgepepptes Tomb-Raider-1-Remake.

Frontlines Fuel of War



Im Solo-Spiel sind Sie meist mit KI-Kameraden unterwegs.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5756

Der actionlastige Taktik-Shooter **Frontlines: Fuel of War** schickt Sie im Jahr 2024 in den Krieg um die letzten Ölreserven der Erde. Auf den großräumigen Karten erobern Sie strategische Schlüsselpositionen und verschieben nach und nach die namensgebende Frontlinie. So konzentrieren sich die Gefechte stets an wenigen Orten. Wie im großen Vorbild **Battlefield 2** greifen Sie und Ihre computergesteuerten oder menschi-

chen Mitspieler auf einen Fuhrpark aus Panzern, Hubschraubern und Flugzeugen zurück. In der storylastigen Solokampagne müssen Sie sich mit dem Arsenal der natogleichen Westkoalition begnügen, die Rotstern-Koalition der Russen und Chinesen steht nur im Multiplayer-Modus zur Wahl. Dort können Ihre menschlichen Gegenspieler den Kriegstreifen auch wieder in Ihr Territorium zurückdrängen. Seit dem Patch auf die Version 1.2.0 bietet **Frontlines** neben neuen Waffen, Fahrzeugen und Karten auch eine klassische Conquest-Variante, in der Sie wie in den **Battlefield**-Spielen jeden Flaggenpunkt in freier Folge erobern dürfen. **CHS**

FRONTLINES: FUEL OF WAR

GENRE Taktik-Shooter
HERSTELLER Kaos Studios / THQ
VERSION v1.3.0
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,6 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Anno 1701 Königsedition



Miniaufträge wie hier für den Stadtrat sorgen für Motivation.

Das Aufbau-Strategiespiel **Anno 1701** des deutschen Entwicklers Related Designs ist nah dran an der Perfektion, der dritte Teil der erfolgreichen **Anno**-Reihe lässt nur eines vermissen: eine spannende Kampagne. Die liefert das Addon **Der Fluch des Drachen** nach, das der Publisher Ubisoft nun auch in der **Königsedition** zusammen mit dem Hauptprogramm anbietet. Ob im Endlosspiel oder in den elf spannenden und abwechslungsreichen Story-Missionen, das grundlegende Spielprinzip bleibt der Serientradition treu: Von einem Ursprungshafen aus erweitern Sie Ihre Kolonie und erobern so ein Inselreich. Dazu errichten Sie Produktionsbetriebe wie Schmieden, Mühlen oder gar Parfümerien und sorgen für die nötige Infrastruktur Ihrer Handelskreisläufe. Kleine Nebenaufgaben motivieren zusätzlich und strukturieren das

Spiel. Die zahlreichen Rückmeldungen und eine eingängige Benutzeroberfläche machen die grafisch opulente Wirtschaftssimulation trotz der hohen Komplexität stets nachvollziehbar und auch für Einsteiger zugänglich. **CHS**

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5757

ANNO 1701: KÖNIGSEDITION

GENRE Aufbau-Strategie
HERSTELLER Related Designs / Sunflowers
VERSION v1.0
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9600
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**



Die inoffizielle Vorgeschichte zum Rätselhit verkürzt Ihnen mit fast 50 bockschweren Aufgaben die Wartezeit auf den offiziellen Nachfolger.

Portal Prelude



Die aus Portal bekannten »Turret«-Geschütztürme spielen auch in der Mod eine zentrale Rolle.



Wie auch das Originalspiel stellt Prelude die Perspektive auf den Kopf und zwingt Sie, um Ecken zu denken.

DVD
Mod Special

Erinnern Sie sich an GLaDOS? Den wahnsinnigen Supercomputer, der Ihnen das Leben in Valves Knobelspiel **Portal** schwer gemacht hat? Falls bei Ihnen jetzt nichts klingelt: Gehen Sie los, kaufen Sie sich das großartige Knobelspiel und lesen Sie dann weiter. **Portal: Prelude** richtet sich nämlich ganz klar an Spieler, die den ersten Teil gemeistert haben. Das französische Entwicklerteam erzählt mit viel Liebe zum Detail die Vorgeschichte zu den Ereignissen des Hauptspiels, noch bevor der Supercomputer überhaupt gebaut war: In der Zeit, in der **Prelude** spielt, werden die Versuche der ominösen Firma Aperture Science noch von menschlichen Wissenschaftlern überwacht. Weil das ein so lang-

weiliger und monotoner Job war, sehnten die Mitarbeiter ein Hilfsinstrument herbei, das ihnen die öden Routineaufgaben abnehmen sollte, und begannen den Computer GLaDOS zu programmieren. Die Aperture-Science-Wissenschaftler schießen allerdings ziemlich über ihr Ziel hinaus, was direkt zur Handlung von **Portal** überleitet.

Ohne Erfahrung unmöglich

Während des ganzen Abenteuers werden Sie von zwei Wissenschaftlern begleitet, die Ihnen per Lautsprecherdurchsagen (mehr oder weniger) helfen und zwischendurch recht spaßige Geschichten erzählen – für eine Mod ist die Sprachausgabe großartig

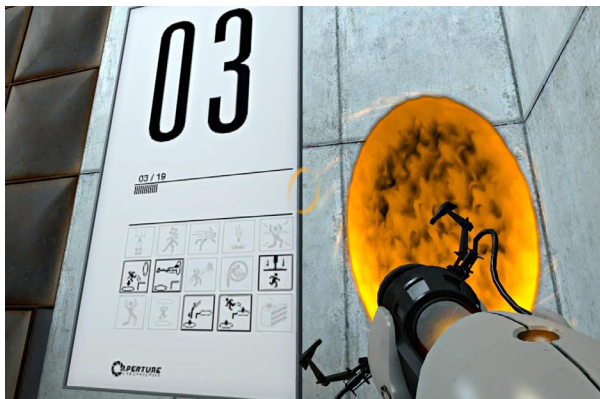
gelingen. Im ersten Aufgabenraum zeigt sich gleich, ob Sie **Portal**-Veteran sind oder nicht. In den meisten Fällen werden Sie direkt sterben: Die gemeinen Entwickler haben hinter dem ersten Portal gleich vier Geschütztürmchen aufgestellt, die Sie durchsieben, wenn Sie blind in den Raum stolpern. Wie die Portal-Kanone funktioniert, wird Ihnen nicht erklärt, wie Sie die Aufgabe lösen können auch nicht. Jedoch erkennen Sie als erfahrener Spieler, dass Sie in dem Moment, in dem Sie aus dem Portal fliegen, gleich ein neues an die Wand hinter den Geschützen ballern müssen, um dann die Baller-Türmchen von hinten umzuschubsen. Einsteiger haben hier nicht den Hauch einer Chance.

Ohne Geduld unmöglich

Der Schwierigkeitsgrad der insgesamt acht Kapitel mit 48 Aufgaben beginnt auf dem Niveau des letzten **Portal**-Drittels und zieht im Laufe der Mod noch mal deutlich härter an als etwa die letzten Aufgaben im Hauptspiel. Neben interessanten neuen Ideen wie komplett beweglichen Wänden haben die Entwickler aber mitunter den falschen Ansatz gewählt, um die Aufgaben anspruchsvoller

zu gestalten. Vor allem bei den frühen Hindernissen ist zwar dank der überall verteilten Hinweisschilder klar, wie Sie vorgehen müssen – es funktioniert aber einfach nicht. Wir sind an einigen Stellen schier verzweifelt, bis es dann ohne ersichtlichen Grund doch irgendwann geklappt hat – sei es, weil wir minimal anders abgesprungen sind oder sonst was geändert haben. Das wird vor allem dann richtig nervig, wenn Sie nicht genau wissen, ob Ihr gesamter Lösungsansatz falsch ist, oder ob Sie vielleicht nur eine einzige Bewegung etwas akkurater ausführen müssen. Sobald die Rätsel jedoch komplexer werden, geht es wieder deutlich zügiger voran, sobald Sie den richtigen Dreh gefunden haben.

Nichtsdestotrotz ist **Prelude** für alle **Portal**-Fans unterhaltsam und erzählt eine interessante und witzige Geschichte, die zum Weiterspielen animiert – Frusttoleranz und Probiefreudigkeit vorausgesetzt. **Portal: Prelude** können Sie bequem über Steam installieren und starten. **PD**



Solche Hinweisschilder erklären in Piktogrammen, welche Techniken Sie benutzen müssen, um weiterzukommen. Bei richtig harten Nüssen helfen sie jedoch kaum.

PORTAL: PRELUDE

TYP	Inoffizielle Portal-Vorgeschichte	GRÖSSE	775 MB
VERSION	1.0	QUICKLINK	5661
URL	www.portalprelude.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Leserbriefe



Far Cry 2: »Es schmerzt fast schon, mit anzusehen, wie hier das Potenzial weggeworfen wurde.«

Far Cry 2

Schon wieder deinstalliert

❖ Die Vorfreude auf Far Cry 2 war riesig! Nach zwei, drei Stunden im Spiel machte sich bei mir allerdings Enttäuschung breit. Ach, da hätte man ein so tolles Szenario, aber man verbockt die Geschichte. Schade! So ist Far Cry 2 für mich nur eine Grafikdemo, die mittlerweile meine Festplatte schon wieder verlassen hat. *Anderton (auf GameStar.de)*

Erdrückende Leere

❖ Eine wunderschöne Welt, packende actionreiche Kämpfe, eine klasse Atmosphäre – nur leider ohne jeglichen Inhalt. Das treffendste Wort für Far Cry 2 ist »seelenlos«. Je länger man das Spiel spielt, desto erdrückender wird diese Leere. Es schmerzt fast schon, mit anzusehen, wie hier ein solches Potenzial einfach weggeworfen wurde.

White Rabbit (auf GameStar.de)

Ein spezieller Shooter

❖ Far Cry 2 ist kein GTA, kein Crysis, kein Stalker und schon gar kein Rollenspiel. Es ist ein spezieller Shooter, der dem Spieler erlaubt, selbst vorzugehen. Vielleicht keine großartigen Pläne zu machen, aber dennoch eigene Entscheidungen über das Vorgehen zu treffen, die weit über die Möglichkeiten sonstiger Shooter hinausgehen.

Caltaron (auf GameStar.de)

❖ Wir nutzen diese Gelegenheit für eine Werbeeinblendung in eigener Sache: Wenn Ihnen die Meinung zu einem Spiel unter den Nägeln brennt, schreiben Sie doch einen Lesertest auf www.gamestar.de/lesertests/! Die Redaktion schaut neue Beiträge regelmäßig durch; gelungene Aussagen landen in den Leserbriefen im Heft – wie die drei dort oben.

► Quicklink: 5755 *Rene Heuser*

Bedrückende Wirklichkeit

❖ Im Wertungskasten zu Far Cry 2 stellt Christian Schmidt die Frage, ob dieses böse, skrupellose und brutale Afrika der Realität entspricht. Meine Meinung ist ganz klar: Ja, tut es! In den Nachrichten wird immer wieder berichtet, dass Medikamententransporte von Rebellen aufgehalten werden und Tausende Flüchtlinge an schweren Krankheiten leiden. Es werden Kindsoldaten gezeigt, die mit ihrem Gewehr aufwachsen. Wer von wem und warum getötet wird, spielt keine Rolle. So wie im Spiel. Für mich spiegelt das Spiel einen Teil der Wirklichkeit Afrikas wieder. Das macht die ganze Atmosphäre auch so bedrückend.

Max Ulrich

Kopierschutz

Hinweisen und verurteilen

❖ Eigentlich hatte ich vor, mir C&C: Alarmstufe Rot 3 sofort zu

kaufen, da ich ein absoluter C&C-Fan bin. Aber dann musste ich von den Installationsbedingungen erfahren: Das Spiel kann nur fünfmal aktiviert werden. Ich werde das Spiel so lange nicht kaufen, bis Electronic Arts eine andere Politik verfolgt und seine potenziellen Käufer nicht von vornherein als Raubkopierer abstempelt! Jetzt meine Schelte an euch: Warum erwähnt ihr davon nichts in eurem Test? Ihr hättet das meiner Meinung nach nicht nur ansprechen, sondern auch verurteilen müssen!

Michael Morasch

❖ Richtig, es ist unsere Aufgabe, auf einen besonders restriktiven Kopierschutz hinzuweisen – das haben wir bei Alarmstufe Rot 3 vergessen, und dafür entschuldigen wir uns. Der Kopierschutz wird aber auch weiterhin nicht in die Wertung eingehen, denn ein Kopierschutz ist nicht Teil des Spielspaßes. Es liegt im Ermessen jedes einzelnen Käufers, ob ihm der Mechanismus herzlich egal ist, oder ob er die Hersteller für den Kopierschutz abstrafte – also das Spiel im Regal liegen lässt.

Michael Trier

Warhammer Online

Ungenutztes Potenzial

❖ Kurz nach dem Erscheinen von Age of Conan hatte ich das Gefühl, mit den 50 Euro Kaufpreis nur eine Basisplattform für ein

Spiel erworben zu haben und die eigentliche Entwicklung der Spielinhalte mit monatlich 15 Euro unterstützen zu dürfen. Jetzt ist Warhammer Online seit knapp zwei Monaten auf dem Markt, und ich stelle fest, dass die Situation ganz ähnlich und doch vollkommen anders ist.

Ganz ähnlich, weil sich auf dem Maximallevel 40 herausstellt, dass das Endgame (noch?) nicht funktioniert. Es gibt selten Open PvP, selbst Szenarien gehen zu selten auf, und die PvE-Inhalte sind ganz nett, aber ganz sicher nicht das, was dafür sorgen kann, dass ich auch in drei Jahren noch dieses Spiel spiele. Die Folge ist, dass nach und nach jeder, der Lvl 40 erreicht hat, anfängt einen zweiten Charakter hochzuleveln oder Fallout 3 zu spielen oder den Fallowasch zu machen.

Gleichzeitig ist aber doch alles anders als bei Age of Conan. Denn dort habe ich keine Anlagen gesehen, die sich hätten entwickeln können. Bei Warhammer ist eigentlich alles an Ort und Stelle. Szenarien und Open-RvR Zonen gibt es genug, Burgen für große Schlachtzüge stehen bereit. Das ist Potenzial für Monate,



Alarmstufe Rot 3: »Ich werde das Spiel so lange nicht kaufen, bis Electronic Arts eine andere Politik verfolgt und die Käufer nicht als Raubkopierer abstempelt.«



World of Goo: »Ich habe den Kauf dieses Kleinods nicht bereut.«

wenn nicht Jahre Spielspaß. Nur muss Mythic bei der Motivation dringend nachbessern: Die Effektivität der verschiedenen Szenarien ausgleichen, die Belohnungen für das Open-RvR deutlich erhöhen. Ewig Zeit bleibt dafür nicht, denn der Lich King ist ungeduldig, und Moria will bald erforscht werden. Ich hoffe wirklich, dass der Krieg in der Welt von Warhammer noch so richtig in Gang kommt.

Jörg von Heinemann

Sacred 2

Aus der Seele gesprochen

»Als ich mir euren Test zu Sacred 2 durchgelesen habe, wurde mir erneut klar, warum ihr die Fachzeitschrift meiner Wahl seid. Als absoluter Sacred-Fan habe ich mir Sacred 2 gleich am Verkaufstag geholt, obwohl das ja insbesondere bei Rollenspielen nicht gerade empfehlenswert ist. Deshalb war ich auch nicht sonderlich überrascht, als mir nach und nach einige elementare Schwächen der ansonsten wirklich guten Monsterhatz auffielen. Kurzum: Als ich euren Test zum ersten Mal sah, hatte ich bereits ein recht gutes Bild von Sacred 2 – nämlich exakt das gleiche, wie es in eurem Test beschrieben wurde. Insbesondere dem Video-Fazit von Michael Graf kann ich absolut zustimmen. Nur zwei Kleinigkeiten hätten ihr meiner Meinung nach noch erwähnen sollen:

- 1) Wie ihr richtig kritisiert, sind die Quest-Belohnungen relativ nutzlos. Allerdings erhält man zumindest dann besseres Entgelt, sobald man die Handelsfähigkeit auf Stufe 75 gehoben hat.
- 2) Die Kamera ist in der Tat in den Dungeons fummelig. Stellt man sie hingegen auf »verfolgend«, dreht sie sich automatisch mit. Ansonsten kann ich euch nur noch einmal für den ausgezeichneten Test von Sacred 2 loben. Bitte macht weiter so!

Michael Gößwein

World of Goo

Ein echtes Kleinod

»Danke für den ausführlichen Test zu World of Goo, der mich auch gleich dazu gebracht hat, das Spiel zu kaufen. Ich habe es nicht bereut. Ich finde es sehr lohnenswert, dass ihr diesem Kleinod zwei Seiten Platz eingeräumt habt, um Spieler darauf aufmerksam zu machen.

Alexander Heinlein

NBA 2K9

Schlag ins Gesicht für EA

»NBA 2K9 ist mehr als nur eine herausragende Basketball-Simulation. Es ist auch ein Schlag ins Gesicht für EA Sports und Konsorten. Denn für 30 Euro erhalte ich bei NBA 2K9 Basketball pur, mit fast allen Inhalten der Next-Gen Versionen. Und zwar ansatzlos, PC-Spieler werden nicht zuerst mit PS2-Grafik abgespeist. Sogar eine Menü-Steuerung per Maus ist gleich im ersten Jahr enthalten – man denke nur an Konami, die das bei Pro Evolution Soccer auch nach fünf Jahren nicht hinbekommen haben. Vielen Dank, dass ihr das mit einer sehr guten Testnote honoriert.

Matthias Buck

Online-Gebühren

Zeit + Geld = Hektik

»Andreas Griebenow schrieb in der letzten Ausgabe, dass ihm

ein minutengenaue Tarif in Online-Rollenspielen lieber sei als monatliche Kosten. Ich kann ihn gut verstehen, jedoch kann ich vor so einem System nur warnen. In Online-Rollenspielen muss für viele Spieler alles möglichst schnell gehen; es wird geschimpft oder man ist entnervt, wenn alles mal etwas länger dauert. Wenn solche Aktionen neben Zeit nun auch Geld kosten, würde der Streit wohl nur noch mehr geschürt. Wie soll bei soviel Hektik dann noch Atmosphäre aufkommen?

Alexander Vorstadt

Interaktiv-Fehler

Das war ich!

»In eurem Interaktiv-Teil in der letzten Ausgabe habt ihr meinen Beitrag (Alyx und der G-Man) abgedruckt, aber einen anderen Namen darunter geschrieben. Ich heiße nicht Martin Maderböck, sondern Maximilian Winter.

Maximilian Winter

»Maximilian hat recht – wir entschuldigen uns bei ihm für die Verwechslung! Christian Schmidt

Abo-Gutschein

Nicht schlecht gestaunt

»Danke an eure Chefredakteur Michael Trier und alle, die an der Umsetzung eurer neuen Abo-Prämie beteiligt waren (gemeint ist der 60 Euro-Gutschein für Verleihshop.de). Ich habe mich auf der betreffenden Web-Seite angemeldet, das umfangreiche Angebot des Verleihshops durch-

Fehler!

Jetzt hat auch unser Chefredakteur mit dem Musizieren begonnen. Jahrelang drang aus dem Wohnsaal seines Vorgängers Gunnar das Klimpern von Reibachs Goldberg-Variationen, nach dem Machtwechsel legte Michael nur selten eine Schellackplatte auf das selbstgebaute Lux-o-phon. Inzwischen greift das schrillige Genie regelmäßig zur Sperrholzgeige, um engagiert an den Saiten zu sägen. Das Ergebnis: Keine Konzentration bei den Mitarbeitern mehr möglich – und dadurch Fehler über Fehler! So erklären sich die Meldungen, die Sie an brief@gamestar.de schicken.

Budget-Spiele: Guild Wars 2008

Mit großem Crescendo kroch Simon Matthias Konrath aus den Fugen des Online-Rollenspiels Guild Wars, um Christian Schneider seinen Kontrapunkt zu verdeutlichen: »Das fernöstliche Fantasy-Reich, von dem Christian spricht, heißt Cantha, nicht Tyria!« Vollkommen richtig, gab der brummschädelige Redaktionspraktikant zu, warf aber zur Verteidigung ein: »Weil Michael eine Canthate auf der Fiedel schrammelte, musste ich mich in die Tyria stemmen!« So ist der Patzer wohl zu erklären, aber nicht zu entschuldigen. Christian muss ohne Ohrschutz bei Michaels mehrstündiger Piano-Improvisation »Gould war's« assistieren, indem er die aufgebrachte Nachbarschaft mit dem redaktionseigenen Wasserwerfer vom Stürmen des Gebäudes abhält.

News: Leser-Charts

Tim Rösner meldet eine Dissonanz in den Leser-Charts: Diablo 2 steht dort nicht nur auf Platz 5, sondern eineinhalb Oktaven tiefer nochmals auf Platz 17. »Habt ihr eine verschlüsselte Botschaft versteckt?«, fragt Tim. »Eine Botschaft?!«, brüllt der halbtot Daniel Matschijewsky gegen den Lärm an, »Das war ein astreiner Hilferuf – der Teufelsgeiger Trier violiniert mich in den Wahnsinn!« Verständliche Extremsituation, aber Strafe muss sein. Wegen der Doublette bittet Trier nun zum Duette: Er am Violoncello, Daniel an der Klarinette. Im Umkreis von mehreren Kilometern fallen die Katzen tot von den Zäunen, im Münchener Norden verliert eine Glasmanufaktur die Jahresproduktion, aber es gibt auch eine gute Nachricht: Der eingeplante Konzertmitschnitt misslingt, weil die CD im Recorder Blasen wirft.

DVD-Menü

Hellhörig wurde Thomas Bick beim Ansehen der DVD: »Der Ton im Menü passt nicht zu Far Cry 2 – das klingt doch nach Crysis...?« Ganz recht, da hat der Produzent Toni Schwaiger vergessen, die Tonspur auszutauschen. »Wie, die DVD hat Ton?«, stutzte der Medienmann auf in seine wattegepfropften Ohren geschrieene Nachfrage. Freiwilliger Hörverzicht in allen Ehren, aber Fehler bleibt Fehler: Prompt zückt Michael die Straftrompete, will gerade ansetzen, als sich ein Notfallkommando des städtischen Konservatoriums in den Raum abseilt und mit großen Paukenschlegeln alle Instrumente zertrümmert. »Schade«, flüstert Michael in die himmlische Stille: »Dann kehre ich halt zurück zu meinen Sprengstoffexperimenten.«

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

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.



Ex-Chefredakteur
Jörg Langer
(links) beim
Gastauftritt im
GameStar-Video.

stöbert und nicht schlecht gestaunt, was es dort für DVD- und Spieleperlen auszuleihen gibt. Bei 60 Euro macht das mindestens 7 Spiele bzw. DVDs, die man kostenlos eine Woche ausleihen kann – eine Wahnsinnsprämie, finde ich!

Frank Ried

Tolle Abo-Extras

Ich muss einfach mal ein Riesenlob loswerden: Während Abo-Kunden bei anderen Zeitschriften zwar mit Prämien geködert, aber anschließend vernachlässigt werden, gibt es bei GameStar immer mal wieder tolle Extras. Wie zum Beispiel vor kurzem das Poster oder der 60-Euro-Deal in der aktuellen Ausgabe. Da kann

man nur sagen: Super, danke, weiter so!

Lukas Schmidt

Es ist uns wichtig, unsere Abonnenten regelmäßig für ihre Treue zu belohnen, sei es mit Extra-Beilagen zum Heft oder speziellen Aktionen wie dem Verleihshop.de-Gutschein; diesem Heft liegen für Abonnenten coole GTA-4-Aufkleber bei. Übrigens: Die Verleihshop-Aktion läuft noch bis 5. Dezember – wer ein GameStar-Abo besitzt oder schnell eines abschließt, kann das 60-Euro-Guthaben bis dahin noch einlösen: www.gamestar.de/60.

Michael Trier

Wiedersehen mit Jörg

Liebe Erinnerung

Wer auch immer dafür verantwortlich ist, dass Jörg Langer im Rückblicksvideo zur Ausgabe 12/1998 auf der DVD zu sehen und zu hören ist, verdient meinen größten Dank. Wie habe ich mich gefreut, den langjährigen Chefredakteur meines Lieblings-Spiele-

magazins wiederzusehen! Ich habe Gunnar Lott als Chefredakteur sehr geschätzt, und auch Michael Trier verdient nichts anderes, als das Heft zu leiten. Aber »Captain Langer« mit seinem urkomischen Spruch »Oh Gott, wir werden alle sterben!« dürfte nicht nur mir in lieber Erinnerung geblieben sein.

Felix de Ruiter

TV-Star Gunnar

Hat's geschmeckt?

Nachdem ich als normalerweise eher sporadischer Fernsehgucker gestern mal wieder rumgezappt habe, bin ich bei Vox hängen geblieben, wo gerade »Mein Restaurant« lief. Und da tat sich im grauen Vox-Alltag der F- bis maximal C-Prominenz (ich erinnere an das unglaubliche »Promi«-Dinner ... selten hat eine Sendung so einen Namen weniger verdient) ein Lichtblick auf, und eine gestandene Größe der ersten Riege der Promiwelt erhaschte meine Aufmerksamkeit. Denn wen erspähe ich da im

Münchner Restaurant-in-spe »Grinsekatz«? Den wohl weltbekanntesten »Director of Online and New Business«: Gunnar Lott! Unglaublich! Bleibt nur noch eine Frage an Gunnar offen: Hat das Essen denn geschmeckt?

Benjamin Semmler

Das Essen war gut, wenn auch nicht sensationell. Surreal allerdings war das Erlebnis vor Ort: Immerzu wuselte ein aufdringliches Kamera-Team um Gäste und das (sichtlich nervöse) Personal herum und versuchte, Patzer des Service in Bild und Ton festzuhalten. Die ausführliche Geschichte dazu steht (Schleichwerbung!) in meinem Blog: [Quicklink: 5758](#)

Gunnar Lott



GAMESTAR INTERAKTIV

»T-Shirt«

In der letzten Ausgabe baten wir Sie, ein GameStar-T-Shirt für uns zu gestalten – und haben damit offenbar die heimlichen Joops und Lagerfelds in Ihnen entfesselt. Über eine schwache Herbstkollektion können wir uns jedenfalls nicht beschweren. Für die

zahlreichen Einsendungen möchten wir uns ganz herzlich bedanken! Wie immer dürfen sich die Künstler der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Internetseite unter [gamestar.de-Quicklink: 5299](#).



