



## GameStar 02/2009 Der Zorn der Spieler

### Mit uns kann man's ja machen?

Seit mehr als einem Jahrzehnt beobachten wir nun den Spielmarkt, aber selten haben wir solchen Unmut bei den PC-Spielern erlebt wie in diesem Winter 2008. Zwei Ärgernisse fallen zusammen: Mit **Grand Theft Auto 4** erschien Anfang Dezember der wohl wichtigste Titel des Jahres in erbärmlichem technischen Zustand, rund die Hälfte aller Käufer hat Probleme damit. Gleichzeitig kocht derzeit die Empörung über immer rigidiere Kopierschutzmaßnahmen hoch, die die Branche den Spielern zumutet. Beides zusammen zeichnet das Bild einer Industrie, der zufriedene Kunden zunehmend egal zu sein scheinen.

Auf Seite 10 skizzieren wir die Probleme mit **GTA 4**, im Technik-Ratgeber ab Seite 70 bieten wir Hilfestellungen. Das Kopierschutz-Drama und Ihr Recht als Spielekäufer beschreibt ein siebenseitiger Report ab Seite 116. Kaum war der in Druck gegeben, erreichte uns eine überraschende Botschaft: Ubisoft hat **Prince of Persia** und **Shaun White Snowboarding** ohne Kopierschutz veröffentlicht. Noch Tage zuvor hatten wir die Firma vergeblich nach ihrer Strategie befragt, nun wirken unsere harten Töne im Report fehl am Platz; stattdessen steht Ubisoft für einen vorweihnachtlichen Lichtblick der Kundenfreundlichkeit.

### Uni-Abgang und Christianisierung

Der eine geht, der andere bleibt: Nach einem ereignisreichen Jahr verlässt uns unser Trainee Philipp Dubberke, um sein Studium der Philosophie und Medienwissenschaften wieder aufzunehmen. Seine Spontaneität und seinen Humor werden wir nicht nur bei unseren Videodrehn vermissen. Wir danken Philipp für seine engagierte Unterstützung und wünschen ihm auch weiterhin alles Gute und viel Erfolg!

Als neuen Trainee begrüßen wir unter tosendem Applaus unseren bisherigen Praktikanten: Christian Schneider. Er wird unser Team weiterhin unterstützen, nun als fest angestellter Mitarbeiter. Damit steigt die Christian-Dichte in der Redaktion auf vier an, die Übersicht leidet zusehends. Zum Einstand hat Christian zwei Wochen lang recherchiert, viel telefoniert und zeigt in einem Report die Wege in die Spielebranche auf (S. 126).

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,  
Ihr GameStar-Team



### World of Warcraft Rezept-Handbuch

Endlich wieder im Handel: Die aktualisierte Auflage unseres Rezept-Handbuchs für **World of Warcraft**. Sie enthält über 2.500 Rezepte für alle Berufe inklusive Herkunft, Zutaten und Positionsangaben zu Trainern, alles optimal zum Nachschlagen aufbereitet auf über 333 Seiten. Ab sofort für 6,99 Euro am Kiosk oder direkt bestellen unter [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop).

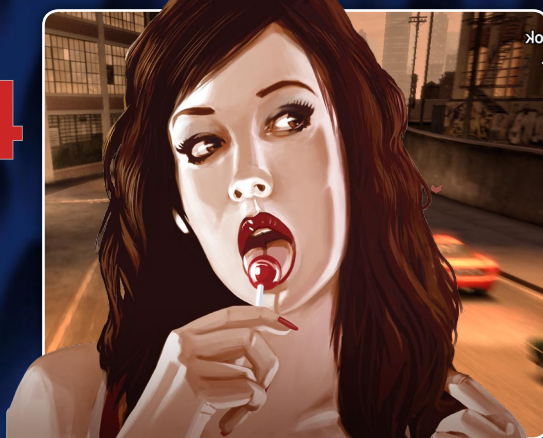


# GameStar DVD

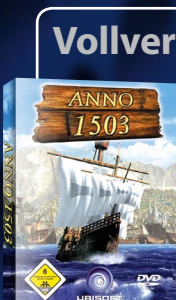
Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

## GameStar Top-Thema GTA 4

In unserem umfangreichen Video-Test erfahren Sie alles zum heiß ersehnten Action-Hit GTA 4: Wie ist das Spiel? Was taugt der Editor? Wie hoch sind die Hardware-Anforderungen wirklich? Macht der Multiplayer-Modus Spaß?



02/2009



### Vollversion Anno 1503

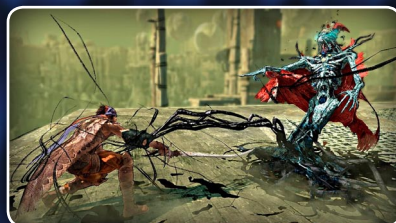
Unwiderstehlicher Charme, schöne Grafik, komplexe Wirtschaftskreisläufe und das bewährte Anno-Spielprinzip: Einsteiger und Aufbauprofis können sich auf wochenlangen Spielspaß mit unserer Vollversion freuen.



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

## GameStar XL



### Exklusive XL-VIDEOS

Freuen Sie sich diesen Monat auf zahlreiche Videos, die Sie nur auf unserer XL-DVD finden. Mit dabei unter anderem: Specials zu Prince of Persia, Hdr Online:

Die Minen von Moria, Football Manager 09, diverse Boxenstopps sowie ein Hall of Fame-Video zum legendären Spieleklassiker Jagged Alliance.



02/2009



### Vollversion: Blitzkrieg Anthology

Diese umfangreiche Sammlung enthält das fordernde Echtzeit-Strategiespiel Blitzkrieg sowie die Addons Burning Horizon, Rolling Thunder und Iron Division.



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

## GameStar

DVD-Inhalt 02/2009

### Daten, Programme

#### VOLLVERSIONEN

Anno 1503

#### DEMOS

C&C: Alarmstufe Rot 3  
Moto GP 08  
Ancient Quest of Saqqarah  
Farm Frenzy 2  
Jewel Match 2

#### EXTRAS

Ski Challenge 09 (Online-Client)  
Sacred 2 Hörspiel  
LevelR (Online-Client)  
GameStar DVD-Inlays  
GameStar Rückblick: Ausgabe 02/99

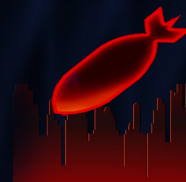
#### PATCHES

C&C: Alarmstufe Rot 3 V1.05

#### PROGRAMME

Rogue  
Adobe Reader V9.0  
CoreTemp V0.99.3  
Directory Opus V9.1.1.5 (dt., Testversion)  
Evil Player V1.27 (int.)  
Filezilla V3.1.3.6 (int.)  
FurMark V1.5.0  
GameStar Datastar

### Patches: C&C: Alarmstufe Rot 3



Highlight des Updates ist die verbesserte Balance der Machtverhältnisse zwischen den Alliierten und den Asiaten.

### Videos

#### TOPSPIEL

GTA 4

#### PREVIEWS

Runes of Magic  
Ghostbusters  
Panzers Cold War  
Empire: Total War

#### TESTS

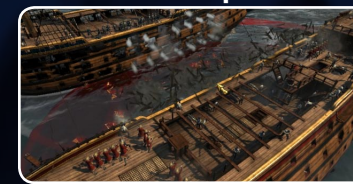
Der Herr der Ringe: Die Minen von Moria  
Need for Speed Undercover  
Prince of Persia  
Rise of the Argonauts  
The Chronicles of Spellborn  
World of Warcraft:

Wrath of the Lich King

#### SPECIAL

Test-Check  
Mod-Special  
Bug-Video: Gothic 3 - Götterdämmerung  
Rückblick 02/99  
EXTAS  
Die Redaktion 44: Fallout 3  
Die Redaktion 44: Outtakes  
Kinotrailer: The Spirit

### Video: Empire: Total War



Unser Preview-Video beweist: Der neue Abfolger der Total War-Reihe bietet, wie schon die Vorgänger, hochklassige Strategiekost.

02/2009

Vollversion: Anno 1503

GameStar

GameStar

Vollversion: Anno 1503

02/2009

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

## GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 02/2009

#### VOLLVERSION

Blitzkrieg Anthology

#### VIDEOS

GTA 4: Test-Video (HD)  
GTA 4: Benchmark (HD)  
Prince of Persia Testvideo (HD)  
Prince of Persia Bosskampf (HD)

Herr der Ringe: MvM Testvideo (HD)

Herr der Ringe: MvM Balrog (HD)

Football Manager 09 (HD)

World of Warcraft: Wrath of the Lich King (HD)

Hall of Fame: Jagged Alliance

Boxenstopp: GTA 4

Boxenstopp: Herr der Ringe Online

Boxenstopp: Call of Duty 5

#### TRAILER

Company of Heroes (HD)

Demigod (HD)

Eve Online (HD)

Parabellum

Riddick: Assault on Dark Athena (HD)

Chronicles of Spellborn (HD)

### TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA

#### PROGRAMME

7-Zip V4.62

Bios Kompendium V6.8

CPU-Z V1.49 (engl.)

DateiCommander V9.3

DirectX 9.0c (dt., November 2008)

DOSBox V0.72

Irfan View V4.20

Irfan View Plugins

Speedfan V4.37

VLC Media Player V0.9.6

XnView & NConvert V1.93.6

XP-Antispy 3.97

### Fantastische HD-VIDEOS



GTA 4 Benchmark-Video in HD: Nur in der hochauflösenden Bildqualität lassen sich wirklich alle Details des Action-Hits erkennen und vergleichen.



Der Herr der Ringe: Die Minen von Moria in HD: Verpassen Sie kein noch so kleines Detail des gut gepflegten Online-Rollenspiels.

02/2009

Vollversion: Blitzkrieg Anthology

GameStar

GameStar

Vollversion: Blitzkrieg Anthology

02/2009

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



## 26 Titel Die Sims 3

Kein Aufguss, sondern ein echter Fortschritt: Electronic Arts entwickelt seine lukrative Lebenssimulation vernünftig weiter. Wir haben die neuen Sims exklusiv angespielt und erklären, wie sinnvoll die Neuerungen sind.



### Titel

DVD  
Video-Special

**40 Empire: Total War** Fans gewaltiger Taktik-Schlachten dürfen aufhorchen: Empire ist drauf und dran, der beste Teil der Total-War-Serie zu werden.



### Titel

DVD  
Top-Spiel  
DVD-XL  
Boxenstopp

**68 GTA 4** Gut in GTA 4: der riesige Mehrspieler-Teil (den wir getestet haben). Schlecht in GTA 4: technische Probleme (für die wir Lösungen anbieten).

## Titelstory

### Die Sims 3

Mega-Preview .....	26
Vier Fragen an MJ Chun .....	28
Die Charaktereigenschaften .....	31
Erstellen Sie Ihren Sim .....	32
Der Objekt-Editor .....	33

## Aktuell

News .....	10
GameStars 2008 .....	14
Termin-Update und Warteliste .....	18

## Previews

### Kurzpreviews

Battleforge .....	20
Runes of Magic .....	20
Wanted .....	21
Panzers: Cold War .....	22
H.A.W.X. ....	22
Battlestations: Pacific .....	23
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper .....	23

### Previews

Wolfenstein .....	36
Empire: Total War .....	40
Resident Evil 5 .....	46
Ceville .....	50
Ghostbusters .....	54
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena .....	56
Venetica .....	58

## Tests

Das GameStar-Team .....	64
So werten wir .....	66

## DVD-Highlights



### Vollversion Anno 1503

Die Holzfäller streiken? Es fehlt an Seide? Und dann wird auch noch das Bier knapp? Packen wir's an – mit unserer Vollversion, dem Aufbauspiel-Klassiker **Anno 1503**. Allein das grandiose Endlosspiel dürfte Sie für Wochen beschäftigen.

## Topspiel-Video GTA 4



In vier Videos zeigen wir Ihnen das Gangster-Epos, prüfen die Technik, drehen mit dem Editor einen eigenen Film und spielen den Multiplayer-Teil.

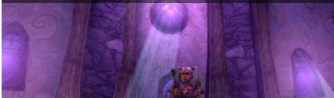
## DVD-XL-Highlights



### Vollversion Blitzkrieg Anthology

Wem **Panzers** und **Company of Heroes** zu seicht ist, der sollte sich an der **Blitzkrieg Anthology** probieren. Vor allem die Addons **Burning Horizon**, **Rolling Thunder** und **Iron Division** richten sich an taktikfreudige Profis.

## Client Chronicles of Spellborn



Mit dem Client zu **The Chronicles of Spellborn** können Sie die Startregionen des Online-Rollenspiels bis Charakter-Level 7 zeitlich unbegrenzt erforschen.



**88** **WoW: Wrath of the Lich King** Der Lich-König hat sich in Deutschland zehnmal besser verkauft als jeder andere aktuelle PC-Titel. Zu recht?



**124** **Die Akte Götterdämmerung** Warum wurde das Gothic-Addon fehlerhaft veröffentlicht? Chronik einer angekündigten Katastrophe.



## 116 Titel Kopierschutz-Report

Internetaktivierung, die erzwungene Installation zusätzlicher Programme – um Raubkopien zu verhindern, entwickelt die Industrie immer drastischere Kopierschutz-Maßnahmen und verschreckt damit die ehrlichen Käufer. Die Geschichte eines Teufelskreises.

### Action

Action-Hitliste	67
GTA 4: Multiplayer	68
GTA 4: Technik-Check	70
Prince of Persia	74

### Strategie

Strategie-Hitliste	77
World War 2: Officers	78
Gravity	79
Multiwinia	79
Rome: Vae Victis	79
Grenzpatrouille	79

### Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	81
Rise of the Argonauts	82
Mata Hari	87
World of Warcraft:	
Wrath of the Lich King	88
The Chronicles of Spellborn	90
Der Herr der Ringe:	
Die Minen von Moria	92
Global Conflicts:	
Latin America	94
Das Vermächtnis:	
Testament of Sin	94
Die wilden Kerle 5	94
1 ½ Ritter	94

### Sport

Sport-Hitliste	95
Shaun White Snowboarding	96
Football Manager 2009	98
Eishockey Manager 2009	101

## Service

Überblick: Preise & Patches	104
Überblick: Budget-Spiele	106
Überblick: Aktuelle Mods	108

## Magazin

Leserbriefe	110
Fehler!	111
GameStar Interaktiv:	
»Plätzchen-Kreatur«	114
Verlosung	115
Report:	
Kopierschutz oder Tod	116
Report:	
Die Akte Götterdämmerung	124
Report:	
Der Weg in die Branche	126
Hall of Fame:	
Jagged Alliance	130

## Hardware

### Hardware

Hardware-News	138
Hardware-Referenzklassen	139

### Schwerpunkt

Die beste Spiele-Hardware fürs Geld	141
Die besten Grafikkarten	142
Prozessor, Mainboard, RAM und Kühler	144

Große TFTs	146
Spiele-Sound total	147
Mäuse, Tastaturen & Co.	148
Gehäuse & Netzteile	150

### Praxis

Flash-Speicher vs. Festplatte	151
Geforce übertakten per USB	152

### Promotion

Sapphire Radeon HD 4870	
Toxic GameStar Edition	153

### Tool des Monats

In Spielen surfen mit Rogue	154
-----------------------------	-----

### Einzeltests

Komplett-PC:	
Hardware4u.net Gamers	
Dream Rev 3.1 Air X	154
Kabelmaus: Rapier V1	154
Prozessorkühler:	
Groß Clock'ner	155
Gehäuse:	
Ikonik RA X10 SIM	155
Grafikkarte:	
R4830 T2D512 OC	155

### Service

TECHtelmechtel	156
Einkaufsführer	158

### Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	161
Impressum / Vorschau	162

### Spiele in dieser Ausgabe

1 ½ Ritter	Test	94	Jagged Alliance	Klassiker	130
Anno 1701	Budget	106	Mata Hari	Test	87
Assassin's Creed 2	News	13	Medieval 2	Budget	107
Battlefield 2142	Budget	106	Medieval 2:		
Battleforge	Preview	20	For King and Country	Mods	109
Battlestations: Pacific	Preview	23	Mirror's Edge	News	xx
Bioshock	Budget	106	Multiwinia	Test	79
Call of Duty:			Neverwinter Nights 2		
Modern Warfare 2	News	12	Legends	Budget	107
Ceville	Preview	50	Panzers: Cold War	Preview	22
Chronicles of Riddick:			Prince of Persia	Test	74
Assault on Dark Athena	Preview	56	Pro Evolution		
Colin McRae: Dirt	Budget	106	Soccer 2008	Budget	107
Command & Conquer 3	Budget	107	Resident Evil 5	Preview	46
Company of Heroes	Budget	106	Rise of the Argonauts	Test	82
Das Vermächtnis:			Rome: Vae Victis	Test	79
Testament of Sin	Test	94	Runes of Magic	Preview	20
Dawn of War Complete	Budget	106	Sacred 2	Patches	104
Der Herr der Ringe:			Serious Sam 2 Classic	Mods	108
Die Minen von Moria	Test	92	Shaun White		
Die Sims 3	Preview	26	Snowboarding	Test	96
Die Wilden Kerle 5	Test	94	Sherlock Holmes		
Eishockey			vs. Jack the Ripper	Preview	23
Manager 2009	Test	101	Splinter Cell Complete	Budget	107
Empire at War:			Stalker	Budget	107
Stargate	Mods	108	Terminator: Salvation	News	11
Empire: Total War	Preview	40	Test Drive Unlimited	Budget	107
Fallout 3	News	10	The Chronicles		
Football Manager 2009	Test	98	of Spellborn	Test	90
Fussball Manager 2008	Budget	106	The Wheelman	News	12
Ghostbusters	Preview	54	Titan Quest	Budget	107
Global Conflicts:			Venetica	Preview	58
Latin America	Test	94	Wanted	Preview	21
Grand Theft Auto 4	Test	68	Wolfenstein	Preview	36
Gravity	Test	79	World of Warcraft:		
Grenzpatrouille	Test	79	Wrath of the Lich King	Test	88
Guild Wars 2008	Budget	106	World War 2: Officers	Test	78
H.A.W.X.	Preview	22	X-Men Origins:		
Jack Keane	Budget	106	Wolverine	News	11
Jade Empire	Budget	106			

Schlimmer Fehler bei GTA 4: Die **Texturen** fehlen.

# GTA 4 Schwere Geburt

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

DVD  
GameStar-  
RSS-Reader

**Grand Theft Auto 4 stellt die derzeit höchsten Hardware-Anforderungen an Heim-PCs, leidet unter technischen Problemen und verärgert damit die Kunden.**

Große Aufregung nach dem Verkaufsstart des wohl am sehnlichsten erwarteten PC-Spiels dieses Jahres: **Grand Theft Auto 4** schockierte seine Käufer mit extrem hohen Systemanforderungen und Technik-Macken. GameStar hatte im Test in der letzten Ausgabe ausführlich auf die Ansprüche des Hardware-Fressers hingewiesen und vor allem die Besitzer von Radeon-Karten vor dem Kauf gewarnt. In einer Online-Umfrage auf GameStar.de bestätigten sich die Befürchtungen: Kurz nach Verkaufsbeginn gaben zwei Drittel

der über 7.000 Teilnehmer an, das Spiel stürze bei ihnen regelmäßig ab oder lasse sich gar nicht erst starten. Die Totalverweigerungen betrifft vor allem Radeon-Nutzer. Die Grafikkarten-Hersteller Nvidia und ATI reichten schleunigst neue Beta-Treiber nach, die teilweise Besserung brachten – zumindest bei manchen Nutzern. Das Entwicklerstudio Rockstar North versicherte indes, nur »ein kleiner Teil der Spieler« sei tatsächlich von Problemen betroffen. Hintergrund: Angeblich ist es vor allem die deutsche Version, die massive Probleme verursacht, international seien die negativen Rückmeldungen laut Rockstar deutlich geringer.

Um das Ausmaß der **GTA**-Probleme klarer überblicken zu können, bat GameStar zu einer zwei-

ten Online-Umfrage, die auswerten sollte, welche Hardware unsere Leser nutzen und wie **GTA 4** darauf läuft. Knapp 200 Leser beteiligten sich an der Aktion; sie sollten neben ihrer PC-Konfiguration nicht nur ihre durchschnittliche Bildwiederholrate angeben, sondern auch ihr persönliches Spielerlebnis. Das Resultat: Lediglich zwölf Prozent gaben an, das Spiel liefе tatsächlich sehr schlecht oder gar nicht (Abbildung 1). Immerhin 52 Prozent erklärten, sie könnten **GTA 4** gut oder gar sehr gut spielen. Dennoch: Wenn nur die Hälfte aller Kunden mit einem Produkt voll zufrieden ist, sollte das dem Hersteller zu denken geben.

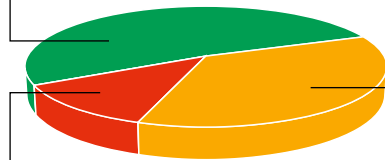
Mitte Dezember lieferte Rockstar den ersten Patch für **Grand Theft Auto 4** nach. Für einen ausführlichen Test vor dem Redakti-

## Wie läuft das Spiel bei Ihnen?

Gut bis sehr gut 52 %

Gar nicht oder sehr schlecht 12 %

Schlecht bis mittel 36 %



Quelle: Umfrage auf gamestar.de

## Welche Grafikkarte nutzen Sie?

Geforce 8er/9er-Serie 57 %

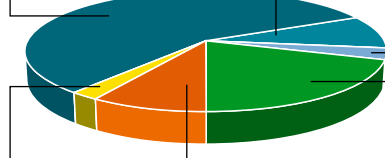
Geforce GTX 9 %

Geforce Sonstige 3 %

Radeon Sonstige 2 %

Radeon HD 3er-Serie 9 %

Radeon HD 4er-Serie 20 %



Quelle: Umfrage auf gamestar.de

onsschluss kam das Update zwar zu spät, ersten Ergebnissen zufolge bleibt **GTA 4** jedoch nach wie vor ein technisches Glücksspiel: Auf manchen High-End-Rechnern bereitet das Programm weiterhin massive Probleme, andere Minimal-Konfigurationen lassen **GTA 4** ruckelfrei laufen – egal, ob mit Nvidia- oder Radeon-Grafikkarten. Interessant: Obwohl beide Hersteller auf dem Markt zu ungefähr gleichen Teilen vertreten sind, nutzen 70 Prozent der Umfrage-Teilnehmer ein Nvidia-Modell (Abbildung 2), vermutlich aufgrund der Radeon-Warnung. Die detaillierte Auswertung der Umfrage finden Sie unter ► Quicklink: 5846. Einen ausführlichen Technik-Check und Optimierungstipps zu **Grand Theft Auto 4** finden Sie in dieser Ausgabe ab Seite 70. **FAB**

## Leise rieselt der Fallout

**Bethesda liefert einen Editor und drei Mini-Addons für Fallout 3.**

Bethesda, die Entwickler von **Fallout 3**, haben den Editor zu ihrem Rollenspiel veröffentlicht. Er heißt



Im ersten Addon befreien Sie **Anchorage** von den Chinesen.

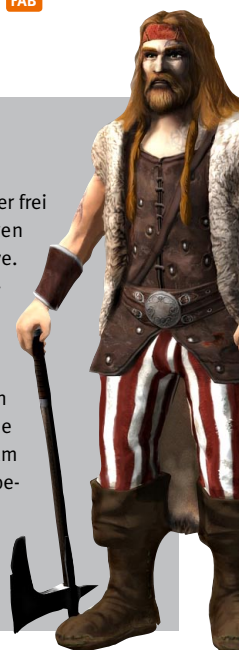
G.E.C.K. – »Garden of Eden Creation Kit«, zu Deutsch: Paradiesbaukasten. Mit dem G.E.C.K. können Sie komplett neue Quests erschaffen. Weil das ziemlich aufwändig ist, hat Bethesda ein umfangreiches Wiki samt Tutorials ins Netz gestellt ► Quicklink: 5847. Auch für Bastelfauler wird es Nachschub geben: Bethesda will in den kommenden Monaten drei Mini-Addons als Download anbieten. Den Anfang macht **Operation: Anchorage** im Januar 2009, danach folgen **The Pitt** und **Broken Steel**. Wie viel die Addons kosten werden, ist noch nicht bekannt. **FAB**

## Das schwarze Auge

**TGC produziert ein Action-Rollenspiel im DSA-Universum.**

Zehn Jahre lang hat sich kein Studio an die **Das Schwarze Auge**-Lizenz gewagt, dann kam **Drakensang**. Dessen Erfolg hat gezeigt, dass aus dem Namen noch einiges herauszuholen ist. Nun arbeitet auch The Games Company an einem Action-Rollenspiel im **DSA**-Universum. Obwohl das bekannte Rollenspielsystem eigentlich eher auf Gruppen-Abenteuer ausgelegt ist, steuern Sie darin nur einen

einzelnen Recken aus einer frei zoom- und schwenkbaren isometrischen Perspektive. Das noch namenlose Projekt soll zwar erst 2010 erscheinen, das Entwickler-Team von TGC lässt sich jedoch schon früher in die Karten schauen. Die Programmierer starten am Heiligabend 2008 in Kooperation mit GameStar ein Online-Produktionstagebuch unter ► Quicklink: 5848. **PD**



**Wolverine:** Wo hat der Kerl seine Metallknochen her?



## Wolverine und Terminator

**Actionspiele zu beiden Filmen angekündigt.**

2009 wird es zu mindestens zwei Actionfilmen auch dazugehörige Spiele geben. Am 30. April 2009 erscheint der Film **X-Men Origins: Wolverine**, kurz danach der dazugehörige PC- und Konsolen-Titel. Darin erleben Sie, wie der Comicheld Wolverine zu dem wurde, was er heute ist. Der Kerl ist nämlich älter, als Sie vielleicht glauben: Er mischte schon im Zweiten Weltkrieg in der Normandie mit. Abwechslungsreiche Umgebungen für Film und Spiel dürfte es daher genug geben. Für die Software-Umsetzung ist das Studio Raven Software verantwortlich. Die entwickelten bereits **X-Men Legends 2**, wenn auch nur mit mäßigem Erfolg – GameStar-Wertung: 70 Punkte.

Am 28. Mai startet **Terminator: Salvation** an den Kinokassen und zeitgleich als Shooter auf dem PC und Konsolen. Im Actionspiel steuern Sie aus der Verfolgerperspektive John Connor, der den Killermaschinen des Super-Computers Skynet den Kampf angesagt hat. **Terminator: Salvation** entsteht bei Grin, die mit beiden Teilen von **Ghost Recon: Advanced Warfighter** schon gute Arbeit abgeliefert haben. **FAB**

## Doppel-Geforce?

**Nvidia macht womöglich bald AMDs Radeon HD4870 X2 mit einer Doppel-Geforce Konkurrenz.**

Bisher konnte der Grafikkarten-Hersteller Nvidia der Doppel-Radeon **HD 4870 X2** keine Doppel-Geforce entgegensetzen – die enorme Wärmeentwicklung der aktuellen GT200-Chips (**Geforce GTX 260** und **280**) erlaubte nur Modelle mit einem Grafik Kern. Ab Anfang 2009 sollen jedoch überarbeitete GT200-Chips mit nur noch 55 statt der bisherigen 65 Nanometer Strukturweite serienreif werden, die wahrscheinlich spürbar weniger Strom verbrauchen. Unter dem voraussichtlichen Namen **Geforce GTX 295** soll dann Gerüchten zufolge eine Doppel-Geforce mit zwei der geschrumpften GT200-Chips erscheinen. Die Leistung der Karte dürfte auf dem Niveau von zwei aktuellen **Geforce GTX 260** (mit 216 Shadern) im SLI-Verbund liegen, da sich außer den schmaleren Strukturweiten wohl nichts ändern wird. **FK**

► [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5836

**»Die meisten DRM-Strategien sind einfach nur dämlich. Sie mindern den Wert des Produkts.«**

Gabe Newell, der Chef von Valve Software, in einer E-Mail an einen Kunden über digitale Kopierschutzmaßnahmen (DRM).

## Spielsucht



**World of Warcraft:** wohl doch keine Droge.

**Was heutzutage meist als Computerspiel-Sucht bezeichnet wird, ist neusten Erkenntnissen zufolge wohl nicht mit körperlichen Abhängigkeiten vergleichbar.**

Keith Bakker, der Gründer und Chef der einzigen Klinik für Computerspiel-Sucht, stärkt die seit einiger Zeit in der Forschung vorherrschende Meinung, dass ein Großteil der maßlosen Dauerspieler nicht im klassischen Sinn süchtig ist. Das Smith&Jones-Zentrum in Amsterdam behandelt seit 2006 vornehmlich junge Leute, die exzessiv am Computer spielen. Dieses Verhalten sei in erster Linie ein soziales Problem, so Bakker: »Die Symptome erinnern zwar an klassische Sucht, doch diese Menschen fühlen sich in erster Linie isoliert, sie brauchen menschlichen Kontakt. Viele der Suchterscheinungen konnten wir mit guter, alter Kommunikation lösen.« Demnach flüchten sich Kinder, die etwa in der Schule geärgert werden oder keine Anerkennung durch ihre Eltern bekommen, gerne in die virtuelle Welt – körperliche Sucht sei das aber nicht. Entsprechend hat die Klinik ihr Behandlungskonzept geändert: weg von Entzugstherapie, hin zur Förderung sozialer Kompetenzen. **FAB**

### Leser-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty: Modern Warfare
2	<b>NEU</b>	Fallout 3
3	<b>NEU</b>	Call of Duty: World at War
4	(3)	World of Warcraft
5	(12)	Warcraft 3
6	(9)	Diablo 2
7	(7)	Battlefield 2
8	(4)	Crysis
9	(5)	Sacred 2
10	(2)	Far Cry 2
11	(13)	Counterstrike: Source
12	<b>NEU</b>	Left 4 Dead
13	(8)	Gothic 3
14	<b>NEU</b>	Grand Theft Auto 4
15	(17)	Medieval 2
16	<b>NEU</b>	Dead Space
17	(14)	Half-Life 2
18	(6)	Das Schwarze Auge: Drakensang
19	(28)	Team Fortress 2
20	(23)	GTA: San Andreas

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 09/2009



## (Un-)Spiel des Jahres

Man nehme GTA 4, das meistgelobte Konsolenspiel des Jahres. Dessen perfekt inszenierter Mix aus erschreckend beiläufiger Brutalität und irre komischer Realsatire erhebt Computerspiele endgültig in den Rang zeitgenössischer Kultur. Man füge eine dicke Prise gerechtfertigter Erwartung auf eine mindestens ebenbürtige PC-Fassung hinzu – immerhin ist GTA 4 auf den Konsolen trotz vergleichsweise schwachbrüstiger Hardware technisch und grafisch ausgezeichnet. Man verfeinere die Komposition mit der süßen Hoffnung, dass sich der bereits enorme finanzielle Erfolg in gediegen aufpolierter PC-Grafik und Steuerung niederschlägt. Als Sahnehäubchen noch ein Video-Editor, und fertig ist das PC-Spiel des Jahres.