Die nächste Aufgabe

Was hat ein handelsüblicher Backofen mit dem Kreaturenbaukasten von Spore gemein? Ganz einfach: In der heißen Röhre lassen sich genauso fantasievoll abgedrehte, schaurig-schöne Monster basteln wie mit EAs Evolutionssimulator. Deshalb lautet unsere weihnachtliche Interaktiv-Aufgabe: Lassen Sie den Mistelzweig links liegen, schmeißen Sie den heimischen Herd an und backen Sie kreative Plätzchen-Kreaturen! Von denen schicken Sie uns dann ein Beweisfoto. In unserem Beispielbild sehen Sie einen der Geister aus dem Spielhallenklassiker Pac-Man.



Einsendeschluss ist der 12. Dezember.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

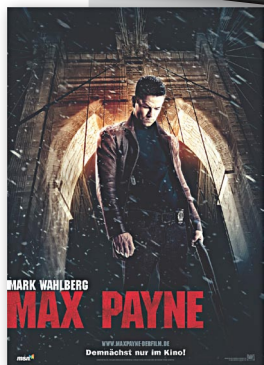
interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Plätzchen-Kreatur«

Mitmachen und Gewinnen

Seit 20. November im Kino Die Suche nach den Mördern seiner Familie führt den Polizisten Max Payne in die alptraumhafte New Yorker Unterwelt – und ins Kino! Denn am 20. November startet die actionreiche Spiele-Verfilmung **Max Payne** mit Mark Wahlberg (**Departed**) als rachsüchtigem Gesetzeshüter, der auch noch wegen Mordes an seinem Partner gejagt wird. An seiner Seite kämpft die Gangster-Schönheit Mona Sax (Mila Kunis), die den Killer ihrer Schwester sucht. So gerät das Paar in einen Strudel aus Korruption und ringt dabei auch gegen Mächte, die nicht von dieser Welt zu sein scheinen.

Nicht von dieser Welt scheinen auch die Fähigkeiten des **MSI GX 620** zu sein, über das sich ein glücklicher Gewinner freuen darf. Im edlen Aluminium-Gehäuse des Spiele-Notebooks steckt nämlich brandaktuelle Technik: Das **GX620** basiert auf Intels moderner Centrino-Duo-Technologie; eine GeForce 9600GS Go mit 512 MB Videospeicher lässt selbst leistungshungrige Programme ruckelfrei über das 15,4-Zoll-Display gleiten. Dank der einzigartigen »Turbo Drive Engine« (TDE) können Sie zudem auf Knopfdruck den Prozessortakt erhöhen. Im Akkubetrieb verlängern Sie mit der praktischen »ECO Battery«-Taste die Laufzeit um bis zu 20 Prozent.

Fünf weitere Gewinner freuen sich über ein **Max Payne-Fanpaket**. Darin liegen je ein **Kino-Gutschein**, ein neues **TAITO-Mousepad** von Roccat mit hochgenauer Nano-Oberfläche, ein **T-Shirt**, eine **Cap**, eine **Sonnenbrille** sowie ein **Schlüsselanhänger**. Gesamtwert der Preise: rund **1.300 Euro**.



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 23. Dezember 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seit 21. November auf Blu-ray und DVD

Jonny Cash (»Ring of Fire«) singt nun noch länger! Denn am 21. November erscheint die um 17 Minuten erweiterte **Extended Edition** des Musikfilms **Walk the Line** auf Blu-ray und DVD. Das oscarprämierte Meisterwerk erzählt vom Leben des charismatischen Cash (Joaquin Phoenix) und seiner Frau June Carter (Reese Witherspoon). Die **Extended-Version** gibt's auf zwei Blu-rays oder auf drei DVDs als Teil der Century 3 Cinedition von FOX. Zudem liegen auf den Scheiben jeweils zweieinhalb Stunden Bonusmaterial, darunter die erweiterte »Jonny Cash Jukebox« mit neuen Intros. Wir verlosen **dreimal** die DVD-Fassung von **Walk the Line**, dazu gibt's je eine Gitarre im Jonny-Cash-Design. **Ein** weiterer Gewinner freut sich über das **Magicsing ET-4500**. Diese professionelle ALL-IN-ONE-Karaoke-Anlage lässt sich an einen beliebigen Fernseher anschließen und beherrscht bereits 200 der besten Songs. Wert der Preise: rund **650 Euro**.



m.w. Verlag Das Internet ist groß, sehr groß – alleine in Deutschland gibt's über 12 Millionen Webseiten. Wie soll man da den Überblick behalten?! Natürlich mit dem **Web-Adressbuch für Deutschland 2009**, das wir gemeinsam mit dem m.w. Verlag satte **50 Mal** verlosen. Auf seinen 766 Seiten listet der Wälzer die 6.000 wichtigsten deutschen Internet-Seiten auf, unterteilt in 1.700 Sparten und inklusive neutralen Kurzbeschreibungen. Die zwölfte Auflage des erfolgreichen Lexikons umfasst zudem einen Sonderteil zum Thema »Urlaub und Reise«. Von der Presse wurde das Adressbuch bereits mit Lob überhäuft, eine Tageszeitung bezeichnet es als »überaus nützliches Werk, das sicherlich noch so einige Geheimtipps parat hält«.

Wert der Preise: rund **850 Euro**.



Gewinner 11/2008

► G. Amann, Schrobhausen • H. Bächle, Sonnenbühl • D. Barthelmeß, Baiersdorf • A. Bedorf, Gladbeck • H. Birnstiel, Helmstadt • E. Böcker, Aldenhoven • J. Brauer, Hamburg • T. Diez, Oberhausen • M. • Dobesch, Dillingen B. Donat, Berlin • N. Ellmann, Michendorf • S. Elze, Stuttgart • O. Frank, Düsseldorf • C. Freundl, Erlangen • S. Full, Stuttgart • B. Guthmann, Karlsbad • A. Heß, Bruchsal • M. Hofmann, Mühlhausen • P. Holst, Schwartau • J. Hoppe, Wunstorf • E. Jessen, Brunsbüttel • T. Kraja, Dortmund • J. Kurz, Dortmund • E. Kuska, Hannover • J. Küßner, Berlin • M. Lallinger, Gilching • P. Möhler, Solms • C. Montz, Lüneburg • J. Niklas, Regensburg • S. Oehme, Hummeltal • P. Petrich, Kenn • V. Scheimyer, Melle • S. Schneider, Würzburg • R. Selig, Heidelberg • R. Strigl, München • R. Vatter, Herzogenaurach • L. Wagner, Echzell • M. Wagner, Friedberg • V. Weinmann, Bruchsal • D. Weiss, Sindelfingen • T. Wenzel, Nürnberg • G. Werner, Wien • A. Wolf, Freital • M. Zeiss, Bad Honnef

Gewinner der Abo-Verlosung 01/2009

► F. Gernert, Göttingen • H. Göbel, Gudensberg • S. Simon, Hainburg • S. V. Weigel, Wentorf • P. Wischnak, Olching

Spiele vor Gericht

Wenn aus Spielen Rechtsstreits werden: Klagen und Urteile von damals bis heute, von bedeutend bis abstrus.



Wer ein Computerspiel herstellt, der rechnet mit Gewinn oder Verlust, mit Lob und Kritik, möglicherweise mit Debatten um Gewalt oder Jugendschutz. Dass er vor Gericht landen könnte, damit rechnet er eher nicht. Dabei kann das durchaus passieren. Die Geschichte der Computerspiele wird begleitet von einer Reihe von Prozessen, in denen Computerspiele im Mittelpunkt standen. Manche waren abstrus, in anderen ging es um spannende Fragen, immer aber dreht sich die Auseinandersetzung um ein Thema: Wie gehen die Gesellschaften der Welt mit dem neuen Medium um? Wie bewerten sie bislang unbekannte Streitfälle – virtuellen Diebstahl, interaktive Gewalt, fehlerhafte Software? Antworten lassen sich in einer Auswahl beispielhafter Rechtsfälle der letzten zehn Jahre finden.

Die Ultima-Online-Klage

Manchmal rechnen Hersteller selbst nicht mit dem Erfolg eines Spiels. **Ultima Online** war so ein Fall – rund 30.000 Spieler erhoffte sich Origin in den internen Planungen für sein Online-Rollenspiel. Doch schon zum Betatest meldeten sich 50.000 Menschen an, und nach dem Verkaufsstart im September 1997 verkauften sich innerhalb von drei Monaten 60.000 Exemplare. Anfang 1998 spielten weltweit 100.000 Spieler **Ultima Online**. Der Erfolg hatte Nebenwirkungen: Origin war auf den Massenansturm nicht vorbereitet. Die Server ächzten unter der Last von bis zu 30.000 Spielern gleichzeitig, die die Online-Welt Britannia überliefen, immer wieder brachen die Rechner komplett zusammen. Britannia war unerreichbar. Selbst wenn die Welt lief, bremsen schwere Lags – Verzögerungen zwischen Ein- und Ausgabe – den Spielspaß aus. Dazu kamen Programmfehler, die es an einigen Stellen unmöglich machten, weiterzukommen.

Am 3. März 1998 erreichte die Enttäuschung einiger frustrierter Nutzer den Siedepunkt; die genervten Kunden beschlossen, vor Gericht zu ziehen. Fünf Ankläger warfen dem amerikanischen Spiele-Entwickler Origin vor, auf der Verpackung von **Ultima Online** falsche Versprechen zu geben. »Rund um die Uhr« sei das Online-Rollenspiel erreichbar, schreibt Origin auf der Box, spielen könne man es »in Echtzeit«. Beides unwahr, schäumten die Kläger angesichts von Server-Auszeiten und Lags. Darüber hinaus verschwieg die Packung, dass das Spiel eine monatliche Gebühr von zehn US-Dollar erforderte und eine Kreditkarte voraussetzte; zu allem Überfluss seien auch noch die angegebenen Hardware-Voraussetzungen zu niedrig angesetzt. Die Anklage lautet auf Betrug.

Gelungenes Scheitern

Während der Rechtsanwalt George Schultz in Amerika weitere streitwillige **UO**-Kunden sucht, bremst die Richterin Judith McConnell die Klägerpartei schließlich aus: Der Antrag auf eine Sammelklage wird aus Mangel an Beweisen zurückgewiesen. Das bedeutet: Das Gericht sieht in den Vorwürfen keine generelle Schädigung aller **UO**-Spieler, sondern lediglich Einzelfälle. Die Erfolgchancen der Kläger sinken damit schlagartig. Wohl deshalb einigen sich Schultz und Origin auf einen Vergleich, der Fall wird ohne Urteil niedergelegt. Origins Mutterfirma Electronic Arts erklärt sich bereit, 15.000 US-Dollar an das Tech Museum of Innovation San Diego zu spenden.

So hatte der Prozess zwar keinen Erfolg, aber durchaus Konsequenzen. In einem Kommentar zum Ergebnis verwarf Electronic Arts den Rechtsstreit als »von Anfang an wertlos« und wettete über »gierige Spieler«, denen es einzig darum ginge, Firmen zu schikanieren

und »kreative Bemühungen zu ersticken« – aber besserte prompt bei der Verpackung nach. Mit dem Shard-System verteilte Origin die Last auf mehrere Server und behob zügig einen Großteil der technischen Probleme.

Die Klage zu **Ultima Online** war die erste konzentrierte Kundenaktion, bei der die Verbraucher den verantwortlichen Entwicklern und Publishern eines Computerspiels ihre Verantwortung für technische Fehlerfreiheit und korrekte inhaltliche Angaben vor Augen führten. Wie aktuell diese Thematik nach wie vor ist, zeigen die regelmäßigen Problemfälle – **Stalker: Clear Sky** etwa, das in hochgradig fehlerhaftem Zustand auf den Markt kam, oder auch **Half-Life 2**, das 2004 vom deutschen Verbraucherschutz abgemahnt wurde, weil auf der Verpackung der Hinweis fehlte, dass zur Aktivierung eine Internet-Verbindung nötig ist. Vivendi musste die Boxen anpassen.

Die Hot-Coffee-Affäre

Für Unmut sorgen nicht nur fehlende oder versteckte Hinweise auf dem Karton. Auch Verborgenes im Spiel kann hohe Wellen schlagen.

Im Sommer 2005 entdeckt der Holländer Patrick Wildenborg in der PC-Version von **GTA: San Andreas** ungenutzte Spielszenen und schrieb ein kleines Zusatzprogramm, das die Inhalte freischaltete – eine alltägliche Sache, die Spieler eigentlich ziemlich kalt lässt. Doch die Sache schwappte bald über die Spieler-szene hinaus, denn der Inhalt der »Hot Coffee« genannten Szenen war pikant. Die Modifikation schaltete ein Minispiel frei, in dem sich der **San Andreas**-Held Carl bei interaktivem Blümchen-Sex mit virtuellen Freundinnen vergnügt – harmlos und zudem voll bekleidet. Allerdings reagiert die amerikanische Öffentlichkeit erfahrungsgemäß gereizt auf sexuelle Themen, so auch hier – Hot Coffee wurde zum Politikum. Die Empörungswelle brodelte schließlich bis hoch in den US-Senat, Hillary Clinton forderte öffentlich eine strengere Alterseinstufung für **San Andreas**, die auch prompt erfolgte. Viele Händler nahmen das Spiel aus ihren Regalen, bis der **GTA**-Hersteller Take 2 eine entschärfte Version, »Second Edition« genannt, nachproduziert hat.



Ultima Online lief in den ersten Monaten nur schleppend und sporadisch.

♫ Schadenersatz: 35 Dollar

Natürlich landet die Hot-Coffee-Kapriole auch vor Gericht. Vier Kläger sehen die Gelegenheit, aus dem gebeutelten **San Andreas**-Hersteller gleich noch Entschädigungsgeld zu pressen. Die Sammelklage vor dem Distriktgericht von New York endet in einem Vergleich: Der Publisher Take 2 weist jede Schuld von sich (kurios: unter anderem weisen die Firmenanwälte vor Gericht schlüssig nach, dass bis zu drei Vierteln der **GTA**-Kunden beim Kauf nicht über das Alterssiegel nachgedacht hätten), ist aber bereit, Entschädigungen zu zahlen – und zwar maximal 35 US-Dollar pro Spieler. Die müssen dazu eidesstattlich versichern, dass sie von den Sex-Szenen schockiert seien und das Spiel nie gekauft zu hätten, hätten sie von den erotischen Darstellungen gewusst. Vorsorglich legt Take 2 eine Million Dollar zur Seite, um die Kosten zu decken. Bis zum Stichtag am 16. Mai 2008 geben allerdings nur 2.676 Käufer ihr Entsetzen zu Protokoll und kassieren die Wiedergutmachungsprämie. Der Hot-Coffee-Schock hält sich damit in Grenzen, Take 2 muss nur einen Bruchteil der einkalkulierten Gelder auszahlen – zumindest an die Kunden. Kostspielig ist der Prozess trotzdem. Denn der größte Batzen geht an die Juristen: Mit 1,3 Millionen US-Dollar übernimmt Take 2 die Anwaltskosten der insgesamt elf beteiligten Kanzleien. Vor allem aber legt der Fall nahe, dass Hersteller von Spielen für sämtliche Inhalte ihrer Produkte verantwortlich sind – selbst für die, die Spieler unter normalen Umständen nie zu sehen bekommen.

♫ Verbot und Beschlagnahme

In Deutschland sieht man erotische Darstellungen eher gelassen – hierzulande kommen Spiele dafür unter Umständen für ihre Gewaltdarstellung vor den Kadi. So erging es zum Beispiel dem Zombie-Gemetzel **Dead Rising** von Capcom im letzten Jahr sowie den beiden **Condemned**-Teilen von Sega.

Jede Staatsanwaltschaft in Deutschland darf auf eigene Initiative Spiele vor Gericht bringen, wenn sie einen Verstoß gegen den

Paragraphen 131 des Strafgesetzbuches wittert – und zwar selbst dann, wenn diese Spiele eine USK-Einstufung erhalten haben, indiziert wurden oder (wie **Dead Rising**) in Deutschland offiziell überhaupt nicht erschienen sind, aber als Import-Version kursieren. Paragraph 131 verbietet die Darstellung und Verherrlichung grausamer Gewalt gegen Menschen – eine Vorgabe, die viel Spielraum lässt für Auslegungen. Wo die Grenze zur Grausamkeit liegt, entscheiden die zuständigen Richter.

Für **Dead Rising** war das am 11. Juli 2007 das Amtsgericht Hamburg, bei **Condemned** am 20. Februar 2008 das Amtsgericht München. Das Urteil: Verbot und Beschlagnahme, die Begründung im Fall **Condemned**: »Unmenschliche und grausame Gewaltdarstellung, Glorifizierung von Selbstjustiz und Gewaltanwendung und Unvereinbarkeit der Spielinhalte mit den geltenden Normen eines geregelten Zusammenlebens.« Als Konsequenz eines Verbots steht der Vertrieb des Spieles in Deutschland unter Strafe, Besitz und Kauf sind dagegen nach wie vor legal. Lediglich der Verkäufer oder Schenker macht sich strafbar. Ende August 2008 folgte dann der aktuellste Streich: Der zweite Teil des Spieles **Condemned** wurde ebenfalls verboten.

Solche Verfahren sind in Deutschland bislang Einzelfälle, aber sie treiben Spieleherstellern Sorgenfalten auf die Stirn. Denn im Gegensatz zu USK-Prüfung oder Indizierung ist ein Verbotsprozess kein Verwaltungsakt, sondern strafrechtlich relevant. Soll heißen: Wer hierzulande Spiele vertreibt, die möglicherweise gewaltverherrlichend sind, kann ins Gefängnis wandern. Noch wurde kein Firmenchef wegen Paragraph 131 verknackt; dazu müsste Vorsatz nachgewiesen werden, was kaum gelingen dürfte. Aber allein das Risiko schreckt Hersteller wie Microsoft (**Gears of War**) oder Take 2 (**Manhunt**) ab, manche Spiele hierzulande überhaupt zu veröffentlichen.

♫ Ein zweifelhafter Kreuzritter

Weil Justitia nie von alleine tätig wird, braucht sie Menschen, die ihre Maschinerie am Lau-

fen halten. Einer davon ist der US-Anwalt Jack Thompson, eine der schillerndsten Figuren im gerichtlichen Kampf gegen Computerspiele. Thompson hat sich im Laufe der Jahre einen Namen als eine Art »Kreuzritter gegen ein verderbtes Medium« gemacht – mit zunehmend rabiaten Methoden und einer letztlich überraschenden Konsequenz.

Die ersten Sporen verdiente sich Thompson im Kampf gegen Rap-Musiker, deren Musik er für sittenwidrig hielt; von da war es offenbar ein kleiner Schritt hin zu Computerspielen, und bald hatte sich der Jurist einen Namen als berüchtigter Prozessierer erarbeitet. Thompsons Masche: In den meisten Fällen vertrat Thompson Familien und Freunde von Opfern, deren Mörder mit Computerspielen in Verbindung gebracht wurden. Die Hersteller zerrte er vor Gericht. So verklagte er 1999 mehrere Spielfirmen, weil ein 14-jähriger zwei Jahre zuvor in einer Schule in Kentucky drei Mitschüler erschossen hatte. Den Umgang mit der Waffe, behauptete Thompson, hätte der Mörder aus Spielen wie **Doom** und **GTA** gelernt. 2004 führte er einen Mord auf das Spiel **Manhunt** zurück, 2006 verband er anderen Fall mit **GTA: Vice City**. In allen Prozessen winkten die Richter am Ende ab. Es sei »ein zu weiter Sprung vom Schießen in Videospielen zum Schießen auf Menschen«, urteilte der Vorsitzende aus Kentucky.

In den eigenen Reihen wurde Thompson anfangs durchaus für seinen Einsatz gegen Gewalt und Freizügigkeit in Computerspielen gelobt. Doch mit ruppigen Angriffen auf Spieledesigner und -konzerne und verbalen Entgleisungen verursachte er zunehmend Kopfschütteln. Zum Lieblingsfeind wurden ihm früh die **GTA**-Macher von Rockstar, die er als »Soziopathen« beschimpfte und höheren Mächten ausgeliefert sah: »Gott ist derzeit nicht besonders gut auf Rockstar zu sprechen.« In einem Brief an den Anwalt des Take-2-Chefs Strauss Zelnik beschimpfte er dessen Mutter, den Präsidenten des amerikanischen Videospieleverbands verglich er mit Saddam Hussein. Hinterher bat er um Verzei-



GTA 3 soll zwei Jugendliche in den USA zu einer tödlichen Schießerei inspiriert haben.



Stein des Anstoßes für eine große Moraldebatte in Amerika: die **Hot Coffee**-Szenen aus **GTA: San Andreas**.



Der Ego-Shooter **Condemned** wurde in Deutschland wegen besonderer Grausamkeit verboten.



Im Online-Rollenspiel **Runescape** stahlen zwei Jugendliche virtuelle Gegenstände.

hung: »Ich muss mich bei Saddam Hussein entschuldigen.« In Microsofts Flugsimulator sah er ein »Trainingsprogramm für Terroristen«.

Thompsons verbale Amokläufe (Kritiker schmähte er schon mal als Feiglinge und Idioten) kosteten ihn seine Reputation, sein Verhalten schließlich auch den Job: Am 25. September 2008 entzog ihm ein US-Gericht die Anwaltslizenz und verurteilte ihn zu einer Geldstrafe von 43.675 US-Dollar. Thompson wurde Fehlverhalten im Amt in 27 Fällen vorgeworfen, unter anderem Falschaussagen, Drohungen, Beleidigungen und mehrfache Missachtung des Gerichts. Frühestens in zehn Jahren kann er sich wieder auf eine Lizenz bewerben, und auch das nur auf indirektem Wege: Ein Mitglied der Anwaltskammer muss sich für ihn aussprechen. Dass das jemals passieren wird, scheint unrealistisch.

§ Virtueller Diebstahl

Im niederländischen Leeuwarden verurteilte ein Gericht zwei Jugendliche wegen Diebstahls zu 200 und 160 Stunden gemeinnütziger Arbeit. Gestohlen wurden ein Amulett und eine Maske – an sich eine Lapalie. Aber die Gegenstände gibt es nicht wirklich, sie existieren nur virtuell im Online-Rollenspiel **Runescape**.

Weil man Gegenstände in Online-Spielen wie **Runescape** nicht einfach wegnehmen kann, greifen die beiden 14- und 15-jährigen Schüler zu derben Methoden: Im September 2007 schlugen und bedrohen sie einen jüngeren Mitschüler und zwingen ihn, die Objekte auf ihre Spieler-Accounts zu übertragen. Die Körperverletzung ist ein klarer Fall für den Richter. Beim Diebstahl selbst liegt die Sache komplizierter: Haben auch immaterielle Güter einen Wert, fallen sie unter den Schutz des Eigentums?



Der US-Anwalt **Jack Thompson** hatte sich auf Klagen gegen Spielefirmen spezialisiert.

Ja, urteilt die Jugendkammer. Schließlich sei nach dem Gesetz auch elektrischer Strom ein materielles Gut, dessen Abzapfen strafbar ist. So wird auch die erzwungene Herausgabe virtueller Gegenstände zum Diebstahl.

Das Sammeln und Tauschen von so genannten »Items« in einer virtuellen Welt wie etwa in **Runescape** spielt eine wichtige Rolle für die Nutzer. Die Ausrüstungsgegenstände sind für den Eigentümer von konkretem Wert, vergleichbar mit realem Gut – nicht umsonst sind viele Menschen bereit, für Spielobjekte echtes Geld auszugeben. Gemeinschaften in virtuellen Welten können reale Gefühle wie Gier, Neid und Hass hervorbringen – und diese niedrigen Beweggründe können wiederum zu realen Verbrechen führen. Die sind strafbar. In einer etwas schlüpfrigeren Variante des Themas musste sich kürzlich auch ein 19-jähriger **Second Life**-Nutzer wegen Markenfälschung vor Gericht verantworten: Der Sexspielzeug-Hersteller Eros LLC, seinerseits ein **Second Life**-Unternehmen, forderte Unterlassung und Schadenersatz, weil der 19-jährige die virtuellen Erotikprodukte der Firma kopiert und verkauft haben soll. Das sei geschäftsschädigend. Das Gericht urteilte, der junge Mann entgehe einer Geldstrafe, wenn er den Vertrieb seiner Raubkopien einstelle. Eros LLC will in Berufung gehen.

§ Wenn Gesetzgebung versagt

Das die absurdesten Geschichten aber immer noch in der realen Welt geschrieben werden, bewies der Staat Griechenland. Der hatte um die Jahrtausendwende ein massives Problem mit illegalem Glücksspiel: Manipulierte Automaten ziehen manchen Bürgern das letzte Hemd ab. Die griechische Regierung wird dem Problem nicht Herr. In ihrer Verzweiflung kommen die Politiker auf eine radikale Idee: Sie verbietet alle »nicht ausschließlich durch Muskelkraft betriebenen« Spiele im öffentlichen und privaten Bereich, und mithin alle elektronischen Computerspiele. Bei einer Überschreitung drohen Geld- oder Haftstrafen.

Es folgte eine Woge des Protests. Nicht nur die griechische Tageszeitung Kathimerini spottete über die Unfähigkeit der Regierung, harmlose Videospiele von illegalen Spielautomaten unterscheiden zu können, auch

Clans auf der ganzen Welt waren sich einig: »Dieses lächerliche Gesetz versetzt Griechenland zurück ins Mittelalter.« Auch die EU-Kommission schaltete sich ein und rügte, das Gesetz verstoße gegen Europäisches Recht, vor allem gegen Artikel 28, da es Importe aus anderen EU-Ländern begrenze.

Die Sache landete vor Gericht, nachdem die Betreiber eines Internet-Cafés von der Polizei verhaftet worden waren, weil Kunden an den Rechnern Online-Schach und Counterstrike gespielt hatten. Die Richter handelten ohne viel Federlesens: Das Verbot wurde gekippt. So schnell das kuriose Gesetz kam, so eilig verschwand es dann auch wieder.

§ Die Suche nach Sicherheit

Wie jedes neue Medium muss das Computerspiel seine Grenzen erst ertasten und seinen gesellschaftlichen Rahmen finden – und das manchmal vor Gericht. So schaffen die teils kuriosen, teils tiefgreifenden Urteile nach und nach eine Standfläche dafür, wie Spiele-Hersteller mit Kunden, mit Inhalten, mit virtuellen Gütern oder mit gesellschaftlicher Verantwortung für die Jugend umgehen.

So ist die juristische Arena ein extremer Zweig der gesellschaftlichen Debatte über den Umgang mit Computerspielen, in der momentane Prozesse Präzedenzfälle hervorbringen, auf die sich spätere Urteile stützen. Die Rechtslage für virtuelle Räume ist zum Beispiel bislang ungeregelt. Natürlich stecken oft besondere Empfindlichkeiten der einzelnen Kulturen dahinter, schließlich gibt es keine international geltenden Richtlinien. Daher stellt sich nicht nur die Frage, was mehr stört – Sex oder Gewalt. Es geht vielmehr um die Grundsatzfrage, was Computerspiele dürfen und was nicht, und welchen Status und Wert Spiele haben. In dem Maße, in dem sich Computerspiele weiter entwickeln, sind noch viele Auseinandersetzungen zu erwarten.

Christopher Rübesamen / CS



Games for Windows Live

Mit großen Plänen startete im Mai 2007 Microsofts Online-Dienst Games for Windows Live – aber bis heute unterstützt ihn nur eine Handvoll Spiele. Jetzt wurde das Angebot generalüberholt und um eine Download-Plattform ergänzt.



Dawn of War 2 ist eines der wenigen Projekte mit GfW-Live-Unterstützung.

Besitzer einer Xbox-Spielkonsole dürfen mit deren Online-Dienst »Xbox Live« zufrieden sein: Seit sechs Jahren funktioniert das System stabil und komfortabel. PC-Spieler hat Microsoft offenbar weniger lieb. Im Mai 2007 portierte der Softwareriese die Online-Plattform für Heimrechner, nannte sie »Games for Windows Live« (kurz: GfW Live) – und lässt das mäßig kundenfreundliche Programm seitdem auf Sparflamme köcheln. Etliche Funktionen wie das automatische Zusammenbringen von Spielern funktionierten lange Zeit nur mit der kostenpflichtigen Gold-Variante des Dienstes, der obendrein nur von einer spärlichen Zahl Titel unterstützt wird, darunter Gurken wie **Halo 2** oder **Shadowrun**. Für das klobige Menü kopierte Microsoft das Xbox-360-Vorbild fast ohne PC-Anpassungen, Symbole für Gamepad-Knöpfe inklusive. Schade, denn die Ideen hinter GfW Live sind nicht schlecht. Das System verwaltet für jeden Spieler ein übergreifendes Profil sowohl auf der

Konsole als auch dem PC, führt eine sinnvolle Freundesliste, bringt in Multiplayer-Partien automatisch Spieler gleichen Geschickes zusammen, enthält einen eingebauten Sprach-Chat über ein Headset und – auf der Xbox 360 besonders beliebt – führt Buch über erledigte Aufgaben und erreichte Erfolgspunkte. Sofern das Spiel es unterstützt, dürfen PC- und Xbox-360-Besitzer sogar plattformübergreifend miteinander daddeln und chatten.

Komfortabler, kostenlos

Aus der mangelnden Popularität von Games for Windows Live zieht Microsoft nun Konsequenzen. Bereits im Juli dieses Jahres wurde die Gold-Mitgliedschaft abgeschafft, der Dienst ist seitdem mit all seinen Funktionen eine kostenlose Angelegenheit – auch für Entwickler, die bis dahin für die Nutzung der Online-Funktionen Gebühren an Microsoft zahlen mussten. Seit Mitte November präsentiert sich das System zudem in einer generalüberholten Benutzeroberfläche, die uns Chris Early (General Manager GfW Live) und Michael Wolf (Senior Marketing Manager) in San Francisco vorab vorstellten. »Wir denken diesmal besser an die Bedürfnisse der PC-Spieler«, sagt Wolf. Gleichzeitig können Entwickler von Multiplattform-Titeln den Programmcode jetzt ohne große Schwierigkeiten auf den PC portieren. »Wenn das stimmt, dann dürfen wir uns etwa auf ein verstärktes Angebot von Koop-Spielmodi freuen, die gerade auf den Konsolen sehr populär sind. Eine weitere Neuheit: Das überarbeitete Games for Windows Live enthält nun auch den auf der Konsole höchst erfolgreichen Marktplatz, über den auch technisch weniger

Live-Spiele

Die wichtigsten Titel, die den Online-Dienst Games for Windows Live bislang unterstützen:

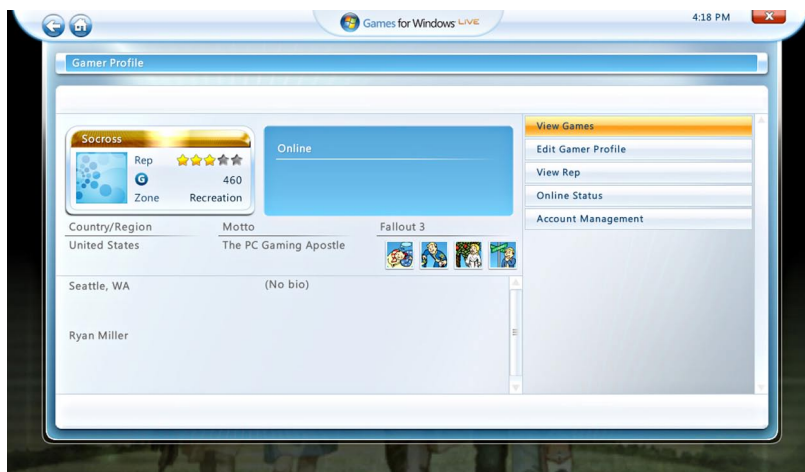
Fallout 3 • Flatout: Ultimate Carnage • Grand Theft Auto 4 • Halo 2 • James Bond: Ein Quantum Trost • Juiced 2: Hot Import Nights • Kane & Lynch: Dead Men • Lost Planet (Colonies Edition) • Shadowrun • Universe at War • Viva Piñata

Angekündigte Titel, deren Multiplayer-Part über Games for Windows Live laufen wird:

Battlestations: Pacific • Dawn of War 2 • Fuel • Heroes over Europe • Red Faction: Guerrilla • The Crossing

bewanderte PC-Spieler Demos oder Erweiterungen wie neue Levels herunterladen können – zum Teil kostenpflichtig. »Das ist gerade für kleinere Entwickler interessant, die dafür bisher eigene Vertriebs- und Abrechnungsmethoden entwickeln mussten«, erklärt Chris Early. Für kostenpflichtige Downloads müssen Entwickler allerdings einen Obolus an Microsoft abführen. Gut: Der Marktplatz-Client läuft unabhängig vom Spiel, sodass Sie jederzeit einen Blick auf die neuesten Inhalte für Ihre Spiele werfen können. Noch ist der Marktplatz allerdings unsichtbar; er wird erst aktiviert, sobald erste Downloads verfügbar sind.

Um seine Popularität zu steigern, braucht GfW Live aber vor allem eins: Unterstützung durch namhafte Spiele. Da wird Microsoft noch Überzeugungsarbeit leisten müssen. Für 2009 sind zwar bereits knapp 30 Titel angekündigt, die das Spiele-Zertifikat »Games for Windows« tragen werden. Das Live-System verwenden davon aber nur sechs. Roland Austainat CS



Das alte Menü (links) orientierte sich am Xbox-360-Design, bis hin zu den farbigen Gamepad-Schaltflächen. Das neue Menü (rechts) klappt von oben aus und ist besser strukturiert.



Interview

mit Chris Early und
Michael Wolf

Chris Early
(General Manager GfW Live,
links) und
Michael Wolf
(Senior Marketing Manager).

GameStar ❖ Sind die PC-Spiele eine aussterbende Gattung?

❖ **Chris Early und Michael Wolf** (gleichzeitig) Nein!

❖ Dann verrätet uns doch mal, warum Microsoft seine hauseigene Online-Plattform Games for Windows Live eher halbherzig unterstützt. Auf der letzten E3-Messe gab es zum Beispiel so gut wie gar nichts darüber zu hören.

❖ **Early** Eine von Microsofts Firmenphilosophien ist, nur sehr wenige Dinge im Voraus anzukündigen. Das finde ich persönlich auch etwas frustrierend, aber wir haben intern einen über mehrere Jahre ausgearbeiteten Plan, was wir mit Games for Windows alles anstellen wollen.

❖ Liegt die spärliche Unterstützung an der enormen Popularität von Videospielkonsolen in den USA?

❖ **Early** Nein. Der PC-Markt geht ganz einfach stark in Richtung digitaler Distribution, weg von den klassischen Ladengeschäften. Diese Entwicklung haben wir auch bei GfW Live im Auge.

❖ **Wolf** Nach einer IDC-Studie machten Spielehersteller im letzten Jahr über den Online-Vertrieb 3,5 Milliarden Dollar Umsatz. 2012 sollen das 15 Milliarden sein!

❖ Dazu passt, dass Valve mit seiner Steam-Plattform riesige Erfolge feiert. Wie sehen Microsofts Pläne für den Online-Vertrieb von Spielen aus?

❖ **Early** Digitale Spiele-Downloads sind ganz klar auf unserem Radarschirm, doch wir wollten uns zuerst auf den Download neuer Inhalte stürzen. Denn das gibt es noch nirgendwo so einfach wie bei uns.

❖ Warum nutzt Microsoft zur Bezahlung von Marktplatz-Inhalten ein Punktesystem, das die wirklichen Kosten etwa eines heruntergeladenen Levels verschleiert? Warum nicht das Ganze in Euro abrechnen?

❖ **Early** Vom Standpunkt des Spielers wäre das einfacher, da stimme ich dir zu. Doch wenn wir rund um den Globus mit verschiedenen Währungen arbeiten würden, kämen nicht nur ständige Umrechnungsarbeiten auf uns zu, sondern wir bekämen es dann auch mit den Regulierungsbehörden zu tun. Die würden verhindern wollen, dass es zu Arbitrage kommt, also der gewinnbringenden Ausnutzung von Preisunterschieden auf verschiedenen Märkten.

❖ Wie sieht es aus, wenn ich mehrere Computer besitze? Lassen sich auf eurem Marktplatz gekaufte Inhalte beispielsweise sowohl auf meinem Heim-PC als auch auf dem Laptop installieren?

❖ **Early** Ihr könnt alles so oft und auf so vielen Rechnern herunterladen, wie ihr wollt – sogar auf den PC eines Freundes, wenn ihr euch dort mit eurem GfW-Live-Profil eingeloggt habt. Der Freund kann die Inhalte allerdings nicht mehr nutzen, sobald ihr euch dort wieder abmeldet.



Die praktische **Freundesliste** zeigt an, in welchen Spielen Ihre Kumpels gerade stecken.

Jobs in der Spielebranche

Produktmanager

Der Produktmanager ist eine Mischung aus Game-Designer, Spieltester und Verkäufer. Das alles, und noch ein bisschen mehr ...

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	Produktmanager PR Manager
GS 02/09	Der Weg in die Branche

Wir sind die Schergen.« So beschreibt Markus Ziegler, Produktmanager beim Publisher Koch Media, seinen Berufszweig. »Die Entwickler sind die Stars, wir sorgen dafür, dass alles glatt läuft – und möglichst niemand pleite geht.« Der Produktmanager begleitet ein Spiel von der Konzeptionsphase bis zur Veröffentlichung der finalen Version. Er ist die zentrale Schnittstelle zwischen Entwicklung, Produktion, Marketing und Vertrieb. Abhängig von Größe und Organisationsstruktur des Unternehmens umfasst der Job zudem Producer-Tätigkeiten (Mitsprache bei Spielelemente, Kontrolle der vertraglich vereinbarten Entwicklungsstufen des Spiels, der »Milestones«). Auch Marketing-Aufgaben (Verpackungsentwürfe, Presse-

Vorfürhungen) und vor allem jede Menge Bürokratie prägen je nach Firma den Arbeitsalltag. Von Altersfreigaben über Produktionszeiten bis hin zu Details wie dem gesetzlich vorgeschriebenen Grünen Punkt auf jeder Packung, auch der eigentlich spanischen, gilt es Hunderte von Kleinigkeiten zu beachten und zu dokumentieren.

Stat 1: Stamina

Besonders wichtig sind dabei gute Kommunikationsfähigkeiten – und ein dickes Fell: »Ein Entwickler hält den Zeitplan nicht ein, aber die Fans wollen ihr Spiel noch vor Weihnachten. Im Internet kursiert ein Packshot mit einem falschen USK-Logo. Ein Lizenzpartner ändert zwei Tage nach Produktionsstart noch mal die Handbuchttexte. Terminverschiebungen. Kopierschutz-Reibereien. Bugs. Daran ist natürlich immer der Produktmanager schuld.« Markus zuckt die Schultern. »Aber da muss man

durch, letztlich kommt es auf ein gutes Produkt an.« Zum Spielen bleibt da wenig Zeit, der Markt wird eher in der Theorie beobachtet. »Neben dem E-Mail-Programm laufen auf meinem PC ständig die RSS-Feeds der wichtigsten Spieleportale. Nur so lässt sich verfolgen, welche Themen die Kunden derzeit beschäftigen. Nur so kann ich einschätzen, welche Trends im nächsten Jahr für Umsatz sorgen könnten. Referenztitel sollte man aber selbst antesten, um auf dem Laufenden zu bleiben.«

Stat 2: Charisma

Bei derart unterschiedlichen Betätigungsfeldern sind vor allem Flexibilität und persönlicher Einsatz Voraussetzung für den Job des Produktmanagers. Nächtliche Telefonkonferenzen mit amerikanischen Entwicklern oder stundenlange Marketing-Meetings gehören zum Alltag. Und Diskussionen mit Game-Designern erfordern eine völlig andere Sicht- und Vorgehensweise als etwa Händlerpräsentationen. Wer sich hier behaupten will, braucht neben Fachwissen auch Fingerspitzengefühl. »Wenn ich unserem Vertrieb erzähle, dass ich ein Schwert durch das Einsetzen magischer Steine abhängig vom Schmiede-Skill aufrüsten kann, fallen die Jungs sofort ins Koma – zu viele Details. Das muss heißen: Wie Diablo 2, nur in 3D«, verrät Markus augenzwinkernd.

Und was, wenn die Verkaufszahlen doch nicht so ausfallen wie geplant? »Erfolg ist sexy. Wenn dein Titel 80er-Wertungen einfährt und sich 100.000-mal verkauft, fühlt sich das gut an. Andererseits hat jeder Publisher den einen oder anderen Flop im Schrank. Doch gerade mittelmäßige Spiele profitieren oft von einer stylischen Box oder origineller Werbung, das motiviert zum Experimentieren. Und falls tatsächlich alles schiefgeht und dein Spiel auch noch in den Foren zerrissen wird – Kopf hoch! Denn es gibt zum Glück immer ein nächstes Mal.«

Unser Experte

Markus Ziegler
(35) arbeitete fünf Jahre lang als Redakteur für Spielezeitschriften (unter anderem Amiga Joker), bevor er 2001 als Produktmanager zu Koch Media wechselte.



Zucker für die Nerven: Wo Produktmanager hausen, sind Süßigkeiten traditionell nicht weit.



Archivar: So viele Versionen und Artwork-CDs benötigt allein die Brettspiel-Umsetzung Carcassonne!

Stat 3: Luck

An Arbeit mangelt es den Publishern nicht, und daran wird sich so bald nichts ändern. Der Spielmarkt wächst Jahr um Jahr, und damit herrscht ständig Bedarf an kompetenten Nachwuchskräften. Die sind jedoch überraschend schwer zu finden. Das Leben als rebellischer Spieleentwickler wirkt auf den ersten Blick nun mal verlockender als der vermeintlich öde Schreibtisch-Job des Produktmanagers. Zudem sind die Einstiegsvoraussetzungen hart: Abitur, ausgezeichnete Kenntnisse der deutschen und englischen Sprache sind Pflicht, auch ein Praktikum macht sich gut im Lebenslauf.

Damit nicht genug: »Bewerber müssen einerseits bereits ein überaus solides Spielwissen mitbringen, andererseits aber in ihren Bewertungen flexibel genug bleiben, um auf die schnelllebige Branche zu reagieren. Das ist zu einer Zeit, in der Casual Games den Markt erobern, nicht unbedingt einfach«, gibt Markus Ziegler zu. »Nur, wer seine persönlichen Vorlieben hintenstellen kann und marktkonform urteilen lernt, wird zu einem guten Schergen.« Sagt's und grinst.

MT

Jobs in der Spielebranche PR Manager

Das Verbindungsglied zwischen Entwicklern und Redaktionen muss heute mehr leisten, als nur für Screenshots zu sorgen.

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	Produktmanager PR Manager
GS 02/09	Der Weg in die Branche

nager, der bei einem Publisher beschäftigt ist, weckt das Interesse der Öffentlichkeit an den jeweiligen Spielen. Das ist die schlichte Erklärung des Berufsbilds. Doch die Anforderungen, die sich dahinter verbergen, beschränken sich nicht aufs simple Anpreisen der einzelnen Titel, indem man etwa auf eine gelungene Grafik hinweist. Große Teile der Arbeit sind organisatorischer Art. Der PR Manager sorgt dafür, dass Redaktionen rechtzeitig mit dem benötigten Material versorgt werden. Er leitet spezielle Anfragen weiter oder kümmert sich um die Planung von Studiobesuchen. Er bereitet Pressekonferenzen vor. Kurz: Er ist die Schnittstelle zwischen Redaktionen und Entwicklern.

Ein Alleinstellungsmerkmal der deutschen Spielepresse erschwert die Arbeit eines hiesigen PR Managers, macht sie aber auch ungleich viel spannender als die der internationalen Kollegen: »Die Journalisten hierzulande sind unabhängiger und mehr dem Leser verpflichtet, deswegen auch gründlicher«, berichtet Karsten Lehmann, Senior PR Manager bei Ubisoft. Demzufolge sind sie auch anspruchsvoller, wenn es um benötigtes Material geht. Dagegen gibt es nur ein probates Mittel, weiß Lehmann durch jahrelange Erfahrung: »Gute Pressearbeit! Und

Wenn in den GameStar-Büros die Luft brennt, weil das Testmuster eines wichtigen Spiels auf den letzten Drücker anzukommen droht, weil noch Material für eine große Preview aussteht oder weil ein Studio-besuch nicht so verlaufen ist wie geplant, dann glüht woanders der Telefonhörer. Nämlich beim Menschen, der es richten muss, beim verantwortlichen PR Manager. Der ist als Verbindungsmann zu den Publishern und Entwicklern ähnlich wichtig für die Redaktion eines Spielmagazins wie Papier und Druckerschwärze.

Die Planung

PR ist die Abkürzung für Public Relations, also für Öffentlichkeitsarbeit. Ein PR Manager ist folglich jemand, der ein Produkt vorstellt. Ein PR Ma-

die zeichnet sich dadurch aus, dass mögliche Probleme im Vorfeld vermieden werden, etwa zeitliche Engpässe. Wir müssen den Redaktionsschluss der Publikationen kennen und dafür sorgen, dass das Material rechtzeitig in den Redaktionen ist. Und zwar stets neues und nicht etwa Bilder, die einen Level thematisieren, der schon vor drei Monaten zu sehen war.«

Keine Spielerei

»Man sollte die Facetten der Spiele kennen und benennen können«, stellt Lehmann klar. Doch um falschen Vorstellungen von seiner Arbeit vorzubeugen, schickt er gleich hinterher: »Viel eigne ich mir jedoch an, ohne jeden Titel von A bis Z durchzuspielen.« Ein gut strukturiertes Unternehmen bietet der PR ausreichend andere Möglichkeiten, um ans nötige Wissen zu gelangen: »Wir begleiten Spiele teilweise jahrelang, schon von der Konzeptphase bis hin zum Erscheinen«, so Lehmann. »Da wird man übrigens auch zwangsläufig darüber informiert, warum Entwickler Dinge so machen, wie sie sie machen.« Waren solche Hintergrundinformationen früher eher Nebenschauplätze, werden sie im Zeitalter, in dem Titel oft mit aufwändig produzierten »Making of s«, mit Internet-TV-Sendungen (im Falle von Ubisoft ist das Ubi-TV) und teils über Jahre hinaus geplanten Kampagnen beworben werden, immer wichtiger.

Der Journalist

»Neben dem Wissen um die Spiele braucht ein guter PR Manager auch ein Auge für mögliche Themen«, umreißt Lehmann einen wichtigen Aspekt seines Jobs. »Was ist ein Thema, und hat es einen News-Wert für eine Publikation?« Das setzt zudem eine Kenntnis über die einzelnen Medien voraus, seien es nun Fachmagazine, Tageszeitungen oder vermehrt auch das Fernsehen. Auf Basis dieses Wissens werden Materialien für die Formate zusammengestellt. »Es nützt niemandem etwas, beispielsweise bergeweise Screenshots zu knipsen, die hinterher in die Tonne gekloppt werden, weil niemand was damit anfangen kann.« Vor diesem Hintergrund klingt es nicht hochtrabend, wenn Lehmann behauptet: »Wir sehen uns hier als Journalisten auf Firmenseite.« **PET**

Unser Experte

Karsten Lehmann (37) ist Senior PR Manager bei Ubisoft. Der studierte Kommunikationswissenschaftler begann seine Branchenkariere beim Entwickler Blue Byte (Die Siedler).



Karsten Lehmann stellt sich auf der Games Convention den Interview-Fragen des Fernsehsenders RTL zum Actionspiel Prince of Persia: The Sands of Time.



Lehmann vor dem Gebäude von Red Storm Entertainment (Rainbow Six). Entwicklerbesuche gehören zum Tagesgeschäft eines PR Managers.



HALL OF FAME

Grand Theft Auto 3

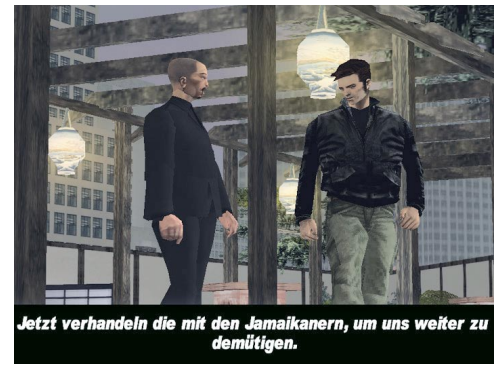
Die Kombination aus knackiger Ballerei, Fahreinlagen und riesiger Welt setze einen Meilenstein für das Action-Genre.



Zwei Streifenwagen bleiben bei einer Verfolgungsjagd auf der Strecke.



Eine so dicht bevölkerte Stadt gab es in einem Actionspiel vorher nie.



Die Zwischensequenzen sind von Hollywood-Sprechern vertont.

im Heft
Test: GTA4

Riesige, frei begehbare Spielwelten? Sind am ehesten Rollenspiel-Terrain. Wilde Fahrten in schicken Autos? Logisch: Domäne der Rennspiele. Knallharte Feuergefechte mit einer ganzen Palette dicker Waffen? Actionspiele natürlich. Vor **Grand Theft Auto 3** waren diese Antworten mehr oder weniger in Stein gemeißelt. Es gab schlichtweg nichts, was diese drei Elemente so geschickt kombinierte, wie es die Entwickler von Rockstar North taten. Der dritte Teil der bis dahin schon erfolgreichen **GTA**-Serie kaputtulierte das Spielgeschehen nicht nur in die dritte Dimension, sondern bot eine bis dahin nie dagewesene Handlungsfreiheit. Kein Fahrzeug ist vor Ihnen sicher: Sie dürfen zig verschiedene Autos fahren, Boote steuern, ein Flugzeug fliegen und mit Panzern gewaltige Zerstörung anrichten. Wenn Sie keine Lust auf eine Mis-

sion haben, können Sie einfach durch die Stadt fahren, die Gegend erkunden oder Nebenaufgaben lösen. Auch die Lösungen der Hauptmissionen sind nicht starr: Wenn Ihnen etwa der Angriff mit dem Scharfschützengewehr zu gemein erscheint, können Sie auch die Limousine Ihrer Zielperson zu Schrott rammen oder ihr den Weg versperren und das Fahrzeug mit Handgranaten zerlegen.

Frechdachs

Die Nebenaufgaben von **GTA 3** reichen von Taxifahrten über Bürgerwehreinätze bis hin zu Brandbekämpfung. Dazu müssen Sie nur das passende Vehikel stellen. Damit die Fahrerei nicht langweilig wird, hat Rockstar North jedem Fahrzeug ein Radio spendiert, mit dem Sie Zugriff auf diverse Sender haben. Die Gespräche im Hörfunk haben einen so enormen Unterhaltungswert, dass manche Spieler einfach nur still im Auto sitzen und lachend lauschen. Die Entwickler führen die oft sehr satirischen und ironischen Radiosendungen aber auch stets als Verteidigung ins Feld, wenn **GTA 3** aufgrund seiner allgegenwärtigen Gewalt kritisiert wird – schließlich handle es sich bei dem Gangster-Epos um eine Satire. Dieses Argument ist

nicht von der Hand zu weisen, denn **Grand Theft Auto 3** stellt besonders die amerikanische Gesellschaft so überzogen dar, dass es sich offensichtlich um eine Persiflage handelt. Die Gewalt ist jedoch genauso offensichtlich, weswegen es in der deutschen Version von **GTA 3** kein Blut, keine abgetrennten Körperteile, kein Geld von überfahrenen Passanten und keine Amoklauf-Missionen gibt.

Filmheld

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern verknüpft Rockstar die Hauptmissionen in **GTA 3** erstmals mit Zwischensequenzen zu einer großen Gangster-Geschichte. Diese Filmschnipsel trumpfen mit hochkarätigen Hollywood-Sprechern auf, wobei die deutsche Version keine eigene Synchronisation enthält, sondern nur die englische Tonspur mit deutschen Untertiteln. Sie schlüpfen

in die Rolle eines namenlosen Verbrechers, der sich seinen Weg durch die Strukturen der italienischen, chinesischen, japanischen Mafia und kleinerer Straßengangs bahnt. Erst im Nach-Nachfolger **GTA: San Andreas** erfahren Sie, dass der **GTA**-Held auf den Namen Claude hört (im Handbuch ist noch von Daryl die Rede).