Doch Pustekuchen! Nach einer guten halben Stunde Installation will ich den Mix endlich kosten, doch ich muss erst noch dem Rockstar Social Club und Games for Windows Live beitreten, beide Tools patchen, dann jeweils Konten anlegen und anschließend beide verknüpfen und aktivieren. Das dauert! Jetzt aber endlich den Liberty-City-Cocktail schlürfen. Doch statt Spielstart nur Absturz, so wie mir geht es den meisten Radeon-Besitzern. Peinlich, wie Rockstar PC-Spielern den Weg zum Spielinhalt des Jahres erschwert. Denn GTA 4 ist wirklich toll – wenn man's denn zum Laufen kriegt.

Was für mich bleibt, ist der bittere Nachgeschmack profitgeiler Ignoranz. Damit verdient sich GTA 4 den Titel: »Unspiel des Jahres«. Herzlichen Glückwunsch!

Florian Klein,  
Redakteur Hardware  
[florian@gamestar.de](mailto:florian@gamestar.de)



## Need for Neu

Game over für Need for Speed: Electronic Arts stellt angeblich die erfolgreichste Rennspielserie aller Zeiten vorerst ein. Die Betonung liegt sicherlich auf »vorerst«. Denn EA kann es sich eigentlich überhaupt nicht leisten, die neben Madden und Fifa meistverkaufte Marke aus dem Programm zu nehmen.

Aber warum merkt der zweitgrößte Spielehersteller der Welt nicht rechtzeitig, dass seine einst so ruhmreiche Serie den Bach runter geht? Weil seine Sicht von guten Verkaufszahlen vernebelt wird. Was scheren einen da nachlassende Qualität, Sorgfalt und Inspiration? Die Alarmglocken klingeln erst, wenn auch die letzten treuen Fans nicht mehr mitspielen. Das Phänomen ist nicht neu: Für Eidos und Tomb Raider gab's ebenso eine verkaufszahlenverordnete Zwangspause wie für die Colin-McRae-Serie von Codemasters oder Ubisofts Splinter Cell.

Eidos und Codemasters haben damals zwar ebenfalls zu spät reagiert, aber danach die richtigen Maßnahmen getroffen: ein neues Team und genug Zeit, um der toten Serie mit neuen Ideen frisches Leben einzuhauchen. Die Ergebnisse sprechen für sich: Tomb Raider: Legend und Colin McRae Dirt. Bleibt zu hoffen, dass Electronic Arts dem Beispiel folgt und Need for Speed in fähige Hände weiterreicht. Und es bleibt zu hoffen, dass andere Publisher daraus lernen. Denn mit Rainbow Six oder Stalker stehen nächste Zwangspausen-Kandidaten schon bereit...

Heiko Klinge, Redakteur  
heiko@gamestar.de



## The Wheelman nimmt neue Route

Das Actionspiel wurde umgebaut – wegen GTA 4.

Vin Diesel mimt nicht nur den Riddick in **Assault on Dark Athena**, sondern auch den Helden im Actionspiel **The Wheelman**. Doch mit dem Erfolg von **Grand Theft Auto 4** musste das Entwicklerteam Tigon Studios umdenken. Dazu Simon Woodroffe, der krea-

tive Leiter des Spiels: »GTA 4 hat das Genre in Richtung Realismus verschoben. Entsprechend verlor das Fahrgefühl von The Wheelman bei unseren Testern an Zuspruch.« Deshalb hat das Team das zunächst angestrebte Weihnachtsgeschäft sausen lassen und das Spiel angepasst. Am 20. Februar soll **The Wheelman** dann in die Läden kommen. **FAB**

## Mirror's Edge mit PhysX-Effekten

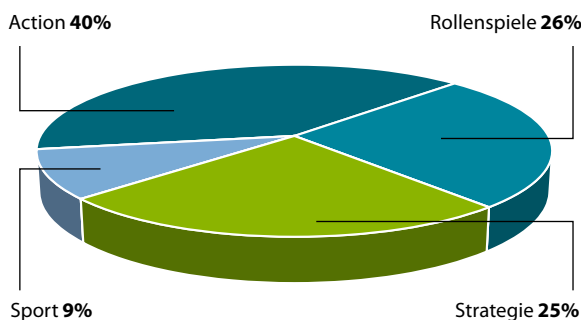
**Mirror's Edge** demonstriert die Fähigkeiten von Nvidias PhysX-Technologie zur Physikbeschleunigung auf der Grafikkarte.

Die PC-Version von **Mirror's Edge** beherrscht im PhysX-Modus zusätzliche Effekte. Dazu gehören in Echtzeit berechnete Glassplitter, die nicht nur physikalisch korrekt abprallen, sondern angeblich auch Gegner verletzen können. Plastikplanen werden stückweise von Kugeln zerfetzt und flattern realistisch im Wirbel von Helikopterrotoren. Sie benötigen für den PhysX-Modus nicht zwingend eine GeForce-Karte, sondern können die Effekte auch vom Prozessor berechnen lassen. Laut Nvidia soll eine **GeForce GTX 260** trotz gleichzeitiger Grafik- und PhysX-Berechnung aber knapp 90 Prozent mehr Leistung liefern als Intels aktuelles Spitzenmodell **Core i7 XE965** mit 3,2 GHz. Zusätzlich können Sie auch eine zweite GeForce-Karte ausschließlich für PhysX abstellen – eine **9800 GT** beispielsweise soll die Leistung nochmals um 70 Prozent gegenüber der **GTX 260** steigern. Ein Vergleichsvideo finden Sie, wenn Sie unserem Quicklink folgen. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 5844



### »Welches Spielgenre interessiert Sie am meisten?«



**Ergebnis:** Der Großteil unserer Leser interessiert sich hauptsächlich für Actionspiele, vornehmlich Ego-Shooter. Rollenspiele und Strategie, die eigentlichen Kernkompetenzen des PC, treten dahinter zurück. Sportspiele werden zusehends uninteressanter.

Quelle: Mitmachkarten 01/2009

### Verkaufs-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Grand Theft Auto 4	
2	(2)	Call of Duty: World at War	
3	(3)	WoW: Wrath of the Lich King	
4	NEU	Need for Speed: Undercover	
5	(4)	Fussball Manager 09	
6	(8)	Fifa 09	
7	(5)	Fallout 3	
8	(6)	C&C: Alarmstufe Rot 3	
9	(7)	Far Cry 2	
10	NEU	Left 4 Dead	
11	NEU	Tomb Raider: Underworld	
12	(18)	Sims 2 (Super Deluxe-Edition)	
13	(11)	Counterstrike: Source	
14	NEU	A. für Cobra 11: Burning Wheels	
15	(13)	Spore	
16	(9)	Sacred 2	
17	(17)	Die Sims 2: Apartment-Leben	
18	WIEDER DA	Gothic 3	
19	(15)	World of Warcraft (Battlechest)	
20	NEU	Sims 2: Garten-Accessoires	

12. Dezember 2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

## Call of Duty: Modern Warfare 2

Infinity Ward führen fort, was sie mit Teil 4 der Ego-Shooter-Serie begonnen haben.

Nach dem fantastischen **Call of Duty: Modern Warfare** erschien der Nachfolger **World at War** wie ein Rückschritt – das machte sich auch in den Bewertungen zu spüren. Teil 6 könnte das ausbügeln, der nun unter dem Namen **Call of Duty: Modern Warfare 2** angekündigt wurde. Wie der Titel klarstellt, wird sich das Spiel wieder um zeitgenössische Konflikte drehen – welche genau, ist bislang nicht bekannt. Fest steht nur: Für die Entwicklung ist wieder Infinity Ward verantwortlich. Die haben die Serie erfunden und zu ihrer jetzigen Größe geführt. Offensichtlich werkeln die Amerikaner schon seit der Fertigstellung von **Modern Warfare** an der unmittelbaren Fortsetzung, denn **Modern Warfare 2** soll schon im Herbst 2009 erscheinen. **FAB**

# Sündige Weihnacht

Eine religiöse Vereinigung warnt vor unchristlichen Spielen.

Das amerikanische Anlage-Unternehmen The Timothy Plan investiert nur in Firmen, die nach biblischen Grundsätzen arbeiten. So hat die Firma McDonalds auf ihre »Schwarze Liste« gesetzt, als die Hamburger-Kette 20.000 Dollar an eine homosexuelle Vereinigung spendete. Nun hat The Timothy Plan eine Warnliste der sündigsten Computerspiele veröffentlicht. Einige der Platzierten verwundern: So werden das Actionspiel **Army of Two** und die Highschool-Satire **Bully** für vermeintlich

## Die sündigsten PC-Spiele

Platz	Spiel	Hauptgrund
1	GTA 4	homosexuelle Gewalt
2	Bioshock	Gewalt
3	Fallout 3	Gewalt
4	Age of Conan	Sex
5	Mass Effect	Sex
6	Bully	Homosexualität
7	Devil May Cry 4	Gewalt
8	Stalker	Gewalt
9	World of Warcraft	Alkoholkonsum
10	Hellgate: London	Okkultismus

als Homosexuelle gerügt, **Guitar Hero 3** und **World of Warcraft** für ausschweifenden Alkoholkonsum. Der Spitzenreiter der Liste sorgt allerdings kaum für Überraschung.

# 14,1-Zoll-Notebook mit flotter Grafikkarte

Asus stellt mit dem N8oVN ein handliches Notebook im 14,1-Zoll-Format mit flotter Geforce 9650M GT vor.



Notebooks mit einigermaßen flotter Grafikkarte gibt's meist erst ab einer Display-Größe von 15,4 Zoll und über drei Kilogramm Gewicht. Kleinere und leichtere Geräte bremst in Spielen dagegen meist eine lahme Onboard-Grafikkarte. Diese Lücke will der Hersteller Asus mit seinem N8oVN schließen. Das Notebook wiegt nur 2,6 Kilogramm, besitzt ein nicht entspiegeltes 14,1-Zoll-Display mit 1280x800 Pixel Auflösung und eine schnelle Geforce 9650M GT mit 1,0 GByte Speicher. Dazu kommen ein ausreichend flotter Core 2 Duo P7350 mit 2,0 GHz, 4,0 GByte RAM sowie eine 320-GByte-Festplatte. Anschlussfreudig zeigt sich das N8oVN dank (W-) LAN, Bluetooth sowie HDMI- und eSATA-Schnittstellen. Erhältlich ist das N8oVN ab sofort für etwa 1.050 Euro.

FAB

FK

## No more Need for Speed?

Die Rennspielserie steht womöglich vor dem Aus.

Einer US-Internetseite zufolge hat Electronic Arts die Entwicklung weiterer **Need for Speed**-Teile gestoppt. Die Serie ist neben **Madden NFL**, **Die Sims** und **Fifa** seit Jahren eine der wichtigsten Einnahmequellen des Publishers. Nach **NFS: Most Wanted** stellte EA 2005 sogar zwei Entwicklerteams ab, um jedes Jahr ein neues Spiel in die Läden bringen zu können. Nun fuhr **NFS: Undercover** mit einer internationalen Durchschnitts-



Zieht Electronic Arts **Need for Speed** aus dem Verkehr?

wertung von 65 Punkten die schlechtesten Kritiken der Seriengeschichte ein. Wenn die Qualität nicht stimmt, dann müssen man ein Projekt auch mal »kühlen«, so EA-Boss John Riccitiello im Zusammenhang mit der Einstellung des **C&C**-Shooters **Tiberium**. EA hatte schon Ende Oktober angekündigt, wegen Verlusten in Höhe von 310 Millionen US-Dollar sechs Prozent aller Mitarbeiter zu entlassen und Projekte einzustellen. Die Firma stand vor dem Redaktionsschluss nicht für eine Stellungnahme zur Verfügung.

FAB

## News-Ticker

► **Windows:** Erstmals seit 15 Jahren ist Microsofts Anteil am Betriebssystemmarkt unter 90 Prozent gefallen. Apple erreicht 8,87 Prozent, Linux 0,83 Prozent.

► **Legale Downloads erfolgreich:** Im Jahr 2008 gaben die Deutschen laut dem Branchenverband Bitkom rund 220 Millionen Euro für PC-Downloads aus. Das sind 27 Prozent mehr als im Vorjahr. Darin enthalten sind Musik, Spiele, Videos, Hörbücher und Programme. Insgesamt soll sich die Anzahl der Downloads auf 49 Millionen Stück belaufen haben, so Bitkom.

► **Assassin's Creed 2:** Die Fortsetzung des Action-Spiels befindet sich bereits in der Entwicklung. Gerüchten zufolge soll Teil 2 während der französischen Revolution spielen.

► **Bruce Shelley geehrt:** Der Spieldesigner Bruce Shelley wird am 19. Februar 2009 feierlich in die Hall of Fame der Academy of Interactive Arts & Sciences aufgenommen. Shelley ist vor allem für die Echtzeit-Strategie Age of Empires bekannt.

► **Atari übernimmt Cryptic:** Für 28 Millionen Dollar hat der Publisher Atari die Cryptic Studios gekauft. Die arbeiten derzeit an Star Trek Online. Atari setzte sich damit gegen Ubisoft durch.

## Fünf Fragen an...

... André Herbst und Lars Janssen von Acony, die Macher des kostenlosen Multiplayer-Shooters **Parabellum**, der Anfang nächsten Jahres erscheint.



André Herbst, Gründungspartner



Lars Janssen, Produktmanager

❖ Wie wichtig ist die Community für ein Spiel wie eures?

❖ Außerordentlich! Die Community ist entscheidend für den Erfolg von **Parabellum**. Deshalb haben wir so früh wie möglich begonnen, Spieler am Entwicklungsprozess zu beteiligen. Der endet auch nicht mit der Veröffentlichung. Wir werden **Parabellum** kontinuierlich nach den Wünschen der Spieler verbessern.

❖ Woran müsst ihr noch feilen?

❖ Wir müssen noch viel Zeit ins Balancing stecken. Wir wollen, dass sich das Spiel einfach »richtig« anfühlt. Dabei bauen wir natürlich besonders auf die Community. Wer will, kann sich jetzt schon für die Closed Beta von **Parabellum** bewerben.

► [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5849

Auf unserer DVD XL finden Sie einen ersten Trailer zu **Parabellum**.

GameStar ❖ André, Lars, warum sollte jemand von **Counterstrike** zu **Parabellum** wechseln?

❖ **Acony** **Parabellum** bietet einen teambasierten Spielablauf wie **Counterstrike**, darüber hinaus aber noch viel Vernetzungsmöglichkeiten, zum Beispiel Freundeslisten. Und natürlich den Kampagnenmodus. Außerdem setzt **Parabellum** mit der Unreal Engine 3 neue grafische Standards bei den kostenlosen Shootern.

❖ Warum bietet ihr **Parabellum** gratis als Download an?

❖ Wir wollen jedem die Möglichkeit geben, sich zunächst einen ausgiebigen Eindruck zu verschaffen. Wer dann Spaß am Spiel findet, kann die Weiterentwicklung sichern, indem er Items kauft, die seinen Charakter einzigartig machen.

❖ Also Kleidung und dergleichen. Beeinflussen die den Spielerfolg?

❖ Nein. Wir werden sicherstellen, dass Spieler, die Zeit in das Spiel fließen lassen, keine Nachteile gegenüber denjenigen haben, die auch Geld investieren.

# GAMESTARS

Ein spannendes Jahr geht zu Ende,  
aber der Höhepunkt steht noch aus:  
Die Wahl der besten Spiele 2008.

Der traditionsreichste deutsche Spielepreis ist aus zwei Gründen etwas Besonderes. Zum einen versammelt sich auf unserer GameStars-Gala alljährlich die Crème de la Crème der deutschen Branche, und die Redakteure von GameStar und GamePro führen persönlich durch den Abend – ein Gipfeltreffen geballter Spiele-Expertise. Zum anderen werden unsere GameStars-Trophäen nicht von einer Jury verliehen, sondern von einer viel mächtigeren Instanz: den Spielern selbst. Deshalb bitten wir zum zehnten Mal die Leser von GameStar und GamePro, ihre Favoriten für das Jahr 2008 zu küren. Keine leichte Aufgabe, denn für 2008 stehen viele spannende Entscheidungen an.

## Viele Geheimtipps

An sich wäre **Grand Theft Auto 4** wohl einer der logischen Kandidaten für die hochbegehrte Ehreung »Spiel des Jahres«. Aber die Spieler werden sich entscheiden müssen, ob sie Nico Bellics Gangsterhatz für ihre ausgezeichnete inhaltliche Qualität belohnen, oder ob sie den weit verbreiten Ärger über die mangelhafte Technik und die komplizierte Installation in ihr Urteil mit einfließen lassen. Wie wenig absehbar (und deshalb so spannend) der Ausgang dieser Zwickmühle ist, zeigt die Erinnerung an die GameStars-Preisverleihung 2006: Hier küerten die Spieler **Gothic 3** zum Spiel des Jahres, obwohl es wegen zahlreicher Programmfehler umstritten war.

Die Leserwahl dürfte auch deshalb besonders mitreißend werden, weil in diesem Jahr manchem Genre-Platzhirsch die Puste ausging, während sich erstaunlich viele Geheimtipps ins Herz der Spieler stahlen. Beispiel Rennsport: Das jüngste **Need for Speed: Underground** erhielt durch die Bank mäßige Kritiken, dafür spurtete die originelle Quad-Raserei **Pure** aus dem Nichts ins Spitzenfeld. Beispiel Strategie: Das mit Vorschusslorbeeren überhäufte **Spore** spaltet als genial-innovativer Kreaturen-Baukasten, aber eher monotones Spiel die Gemüter, was fein geschliffenen Spielerperlen wie **King's Bounty** oder dem Knobel-Hit **World of Goo** zugute kommen könnte. Beispiel Adven-

tures: Während ein Schwung hochkarätiger Genre-Vertreter vom gediegenen **Geheimakte 2** bis zum hübschen **A Vampyre Story** um den Spitzenplatz rangelt, könnte sich das charmante Retro-Abenteuer **Edna bricht aus** nach vorne schmuggeln.

## Duell der Giganten

Die heißeste Auseinandersetzung erwarten wir aber in den Genres Action und Rollenspiel – für beide war 2008 ein erlesenes Jahr. Starke Konkurrenz bedrängt das Action-Meisterwerk **GTA 4**, darunter die packenden Fortsetzungen **Call of Duty: World at War** und **Crysis: Warhead** ebenso wie die Ubisoft-Neulinge **Assassin's Creed** und **Far Cry 2** mit ihren glaubhaften Spielwelten. Auch die feinen Horror-Höhepunkte **Dead Space** und **Left 4 Dead** strecken blutige Hände nach der GameStars-Trophäe aus. Die Rollenspiel-Wahl dürfte Genre-Fans ebenfalls Kopfzerbrechen bereiten: das glänzende Bioware-Abenteuer **Mass Effect**, das packend-düstere **Fallout 3** und das gelungene **Drakensang** sind allesamt würdige Kandidaten. Profitiert **Drakensang** als deutsches Werk vom Heimatbonus? Bietet **Mass Effect** oder **Fallout 3** die stimmungsvollere Zukunftsvision?

## Mehr, mehr, mehr

Seit 2006 küren wir in einer Extra-Rubrik das beste Online-Rollenspiel des Jahres; in dieser Kategorie sind auch Addons zugelassen, sofern sie 2008 erschienen sind. Das jüngst veröffentlichte **Wrath**



Letztes Jahr fand die Verleihungsgala im **Panometer** in Leipzig statt. Dieses Jahr wird's ein neuer, noch geheimer Veranstaltungsort.

## Die Jahre 1999 bis 2007

Seit 1999 lassen wir unsere Leser abstimmen, welches Spiel ihnen am besten gefallen hat. Der Sieger bekommt die begehrte GameStar-Auszeichnung »Spiel des Jahres«.

- 1999** **Age of Empires 2**  
(Microsoft / Ensemble)
- 2000** **Diablo 2**  
(Vivendi / Blizzard North)
- 2001** **Indiziertes Spiel**  
(Activision / id / Grey Matter)
- 2002** **Mafia**  
(Take 2 / Illusion Softworks)
- 2003** **Knights of the Old Republic**  
(Activision / LucasArts / Bioware)
- 2004** **Half-Life 2**  
(Vivendi / Valve)
- 2005** **World of Warcraft**  
(Blizzard)
- 2006** **Gothic 3**  
(Jowood / Koch Media / Piranha Bytes)
- 2007** **Crysis**  
(Electronic Arts / Crytek)



Die schicken **GameStars-Trophäen** sind in der Branche als hohe Auszeichnung geschätzt und entsprechend begehrt.

of the Lich King für **World of Warcraft** steht also genauso zur Wahl wie **Die Minen von Moria** für **Herr der Ringe Online**. Dazu kommen die zwei waffenstarrenden Herausforderer **Warhammer Online** und **Age of Conan**, die zumindest in Sachen Verkaufszahlen am Genre-König **World of Warcraft** gescheitert sind. Aber das muss noch lange nichts über die Sympathien der Spieler aussagen – denn bei der Preisvergabe urteilen die Leser mit ihrer Stimme, nicht mit dem Geldbeutel.

Und zu den bisher aufgezählten Hits gesellen sich noch viele weitere: Von **Brothers in Arms: Hell's Highway** bis **Tomb Raider:**

**Underworld**, von **C&C 3: Alarmstufe Rot 3** bis **Civilization 4: Colonization**, von **Sacred 2** bis **Chronicles of Spellborn**, von **Race Driver Grid** bis **Trackmania United Forever** gibt's in jedem Genre zahlreiche verdiente Anwärter auf den jeweiligen Spitzenplatz.

### Mitmachen: So geht's

Die Entscheidung fällt schwer, deshalb machen wir Ihnen die Wahl so leicht wie möglich: Abgestimmt wird bequem im Internet über die Webseite [www.gamestars2008.de](http://www.gamestars2008.de) (siehe Kasten »Abstimmen und gewinnen!«). Dort geben Sie Stimmen in acht Kategorien ab. Zur Auswahl ste-

hen alle Spiele, die im Kalenderjahr 2008 erschienen sind; das entspricht den GameStar-Ausgaben 03/08 bis 02/09. Und neben den aussichtsreichsten Kandidaten dürfen Sie natürlich auch eigene Vorschläge eingeben. Wer Erfahrung mit Konsolenspielen hat, stimmt am besten gleich noch für die ebenfalls acht Kategorien unserer Schwesterzeitschrift GamePro ab, direkt auf der gleichen Seite. Teilnehmen können Sie bis zum 31. Januar 2009; die Preisverleihung wird Anfang 2009 stattfinden, sobald alle Stimmen ausgezählt sind. Über die Gewinner und alle weiteren Nachrichten zur großen Gala be-



Der Gewinner des Vorjahres: Die Leser kürten den deutschen Ego-Shooter **Crysis** zum Spiel des Jahres 2007.

richten wir in den kommenden GameStar-Ausgaben sowie direkt auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de). Machen Sie mit, stimmen Sie ab – damit Ihre Lieblingsspiele die verdienten Preise erhalten! **CS**



Letztes Jahr führte **Alexandra Polzin** durchs Abendprogramm, begleitet von Redakteuren wie **Michael Graf**.

## Abstimmen und gewinnen!

Sie bestimmen, welchen Spielen wir Preise verleihen! Für die Leserwahl haben wir eine eigene Website eingerichtet: Unter [www.gamestars2008.de](http://www.gamestars2008.de) finden Sie nicht nur Impressionen, Videos und Fotos zur letztjährigen Gala, sondern vor allem auf der Startseite links den großen »Abstimmen!«-Button. Wenn Sie darauf klicken, öffnet sich ein Formular im Popup (Popup-Blocker bitte temporär ausschalten), mit dem Sie Ihre Favoriten wählen können. Um zusätzlich am Gewinnspiel (siehe unten) teilzunehmen, geben Sie bitte Ihre korrekten Adressdaten an. Unvollständig ausgefüllte oder mehrfache Einsendungen sind ungültig.

Wer bei der Leserwahl zu den GameStars 2008 mitmacht, nimmt automatisch an den Heftverlosungen der Ausgaben 02/09 von GameStar und GamePro teil; zusätzlichen loben wir zehn aktuelle Spiele und je fünf Jahresabos aus. Der Clou ist aber, dass – wie jedes Jahr – zwei Gewinner zur Gala reisen dürfen, um sie als Ehrengast hautnah zu erleben, betreut von unseren Redakteuren. Eintritt, Anreise und Unterkunft übernehmen selbstverständlich wir. Also: PC an, Browser auf, [www.gamestars2008.de](http://www.gamestars2008.de) aufrufen und mitmachen!

# Termin-Update

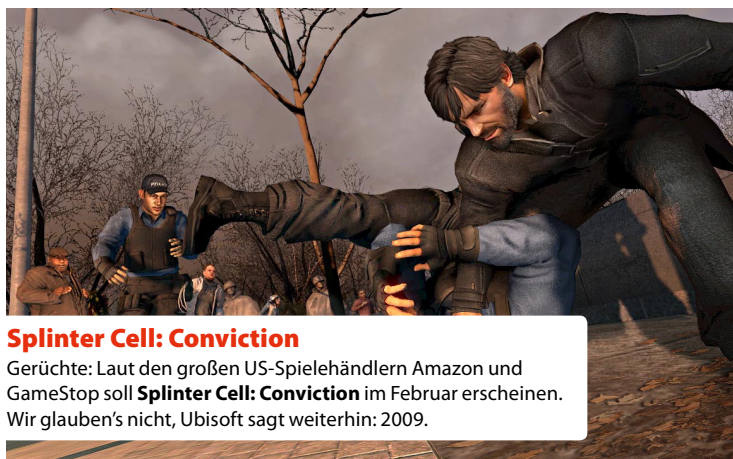
Im Termin-Update erfahren Sie die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben.

## Das kommt im Januar

Spiel	Publisher	Datum
Bionic Commando	Capcom	30.01.2009
Darkfall	Aventurine	22.01.2009
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	15.01.2009
Mirror's Edge	Electronic Arts	15.01.2009
Saints Row 2	THQ	16.01.2009
X-Blades	Zuxxez	14.01.2009

## Grand Ages: Rome

Das Aufbauspiel hieß mal Imperium Romanum 2, letzten Monat wurde es in **Grand Ages: Rome** umbenannt. Inzwischen gibt's auch einen Erscheinungstermin: den 26. Februar.



## Splinter Cell: Conviction

Gerüchte: Laut den großen US-Spielehändlern Amazon und GameStop soll **Splinter Cell: Conviction** im Februar erscheinen. Wir glauben's nicht, Ubisoft sagt weiterhin: 2009.

### NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

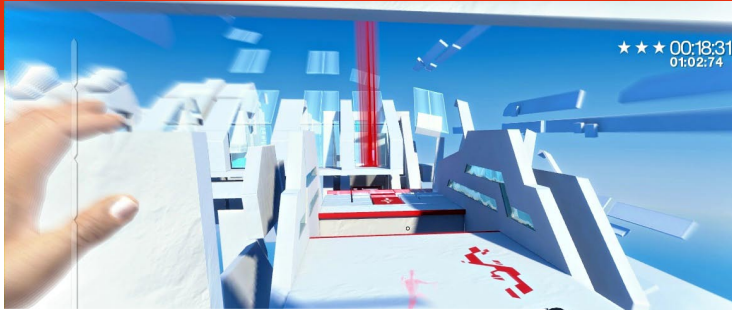
### UPDATE

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
	<b>Aion: The Tower of Eternity</b>	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	–	2009
	<b>Alan Wake</b>	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2009
	<b>Aliens: Colonial Marines</b>	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2. Quartal 2009
	<b>Anno 1404</b>	Aufbauspiel	Related Designs	11/08	–	2009
	<b>Arcania: A Gothic Tale</b>	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08	–	25. Februar 2010
	<b>Arma 2</b>	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08, 11/08	Gut	1. Quartal 2009
	<b>Battlefield Heroes</b>	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08, 11/08	Gut	1. Quartal 2009
UPDATE	<b>Battleforge</b>	Echtzeit-Strategie	EA Phenomic	07/08, 09/08	Sehr gut	5. März 2009
NEU	<b>Battlestations: Pacific</b>	Action-Strategie	Eidos Hungary	–	–	1. Quartal 2009
	<b>Bionic Commando</b>	Actionspiel	Grin	08/08	–	30. Januar 2009
	<b>Black Mirror 2</b>	Adventure	Cranberry Production	–	–	2009
	<b>Borderlands</b>	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
NEU	<b>Ceville</b>	Adventure	Boxed Dreams	02/09	Sehr gut	19. Februar 2009
	<b>Colin McRae: Dirt 2</b>	Rennspiel	Codemasters	01/09	–	3. Quartal 2009
	<b>Company of Heroes: Tales of Valor</b>	Echtzeit-Strategie-Addon	Relic	–	Passabel	13. März 2009
	<b>Dark Void</b>	Actionspiel	Airtight Studios	–	–	2. Quartal 2009
	<b>Damnation</b>	Actionspiel	Blue Omega	05/08, 10/08	Sehr gut	1. Quartal 2009
	<b>Dawn of War 2</b>	Echtzeit-Strategie	Relic	07/08, 11/08, 01/09	Sehr gut	1. Quartal 2009
	<b>Demigod</b>	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	–	Februar 2009
	<b>Der Herr der Ringe: Die Eroberung</b>	Actionspiel	Pandemic	08/08	–	15. Januar 2009
	<b>Der Pate 2</b>	Actionspiel	EA Redwood Shores	10/08	Sehr gut	Februar 2009
	<b>Deus Ex 3</b>	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	–	2010
	<b>Diablo 3</b>	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08	–	2010
UPDATE	<b>Die Sims 3</b>	Aufbauspiel	Maxis	05/08, 02/09	Ausgezeichnet	1. Quartal 2009
	<b>Dragon Age: Origins</b>	Rollenspiel	Bioware	01/07, 09/08, 11/08	–	1. Quartal 2009
	<b>Duke Nukem Forever</b>	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	<b>Dungeon Hero</b>	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	–	1. Quartal 2009
UPDATE	<b>Empire: Total War</b>	Strategiespiel	Creative Assembly	10/07, 09/08, 10/08, 02/09	Ausgezeichnet	6. März 2009
	<b>Empire of Sports</b>	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2009
	<b>Endwar</b>	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	08/08	Gut	2009
	<b>F.E.A.R. 2: Project Origin</b>	Ego-Shooter	Monolith	03/08, 01/09	Sehr gut	13. Februar 2009
	<b>Fracture</b>	Actionspiel	Day 1	10/07	–	2009
UPDATE	<b>Ghostbusters</b>	Actionspiel	Terminal Reality	02/09	–	Juni 2009



### Mirror's Edge

Electronic Arts hat das stylische Akrobatikspiel **Mirror's Edge** für den PC noch einmal um eine Woche verschoben – aus dem ursprünglich angepeilten 8. Januar wird der 15. Januar.



### Silent Hill: Homecoming

Duell aus der Hölle: Die Gruselmär **Silent Hill: Homecoming** wird wohl ebenso wie der Horror-Konkurrent Resident Evil 5 im Sommer erscheinen – 2. Quartal 2009.

### Darauf warten die GameStar-Leser

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

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 01/09

UPDATE	Grand Ages: Rome	Aufbauspiel	Haemimont	—	Gut	26. Februar 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
	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 Software	11/07, 06/08	—	2009
UPDATE	Mirror's Edge	Actionspiel	Digital Illusions	05/08	Sehr gut	15. Januar 2009
	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08, 11/08	—	2009
UPDATE	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	InnoGlow	02/08	Sehr gut	9. Februar 2009
	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	2009
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
NEU	Resident Evil 5	Actionspiel	Capcom	02/09	—	2. Quartal 2009
NEU	Riddick: Assault on Dark Athena	Actionspiel	Starbreeze	02/09	—	2009
	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08	—	2009
NEU	Runes of Magic	Online-Rollenspiel	Runewalker Entertainment	—	Gut	1. Quartal 2009
UPDATE	Saints Row 2	Actionspiel	Volition	08/08	—	16. Januar 2009
UPDATE	Silent Hill: Homecoming	Action-Adventure	The Collective	—	—	2. Quartal 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
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	2009
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08	—	2010
	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
UPDATE	The Wheelman	Actionspiel	Tigon Studios	—	—	20. Februar 2009
	They	Ego-Shooter	Metropolis	12/07, 04/08	Sehr gut	3. Quartal 2009
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	2009
	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump	04/08	—	März 2009
UPDATE	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08, 10/08, 02/09	Sehr gut	3. Quartal 2009
UPDATE	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	März 2009
NEU	Wanted	Actionspiel	Grin	—	—	1. Quartal 2009
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	1. Quartal 2009
NEU	Wolfenstein	Ego-Shooter	Raven Software	02/09	—	—

### 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.



Cleveres Missionsdesign: Per Alarmsignal haben wir den Feind zu unseren **Abwehrstellungen** gelockt.

## Battleforge

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **5. März 2009**  
 ► Hersteller **EA Phenomic / Electronic Arts** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5415** ► Potenzial **Sehr gut**

**Der Betatest wischt die letzten Zweifel beiseite: Die Spellforce-Macher finalisieren mit Battleforge gerade das erste großartige Online-Strategiespiel.**

Wir haben bereits einen Helden aus einem Hinterhalt gerettet, mehrere gegnerische Lager zerstört und die feindliche Armee durch ein von uns ausgelöstes Alarmsignal in

eine Falle gelockt. Nur noch eine Sache steht zwischen uns und dem Sieg: ein gigantischer schwebender Totenschädel. Denn in den Missionen von Spellbounds Echtzeit-Strategiespiel **Battleforge** gibt's nicht nur abwechslungsreiche Missionsziele, sondern auch besonders fiese Endgegner. Kein Problem, hetzen wir halt einfach unsere komplette Armee drauf! Aber ach: Sofort löst



Einmal nicht aufgepasst, schon schockfroste der **Endgegner** unsere komplette Armee.

das Monster unsere stärkste Einheit per Energiestrahle in seine Bestandteile auf, den Rest unserer Truppen schockfroste es anschließend per Eiszauber. Erst durch umsichtiges Beobachten erkennen wir, dass der Riesenschädel immer dann eine Spezialfähigkeit auslöst, sobald ihn eines der von allen Seiten herankommenden Geisterwesen erreicht. Nur wenn wir die kleinen Nerven sägen gezielt und vor allem rechtzeitig ausschalten, haben wir eine Chance. So entwickelt sich ein langer, packender Endkampf, der uns im positiven Sinne an die fordernden Boss-Gefechte von **World of Warcraft** erinnert.

Das Besondere: Obwohl **Battleforge** ein Online-Spiel ist, haben wir die eben beschriebene Mission allein absolviert. Sie ist der Auftakt zu einer kompletten Solo-Kampagne samt eigener Story, die allerdings noch etwas spröde mit Standbildern und Sprachausgabe präsentiert wird. Noch wesentlich mehr Spaß macht **Battleforge** aber kooperativ – hier gibt es jeweils eine separate Story-Kampagne mit 2-Spieler-Einsätzen und eine mit 4-Spieler-Missionen. Allerdings sollte EA Phenomic noch ein wenig am Schwierigkeitsgrad schrauben. Denn der richtet sich derzeit ausschließlich an Profi-Strategen. **HK**

## Runes of Magic

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Runewaker Entertainment / Frogster** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► gamestar.de **Quicklink 5840** ► Potenzial **Gut**

**Seit 15. Dezember läuft die offene Beta-Phase von Runes of Magic. Jeder kann teilnehmen, und es wird zum Release keine Charakterlöschung geben.**

Ja, **Runes of Magic** kommt ursprünglich aus Asien. Nein, es ist kein stumpfer »Asia-Grinder« mit riesenägigen Mangafiguren. Das kostenlose Online-Rollenspiel von Runewaker Entertainment läuft in Asien bereits erfolg-

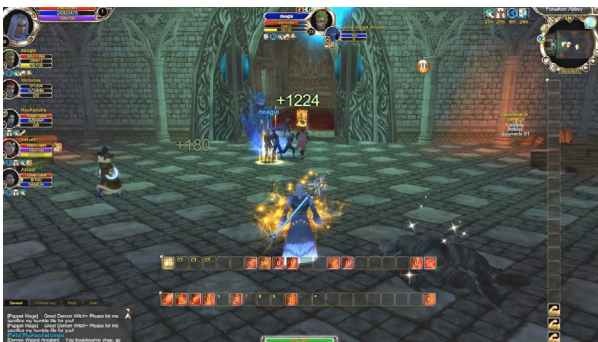
reich, die Entwickler haben jedoch die europäische Version stark angepasst: neue Charaktergesichter, über 1.000 zusätzliche Quests, nicht ganz so bunte Gegner und viele andere Änderungen. Zwar spielt **Runes of Magic** auch in einem Fantasy-Szenario, geht aber im Vergleich zum Throninhaber **World of Warcraft** einiges anders an: Es gibt sechs Basisklassen, aus denen Sie sich ab dem zehnten Level eine zweite aussu-



Jeder Spieler besitzt ein eigenes Haus mitsamt **Hausmädchen**.

chen dürfen, um sich so etwa einen Nahkampfhelfer zusammenzubauen. Sie müssen sich nicht für einen bestimmten Handwerksberuf entscheiden, sondern können alle erlernen. Jeder Charakter besitzt von vornherein ein eigenes, instanziiertes Haus, das er aus jeder Stadt betreten und nach Belieben einrichten kann. Die Spielwelt Taborea bietet kleinen Gruppen dynamische Instanzen, die bei jedem Besuch anders aufgebaut sind, aber immer wertvolle Gegenstände enthalten. Größere Gruppen können sich an schwierigeren Arealen versuchen, die

zwar immer gleich aussehen, dafür aber deutlich anspruchsvollere Gegner und wertvollere Beute enthalten. Ähnlich verhält es sich, wenn Spieler gegeneinander kämpfen: Als Solist nehmen Sie an schnellen Arena-Kämpfen oder kleinen Scharmützel teil, gemeinsam mit Ihrer Gilde treten Sie gegen andere Clans an. Dabei errichten die Spielergruppen eigene Festungen und greifen die Bollwerke ihrer Konkurrenten an. Sie dürfen sogar mit den Spielern Ihres Servers gegen die menschlichen Recken anderer Server antreten. **PD**



Kleine Instanzen sind dynamisch aufgebaut und sehen bei jedem Besuch anders aus.

Wer Wesley zu nahe kommt, kriegt im **Nahkampf** auf die Mütze.



## Wanted

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Grin / Warner Bros.** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► [gamestar.de](http://gamestar.de) Quicklink 5845 ► Potenzial –

Normalerweise erscheinen Spiele zu Filmen ja möglichst zeitgleich. Doch dieser Third-Person-Shooter erzählt die Nachgeschichte seines Kino-Pendants – und lässt deshalb noch ein bisschen auf sich warten.

Die Handlung von **Wanted: Weapons of Fate**, so der vollständige Titel, beginnt rund zwei Stunden nach dem Ende des Films. Sie steuern Wesley, einen jungen Burschen, der gerade einen neuen Job bekommen hat: Er ist nun Profikiller. Eine Bruderschaft übermenschlicher Assassinen hat ihn in seine Reihen berufen, denn Wesley besitzt wie sein Vater vor ihm eine besondere Fähigkeit: Er schießt wie der Teufel und krümmt sogar die Flugbahn von Pistolenkugeln. Dank seiner Begabung aktiviert Wesley wie in **Max Payne** einen Zeitlupenmodus, außerdem

steuert er gelegentlich seine Schüsse elegant um Kurven herum und in nichtsahnende Gegner hinein. Dabei folgt die Kamera dem Geschoss bis ins Ziel – filmreif. Um die nötige Konzentrationsenergie dafür aufzubringen, muss Wesley Gegner auf »normale« Weise niederstrecken, zur Not auch im Nahkampf mit seinem Messer. Wie Inspektor Tequila aus **Stranglehold** hüpfert der Bursche dabei wieselflink von Deckung zu Deckung. Das alles sieht bislang ziemlich cool aus. Im Laufe des Spiels werden Sie außerdem noch andere Charaktere mit ähnlichen Fähigkeiten steuern – vielleicht ja sogar Angelina Jolie, die im Film mitspielt. Die kennt sich ja mit Kurven aus. Ach, Sie haben den Film noch gar nicht gesehen? Macht nichts: Der soll im Januar auf DVD erscheinen – womöglich im Doppelpack mit dem Spiel? **FAB**

Sie werden auch andere **Charaktere** als Wesley steuern können.



# Panzers Cold War

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Taktik** ► Termin **9.2.2009**  
 ► Hersteller **InnoGlow / Atari** ► Status **zu 95% fertig**  
 ► gamestar.de Quicklink 5710 ► Potenzial **Sehr gut**

DVD  
Video-Special

**Zwei gute Nachrichten für Taktikfische: 1. Panzers lebt und ist so gut wie fertig. 2. Es macht genau so viel Spaß wie die Vorgänger.**

Lange war unklar, ob **Panzers: Cold War** überhaupt noch erscheinen wird. Denn die Pleite des Publishers 10tacle riss im Sommer auch das ungarischen **Panzers**-Studio Stormregion mit in den Abgrund. Die Rettung für **Cold War**: Ein Teil der Stormregion-Entwickler gründete ein neues Team namens InnoGlow und fand mit Atari einen Publisher. Der bringt das Echtzeit-Taktikspiel nun im Februar 2009 auf den Markt kommt. Und es befindet sich in einem sehr guten Zustand, wovon wir uns auf einer Präsentation in London überzeugen konnten.

Da **Cold War** schon zum Zeitpunkt der 10tacle-Insolvenz fast fertig war, haben sich die Entwick-

ler in den letzten sechs Monaten vor allem aufs Balancing und auf die Optimierung der Technik konzentriert. **Cold War** soll nun trotz seiner detailverliebten und effektvollen Schlachtfelder auch auf Mittelklasserechnern flüssig laufen. Außerdem haben die Entwickler die unteren der vier Schwierigkeitsgrade deutlich entschärft, sodass nun auch Einsteiger eine Chance gegen die prinzipiell sehr starke KI haben. Profis freuen sich auf eine Fülle an taktischen Möglichkeiten. So können Sie mit flexiblen Upgrades blitzschnell auf die Gefechtsituation reagieren und etwa Flammenwerfer auf Ihre Stahlkolosse schrauben, falls der Gegner einen Großangriff mit Fußsoldaten startet. Oder Sie überlassen das Ihrem Kumpel, denn den Großteil der Kampagnenmissionen dürfen Sie auch kooperativ in Angriff nehmen.

HK



Die **Panzerschlachten** sehen klasse aus und erlauben viele taktische Winkelzüge.



Infanterie kann sich hinter Objekten verschansen. Da hilft nur der **Flammenwerfer**.



In der **Außenperspektive** fällt es uns oftmals schwer, den Jet in die richtige Richtung zu lenken.



Um Fahrzeuge in **Häuserschluchten** zu beharren, müssen wir sie steil von oben anfliegen.

## Tom Clancy's H.A.W.X.

► **Angespielt** ► Genre **Action-Simulation** ► Termin **1. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Ubisoft Bukarest / Ubisoft** ► Status **zu 70% fertig**  
 ► gamestar.de Quicklink 5059 ► Potenzial **Gut**

**Söldner in Panzern und per pedes waren gestern, der moderne Bezahlssoldat ist im Kampfjet unterwegs – zumindest in der actionreichen Simulation von Ubisoft.**

**H.A.W.X.** spielt in der nahen Zukunft – im gleichen Universum, in dem sich auch die Recken der Tom-Clancy-Titel **Endwar** und **Ghost Recon: Advanced Warfighter** tummeln. Sie sind Pilot in einer zivilen Sicherheitsfirma und jagen auf der ganzen Welt Schurken.

Die leichte Spielvariante enthält im Gegensatz zum Expertenmodus (in unserer Version nicht spielbar) viele Hilfen, die Ihnen den Start ins Fliegerleben erleichtern. Das Programm ERS (»Enhanced Reality System« oder Verbesserte-Realität-System) etwa zeigt Ihnen auf Wunsch die ideale Flugbahn an, um einen Feind abzufangen oder einen Panzer aus einer Häuserschlucht zu bomben. Das ERS begrenzt Ihre Flugmanöver, sodass Sie nicht wegen eines Strömungsabrisses unkontrolliert Richtung Erde trudeln können. Im

Kampf gegen Jets müssen Sie jedoch auf diese Hilfen verzichten, um mit extremen Manövern Raketen auszuweichen und Feinde zu verfolgen. Das Spiel schaltet dann in eine dynamische Außenansicht und versucht stets, Ihr Ziel im Blick zu behalten. Da Sie so mitunter auch aus einer Seitenansicht steuern müssen, ist einiges räumliches Vorstellungsvermögen gefragt, um nicht abzustürzen. Sinnvoller wäre es gewesen, wenn Ubisoft Bukarest den Freiflug-Modus nicht zwingend mit der Außenperspektive gekoppelt hätte – die schafft zwar Übersicht, ist zum Anvisieren der Beute jedoch zu umständlich. Die Steuerung mit Tastatur und Maus stößt vor allem bei flinken Manövern schnell an ihre Grenzen, mit dem Gamepad fliegt es sich hingegen bequem. Aufgrund der vielen Steuerhilfen spielt sich **H.A.W.X.** sehr arcadelastig, vielleicht wird es im Experten-Modus auch für Simulations-Fans interessant – vor allem weil auch Joysticks unterstützt werden sollen.

PD

# Battlestations Pacific

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Eidos Hungary / Eidos** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 5841](#) ► Potenzial –

**Taktieren wie ein General, kämpfen wie ein Soldat: Die ungewöhnliche Mischung aus Echtzeit-Strategie und Actionspiel schickt Sie in die größten Seeschlachten des Zweiten Weltkriegs.**

Wie im Vorgänger **Battlestations: Midway** koordinieren Sie Flotten- und Fliegerverbände auf einer strategischen Karte, können aber auch jederzeit in jeden der über 100 Einheiten-typen springen und selbst das Steuer übernehmen. Die wich-

tigsten Neuerungen: zum einen die rund doppelt so lange Kampagne mit 28 Missionen, in denen Sie nicht nur die Amerikaner, sondern auch die Japaner befehligen. Zum anderen die Landeoperationen, bei denen Sie (nicht steuerbare) Infanterie auf Inseln abladen, um Radaranlagen oder stationäre Geschütze zu erobern. Dank einer komplett überarbeiteten Bedienung sollen Sie das alles erheblich besser im Griff haben als im stellenweise arg fummeligen ersten Teil. HK



Gewaltige Weltkriegsschlachten, auch auf Seiten der Japaner.



Seine Spurensuche führt den Meisterdetektiv auch in den **Operationssaal** eines Krankenhauses.

## Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **März 2009**  
 ► Hersteller **Frogwares / Focus** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► [gamestar.de Quicklink 5843](#) ► Potenzial –

**Wer unter dem Pseudonym »Jack the Ripper« mordend durch London zog, wurde im echten Leben nie geklärt. Vielleicht gelingt es Ihnen ja in diesem Adventure.**

Arsène Lupin ist abgehakt, nun droht der nächste Bösewicht: In **Sherlock Holmes versus Jack the Ripper** heftet sich der Meisterdetektiv an die Fährte des Serienmörders, der 1888 im Londoner Stadtteil Whitechapel fünf Prostituierte zerstückelte. Bei seiner Spurensuche lenken Sie Holmes

in klassischer Adventure-Manier mit Mausclicks, dürfen die 3D-Kulissen aber auch in der Ego-Ansicht erkunden. Aufgestöberte Indizien verknüpfen Sie zu Theorien, die Sie danach auf die Probe stellen – wie das funktionieren soll, verrät Frogwares noch nicht. Wir hoffen jedenfalls, dass die Entwickler daraus logischere Rätsel stricken als im schwachen Vorgänger **Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin**. Aber ein neuer Bösewicht ist eben auch immer die Chance, etwas besser zu machen. GR

Exklusiv angespielt! Der dritte Teil von Electronic Arts' extrem erfolgreicher Lebenssimulation ist nicht nur hübscher, größer und komplexer – es steckt auch viel mehr Spiel drin.

# Die Sims 3

Was für ein Dilemma: Stefanie's Traum ist es, Astronautin zu werden. Dafür tut die ebenso junge wie ambitionierte Panzerfahrerin alles Menschenmögliche. Sie trainiert hart, erscheint jeden Tag pünktlich auf dem Stützpunkt

und kommt hervorragend mit ihren Arbeitskollegen klar. Wäre da nur nicht ihr Chef! Der meist schlecht gelaunte General schert sich nämlich nicht um die Meinung anderer Leute, räumt bei einer Einladung zum Abendessen den Kühlschrank leer oder taucht auf festlichen Anlässen nur in Unterwäsche auf. Der Platz im Space Shuttle rückt jedoch nur dann in greifbare Nähe, wenn Stephanie sich mit ihrem Vorgesetzten gut stellt. Keine leichte Aufgabe – aber bezeichnend für den Kurs, den die erfolgreichste Spieleserie aller Zeiten mit dem nunmehr dritten Teil einschlägt. Komplexer und anspruchsvoller soll alles werden, sagt Electronic Arts, und Stefanie sowie ihr Chef sind das beste Beispiel dafür. Denn durch zwei elementare Neuerungen will EA seine Lebenssimulation nicht nur auf eine neue Stufe heben, sondern dem Spieler erstmals auch eine motivierende Karotte vor die Nase binden: ein Ziel nämlich, einen Lebens Traum wie Stefanie's Flug ins All. Funktioniert das? Wir haben **Die Sims 3** als erstes deutsches Magazin zwei Tage lang gespielt, um eine Antwort zu finden.

## Der Sim lebt

Stefanie's Problem mit ihrem General hat seinen Ursprung im neuen Character-System von **Die Sims 3**. Das verpasst jeder Figur, zum Beispiel dem unhöflichen Vorgesetzten, besondere Eigenheiten, positive wie negative. Bei der Erstellung unseres Schützlings dürfen



»Was hab' ich denn gesagt?!« Wer in **Die Sims 3** **dauerhafte Kontakte knüpfen** will, muss sich künftig anstrengen – mehrmals denselben Scherz oder Anmachspruch vom Stapel zu lassen, beeindruckt die Angebetete nur wenig.

wir selbst festlegen, wie er ticken soll. Ist er ein schüchterner Bücherwurm oder eher der draufgängerische Partylöwe? Soll's ein technikorientierter Computer-Freak oder doch eher ein perfektionistischer Musiker sein? Aus 62 Charaktereigenschaften (siehe Kasten S. 31) wählen wir fünf aus und kombinieren sie miteinander – was der Sim jeweils mit witzigen Animationen kommentiert. Praktisch: Die lange Eigenschaftenliste lässt sich auf Wunsch in Rub-

riken (geistig, körperlich, sozial etc.) unterteilen. So stellen wir ratzfatz unseren künstlerisch begabten, charismatischen, aber dabei latent kindlichen Workaholic mit Hang zu guter Laune zusammen. Sprich: einen echten Spiele-Redakteur. Gut: Während Profis aus dem Vollen schöpfen und sich beispielsweise einen böswilligen, hitzköpfigen und diebischen Langschläfer basteln (um sich anschließend mit dessen Problemen herumschlagen zu

Zum Start des Spiels im Frühling soll es neben dem Dorf **Sunset Valley** noch ein weiteres zum kostenlosen Download geben.





müssen), greifen Einsteiger zu weniger und sozial verträglicheren Eigenschaften und kreieren etwa ein humorvolles Glückskind mit Frühaufsteher-Gen. Wem das noch zu viel Kleinarbeit ist, der lässt den Charakter seines Schützlings einfach auswürfeln. Bei unseren Versuchen spuckte das Programm aber noch teils merkwürdige Ergebnisse wie den ambitionierten Stubenhocker aus.

### Der Sim träumt

Neben den Charaktereigenschaften müssen wir uns zu Beginn für ein Lebensziel entscheiden – die nächste große Neuerung in **Die Sims 3**. Lebensziele sind besonders knifflige und zeitaufwändige Wünsche, die wir unserem Schützling im Verlauf seines Daseins erfüllen sollen, also so etwas wie die Hauptquest in Rollenspielen. Wir finden die Idee klasse, denn dadurch haben Spieler nun ein konkretes und langfristig motivierendes Ziel vor Augen. In den bisherigen Sims-Spielen war man ausschließlich damit beschäftigt, kurzweilige Wünsche (kaufe Fernseher, lerne neues Re-

zept) zu erfüllen, Job und Freizeit unter einen Hut zu bekommen und bestenfalls nicht im Armenhaus zu landen. Der Clou: Die Lebensziele richten sich nach den von uns ausgewählten Eigenheiten. Ein zielstrebig, charismatischer und leicht zu begeisternder Perfektionist etwa möchte Chef einer Megafirma werden. Oder Gitarren-Virtuose. Die draufgängerische, familienorientierte und leicht irre Romantikerin hingegen plant, gleich fünf Kinder großzuziehen. Und der glücklose, überemotionale und neurotische Technikhasser möchte als Autor oder Schachgroßmeister sein Geld verdienen. Allein wieder und wieder zu gucken, welche Ziele das Programm anhand der ausgewählten Charaktereigenschaften errechnet, hat uns riesigen Spaß gemacht. Der mutige und hitzköpfige Draufgänger? Will internationaler Superspion werden. Die böse, humorlose und grante Kapitalistin? Natürlich Imperator der Finsternis.

## ! Screenshot-Warnung

Obwohl wir **Die Sims 3** ausführlich spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Das Material in diesem Artikel stammt von Electronic Arts. Deshalb ist auf einigen Bildern die Benutzeroberfläche ausgeblendet.

## Inhalt

Mega-Preview.....	27
Vier Fragen an .....	28
Die Musik.....	28
Die Charaktereigenschaften.....	31
Erstellen Sie Ihren Sim.....	32
Der Objekt-Editor .....	33

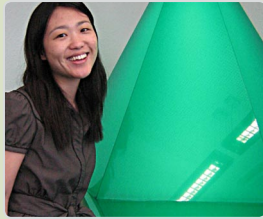
gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 5715



## Vier Fragen an ...

### MJ Chun

**MJ Chun** ist Produzentin von Die Sims 3. Sie gehört seit 2003 zum The-Sims-Division-Team und hat als Entwicklungschefin bereits am zweiten Serienteil mitgewirkt.



#### GameStar ... Was ist das Besondere an den neuen Sims?

❖ **MJ Chun** Wir haben aus Die Sims 2 eine wichtige Sache gelernt: Sobald wir uns in einer 3D-Welt befinden, wächst bei den Spielern der Bedarf nach individuellen Gestaltungsmöglichkeiten. Wenn wir in das Spiel ein Sofa, einen Tisch oder ein T-Shirt mit drei verschiedenen Texturen einbauen, hat das gleiche Objekt jeweils eine ganz andere »Persönlichkeit«. Mit dem neuen Gestaltungseditor gehen wir den nächsten großen Schritt in der Serie und geben dem Spieler unzählige Möglichkeiten, seine Sims, seine Möbel, sein Haus, die ganze Umgebung komplett umzugestalten. Und jedes Objekt lässt sich per Mausklick exportieren, um es mit der Fangemeinde zu teilen.

#### ❖ Also sind von den Spielern erstellten Inhalte (User Generated Content) die Zukunft der Sims. Auf welchen Wegen erreichen meine Kreationen denn die anderen Spieler?

❖ Eigene Stile zu erschaffen und zu verteilen, muss so einfach wie möglich sein. Wenn der Spieler zum Beispiel ein tolles T-Shirt, einen Sim oder gleich ein ganzes Haus entwirft, kann er es mit nur wenigen Klicks veröffentlichen, und zwar jederzeit. Über den neuen Launcher vor dem Start des Spiels können die Spieler zudem ihre eigenen Inhalte

und installierten Objekte verwalten, sozusagen ein eigenständiges Online-Portal in die Welt der Sims.

#### ❖ Für Die Sims 2 gibt es zahlreiche sehr erfolgreiche Erweiterungspakete wie Vier Jahreszeiten, Open for Business, Haustiere oder Nightlife. Wie viel von diesen Addons steckt in Die Sims 3?

❖ Ein paar Aktivitäten und Funktionen packen wir auch in Die Sims 3. Zum Beispiel kann ein Sim ein freischaffender Künstler werden, der mit Malerei oder als Autor seinen Lebensunterhalt verdient. Oder er ist ein Sammler von Antiquitäten und verkauft sie. Aus Vier Jahreszeiten werden die Fans vor allem das Fischen und Gärtnern wiedererkennen. Aus der Urlaubs-Episode haben wir den Strand übernommen. Ein Fitness-Center gibt es in Die Sims 3 auch.

#### ❖ Habt ihr schon Addon-Pläne für Die Sims 3? Zum Beispiel eines mit, sagen wir, Haustieren?

❖ Im Moment liegt der Fokus auf der Fertigstellung des Hauptspiels und der Community-Plattform. Wenn das alles abgeschlossen ist, wird es sicherlich eine Menge Ideen und Rückmeldungen der Fans geben, die wir als Anregung für zukünftige Spielinhalte verwenden können.

### Der Sim zieht ein

Auch das Äußere Ihrer Sims können Sie komplett den eigenen Wünschen anpassen, und das deutlich vielseitiger als in **Die Sims 2**. Aber dazu später mehr – wir wollen schließlich loslegen. Einen Klick sowie eine eher unspektakuläre Kamerafahrt über das malerische Dorf Sunset Valley später stehen wir vor unserer nächsten Entscheidung: Wo soll unser Schützling wohnen? Wie gewohnt blicken wir aus der Vogelperspektive auf die Stadt und suchen uns eine hübsche Bleibe aus. Je größer und luxuriöser das Anwesen, desto tiefer müssen wir dafür in die Tasche greifen. Oder wir schließen uns einem bereits existierenden Haushalt an. Eine neue Anzeige verrät hierbei, wie anspruchsvoll sich die ausge-

wählte Familie spielt. Naturgemäß wird's kniffliger, je mehr Leute (und vor allem Kinder) sich die Bude teilen. Wir wollen es jedoch ruhig angehen und wählen ein schnuckeliges Einfamilienhaus am Stadtrand – prompt zoomt das Programm aus der Übersichtskarte direkt an die frisch erstandene Hütte, ganz ohne die störenden Ladezeiten des Vorgängers. Die offene Welt bringt noch einen weiteren Vorteil: Endlich kann Electronic Arts die Stadt adäquat mit Leben füllen. Überall tummeln sich Bewohner in den Straßen, gehen ihrem Alltagsgeschäft nach, flanieren im Park oder hocken im Straßencafé. Dabei soll sich mit der Zeit eine eigene Dynamik entwickeln. Kommt es etwa zu einem Nachbarschaftsstreit zweier Anwohner, werden



5 aus 62: Die Möglichkeiten, die **Charakterzüge** und damit das Lebensziel Ihres Sim zusammenzustellen, sind vielfältig.

sich die beiden auch nach Sim-Wochen noch böse anschauen. Um zu überprüfen, ob sich Sunset Valley wirklich weiterentwickelt, hat uns jedoch die Zeit gefehlt – deshalb zurück zu unserem, gerade eingezogenen Sim. Praktisch: **Die Sims 3** beginnt stets an einem Wochenende. Wir können uns also erstmal mit der Wohnung vertraut machen und uns einleben, bevor der berufliche Alltag ruft.

### Der Sim spricht

Von Ruhephase kann keine Rede sein, bereits nach wenigen Minuten klingeln die Nachbarn. Das kennt man schon aus dem Vorgänger, und auch in **Die Sims 3** sind die Gespräche mit den Anwohnern die ideale Grundlage für neue Bekanntschaften. Im Vergleich zum zweiten Teil müssen wir für deren Pflege jedoch weit tiefer in die Trickkiste greifen. Be-

sonders Unbekannte lassen sich im Vergleich zu den früheren **Sims**-Spielen nur noch schwer zu einem Gespräch überreden, und wer dabei allzu banal oder forsch vorgeht, langweilt oder verschreckt sein Gegenüber schnell. Vorbei also die Zeit, als es für den Status »bester Freund« ausgereicht hat, fünfmal denselben Witz zu erzählen oder minutenlang Gerüchte auszutauschen. Ausschlaggebend für den gehobenen Anspruch und Realismus sind auch hier die neuen Charakterwerte – die unseres Sim ebenso wie die der Gesprächspartner. Der Clou: Je länger wir mit einem Sim quatschen, desto besser lernen wir ihn und seine Vorlieben und Eigenheiten kennen (symbolisiert durch entsprechende Einblendungen). So können wir gezielt Interaktionen starten, um wiederum weitere Pluspunkte zu

## Die Musik

Schluss mit dem Gedudel früherer **Sims**-Spiele: Für **Die Sims 3** hat Electronic Arts den Komponisten Steve Jablonsky (links auf dem Foto) verpflichtet. Der einstige Schüler des Filmmusikers Hans Zimmer (**Gladiator**, **The Dark Knight**) zeichnet unter anderem für die Soundtracks der beiden Michael-Bay-Kracher **Die Insel** und **Transformers** verantwortlich. Die Musik zu **Command & Conquer 3** und zum in Deutschland indizierten **Gears of War 2** stammt ebenfalls von ihm.