Das Konzept von **GTA 3** macht Schule. Die Nachfolger **Liberty City**, **San Andreas** und **GTA 4** übernehmen sehr viele Elemente von **GTA 3**, etwa die lebendige Stadt, die Abwechslung und die Langzeitmotivation – aber auch das umständliche Speichern in Häusern und die späte Portierung von der Konsole auf den PC. Auch die Konkurrenz entdeckt die freien Action-Welten: **Mafia**, **True Crime**, **Saints Row** und andere setzen auf eine frei begehbare Stadt, ohne dem Spieler ständig vorzuschreiben, was er zu tun hat. **PD**

Deswegen legendär

- riesige, frei begehbare Stadt
- innovative Genre-Kombination
- tolle Atmosphäre
- Abwechslungsreichtum
- Zwischensequenzen mit Top-Sprechern
- herrlich satirische Radiosender

GRAND THEFT AUTO 3

ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Rockstar North	ORIGINALRELEASE	24.5.2002
ENTWICKLER	Take 2	CA. PREIS	7 Euro
QUELLE	Noch im Handel	USK	keine Jugendfr.
SPRACHE	deutsch		

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S

CPU mit 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grand Theft Auto 3 läuft unter Windows XP problemlos. Unter Vista hingegen kann es erforderlich sein, dass Sie das Spiel im Kompatibilitäts-Modus starten müssen. So geht's: Rechtsklick auf die Startdatei GTA3.exe und »Eigenschaften« wählen.

FAZIT Der Vater aller Actionspiele mit offener Welt.





Daniel Visarius
musste sich an einem Samstagabend über den Tod seines Netzteils ärgern. Zwei Tage ohne Hauptrechner!



Hendrik Weins
überlegt, ob er sich zur kalten Jahreszeit ein beheizbares Mauspad zulegen soll.

Hardware & News

Core i7 besser als Core 2?

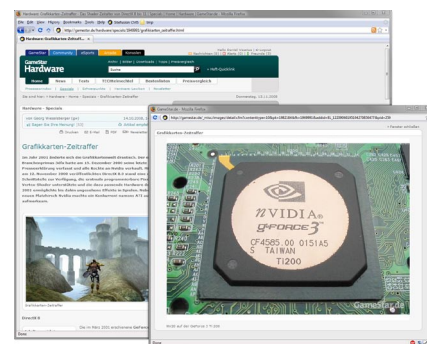
Prozessoren und Grafikkarten im Fokus.

Diesen Monat standen in der Hardware-Redaktion aktuelle Prozessoren und Grafikkarten im Mittelpunkt. Florian nahm sich Intels Core-2-Quad-Nachfolger Core i7 an. Seine Erkenntnisse fasst er für Sie im Schwerpunkt **Die nächste Ausbaustufe: Core i7** zusammen: Die neue CPU ist bei gleichem Takt nicht schneller als Core 2 Quad. Zudem sind ein neues Mainboard und DDR3-RAM Pflicht. Allerdings gibt es auch echte Fortschritte: In optimierten Anwendungsprogrammen arbeitet der Neuling bis zu 40 Prozent schneller als ein vergleichbarer Core 2. Wichtiger für Spieler: Erstmals unterstützen Intel-Hauptplatinen dank neuem X58-Chipsatz neben AMDs Crossfire-Technik auch Nvidias SLI-Pendant.

Nvidia wiederum sieht sich starker Konkurrenz auf dem Grafikkarten-Markt ausgesetzt, wie Daniel im Test des Monats feststellt. Zwar kann die **Radeon HD**

4850 X2 aufgrund ihres derzeit hohen Preises von 400 Euro nicht mit der GeForce GTX 280 mithalten. Bei AMDs aggressiver Preispolitik momentan könnte sich das Preisgefüge in den nächsten Monaten aber noch zu Gunsten der Radeon verschieben.

Wem seine Grafikkarte zu laut ist, sollte Hendriks Schritt-für-Schritt-Anleitung **Grafikkartenlüfter selbst wechseln** lesen. **DV**



Auf GameStar.de erfahren Sie unter **Quicklink: 5763** alles über die letzten sieben Jahre Grafik-Hardware.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Die nächste Ausbaustufe: Core i7 148
Core i7 im Härtestest 150
Passende Mainboards 154

Test des Monats

Sapphire Radeon HD 4850 X2 160

Praxis

Radeon-HD-4870-Kühler austauschen 158

Tool des Monats

Windows säubern mit CCleaner 163

Tests

CPU-Kühler:
Arctic Cooling Twin Turbo 158
22-Zoll-TFT: Asus LS221 163
Maus: NZXT Avatar 163

Service

Techtelmechtel 164
Einkaufsführer 166

Mehr Megahertz für GeForce-Karten

Mit Nitro übertakten Sie Ihre Grafikkarte per Knopfdruck – während Sie spielen.

Beim Grafikkarten-Übertakten per Software taucht oft das Problem auf, dass die dazu eingesetzten Programme höhere

Taktfrequenzen erlauben oder einstellen, als die Platine stabil in Spielen schafft, Abstürze sind die Folge. Besonders für weniger versierte Tuner bietet Zotac jetzt eine Alternative: Mit der **Nitro**-Übertakungssteuerung lassen sich Kern-, Shader- und Speichertakt in 5-MHz-Schritten einstellen, die Lüfterdrehzahl reagiert in 5-Prozent-Intervallen. Zeigt die Grafikkarte unter Volllast Pixelfehler, sollte eine Reduzierung des Speichertaktes helfen, so der Hersteller. Mit 100 Euro ist das Nitro jedoch ziemlich teuer; außerdem werden offiziell nur GeForce-Grafikkarten von Zotac unterstützt.

Nach unseren Informationen können Sie das USB-Gerät aber dazu überreden, auch GeForce-Platinen anderer Hersteller auf Trab zu bringen. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5760



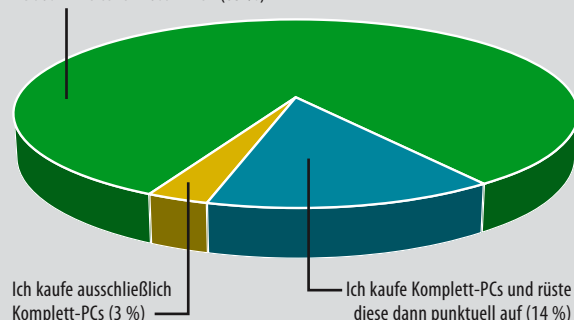
Auf dem Display zeigt das Nitro **alle beim Übertakten relevanten Werte an.**

Selber schrauben oder fertig kaufen?

Im Gegensatz zu früheren Umfragen sagen vier Fünftel der GameStar-Leser, schrauben ist besser als fertig kaufen.

Komplett-PCs sind für das Gros der Leser von GameStar.de kein Thema mehr. Über 80 Prozent möchten die Einzelkomponenten aussuchen und nur dann aufrüsten, wenn ein Bauteil in Rente geht. 14 Prozent kaufen Rechner von der Stange und bauen diese dann nach und nach aus. Lediglich 3 Prozent haben keine Lust auf Bastelstunden und kaufen ausschließlich Komplett-PCs.

Selbst ist der Spieler – ich baue meinen PC aus Einzelteilen zusammen (83 %)



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.755 Teilnehmer

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Standard-PC

Prozessor Athlon 64/3500+

Arbeitsspeicher 1,0 GByte

Grafikkarte GeForce 7800 GT



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

Call of Duty 5	1024x768, minimale Details	1680x1050, maximale Details	1680x1050, maximale Details, 4x AA / 8x AF
Crysis Warhead	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
Fallout 3	1280x1024, mittlere Details	1280x1024, hohe Details	1680x1050, sehr hohe Details
Fifa 09	1024x768, mittlere Details, Post-Processing aus	1920x1200, maximale Details	1920x1200, maximale Details, 4x AA / 8x AF

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Geforce 6	6600 GT k.A.	6800 Ultra k.A.										
Radeon X100	X700 Pro k.A.	X850 XT k.A.										
Geforce 7	7600 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 120 €	8800 GT / 9800 GT 150 €	8800 / 9800 GTX 180 €			GTX 260 260 €	9800 GX2 k.A.	GTX 280 400 €	
Radeon HD	2600 Pro 50 €	3650 60 €	2900 GT k.A.	3850 80 €	4670 70 €	4830 130 €	3870 100 €	HD 4850 150 €	HD 4870 220 €	HD 4850 X2 220 €	HD 4870 X2 450 €	
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon 64	4000+ k.A.											
Athlon 64 X2	4600+ 50 €	5200+ 60 €	6000+ 80 €	6400+ 100 €								
Phenom			X3 8450 85 €	X3 8750 110 €	X4 9550 120 €	X4 9850 150 €	X4 9950 160 €					
Core 2 Duo	E4300 95 €	E4600 100 €	E6600 k.A.		E7400 130 €	E8200 130 €	E8500 150 €	E8600 250 €				
Core 2 Quad								Q6600 165 €	Q9300 230 €	Q9550 260 €	Q9770 1.200 €	
Core i7									920 260 €	940 560 €	965 XE 1.000 €	

Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

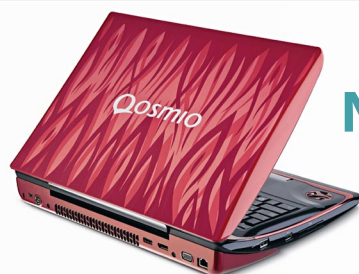
Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Geforce-Nachschub später

Die Energie sparenden 55-nm-Nachfolger der Geforce GTX 200 erscheinen frühestens Ende Januar.

In der letzten Ausgabe haben wir auf diesen Seiten über neue Geforce-Grafikkarten berichtet. Der GT200-Grafikprozessor der bekannten GTX-200-Karte soll von 65 nm Strukturbreite auf 55 nm verkleinert werden, um den Energiebedarf zu senken oder alternativ die Taktfrequenzen zu erhöhen. Als Starttermin für die Radeon-Jäger war ursprünglich November oder Dezember geplant, nun verdichten sich die Informationen, nach denen Nvidia Schwierigkeiten mit dem Grafikchip hat und vor Januar oder Februar keine neuen Karten liefern kann. Die Zwei-Chip-Version wurde möglicherweise komplett gestrichen. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5761



Bisher ist das neue Spiele-Flaggschiff von Toshiba nur im US-Onlinehändler der Firma gelistet.

Toshibas neues Spiele-Notebook kombiniert Onboard-Grafik mit einem SLI-Verbund aus zwei Geforce 9800M GTS.

Notebook mit drei Grafikchips

Das 17-Zoll-Notebook **Qosmio X305-Q708** hat laut Toshiba und Nvidia als erstes Notebook überhaupt drei Grafikchips. Unter Windows kümmert sich die Strom sparende Onboard-Grafik Geforce 9400M um die Bildausgabe, in Spielen springt dann die SLI-Kombination aus zwei Geforce 9800M GTS mit jeweils 512 MByte an. Laut Hersteller funktioniert der Wechsel zwischen den Betriebsmodi ohne Windows-

Neustart. Zusammen mit einem 2,53 GHz schnellen Core 2 Extreme QX9300, 4,0 GByte RAM, einem 128 GByte großen SSD-Laufwerk soll das **Qosmio X305-Q708** umgerechnet rund 3.400 Euro kosten. Die kleinere Variante **X305-Q706** hat eine normale Festplatte und verzichtet auf die teure Extreme-Edition-CPU, dürfte folglich einige Hundert Euro billiger sein. **DV**

► www.gamestar.de Quicklink: 5759

Schnellerer Phenom noch dieses Jahr

AMD will zum Jahreswechsel schnellere Phenom-Prozessoren verkaufen.

Aktuell macht AMD mit seinen Phenom-Prozessoren keinen Stich gegen Intels starke Core-2-Phalanx, jedenfalls nicht im Bereich über 120 Euro. Bis Ende des Jahres sollen die ersten zwei 45-nm-Modelle mit dem Codenamen Deneb auf den Markt kommen. Der schnellste Phenom 2

X4 erreicht 3,0 GHz, ein kleineres Modell 2,8 GHz. Erste Tests der Server-Variante »Shanghai« sprechen von einer 30 Prozent höheren Leistung bei gleichem Takt im Vergleich zu den bisherigen Phenom-Chips. Sollte sich dieses Bild in Spielen bestätigen, dann könnte AMD seine Position auf dem CPU-Markt deutlich verbessern. Ob's was wird, lesen Sie im nächsten Heft. **DV**



Ein Zwei-Wege-Server mit Shanghai-Opteronen und insgesamt acht Rechenkernen.



Die nächste Ausbaustufe: Intel Core i7

Zwei Drittel aller GameStar-Leser spielen mit einem Core-2-Prozessor. Dessen Technik mischt Intel nun mit Teilen des Pentium 4 und des Phenom X4 – wir prüfen, was der neue **High-End-Vierkerner** in Spielen leistet.

Nach über zwei Jahren bekommt der Core 2 einen Nachfolger. Der neue Vierkerner **Core i7**, Codename Nehalem, hat nur ein Problem: Fast alle auf dem Markt befindlichen Core-2-Prozessoren rechnen in jedem Spiel schnell genug. Ob es dennoch Szenarien gibt, die eine Investition für Spieler rechtfertigen, klären wir in diesem Schwerpunkt.

Neues und Altbewährtes

Der **Core i7** basiert – auch wenn Intel das gerne anders darstellt – auf dem Penryn-Kern der aktuellen Core-2-Quad-Generation. Erstmals verlegt Intel den Speicher-Controller, also die Einheit, die mit den Speichermodulen kommuniziert, vom Mainboard-Chipsatz in den Prozessor. Bei AMD ist das seit dem Athlon 64 bewährt. Mit Hyperthreading kehrt ferner eine vom Pentium 4 bekannte Funktion zurück: Diese

Technik gaukelt dem Betriebssystem für jeden tatsächlich existierenden Rechenkern einen weiteren virtuellen vor, sodass Windows im Task-Manager insgesamt

acht Kerne anzeigt. Praktisch soll Hyperthreading für eine bessere Auslastung der eigentlichen Recheneinheiten eines jeden Kernels sorgen. Besonders spannend:

Der **Core i7** kann sich in Abhängigkeit von seiner Temperatur über-takten – je leistungsfähiger die Kühlung, desto höher der maximal mögliche Megahertz-Schub.



Dual-Core-CPU's sind in Spielen Pflicht. Die Entwickler tun sich schwer, **Vierkernmodelle konsequent auszunutzen**.

Schwerpunkt-Inhalt

Core i7 im Hrtetest..... 150
Passende Mainboards..... 154

Nutzt ein Spiel nur zwei der vier Rechenkerne, schalten sich die brachliegenden Einheiten ab, und die aktiven erreichen nochmals hhere Taktfrequenzen.

Aufrsten unmglich

Zunchst verkauft Intel drei Core i7-Modelle. Los geht's mit dem **Core i7 920** und 2,66 GHz Taktfrequenz fr knapp 290 Euro. Der vergleichbare Core 2 Quad Q9400 auf Basis des Penryn-Kerns kostet nur 230 Euro. Fr den 2,93 GHz schnellen **Core i7 940** verlangt Intel 560 Euro, das Spitzenmodell **Core i7 965 Extreme Edition** mit 3,20 GHz kostet wieder vllig berzogene 1.000 Euro. Diese hohen Einstiegspreise kann sich Intel unserer Meinung nach nur erlauben, weil AMD in der Leistung derzeit berhaupt nicht dagegen halten kann.

Alle **Core i7**-Modelle passen nicht in den etablierten Sockel 775, sondern nur in den neuen Sockel 1366. Der in der Regel vorhandene DDR2-Arbeitsspeicher lsst sich ebenfalls nicht weiter verwenden – Core-i7-Mainboards verlangen nach DDR3-RAM. Um die maximale Leistung herauszuholen, brauchen Sie zudem drei (oder sechs) jeweils gleich groe Speicherriegel statt wie bisher nur zwei – der **Core i7** beherrscht neben dem klassischen Dual-Channel-Betrieb auch einen schnelleren Triple-Channel-Modus. Auch die erst fr Mitte 2009 geplanten, gnstigeren **Core i7**-Versionen

sind inkompatibel zum Sockel 775. Diese neue Mittekategorie nimmt in einer dritten Steckplatzvariante Platz, dem Sockel 1156. Zwar begngen sich entsprechende Hauptplatinen mit zwei Speichermodulen, aber ohne DDR3 wird auch hier gar nichts gehen.

Um also von einem aktuellen Core-2- auf ein **Core i7**-System aufzursten, brauchen Sie zwingend einen neuen Prozessor samt Khler, DDR3-Arbeitsspeicher sowie eine neue Hauptplatine mit Intels X58-Chipsatz. Fr wen sich das lohnt, lesen Sie in unserem ausfhrlichen Artikel »Core i7 im Hrtetest«. Allerdings mssen wir Intel zugestehen, dass fr deren Verhltnisse der Sockel 775 berdurchschnittlich lange gehalten hat – schon die letzte Pentium-4-Serie nahm in diesem Sockel Platz. Wobei man hier dazusagen muss, dass wegen vernderter Stromversorgung auch diese Platinen lngst in Rente sind.

Wo bleibt AMD?

Mit dem Core 2 dominiert Intel den Prozessormarkt, der **Core i7**, soviel nehmen wir an dieser Stelle schon einmal vorweg, ist auf keinen Fall langsamer als sein Vorgnger. Wenn AMD mittelfristig wieder konkurrenzfhig werden will, muss schleunigst die nchste Phenom-Ausbaustufe »Deneb« her. Die momentan schnellste AMD-CPU, der Phenom X4 9950 BE, kostet genauso viel wie Intels Dauerbrenner Core 2

Tick-Tock

Intels aktuelles Entwicklungsmodell sieht jhrliche Entwicklungsschritte vor, um AMD dauerhaft in Schach halten zu knnen. Zunchst wird eine neue Architektur eingefhrt (Core 2, 2006), im nchsten Jahr verbessert oder auf kleinere Fertigungsstrukturen umgestellt (siehe Penryn), bevor erneut ein relativ groer Sprung eine neue Architektur einlutet (Nehalem). Dann beginnt das Spiel von vorne. In dem auf dem Schaubild dargestellten Zeitraum will Intel die Energieeffizienz zudem um ber 300 Prozent steigern.



Quad Q6600, rechnet aber gut 10 Prozent langsamer. Deneb entspricht im Wesentlichen dem Phenom X4, wird aber in 45 nm schmalen Strukturen hergestellt. Gegenber AMDs derzeitigem 65-nm-Verfahren drfen die Taktfrequenzen von nun maximal 2,6 GHz auf ber 3,0 GHz steigen. Grere technische Weiterentwicklungen wie bei Intels **Core i7** erwarten wir allerdings nicht.

Kurz vor Redaktionsschluss gab AMD immerhin erste (eigene) Leistungswerte seines kommenden Server-Prozessors Shanghai heraus, sodass wir Ihnen einen ersten Ausblick auf die Performance einer Deneb-CPU geben knnen. Technisch zwar eng verwandt mit Deneb, aber entwickelt fr Systeme mit mehr als einem Prozessorsteckplatz, soll Shanghai laut AMD die Xeon-Konkurrenz von Intel problemlos berholen. Allerdings beziehen sich die freigegebenen Resultate auf den

spielefremden **SPECPower**-Benchmark, der die Java-Leistung in Relation zum Strombedarf bewertet, und sind somit noch mit Vorsicht zu genieen.

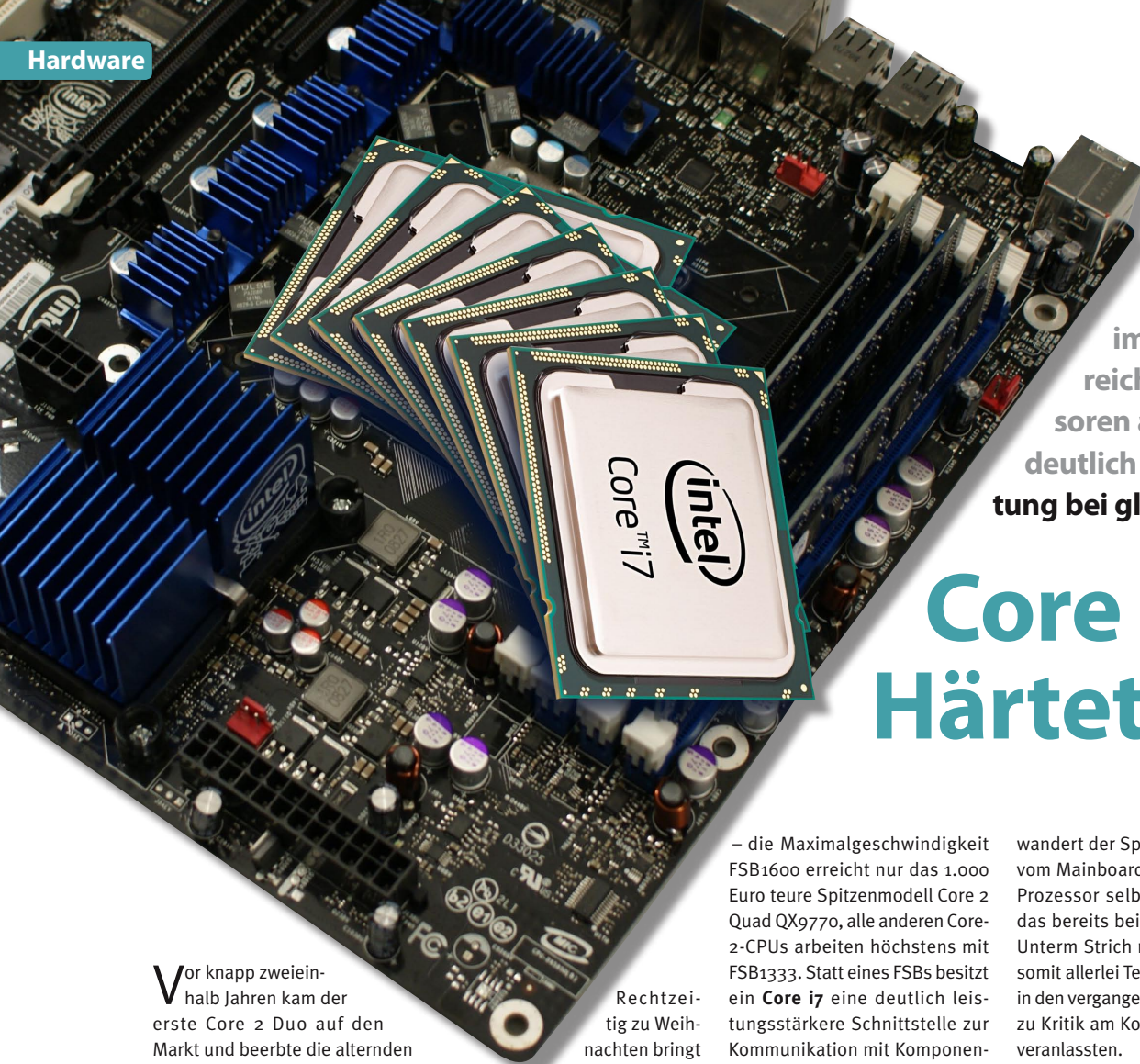
In jedem Fall bleibt AMD mit den Deneb-Phenom aufrstfreundlich: Im Gegensatz zum **Core i7** passen die neuen Chips in existierende Hauptplatinen, und zwar mit AM2- und mit AM2+-Sockel, sodass auch vorhandener Arbeitsspeicher weiter genutzt werden kann. Allerdings mssen die Mainboard-Hersteller ein passendes Bios-Update anbieten, was bei lteren Platinen unter Umstnden nicht passieren wird.

Wir wagen eine Prognose: Vorausgesetzt AMD schnrnt ein gutes Preis-Leistungs-Paket, dann wird der Phenom im Preissegment bis 200 Euro attraktiver als momentan. In hheren Preiskategorien wird Intel dennoch problemlos die Leistungsfhrerschaft halten knnen. DV

Teures Paket

In Spielen leistet ein Core i7 bei gleichem Takt nicht mehr als ein Core 2 Quad, ist zur Zeit jedoch unterm Strich erheblich teurer, wie unsere Beispielkombinationen aus Prozessor, Hauptplatine und Arbeitsspeicher zeigen.

Prozessor	Core i7 920 (2,66 GHz) 290 Euro	Core 2 Quad Q9400 (2,66 GHz) 220 Euro
Mainboard	Gigabyte GA-EX58-DS4 230 Euro	MSI P45 Neo-F 95 Euro
Arbeitsspeicher	4,0 GByte DDR3-1066 100 Euro	4,0 GByte DDR2-800 55 Euro
Gesamtpreis	620 Euro	370 Euro



Der Core i7 tritt die Nachfolge der immens erfolgreichen Core-2-Prozessoren an und verspricht deutlich mehr Rechenleistung bei gleichem Takt.

Core i7 im Härtetest

Vor knapp zweieinhalb Jahren kam der erste Core 2 Duo auf den Markt und beerbte die alternden Pentium-Modelle, die sich zuletzt vor allem als lahme Hitzköpfe einen Namen gemacht hatten. Der Core 2 überzeugte dagegen mit guter Spitzenleistung bei spürbar gesunkenem Stromverbrauch. Selbst den bis dahin dominierenden Athlon 64 X2 lehrte Intels neue CPU-Architektur das Fürchten und erkämpfte sich viel verlorenen Marktanteil zurück.

Damit sich das Pentium-4-Debakel nicht wiederholt, feilte Intel in der Zwischenzeit stetig weiter an der Core-Mikroarchitektur – im Frühjahr etwa kam der leicht modifizierte Penryn-Kern mit sparsamerem 45-Nanometer-Innenleben auf den Markt. Die Phenom-Prozessoren von Erzkonkurrent AMD können dabei kaum mithalten und sind heute nur in der günstigen Einstiegs- und Mittelklasse unter 200 Euro eine Alternative zu den Core-2-CPU.

Rechtzeitig zu Weihnachten bringt Intel nun eine brandneue Generation mit dem umständlichen Namen **Core i7** auf den Markt. Die soll dem Phenom leistungsmäßig noch weiter enteilen, teilt aber viele technische Details mit dem Konkurrenten.