Das **Baumenü** (unten) ist optisch ansprechender und besser strukturiert. Ebenfalls neu: Möbel lassen sich künftig im 45-Grad-Winkel anordnen.



**Spieß** trifft auf **Partylöwe**. In einer Wohngemeinschaft sorgen solche Gegensätze naturgemäß für reichlich Zündstoff.

sammeln. Die Gesprächsoption »Rezepte austauschen« sorgt beispielsweise bei einem Hobbykoch ratzfatz für leuchtende Augen. Wir sind von dem neuen Sozialsystem begeistert: Die Sims wirken dadurch nicht nur erheblich lebendiger und in ihren Handlungen nachvollziehbarer, wir überlegen uns auch bei jeder Option gleich zweimal, ob dieses Ge-

sprächsthema oder jener Flirt gerade wirklich angebracht ist.

### Der Sim arbeitet

Neben der Pflege von Freundschaften ist das Berufsleben anspruchsvoller geworden. Wir erinnern uns: In **Die Sims 2** hat es für eine Beförderung stets ausgereicht, Freunde zu haben und die für das Arbeitsfeld benötigten Ta-

lente zu schulen. So stieg ein Balljunge schnell zum Leiter eines Fitness-Clubs auf, wenn er in den Bereichen Sport und Charisma gute Werte aufwies. In **Die Sims 3** spielen solche Voraussetzungen zwar ebenfalls eine Rolle, aber nur noch eine von vielen. Wie im echten Leben kommt es neben vorbildlichen Referenzen nämlich auch auf die gute Einstellung des

Sim an (hier Laune genannt), ob er pünktlich bei der Arbeit erscheint und wie er sich mit seinen Kollegen und vor allem seinem Chef versteht – und da ist es wieder, Stefanies Problem. Um in dem einen oder anderen Bereich Bonuspunkte zu sammeln und unsere Beförderung gezielt zu unterstützen, dürfen wir während unserer Arbeitszeit über das (**Sims**-Veteranen schon bekannte) Symbol in der linken oberen Bildschirmcke nun Job-Optionen

Anhand von Erikas **Vorlieben** ① und **Charaktereigenschaften** ② können wir gezielt **Gespräche** führen ③. Die Hippie-Braut scheint das jedoch nicht zu interessieren ④. Da es glücklicherweise nicht zu den aktuellen **Wünschen** ⑤ unseres Sim gehört, Freundschaften zu schließen, hat die Abfuhr des Gegenübers keinen Einfluss auf die **Laune** unseres Schützlings ⑥.





Goßes Atmosphäre-Plus: Dank der offenen Welt pulsiert das Leben in den **Nachbarschaften**.

Der Weg zum **ersten Kuss** ist hart. Danach dürften jedoch schnell die Hochzeitsglocken läuten.



für den laufenden Tag festlegen. Soll unser Sim zum Beispiel besonders hart arbeiten, beim Mittagessen mit den Kollegen schäkern oder den Chef umgarnen? Vorbei die Zeit, als man während des Geldverdienens zum Nichts-

tun und Warten verdammt war. Eine zusätzliche Herausforderung bieten die so genannten »Möglichkeiten«. Das sind Nebenaufgaben, die Ihnen das Programm zufallsgeneriert während der Arbeitszeit stellt. Steve, unser poli-

tikinteressierter, aber nur als Podium-Polierer eingestellter Jugendliche soll beispielsweise um 16:00 Uhr zur Universität fahren und dort die Wahlurnen überprüfen. Haben wir dazu keine Lust, verläuft der Arbeitstag wie ge-

habt, ganz ohne Konsequenzen. Erfüllen wir den Auftrag jedoch, wirkt sich das positiv auf die Karriere aus – das motiviert nicht nur, sondern bringt auch mehr Abwechslung in das von den Entwicklern bislang sträflich vernachlässigte Berufsleben der Sims.

## Der Sim entspannt

Kommt der Sim abends nach Hause, ist er ausgelaugt, sichtbar an den **Sims**-typischen Bedürfnisbalken, die in grün, gelb und rot anzeigen, wie es um die Hygiene, den Spaß, den Hunger oder ... nun, die Blase des eigenen Schützlings bestellt ist. Anders als in **Die Sims 2** verändern sich die Grundbedürfnisse langsamer – wir müssen unseren Sim also nicht mehr so häufig auf die Toilette schicken oder ein Essen zubereiten lassen. Weitere Vorteile in Sachen Lebenskomfort verschaffen wir uns durch das Erfüllen kleiner Wünsche. Nett: Statt diese Wünsche wie im Vorgänger nach dem Motto »Friss oder stirb« vom Programm vorgeschrieben zu bekommen, dürfen wir aus einer sich stets aktualisierenden, weil situationsabhängigen Liste bis zu vier Sehnsüchte herauspicken und unserem Sim quasi versprechen. Erfüllen wir den Wunsch innerhalb eines bestimmten Zeitlimits, sammeln wir Erfahrungspunkte, mit denen wir – und jetzt wird's interessant – spezielle Belohnungen freischalten. Die Liste umfasst 31 solcher Boni, von Kaufhaus-Rabatten über die »stählerne Blase« (der Sim muss nicht mehr aufs Klo) bis hin zum schnelleren Aneignen neuer Fertigkeiten oder die Möglichkeit, Zwillinge zu gebären. Je tiefer diese Belohnungen Einfluss auf den

**Nette Details:** Fällt eine Wurst vom Grill, kommt sie kurzerhand wieder auf den Rost. Links freut sich ein Angler über einen goldenen Fang.



**Buntes Make-Up** wie diese Tiger- und Clown-Masken lässt sich bereits beim Erstellen eines Sim auswählen – auch bei Erwachsenen.





Praktisch: In der **Übersichtskarte** werden alle wichtigen Orte durch entsprechende Symbole markiert.

Alltag nehmen, desto teurer sind sie. So kostet beispielsweise die Midlife-Crisis zwar Unmengen an Erfahrungspunkten, lässt uns vor dem Eintritt ins Sim-Rentenalter aber sämtliche Charakterwerte neu verteilen. Und der sündteure Körper-Modellierer macht aus unserem dick gewordenen, weil faulen Steve ratzfatz einen blondge-lockten Adonis. Diese quasi göttlichen Eingriffe motivieren zwar deutlich, sind aber nicht unbedingt realistisch; wer fürchtet, dass darunter die Glaubwürdigkeit der Spielatmosphäre leidet, kann auf die Boni verzichten.

### Der Sim formt sich

Apropos Adonis: Kommen wir zum Sim-Editor, schließlich machte das Erstellen eines eigenen Schützlings schon im Vorgänger viel Spaß. Auf den ersten Blick unterscheidet sich der neue Editor kaum vom dem aus **Die Sims 2** (siehe Kasten »Erstelle Sie Ihren Sim«). Nach wie vor klicken wir uns in klar strukturierten Menüs durch die Register Allgemeines (Name, Geschlecht, Alter und Größe), Frisuren, Gesicht, Kleidung und Persönlichkeit. Wir schauen

genauer hin und finden jede Menge Detailverbesserungen. Statt zum Beispiel lieblose Schieberegler-Listen abzuklappen, klicken wir nun auf praktische Skizzen von Augen-, Mund- oder Ohrenpartien und wissen so sofort, was wir wo wie manipulieren. Das ist auch nötig, denn Electronic Arts hat die Optionsvielfalt gehörig angehoben. Allein die Nase lässt sich in den Bereichen Nasenspitze, -rücken und -flügel sowie Position, Länge und Weite verformen. Bei den Frisuren können wir nicht nur die Haarfarbe festlegen, sondern auch dem Haaransatz und den Spitzen spezielle Töne zuordnen und sogar Strähnen definieren. Erstmals dürfen wir unseren Sim auch mit Accessoires wie Brillen, Uhren, Armbändern und Ohrringen ausstatten. Und das überarbeitete Make-up macht es mit Lippenstift, Puder, Eye Liner und Lidschatten sogar möglich, Bill von Tokio Hotel nachzubauen. MJ Chun, die Produzentin von **Die Sims 3**, hat zum Beispiel testweise den scheidenden US-Präsidenten George W. Bush modelliert – mit verblüffend echt wirkendem Ergebnis. Wer hingegen zu den ungeduldigen Naturen gehört und bei all dieser Vielfalt die Nase rümpft, darf aufatmen. Wie

**Große Häuser, große Familien** – nur Sims-Profis mit reichlich virtuellem Geld in der Tasche sollten sich an solche Herausforderungen wagen.



## Die Charaktereigenschaften

- ▶ ambitioniert
- ▶ Angler
- ▶ athletisch
- ▶ böse
- ▶ böswillig
- ▶ **Bücherwurm**
- ▶ charismatisch
- ▶ Computer-Freak
- ▶ Draufgänger
- ▶ Eremit
- ▶ familienorientiert



**Bücherwürmer** schmökern am liebsten stundenlang in ihrer Lieblingslektüre. Praktischer Nebeneffekt: Durch das Lesen steigt nicht nur der Spaß-Wert Ihres Sim, er lernt je nach Buch auch neue Fertigkeiten.

- ▶ **Feigling**
- ▶ flirtbegeistert
- ▶ Freiluft-Liebhaber
- ▶ Freiluft-Verweigerer
- ▶ freundlich
- ▶ Genie
- ▶ Glückskind
- ▶ grantig
- ▶ großartiger Küsser
- ▶ grüner Daumen
- ▶ gutmütig
- ▶ Hitzkopf

○ **Feiglinge** sind äußerst schreckhafte Sims, die bei schlechten Scherzen schnell das Weite suchen. Mit ihnen muss man sensibel umgehen – am besten tagsüber, wenn es draußen hell ist.



- ▶ **Hobbykoch**
- ▶ hoffnungsloser Romantiker
- ▶ humorlos
- ▶ humorvoll
- ▶ irre
- ▶ Kapitalist
- ▶ Kinderhasser
- ▶ kindisch



**Hobbyköche** fühlen sich am Herd pudelwohl. Anders als andere Sims lernen sie blitzschnell neue Rezepte und stellen sich in der Küche geschickter an – plötzliche Brände sind bei ihnen also nicht zu befürchten.

- ▶ **Kleptomane**
- ▶ Kulturbanause
- ▶ Künstler
- ▶ Langschläfer
- ▶ leicht zu beeindrucken
- ▶ leichter Schläfer
- ▶ Musik-Virtuose
- ▶ mutig
- ▶ neurotisch

○ **Kleptomane** sind die geborenen Langfinger, kein Gegenstand ist vor ihnen sicher. Zwar geraten solche Sims eher selten in Geldnöte, neue Freunde finden sie dagegen nur sehr schwer.



- ▶ **Partylöwe**
- ▶ Pechvogel
- ▶ Perfektionist
- ▶ sauber
- ▶ schlampig
- ▶ Schnorrer
- ▶ Snob
- ▶ Stubenhocker
- ▶ Technik-Hasser
- ▶ tollpatschig
- ▶ Tüftler
- ▶ überemotional



Den Abend allein auf dem Sofa zu verbringen ist für den **Partylöwen** nichts – für ihn kann eine Fete nicht wild genug sein. Zwar trifft der Partylöwe schnell neue Bekannte, kommt dafür aber kaum aus dem Bett.

- ▶ umgänglich
- ▶ **unangemessen**
- ▶ unromantisch
- ▶ unschlüssig
- ▶ Vegetarier
- ▶ vergesslich
- ▶ verklemmt
- ▶ Verlierer
- ▶ wasserscheu
- ▶ Workaholic

○ **Unangemessene Sims** sind schlecht erzogen und manövrieren sich und andere regelmäßig in peinliche Situationen. Mit ihnen befreundet zu sein ist schwer, für einen Lacher sind sie aber immer gut.



## Erstellen Sie Ihren Sim

Der neue **Charakter-Editor** ist ein Fest für jeden Bastler. Ob Figur, Gesicht, Frisur, Make-up, Klamotten oder Accessoires – alles lässt sich bis ins kleinste Detail definieren und manipulieren. Neu: Einzelne Kleidungsstücke dürfen wir mit der Maus markieren, um dann die Texturen auszutauschen oder zu bearbeiten.



im Vorgänger können Sie auch auf vorgefertigte Gesichtszüge und Klamotten zurückgreifen oder sich Ihren Sim gleich komplett zufällig zusammenstellen lassen.

### Der Sim räumt ein

Nicht nur beim Erstellen eines Sim wird Kreativität großgeschrieben, auch sämtliche Objekte lassen sich in der neuen Sims-Welt frei gestalten (siehe Kasten »Der Objekt-Editor«). Ein Klick auf eine beliebige Textur irgendwo im Haus, und schon können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Soll die Tapete im Wohnzimmer blau-weiß gestreift oder grünweiß getigert sein? Längs- oder Querstreifen? Welche Farbe bekommen die Sofas? Sollen sie aus Le-

der, Lack oder Jeans-Stoff bestehen? Bekommen die Stühle in der Küche dasselbe Muster wie die Vorhänge? Und wo zum Geier ist die Zeit hin? Dass wir uns so im Einrichten der Wohnung verlieren, liegt neben den gestalterischen Möglichkeiten vor allem an der deutlich intuitiveren Bedienung. Statt wie bisher Möbel, Elektrogeräte oder Deko-Gegenstände in wild verschachtelten Ordnern zu verstecken, hat Electronic Arts das Bau-Menü generalüberholt, an die Stelle fitzeliger Symbole treten klar erkennbare Skizzen für Schränke, Tische, Betten, Regale, Lampen und alles andere. Zudem erkennt das Spiel verwandte Gegenstände und »verheiratet« diese miteinander.



Fettnäpfchen ade: Wer sein Gegenüber besser kennt, kann in **Gesprächen** gezielt Fragen stellen und dadurch auf Vorlieben und Charakterzüge eingehen.

Wer also einen Esstisch samt Stühlen umpositionieren will, muss nicht mehr jedes Teil einzeln anklicken und verschieben. Und um Räume zu vergrößern oder zu verkleinern, lassen sich bereits hochgezogene Wände nun mit der Maus in jede beliebige Richtung ziehen – das Programm übernimmt verbaute Fenster dabei automatisch.

### Der Sim 2.0

Doch wohin mit all der überschwappenden Kreativität? Am besten ins Internet, da wo sich die anderen Fans tummeln und die Finger nach neuen Kreationen lecken. Das dachte sich wohl

auch Electronic Arts und verpasst **Die Sims 3** deshalb ein eigenes Online-Portal, auf dem Sie selbst erstellte Klamotten, Möbelstücke, Charaktere oder gleich ganze Häuser hochladen können – kostenlos und ohne das Spiel zu unterbrechen, also direkt aus **Die Sims 3** heraus. Wer noch verrückter ist, darf ähnlich wie im **GTA 4**-Editor Videoschnipsel aufnehmen und diese direkt im Internet-Browser schneiden, mit Blenden, Effekten und Musik würzen und die fertigen Werke mit anderen Spielern teilen. Wir finden diesen Schritt konsequent, haben doch schon die **Trackmania**-Titel bewiesen, wie man erfolgreich die

**Wasserscheue Sims** können mit einem Schwimmbad nichts anfangen.



**Individuelle Texturen** lassen sich überall hinkleben – selbst auf hilflose Haustüren.





Fangemeinde ins eigene Spiel integriert – zumal die **Sims**-Community bislang auf Fanseiten abseits des eigentlichen Spiels unterwegs ist und ausschließlich dort selbst erstellte Inhalte austauscht. Ganz ohne Hintergedanken dürfte EA die neue Plattform dennoch nicht entwickelt haben. Zwar zahlen Sie auf der werbefinanzierten Webseite für selbst erstellte Inhalte kein Geld, kostenpflichtige Item-Pakete der Marke »H&M-Accessoires« und ähnliche dürften aber bald folgen. Zudem schützt ein solches Portal zusätzlich vor illegalen Kopien.

### Der Sim lernt

Der zweite Tag mit **Die Sims 3** neigt sich dem Ende zu, und wir haben noch nicht mal ansatzwei-

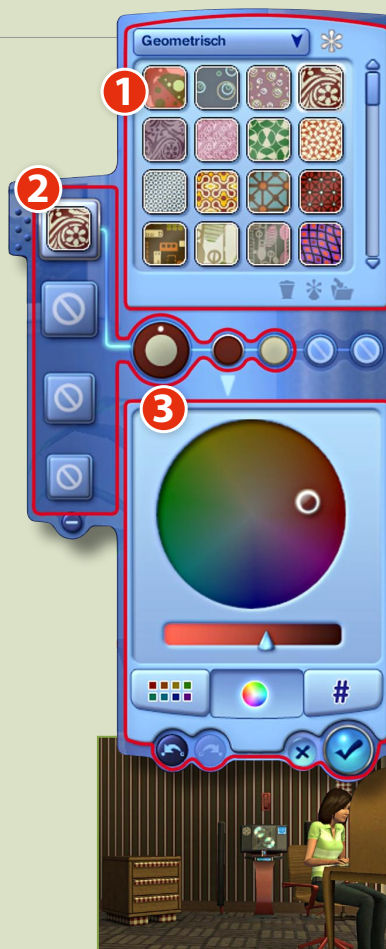
## Der Objekt-Editor

Die Sofaecke könnte mehr Farbe vertragen? Die Klamotten brauchen mehr Pepp? Der neue und einfach zu bedienende **Objekt-Editor** schafft Abhilfe. Ob Tisch, Tapete oder Turnschuh, jeder Gegenstand lässt sich auf Mausklick individuell gestalten, in Echtzeit und direkt im Spiel. So funktioniert's:

① Wer es einfach haben will, greift auf **vorgefertigte Texturpakete** zurück. Die sind in diverse Gruppen unterteilt, von Fell und Leder über Hölzer und Gestein bis hin zu Fliesen, Plastik und Gummi. Selbst abstrakte und geometrische Oberflächen stehen zur Auswahl.

② Besonders beliebte Texturen dürfen wir auf mehreren **Schaltflächen** speichern und per Drag & Drop auf jedes andere Objekt übertragen. So passen wir etwa unsere Sitzcke blitzschnell an die Tapete im Wohnzimmer an.

③ Das Muster ist zwar schön, doch die Farbe passt nicht? Kein Problem. Selbst in komplexen Hawaii-hemd-Mustern dürfen wir jeden **einzelnen Farbton** manipulieren. So wird aus einem schwarzweißen Zebra-Teppich ganz schnell ein quitschbunter Flokati.



se das Lebensziel unseres Sim erreicht – aber auf dem Weg dorthin unzählige weitere Verbesserungen entdeckt. Luftholen und los: Der Sim besitzt nun ein Handy, muss für ein Gespräch also nicht mehr zuhause ans Telefon gehen. In der Stadtübersicht sehen Sie anhand simpler Symbole nicht nur wie bisher, ob ein Haus bewohnt ist oder leer steht, sondern auch, wo sich das Polizeiprä-

sidium, die Schule, das Restaurant oder der Fitness-Club befinden. Wer seinen Schützling zur Arbeit schicken will, muss ihn dank der neuen Schaltfläche »Gehe zur Arbeit« nicht mehr umständlich vor die Tür zum Fahrdienst geleiten. Bei Aktionen wie Duschen, Kochen oder Schlafen lässt sich das Programm auf Wunsch so einstellen, dass der Zeitraffer-Modus beim Klingeln

des Ofens oder des Weckers automatisch wieder zur Echtzeit runterbremst. Und wer glaubt, seinen perfekten Sim, seine perfekte Familie erschaffen zu haben, verlängert einfach deren Alterungsprozess – oder schaltet ihn gleich ganz ab. Das könnte auch die Lösung für Stefanies Problem sein. Mit der Ewigkeit als Verbündeten ist es einfach, nach den Sternen zu greifen. **DM**

Charaktereigenschaften wie **Boshaftigkeit** machen sich schon im Kindesalter bemerkbar.



### Die Sims 3

► **Angespielt** ► Genre: **Aufbauspiel** ► Termin: **1. Quartal 2009**  
► Hersteller: **The Sims Division / EA** ► Status: **zu 80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Die Sims 3 geht große Schritte. Richtig so, denn nach den letzten, eher mäßigen Addons hatte ich das Schlimmste befürchtet. Doch die zweitägige Probepartie hat mich begeistert. Endlich bekomme ich konkrete Aufgaben. Endlich kümmere ich mich um einen lebendigen Sim. Und endlich darf ich meiner Kreativität freien Lauf lassen und die daraus entstandenen Unfälle, äh ... Möbel und Klamotten bequem mit anderen Fans teilen. So viel Mut zur konsequenten Weiterentwicklung wünschte ich mir auch für die anderen EA-Spiele.



danielm@gamstar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**



Die erbeutete **Strahlenwaffe** der Nazis ist den popligen Karabinern unserer Gegner haushoch überlegen.

Wie bei Rambo: Der jüngste Teil der Reihe bekommt keine Zahl und keine blumigen Unterzeile. Der nackte Name reicht den Fans vollkommen.

# Wolfenstein

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5593

Bei **Wolfenstein** gehen gleich bei drei Gruppen von Leuten die Lampen an. Zum Ersten bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM): Beide Vorgänger wurden wegen ihrer Gewaltdarstellung indiziert. Zum Zweiten bei den Staatsanwaltschaften: Als Weltkriegs-Shooter enthalten die englischen Fassungen der Serie Hakenkreuze und andere Nazi-Symbole, die hierzulande gemäß § 86a Strafgesetzbuch verboten sind. Zum Dritten freuen sich aber auch die Fans des Action-Genres, denn die **Wolfenstein**-Spiele waren ... äh, nunja ... werbende Aussagen über indizierte Medien sind auf

diesen Seiten verboten, lassen Sie es uns also wertungsfrei so formulieren: Die Vorgänger waren Ego-Shooter, und der neuste Teil wird auch einer.

## Deutsche rein

Raven Software, die Entwickler des neusten Teils der **Wolfenstein**-Serie, kennen sich mit Ego-Shootern aus – und mit der BPjM ebenfalls: Ihre Werke **Soldier of Fortune 2** und **Quake 4** landeten bereits auf dem Index. Insofern können wir auch nichts Gutes (und damit Werbendes) über deren Mehrspieler-Modi sagen, aber sie waren zumindest bei der Community sehr beliebt. Und so kün-

digt Eric Biessman, der kreative Leiter beim Projekt **Wolfenstein**, an, Raven werde das Klassenprinzip und die missionsbezogenen Spiel-Modi beibehalten, die bereits den Vorgänger so populär gemacht haben. Weitere Details will Biessman noch nicht verraten, dafür gibt's aber Informationen zur Singleplayer-Kampagne.

Hier schlüpfen Sie wieder in die Rolle des amerikanischen Spezialagenten B.J. Blazkowicz, der im Zweiten Weltkrieg hinter den feindlichen Linien gegen die Nazis kämpft. Wie im Vorgänger geben die sich nicht mit Maschinengewehren und Panzern zufrieden: Das Dritte Reich des **Wolfen-**

**stein**-Universums nutzt okkulte Kräfte. Die deutschen Wissenschaftler haben eine unermesslich große Energiequelle entdeckt: die »Schwarze Sonne«. Die will die Wehrmacht militärisch nutzen. Das Dumme ist nur, dass diese Sonne in einer Parallelwelt scheint, die von der unseren durch den so genannten »Schleier« getrennt wird, eine dünne Grenze zwischen den Dimensionen. Im Laufe seines Abenteuers wird Blazkowicz diesen Schleier immer wieder durchdringen, dort bizarre neue Feinde kennen und bekämpfen lernen sowie übermenschliche Fähigkeiten erhalten. Sie sehen schon: **Wolfen-**



Deutsche **Widerstandskämpfer** begleiten Blazkowicz bei seinem Kampf gegen die Wehrmacht.



Gruselig: Hinter dem »**Schleier**« werden die seltsamsten Wesen sichtbar.



stein setzt in Sachen abgefahrenere Story noch eins drauf.

### Monster rüber

Wie zuvor muss Blazkowicz den Weltkriegs-Karren mal wieder aus dem Dreck ziehen. Allerdings ist er diesmal nicht alleine. In **Wolfenstein** stehen ihm gelegentlich KI-Kameraden zur Seite – deutsche Widerstandskämpfer. Die gewähren dem Agenten Unterschlupf oder bieten Missionen an. **Wolfenstein** soll nicht so geradlinig werden wie seine Vorgänger, sondern will Ihnen hin und wieder verschiedene Wege zum Ziel weisen. Die erwähnten Rebellen begleiten Blazkowicz gelegentlich in die Schlacht. Erwähnenswertes taktischen Tiefgang bekommt das Spiel dadurch aber nicht: Die Schergen dienen in erster Linie als nett arrangiertes Kanonenfutter wie in der **Call of Duty**-Serie, Kommandos können Sie den Burschen nicht erteilen.

Taktisch wird **Wolfenstein** allenfalls durch den Dimensionswechsel: B.J. kann jederzeit durch

den Schleier hindurch in die Parallelwelt spazieren. Dann färbt sich das Bild grünlich, bislang versperrte Wege stehen hier mitunter offen. Allerdings schweben hinter dem Vorhang merkwürdige, feindselige Wesen herum: aufgeblähte Glubschaugen-Tiere mit Tentakeln und langen Zähnen – ungefährlicher als die Nazis sind die auch nicht. Doch bisweilen muss Blazkowicz gezielt die Dimensionen wechseln, um bestimmte Gegner auszuschalten. Der »Heavy Trooper« der Deutschen etwa verfügt über ein Energieschild, der ihn in unserer Welt gegen Kugeln immun macht. Erst auf der anderen Seite des Schleiers wird der Bursche verwundbar.

### Kreuze raus

Sie sehen: Die Nazis nutzen die Macht der Parallelwelt bereits. Der Heavy Trooper trägt außerdem ein Strahlengewehr, mit dem er die Widerstandskämpfer zu leuchtendem Matsch verarbeitet. Doch auch B.J. wird durch seine Dimensionssprünge mächtiger.



Die Deutschen bedienen sich **okkulten Stätten** für ihre finsternen Weltherrschaftspläne.

Im Laufe des Spiels erhält er eine Reihe von magischen Fähigkeiten. Er kann etwa die Zeit verlangsamen und es so auch mit einer Übermacht aufnehmen. Klar, das kennt man aus **Max Payne** oder **Fear**, aber das macht es ja nicht schlechter. Doch apropos schlechter: Statt auf einer neuen Grafik-Engine basiert **Wolfenstein** noch auf dem etwas betagten Grundgerüst von **Doom 3**. Im Vergleich mit aktuellen Shootern wie **Call**

**of Duty 5** wirkt **Wolfenstein** daher veraltet. Allerdings kann Raven bislang an der Optik schrauben – ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. Für den deutschen Markt müssen die Entwickler ohnehin das eine oder andere ändern: Die Nazi-Symbolik muss raus. Die BPjM-Gefahr dürfte aber gesunken sein. Wenn **Wolfenstein** ein USK-Siegel bekommt, wird es, als erster Teil der Serie, vom Index verschont bleiben. **FAB**



In Sachen **Texturen** hinkt Wolfenstein der Konkurrenz hinterher.

### Wolfenstein

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **noch nicht bekannt**  
► Hersteller **Raven Software / Activision** ► Status **zu 70% fertig**

**Fabian Siegmund:** Ich fürchte, ich bin aus dem Wolfenstein-Alter raus. Nazi-Monster fand ich schon im Vorgänger ein bisschen albern, aber der sah wenigstens super aus. Die Neuauflage hingegen wirkt optisch angestaubt. Allerdings habe ich den Dimensionswechsel noch nicht in Aktion gesehen und kenne nur eine der magischen Fähigkeiten. Vielleicht reißen die ja noch was raus. Immerhin: Dank der etwas älteren Engine dürfte Wolfenstein auf jedem Durchschnittsrechner prima laufen.



fabian@gamestar.de

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5423

DVD  
Video-Special

# Empire Total War

Der englische König zittert vor uns. Denn wir haben einen der größten Strategie-Hoffnungsträger erstmals angespielt und um die amerikanische Unabhängigkeit gerungen.



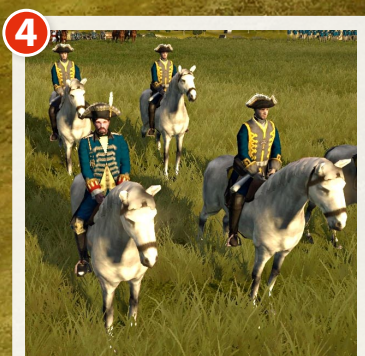
Die britische **Artilleriestellung** auf diesem Hügel überfallen wir mit Kavallerie, denn im Nahkampf haben die Kanoniere keine Chance.



Feindliche **Reiterei** will uns in den Rücken fallen, doch unsere Musketiere empfangen sie schon beim Anstieg mit einem Kugelhagel.



Weil die englischen Schützen hier zum **Nahkampf** übergehen, verzahnen sich die Regimenter zu wogenden Menschenmassen.



Wie in den meisten Gefechten führt ein **General** mit individuellen Talenten unsere Armee an. Wenn er fällt, sinkt die Moral der Soldaten.

In der **Schlacht von Bunker Hill** verteidigen unsere Amerikaner einen Hügel gegen anstürmende Briten.



Auf den Decks der detaillierten Segelschiffe wuseln sogar **Matrosen** und Marineinfanteristen herum.



In der freien Kampagne dürfen Sie voraussichtlich auch ein **indisches Fürstentum** anführen.

**G**lauben Sie uns, man muss alles erstmal lernen. Niemand beherrscht von Sprösslingstagen an die artgerechte Aufzucht von Ypsilon-Eulen. Oder den Bau eines Deuterium-Tritium-Fusionsreaktors. Oder korrekte Reck ... Rechtssch ... wir verstehen uns. Und selbst Kinderkram wie die Führung eines Kolonialreiches erfordert ein gerüttelt Maß an Übung. Deshalb gibt's im neuen **Total War-Teil Empire** erstmals eine Tutorial-Kampagne mit dem passenden Namen »Der Weg in die Unabhängigkeit«. Darin rin-

gen Sie nicht nur um Ihre eigene Unabhängigkeit von Tipps und Beratern, sondern auch um die amerikanische Selbstbestimmung – in drei Kapiteln, dann soll der Feldzug ins freie Spiel übergehen. So errichten Sie anfangs die Pioniersiedlung Jamestown und wehren aufdringliche Ureinwohner ab. Danach fechten Sie auf britischer Seite den Franzosen- und Indianerkrieg aus. Und schließlich verjagen Sie als amerikanischer Rebellenführer die englischen Besatzer. Wir haben diesen dritten Abschnitt – und damit auch **Em-**

**pire** selbst – erstmals angespielt, unsere Jungnation erweitert und Land- sowie Seegefechte bestritten. Und hatten trotz des Lerneffekts mehr Spaß als mit so manchem komplettem Strategiespiel.

### Taktischer Fernkampf

Unser Freiheitskampf beginnt mit dem historischen Echtzeit-Ge- fecht von Bunker Hill bei Boston, in dem unsere Amerikaner einen Hügel gegen die Briten verteidigen. Dabei zeigt sich gleich, dass **Empire** den taktischen Anspruch seines Vorgängers **Medieval 2** er-

ben dürfte, die Formation der Ar- mee spielt nämlich erneut eine entscheidende Rolle. Weil etwa unsere Musketiere von Anhöhen aus weiter feuern, verteilen wir sie an Schlüsselstellen auf der Er- hebung. Als uns daraufhin eng- lische Kavallerie in den Rücken fallen will, beglücken wir sie gleich mal mit einem Kugelhagel. Denn die Angreifer galoppieren bergauf langsamer und geben so dankbare Ziele für die höher plat- zierten Gewehrschützen ab.

Apropos: Fernkampf spielt im Kolonialzeitalter eine wichtigere



Die **Kriegsschiffe** sind nur Zierde, sie greifen nicht ins Gefecht ein – schade.



Weil unsere **Linieninfanterie** auf Anhöhen von einer erhöhten Reich- weite profitiert, kann sie Gegner schon beim Anmarsch dezimieren.



Unsere Soldaten besetzen ein **Bauernhaus** und gehen hinter Baumstämmen in Deckung. Dadurch sind sie besser vor Beschuss geschützt.



Wir haben **Kanonen** auf der Hügelkuppe platziert, mit denen wir die generischen Musketiere am Flussufer unter Beschuss nehmen.



Im östlichen Mittelmeer ringen Venedig und das Osmanische Reich um die Kontrolle der griechischen Inseln.



Holland hat mächtige Kriegsschiffe, aber nur wenige Landtruppen.



Die Schrapnellgeschosse der Artillerie dezimieren Infanteriegruppen.



Die Infanteristen haben einen Pfahlwall errichtet, um sich vor der herangaloppierenden Kavallerie zu schützen.

Rolle als im mittelalterlichen **Medieval 2**. Wie in Mel Gibsons **Freiheitskampf-Schmalzschinken Der Patriot** stehen sich stets mehrere Infanteriereihen gegenüber, die Bleisalve um Bleisalve austauschen. Die Schützen müssen wir dabei immer zum Feind ausrichten, von der Seite und von hinten sind sie noch verwundbarer. Unsere Reiterei prescht deshalb gerne mal den Abhang hinunter und kracht Feindregimentern in die Flanke. Daraufhin geben die überraschten Briten oft Fersengeld, abhängig von ihrer Kampfmoral.

### Realistische Stimmung

Hinter Hindernissen wie Mauern, Zäunen und Baumstämmen gehen unsere Divisionen in Deckung. Denn jedes Geschoss folgt einer individuell berechneten Flugbahn;

wenn unsere Soldaten Glück haben, schlagen die gegnerischen Kugeln in die Barriere ein. Zudem dürfen Infanteristen Häuser besetzen – zumindest, bis der Feind die Gemäuer mit Artillerie zerbröseln. Geschütze schießen meist übers halbe Schlachtfeld, zielen aber ungenau; überdies müssen wir sie umständlich mit Pferdekarren bewegen – so war das damals eben.

Der historische Realismus geht also in Ordnung; die Gegner-KI hinterlässt hingegen bisher einen zwiespältigen Ersteindruck. Denn die Briten versuchen zwar oft, die Schwachpunkte unserer Linien zu durchstoßen, stürmen dabei aber schon mal blindlings ins Verderben. Dafür sind die Massengefechte hervorragend inszeniert. Schützen feuern, stopfen vom Pulverdampf umnebelt Munition

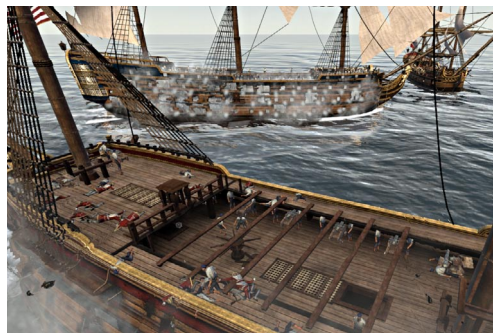
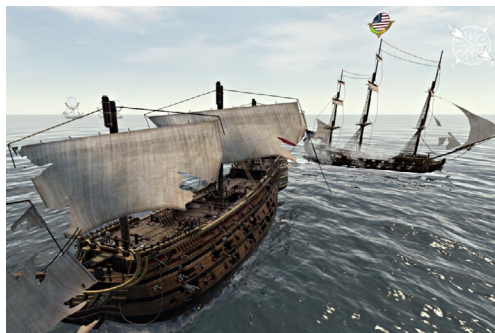
nach, feuern erneut. Im Nahkampf verbeissen sich Regimenter zur wogenden Menschenmasse, in der Hunderte von detaillierten, flüssig animierten Musketieren mit ihren Bajonetten zustechen, parieren, ausweichen, taumeln, stolpern und fallen – mehr Schlachtfeld-Atmosphäre geht nicht!

### In Amerika ausgelagert

Die Strategiekarte, auf die uns **Empire** nach dem Sieg bei Bunker Hill versetzt, reicht vom südlichen Kanada bis zur Nordküste Südamerikas; im Westen begrenzen die Großen Ebenen das Spielfeld. Klingt klein? Mitnichten, schließlich ist Nordamerika neben Europa und Indien nur einer der drei Schauplätze von **Empire**. Unseren Freiheitskämpfern gehört zu Beginn erst eine Provinz, nämlich

Neuengland samt der Hauptstadt Boston. In den folgenden Runden sollen wir sämtliche 13 Gründungskolonien der USA befreien.

Doch wir kümmern uns erstmal um Neuengland. Städte wie Boston fassen je nach Größe bis zu sechs Gebäude, darunter vor allem militärische (Kasernen, Gießereien) und kulturelle (Theater, Opern). Alle weiteren Einrichtungen liegen im Umland, gleiches gilt für Ressourcen. Zum Beispiel steigert ein Pelzhändler nördlich von Boston den Handelsertrag der Provinz. Diese »Auslagerung« von Bauwerken ermöglicht neue Strategien: Wenn wir die Engländer vor einem Angriff schwächen wollen, erobern wir einfach ihre Bauernhöfe oder Rohstoffquellen. Im Umkehrschluss darf unsere Streitmacht nicht in Boston hocken,



So verläuft ein **Entermanöver**: Zunächst zerfetzen wir mit Kettenkugeln die Segel (links), um dann mit Schrotladungen die Besatzung zu erledigen (Mitte). Schließlich stürmen unsere Matrosen den Pott (rechts).



Von **Neuengland** aus sollen unsere amerikanischen Rebellen alle 13 Gründungskolonien der Vereinigten Staaten erobern. Doch die Briten sind anfangs in der Überzahl, also müssen wir vorsichtig vorgehen.

sondern muss ausrücken, um das Umland zu schützen – das macht die Kriege deutlich dynamischer.

### Erforschte Aufrüstung

Jedes Bauwerk dürfen wir aufwerten, ein Küstendorf etwa wird zum Fischernest (bringt Nahrung), zum Handelshafen (erhöht das Einkommen) oder zur Flottenwerft. Verbesserte Farmen wiederum erhöhen den Nahrungsertrag. Allerdings setzen die Upgrades bestimmte Technologien voraus, die wir in **Empire** erstmals selbst erforschen: In Dörfern errichten wir

Schulen; jede davon kann ein militärisches, industrielles oder ideologisches Konzept entwickeln. So statten wir zum Beispiel auch unsere Musketiere mit optionalen Nahkampf-Bajonetten aus, mit denen sie aber nicht mehr feuern können – das geht erst mit der verbesserten Variante. Um das Projekt einer Akademie zu beschleunigen, schicken wir einen »Gentleman« dorthin, eine neue Spezialeinheit, die auch Fortschritte aus gegnerischen Universitäten stehlen und andere Edelleute im Duell umpusten kann.

### Mord im Handel

»Reguläre« Meuchelmorde verüben wir mit dem »Lebemann«, einem weiteren neuen Charakter, der die Spione und Attentäter aus **Medieval 2** ersetzt. Diplomaten gibt's hingegen nicht mehr, mit anderen Nationen verhandeln wir nun per Menü. So schließen wir flugs eine Militärallianz und einen Handelspakt mit Frankreich, dank Letzterem entsteht automatisch eine lukrative Warenroute zum Bostoner Hafen. Feindliche Frachtwege darf unsere Marine blockieren, um Erlöse abzuzweigen.

Außerdem gibt's auf der **Empire**-Weltkarte vier besondere Handelskauplätze: Brasilien, Indochina, die Elfenbeinküste und Madagaskar. Dort dürfen wir keine Gebiete erobern, aber Frachtflotten stationieren – je mehr, desto höher unsere Einkünfte. Feindkähne können wir mit Kriegsschiffen überfallen, müssen aber auch unsere eigene Frachtflotte beschützen. So kann ein Seegefecht in einem Handelsgebiet rasch zum Großkonflikt eskalieren.

### Revolutionsregierung

Eine weitere Auseinandersetzung fechten wir innerhalb unserer Landesgrenzen aus. So legen wir den Steuersatz getrennt für die Ober- und Unterschicht fest, was eine der beiden Klassen verärgern kann. Bauten wie Opern- und Freudenhäuser besänftigen die Massen zwar wieder, doch bei andauernder Unruhe kann eine Revolution ausbrechen. Dann entbrennt in unserer Hauptstadt-Provinz ein Mini-Bürgerkrieg, in dem wir wahlweise die Armee der Führungselite oder der Rebellen befehlen. Falls wir weitere Truppen ins Gebiet bringen, teilen sich die Soldaten gleichmäßig unter beiden Fraktionen auf – das bringt also nichts. Wenn die Revolutionäre siegen, wechselt die Staatsform zur absoluten oder konstitutionellen Monarchie oder direkt zur Republik.



Eine **Seeschlacht**: Unser Linienschiff ① jagt eine Breitseite in die Fregatte, ein Pott ② hat sich bereits ergeben, zu erkennen am weißen Symbol.



Im **Karree** feuern unsere Schützen in alle Richtungen, sind aber gefundenes Fressen für Artillerie. Die Formation müssen wir im **Forschungsbaum** ❶ freischalten. Daneben sehen Sie das **Regierungsmenü** ❷.



Das wirkt sich auf unsere Regierung aus, die aus dem Staatschef sowie fünf Ministern besteht. Jeder Politiker bringt individuelle Boni, ein guter Finanzverwalter etwa erhöht das Handelseinkommen. Falls uns ein Minister nicht passt, werfen wir ihn in einer Monarchie einfach raus. In demokratischeren Staaten finden Wahlen statt, die unsere Regierung nur gewinnt, wenn sie beliebt genug ist; bei einer Niederlage wird das Kabinett ausgetauscht. Darüber muss sich unsere amerikanische Jungrepublik aber keine Sorgen machen, ihre Obrigkeit sitzt fest im Sattel. Denn unser Rebellenheer entreißt den Briten Stadt um Stadt, bevor unser Probespiel-Feldzug nach 20 Runden endet.

### Seemenü mit Kapern

Zum Abschluss schippern wir noch in eine Echtzeit-Seeschlacht. Damit ihre seitlichen Kanonen gen Feind weisen, müssen wir unsere US-Schiffe geschickt manövrieren, möglichst in Windrichtung, damit sie flotter segeln. Und ohne selbst allzu viele Treffer zu kassieren. Außerdem wägen wir ab, ob wir die Pötte nach Belieben feuern lassen oder gezielte Breitseiten austeuern. Auch der Angriffswinkel wirkt sich aus: Seitliche Attacken kratzen meist nur die Panzerung an, während Kugeln in Heck oder Bug üble Schäden anrichten können.

Besonders unterhaltsam sind Kapermanöver, bei denen wir zu nächst mit Kettenkugeln die Feindsegel zerfetzen, um danach mit (allerdings wenig effektiven) Schrotsalven die Mannschaft zu dezimieren. Schließlich geht unser Kahn längsseits, die Matrosen werfen Enterhaken aus und ziehen das Zielschiff heran. Schließlich strömen unsere Marinesoldaten über Planken auf den angeschlagenen Windjammer, um dessen Besatzung im Säbelkampf zu schnetzeln. Dabei können wir die 3D-Kämpfer zwar nicht befehlen, aber beobachten. Und auch sonst stehen die Seengefechte denen zu Lande atmosphärisch in nichts nach: Bordwände zerplatzen zu Splitterwolken, Segelmasten knicken ab, Kanoniere springen von sinkenden Wracks.

### Prestige für Solisten

Während der Tutorial-Kampagne und der Gefechte erklären Berater die Spielmechanik, außerdem gibt's ausführliche Tool-Tipps. **Total War**-Veteranen, die keine Hilfen brauchen, dürfen sich auch direkt ins freie Spiel stürzen und ab 1700 eine von zwölf Fraktionen zum Sieg führen. Dabei müssen Sie bis zum Kampagnenende im Jahr 1800 am meisten »Prestige« sammeln. Mit diesen Punkten belohnt **Empire** erfolgreiche Aktionen, etwa militärische Siege oder den Aufbau des weltgrößten Staatenbündnisses oder Handelsreiches. Wer friedlich bleibt, kann also trotzdem gewinnen.

Außerdem versprechen die Entwickler einen Mehrspieler-Modus für die rundenbasierte Kampagne, in der zwei Rivalen via Netzwerk und Internet gegeneinander antreten können. In der Verkaufsversion wird die gesellige Spielart allerdings noch nicht enthalten sein, die Entwickler wollen sie mit einem Patch nachliefern. Um schon jetzt das technische Funda-

ment zu legen (und Bugs zu suchen sowie die Balance abzustimmen), haben sie **Empire** kürzlich auf den 6. März 2009 verschoben.

Schließlich müssen auch Entwickler alles erstmal lernen – zum Beispiel, wie man eine Mehrspieler-Kampagne bastelt. **GR**



**Wetter** wirkt sich aus: Regen und Schnee verringern die Trefferchance und Reichweite von Feuerwaffen.

## ! Online-Aktivierung



Creative Assembly wird **Empire** über Valves Internet-Plattform Steam vertreiben. Das heißt, dass Sie dort ein Benutzerkonto einrichten und das Spiel beim ersten

Start online aktivieren müssen – auch wenn Sie die Schachtel ganz normal im Laden gekauft haben. Auf Rechnern ohne Internetverbindung läuft **Empire** nicht. Wer im Spiel bestimmte Aufgaben erfüllt, schaltet dafür Steam-Erfolge frei.

### Empire: Total War

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **6. März 2009**  
► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 90% fertig**

**Michael Graf:** Eigentlich habe ich bislang nur einen Bruchteil von Empire gespielt: einige Landschlachten, einige Seeschlachten, einige Runden Unabhängigkeitskrieg. Die Entwickler versprechen ja noch viel mehr (Europa! Indien!). Die Neuerungen gefallen mir aber schon jetzt, von den Regierungen über die Forschung bis zum Seekrieg – alles passt. Wenn Creative Assembly nun noch die Balance und die KI hinbekommt sowie das Bug-Gespenst fernhält, wird Empire das beste Total War bislang und damit das beste Strategiespiel dieser Machart überhaupt.



micha@gamestar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**

In Afrika liegt nicht nur die Wiege der Menschheit, sondern auch die Wiege des Endes der Menschheit. Zwei Helden machen sich auf, mal kräftig an der Krippe zu rütteln.

# Resident Evil 5

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5690

Offiziell ist noch gar nichts. Doch dass **Resident Evil 5** (erscheint am Freitag, den 13. März 2009 für Xbox 360 und Playstation 3) auch für den PC umgesetzt wird, gilt mittlerweile als sicher. Denn der ist laut dem Produzent Jun Takeuchi die Entwicklungsplattform für das Horrorspiel. Zudem hat der Entwickler Capcom bereits bestätigt, dass dessen andere kommenden Spiele **Street Fighter 4**, **Bionic Commando** und **Dark Void** nicht konsolenspezifisch erscheinen.

Wer sich jetzt bereits gruselt, weil er an die verkorkste Steuerung der PC-Version von **Resident Evil 4** denkt (GameStar-Wertung: 71 Punkte), der tut das hoffentlich umsonst. Immerhin wurden die beiden letzten großen Capcom-Titel **Devil May Cry 4** und **Lost Planet** überraschend gut für unsere liebste Plattform angepasst.

## Bleibt alles anders

Wir erinnern uns fix: **Resident Evil 4** krepelte ziemlich an der Traditionsserie rum. Statt vordefinierter Kamerawinkel gab's erstmals den Schulterblick, statt der berühmten Umbrella Corporation die Los Illuminados als virus-schleudernde Macht. Und Leon Kennedy, bereits aus Teil 2 bekannt, bekam mit der US-Präsidententochter Ashley Graham zeitweilig eine ziemlich nervige Begleiterin an die Hacken gepappt. Die junge Dame konnte nichts weiter als wimmern, in die Knie gehen und sterben.

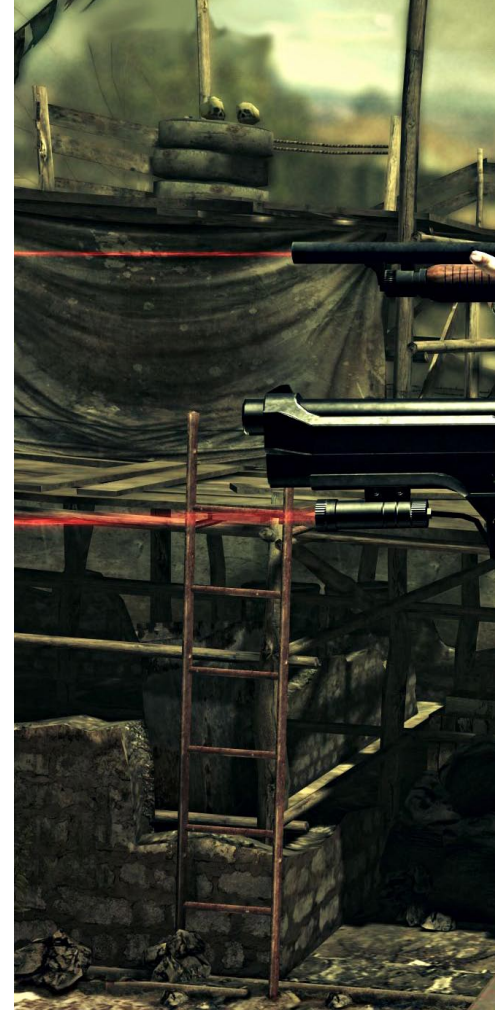
Der Schulterblick bleibt. Nur schauen wir in **Resident Evil 5** Chris Redfield (der Alternativ-Held zu Jill Valentine im ersten Serienteil) über das muskulöse Kreuz. Die Umbrella Corporation hat weiterhin ausgeführt die Tricell Pharmaceutical Company im Hintergrund herum. Und eine Begleiterin gibt's auch wieder. Sheva, so

der Name der Frau, hat allerdings nur das Geschlecht mit Ashley Graham gemein; statt einer Belastung dürfte Sheva eine echte Hilfe sein. Sie kann nämlich unter anderem ganz gut schießen.

## Irgendwo in Afrika

Obwohl **Resident Evil 5** schon bald für die Konsolen erscheinen wird, ist über die Hintergrundgeschichte noch recht wenig bekannt. Sicher ist bisher: Es geht in Afrika zur Sache. Dort soll die Brutstätte des Virus' aus Teil 4 lahmgelegt werden.

Und müsste nicht auch Jill Valentine mit von der Partie sein, wenn Chris Redfield der Held ist? Wahrscheinlich ja, allerdings nur in Rückblenden, in denen Chris' Leben zwischen Teil 1 und Teil 5 thematisiert wird. Jüngst erst veröffentlichte Capcom ein Bild, auf dem man Chris am Grab von Jill knien sieht. Frau Valentine scheint also tot zu sein. Aber seit jeher gilt in Zombiespielen wie **Resident Evil**: Was tot aussieht, muss nicht wirklich tot sein. Immerhin gibt es auch ein Wiedersehen mit dem Bösewicht Albert Wesker,



der ja eigentlich schon in Teil 1 ins Gras gebissen hat und trotzdem ständig Gewehr bei Fuß steht, wenn die Handlung einen finsternen Gegenspieler vorschreibt.

## Augen wie Tomaten

Bevor Chris und seine Begleiterin Sheva zum Kern des Problems auf dem schwarzen Kontinent vorstoßen, müssen sie zig Infizierte aus dem Weg räumen. Die wirken eigentlich noch recht gesund – sieht man mal von den tomaten-



Dieses und alle anderen Bilder des Artikels stammen aus der **Xbox-360-Version** des Spiels.



Chris Redfield, bereits aus dem ersten Serienteil bekannt, bekommt von Capcom eine gleichermaßen hübsche wie hilfreiche Begleiterin namens **Sheva** spendiert.

roten Augen, den erhobenen Schlagwerkzeugen und der allgemeinen Reizbarkeit ab. Kaum haben die beiden Helden einen Fuß auf die Savanne gesetzt, rücken ihnen schon Horden von mordlüsternen Gestalten auf den Pelz.

Wie schon in **Resident Evil 4** hat Capcom den Gegnern wieder Trefferzonen verpasst. Gezielt wird abermals nicht via Fadenkreuz, sondern mittels Laserpointer. Wenn Chris einen Kopf trifft, geht der Zombie gleich zu Boden,

verwandelt sich anschließend in braunen Blubberschleim und verschwindet dann ganz. Trifft der Held die Beine, sinkt das Gegenüber auf die Knie und kann mit einem Nahkampfangriff endgültig ausgeschaltet werden. So spart man Munition, die ähnlich knapp sein soll wie im Vorgänger. Echte Zielkünstler sollen sogar geworfene Äxte mit einer Kugel in der Luft abfangen können. Obacht: So mancher Infizierte plopt nach seinem Ableben einfach auseinander,

um ein geflügeltes Monster zu gebären. In solchen Momenten ist man dann besser nicht in der unmittelbaren Nähe.

Noch ungesünder als die Flatterviecher sind die zuweilen auftauchenden Bossmonster. In einem Dorf etwa haben sich Chris und Sheva in einem Haus gegen die zahllos heranschleifenden Gegner verbarrikadiert und warten auf den rettenden Helikopter. Plötzlich bricht eine Wand ein. Durch den Schutt stampft ein Ko-

loss in den Raum. Ein widerliches Ding! Ein alter Leinsack ist an seinen Kopf getackert, rostige Nägel ragen aus seinen Oberarmen hervor. Und er schwingt einen gigantischen Schlagwerkzeug, teils Hammer, teils Axt. Bis das Helden-Duo den hässlichen Burschen erledigt hat, vergehen locker bis zu zehn Minuten – selbst wenn Sie zu Granaten oder Molotov-Cocktails greifen. Erschwert wird der Kampf zudem durch ständig nachströmende normale Zombies.



Manche der erledigten Infizierten spucken ein **Flattervieh** aus. Im Vergleich zu den lahmen Zombies bewegen sich die Flugmonster recht fix.



Auch diese **Hunde** sind dank der Seuche längst nicht mehr normal.



Über ein **Menü** tauschen Sie mit Sheva Munition und Heilmittel.



Chris Redfield macht sich bereit, seine Mitstreiterin **Sheva** aufs nächste Dach zu werfen.



In solchen Situationen müssen Sie schnell eine Taste drücken, dann eilt Sheva **zu Hilfe**.



Der örtliche **Metzger** (Bossgegner) will die Helden zu Hack verwursten.



Chris und Sheva sind nicht nur per pedes unterwegs. Hier fliehen die beiden in einem Jeep vor einer Horde **Motorrad-Zombies**.

### Frauenweitwurf

Es dauert nicht lange, bis Sie merken, dass Sheva weitaus mehr kann als nur mitzuballern – sofern Sie die Dame vorher mit Munition versorgt haben. Sie boxt Chris auch im wahrsten Sinne des Wortes aus bedrohlichen Situationen raus, beispielsweise wenn der Held von Angreifern zu Boden geworfen wurde. Vorher müssen Sie allerdings eine bestimmte Taste mehrfach drücken, um qua-

si um Hilfe zu rufen. Und Sheva lässt sich hochheben, sogar werfen – etwa auf ein sicheres Dach, von dem sie Chris Feuerschutz gibt. Das riecht verdächtig nach einem Koop-Modus, meinen Sie? Sie haben Recht! Capcom hat angekündigt, dass man das Spiel auch zu zweit angehen kann.

### Zu einfach?

Wie schon in **Resident Evil 4** legt der Entwickler viel Wert auf adre-

nalintreibende Action. Chris und Sheva sind oft im Tageslicht unterwegs und müssen sich zig Angreifern stellen. In den vergleichsweise wenigen dunklen Abschnitten des Spiels will Capcom dann subtilen Grusel schüren.

Wir fragen uns allerdings derzeit, ob **Resident Evil 5** in der PC-Version eine ähnliche Herausforderung wie auf den Konsolen darstellen kann. Zwar wird Capcom einen Teufel tun und uns plötzlich

freies Speichern ermöglichen (das geht nach wie vor nur über die berühmten Schreibmaschinen), doch mit einer gut funktionierenden Maus-Tastatur-Steuerung könnten die größtenteils doch recht lahmen Infizierten leichte, gar zu leichte Opfer werden. Im kommenden Sommer bereits dürften wir diesbezüglich schlauer sein. Dann, so zumindest unser Tipp, wird die Zombiejagd für den PC erscheinen. **PET**



**Blut** spritzt reichlich. Das Spiel hat von der USK bereits die Einstufung »keine Jugendfreigabe« erhalten.

### Resident Evil 5

► **Angeschaut** ► Genre **Aktionspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**  
► Hersteller **Capcom / Capcom** ► Status **zu 80% fertig**

**Petra Schmitz:** Lost Planet war sehr ordentlich umgesetzt, Devil May Cry 4 ebenso. Wenn Capcom bei Resident Evil 5 ähnliche Sorgfalt walten lässt, dürften die nervigen Steuerungsprobleme des Vorgängers keine Neuaufgabe bekommen. Capcom muss dann nur noch die lahmen Infizierten für den PC ein zweites Mal infizieren. Und zwar mit einem Geschwindigkeitsvirus. Sonst schlaf ich auf der Savanne sicher ein.



petra@gamestar.de

# Ceville

Das schräge Adventure trumft mit cleverem Rätseldesign und hochkarätigen Sprechern auf.



Cevilles Wachen meutern. Beachten Sie die schicke **Tätowierung** des rechten Schergen.

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: S750

Ceville ist klein, böse und hinterhältig – und Sie sind Ceville. Blöd? Nein, denn Ceville ist der König des Landes Faeryanis und kann deshalb tun, was er will. Ihre erste Amtshandlung in **Ceville** besteht darin, den Fall »die drei kleine Schweinchen gegen den bösen Wolf« zu verhandeln, wobei Ihre Entscheidungen mindestens eine Partei zu Zwangsarbeit verdonnern – Sie sind schließlich böse. Kurz nachdem Sie jedoch Ihr Urteil gefällt haben, findet Ihre despotische Herrschaft ein jähes Ende: Das Volk rebelliert und will Sie stürzen, Ihre Wachen haben sich wegen mieser Bezahlung gleich mit verschworen und weigern sich, Sie flüchten zu lassen. Deshalb müssen Sie sich heimlich in den Keller durchschlagen und im Laufe des Spiels mit dem pfliffigen Mädchen Lily und dem eitlen Paladin Ambrosius

verbünden. Zeitweise spielen Sie die drei abwechselnd; etwa während Ceville im Gefängnis sitzt. Hier bereiten Sie seine Flucht vor, während Sie zwischendurch zu Lily wechseln, die draußen die Wache ablenkt. Das Prinzip ist aus **Geheimakte Tunguska** bekannt, in **Ceville** gibt es jedoch auch Sequenzen, in denen Sie die drei Charaktere als Gruppe spielen, die dann gemeinsam durch die stimmungsvollen Schauplätze zieht.

**Durchdacht und clever** Ceville setzt auf gernretypische Steuerung mit klassischem Point&Click-System, und schon in den ersten Aufgaben zeigt sich die sehr durchdachte Spielmechanik. Im Gegensatz zu **A Vampire Story** etwa gibt es viel weniger nutzlose Interaktionspunkte. Die Namen der Hotspots sind zusätzlich sinnvoll eingefärbt. So er-

kennen Sie auf Anhieb, ob Sie etwas benutzen oder nur anschauen können. Auch wenn Sie Gegenstände kombinieren, bleibt Ihnen Raterie erspart, weil auch im Inventar gleich angezeigt wird, womit sich ein Gegenstand kombinieren lässt, wenn Sie ihn anklicken. Unsere Preview-Version war schon komplett spielbar, jedoch fehlten die meisten Zwischensequenzen, und die Menüs sowie die Grafik sind noch nicht final.

## Doug und Carrie

Die bissigen und urkomischen Dialoge profitieren von den tollen Synchronsprechern: Ceville bekommt seine Stimme vom deutschen Bilbo Beutlin aus den **Der Herr der Ringe**-Filmen, was besonders witzig ist, wenn der raffgerige Zwerg vor einem Haufen Gold steht und »Mein Schatz« murmelt. Der Paladin Ambrosius



Der Verräter **Basilus** war einst Cevilles Vertrauter.

wird vom Sprecher des Doug aus **King of Queens** gesprochen, und auch die schrille Carrie aus dieser US-Fernsehserie leiht einem Charakter ihre Stimme.