Vorbild Phenom?

Grundsätzlich basiert die Mikroarchitektur des **Core i7** (Codename: »Nehalem«) auf den bekannten Core-2-Vorgängern, allerdings fertigt Intel jetzt alle vier Rechenkerne der Nehalems aus einem Siliziumplättchen (natives Quad-Core-Design), wie es AMD mit dem Phenom vorgemacht hat. Die aktuellen Core 2 Quads vereinen dagegen zwei Core 2 Duo in einem Gehäuse, die Daten über den Frontside Bus (FSB) austauschen. Den FSB schafft Intel beim **Core i7** komplett ab, denn der arbeitet mittlerweile am Tempolimit

– die Maximalgeschwindigkeit FSB1600 erreicht nur das 1.000 Euro teure Spitzenmodell Core 2 Quad QX9770, alle anderen Core-2-CPU arbeiten höchstens mit FSB1333. Statt eines FSBs besitzt ein **Core i7** eine deutlich leistungstärkere Schnittstelle zur Kommunikation mit Komponenten wie Chipsatz und Grafikkarte, genannt »Quick Path Interface« (QPI). Das Spitzenmodell **i7 XE 965** überträgt darüber maximal 32,0 GByte pro Sekunde, **Core i7 920** und **940** schaffen immer noch starke 24,0 GB/s. Auf AMD-Seite gibt's Ähnliches (Hypertransport) bereits seit dem Athlon 64.

Der neue von allen Kernen genutzte L3-Cache-Speicher ist eine weitere Gemeinsamkeit des **Core i7** mit dem Phenom. Zudem

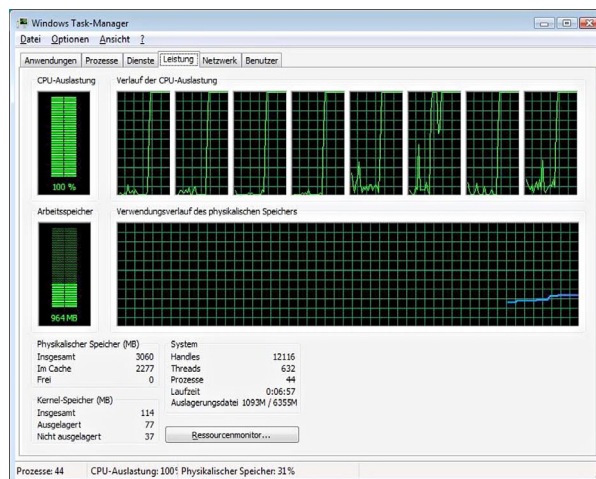
wandert der Speicher-Controller vom Mainboard-Chipsatz in den Prozessor selbst – AMD führte das bereits beim Athlon 64 ein. Unterm Strich nutzt der **Core i7** somit allerlei Techniken, die Intel in den vergangenen Jahren häufig zu Kritik am Konkurrenten AMD veranlassten.

Turbo-Modus

Eine echte Neuerung für Desktop-CPU ist der Turbo-Modus des **Core i7**. Die Überlegung dahinter lautet: In alltäglichen Anwendungen arbeiten Prozessoren praktisch nie voll ausgelastet am Leistungslimit, das Hitzeentwicklung und Stromverbrauch vorgeben. Den Spielraum nutzt der Turbo-Modus, um den Takt eines **Core i7** bei Bedarf dynamisch zu

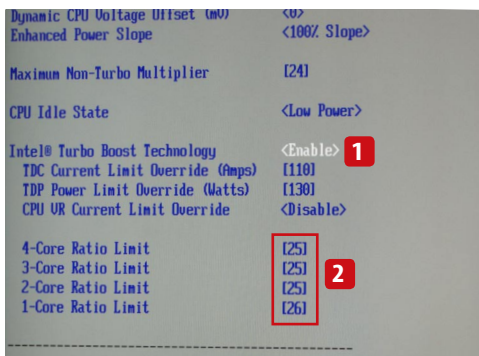
Modellübersicht Core i7

Modell	Takt	QPI	max. Verbrauch	Sockel	Preis
Core i7 XE 965	3,2 GHz	32,0 GB/s	130 Watt	1366	1.000 Euro
Core i7 940	2,93 GHz	24,0 GB/s	130 Watt	1366	560 Euro
Core i7 920	2,66 GHz	24,0 GB/s	130 Watt	1366	290 Euro

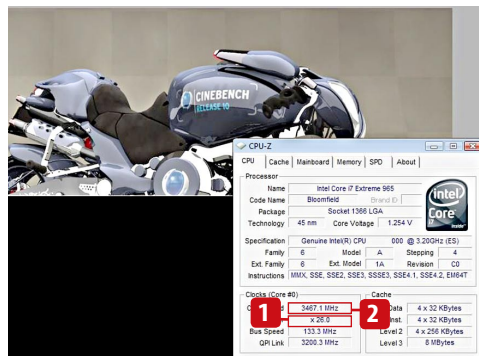


Mit **Simultaneous Multithreading** gaukelt ein Core i7 dem Betriebssystem pro realen Rechenkern einen virtuellen Kern vor – so sieht Windows satte acht Kerne!

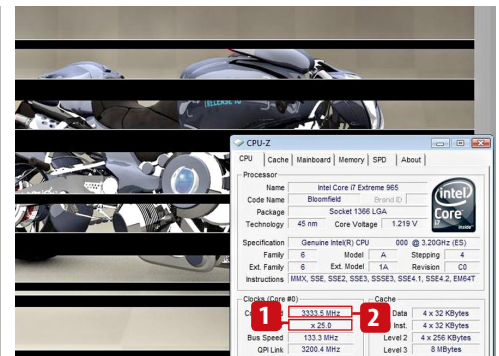
Der Turbo-Modus im Detail



Im Bios des Mainboards aktivieren Sie den »Turbo Boost« **1**. Anders als bei den langsameren Core-i7-CPUs dürfen Sie beim Spitzenmodell XE 965 (Standard-Multiplikator: 24, Takt: 3,2 GHz) selbst festlegen, wie weit der Turbo die einzelnen Kerne übertakten darf **2**.



Belastet ein Programm (hier Cinebench) oder Spiel nur einen Kern des Core i7 XE 965, setzt der Turbo-Modus den CPU-Multiplikator in der Voreinstellung um maximal zwei Stufen auf 26 herauf **1** und erreicht so einen Takt von bis zu 3,46 **2** statt der normalen 3,2 GHz.



Sind zwei oder mehr Kerne belastet, steigt der Multiplikator für alle Kerne nur um maximal eine Stufe auf 25 **1**, mit entsprechend weniger Takterhöhung auf 3,3 statt 3,46 GHz **2**. Das geschieht, um Stromverbrauch und Hitzeentwicklung der CPU in Grenzen zu halten.

steigern. Das geschieht durch Erhöhen der Spannung und des Multiplikators, der im Zusammenspiel mit der Basisfrequenz den Takt der CPU vorgibt. Ein Beispiel: Der kleinste **Core i7 920** arbeitet mit 2,66 GHz, was sich aus der Basisfrequenz von 133 MHz multipliziert mit dem voreingestellten Multiplikator von 20 ergibt. Belastet nun ein Spiel alle vier Kerne und der interne Sensor der CPU stellt fest, dass die Hitzeentwicklung unter dem eingestellten Grenzwert liegt, erhöht der Prozessor den Multiplikator aller vier Kerne auf 21 (mal 133) und arbeitet so mit 2,8 GHz. Benötigt eine Anwendung nur einen Rechenkern, steigt der Multiplikator sogar um zwei Stufen auf 22 – der einzelne Kern rechnet dann mit 2,93 GHz (siehe Kasten »Turbo-Modus im Detail«).

In unseren Benchmarks, die je nach Spiel zwei oder vier Kerne nutzen, arbeiten alle drei **Core-i7**-CPUs stets problemlos eine Stufe über dem Standardtakt. Da die Funktion ein von Intel garantiertes Feature ist und auch mit dem wenig leistungstarken, beiliegenden Boxed-Kühler funktioniert, führen wir alle Benchmarks mit aktiviertem Turbo durch. Im Schnitt stieg die Leistung damit um etwa drei Prozent. Einen Nachteil hat das Ganze allerdings: Durch die ebenfalls erhöhte Spannung verbraucht ein **Core i7** im Turbo-Modus knapp zehn Prozent mehr Energie unter Last. Weiterer Kritikpunkt: Der Stromverbrauch des **Core i7** sinkt gegenüber der Core-2-Generation nicht, im Gegenteil: Der angegebene Maximalverbrauch aller drei

Modelle liegt bei je 130 Watt! Bei Messungen unserer Schwester-Webseite Tecchannel.de verheizte das Testsystem mit dem **Core i7 XE 965** unter Last satte 67 Watt mehr als der Vergleichs-PC mit dem auch nicht gerade sparsamen Core 2 Quad QX9770.

Vier mal zwei

Zusätzlich beherrscht die **Core i7**-Familie den Trick, dem Betriebssystem pro echtem Rechenkern noch einen zusätzlichen, simulierten Kern vorzugaukeln. Das kann helfen, die Ausführungseinheiten der real vorhandenen Rechenkerns bei stark auf Multi-Core-CPUs ausgelegten Anwendungen besser auszulasten. Spiele profitieren davon jedoch nicht, da die meisten Titel nicht einmal vier Kerne voll ausreizen. Durch den höheren Verwaltungsaufwand der SMT (Simultaneous Multithreading) genannten Technik sank die Leistung bei aktiviertem SMT in unseren Spiele-Benchmarks meist sogar geringfügig. Daher haben wir SMT für die Messungen im Bios deaktiviert. Übrigens: Wem SMT bekannt vorkommt, braucht sich nicht wundern; den gleichen Trick beherrschte schon die Pentium-4-Serie, damals bekannt unter dem Namen »Hyperthreading«.

Triple-Channel-DDR3

Erstmals seit den späten Pentium-4-Zeiten wechselt Intel beim **Core i7** den Prozessorsockel auf dem Mainboard. Der altgediente Sockel 775 wird durch den größeren Sockel 1366 abgelöst (siehe Bilder rechts). Die Zahlenangabe im Namen bezieht sich dabei auf

die Menge der Kontaktpins in der Fassung. Hauptgrund für die stark gestiegene Anzahl ist der im Prozessor integrierte Speicher-Controller, der mehr Datenleitungen benötigt und ausschließlich auf DDR3-RAM setzt. Bei den Vorgängern hing die Wahl zwischen DDR2 und DDR3 noch vom Mainboard ab. Zudem kann der **Core i7**

den Speicher nun im Triple- statt im Dual-Channel-Modus ansprechen. Das heißt, er nutzt drei RAM-Module parallel, um die Transferkapazität zu steigern. So erreicht ein **Core i7** bereits mit DDR3-1066-RAM im Triple-Channel-Modus die Speicherbandbreite der Vorgänger mit DDR3-1600-Speicher im Dual-Channel-Be-

Für Spieler enttäuschend

Florian Klein: So gut sich die ganzen Neuerungen des Core i7 wie natives Quad-Core-Design, integrierter Speicher-Controller und Turbo-Modus auch anhören, als Spieler bin ich von der stagnierenden Spieleleistung der Neulinge enttäuscht. In optimierten Multimedia-Anwendungen ist die Power des Core i7 dagegen beeindruckend. Da ich aber hauptsächlich Spiele und nur manchmal Videos komprimiere, bleibe ich lieber bei meinem immer noch schnellen Core 2 Duo E6700. Bei Bedarf bleibt nächstes Jahr noch genug Zeit zum Aufrüsten – in Anbetracht der nahezu identischen Spieleleistung wird's dann aber wahrscheinlich ein günstiger Core-2-Vierkerner.



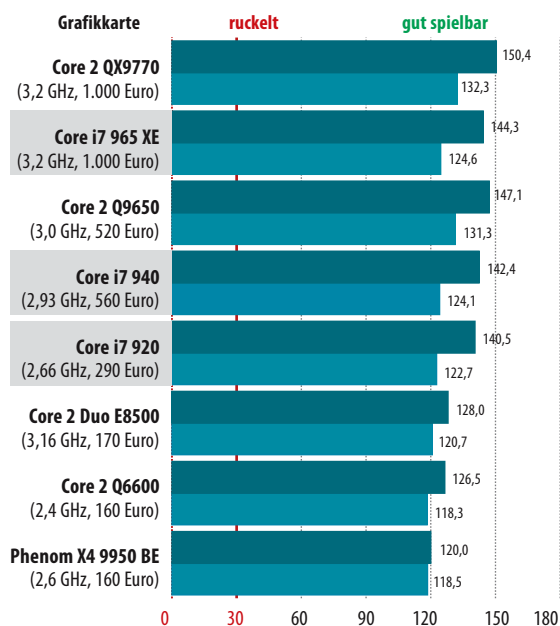
florian@gamestar.de



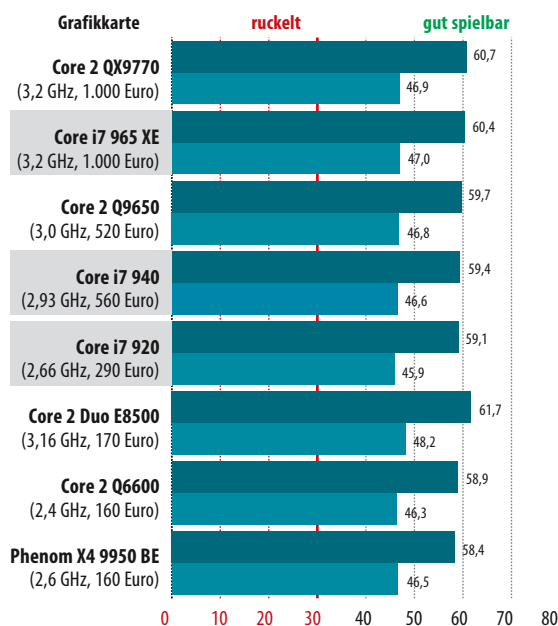
Die neuen **Core-i7-Prozessoren** sowie der zugehörige **Sockel 1366** (links) sind etwas größer als die Core-2-CPUs im Sockel 775 (rechts) – Hauptgrund ist der integrierte Speicher-Controller des Core i7.

Call of Duty 4, DX 9, hohe Details

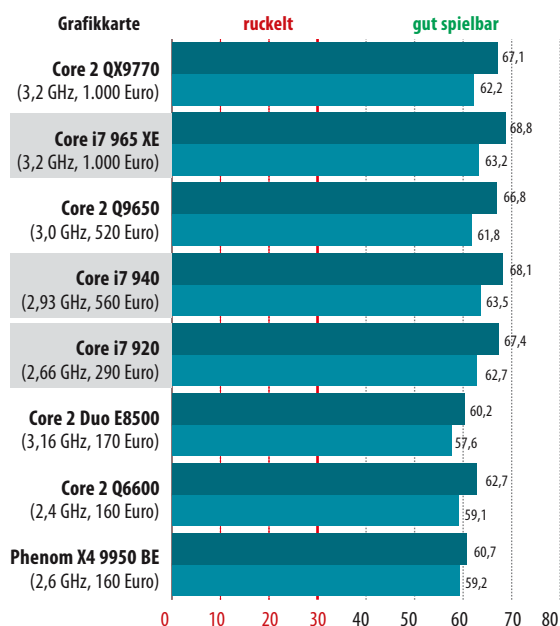
■ 1280x1024 ■ 1680x1050

**Crysis, DX 10, hohe Details**

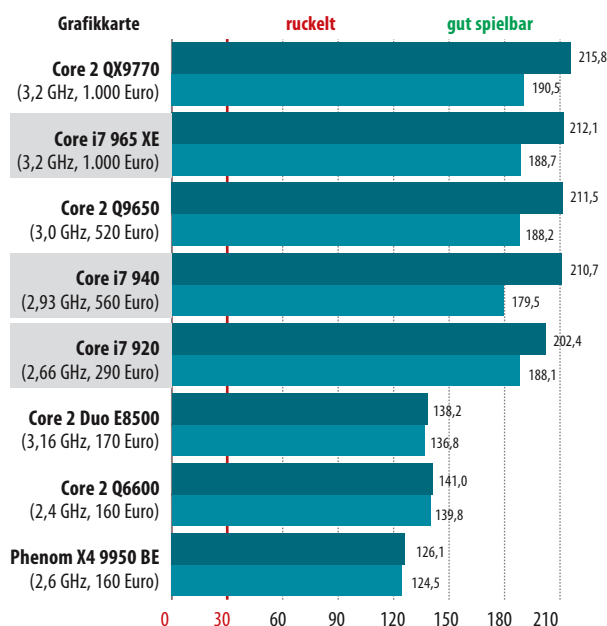
■ 1280x1024 ■ 1680x1050

**Far Cry 2, DX 10, sehr hohe Details**

■ 1280x1024 ■ 1680x1050

**Unreal Tournament 3, DX 9, hohe Details**

■ 1280x1024 ■ 1680x1050



trieb. Damit ändert sich der typische Speicherausbau eines **Core i7**-Systems je nach Modulkapazität zu 3,0 GByte (3x 1,0) beziehungsweise 6,0 GByte (3x 2,0) gegenüber heute üblichen 2,0 oder 4,0 GByte. Auch Mainboards mit sechs RAM-Steckplätzen sind bereits erhältlich. Alle drei **Core i7**-Modelle unterstützen offiziell nur DDR3-1066-Speicher, per Übertaktung lässt sich der Speicher-Controller auch zu höheren RAM-Geschwindigkeiten überre-

den – allerdings ohne Garantie! Momentan ist DDR3-1066-RAM mit 50 Euro für einen 2,0-GByte-Riegel noch etwa doppelt so teuer wie DDR2-1066-RAM.

Testsysteme und Benchmarks

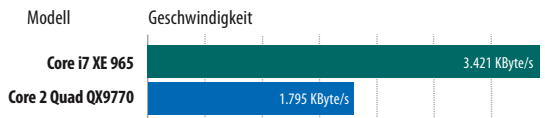
Die **Core i7**-CPUs nehmen für unsere Benchmarks in Intels hauseigenem **DX5850**-Mainboard mit brandneuem X58-Chipsatz Platz (siehe Test auf Seite 154). Als Speicher kommen drei 1,0-GByte-

Riegel DDR3-1066-RAM im Triple-Channel-Modus zum Einsatz. Die Core-2-Vorgänger nutzen das **Rampage Formula**-Mainboard von Asus mit X48-Chipsatz. Dem Core 2 QX9770 stellen wir dabei schnelle 4,0 GByte DDR3-1600-RAM zur Seite, die anderen Core-2-CPUs nutzen das gängigere DDR2-1066-RAM im Dual-Channel-Betrieb. Dieselben Speicherriegel stehen auch dem Phenom X4 9950 BE im MSI **K9A2 Platinum V2** mit AMDs 790FX-Chip-

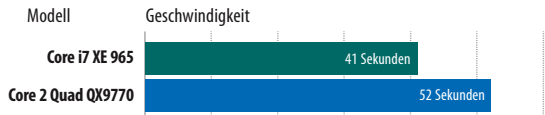
satz zur Seite. Als Betriebssystem für alle Benchmarks haben wir Windows Vista Home Premium 32 Bit installiert, die Grafikberechnungen übernimmt eine GeForce 280 GTX mit Standardtakt. Damit die Grafikkarte die CPU-Leistung nicht beschränkt, haben wir alle Benchmarks in der Auflösung 1280x1024 durchgeführt. Um den Einfluss des Prozessors in den für die meisten Spieler gängigen Einstellungen zu zeigen, messen wir zusätzlich die Auflösung

Multimedia-Benchmarks

WinRAR



3D Studio Max 2008 Space_Flyby



1680x1050. Die GeForce GTX 280 bietet dabei genug Power, um alle Spiele in hohen Details darzustellen. Einzig bei **Crysis** zeigt sich dabei eine deutliche Limitierung durch die Grafikkarte – alle Prozessoren erreichen annähernd dieselben Benchmark-Werte.

Nicht schneller als die Vorgänger

Wer mit dem **Core i7** einen ähnlichen Leistungssprung in Spielen wie bei der Einführung des Core 2 gegenüber dessen Vorgängern erwartet hat, den enttäuschen die Benchmarks: Bei gleichem Takt können sich die **Core i7**-Neulinge nicht von ihren Core-2-Pendants absetzen. Die Leistung ist in allen Benchmarks mehr oder weniger identisch zu einem ähnlich getakteten Core 2. Meist überholt das

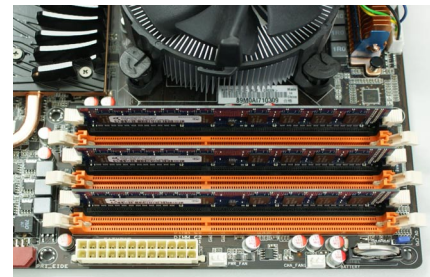
Spitzenmodell Core 2 Quad QX9770 den schnellsten **Core i7 XE 965** sogar knapp. So etwa bei **Call of Duty 4** in 1680x1050 mit 132,3 fps (QX9770) zu 124,6 fps (**i7 XE 965**) oder bei **Unreal Tournament 3** in 1280x1024 mit 215,8 (QX9770) zu 212,1 fps (**i7 XE 965**). Beim Core 2 Quad Q9650 (530 Euro) mit 3,0 GHz wird der Unterschied zum etwas niedriger getakteten und trotzdem 30 Euro teureren **Core i7 940** mit 2,93 GHz noch deutlicher – in **Call of Duty 4** (1680x1050) beispielsweise mit 131,3 (Q9650) zu 124,1 Frames pro Sekunde (**i7 940**).

Unterm Strich bieten die **Core i7**-Neulinge damit für Spieler keinen großen Anreiz zum Umstieg von der Vorgänger-Generation. Wer bereits einen aktuellen Quad-Core-Prozessor besitzt, hat in

Spiele durch einen **Core i7** keine Vorteile. Selbst ein schneller Dual-Core-Prozessor wie der Core 2 Duo E8500 bringt in den Benchmarks derzeit noch mehr als genug Leistung. Und das obwohl **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** bereits spürbar von vier Rechenkernen profitieren.

Viel Power bei Anwendungen

Im Gegensatz zur eher enttäuschenden Spieleleistung bemerken Sie bei einigen anderen Anwendungen einen deutlichen Geschwindigkeitszuwachs. Im integrierten Benchmark von **WinRAR**, einem verbreiteten Komprimierungsprogramm, schlägt der **Core i7 XE 965** den gleich getakteten Vorgänger Core 2 Quad QX9770 mit extremem Vorsprung: Er komprimiert mit 3,421 KByte pro Sekunde fast doppelt so schnell wie der QX9770 mit 1,795 KB/s. Ein ähnliches Bild zeigt der Space_Flyby-Benchmark von **3D Studio Max 2008**, einem 3D-Rendering-Programm, das viele Spieleentwickler nutzen. Hier benötigt der **Core i7 XE 965** nur 41 Sekunden zum Rendern der Szene, während der QX9770 mit 52 Sekunden hinterherhinkt. Im Gegensatz zu den Spiele-Benchmarks profitieren die **Core i7**-CPUs in optimierten Anwendungen also deutlich von den acht virtuellen Kernen sowie dem integrierten Speicher-Controller.



Im Gegensatz zu aktuellen Mainboards mit vier Slots besitzen viele Core-i7-Platinen **sechs Steckplätze für DDR3-RAM**.

Fazit

Mit dem **Core i7** geht Intel in die richtige Richtung: Das native Quad-Core-Design und der integrierte Speicher-Controller beseitigen Flaschenhälse, noch bevor diese spürbare Einschränkungen mit sich bringen. Das verdeutlicht die aktuelle Core-2-Generation, die noch auf die FSB-Technik setzt und trotzdem die Neulinge in Spielen meist knapp schlägt. In optimierten Anwendungen spielt dagegen ein **Core i7** seine Stärken dagegen voll aus und deklassiert den Core 2. Da Spieleentwickler aber immer Rücksicht auf ältere Hardware nehmen, kommen die Vorteile des **Core i7** in Spielen wahrscheinlich noch lange nicht zum Tragen. Daher lohnt sich ein Umstieg aufgrund der wesentlich höheren Kosten für Mainboard und Speicher derzeit nicht. Mit der aktuellen Core-2-Generation spielen Sie in jedem Fall spürbar günstiger und mindestens genauso schnell. **FK**

Core i7 XE 965

Ca. Preis 1.000 Euro Hersteller Intel

TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Bloomfield	Caches	32 / 256 / 8.192 KB
Fertigung	45 nm	FSB/QPI	32,0 GB/s
Taktfrequenz	3,2 GHz	Steckplatz	Sockel 1366

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Spieleleistung vier Rechenkerne teils etwas langsamer als QX9770 	40/40
Arbeitsleistung	<ul style="list-style-type: none"> maximale Arbeitsleistung komprimiert extrem schnell 	20/20
Multimedialeistung	<ul style="list-style-type: none"> maximale Multimedia-Leistung encodiert Videos extrem flott 	20/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> vier Kerne 64 Bit übergreifender L3-Cache konfigurierbarer Turbo-Modus kleiner L2-Cache 	9/10
Energieeffizienz	<ul style="list-style-type: none"> spart Strom in Ruhephasen bis zu 130 Watt Verbrauch verbraucht mehr als Core 2 	7/10

Fazit Extrem schnelle CPU mit toller Multimedia-, aber stagnierender Spiele-Leistung. Aufgrund des hohen Preises und Verbrauchs nur etwas für absolute Enthusiasten!