**Ceville** ist ähnlich wie **The Book of Unwritten Tales** voll von Anspielungen auf Filme und Videospiele – wir haben auf einem Friedhof einen rothäutigen Dämon getroffen, der stark lispelt und sich dort als »Dungeon Keeper« beworben hat. **PD**



Die clevere Lily und der eitlen Paladin **Ambrosius** helfen Ceville, seinen Thron zurückzuerobern.

## Ceville

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **19. Februar 2009**  
► Hersteller **Boxed Dreams / Kalypso** ► Status **zu 80% fertig**

**Philipp Dubberke:** Ich habe gelacht, viel gelacht. Die Entwickler ziehen fast alles durch den Kakao: Der Herr der Ringe (besonders durch Bilbos Stimme, toll!), Gothic, Monkey Island und viel andere Hochkaräter aus Film und Videospiel. Die Grafik soll sich noch in der Entwicklung befinden – wenn die Entwickler da jetzt noch eine Schaufel nachlegen, wird aus Ceville mehr als ein Geheimtipp – Hit-Potenzial!

**Potenzial Sehr gut**



philipp@gamestar.de

Die drei Wissenschaftler aus den 80er-Jahre Kino-Hits treten erneut gegen die Geisterwelt an. Mit Ihnen als Verstärkung.



# Ghostbusters The Video Game

**DVD**  
Video-Special

**gamestar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5693

Dr. Peter Venkman, Dr. Raymond Stantz, Dr. Egon Spengler – Namen wie Donnerhall? Weniger. Und trotzdem verbergen sich dahinter wahre Helden. Helden, die New York (und vermutlich die ganze Welt) schon zweimal gerettet haben. Nie von denen gehört? Nicht weiter verwunderlich, liegt der Auftritt der drei doch schon Jahre zurück. Die Rede ist von den **Ghostbusters**, die in den 80ern (genauer 1984 und 1989) in den Kinos ein Millionenpublikum mit ihrer irren Jagd auf Geister unterhielten. 2009,

pünktlich zum 25jährigen Jubiläum, soll **Ghostbusters: The Video Game** erscheinen, das von den Schauspielern Harold Ramis (Egon Spengler) und Dan Aykroyd (Raymond Stantz) als »der dritte Film« bezeichnet wird. Die beiden waren schon für die Drehbücher der Kino-Abenteuer verantwortlich und schreiben nun auch die Geschichte und die Dialoge für die Versoftung. Damit das Spiel ein echtes Original wird, leihen sie ihren virtuellen Abbildern gleich noch ihre Stimmen, genau wie Kollege Bill Murray (Peter Venkman). Wir

haben uns in London beim Publisher Atari eine frühe Version des Actionspiels von Terminal Reality (**BloodRayne 2**) angesehen.

## Wieder Ärger mit Gespenstern

Die Geschichte von **Ghostbusters: The Video Game** beginnt etwa zwei Jahre nach den Ereignissen des letzten Films, in dem die drei Helden den größtenwahnsinnigen mittelalterlichen Fürst Vigo daran gehindert haben, sich die Weltherrschaft unter den gelblichen Fingernagel zu reißen. In New York regiert also längst wieder der Alltag und die Auftragslage der Geisterjäger ist eher mau.

Doch eines Tages steigt die psychokinetische Energie in der Stadt erneut, immer mehr Menschen machen Bekanntschaft mit Furcht einflößenden, paranormalen Erscheinungen und das Telefon der Geisterjäger steht nicht mehr still. Um der plötzlichen Masse der damit verbundenen Arbeit Herr zu werden, stellt man kurzerhand jemand Neues ein: Sie schlüpfen in die Rolle des frischen Kollegen, dürfen sich eine Uniform samt Protonen-Kanone überstül-

pen und zusammen mit Venkman, Stantz und Spengler den Ursprung des Übels aufspüren.

## Guter Schleim, böser Schleim

Im Ecto-1, dem Geisterjäger-Mobil, geht's zu Schauplätzen in ganz New York. Etwa zu einer Bibliothek, in der Sie dann mit dem PKE-Meter (misst psychokinetische Energie) eine Geheimtür finden. Dahinter tummeln sich verirrte Seelen. Die lassen sich allerdings locker mit dem Fangstrahl der Protonenkanone festhalten, dann einige Male auf den Boden pfeffern und schließlich in einer Geisterfalle einsperren. Wenn es sich um einen größeren Brocken handelt, gehen Ihnen die KI-Kollegen beim Kampf automatisch zur Hand.

Allerdings sind nicht alle Geister so einfach zu erlegen wie die toten Leseratten in der Bibliothek. Glücklicherweise haben die Geisterjäger die lange Ruhepause genutzt, um die Ausrüstung zu verbessern und zu erweitern. So stehen Ihnen neben dem standardmäßigen Fangstrahl und dessen Sekundärfunktionen (mit denen Sie etwa Gegner einfrieren kön-



Der **Marshmallow-Mann** (hier in einer Zwischensequenz) stampft abermals durch New York.



Die Geisterjäger sind nicht nur in Gebäuden unterwegs, sondern auch an der frischen Luft. Auf einem Häuserdach rücken Ihnen tote **Bauarbeiter** auf den Pelz.



Von links nach rechts: **Sie**, Stantz (Aykroyd), Venkman (Murray), Spengler (Ramis).

nen) noch weitere Waffen zur Verfügung. Darunter etwa der »Proton Blaster«, der den Monstern einen riesigen Energieball vor den Latz knallt oder die »Slime Gun«, die positives auf negatives Ektoplasma rotzt und so Wege freimacht. Damit können Sie auch Autos, Monster oder andere Objekte wie mit einem zähen Kaugummifaden heranziehen oder schlicht gegen Wände spratzen.

### Über 40 Gruselgründe

Unterwegs treffen die **Ghostbusters** auf allerhand aus den Filmen bekannte Gestalten, darunter etwa das grüne Schleimmonster mit dem treffenden Namen **Slimer** oder den riesigen Marshmallow-Mann, der im ersten Kinofilm vom Bösewicht Gozer erschaffen wurde, um die Welt zu zerstören. Der Großteil der über 40 Wesen wurde allerdings neu entworfen. Auch die bizarren Golems, die sich effektiv aus Trümmerteilen oder Büchern zusammensetzen und erst dann eine Gefahr für die Helden darstellen. Hübsch: Jede entdeckte Gruselgestalt wird in einer Datenbank festgehalten. Dort

können Sie allerhand Informationen über die Biester abrufen.

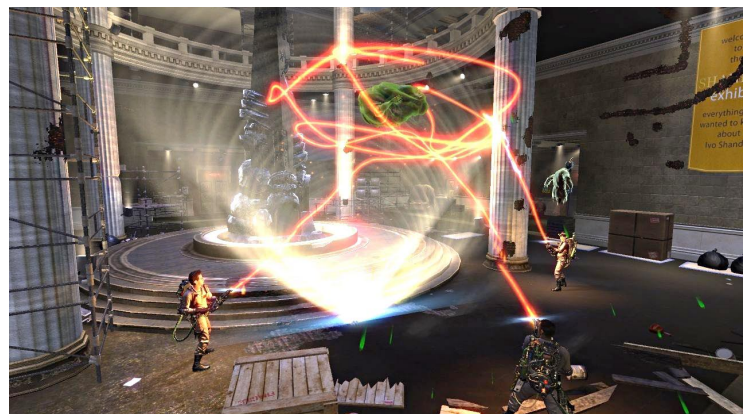
### Protonen der Zerstörung

Grafischer Motor des Spiels ist die von Terminal Reality entwickelte Infernal Engine. Die sorgt für verflüxt echt ausschauende Helden, beeindruckende Geister und schicke Licht- sowie Wassereffekte. Die Umgebung lässt sich zu großen Teilen zerstören oder zumindest anbrutzeln: Mit dem Energiestrahler holen Sie Bücher aus den Regalen, zerbröseln Mauern und Holzabsperungen und reißen sogar ganze Stützsäulen unter großem Getöse ein.

Angeblich können Sie auch mit einem Freund ein Abreiß-Team bilden, denn **Ghostbusters: The Video Game** will auch einen Koop-Modus bieten. Warum Terminal Reality sich dabei allerdings auf nur zwei Spieler beschränkt, wenn die Ghostbusters im Singleplayer mit Ihnen doch zu viert sind, ist uns schleierhaft. Aber vielleicht stockt man bis zum Erscheinen des Spiels noch etwas auf. **Thomas Wittulski/ PET**



In einer Bibliothek erheben sich **untote Lehrer** und mischen nun die Bücher auf.



Ohne das aus den Filmen bekannte **Schleimmonster Slimer** geht auch im Spiel nichts.

### Ghostbusters: The Video Game

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **Juni 2009**  
► Hersteller **Terminal Reality / Atari** ► Status **zu 70% fertig**

**Petra Schmitz:** Ich kann mich noch genau daran erinnern, wie ich gelacht habe, als im ersten Film der Marshmallow-Mann durch New York stampfte. Wenn Ghostbusters: The Video Game die hübsche Mischung aus Albtraum und Grusel der Filme einfangen kann, ist das schon die halbe Miete. Dazu noch eine gute Grundgeschichte und Abwechslung in der Geisterjägeri und wir haben einen echten Überraschungshit!



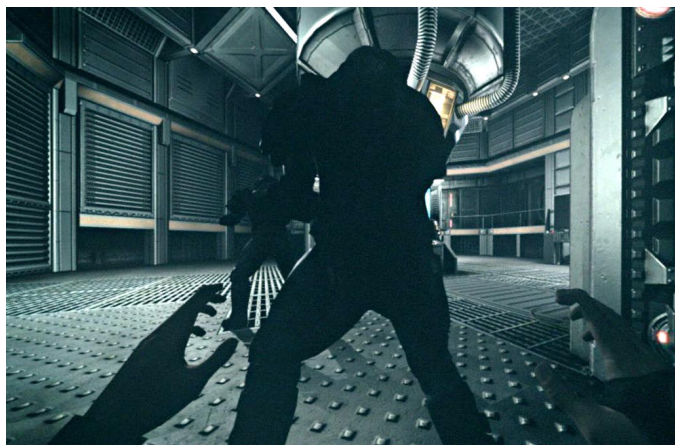
petra@gamstar.de



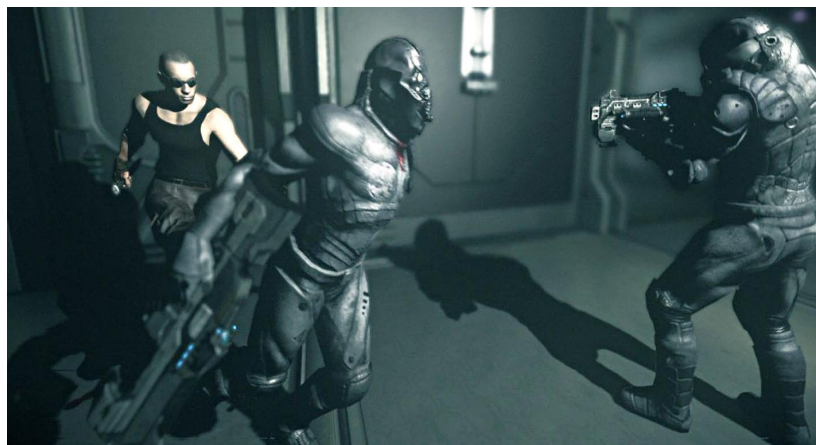
Wenn eine derartige **Übermacht** anrückt, bleibt dem Helden zumeist nur die Flucht in finstere Winkel.



Sobald Riddick seine **Schweißbrille** abnimmt, kann er auch im Stockfinstern perfekt sehen.



Haben Wach-Cyborgs Richard B. den **Rücken** zugekehrt, sind sie leichte Opfer.



In solchen **Situationen** nimmt Riddick einen Gegner als Geisel und erledigt den anderen mit deren Waffe.

**Der Mann mit den Metallmurmelaugen bricht noch mal aus Butcher Bay aus.**  
Und fliegt dann gleich weiter in den nächsten Schlamassel.

# Riddick **Assault on Dark Athena**

DVD  
Trailer

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5694

Ursprünglich hatte er nur ein technisch aufgemotztes Remake von **Escape from Butcher Bay** geplant. Inzwischen arbeitet der Entwickler Starbreeze jedoch zusätzlich an einem neuen Kapitel des Actiontitels. Das soll die Spieldauer im Vergleich zum Original von 2004 um zehn Stunden erweitern. Außerdem wird **Assault on Dark Athena**, so der neue Name des Spiels, auch einen Multiplayer-Modus enthalten, in dem Sie im Faustkampf antreten können, ähnlich wie schon in den Kämpfen in Butcher Bay. Butcher Bay – das Stichwort für eine Rückblende. Oder auch Ausblick, wenn Sie Riddicks erstes PC-Abenteuer nicht gespielt haben: Der Schwerverbrecher Richard B. Riddick wird ins Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay überführt und will nichts anderes als wieder raus. Was ihm auch gelingt, sonst gäbe es ja keine Fortsetzung. Das ist auch schon die Geschichte, doch zwischen Einbüchten und Flucht liegen zehn der besten Action-Stunden der

letzten Jahre. Mehr dazu in unserem damaligen GameStar-Test, den Sie auf unserer Website finden: ► **Quicklink: 5839**.

Das neue Kapitel setzt gleich nach dem Finale in Butcher Bay ein. Als blinder Passagier des Raumschiffs Dark Athena will Riddick endgültig entkommen. Doch er fliegt auf, und die Besatzung der Athena macht Jagd auf ihn.

## Mann mit Muskeln

Die Situation zwingt Riddick, sich zu verstecken. Mit der Übermacht der Cyborgs, die wachend über die dunklen Schiffsgänge patrouillieren, kann selbst er es nicht aufnehmen. Also agiert er aus dem Hinterhalt: Er wartet, bis die Lage überschaubar ist, greift sich einen Gegner und erledigt ihn mit bloßer Muskelkraft oder nimmt ihn als Geisel in den Schwitzkasten, um seine Knarre gegen weitere Feinde zu nutzen. Denn die Waffen auf dem Schiff sind – wie auch schon die Schießprügel in Butcher Bay – durch einen genetischen Fingerabdruck

gesichert und lassen sich nur vom Besitzer abfeuern. Derartige Aktionen sehen wie schon im ersten Teil sehr lässig aus, sind allerdings auch ziemlich brutal.

## Mann im Dunkeln

**Assault on Dark Athena** übernimmt viele Elemente des ersten Kapitels. So muss Riddick auf dem Schiff auch Schleichpassagen meistern. Allerdings hat der Mann dabei einen Vorteil: seine Super-Augen, die ihn auch in to-

taler Finsternis perfekt sehen lassen. Und wenn's mal zu hell ist, wird das Licht eben ausgeknipst, per Schalter oder Schuss.

Um das Erleben abzurunden, soll auch auf der Dark Athena die Geschichte wieder in Zwischensequenzen erzählt werden. Wenn die an die Qualität der Minifilme aus **Escape from Butcher Bay** anschließen, dann dürfte nicht mehr viel schiefgehen. Und Sie können sich auf neue coole Sprüche von Richard B. Riddick freuen. **PET**

## Riddick: Assault on Dark Athena

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2009**  
► Hersteller **Starbreeze / Atari** ► Status **zu 60% fertig**

**Petra Schmitz:** Juhu! Anders kann man bei diesen Aussichten eigentlich nicht reagieren, wenn man schon 2004 mit dem guten Richard ausgebrochen ist. Dass die erste Hälfte des Spiels großartig wird, steht ja schon fest. Jetzt muss Starbreeze nur noch die dichte Atmosphäre und das geniale Spieldesign auf die Dark Athena transportieren, und die zweite Hälfte wird ebenso packend. Das kann ja nicht so schwierig sein.



petra@gamestar.de

# Venetica



Jeder **Bossgegner** hat in jedem Kampfabschnitt eine andere verwundbare Körperzone. Bei Hektor ist es gerade der Knöchel.

**Wir haben bei Deck 13 in Frankfurt neue Gebiete erkundet und neue Bosse bekämpft – das Action-Rollenspiel wandelt auf den Spuren von Gothic.**

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: S184

Der namelose **Gothic**-Haudegen hat so gar keine Ähnlichkeit mit der hübschen Scarlett aus **Venetica**? Stimmt! Aber denken Sie sich mal die völlig unterschiedlichen Szenarien und Handlungen weg. Dann bemerkt man schnell die Ähnlichkeit in den grundlegenden Spielprinzipien von **Venetica** und **Gothic**. In beiden Titeln steht nicht der Kampf im Vordergrund, sondern die Interaktion mit anderen, meist sehr charismatischen Charakteren, sowie das Erkunden einer lebendigen Welt. Dazu gehören viele Nebenaufgaben, die die Hauptgeschichte nicht zwingend vorantreiben müssen, aber für Atmosphäre und Tiefgang sorgen. Jan

Klose, der Creative Director von **Venetica**, beschreibt das Verhältnis der fundamentalen Spielelemente mit »40% Kampf, 20% Erkundung der Welt und 30% Charakterkommunikation inklusive Handel, Erlernen von Fähigkeiten und Quest-Dialogen«.

Und wenn **Venetica** auf den frühen Bildern ziemlich zahm und nett wirkte, so zeigte es uns in Frankfurt seine dunkle Seite: skrupellose Mörder, hinterhältige Verräter und eine wahrhaft dramatische Geschichte.

## Wilde Geschichten

Die originelle Handlung im Schnelldurchgang: In der Welt von **Venetica** ist der Tod keine

mystische Gestalt, sondern ein Mensch, der von einem geheimen Gremium mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet wird. Zu Beginn jeder wichtigen Epoche der Menschheit ernennt dieses »Corpus« genannte Gremium einen neuen Tod. Dieses Prinzip funktioniert seit Jahrhunderten ordentlich, bis sich der Rat für einen Mann namens Viktor entscheidet, der sich als machthungriger Schurke entpuppt. Die Konsequenz: Das Gremium erkennt ihm sein Amt wieder ab. Viktor aber hatte sich schon sehr an seine überaus mächtige Position gewöhnt und weigert sich vehement, die Sense aus der Hand zu legen. So beginnt er umgehend,

## Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche, die sie auf manchen Screenshots sehen, ist noch nicht ganz final. Deck 13 tüftelt gerade an der Optik und der optimalen Positionierung.

zweilichtige Gestalten zu rekrutieren, die ihm helfen sollen, seinen Nachfolger im Seelenschnitterhandwerk auszutricksen, um die Fähre über den Jordan in zukünftig wieder selbst zu steuern. Der Bösewicht und seine Komplizen schaffen es tatsächlich, unsterblich zu werden, und trachten nun dem rechtmäßigen neuen Sennenmann nach dem Leben – hätten sie Erfolg, wäre das eine

## Digitale Emotionen

Im Adventure Jack Keane haben die Entwickler von Deck 13 bereits bewiesen, dass sie ein Händchen für gelungene Gesichtsanimationen haben. Für **Venetica** hat das Team die Latte jedoch noch mal mehrere Meter höher gelegt und verspricht eine sehr viel weiter entwickelte Animationstechnik. Wir zeigen Ihnen einige Beispiele anhand des Bossgegners Hektor und der hübschen Heldin Scarlett.



Katastrophe für das Gleichgewicht des Universums.

Scarlett, die junge Heldin von **Venetica**, ahnt von all dem nichts. Trotzdem ist sie Teil dieser Geschichte, denn ausgerechnet ihr Vater ist der neue Tod! Und als sich herausstellt, dass die Kräfte des Todes auch auf seine Kinder übergehen, ist Scarlett damit ausserkoren, ihren Vater vor den Unsterblichen zu schützen. Zu allem Überfluss stirbt gleich zu Beginn des Spiels ihr Geliebter Benedict, als er sie verteidigen will.

### Nützliche Unterwelt

Es hat aber auch seine Vorteile, die Tochter des Todes zu sein: Nach und nach erlernt Scarlett immer mehr Tricks und Kniffe ihres Vaters. So kann sie zu Beginn des Spiels die Totenwelt nur betreten, wenn sie stirbt, was sich allerdings schlimmer anhört, als es ist. Durch ihren guten Draht zum Sensenmann ist sie in der Lage, dem Schattenreich zum gewünschten Zeitpunkt wieder zu entkommen. Das kann sie sogar taktisch sinnvoll einsetzen, indem sie etwa vor einem zu starken Gegner in die Totenwelt abtaucht, um dann überraschend hinter ihm wieder aufzutauchen. Später kann sie dort sogar ihren Geliebten treffen und sich Tipps von Geistern holen – die helfen ihr, Schlösser zu knacken oder versteckte Türen zu entdecken.

### Unsterbliche Bosse

Scarlett trifft im Laufe ihres Abenteuers neben unzähligen kleineren Gegnern und fordernden Minibossen auf vier besonders harte Obermotze. Oder besser gesagt, auf acht besonders harte Obermotze. Die vier Oberfieslinge haben nämlich die unangenehme



Diese **Assassinenführerin** ist einer der vier Endbosse. In ihrer wahren Gestalt ist sie deutlich anmutiger als der grobschlächtige Hektor.

Angewohnheit, nicht tot zu bleiben, wenn Sie ihnen auf der weltlichen Ebene den Gar ausgemacht haben. Stattdessen reißen die Unholde Scarlett mit in die Totenwelt und treten ihr dort erneut gegenüber – jetzt in ihrer wahren Gestalt.

Ein Beispiel: Einer von Viktors Schergen ist Hektor. Der glatzköpfige Anführer eines Verbrechersyndikats ist extra mit seinem Schiff aus Persien gekommen, um Scarlett zu töten. Wenn Sie ihn nun auf seinem Kahn stellen, beginnt er sogleich mit seiner riesigen Axt zu wüten. Da jedoch allein die Waffe des persischen Untoten fast genauso groß ist wie Scarlett's zierlicher Körper, kommen Sie hier mit einfachen Schwerthieben nicht weiter. Der Stein der Weisen: Sie müssen die

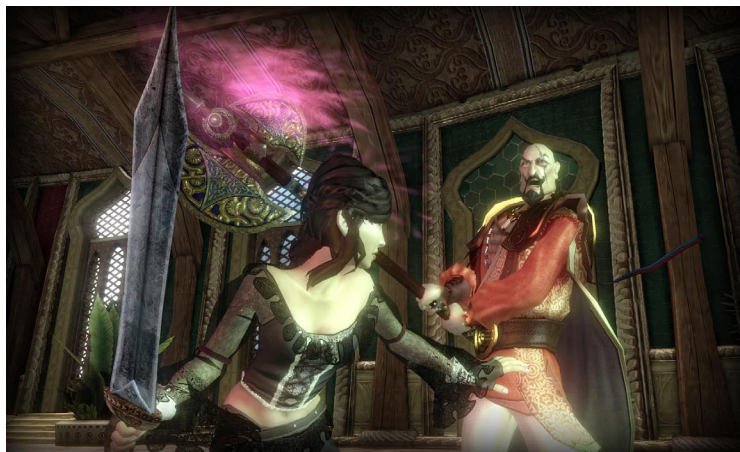
immense Kraft des Fieslings gegen ihn selbst richten. Um die Spannung nicht zu nehmen, vertragen wir hier keine Details.

Sobald der Riese jedoch das Zeitliche segnen müsste, zeigt sich seine wahre Macht – im Tod verwandelt er sich in eine extrem schaurige Kreatur und nimmt Scarlett mit in die Schattenwelt. Dort spiegelt das Aussehen der Bosse dann ihre Persönlichkeit wider. Da Hektor sich sein Leben lang auf Stärke und hemmungslose Brutalität verlassen hat, ist seine Erscheinung ein grobschlächtiges Monster, das alles daran setzt, die hübsche Tochter des Todes zu zertrampeln, zu zerschmettern oder durch die Luft zu schleudern. Die drei anderen Endgegner sehen völlig anders aus und kämpfen, ihrem jeweiligen

Naturell entsprechend, komplett unterschiedlich. Eine hinterhältige Assassinenführerin etwa hat eine deutlich anmutigere Gestalt als Hektor und setzt Gifte und Heimtücke als Waffe ein.

### Harte Kämpfe

Das Kampfsystem von **Venetica** ist leicht zugänglich, bietet Profis aber die Möglichkeit, auf Kombos, Gruppenschaden, Auflade-Attacken und Blockfähigkeiten zurückzugreifen. An einer besonders interessanten Funktion fehlen die Entwickler momentan noch: Scarlett erhält im Laufe des Spiels die Gabe, die Zeit zu verlangsamen. Wir konnten einen Blick darauf werfen, wie sich diese Fähigkeit im Kampf gegen Hektor in seiner wahren Form auswirkt. Der Endboss hat je nach



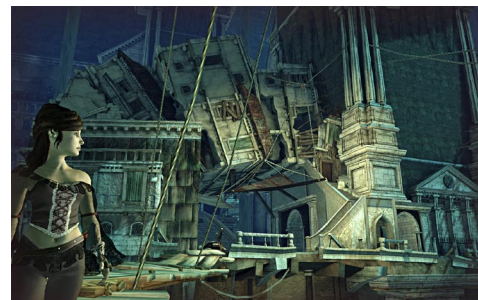
In seiner **weltlichen Gestalt** ist Hektor mit seiner gewaltigen Axt schon ein harter Gegner ...



... in seiner **wahren Gestalt** in der Schattenwelt ist er jedoch noch um einiges mächtiger.



In Afrika trifft Scarlett auf allerlei seltsames **Getier**. Diese Viecher tauchen immer wieder auf, bis Sie alle ihre Schlupfwinkel zerstört haben.



Scarlett erkundet skurrile Orte wie dieses **umgestürzte Wirtshaus**.



**Fledermausangriff!** Im Arsenal lauern überall fiese Bestien.

Phase des Kampfes eine andere Schwachstelle. Mit aktivierter Zeitlupenfunktion ist es Scarlett viel leichter möglich, den Angriffen des Monsters auszuweichen und sich auf die ungeschützten Regionen zu konzentrieren.

Eine weitere Baustelle, an der Deck 13 gerade auf Hochtouren feilt, ist das Aussehen der Unterwelt. Sobald Scarlett das Reich der Toten betritt, sei es freiwillig oder unfreiwillig, verändert sich die Optik des Spiels, sodass Bewegungen verwischen und einen dynamischen Nebel hinterlassen. Auf den Screenshots des Bosses Viktor können Sie diesen Effekt im Vorstadium bereits sehen.

### Seltsame Gebäude

Die Arsenal genannte, berühmte Schiffswerft Venedigs befand sich während unseres Besuchs noch in der Beta-Phase. So lauerten zwar noch nicht alle Feinde am rechten Platz und die

friedlichen Bewohner sahen noch alle gleich aus, aber wir konnten schon einen Eindruck davon gewinnen, wie gigantisch das Gebäude ist. Das Arsenal besteht aus Häuserschluchten, weil die Bewohner wegen Platzmangels immer neue Gebäude oben auf schon vorhandene gepflanzt haben. Dass solch gewagte Konstruktionen nicht immer glatt gehen, zeigen skurrile Gebäude wie ein umgestürztes Wirtshaus. Die Entwickler versprechen, dass Sie im fertigen Spiel jede sichtbare Tür auch betreten können (mit Ladezeit) – in einem auf der Seite liegenden Haus herumzulaufen, ist ein surreales Erlebnis.

Deck 13 hat auf Jump & Run-Einlagen verzichtet und die Ebenen mit Stegen und Wegen verbunden. Praktisch: Wenn Sie eine höhere Etage erreicht haben, können Sie oftmals eine dort hängende Leiter herablassen oder Aufzüge aktivieren, um sich Lauf-

wege zu ersparen. Genauso sinnvoll sind die in der ganzen Stadt verteilten Gondeln, mit denen Sie schnell von einem Anleger zum anderen springen können.

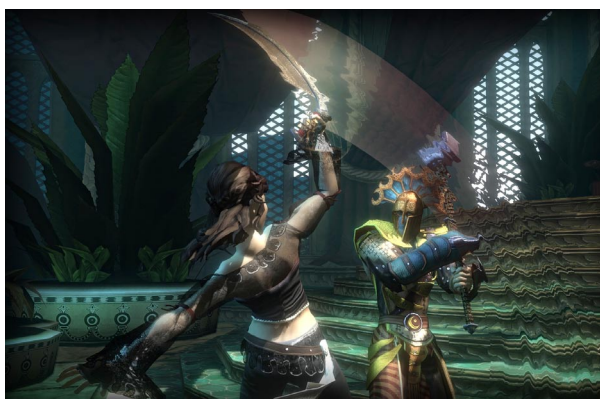
Scarlett hat eine enge Verbindung zu allen Tieren, die dem Volksmund nach dem Tod nahe stehen, also beispielsweise Raben, Krähen und Katzen. In der gewaltigen Werft haben wir einen neuen Zauber der hübschen Abenteurerin ausprobiert und konnten so durch die Augen eines über dem Arsenal kreisenden Raben blicken. Das verschafft einen guten Überblick und enthüllt mitunter auch geheime Gebiete.

### Böses Afrika

Dem Namen nach spielt **Venetica** in Venedig. Richtig! Aber nicht nur dort. Die Entwickler haben während unseres Besuchs in Frankfurt enthüllt, dass Scarlett im Laufe ihres Abenteuers die Wasserstadt verlässt und sich nach Afri-

ka aufmacht. Das Gebiet, in dem die sie ankommt, hat aber kaum etwas mit romantischen Klischeevorstellungen von stattlichen Tieren und Sonnenschein zu tun. Das Land ist verflucht: die Landschaft ist größtenteils schwarz, der Himmel verdunkelt, und statt Tieren gibt es blutrünstige Bestien. In diesem Abschnitt des Action-Rollenspiels hat sich das Team von afrikanischen Totenkulten und alten Schamanenriten inspirieren lassen. So ist zum Beispiel der so genannte Baum des Lebens nicht nur der wichtigste Orientierungspunkt in der Landschaft, sondern auch Dreh- und Angelpunkt für viele Aufgaben, die Scarlett erfüllen muss, um den Fluch zu brechen.

Nach der Reinigung strahlt die weitläufige Savanne im gleißenden Sonnenlicht und bildet so eine erfrischende Abwechslung zu den größtenteils engen Gassen und Katakomben Venedigs. **PD**



Hektors Schiff wird von hammerschwingenden **Wachen** verteidigt.

### Venetica

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
► Hersteller **Deck 13 / Dtp** ► Status **zu 70% fertig**

**Philipp Dubberke:** Der comicartige Stil täuscht! Venetica ist seit den frühen Preview-Versionen deutlich erwachsener geworden. Ich hoffe, dass die Jungs von Deck 13 diese Richtung beibehalten. Wenn dann die fertigen NPCs noch einen unverwechselbaren Charakter wie in Gothic an den Tag legen, ist Venetica auch für eingefleischte Rollenspieler mehrere Blicke wert. Im Auge behalten!

**Potenzial Sehr gut**



philipp@gamestar.de

# Das GameStar-Team

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

## Christian Schmidt

**Stellv. Chefredakteur** christian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Fallout 3, Jagged Alliance

Zuletzt gesehen: »Lost« (Staffel 2)

Zuletzt gehört: G. Cilmi: »Lessons to be learned«

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Lohnt sich schon wegen der bezaubernden Elika. ★★★★★

Rise of the Argonauts: Schickes Szenario, auf Dauer zu stumpf. ★★★

Wrath of the Lich King: Ist sicher toll. Und mir komplett egal. –



## Michael Trier

**Chefredakteur** michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Mata Hari, GTA 4, PoP, WoW

Zuletzt gelesen: Dostojewski: »Der Idiot«

Zuletzt gehört: Portishead: »Third«

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Schönes Spiel, aber etwas monoton. ★★★★★

Rise of the Argonauts: Nicht gespielt. –

Wrath of the Lich King: Wollte nicht, habe wieder angefangen. ★★★★★



## Gunnar Lott

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

Zuletzt gespielt: Fallout 3, Dead Space

Zuletzt gesehen: Kochsendungen auf Vox

Zuletzt gelesen: Neil Gaiman: »Marvel 1602«

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Gefällt mir besser als die Vorgänger ★★★★★

Rise of the Argonauts: Ach, nett. Vielleicht in den Ferien. ★★★

Wrath of the Lich King: Sollte ich doch wieder anfangen ...? ★★★★★



## Heiko Klinge

**Redakteur** heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Football Manager 2009

Zuletzt gesehen: Wolfsburg vs. Portsmouth: 3:2

Zuletzt gehört: Disturbed: »Indestructible«

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Ich mag keine Spiele, die sich ständig wiederholen. ★★

Rise of the Arg.: Eigentlich toll, aber diese ewigen Wiederholungen. ★★

Wrath of the Lich King: Ich mag keine ... Sie wissen schon. –



## Petra Schmitz

**Redakteurin** petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Chronicles of Spellborn

Zuletzt gesehen: 6. Staffel von »24« (Schrott!)

Zuletzt gehört: Lemon Jelly: »Lost Horizons«

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Diese Dialoge, diese zarte Romanze. Hach! ★★★★★

Rise of the Argonauts: Schlimmste Mythologien-Verhöhnung! ★

Wrath of the Lich King: Wrath of was? –



## Michael Graf

**Redakteur** micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: World of Warcraft, GTA 4

Zuletzt gesehen: »Blue Velvet« (olle Kamelle)

Zuletzt gelesen: Kurzgeschichten von P. K. Dick

Meine Meinung zu ...

Prince of Persia: Hurra, keine Pluderhosen mehr! ★★★★★

Rise of the Argonauts: Ich bleibe bei Titan Quest. ★★

Wrath of the Lich King: Endlich wieder leveln! ★★★★★



## Fabian Siegmund

**Redakteur** fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Fallout 3, GTA 4

Zuletzt gesehen: Hellboy 2

Zuletzt gelesen: Terry Pratchett: »Jingo«

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Der Look reizt mich, der Rest eher nicht. ★★

Rise of the Argonauts: Derbes Geschnitzel, lahmes Gelaber. ★★

Wrath of the Lich King: World of Warcraft ist böse. Böse! ★



## Daniel Matschijewsky

**Redakteur** danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Fallout 3, Mirror's Edge (360)

Zuletzt gesehen: »Family Guy« (Staffel 3)

Zuletzt gehört: unverständliche Taxifahrer in Köln

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Ich mag den Stil, aber das Spiel ist zu seicht. ★★★★★

Rise of the Argonauts: Okay, aber Herr der Ringe war cooler. ★★

Wrath of the Lich King: WoW halt. Juckt mich nicht. –



## Philipp Dubberke

**Trainee** philipp@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Fallout 3, Dead Space

Zuletzt gesehen: »My Name is Earl« (Staffel 1)

Zuletzt gehört: Motörhead live in München

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Trotz Comic-Grafik (mag ich nicht) super. ★★★★★

Rise of the Argonauts: Coole Kämpfe in einem tollem Szenario! ★★★★★

Wrath of the Lich King: Ich bleibe bei Warhammer Online. –



## Michael Obermeier

**Online-Redakteur** redaktion@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Left 4 Dead, Dead Space

Zuletzt gesehen: »Battlestar Galactica« (Staffel 4)

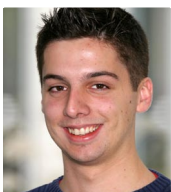
Zuletzt gehört: Rise Against: »Appeal to Reason«

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Tragisch: ein weiteres Ubi-Krankheit-Opfer. ★

Rise of the Argonauts: Sandalen: buh. Gemetzel: juhu! ★★

Wrath of the Lich King: Trotz Zombie-König herzlich uninteressant. ★



## Daniel Visarius

**Leitender Redakteur** daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: GTA 4, Pro Evo 2009

Zuletzt gesehen: Planet Erde (Blu-ray)

Zuletzt gelesen: Paul Auster: »Mr. Vertigo«

Meine Meinung zu...

Prince of Persia: Nettes Jump&Run mit tollem Sidekick. ★★

Rise of the Argonauts: Nicht gespielt. –

Wrath of the Lich King: Ich zahle keine Gebühren für Spiele. ★



# Der Spiele-Wertungskasten

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

## Die GameStar-Awards



### ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

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

### PC-KONFIGURATION

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

### SYSTEMDETAILS

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

### MULTIPLAYER-MODUS

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

### EINZELWERTUNGEN

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

### PREIS/LEISTUNG

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

$$\text{Preis in Euro} \div (\text{Solo-Spielzeit} + (\text{Multiplayer-Spielzeit} \cdot 2))$$

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

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

### 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

Die exzellente erzählte Story treibt uns voran.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

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

### ANSPRUCH

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

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

HILFEN: Tutorial-Missionen, Texthilfen  
 SPEICHERSYSTEM: automatisches Speichern, Speichern im Unterschlupf

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: 3,8 GHz Intel A64 3700+ / AMD A64 3700+ / AMD 1,0 GB RAM 14,9 GB Festplatte  
 STANDARD: Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ / AMD 2,0 GB RAM 14,9 GB Festplatte  
 OPTIMUM: Core 2 Duo E8600 AMD Phenom 9650 4,0 GB RAM 14,9 GB Festplatte

PROFITIERT VON: Mehrkern-Prozessoren, Gamepad  
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10  
 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

**Sehr gut**

SPIELMODI (SPIELER): sechs Einzelspieler-Modi (32), fünf Team-Modi (32), drei Koop-Modi (4)  
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet  
 DEDICATED SERVER: ja  
 FAZIT: Das komplette GTA-Erlebnis für bis zu 32 Spieler – toll!

SERVERSUCHE: Games for Windows Live  
 MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ Ragdoll-System + Wettereffekte + Weitsicht - teils ungeluckte 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	10 / 10
LEVELDESIGN	+ kompakter Nachbau von New York + Kopien New Yorker Wahrzeichen + Innenlevels + zahlreiche Geschäfte und Kneipen	10 / 10
KI	+ 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.

### ALLGEMEINES

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

### SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

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

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

### ERFORDERTE FERTIGKEITEN

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

### 3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten 3D-Kartentypen. Ist Ihre Karte in der Liste dunkelgrün markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Hellgrün läuft ebenfalls flüssig, jedoch nicht mit allen Details. Gelb macht noch Spaß, wenn auch mit Einschränkungen. Rot bedeutet starkes Ruckeln. Ist das Feld grau, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

### DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

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

### Abwertungen

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

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

**Petra Schmitz**

kann noch ganze Passagen aus *Chronicles of Riddick* runterbeten. Zum Leidwesen der Kollegen.

**Fabian Siegmund**

hatte zu Bundeswehrzeiten auch einen komplett kahlen Schädel. Ausgleichsweise trug er dafür Kinnbart.

# Action

## Verschmähtes Kleinod

Oder warum man Spiele nicht nach dem Namen beurteilen sollte.

Viele spielten es nicht, denn es stand das Wörtchen »Riddick« drauf. Und das, logisch, lässt gleich an Filmlizenz-Gurke denken. Tatsache ist aber, dass **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** eines der besten Actionspiele des Jahres 2004 war. Die meisten, die sich in den Knast wagten, wurden vom brillanten Spieldesign eingefangen und wollten nicht mehr raus.

Im kommenden Jahr soll die Wiederauflage erscheinen – inklusive neuem namensgebenden Kapitel **Assault on Dark Athena** (siehe Seite 56). Ob Riddicks neue Abenteuer fesseln können, bleibt abzuwarten. Aber eines können wir Ihnen hier schon ver-

sprechen: Der Teil von 2004, in dem der Antiheld aus dem Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay entkommt, wird auch 2009 noch mit den meisten dann aktuellen Titeln den Boden aufwischen. Und wer dann immer noch nicht zugreift, ist selber schuld. **PET**



**Riddick-Zitate-Terror.** Seit vier Jahren nun schon!

### Action-Inhalt

#### Tests

Grand Theft Auto 4: Multiplayer	68
Grand Theft Auto 4: Technik-Update	70
Prince of Persia	74

### GameStar-Action-Charts 02/2009

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        Version 1.3
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	
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	Activison	Treyarch	01/09	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)	88	8	10	9	8	9	10	9	9	9	7	
5	Left 4 Dead	Electronic Arts	Valve South	01/09	87	7	10	10	10	10	7	9	9	7	8	04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
6	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06 (90)	87	7	8	9	8	8	10	8	10	10	9	
7	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	85	5	7	10	10	9	10	8	10	8	8	
8	Counterstrike Source	EA Games	Valve	12/04 (85)	84	7	9	10	5	10	9	10	8	9	7	
Actionspiel																
1	GTA 4	2K Games	Rockstar North	01/09	93	9	10	9	10	8	10	10	7	10	10	
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	
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**.



Das **Radar** unten links verrät je nach Server-Einstellung die Position aller Spieler.



Auf Wunsch sind auch Polizisten und **Passanten** im Mehrspieler-Modus unterwegs.

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: S130

DVD  
Top-Spiel

ab-18-DVD  
Multiplayer-Video

# Grand Theft Auto 4

Rasen, ballern, Quatsch machen: Der Multiplayer-Part von GTA 4 bietet das GTA-Erlebnis für bis zu 32 Spieler, ist aber noch hardwarehungriger als der Solo-Modus.

Als die 3D-Grafik in die **GTA-Reihe** einzog, zog der Multiplayer-Modus wieder aus: Im ersten **Grand Theft Auto** und seinem Nachfolger durften sich mehrere Spieler Verfol-

gungsjagden und Schießereien liefern, mit Teil 3 war das dann plötzlich vorbei – zu groß wohl die technische Herausforderung, eine derart große Welt für mehrere Spieler

zu berechnen. Doch gerade dieses Konzept faszinierte die Fans der Serie so stark, dass sich einige Hobby-Entwickler daran machten, für **GTA Vice City** und **GTA San Andre-**

**as** Multiplayer-Mods zu programmieren. Die waren zwar technisch nicht einwandfrei, vermittelten aber schon ein gutes Gefühl dafür, was in einem professionell ent-

## Die Multiplayer Modi

### Legende



### Deathmatch

Für Solisten und Teams. Die Spieler starten mit Minimalbewaffnung, größere Knarren müssen eingesammelt werden. Jeder Abschuss (oder tödliche Verkehrsunfall) bringt Bares, die Gegner lassen außerdem Geldbündel fallen. Wer am Ende der Runde das dickste Konto hat, gewinnt. Das Deathmatch ist zweifellos der eingängigste Modus des Spiels.



**Schwerpunkt:**   
**Maximale Teams / Spieler:** 8 / 32  
**Spaßfaktor:** ★★★★★

### Car Jacker

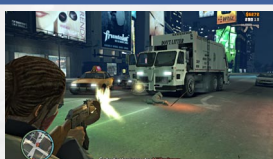
Für Solisten und Teams. In der Stadt verteilt stehen Autos herum, die es zu klauen gilt. Jede Karre wird von einer Gruppe KI-Schergen bewacht. Haben Sie einen Wagen erobert, bringen Sie ihn zu wechselnden Übergabeorten, während Sie von der Polizei gejagt werden. Der Zustand des Autos entscheidet über Ihre Belohnung und damit den Sieg.



**Schwerpunkt:**   
**Maximale Teams / Spieler:** 8 / 32  
**Spaßfaktor:** ★★★★★

### Mafiya Jobs

Für Solisten und Teams. Gangsterboss Petrovic verteilt an alle Spieler per Handy Aufträge: Anschläge, Kurier- und Eskortfahrten, Raubzüge und dergleichen. Für erfüllte Missionen und besiegte Konkurrenten gibt's Bares, der reichste Gangster gewinnt. Aber Vorsicht: Wer erledigt wird oder VIPs erschießt, statt sie zu eskortieren, verliert Geld für sich und sein Team.



**Schwerpunkt:**   
**Maximale Teams / Spieler:** 8 / 32  
**Spaßfaktor:** ★★★★★

### Cops & Gangster

Ein reiner Team-Modus. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Gangsterbosses. Er muss quer durch die Stadt zu einem Fluchtfahrzeug entkommen. Seine Gang-Kollegen halten ihm derweil die Polizisten aus dem anderen Team vom Hals. Die müssen den Boss zur Strecke bringen und können deshalb stets seine Position auf dem Radar ablesen. Hochgradig spannend!



**Schwerpunkt:**   
**Maximale Teams / Spieler:** 8 / 32  
**Spaßfaktor:** ★★★★★

### Revierkämpfe

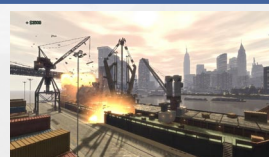
Ein reiner Team-Modus. Ähnlich wie in der **Battlefield-Reihe** müssen die Mannschaften Punkte einnehmen und halten. Je mehr Spieler in der Zone, desto schneller geht die Eroberung vonstatten. Für jedes Gebiet, das ein Team hält, gibt's in regelmäßigen Abständen Geld. Die reichste Bande gewinnt. Cool: Gangmitglieder werden automatisch einheitlich gekleidet.



**Schwerpunkt:**   
**Maximale Teams / Spieler:** 8 / 32  
**Spaßfaktor:** ★★★★★

### Koop-Modi

In drei Mini-Kampagnen (»Deal-Verderber«, »N.O.O.S.E-Alarm« und »Bombenanschlag 2«) ziehen bis zu vier Spieler gemeinsam los, um feindliche Gangs auszulöschen, Bomben zu legen oder den Gangsterboss zu eskortieren. Jeder Mitstreiter hat nur eine begrenzte Anzahl an Leben – sind die verbraucht, ist die Mission für alle gescheitert.



**Schwerpunkt:**   
**Maximale Spieler:** 4  
**Spaßfaktor:** ★★★★★



**Fahrgäste** können wie auch der Fahrer aus dem Fenster schießen. Je mehr Spieler in einem Auto, desto mehr Feuerkraft also.

wickelten Mehrspieler-GTA alles möglich sein könnte. Mit Teil 4 ist es nun offiziell so weit: Rockstar North öffnet Liberty City für bis zu 32 Spieler gleichzeitig.

### Bei Anruf: Spaß

Wer das Handbuch des Spiels nicht liest (und wer tut das schon bei GTA?), kann den Mehrspieler-Modus schnell übersehen. Eine dazu-

gehörige Schaltfläche im Hauptmenü gibt es nämlich nicht. Stattdessen müssen Sie zunächst den Singleplayer-Part starten. Dort aktivieren Sie Nikos Handy und wählen den Multiplayer-Modus aus. Das ist reichlich umständlich und mitunter sehr zeitraubend, denn besonders unter Windows Vista sind die Ladezeiten des Einzelspielerparts störend lang. Misslingt die Serversuche, schmeißt Sie das Spiel darüber hinaus gelegentlich zurück in den Story-Modus, inklusive der vergeudeten Ladezeit. Ihre Spielfigur können Sie ebenfalls nur mit Nikos Handy bearbeiten. Bislang speichert **GTA 4** unser Alter Ego aber nicht: Nach jedem Spielstart müssen wir den Kerl erneut zusammenbasteln. Der erste Patch, der uns nicht mehr vor dem Redaktionsschluss erreichte, soll bei dem Problem Abhilfe leisten.

Sie dann auf der Homepage von Rockstars Social Club anschauen können ► [gamestar.de-Quicklink: 5816](http://gamestar.de-Quicklink:5816). Vor dem Start bestimmt ein zufällig ausgewählter Mitspieler über eine Vielzahl von Stellschrauben, was geboten wird: In welchen Stadtteil geht's? Oder gleich durch ganz Liberty City? Mischt sich die Polizei ein? Wie wird das Wetter? Und das Wichtigste natürlich: Welcher Modus soll's überhaupt sein? Die 14 Varianten stellen wir Ihnen hier im Detail vor. Egal, welche Sie wählen: Jede macht unheimlich Spaß! Von kurzweiligem Geballer über Mini-Missionen und Rennen bis hin zum ziellosen Herumfahren bietet **GTA 4** im Multiplayer-Part all das, was es auch im Story-Modus gibt – nur eben mit 32 Nikos gleichzeitig. Und darauf haben die Fans der Serie ja seit Jahren gewartet. Manche werden allerdings noch weiter warten müssen: Weil es in Multiplayer-Modi auf eine hohe Bildwiederholrate ankommt, empfehlen wir Ihnen für den von **GTA 4** einen noch stärkeren Rechner als schon für den Story-Modus. **FAB**

## Rennen

Ein reiner Solo-Modus. Die Spieler jagen wahlweise über mehrere Runden und festgelegte Kontrollpunkte durch die Stadt oder in einem freien Rennen von A nach B. Die festgelegten Strecken sind dabei recht knifflig und mitunter voller Haarnadelkurven. Welcher Fahrzeugtyp an den Start geht, entscheidet der Host. Sogar Boots- oder Helirennen sind möglich.



**Schwerpunkt:** **Maximale Spieler:** 32  
**Spaßfaktor:** ★★★★★

## GTA-Rennen

Wie der normale Renn-Modus, allerdings sind hier auch Waffen erlaubt. Wer auf einem festgelegten Rundkurs hoffnungslos zurückliegt, kann also immerhin noch eine Straßensperre errichten und dem Erstplatzierten die Tour vermasseln. Das führt allerdings mitunter dazu, dass sich an Engstellen Autowracks türmen. Das kann manchmal nerven.



**Schwerpunkt:** **Maximale Spieler:** 32  
**Spaßfaktor:** ★★★★★

## Freier Modus

Hier können Sie machen, was Sie wollen. Klingt toll, wird aber ohne fest vorgegebene Ziele schnell langweilig. Allerdings eignet sich der freie Modus ideal dafür, gemeinsam mit Freunden Stunts zu üben, sich gegenseitig Tricks vorzuführen oder ohne störende Polizei und Konkurrenten coole Szenen für den Video-Editor des Spiels aufzunehmen.



**Schwerpunkt:** **Maximale Spieler:** 32  
**Spaßfaktor:** ★★★★★

## Ballungsraum

**GTA 4** unterscheidet zwischen normalen und Ranglisten-Servern. Auf Letzteren werden ähnlich wie bei **Battlefield 2** alle Ihre Aktionen gespeichert und in ausführliche Statistiken gepackt, die

## GRAND THEFT AUTO 4

ACTIONSPIEL

### MULTIPLAYER-DATEN

**SPIELMODI (SPIELER)** Deathmatch (32), Team-Deathmatch (32), sechs missionsbasierte Modi (32), drei Koop-Modi (4), zwei Renn-Modi (32), Freier Modus (32)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet  
**SERVERSUCHE** Games for Windows Live  
**DEDICATED SERVER** ja  
**MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden  
**FAZIT** Das komplette GTA-Erlebnis für bis zu 32 Spieler – toll!

### PRO & CONTRA

➤ eine ganze Stadt als Schlachtfeld ➤ bis zu acht Teams gleichzeitig ➤ ein Feuerwerk irrwitziger Situationen ➤ umfangreiche Statistiken ➤ umständliche Bedienung ➤ hakelige Fußgänger-Steuerung

**MULTIPLAYER-WERTUNG** Sehr gut

# GTA 4 Technik-Check

GTA-Spieler klagen über magere Performance, den komplizierten Kopierschutz und ständige Abstürze. Wir erklären, wie Sie am besten spielen können.

## WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN IN DER ÜBERSICHT

Steuerung	Audio	Anzeige	Grafiken
Videomodus		1280 x 1024 (60 Hz)	
Bildformat		4:3	
Texturenqualität		Hoch	
Renderqualität		Hoch	
2 Sichtdistanz			25
3 Detaildistanz			37
Fahrzeugdichte			26
Schattendichte			3
Autom. Konfiguration			
Benchmark-Test			
1 Ressourcennutzung		779 / 729 MB	

**1** GTA 4 bemisst die Leistungsfähigkeit Ihres Systems nach dem Grafikspeicher. Das bedeutet: Wenn Sie eine GeForce 9500 GT mit 1,0 GByte Videospeicher haben, schätzt GTA 4 diese als leistungsfähiger ein als eine vielfach schnellere GeForce GTX 260 mit »nur« 896 MByte. Vor allem hohe Auflösungen und die Texturen nutzen den Grafikspeicher voll aus. Zum Beispiel konnten wir mit einer GeForce 8800 Ultra mit 768 MByte keine höhere Auflösung als

1280x1024 einstellen, wenn wir mit hohen Texturen spielen wollten. Auch aus Leistungsgründen sollten Sie im Spiel momentan auf mittlere Textur-Einstellungen zurückschalten.

**2** Direkt abhängig vom Grafikkartenspeicher ist neben Auflösung und Texturqualität auch die Sichtdistanz.

**3** Von der Ressourcennutzung unabhängig sind dagegen die Einstellungen für Detaildistanz, Fahrzeugdichte und Schattendichte.

## TECHNIK-TIPPS

In der letzten Ausgabe haben wir den Technik-Check mit unserer Testversion durchgeführt. Trotz gegenteiliger Versprechen von Rockstar sind die wesentlichen Probleme auch in der Verkaufsversion enthalten. Ob der erste Patch daran etwas ändert, konnten wir nicht prüfen – die neuen Dateien erreichten uns nicht mehr rechtzeitig.

### Hardware

- ▶ GTA 4 profitiert nur wenig von einer High-End-Grafikkarte. Der Vergleich zwischen einer GeForce 8800 GT und einer GTX 280 ergab einen Unterschied von nur wenigen fps.
- ▶ Mit 2,0 GByte RAM oder weniger treten Nachladeruckler auf. In Anbetracht der niedrigen Preise raten wir zum Aufrüsten – 2,0 GByte kosten nur 40 Euro.
- ▶ GTA 4 benötigt Doppelkern-Prozessoren. In unserem Test mit einem Pentium 4 stürzte das Spiel sofort ab.
- ▶ Zum flüssigen Spielen unserer mittleren und hohen Einstellungsvorschläge ist mindestens ein Dreikernprozessor Pflicht, besser ist aber eine CPU mit vier Kernen.
- ▶ Die Grafik der PC-Version kann die der Konsole deutlich übertreffen. In voller Pracht ist das Spiel allerdings erst mit der Hardware des nächsten Jahres zu genießen. So der offizielle Kommentar von Rockstar Games, der auch durch unsere

Messungen bestätigt wird. Mit der Konsole vergleichbare Grafikeinstellungen:

- Texturen: Mittel
- Renderqualität: Mittel
- Sichtdistanz: 21
- Detaildistanz: 10
- Fahrzeugdichte: 50

- ▶ Maximale Fahrzeugdichte macht die Rush Hour besonders authentisch. Allerdings bauen Sie sich damit selbst Stolpersteine in kniffligen Missionen. Wir empfehlen den Konsolenwert von 50.

### Mindestanforderungen

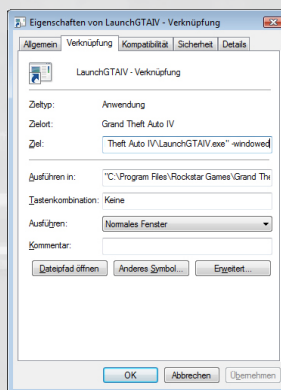
- ▶ 14,9 GByte Festplattenplatz
- ▶ Zweikern-Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

### Unsere Empfehlung

- ▶ Vierkern-Prozessor
- ▶ 3,0 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Karte

### Radeon-Probleme

- ▶ GTA 4 hat arge Probleme mit Radeon-Karten. Egal mit welcher Karte, das Spiel stürzt beim Start ab. Wenn das Spiel mit einer Radeon überhaupt startet, dann beim ersten Mal. Danach ist meist Feierabend. Bevor ein Patch das Problem behebt, empfehlen wir allen Radeon-Besitzern, von einem Kauf abzusehen.
- ▶ Mit dem neuen Catalyst-8.12-Treiber gelang es uns einigermaßen zuverlässig, das Spiel mit jedem Windows-Neustart je einmal zu starten.



Per **Verknüpfung** startet GTA im Fenster.

- ▶ Zumindest auf Radeon-HD-4000-Karten funktioniert teils folgende Lösung: Starten Sie GTA im Fenstermodus. Dazu erstellen Sie eine Verknüpfung zur GTALauncher.exe im Installationsverzeichnis. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf diese Verknüpfung und wählen Sie »Eigenschaften«. Unter »Ziel« setzen Sie hinter die letzten Anführungsstriche ein Leerzeichen und anschließend »-windowed« (ohne Anführungsstriche). Zuletzt speichern Sie die Änderungen, kopieren die Verknüpfung auf Wunsch auf Ihren Desktop und spielen – hoffentlich – GTA 4.
- ▶ Andere Lösungsansätze, um GTA 4 auf Radeon-Karten zum Laufen zu bringen, konnten wir nicht nachvollziehen. Vereinzelt gibt es allerdings Berichte von Käufern, die problemlos mit Radeon-Kar-

ten spielen können. Anhaltspunkte für einen Lösungsansatz können wir bei diesen Meldungen nicht feststellen.

- ▶ Mangels Shader Model 3.0 streikt GTA auf der X800-Serie.

### GeForce-7-Stolperstein

- ▶ GeForce-7-Karten produzierten mit der Verkaufsversion von GTA üble Grafikfehler, besonders die Schatten und der Himmel werden falsch dargestellt. Zudem tauchen massive Beleuchtungsfehler auf. Diese ließen sich durch Groß- und Kleinschalten mit [Alt] + [F5] entfernen. Außerdem sehen Sie den Stadtplan genauso wenig wie die Energieanzeige. Nur Ihre Position im Nichts und die Himmelsrichtung sind ansatzweise zu erraten.
- ▶ Der im Internet kursierende Vorschlag, die Beta des Forceware-Treibers 180.60 für Windows Vista beziehungsweise 180.70 für XP zu installieren, schlug fehl, da die Forceware-Treiber ab Version 180 keine GeForce-Karten der 7000er-



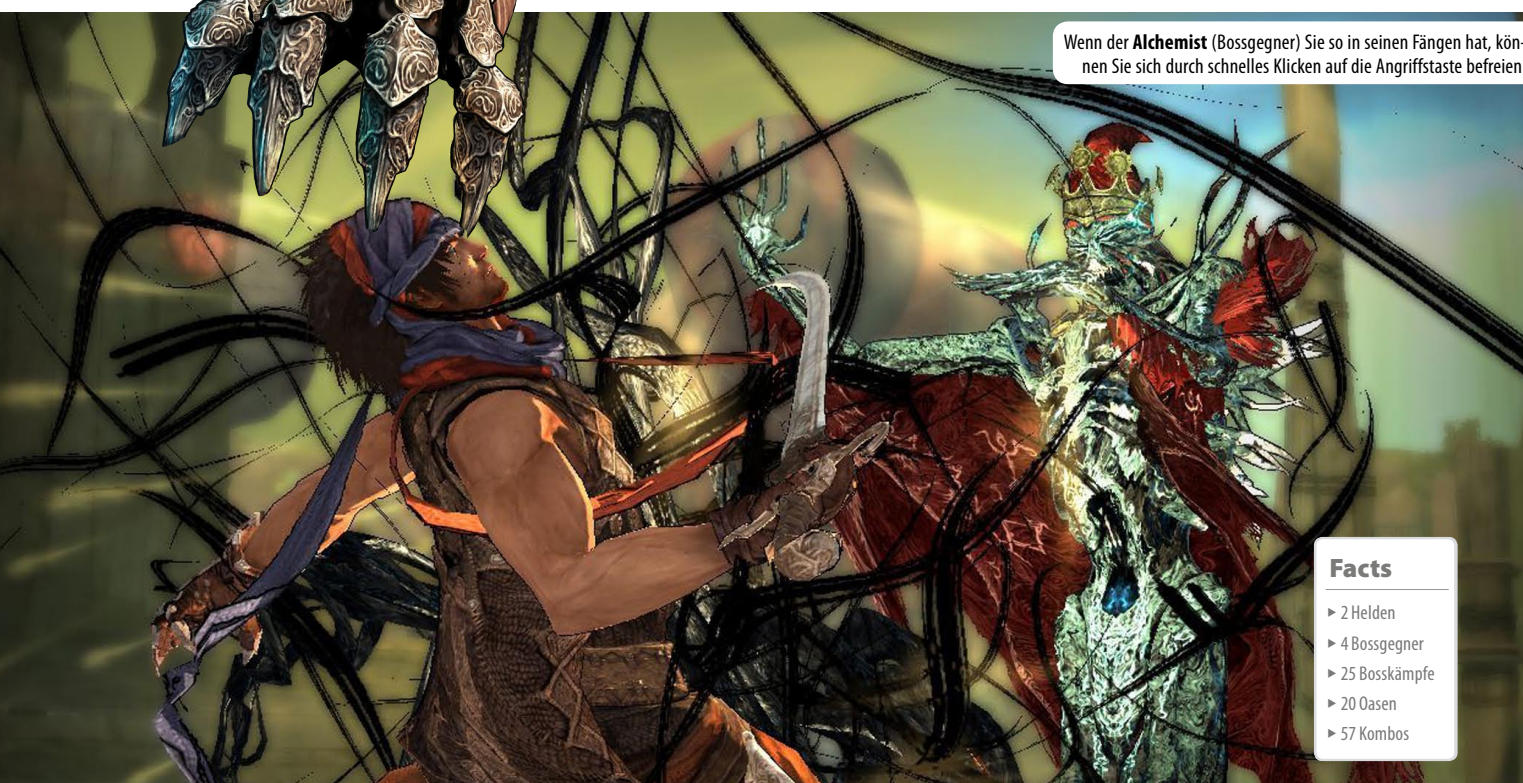
Mittagssonne in GTA 4 mit einer GeForce-7-Karte





# Prince of Persia

Die Sands-of-Time-Trilogie ist abgeschlossen, ein neuer Handsampf hüpft durchs Morgenland – und lässt sich alle naselang von einer Prinzessin retten.