PREIS/LEISTUNG Ungenügend

96

Core i7 940

Ca. Preis 560 Euro Hersteller Intel

TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Bloomfield	Caches	32 / 256 / 8.192 KB
Fertigung	45 nm	FSB/QPI	24,0 GB/s
Taktfrequenz	2,93 GHz	Steckplatz	Sockel 1366

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Spieleleistung vier Rechenkerne teils langsamer als Core-2-Vorgänger 	38/40
Arbeitsleistung	<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Arbeitsleistung komprimiert extrem schnell 	19/20
Multimedialeistung	<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Multimedia-Leistung encodiert Videos extrem flott 	19/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> vier Kerne 64 Bit übergreifender L3-Cache Turbo-Modus kleiner L2-Cache 	8/10
Energieeffizienz	<ul style="list-style-type: none"> spart Strom in Ruhephasen bis zu 130 Watt Verbrauch verbraucht mehr als Core 2 	7/10

Fazit Fast so schnell wie das Topmodell, aber ohne frei konfigurierbaren Turbo-Modus. Mit einem Core 2 Q9650 spielen Sie etwas schneller und 30 Euro günstiger.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

91

Core i7 920

Ca. Preis 290 Euro Hersteller Intel

TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Bloomfield	Caches	32 / 256 / 8.192 KB
Fertigung	45 nm	FSB/QPI	24,0 GB/s
Taktfrequenz	2,66 GHz	Steckplatz	Sockel 1366

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> hohe Spieleleistung vier Rechenkerne teils langsamer als Core-2-Vorgänger 	36/40
Arbeitsleistung	<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Arbeitsleistung komprimiert extrem schnell 	18/20
Multimedialeistung	<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Multimedia-Leistung encodiert Videos extrem flott 	18/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> vier Kerne 64 Bit übergreifender L3-Cache Turbo-Modus kleiner L2-Cache 	8/10
Energieeffizienz	<ul style="list-style-type: none"> spart Strom in Ruhephasen bis zu 130 Watt Verbrauch verbraucht mehr als Core 2 	7/10

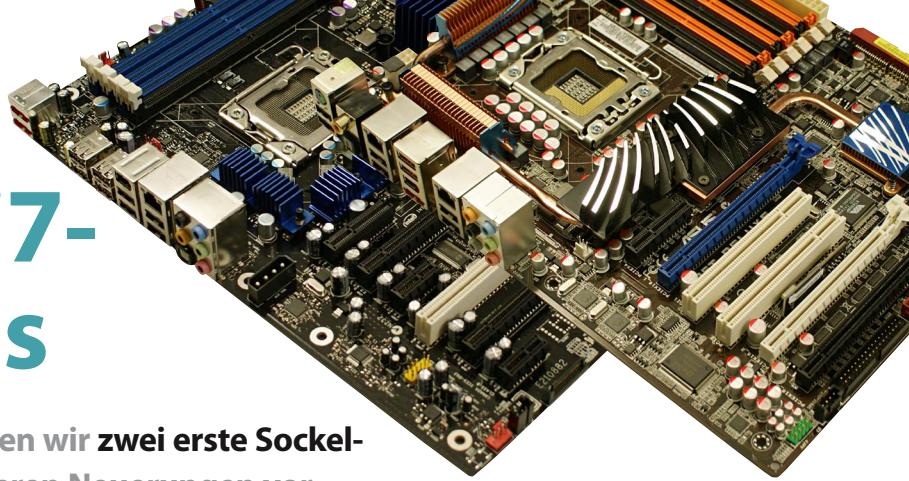
Fazit Für 290 Euro ein günstiger Einstieg in die Core-i7-Welt. Wer häufig Videos encodiert oder 3D-Szenen rendert, für den ist der kleinste Intel-Neuling eine Überlegung wert.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

87

Zwei Core-i7-Mainboards

Passend zum Start des Core i7 testen wir zwei erste Sockel-1366-Platinen und stellen Ihnen deren Neuerungen vor.



Wer sein System mit einem Core i7 aufrüsten will, benötigt dazu ein neues Mainboard mit dem Sockel 1366. Der derzeit einzige dafür geeignete Chipsatz kommt von Intel selbst und hört auf den Namen X58 (Codename: Tylersburg). Die größten Neuerungen gegenüber den Vorgängern sind das Quick Path Interface, das den FSB ersetzt, sowie der aus dem Chipsatz in den Core i7 umgezogene Speicher-Controller. Die ICH10R-Southbridge, die unter anderem für SATA-, USB- und Firewire-Schnittstellen sowie den Netzwerk-Controller zuständig ist, kommt dagegen auch bei den aktuellen Core-2-Mainboards mit P45-Chipsatz zum Einsatz.

Der integrierte Speicher-Controller des Core i7 bewirkt die augenfälligste Änderung bei den X58-Mainboards: Die meisten Platinen besitzen nun sechs RAM-Slots für bis zu sechs Speicherriegel im Triple-Channel-Modus.

Crossfire und SLI

Eine weniger auffällige, aber für Spieler wichtigere Neuerung sehen Sie dagegen nicht auf den ersten Blick: Der X58-Chipsatz unterstützt jetzt sowohl AMDs Crossfire mit zwei Radeons (bei X2-Modellen dann insgesamt vier Grafikchips) und Nvidias SLI mit bis zu drei GeForce-Platinen. Aktuelle Core-2-Mainboards mit Intel-Chipsatz beherrschen dagegen nur Crossfire, SLI behält Nvidia ausschließlich Mainboards mit hauseigenen Chipsätzen vor (mit Ausnahme von Intels extrem

teurer Zwei-Sockel-Plattform »Skulltrail«). Allerdings gestattet Nvidia den X58-Platinen nur dann SLI, wenn sie der Mainboard-Hersteller vorher gegen eine Gebühr bei Nvidia selbst zertifizieren lässt. AMDs Crossfire können dagegen alle X58-Platinen.

Intel DX58SO

Trotz des Triple-Channel-Speicher-Controllers besitzt das 250 Euro teure **DX58SO** von Intel vier RAM-Slots. Allerdings spricht es den Speicherriegel im vierten Steckplatz nur im langsameren Single-Channel-Modus an. Zudem besitzt es keinen IDE-Port für ältere Festplatten oder DVD-Laufwerke mehr. Die PS/2-Anschlüsse für Maus und Tastatur fehlen ebenfalls, Sie sind also zwingend auf USB-Eingabegeräte angewiesen. Ein Nachteil, falls ein solches nicht gleich erkannt wird und Sie deshalb nicht ins Bios des **DX58SO** kommen. Im Test klappte das mit unserer USB-Tastatur jedoch problemlos.

Grafikkarten finden in zwei PCI-Express-16x-Slots Platz, die AMDs Crossfire unterstützen, eine SLI-Zertifizierung fehlt aber. Ebenso unverständlich für ein derart teures High-End-Board ist die Platzierung von vier der sechs SATA-Anschlüsse: Jeweils zwei sitzen direkt hinter den beiden Grafikkarten-Slots und werden von langen 3D-Beschleunigern wie einer GeForce 9800 GTX oder GTX 260/280 verdeckt, sodass nur (nicht mitgelieferte) abgewinkelte SATA-Kabel helfen.

Die Spieleleistung ist dagegen tadellos, wenn auch etwas geringer als beim Konkurrenten **Asus P6T Deluxe** – in der Praxis spüren Sie den Unterschied aber nicht. Das Bios gefällt uns dank der für Intel ungewöhnlich umfangreichen Übertaktungsoptionen; der auf dem Board angebrachte Ein-/Ausschalter erleichtert Bastlern die Arbeit. Unterm Strich ist das **DX58SO** eine solide, schnelle und mit allem Nötigen ausgestattete Platine. Die fehlende SLI-Zertifizierung sowie die ungünstig angebrachten SATA-Ports geben angesichts des Preises von 250 Euro aber Anlass zur Kritik.

Asus P6T Deluxe

Wie Intels **DX58SO** schlägt auch das **P6T Deluxe** von Asus mit saftigen 250 Euro zu Buche. Die Ausstattung ist jedoch bereits auf den ersten Blick deutlich umfangreicher: So besitzt das **P6T Deluxe** sechs statt vier RAM-Slots und die beim **DX58SO** fehlenden PS/2- und IDE-Schnittstellen. Auch die SLI-Zertifizierung ist mit an Bord – Sie können anstatt zwei Radeons also auch zwei GeForce-Karten im leistungssteigernden Duett betreiben. Triple-SLI funktioniert trotz dreier Grafik-Slots mangels Platz nicht.

Übertakter freuen sich über fein justierbare und sehr umfangreiche Optionen im auf Wunsch deutschen Bios. Das bereits von früheren Asus-Platinen bekannte Mini-Linux zum schnellen Surfen oder Chatten ohne Booten des Betriebssystems ist ebenfalls dabei. Zudem überholt das **P6T Deluxe** in Spielen den Intel-Konkurrenten um ein Haar. Fazit: Für 250 Euro sehr teures, aber auch luxuriös ausgestattetes Mainboard mit allem, was das Herz begehrt – im Vergleich die deutlich bessere Wahl als das gleich teure **DX58SO** von Intel.

Performance-Rating (Call of Duty 4, UT 3)



P6T Deluxe

Ca. Preis 250 Euro Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

Chipsatz	Intel X58	CPU	alle Sockel 1366
FSB/QPI	32,0 GB/s	Grafik	3x PCI Express 16x
RAM	6x DDR3	Bios-Version	703

BEWERTUNG

Technik	<ul style="list-style-type: none"> sehr stabil im Test sehr gutes Layout 16x Crossfire / SLI kein Triple-SLI 	36/40
Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell in Benchmarks minimal schneller als Intel DX58SO 	20/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> drei Grafik-Slots e-SATA Ein-/Aus-, Reset-Schalter Mini-Linux IDE & PS/2 	18/20
Kühlsystem	<ul style="list-style-type: none"> lautlos Heatpipe-Kühlung keine hochstehenden Elemente 	9/10
Bios	<ul style="list-style-type: none"> sehr umfangreich 2 Profile zum Speichern der Einstellungen deutsch 	9/10

Fazit Sehr schnelles und stabiles Core-i7-Mainboard mit gutem Layout, umfangreicher (Schnittstellen-)Ausstattung sowie praktischem Mini-Linux. Fazit: toll, aber teuer!

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

92

DX58SO

Ca. Preis 250 Euro Hersteller Intel

TECHNISCHE ANGABEN

Chipsatz	Intel X58	CPU	alle Sockel 1366
FSB/QPI	32,0 GB/s	Grafik	2x PCI Express 16x
RAM	4x DDR3	Bios-Version	2394

BEWERTUNG

Technik	<ul style="list-style-type: none"> sehr stabil im Test 16x Crossfire kein SLI Layout-Schwächen 	33/40
Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell in Benchmarks minimal langsamer als Asus P6T 	20/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> zwei Grafik-Slots Ein-/Aus-Schalter e-SATA kein IDE-Port kein PS/2-Anschluss 	14/20
Kühlsystem	<ul style="list-style-type: none"> lautlos keine hoch stehenden Elemente keine Heatpipes 	8/10
Bios	<ul style="list-style-type: none"> umfangreich gute Übertaktungseinstellungen nur englisch 	7/10

Fazit Sehr stabiles X58-Board mit Schwächen bei der Anordnung der SATA-Ports. Zudem unterstützt es bisher nur Crossfire, und die Ausstattung ist im Vergleich mager.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

82

Grafikkartenkühler selbst wechseln

Nervt Sie Ihr lauter **Grafikkartenlüfter**? Dann nichts wie weg damit! Wir zeigen anhand des **Accelero Twin Turbo** von Arctic Cooling, wie es geht und was Sie dabei beachten müssen.



Für den Umbau benötigen Sie außer des neuen Kühlers und einem kleinen **Schraubenzieher** nur ein wenig **Geduld**.

Unter Volllast dröhnt unsere **Asus Radeon HD 4870 Top** mit bis zu 6,9 Sone deutlich hörbar vor sich hin – selbst ohne Belastung produziert der riesige Lüfter noch hörbare 3,3 Sone. Wem das zu viel ist, greift entweder zu speziell angepassten Karten mit Silent-Lüfter (die meist einige Euro teurer sind als die normalen Modelle) oder zu einem Kühlsystem zum Selberwechseln. Wir bringen unsere **HD 4870** mit dem

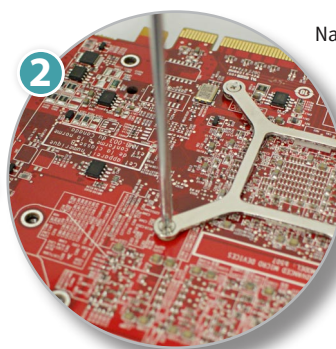
20 Euro teuren **Accelero Twin Turbo** der Firma Arctic Cooling zum Schweigen. Völlig lautlos geht zwar auch dieser Lüfter nicht zu Werke, doch mit 0,6 Sone unter Last und 0,3 Sone im Idle-Zustand liegt die Geräuschkulisse stets im nahezu unhörbaren Bereich. Netter Nebeneffekt des preiswerten **Twin Turbo**: Unter Last sinkt die maximale Grafikkarten-Temperatur von 67 °C auf nun 62 °C, kaum zum Übertakten

Alles was Sie dabei zum Einbau brauchen, sind ein kleiner Schraubenzieher und ein wenig Geduld. In etwa 20 Minuten sollten Sie den alten Radau-Lüfter durch den leisen **Accelero Twin Turbo** ersetzt haben. Aber Achtung: Durch den Umbau verlieren Sie die Hersteller-Garantie auf Ihre Grafikkarte. Sollte die Karte also nach einer Weile einen Defekt aufweisen, müssen Sie auf die Kulanz des Händlers hoffen.

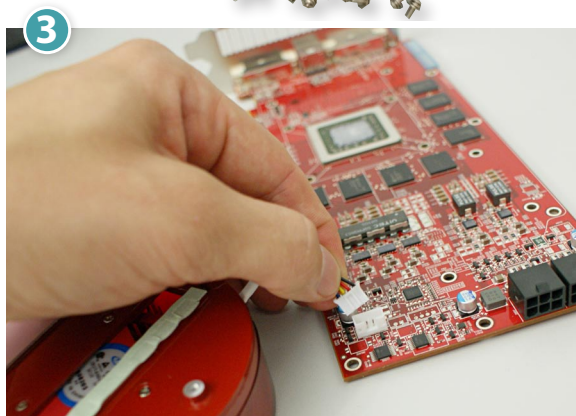
Alten Kühler entfernen



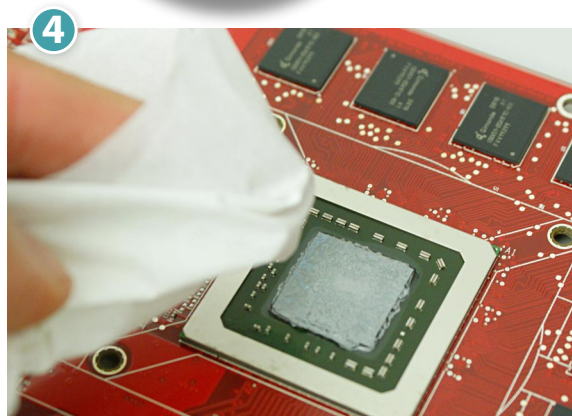
Zehn Schrauben verbinden den massiven ATI-Kühlkörper mit der Platine, das heißt: alle zehn Schrauben lösen. Da diese teils ziemlich fest angezogen sind, brauchen Sie einen perfekt sitzenden Schraubenzieher, ansonsten zerstören Sie die Köpfe.



Nachdem Sie alle zehn Schrauben herausgedreht haben, müssen Sie die mittlere X-Platte entfernen, die mit vier Schrauben befestigt ist. Nun können Sie den Kühlkörper einfach von der Platine heben.



Vorsicht: Noch sind Platine und Lüfter mit dem Stromkabel verbunden. Dieses steckt fest in der zugehörigen Buchse. Ziehen Sie es also sanft, aber bestimmt heraus.



Bevor Sie den neuen Kühler montieren, wischen Sie erst mit einem Tuch (Küchentuch oder ein ähnlich weiches Material) die Reste der Wärmeleitpaste ab.

Der Twin Turbo im Detail

Kühlkörper mit zwei Lüftern



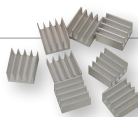
Slot-Bleche für Grafikkarten, die normalerweise nur eine Bauhöhe von einem Steckplatz haben, etwa GeForce 8800 GT.



Schrauben und Unterleg-Scheiben



Kühler für den Grafikkarten-Speicher

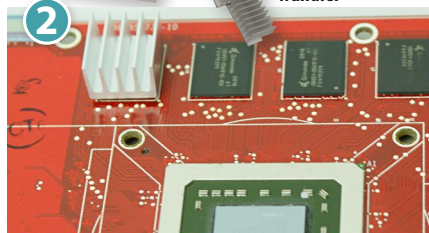


Stromadapter

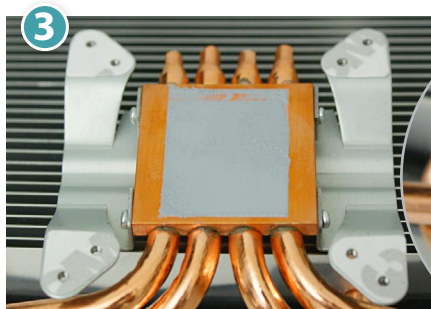
Kühler für die Spannungswandler



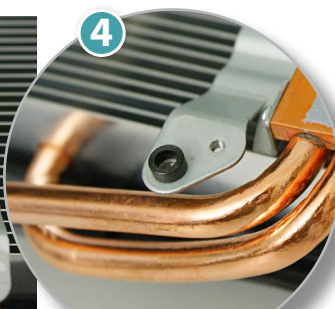
Kleben Sie die länglichen Kühlrippen auf die Spannungswandler. Entfernen Sie dazu die Schutzfolie der Kühlkörper und pressen Sie diese mit leichtem Druck auf die Spannungswandler.



Dasselbe machen Sie mit den kleineren Aluminium-Kühlern für die Speicher-Bausteine – Folie entfernen, auf die kleinen Chips rund um den Grafikchip setzen, leicht andrücken, fertig.



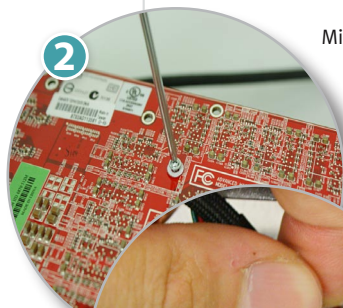
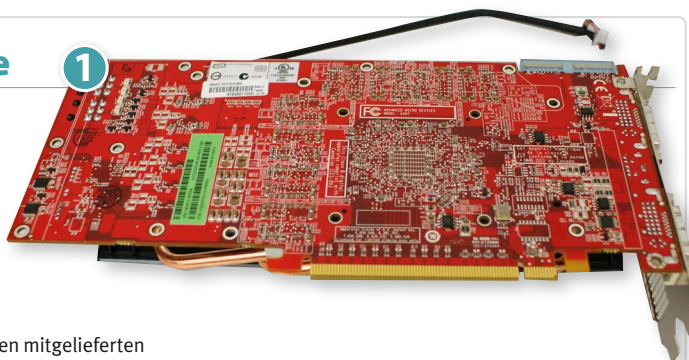
Bevor Sie den Kühler mit der Platine verbinden, entfernen Sie die Schutzfolie des Kühlaufsatzes und auf dem Kupferblock.



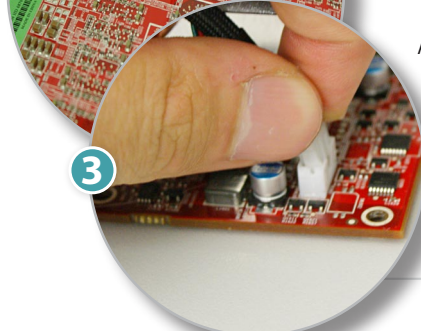
Wenn Sie die Folien des Kühlaufsatzes entsorgt haben, verrutschen die im nächsten Schritt »Endmontage« aufgesetzten Abstandshalter nicht mehr – clever.

Endmontage

Legen Sie nun die Platine kopfüber auf den Kühler – dabei müssen die Heatpipes in Richtung des PCIe-Steckplatzes weisen.



Mit den mitgelieferten Schrauben und den dazugehörigen Papplättchen fixieren Sie den Kühler auf der Karte.



Als letzten Schritt verbinden Sie noch den Stromstreckter mit dem Stromanschluss der Karte – fertig.

Alles in allem dauert die Montage etwa 30 Minuten, Stresstest der Grafikkarte inklusive. Bevor Sie Ihren Rechner wieder schließen, sollten Sie bei geöffnetem Gehäuse erst einige Stabilitätstests durchführen. Um die Karte maximal zu belasten, setzen wir auf den FurMark ►gamestar.de: 5668. In unserem Benchmark-Special ►gamestar.de: 5669 finden Sie aber noch andere Programme, um Grafikkarten auf Herz und Nieren zu testen.



Grafikkartenkühler Arctic Cooling

In kaum einem Land auf der Welt sind Spielern leise Grafikkarten so wichtig wie in Deutschland. Schade nur, dass kaum eine Standardkarte von Haus aus mit einem wirklich ruhigem Lüfter punkten kann – auch wenn die Zeiten von Radau-Brüdern wie der GeForce FX 5800 Ultra der Vergangenheit angehören. Wem seine Grafikkarte dennoch zu laut ist, wechselt in Handarbeit selber den Kühler aus. Auf unseren Teststand kam diesmal der **Accelero Twin Turbo** von Arctic Cooling. Der 20 Euro teure Lüfter punktet in unserem Test mit sehr leisem Betriebsgeräusch und guter Kühlleistung. Während die Standard-Radeon-HD-4870 unter Volllast mit bis zu 6,9 Sone auf sich aufmerksam macht, säuselt der **Twin Turbo** mit 0,6 Sone vor sich hin – gerade mal ein Zehntel der Original-Lautstärke. Bei der Kühlleistung tut sich gegenüber dem Standard-Kühler der HD 4870 wenig, trotz vier Heatpipes und den beiden Lüftern.

Zum Wechseln des Kühlers brauchen Sie nur einen kleinen Schraubenzieher und ein wenig Geduld. Neben der Radeon HD 4870 passt der **Twin Turbo** auch noch auf die ATI-Modelle HD 4850, 3870, 3850, 2000 und die Nvidia-Karten GeForce 9800 GTX, 9800 GT, 9600 GT, 8800 GTS (G92) sowie 8800 GT. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5656

Accelero Twin Turbo

Ca. Preis 20 Euro Hersteller Arctic Cooling

TECHNISCHE ANGABEN

Material	Kupfer	Kühlung	aktiv
Gewicht	350 g	Befestigung	geschraubt
Lüftersteuerung	ja	Masse	103x121x54 mm

BEWERTUNG

Kühlleistung	leicht besser als der Standardlüfter kühlt auch Speicher	38/40
Lautstärke	sehr leise selbst unter Volllast kaum hörbar	19/20
Technik	einfache Montage passt auf viele Karten ... aber nicht auf alle	16/20
Verarbeitung	saubere Verarbeitung plane Kontaktfläche	8/10
Ausstattung	RAM-Kühler Wärmeleitpaste Pad nur für einmalige Montage	9/10

Fazit Sehr guter Kühler für etwa 20 Euro, der selbst unter voller Belastung nie hörbar aufdreht. Ein Muss für alle Freunde eines möglichst leisen Spiele-Rechners.

PREIS/LEISTUNG Gut

90



Sapphire Radeon HD 4850 X2

Monate später als angekündigt steht die erste Radeon HD 4850 X2 in den Läden. Ob sich der Kauf trotz des hohen Preises von 400 Euro lohnt, klärt unser Test.

Mit der Radeon HD 4870 X2 produziert AMD erstmals seit Jahren die schnellste Grafikkarte überhaupt. Zwar konnte die 500-Euro-Platine anfangs nicht in allen Spielen ihr Potenzial ausschöpfen, die Maximalleistung übertraf aber speziell in hohen Auflösungen die einer GeForce GTX 280 deutlich. Da die GeForce-Konkurrenz ebenfalls 500 Euro kostete, musste Nvidia den Preis um 100 Euro senken. Genau in

dieses Segment sticht Sapphire nun mit seiner neuen **Radeon HD 4850 X2**. Statt auf zwei HD-4870-Grafikprozessoren basiert diese auf zwei HD-4850-Chips, nutzt aber wie die große Schwester übige 1,0 GByte Speicher pro Chip.

Hardware

Auf dem Papier entspricht die **Radeon HD 4850 X2** einem Crossfire-Verbund aus zwei Radeon-HD-4850-Karten, verpackt in ein

gemeinsames Gehäuse. Die Chips takten also mit 625 MHz, die 256 Bit breite Verbindung zum jeweils angegliederten Videospeicher läuft mit 993 MHz (wegen des DDR-Konzepts effektiv 1.986 MHz). Anders als die 4870er-Platinen nutzen die 4850er-Versionen statt des extrem schnellen GDDR5-Speichers günstigere GDDR3-Bausteine. Zum Vergleich: Der effektive Speichertakt der teureren HD 4870 X2 liegt deshalb bei 3.600 MHz. Während die meisten normalen HD 4850 nur auf 512 MByte Speicher zurückgreifen können, steht jedem RV770-Grafikprozessor auf der **Radeon HD 4850 X2** mit 1,0 GByte das Doppelte zur Verfügung. Das verschafft der Karte vor allem in extrem hohen Auflösungen ab 1920x1200 mit aktivierter Kantenrückglättung einen Vorteil gegenüber einem Crossfire-Doppelpack aus zwei einzelnen HD 4850 mit jeweils 512 MByte. Allerdings kostet diese Kombi auch nur 300 statt 400 Euro.

Das Kühlsystem mit seinen zwei Rotoren hat Sapphire selbst entwickelt. Unter Windows bleibt es noch angenehm ruhig, in technisch aufwändigen Spielen wie **Crysis**, in denen praktisch alle Recheneinheiten im Chip schwitzen, drehen die Lüfter deutlich auf.

Software

Treibertechnisch profitiert die **Radeon HD 4850 X2** von der Pionierarbeit des schnelleren Modells. Bei der Einführung der HD 4870 X2 streikte unter anderem in **World in Conflict** der Crossfire-Modus. Statt der vorhandenen zwei Grafikchips wurde nur einer genutzt. Allerdings bleibt das grundsätzliche Problem dahinter bestehen: Findet der Treiber keine zu einem bestimmten Spiel kompatible Einstellung, arbeitet er lediglich mit einem Grafikchip. Das betrifft hauptsächlich neue erschienene Spiele oder solche, die wegen eher niedriger zu erwartender Verkaufszahlen nicht im Fokus von AMD oder Nvidia

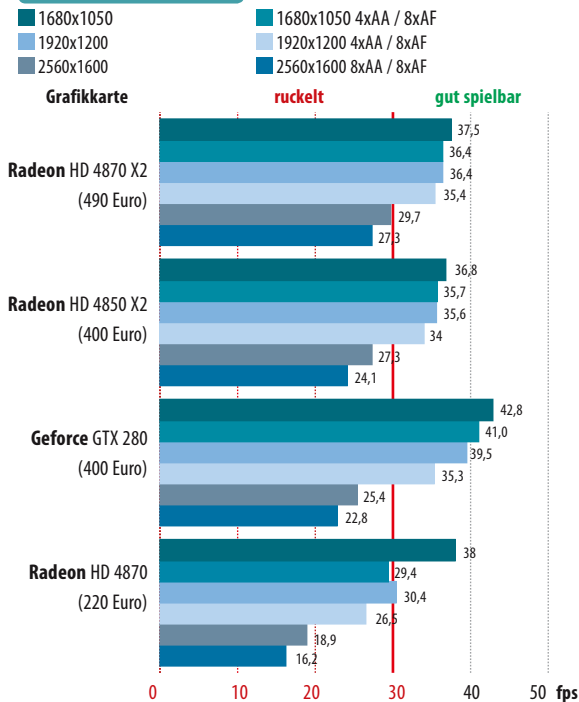
Zu dem Preis überflüssig

Daniel Visarius: Ernsthaft: Wenn die Wahl zwischen einer Ein-Chip-Grafikkarte (GeForce GTX 280) und einer gleich schnellen Zwei-Chip-Platine (Radeon HD 4850 X2) ansteht, nehme ich immer die Variante mit nur einem Grafikprozessor. Die zeigt keine Mikroruckler, liefert in jedem Spiel auch ohne Treiber-Anpassungen ihre optimale Leistung, ist unterm Strich schlicht unproblematischer. Und darum geht es doch: spielen statt herum zu konfigurieren. Allerdings: Für 50 bis 80 Euro weniger wäre die HD 4850 X2 trotz ihrer theoretischen Nachteile hochinteressant.

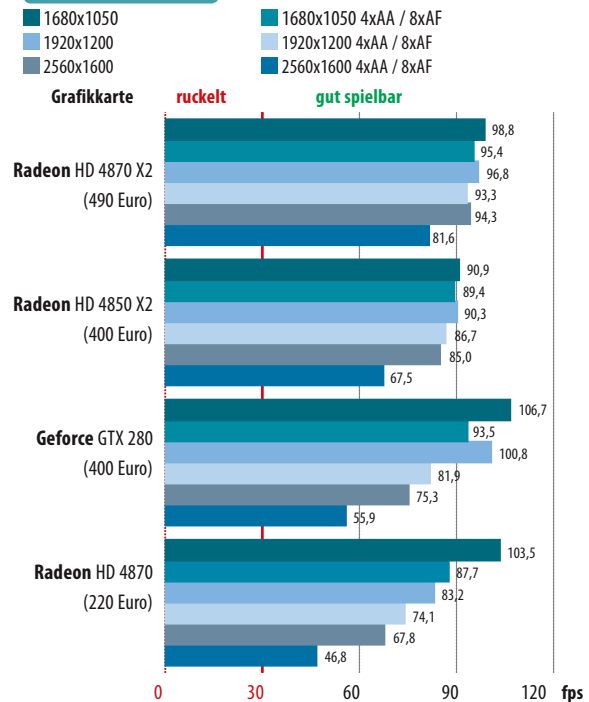


daniel@gamestar.de

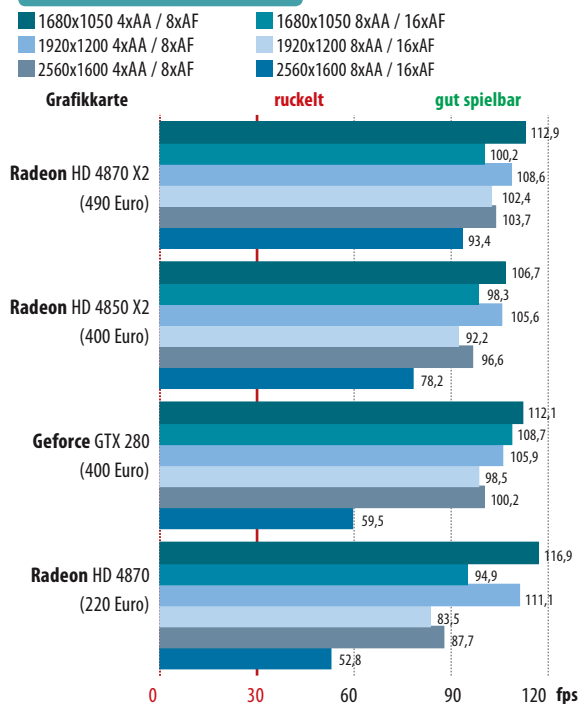
Crysis DirectX 10



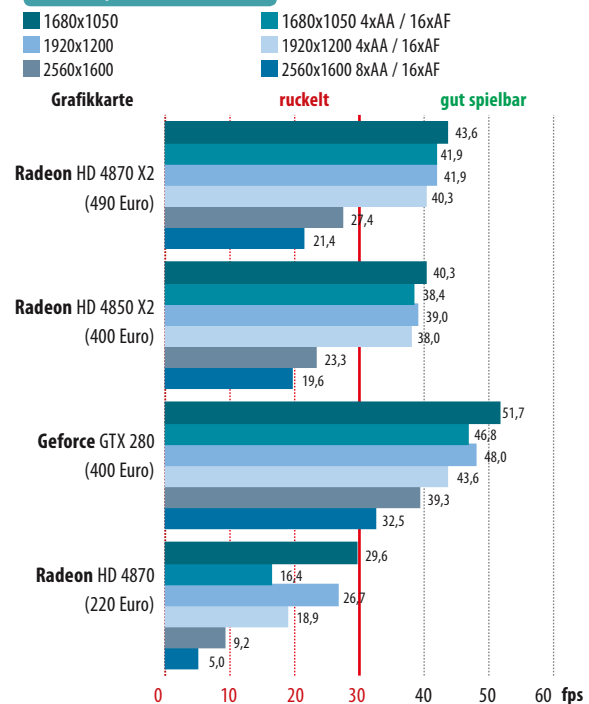
Call of Duty 4



Unreal Tournament 3



Far Cry 2 DirectX 10



stehen. Der zweite Grafikprozessor liegt dann solange brach, bis entweder ein angepasster Treiber oder ein entsprechender Patch für das Spiel erscheint. Da AMD und Nvidia verstärkt auf die Spieleentwickler einwirken, Mehrkerngrafikkarten bei der Entwicklung zu berücksichtigen, könnte sich hier langfristig etwas bewegen – zumal Karten mit zwei

oder noch mehr Grafikchips künftig Normalität sein werden.

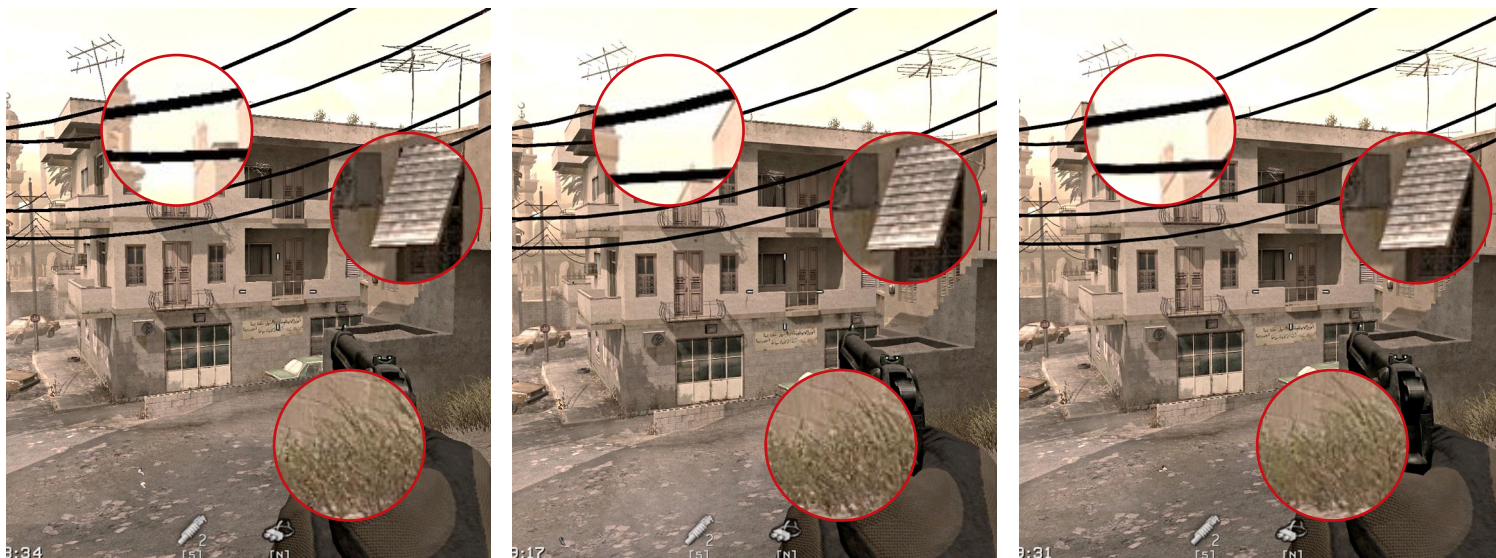
Weil die Treiber von Radeon HD 4870 X2 und HD 4850 X2 technisch praktisch identisch sind, kann sich die neue Karte in ein gemachtes Bett setzen. Eine unrühmliche Ausnahme sind die sogenannten Mikroruckler: Sowohl bei AMDs Crossfire als auch bei Nvidias SLI berechnen die vor-

handen Grafikchips jeweils ein Bild des Spiels im Wechsel. Durch bestimmte technische Faktoren kommen die Einzelbilder in unregelmäßigen Abständen beim Monitor an, was das Auge als störendes Ruckeln wahrnehmen kann. Vor allem im Bereich unterhalb von 30 fps sind die Mikroruckler spürbar, bei schnellen Bildwiederholraten bemerken Sie

in der Regel nichts. In den meisten aktuellen Spielen und Detail-einstellungen erreicht die **Radeon HD 4850 X2** ausreichend hohe fps-Raten, um das Problem zu umgehen (siehe Benchmarks).

Anspruchsvoller Testparcours

Um dem High-End-Anspruch der getesteten Grafikkarten gerecht



Die HD 4850 X2 hat genug Reserven für feinste Kantenglättungsmodi. Links: **Call of Duty 4** in 1680x1050 mit maximalen Details, aber ohne Kantenglättung oder anisotrope Texturfilterung. Mitte: Dieselbe Szene mit zusätzlicher **vierfacher Kantenglättung** (4x AA) und **achtfachem anisotropen Texturfilter** (8x AF). Rechts: **Maximale Bildqualität** mit 16x AA und 16x AF sowie Transparenz-AA, immer noch flüssig spielbar.

zu werden, messen wir alle Spiele zunächst in der für 22-Zoll-Monitore gängigen Auflösung von 1680x1050. Anschließend testen wir die Geschwindigkeit in der 24-Zoll-Einstellung 1920x1200 und dann im 30-Zoll-Modus 2560x1600. Zudem schalten wir in einem weiteren Benchmark-Durchlauf vierfache Kantenglättung und achtfache anisotrope Texturfilterung hinzu, da alle Platinen genug Leistungsreserven für diese Bildverbesserungen bieten (siehe oben).

So mancher Leser fragt uns in diesem Zusammenhang, warum wir in solchen scheinbar unrealistischen Einstellungen testen – schließlich habe doch kaum ein Spieler so große Monitore. Viel wichtiger wären Tests in der 19-Zoll-Auflösung 1280x1024. In der Tat haben sich 19-Zöller wesentlich häufiger verkauft als 24- oder gar 30-Zöller. Allerdings erreichen

die meisten High-End-Grafikkarten bereits in 1680x1050 die Leistungsgrenze unserer immer noch pfeilschnellen Referenz-CPU Core 2 Quad QX6850 mit 3,0 GHz (mehr zur Performance der Core-2-Quad-Prozessoren im Vergleich zum neuen Core i7 lesen Sie im Schwerpunkt dieser Ausgabe). Das Testsystem komplettieren 2,0 GByte Arbeitsspeicher und das P35-Mainboard Foxconn **Mars**. Erst höhere Einstellungen wie 1920x1200 oder 2560x1600 offenbaren die Unterschiede zwischen den einzelnen Grafikkarten. Außerdem: Wer 3D-Beschleuniger für 500 Euro kauft oder womöglich eine SLI- oder Crossfire-Kombination für 1.000 Euro, der wird bei einem 24-Zoll-TFT-Preis um 400 Euro kaum zögern. Für 22-Zoll-Displays mit 1680x1050 reichen Radeon HD 4870 (220 Euro) oder GeForce GTX 260 (260 Euro) vollkommen aus.

Teure Spieleleistung

Die Leistungsmessungen der **Radeon HD 4850 X2** sind eindeutig: Die Karte ist zum Preis von 400 Euro einfach zu teuer. Die ebenso kostspielige GeForce GTX 280 arbeitet im Durchschnitt mit 65,3 zu 61,6 fps schneller. Bis 1920x1200 ohne Kantenglättung schlägt Nvidias Spitzenmodell sogar die Radeon HD 4870 X2, im Vergleich mit der **HD 4850 X2** liegt die GeForce bis 2560x1600 durchgehend vorne. Erst in 2560x1600 mit vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Filterung setzt sich die **HD 4850 X2** mit 47,4 zu 42,7 fps an die Spitze. Allerdings drückt die besonders schlechte Leistung in **Far Cry 2** den Mittelwert. Im Dschungel-Shooter schneiden alle Radeon-Karten in Relation schlecht ab. Weil Nvidia bereits die ersten Leistungsoptimierungen in einen neuen Treiber mit der Versionsnummer 180.43 eingebaut hat, erwarten wir hier noch Verbesserungen von AMD.

Zwar kann sich die **HD 4850 X2** in extrem hohen Einstellungen absetzen, aber die Vorteile in 2560x1600 wiegen die Nachteile in 1680x1050 nicht auf. Generell gilt: Je höher Auflösung und Qualitätseinstellung, desto besser stehen die Radeon-Karten da.

Sapphires Ausstattung

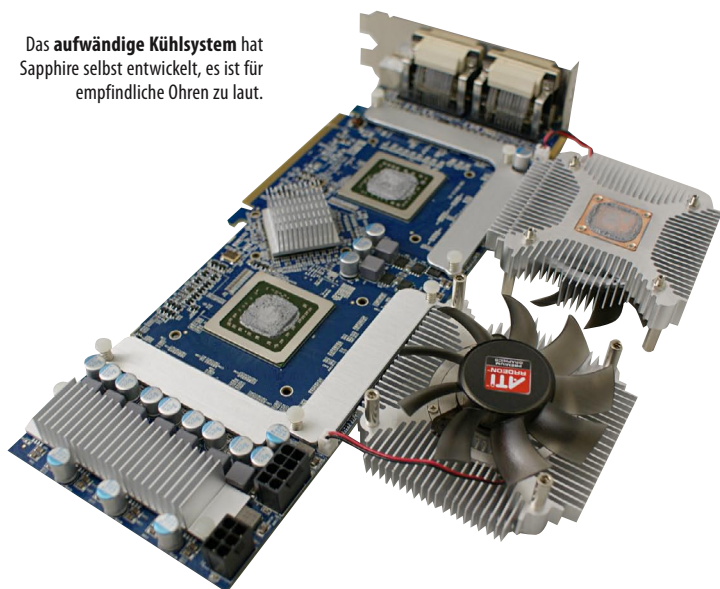
Für das viele Geld bekommen Sie eine komplette Ausstattung. Einen Adapter von DVI auf HDMI, einen von DVI auf VGA, einen Cinch-Adapter und einen für HDTV-Komponente. Verbindungsstücke für

die sechs- und achtpoligen Stromkabel liegen ebenfalls bei; falls Ihr Netzteil keinen der beiden Anschlüsse bereit hält, brauchen Sie drei konventionelle vierpolige Molex-Stromstecker, um die Karte zu verkabeln.

Der **3DMark Vantage Advanced** macht die Ausstattung von Sapphires **HD 4850 X2** überdurchschnittlich. Als Messprogramm zur Ermittlung der Spieleleistung eher ungeeignet, ist der **3DMark** als Stabilitätstest beim Übertakten brauchbar. Abgerundet wird das Paket durch eine DVD-Suite von Cyberlink. **DV**

► gamestar.de-Quicklink: 5671

Das **aufwändige Kühlsystem** hat Sapphire selbst entwickelt, es ist für empfindliche Ohren zu laut.



Radeon HD 4850X2

Ca. Preis 400 Euro

Hersteller Sapphire

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	2x RV770	RAM-Anbindung	2x 256 Bit
GPU-/DDR-Takt	625 / 1.986 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	2x 1,0 GByte	Steckplatz	PCIe 16x

BEWERTUNG

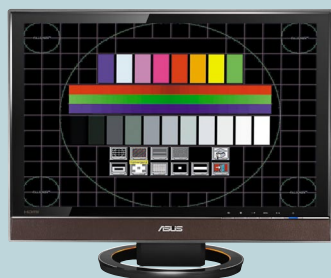
Spieleleistung	extrem schnell auch mit Kantenglättung aber langsamer als gleich teure GeForce GTX 280	35/40
Bildqualität	derzeit beste Kantenglättung fast perfektes AF AF flimmert teils minimal	19/20
Technik	DX 10.1 Crossfire hoher Stromverbrauch keine Physik-Beschleunigung Mikroruckler	16/20
Kühlsystem	unter Windows leise in Spielen deutlich hörbar 2-Slot-Bauhöhe	6/10
Ausstattung	2x 1,0 GByte 3DMark Vantage DVD-Software-Paket 4x DVI HDMI achtpoliger Stromadapter	8/10

Fazit Extrem schnelle Karte mit DirectX-10.1-Unterstützung, im Vergleich zur direkten Konkurrenz GeForce GTX 280 wegen des Crossfire-Konzepts allerdings fehleranfälliger.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

84

Monitor Asus



Schon mal mit einem Hammer auf Ihren Monitor eingepregelt? Wenn ja, dann hat Asus mit dem **LS221** den richtigen Bildschirm für Sie. Der 280 Euro teure 22-Zöller (1680x1050 Pixel) schützt das empfindliche Display mit einer widerstandsfähigen Glas-Oberfläche – selbst Schraubenzieher- oder Hammer-Einsatz konnten bei moderatem Kraftaufwand das Display nicht beschädigen. Schattenseiten des Schutz-Glases: Die Oberfläche spiegelt teils extrem und verschmutzt leicht – zudem leidet das Display an einem leichten violetten Farbstich. Neben dem schicken Äußeren mit schmalen Display-Rand und Lederverzierung entspricht auch das Innere aktuellen Standards. Mit laut Hersteller 2 ms schaltet das **LS221** schnell genug (keine sichtbaren Schlieren), und auch Kontrast sowie Farbbrillanz gehen in Ordnung, obwohl die Bildqualität nicht an HPs **W2207H** oder Samsungs **T220** heranreicht.

Montage und Bildschirm-Einrichtung gehen flott von der Hand, auf eine Höhenverstellung müssen Sie jedoch verzichten. Auch ein DVI-Port fehlt, dafür schließen Sie den **LS221** per HDMI an Ihre Grafikkarte an, ein passendes DVI-Adapterkabel liegt bei. Optischer Höhepunkt: Die im Standfuß eingelassenen LEDs leuchten in fünf einstellbaren Farben. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5654

LS221

Ca. Preis 280 Euro

Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	22 Zoll	Helligkeit	300 cd/m ²
Ange. Reaktionszeit	2 ms	Kontrast	4.000:1
Native Auflösung	1680x1050	Blickwinkel	170/160°

BEWERTUNG

Bild- qualität	schöne Farben + hohe Helligkeit violetter Farbstich	32/40
Spiele- leistung	spieletauglich + keine Schlieren gute Interpolation bis 1280x720	18/20
Technik	gut verarbeitet + Bildformat einstellbar Oberfläche spiegelt stark	17/20
Aus- stattung	HDMI + kippbar + alle Kabel im Karton nicht höhenverstellbar	7/10
Bedienung	deutschsprachig + Menü-Tasten sprechen unpräzise an	8/10

Fazit Sehr robuster und voll spiele-tauglicher 22-Zöller mit stark spiegelnder Oberfläche. Für überraschte Blicke sorgt die bunte Leuchtdioden-Leiste im Standfuß.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

82

Maus NZXT



Knapp 50 Euro verlangt der bisher eher für Gehäuse bekannte Hersteller NZXT für seine **Avatar**-Maus. Statt einem Laser verwendet der Nager einen optischen Sensor mit 2.600 dpi, um den Positionsänderungen durch den Spieler zu folgen. Tendenziell arbeiten optische Sensoren eine Spur geschmeidiger als Laser; die Fehleranfälligkeit etwa auf unterschiedlichen Unterlagen ist geringer. In der Tat gibt sich die **Avatar** auch bei hektischen Manövern in schnellen Shootern keine Blöße und setzt jede Bewegung pixelgenau um.

Außer bei der Präzision überzeugt uns die **Avatar** jedoch letztlich nicht: In einer der wichtigsten Disziplinen, dem Handling, fällt die Maus im Vergleich zu ähnlich teuren Geräte wie Logitechs **G5** oder Razers **Lachesis** deutlich ab. Das längliche, schmale Gehäuse liegt äußerst unangenehm in großen wie kleinen Händen und ruft nach längeren Spielesessions Krämpfe im Handgelenk hervor. Die insgesamt sechs, durchaus präzisen Tasten können Sie im Treiber frei programmieren oder mit Makros belegen. Das 2-Wege-Rad ist etwas zu schwergängig, die eingebaute Taste aber ordentlich benutzbar. Das gilt hingegen nicht für die zwei dahinterliegenden Schalter, die nur mit Verrenkungen zu betätigen sind. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 5676

Avatar

Ca. Preis 50 Euro

Hersteller NZXT

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Anschluss	USB
Abtastung	Laser (2.600 dpi)	Tasten	6 + Radtaste
Pixel	5,8 MPixel/s	Mausrad	2-Wege

BEWERTUNG

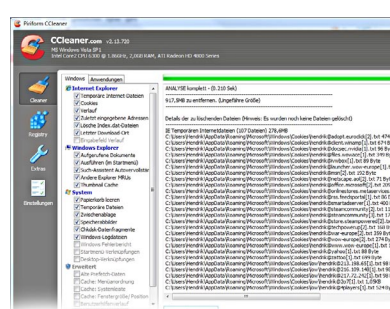
Präzision	sehr hohe Präzision auch bei schnellsten Manövern	37/40
Technik	auf allen Pads präzise + dpi-Umschaltung USB-Takt einstellbar	18/20
Aus- stattung	6 Tasten + frei belegbar + Makros 2,2-m-Kabel + festes Gewicht	13/20
Ergonomie	passt in linke und rechte Hände insgesamt schlechtes Handling	4/10
Ver- arbeitung	insgesamt gut + Tasten klicken perfekt Mausrad zu schwergängig	5/10

Fazit Hoch präzise, aber zu teure Spielermouse mit ordentlicher Ausstattung. Auf Dauer erlaubt die schlanke Form kein angenehmes Handling. Schlagen Sie besser woanders zu.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

77

Tool des Monats CCleaner



Im Laufe der Monate oder gar Jahre häufen sich auf dem heimischen Rechner wahre Datenberge an – und das auch mal ganz ohne Ihr Zutun. Da speichern **Internet Explorer** oder **Firefox** Cookies und Webseiten, **Office** legt eine lange Liste der benutzten Dokumente an, im Papierkorb liegen Gigabytes an Daten und der temporäre Ordner quillt über vor Datei-Leichen. Natürlich können versierte Nutzer nun jeden Abfall-Haufen einzeln abtragen und sich durch die Menü-Tiefen des Betriebssystems wühlen, einfacher geht es aber mit unserem Tool des Monats, dem **CCleaner** von Piriform.

Damit entsorgen Sie sämtliche ungebrauchten Daten per Mausklick. Nach dem Start klicken Sie auf »Analysieren«, und schon legt das Programm los. In unserem Testszenario stöberte es neben dem vollen Papierkorb noch unzählige temporäre Dateien auf, insgesamt löschte das Programm 917,5 MByte. Hinter dem Reiter »Registry« verbergen sich tiefer gehende Systemeingriffe. So durchsucht das Tool die Windows-Registry und identifiziert auch hier nicht mehr gebrauchte Einträge – und entfernt sie auf Knopfdruck. Zwar hatten wir keine Probleme mit **CCleaner**, dennoch sollten Einsteiger die Finger von Eingriffen in diese Einstellungsdatenbank lassen.

Schalter für das Ausmisten des Autostarts und der installierten Programme finden Sie unter dem Menüpunkt »Extras«. Tüftler passen **CCleaner** mit »Einstellungen« an ihre persönlichen Vorlieben an, beispielsweise können Sie bestimmte Cookies zum Löschen ausnehmen oder temporäre Dateien erst nach 48 Stunden entfernen lassen. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5674

CCleaner

Ca. Preis kostenlos

Entwickler Piriform

TECHNISCHE ANGABEN

Version	2.13	Größe	2,8 MByte
Lizenz	Freeware	Sprachen	deutsch

PRO & CONTRA

- + einfach zu benutzen + gründlich
- + schnelle Ergebnisse + deutsche Übersetzung

Fazit Kleines, schnelles und einfach zu bedienendes Tool, um überflüssige Daten zu löschen. An die Registry-Funktion sollten sich jedoch nur fortgeschrittene Benutzer wagen.

EINSCHÄTZUNG Sehr gut

TECHtelmechtel

Gehäuselüfter bändigen / Warhammer beschädigt Grafikkarte? / Anonyme Online-Aktivierung? / TGA-Screenshots anzeigen / Ruckeln trotz High-End-PC?

DVD-XL

- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

gamestar.de

- Fachbegriffe einfach erklärt
► Quicklink: L8

Gehäuselüfter bändigen

Mein Gehäuselüfter nervt mich mit stark hörbarem Rauschen. Abstecken will ich ihn aufgrund der Überhitzungsgefahr aber nicht. Wie bekomme ich den Quirl leiser? *Manfred Drogauer*

Die günstigste Möglichkeit ist ein Adapterkabel (siehe Bild), das Sie für etwa zwei Euro bekommen. Stecken Sie den Adapter zwischen Mainboard und Lüfter, vermindert der die Spannung von 12 auf 7 Volt – Drehzahl und Lautstärke des Rotors sinken. Bei manchen, meist sehr großen Modellen besteht allerdings die Gefahr, dass 7 Volt Betriebsspannung nicht ausreichen und der Rotor gar nicht anspringt. Wünschen Sie mehr Freiheit bei der Drehzahlwahl, gibt es eine Vielzahl an regelbaren Lüftersteuerungen: vom simplen Drehregler für etwa drei Euro bis zur Multifunktionseinheit mit Display und mehreren Temperatursensoren ab etwa 30 Euro. Allerdings senken alle diese Varianten die Stärke des Luftstroms. Achten Sie daher stets auf die Temperaturen von CPU und Grafikkarte oder ersetzen Sie den lauten Lüfter einfach durch ein leiseres Modell.

Warhammer beschädigt Grafikkarte?

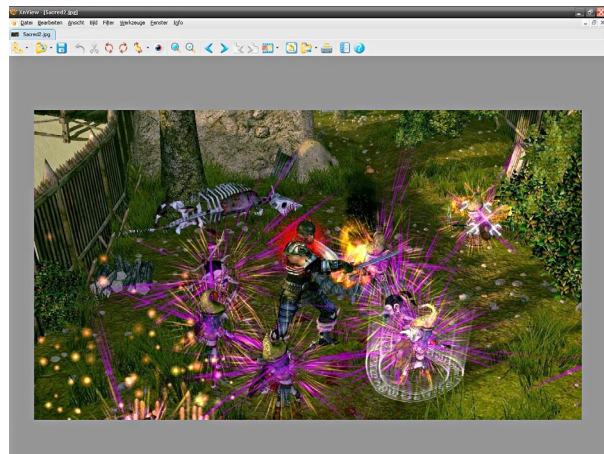
Beim Spielen von Warhammer verabschiedete sich meine Geforce 8800 GTX, begleitet von seitdem ständig auftretenden Grafikfehlern. Ist Warhammer daran Schuld, denn anscheinend haben noch mehr Spieler das Problem? *Ralf Löffler*

Zwar dürfte Warhammer der unmittelbare Grund für den Defekt Ihrer Grafikkarte sein, allerdings trifft das Spiel keine Schuld daran. Wahrscheinlich ist Ihre Grafikkarte durch Überhitzung beschädigt worden, was allerdings auch in jedem anderen 3D-Spiel mit hoher Belastung des Grafikchips hätte passieren können. Mögliche Ursache ist neben einem auf die Dauer zu schwachem Kühlsystem der Platine eventuell auch nur ein schnöder Materialfehler. Nehmen Sie daher, falls noch möglich, die Garantie Ihrer Geforce in Anspruch, denn die Grafikfehler verschwinden höchstwahrscheinlich nicht mehr.

TGA-Spiele-Screenshots ansehen

Sacred 2 speichert Screenshots als .tga-Dateien ab. Wenn ich die Dateien anklicke, öffnet mein Bildbetrachter die Screenshots aber nicht. Wie kann ich sie mir ansehen? *Moritz Völkl*

Das .tga-Format (»Targa« ausgesprochen) wird von relativ vielen Spielen wie etwa Battlefield 2142, Call of Duty 4 und World of Warcraft zum Speichern der Screenshots verwendet. Öffnet Ihr Bildbetrachter das Format nicht, probieren Sie es mit den für den privaten Gebrauch kostenlosen Alternativen XnView ► [gamestar.de: 5665](http://gamestar.de:5665) oder IrfanView ► [gamestar.de: 5666](http://gamestar.de:5666).



Das kostenlose XnView zeigt als .tga-Dateien gespeicherten Screenshots an.

Online-Aktivierung trotz Anonymisierungs-Tools?

Ich benutze zum Surfen ein Anonymisierungs-Tool wie etwa Tor, sodass meine IP-Adresse nicht nachvollziehbar ist. Verträgt sich Tor mit den gängigen Online-Aktivierungen bei Spielen? *Klaus Fleischmann*

Das sollte kein Problem sein, denn eine Online-Aktivierung hängt nicht von Ihrer IP-Adresse ab. Wollen Sie aber Ihre wahre IP-Adresse auch während der Aktivierung verschleiern, müssen Sie sicherstellen, dass die Kommunikation währenddessen über das anonyme Netzwerk abläuft. Allerdings bieten die Aktivierungstools keine Möglichkeit, den dazu nötigen Proxy-Server manuell einzustellen. Daher müssen Sie wahrscheinlich den gesamten Netzwerkverkehr von Windows für die Aktivierung über einen anonymen Proxy-Server leiten.

Ruckeln trotz High-End-PC?

Trotz Core 2 Q9300, Geforce 9800 GTX sowie 4,0 GByte RAM ruckeln viele Spiele bei mir. Die Treiber halte ich aktuell, und die Temperaturen meiner Hardware sind in Ordnung. Woran kann das liegen? *Tommes Öhlschlager*

Ihr PC ist schnell genug, um aktuelle Titel in hoher Qualität flüssig darzustellen. Neben Überhitzung und veralteten Treibern könnten auch zu anspruchsvolle Grafikeinstellungen die Ursache sein. Sehen Sie in der »Nvidia-Systemsteuerung« unter »3D-Einstellungen« nach, ob Antialiasing und anisotrope Filterung auf »Anwendungs-gesteuert« oder »Aus« stehen. Sind hier hohe Werte ab 4xAA/8xAF eingestellt, überfordert das Ihre Grafikkarte teilweise. Ist das nicht der Fall, sollten Sie über eine Neuinstallation von Windows nachdenken – eventuell verlangsamten Programmreste oder Werbe-Software Ihr System. **FK**

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.



Lärmende Lüfter bändigen Sie am günstigsten per Kabel inklusive Widerstand oder stufenlos per Drehzahlregler. Für Enthusiasten gibt's auch deutlich teurere Varianten samt Display.

Einkaufsführer

01/2009

In dieser Ausgabe hat sich wenig getan in unserer Bestenliste - außer dass Grafikkarten teils deutlich teurer wurden. Mainboards für Intels neuen Core i7 nehmen wir erst bei einer höheren Verbreitung ins Programm auf, denn momentan sind auch Core-2-CPU's noch schnell genug.

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	
Phenom X4 9550 Boxed	130 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus M3A78 Pro	80 €
Arbeitsspeicher	
Kingston DDR2-1066 2,0 GByte Kit	40 € UPDATE
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	
HKC USP5550 550 W	40 € NEU
Gesamtpreis	530 €
Schnellere Grafikkarte	+70 €
Powercolor Radeon HD 4870	200 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative X-Fi Extreme Music	60 €

Fazit Flotter DirectX-10-PC mit ausgeprägten Komponenten und schneller Grafikkarte. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q9400 Boxed	250 € NEU
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI P45 Neo-F	80 €
Arbeitsspeicher	
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit	80 €
Grafikkarte PCI Express	
Powercolor Radeon 4870 PCS / 1,0 GB	250 € NEU
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	970 €
Günstigere Grafikkarte	-50 €
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 Q9400 und Radeon HD 4870 (DirectX 10.1).

Preis/Leistung Sehr gut



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q9400	250 € NEU
Prozessorkühler	
Xigmatek HDT-D1284	30 €
Mainboard PCI Express	
Asus P5Q Deluxe	160 €
Arbeitsspeicher	
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit	80 €
Grafikkarte PCI Express	
Sapphire Rad.HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB	440 € UPDATE
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	60 €
Festplatte	
2x Samsung F1 Spinpoint 750 GB	150 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
Samsung SH-S223F / Sony BR-S100S	130 €
Gehäuse	
Antec P182	130 € UPDATE
Netzteil	
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
Gesamtpreis	1.530 €
Günstigere Grafikkarte	-40 €
Zotac GeForce GTX 280	400 €
Nur eine Festplatte	-75 €
Samsung F1 Spinpoint 750 GB	75 €

Fazit Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sparkle SF-PX98GT512D3
► 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 ► 90 € ► 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. HD3850 / 512 MB

4 XFX GF9600GSO
► 66 ► 85 € ► 10/08 ► —
flott, hörbar, DX 10.0 / GeForce 9600 GSO / 384 MB

5 Gainward Radeon HD 3870
► 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 ► 140 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
schnell, leise, heiß, DX 10.1 / Rad. HD 4850 / 512 MB

3 Sapphire Radeon HD 4850 Toxic
► 78 ► 170 € ► 10/08 ► —
schnell, übertaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB

4 Zotac GeForce 9800 GTX AMP! **UPDATE**
► 77 ► 160 € ► 06/08 ► (04185) 708 94 05
schnell, übertaktet, leise, DX 10.0 / GeForce 9800 GTX / 512 MB

5 Zotac GeForce 9800 GTX+ **UPDATE**
► 75 ► 155 € ► 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 ► 220 € ► 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 **UPDATE**
► 85 ► 250 € ► 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 GTX 260² **UPDATE**
► 84 ► 280 € ► 12/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, hörbar, DirectX 10.0 / GeForce GTX260 / 896 MB

5 Asus EAH4870 Top **UPDATE**
► 83 ► 260 € ► 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 ► 440 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73
schnellste Grafikkarte, leicht hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB

2 Sapphire Radeon HD 4850 X2 **NEU**
► 84 ► 400 € ► 01/09 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, deutlich hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4850 X2 / 2x 1,0 GB

3 MSI GeForce GTX 280 Super OC **UPDATE**
► 84 ► 430 € ► 10/08 ► (01805) 251 521
sehr schnell, deutlich hörbar, DX 10.0 / GeForce GTX 280 / 1,0 GByte

4 Zotac GeForce GTX 280 **PREISTIPP**
► 83 ► 400 € ► 10/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, deutlich hörbar, DX 10.0 / GeForce GTX 280 / 1,0 GByte

5 EVGA GeForce GTX 280 FTW **UPDATE**
► 81 ► 550 € ► 10/08 ► (089) 189 047 11
sehr schnell, übertaktet, deutlich hörbar, DX 10.0 / GF GTX 280 / 1,0 GByte

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 ► 200 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild, HDCP / 22 Zoll**2 Asus VW222U**► 79 ► 200 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll**3 Viewsonic VX2240W**► 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 ► 490 € ► 07/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll**2 NEC 20WG2 Pro**► 88 ► 450 € ► 10/07 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr scharf, brillante Farben, Breitbild / 20 Zoll**3 HP W2207H**► 87 ► 210 € ► 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 ► 220 € ► 07/08 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 2470WVX► 91 ► 430 € ► 07/08 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, Breitbild, Full HD / 24 Zoll**2 Eizo HD2441W**► 91 ► 830 € ► 01/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll**3 Benq V2400W**► 84 ► 330 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, viele Anschlüsse, Breitbild, Full HD / 24 Zoll**4 Samsung Syncmaster 305T+**► 84 ► 1.100 € ► 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 ► 240 € ► 08/08 ► (04185) 708 94 05
Übertakter-Board / 3x PCIe 16x / Nforce 790i Ultra**2 Asus P5Q Deluxe**► 90 ► 170 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45**3 MSI P45D3 Platinum**► 89 ► 160 € ► 08/08 ► (01805) 251 512
Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45**4 Asus Commando**► 88 ► 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 ► 200 € ► 07/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI**2 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless**► 85 ► 130 € ► 09/06 ► (02102) 959 90
sehr gut ausgestattet / unterstützt Phenom bis 9750 / Nforce 590 SLI**3 Gigabyte 790FX-DQ6**► 85 ► 160 € ► 01/08 ► (01803) 428 468
sehr schnell, vier Grafikkarten-Slots / unterstützt alle Phenoms / 790FX**4 Foxconn C51XEM2AA**► 83 ► 90 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691
sehr schnell, Übertakter-Board / unterstützt kein Phenom / Nforce 590 SLI**5 Asus M3A78 Pro**► 77 ► 80 € ► 10/08 ► (02102) 959 90
lautlos, schnell, Mini-Linux / unterstützt alle Phenoms / AMD 780GSOCKET 939
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 100

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.► 81 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI**2 MSI K8N Diamond Plus**► 80 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI**3 Asus A8R32-MVP Deluxe**► 79 ► 160 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200**4 Asus A8N-SLI Premium**► 78 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI**5 Asus A8N-SLI Deluxe**► 76 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI

Sound

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Auzentech X-Fi Prelude 7.1► 90 ► 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► 90 ► 300 € ► 01/08 ► —
extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte**2 Sennheiser PC 350**► 90 ► 130 € ► 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

► 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

► 93 ► 55 € ► 12/07 ► (069) 920 321 65

extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für Rechtshänder

4 Logitech G5, zweite Edition

► 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



MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Gamers Wear Slickride

► 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



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Microsoft Sidewinder X6

► 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

► 78 ► 55 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65

präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Big Ben Wireless Gamepad

► 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



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Fanatec Porsche 911 Turbo

► 93 ► 300 € ► 05/08 ► -

extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

2 Logitech G25

► 88 ► 230 € ► 12/06 ► (069) 920 321 65

extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

3 Logitech Momo Racing FF

► 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



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

► 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

► 86 ► 1.500 € ► 12/08 ► -

Core 2 Duo P84500 / GeForce 9700M GT / 4,0 GB RAM / 18,4 Zoll

2 MSI GT735

► 83 ► 1.300 € ► 12/08 ► (01805) 251 521

Turion X2 ultra ZM82 / Radeon HD 3850 / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

3 One D8425

► 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

► 81 ► 1.200 € ► 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

► 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-S1 m15x

► 86 ► 1.900 € ► 07/08 ► (0800) 100 20 79

Core 2 Duo T9500 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Cybersystem SR17

► 85 ► 2.100 € ► Online ► Quicklink: 4455

Core 2 Extreme X7900 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

4 Dell XPS M1730

► 84 ► 1.700 € ► 01/08 ► (01805) 224 465

Core 2 Duo T7500 / 2x GeForce 8700M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

5 Deviltech Devil 8000 DTX

► 82 ► 2.000 € ► 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

► 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

► 78 ► 65 € ► 12/06 ► (04392) 916 10

Liefer: Papst 4412 F/2GLL / Sockel 939, AM2, 775 / 510 g

5 Coolermaster Hyper UC

► 76 ► 30 € ► 12/06 ► (0821) 588 640

laut bei Vollast / Sockel 939, AM2, 775 / 578 g



GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Arctic Cooling Accelero Twin Turbo

► 90 ► 10 € ► 01/09 ► -

sehr leise, gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

2 Zalman VF900-Cu LED

► 89 ► 30 € ► 10/06 ► (01805) 905 071

sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

3 Arctic Cooling Accelero X2

► 83 ► 15 € ► 10/06 ► -

hohe Kühlleistung, sehr leise, passt nicht auf jede Karte

4 Silenx Xtrema GPU-Cooler Cu

► 80 ► 25 € ► 10/06 ► (0043) 189 022 19

gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

5 Titan Eagle TTC-CSC82TB

► 74 ► 30 € ► 10/06 ► (02433) 940 180

gute Kühlung, kompatibel, schlechte RAM-Kühler



Laufwerke

DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung SH-S183

► 73 ► 30 € ► Online ► Quicklink: 5743

Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/8/8 / SATA / 36 Monate Garantie

2 LG GSA-H62N

► 71 ► 25 € ► Online ► Quicklink: 5531

Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/10 / SATA / 24 Monate Garantie

3 Aopen DSW2012P

► 65 ► 30 € ► Online ► Quicklink: 5744

Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/8/8 / IDE / 24 Monate Garantie

4 LG GSA-H55N

► 63 ► 20 € ► Online ► Quicklink: 5533

Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

5 LG GSA-H12N

► 63 ► 25 € ► Online ► Quicklink: 545

Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/8 / IDE / 24 Monate Garantie



Laufwerkstests in
Zusammenarbeit mit
PCWELT
FESTPLATTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Seagate Barracuda ST3320613AS

► 81 ► 170 € ► Online ► Quicklink: 5616

1.500 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

2 Samsung Spinpoint F1 HD103UJ

► 75 ► 90 € ► Online ► Quicklink: 5536

1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

3 Western Digital Caviar SE16

► 73 ► 60 € ► Online ► Quicklink: 5537

640 GByte / 7.200 U/min / 16 MByte Cache / SATA

4 Seagate Barracuda ST3320613AS

► 70 ► 50 € ► Online ► Quicklink: 5538

320 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

5 Western Digital Velociraptor

► 66 ► 200 € ► Online ► Quicklink: 5539

300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA



Wer die Wahl hat ...

Die Amerikaner haben Barack Obama zu ihrem 44. Präsidenten gewählt. Doch wen würden wir Spieler zum mächtigsten Mann der Welt ernennen? Hier die Wahlkampf-Reden der Kandidaten – und ihre Ergebnisse in den Umfragen.



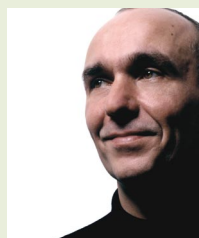
Sid Meier
(Civilization)

»Wenn Sie mich zum US-Präsidenten wählen, ernenne ich in jeder Stadt einen Bürger zum Entertainer, um die Stimmung zu verbessern. Außer dem lasse ich die Pyramiden bauen, denn so kann ich nämlich ruckzuck die Republik ausrufen und massig Kohle scheffeln. Damit treibe ich die Forschung voran, um schließlich so ein Dings, äh, Raumschiff nach Alpha Centauri zu schicken. Mensch, wir haben den Technologiesieg schon so gut wie in der Tasche! Wohlan, packen wir's an! Runde beenden! Ich sagte: Runde beenden! Wie meinen? Das läuft hier alles in Echtzeit?! Potztausend, voll der Stress! Ohne mich!«

»Hallo, ich bin Cliff Blitzi ... Platschi ... Blindfischski ... ach, Sie können mich mal! Und zwar »CliffyB« nennen. Ganz genau, ich bin der Typ, der dieses indizierte Spiel mit der Kettsäge und den Plüschtieren entwickelt hat. Hm, Moment mal ... kam darin überhaupt eine Kettsäge vor? Sei's drum: Wenn ich erst mal Präsident bin, zwingen ich weltweit alle Spieleentwickler, die Unreal Engine 3 zu benutzen. Dann sieht zwar alles grau und langweilig aus, von den Erlösen kaufe ich mir aber endlich einen Namen, den man aussprechen kann. Momentan liebäugle ich mit »Matjesfilet«, quatsch: »Matschijewsky«. Fett, gell?«

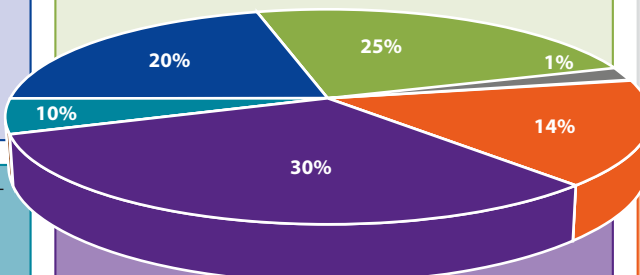


Cliff Bleszinski
(Gears of War)



Peter Molyneux
(Black & White)

»Es heißt doch, die USA seien »God's own country«, also muss der Präsident so eine Art Gott sein, oder? Und mit Götterspielen kenne ich mich aus! Meinen Jüngern schenke ich erst mal eine riesige Kuh oder sowas. Dem Monstrum kann man dann was beibringen, zum Beispiel Untertanen bewässern und Felder fressen. Auf unsere Feinde werde ich Meteore draufschießen! Wenn das nicht klappt, nehme ich halt Atombomben. Oh, da fällt mir ein: Ich bin Brite und darf mich nicht zur US-Wahl stellen! Pah, werde ich halt Gott von England.«



»Ich habe einen Traum. Den Traum, dass jeder US-Amerikaner einmal im Leben ins All fliegen darf! Denn ich war selber schon dort, im Oktober 2008 auf der Internationalen Raumstation. Vor dem Flug muss man natürlich hart trainieren. Ich schlage vor, dass Sie acht Monate lang pausenlos auf einen Sandsack eindreschen, um Ihren Kraftwert um 0,01 Punkte zu steigern. Das hat in Ultima Online doch auch funktioniert! Außerdem werde ich legalisieren, dass man sich jederzeit und überall gegenseitig umbringen und ausrauben darf. In Ultima Online war das immer ein großes Hallo!«



Richard Garriott
(Ultima Online)



Bill Roper
(Hellgate: London)

»Als Präsident werde ich die Amerikaner spalten, nämlich in Normalos und Abon-nenten! Wer Steuern – oder, wie ich sie

nenne, »Monatsgebühren« – berappt, profitiert von tollen Vorteilen wie zum Beispiel, äh, einer größeren Garage, in die doppelt so viele Autos passen! Oder Zusatz-Levels, etwa Alaska! Und noch viel mehr! Ich plane eine ganze Menge! Ehrlich! Hoho, ich weiß nicht, wo ich anfangen soll ... Das glauben Sie nicht?! Ja, Mist: Mir fällt nix ein. Am Ende streiche ich bloß die Abogebühren ein, fahre die Server runter und flehe Blizzard an, mich wieder einzustellen.«

»Die Zukunft liegt im »user generated content«, also in irgendwelchem Kram, der von Leuten selbst entworfen wird. Dementsprechend werde ich als Präsident jeden Bürger verpflichten, seine eigenen Autos, Häuser und Tiere zu basteln. Die notwendigen Teile verkaufe ich zu Vorzugspreisen – aber natürlich nicht alle auf einmal, sondern verteilt auf zwei Millionen Erweiterungspakete. Darüber hinaus werde ich Spore zum Pflichtfach an Schulen ernennen, auf dass unsere Kinder lernen, wie die Evolution wirklich war. Nämlich monoton und langweilig. Und nun entschuldigen Sie mich gefälligst, meine Ursuppe wird kalt.«



Will Wright
(Spore)

Gamestar-Fotoroman Folge 113: Auf Zombiejagd



GR



Am
**Kiosk erscheint
GameStar 02/2009
am 31. Dezember.**
Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

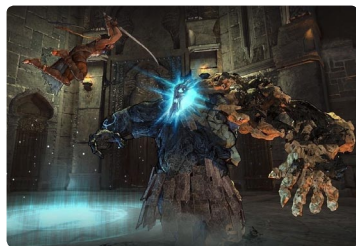
Test: HdR – Die Eroberung

In Mittelerte ringen Saurons Heerscharen gegen die freien Völker – und wir mischen mit: Auf beiden Seiten schlagen wir in **Herr der Ringe: Die Eroberung**, dem geistigen Nachfolger von **Star Wars: Battlefront**, Multiplayer-Schlachten für bis zu 16 Spieler. So stampfen wir auf Oliphanten über die Pelennor-Felder, belagern Helms Klamm und klären die Frage, ob der Ringkrieg die Faszination des Vorbilds **Battlefield** erreicht.



Test Rise of the Argonauts

Als Sagenheld Jason metzeln wir mythologische Monster und wechseln taktisch klug unsere Waffen. Ausrüstung gibt's in **Rise of the Argonauts** aber nur an vorgegebenen Stellen. Ob das Action-Rollenspiel auch ohne Beuteplut motiviert, klärt unser Test.



Test: Prince of Persia

Ubisoft krepelt die Reihe um: Zwar turnen wir in **Prince of Persia** wieder herum und vertrimmen Feinde, diesmal allerdings in Zeichengrafik und gemeinsam mit der schönen Erika. Zudem wandelt sich der Held vom Märchenprinzen zum Söldner. Ob der Neubeginn funktioniert, prüfen wir im Test.



Preview Empire: Total War

In **Empire: Total War** möchte die Welt des 18. Jahrhunderts erobert werden, und zwar von uns: Wir spielen den Nachfolger von **Medieval 2** an, verwalten rundenweise unser Kolonialreich und bestreiten Echtzeit-Schlachten zu Lande und zur See.

Die beste Spiele-Hardware fürs Geld

Viel Geld für zeitgemäße PC-Hardware auszugeben, ist keine Kunst. Im Rahmen eines eher schmalen Budgets die besten Komponenten zu erstehen, dagegen schon. Wir recherchieren passend zum Weihnachtsfest die Spiele-Ausrüstung mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis.



Schutz oder Schikane?

Immer mehr Spieler ärgern sich über das Digital Rights Management (DRM) der Hersteller, also über Online-Freischalungen und zahlenmäßig begrenzte Installationen. Warum greift die Branche zu so drastischen Schutzmaßnahmen? Gibt es Alternativen? Das beantworten wir in unserem Kopierschutz-Report.

GameStar

IDG
ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
Verlagsleitung
André Horn
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand
Aufsichtsratsvorsitzender
York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Patrick J. McGovern

Redaktion
IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

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
Gunnar Lott
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 Scheikl
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor (Trainee), David Englmeier (Praktikum)
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise
Redaktionsassistentin
Freie Mitarbeiter
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Roland Austinat, Martin Deppe, André Linken, Patrick C. Lück, 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).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten
ISSN Nummern
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
Anschrift wie Redaktion
Josef Kreitmair (-243)
Melanie Stahl (-738)
Stefan Röhrig (Ltg.) (-722), Manuela Eue (-156)
Matthias Weber (Ltg.) (-154), Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)
Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113
E-Mail: mzv@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 10/2008)
(IVW Q 3/2008): 173.628 verkaufte Hefte
27.601.999 Page Impressions
4.621.998 Visits

ACTA AWA 2008



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen

Anzeigenleiter (verantwortlich)
Dirk Heib (-730)
Stellv. Anzeigenleiter (Print)
Klaus Maurer (-673)
Stellv. Anzeigenleiter (Online)
Carsten Rauh (-671)
Junior Account Manager
Digitale Anzeigenannahme
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -99670
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Es gilt die Preisliste Nr. 12 vom 1.10.2008.
Deutsche Bank München, Konto-Nr.: 668 868 300, BLZ: 700 700 10
München

Produktion, Rechtliches
Produktionsleitung
Druck und Beilagen
Heinz Zimmermann
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright
Layout-Entwurf
Titel
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
H2DESIGN.de

Fotos
Einsendungen
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Haftung
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.