Wenn der **Alchemist** (Bossgegner) Sie so in seinen Fängen hat, können Sie sich durch schnelles Klicken auf die Angriffstaste befreien.

## Facts

- ▶ 2 Helden
- ▶ 4 Bossgegner
- ▶ 25 Bosskämpfe
- ▶ 20 Oasen
- ▶ 57 Kombos

DVD  
Video-Special

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 5782

Wie passend: Scheherazade, die Heldin aus der Märchensammlung **Tausendundeine Nacht**, hat quasi den Cliffhanger erfunden. Nur weil sie mit ihren Erzählungen stets an der spannendsten Stelle aufhörte, ließ König Schahriyâr sie am Leben – der

neugierige Despot wollte wissen, wie es weitergeht. Ähnlich ist es in den von orientalischen Mythen inspirierten **Prince of Persia**-Spielen auch schon immer gewesen: Spieler fragten sich, wo und wie's im Level weitergeht, und an Kliffen und Vergleichbarem hing der Held

auch ständig. Diesbezüglich bleibt der aktuelle Prinz der Serie treu. Doch in mancher Hinsicht beschreitet der Entwickler Ubisoft Montreal auch neue Wege – indem er Sie etwa im Spielverlauf auf schon bekannte schickt. Im nunmehr siebten Morgenland-Abenteuer geht die Linearität flöten, Levels, die Sie bereits gemeistert haben, werden Sie teilweise wieder besuchen müssen. Ebenfalls anders als in den Vorgängern: Aufgaben wiederholen sich – Spieler kennen das seit **Assassin's Creed** und **Far Cry 2** als »Ubisoft-Syndrom«. Immerhin verpackt **Prince of Persia** sein Schema F in eine zugleich nachvollziehbare wie romantische Ge-

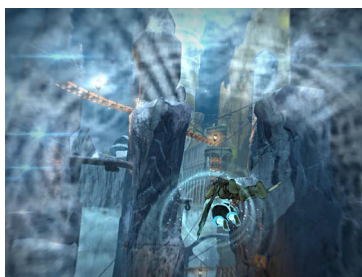
schichte und wartet mit zwei sympathischen Hauptdarstellern auf, die die seit langem charmantesten Kabbeleien in einem Spiel austragen dürfen.

## Schöne Schmonzette

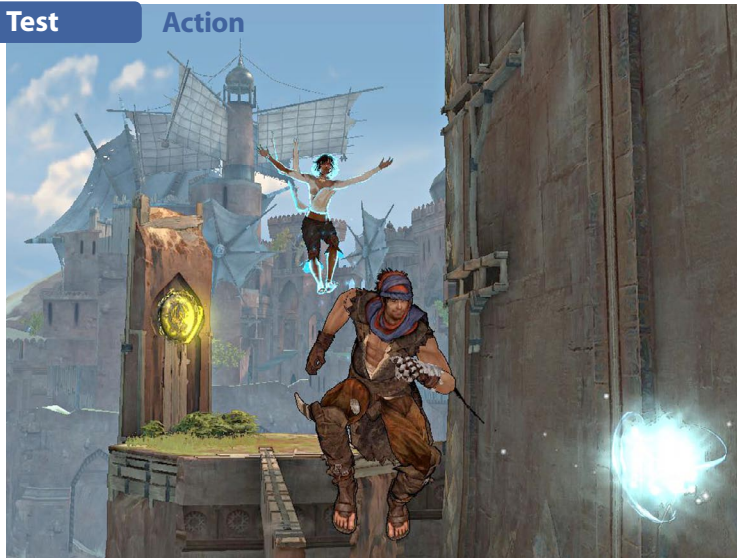
Prinzessin Erika hat ein Problem: Der böse Gott Ahriman, seit Jahrhunderten in einen Baum eingesperrt, will sich seiner Fesseln entledigen und das Land in immerwährende Dunkelheit stürzen. Nur wenn die magisch begabte Erika 20 zerstörte Oasen wieder in blühende Landschaften verwandelt, kann der Gott mit samt seinen vier Lieblingsverdammten gestoppt werden. Das Schicksal will es, dass sich ein na-



Die gelben **magischen Platten** lassen das Heldenduo weite Strecken durch die Lüfte brausen.







Elika folgt dem namenlosen Haudegen automatisch über jeden **Abgrund**, über jede Kippe.

aus aussichtslosen Situationen, wieder automatisch. Doch mit jeder Rettung gewinnen die Gegner Gesundheit zurück, was den Kampf in die Länge zieht.

### Heile, heile Blümchen

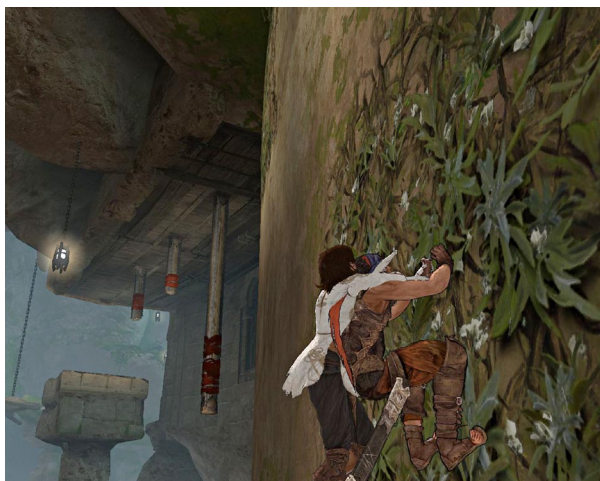
Haben Sie einen Bosskampf überstanden, kann Elika eine Oase heilen. Dort sprießen dann Blumen und Gras. Und es tauchen überall im Levelabschnitt Lichtkugeln auf. Die müssen Sie einsammeln, um weitere Areale freizuschalten und um die bereits erwähnten magischen Platten zu aktivieren. Blöd: Wer mehr als die erforderlichen Lichtbälle einsammelt, hat davon nichts. An viele Kugeln kommen Sie, indem Sie einfach wie gewohnt durchs Areal turnen, einige sind allerdings knifflig zu erreichen. Und an manche gelangen Sie nur mit Hilfe der Zaubерplatten. Das heißt also, dass Sie bereits besuchte Abschnitte erneut bereisen müssen, um genügend Energiebällchen einzusacken. Praktisch: Zwischen den geheilten Oasen können Sie sich hin und her teleportieren. Das spart Weg – den Sie, falls Sie

sich verfrannt haben, von Elika anzeigen lassen können. Allerdings ist die Gute zuweilen etwas verwirrt. Uns schickte sie mehrmals in die falsche Richtung.

### Alles fließt

Auch in Sachen Grafik setzt das aktuelle **Prince of Persia** auf Neues. Prinz, Elika und Monster sehen nicht wie übliche Polygon-Geschöpfe aus, sondern wie gelungene und sehr gut animierte Konzeptzeichnungen. Ähnliches gilt für die Umgebung. Alles scheint ineinander zu fließen – wie bei einem Aquarell. Sehr stimmig, wenn auch die Details etwas mickrig ausgefallen sind.

Apropos »gefallen«: Obschon sich die Aufgaben ständig wiederholen, hauchen der ungewöhnliche optische Ansatz, die fantastische Vertonung und die beiden Helden dem Spiel genug Leben ein, um motiviert bis zum gleichzeitig befriedigend gelungenen wie dezent offenen Ende (die Credits kommen davor, lassen sich aber im Gegensatz zu **Assassin's Creed** abbrechen) weiterzuspielen. Hat uns gut gefallen. **PET**



Hangelt sich der Held an **Gestrüpp** entlang, trägt er Elika huckepack.



An diesem **Tempel** beginnt und endet das Abenteuer des sympathischen Heldengespanns.

## PRINCE OF PERSIA

### ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte)
PUBLISHER	Ubisoft
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Frz., Spa., It.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
TERMIN (D)	11.12.2008
CA. PREIS	50 Euro
USK	ab 12 Jahren

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden



### GENRE ACTION

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

### ANSPRUCH

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

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN	Tutorial, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM	automatisches und freies Speichern, Rücksetzpunkte

- 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
3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD A64 X2 3800+ 1,0 GByte RAM 7,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 3800+ 2,0 GByte RAM 7,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2 5000+ 2,0 GByte RAM 7,9 GB Festplatte

PROFITIERT VON	Gamepad
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10
KOPISCHSCHUTZ	keiner
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	+ imposante Level-Architektur + ungewöhnliche Modelle + butterweiche Animationen + zuweilen Detailarmut	8 / 10
SOUND	+ fantastische deutsche Sprecher + gute Soundkulisse + atmosphärische Musik ... - ... die sich oft wiederholt	9 / 10
BALANCE	+ niemals unfair + Held kann nicht sterben + Wegweiser-System ... - ... das manchmal die falsche Richtung angibt	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ imposante Schauplätze + durchweg sympathische Helden + Gespräche teils nur bei manueller Aktivierung	9 / 10
BEDIENUNG	+ gut steuerbar mit Gamepad und Maus/Tastatur + erweitertes Bewegungsrepertoire + effektive Kombos + Teleport-Funktion	10 / 10
UMFANG	+ motivierendes Lichtkeim-Sammeln - wenige Gegnertypen - Aufgaben wiederholen sich	6 / 10
LEVELDESIGN	+ Lichtkeime an knifflig zu erreichenden Orten + magische Platten bringen Tempo ins Spiel + es gibt immer einen Rückweg	10 / 10
KI	+ Elika reagiert auf einfachen Knopfdruck immer perfekt + Gegner sind fordernd ... - ... obwohl sie stets nach Schema F angreifen	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ nützlicher Handschuh + viele Kombos (mit und ohne Elika) - keine Verbesserungen oder neue Waffen	8 / 10
HANDLUNG	+ spannender Göttermythos + charmante Liebesgeschichte + überraschende Momente - Bossgegner bleiben blass	9 / 10

### PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

FAZIT Bezauberndes Actionmärchen mit kleinen Macken.



**Michael Graf**

hofft, dass die KI von Empire: Total War besser wird als die von Medieval 2. So richtig einschätzen kann er sie nach seinem Probe-spiel-Feldzug noch nicht.

**Gunnar Lott**

hat in einem Anfall von Nostalgie das alte Shogun herausgekratzt. Seine Japaner wird er aber im Stich lassen, wenn Anfang 2009 die Space Marines landen.

# Strategie

## Künstliche Dummheit

Es wird echt Zeit für intelligente Echtzeit-Gegner in Solo-Kampagnen.

Die Ernter sind das beste Beispiel. Vor 16 Jahren waren die Sammelvehikel im Echtzeit-Urahn **Dune 2** schon genauso schlau wie im neuen **Alarmstufe Rot 3**: nämlich krass blöd! Ein Sinnbild für eine Misere, die das ganze Echtzeit-Genre plagt. Denn während die Grafik im Halbjahrestakt neue Staunrekorde aufstellt, hat sich bei der KI in den letzten Jahren wenig getan. Vor allem unsere Widersacher in Kampagnenmissionen bleiben oft berechenbar. In vielen Titeln erschummeln sich die Gegner nach wie vor Truppenmassen, die sie auf immergleiche Angriffspfade schicken. Dabei sollten gerade Strategiespiele von Kontrahenten leben, die uns Kopfzerbre-

chen bereiten. Von gewieften Rivalen, die uns in die Flanke fallen, uns austricksen, unsere Ernter jagen. Wenn Letztere dann auch noch selbstständig flüchten würden ... aber darauf müssen wir wohl noch 16 Jahre warten. **GR**



Ein Gutes hat die KI-Schwäche dann doch: Echtzeit-Bösewichter werden nie die **Weltherrschaft** übernehmen.

### Strategie-Inhalt

#### Test

World War 2: Officers.....	78
Gravity .....	79
Multiwinia.....	79
Rome: Vae Victis .....	79
Grenzpatrouille.....	79

### GameStar-Strategie-Charts 02/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign/Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne/Endlos-Spiel	Kommentar
<b>Echtzeit-Strategie</b>																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	89	5	10	10	10	9	10	10	7	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	89	8	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Los Angeles	05/07 (89)	88	8	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06 (89)	87	7	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
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)	83	7	8	9	8	9	9	8	8	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	
<b>Echtzeit-Taktik</b>																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07 (89)	88	9	10	9	9	10	7	9	7	9	9	
2	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	82	5	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
<b>Aufbauspiele</b>																
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	
<b>Strategiespiele</b>																
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 <sup>1</sup>	9 <sup>2</sup>	6	<sup>1</sup> Physik, <sup>2</sup> 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**.

In Russland ist das Spiel schon fast zwei Jahre auf dem Markt. Die deutsche Version entpuppt sich als Geheimtipp.

# World War 2 Officers

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5832

Die Packung von **World War 2: Officers** preist »in WW2-Strategiespielen unerreichte Dimensionen« und »gewaltige Kämpfe« an. Das klingt anmaßend, ist aber nicht falsch. Auf den bis zu 25 Quadratkilometer großen Karten tummeln sich mitunter 1.500 Einheiten gleichzeitig – das liegt weit über dem Genre-Standard. So ist **Officers** in diesem einen Punkt sogar Genre-Primus **World in Conflict** (GameStar 10/07: 89 Punkte)

überlegen. Die Grafikengine hat einige Jahre auf dem Buckel, liefert jedoch auf niedrigem bis mittlerem Niveau ordentliche Qualität: Explosionen sind schick, die Rauchentwicklung sieht gut aus, und der Tag-Nachtwechsel verläuft flüssig.

Im ersten Moment klingt es ernüchternd, dass das Strategiespiel nur fünf Missionen bietet. Jedoch dauert eine Mission mindestens fünf Stunden. Und wenn Ihre Taktik nicht auf Anhieb funktioniert, auch länger.

## Nahrung und Muni!

Das Grundprinzip von **Officers** ähnelt dem von **Sudden Strike 3** (GameStar 02/08: 67 Punkte). Beide Titel sind sehr realitätsnah und fordern dem Spieler neben der Truppenbewegung auch noch logistische Planung ab, um etwa Munitionsnachschub zu ordern oder Fahrzeuge zu reparieren. Trotzdem lässt **Officers** den altbackenen Konkurrenten dank stimmiger Optik und besserer Zugänglichkeit hinter sich.

Sie übernehmen im Einzelspieler-Modus nur die Kontrolle über

amerikanische Streitkräfte, eine russische oder deutsche Kampagne gibt es nicht. So arbeiten Sie sich als US-Kommandant von der französischen Küste bis nach Deutschland vor, wobei Sie zu Beginn jeder Mission meist nur einen kleinen Trupp Soldaten zur Verfügung haben, mit dem Sie den Feinden eine Stellung abringen müssen. Im besten Fall stehen Ihnen auch noch Fallschirmtruppen (praktisch), Luftangriffe

(effizient) und Artillerie (verheerend) zur Verfügung. Anschließend können Sie in Ihrem neuen Stützpunkt Truppen anfordern. Mit denen beginnen Sie, die Wehrmacht stetig zurückzudrängen, bis Ihre Fraktion den Kartenabschnitt beherrscht. Dazu erobern Sie kleinere Stellungen, das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf Städten und Befestigungen, die Ihnen neuen Nachschub und neue Truppen beschern. **PD**



Unsere amerikanischen Truppen rücken auf eine Stadt zu, die wir gerade mit **Artillerie** beschießen.

## Überraschung

**Philipp Dubberke:** Das russische Strategiespiel fesselt mich dank der unzähligen taktischen Möglichkeiten an den Bildschirm, und die Schlachten an mehreren Fronten gleichzeitig fordern selbst gewiefte Strategen. Wenn es zu knifflig wird, aktiviere ich den Pause-Modus und plane in Ruhe mein weiteres Vorgehen. Gut, die Grafik könnte schicker sein, und die Hintergrundmusik dudelt so arg nervig, dass ich sie fast umgehend ausgestellt habe. Aber angesichts des spannenden taktischen Tiefgangs kann ich das locker verschmerzen.



philipp@gamestar.de



Unsere Fallschirmjäger können wir schnell auch in entlegene Gebiete ordern.

## WW 2: OFFICERS

### ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER GFI (Hired Guns, GS 05/08: 74 Punkte)  
PUBLISHER Peter Games  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 86 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.11.2008  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHERD-PCS
1	2	3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD 512 MB RAM 3,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON —  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Securom  
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	+ abwechslungsreiche, detaillierte Einheiten + Tag-Nacht-Wechsel + schicke Explosionen - teils matschige Texturen	6 / 10
SOUND	+ ordentliche Waffensounds + Einheiten-Kommentare in passender Sprache - nerviger Düdel-Soundtrack	6 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsstufen + sinnvolles Tutorial + sanft steigende Lernkurve	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gutes Schlachtgefühl wegen der Einheitenmassen + dichte Kriegs- und Kampf-Atmosphäre - zerstörbare Umgebung	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Truppensteuerung + strukturierte Menüs ... - ... die sehr spartanisch gehalten sind	8 / 10
UMFANG	+ fünf lange Missionen ... + ... die mindestens fünf Stunden dauern + 70 verschiedene Einheiten	8 / 10
MISSIONSDESIGN	+ abwechslungsreiche Szenarien + Kämpfe an mehreren Fronten + kein lineares Design ... - ... kann zu Orientierungslosigkeit führen	7 / 10
KI	+ clevere Gegner + Feinde ziehen unbeschäftigte Truppen ab und greifen Schwachstellen an - teils schlechte Wegfindung	8 / 10
EINHEITEN	+ 70 verschiedene Einheiten + Panzer, Schiffe, Infanterie, Flugzeuge + Tarnfunktion + Attributsystem	9 / 10
KAMPAGNE	+ historische Grundlage + Sommer- und Winterszenarien + lange Missionen - keine wirkliche Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Anspruchsvolles Weltkriegs-Taktikspiel.





Der **Senat** ist jetzt mächtiger und stellt Forderungen.



Wir errichten eine Brücke mit **Bausteinen**.

## Rome Vae Victis

«Wehe den Besiegten!», soll der Gallierkönig Brennus den geschlagenen Römern zugerufen haben, als er sein Schwert in die Waagschale schmiss – und so das Lösegeld weiter erhöhte. »Wehe den Hobbystrategen!«, rufen wir hingegen, falls Sie mit dem **Rome-Addon Vae Victis** liebäugeln: Das macht das Spiel weder zugänglicher noch viel umfangreicher, sondern fügt Kleinkram wie Senatoren und ein überarbeitetes Interface hinzu. **Martin Deppe**

## Gravity

Lasse den Ball von A nach B rollen: Keine leichte Aufgabe, denn im Knobelspiel **Gravity** müssen Sie (anders als in **Crazy Machines**) schon beim Aufbau der Rampen und Stützen die Schwerkraft und Trägheit der Masse mit einkalkulieren. Knifflig, aber auf Dauer wegen der wenigen Bauteile zu öde, trotz des eingebauten Editors. Zudem erreicht die Präsentation gerade mal Browser-Spiel-Niveau. Eindeutig zu wenig für ein Vollpreisspiel. **DM**

DVD  
Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5093

### ROME: VAE VICTIS

GENRE Strategiespiel-Addon  
HERSTELLER Paradox / Deep Silver  
CA. PREIS 10 Euro  
ANSPRUCH Profis  
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM  
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**



### GRAVITY

GENRE Denkspiel  
HERSTELLER EM Studios / Deep Silver  
CA. PREIS 40 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM  
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Unsere Grünen kämpfen gegen **gelbe Truppen**.



Rumstehen, Autos durchwinkeln – todlangweilig.

## Multiwinia

Das kleine Studio Introversion Software hat **Multiwinia** auf das Wesentliche reduziert: schnelle Schlachten, simple, aber stimmige Optik und taktischer Tiefgang. Mit kleinen 2D-Männchen versuchen Sie in sechs verschiedenen Spielmodi, Ihre Gegner zu besiegen. Die KI ist clever, aber gegen menschliche Kontrahenten macht es deutlich mehr Spaß. **PD**

## Grenzpatrouille

Beim Strategiespiel **Grenzpatrouille** bauen Sie an der amerikanisch-mexikanischen Grenze eine Kontrollstation auf, errichten Gebäude und stellen Beamte ein, um Schmugglern die Einreise in die USA zu vereiteln. Wie das genau funktioniert, verrät das Spiel aber nicht – und dass das furchtbar langweilig ist, haben wir auch so gewusst. **FAB**

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5823

### MULTIWINIA

GENRE Echtzeit-Strategiespiel  
HERSTELLER Introversion Software  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM  
PREIS/LEISTUNG **Gut**



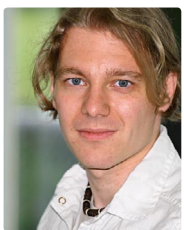
### GRENZPATROUILLE

GENRE Strategiespiel  
HERSTELLER Valusoft / Rondomedia  
CA. PREIS 15 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB RAM  
PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**




**Michael Trier**

hat nach der Kurz-Affäre mit Mata Hari noch mal mit Fallout 3 angebändelt. Diesmal will er das Ödland als intelligente Frau bezwingen. Kann Spaß machen, muss aber nicht.


**Christian Schmidt**

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

## Abenteuer-Inhalt

**Tests**

Rise of the Argonauts.....	82
Mata Hari.....	87
World of Warcraft: Wrath of the Lich King.....	88
Chronicles of Spellborn.....	90
Der Herr der Ringe: Die Minen von Moria.....	92
Global Conflicts: Latin America.....	94
Das Vermächtnis: Testament of Sin.....	94
Die Wilden Kerle 5.....	94
1 1/2 Ritter.....	94

# Abenteuer

## Wertewandel?

Geld scheint für die Publisher nicht so wichtig zu sein. Zumindest nicht beim Kauf.

Früher war alles klar: Ein Spiel stand in einer Schachtel in einem Laden und kostete so viel, wie auf der Schachtel drauf stand. Doch die Preise haben sich geändert. So gibt es heute Spiele, die 50 Euro kosten und dann noch eine saftige Monatsgebühr nach sich ziehen; Beispiel **World of Warcraft**. Dann gibt es Spiele, deren Software, obwohl neu, direkt zum Budget-Preis im Regal steht oder auf den DVDs von Spielmagazinen oder online gratis zu haben ist, dann aber im Abo-Modell monatliche Kosten verursacht (z.B. **Chronicles of Spellborn**). Relativ neu und im Kommen sind qualitativ solide Spiele, die es gleich komplett gratis gibt (**Runes of Magic**). Deren

Betreiber setzen darauf, dass die Spieler spezielle Items (in Asien meist mit, in Europa noch überwiegend ohne Einfluss auf den Spielerfolg) gegen echtes Geld im spielinternen Kramladen kaufen. Schreiben Sie uns doch an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de), was Sie von dieser Entwicklung halten. **MT**



Runes of Magic: **gratis** und trotzdem vollwertiges Spiel?

### GameStar-Abenteuer-Charts 02/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
<b>Rollenspiele</b>																
1	Fallout 3	Bethesda	Bethesda	01/09	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	
<b>Action-Rollenspiele</b>																
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	
<b>Online-Rollenspiele</b>																
1	World of Warcraft	Blizzard	Blizzard	03/05 (90)	91	7	9	9	10	9	10	9	10	8	10	04/07; 02/09: 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; 02/09: 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	
<b>Adventures</b>																
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**.



### ! Facts

- 4 Talentbäume
- 100 Fähigkeiten
- 6 Gebiete
- 4 KI-Begleiter

Dramatischer Einstieg: Jasons Hof wird von gedungenen **Mördern** überfallen, seine Frau Alkmene getötet. Sofort stürzt sich unser Held mit Schwert und Schild in den Kampf.

# Rise of the Argonauts

So, wie sich diese Kerle verhalten, müssten sie eigentlich nicht Argonauten, sondern Aggronauten heißen. Die treten sogar die Sagen-Vorlage mit Füßen.

DVD  
Video-Special

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5393

Die Argonauten sind für die Antike das, was im Mittelalter die sieben Samurai, im Wilden Westen die glorreichen Sieben und in den Achtzigern das A-Team waren: eine bunt zusammengewürfelte Truppe cooler Helden, die auszieht, ein Abenteuer zu erleben. Ihr Anführer, Jason (auch Iason geschrieben), schart rund 50 griechische Helden um sich, um das Goldene Vlies zu finden, ein magisches Widderfell. Die stolzen Kämpen fahren mit dem

Schiff Argo kreuz und quer übers Mittelmeer – daher der Name Argonauten. Liquid Entertainment hat diese Sage mit **Rise of the Argonauts** nun zum Action-Rollenspiel umgemünzt. Oder besser: verwurstet. Denn vom Hintergrund der Argonauten-Geschichte haben die Entwickler gerade mal zwei Zipfel korrekt übernommen: Der Anführer der Gruppe hieß tatsächlich Jason, und Herkules (oder Herakles) machte tatsächlich bei der Bootstour mit. Al-

les andere ist völliger Quatsch. Aber egal, immerhin geht's bei Action-Rollenspielen ja um, nun ja, Action und Rollenspiel. Und zumindest die Action kriegt das Spiel ganz ordentlich hin.

### In See stechen

Die Argonautengeschichte nach Liquid Entertainment geht so: Der Geheimbund der Schwarzzungen trachtet Alkmene, der hübschen jungen Frau von König Jason, nach dem Leben, denn einer Pro-

phezeiung zufolge wird sie für den Zerfall der okkulten Vereinigung verantwortlich sein. Der echten Sage nach war Alkmene übrigens die Mutter von Herkules. Und der ist im Spiel der beste Kumpel von Jason – örks.

Ein vergifteter Pfeil streckt Alkmene nieder und macht Jason sawwütend. Er schlägt die Meuchelmörder zu Brei und schwört, seine Geliebte von den Toten zu erwecken. Dafür braucht er die magischen

## Die Argonauten

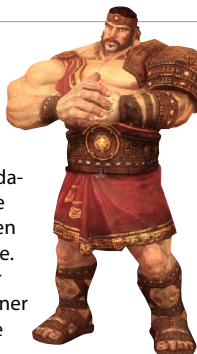
### ► Atalante

Die flinke Jägerin **Atalante** kann Gegner aus der Ferne mit ihrem Bogen bekämpfen und kleine Gruppen mit einem Pfeilhagel belegen. Im Nahkampf geht sie allerdings schnell zu Boden.



### ► Herkules

Jasons Freund **Herkules** ist von Anfang an seiner Seite mit dabei. Er reißt seine Feinde mit bloßen Händen in Stücke. Normale Gegner kann er so mit einer einzigen Attacke erledigen.



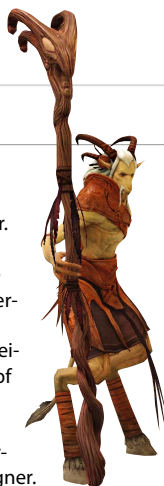
### ► Achilles

Mit seiner zweischneidigen Lanze wirbelt **Achilles** durch Gegnergruppen und weicht unter Bedrängnis wieder zurück. Allerdings nerven seine überheblichen Sprüche.



### ► Pan

**Pan** ist ein Satyr. Als Magier beschießt er seine Feinde mit Feuerbällen. Er kann sich auch kurzzeitig im Nahkampf behaupten: Ein Rundum-Flächenzauber vertreibt seine Gegner.





Die **Spielfiguren** sind sehr detailliert gearbeitet. Jasons Lanze etwa steckt fein säuberlich in einem Halfter.

Heilungskräfte des verschollenen Goldenen Vlieses. Und so bricht Jason mit seinem treuen Freund Herkules, dem greisen Bootsbauer Argos und dessen neusten Schiff auf, um das Fell nach Hause und Alkmene zurück ins Leben zu holen. Sie taufen das Boot Argos, sich selbst Argonauten und rudern los in Richtung Delphi. Dort wohnt ein Orakel, von dem sich Jason Hilfe verspricht.

### In Zeh stechen

Jason, Ihr Alter Ego, ist nicht nur ein hervorragender Ruderer, sondern auch ein toller Kämpfer. In der Linken trägt er einen Schild, in der Rechten wahlweise ein Schwert, eine Keule oder eine Lanze, allerdings immer nur je eine Waffe einer Gattung gleichzeitig. Mit dem Schwert kann Jason schnell zuschlagen, kommt damit aber nur selten an Rüstung und Schilden seiner Gegner vorbei. Da hilft dann die Keule, die die Schutzausstattung von Jasons Feinden mit schweren Schlägen allmählich in Stücke prügelt. Allerdings ist der Knüppel ziemlich langsam. Die Lanze besitzt eine große Reichweite, verursacht aber nur moderaten Schaden. Mit jeder Waffe kann Jason leichte, schnelle oder schwere, starke At-

tacken ausführen oder beide zu Schlagkombinationen zusammenführen. Profis wechseln nach einem solchen Manöver außerdem blitzschnell die Waffe, um noch längere Angriffsketten zu erzeugen. Der große Kriegsschild schützt Jason vor Attacken. Damit kann er Gegner außerdem zurückschubsen. Selbst wenn das Ding nur zufällig zwischen ihn und einen Schwerthieb gelangt, wendet der Schild Schaden ab – Sie müssen nur aktiv blocken, wenn Sie einen besonders starken Angriff kommen sehen.

### Mausefalle

An sich funktioniert das Kampfsystem von **Rise of the Argonauts** recht gut. Als uns ein paar fiese Meuchelmörder überfallen, schubsen wir sie zuerst mit dem Schild zurück, kloppen dann deren Rüstung deftig mit der Keule zu Klump und setzen anschließend feste mit dem Schwert nach. Das sieht nicht nur cool, sondern stellenweise auch ziemlich derb aus: Körperteile fliegen, Blut spritzt. Das Spiel erscheint hierzulande komplett ungeschnitten.

Das Problem der Steuerung liegt allerdings in der Maus. Deren Geschwindigkeit lässt sich im Spiel nicht justieren und regelt

sich auch unabhängig von der Windows-Einstellung. Wer eine niedrige Mausgeschwindigkeit gewöhnt ist, dem wird **Rise of the Argonauts** schnell zu hektisch. Hier wird klar: Das Spiel wurde für Gamepads programmiert. Tatsächlich laufen die Kämpfe mit einem Xbox-360-Controller ruhig ab, eine andere Bedienungsmaße lässt sich damit aber nicht ausmerzen: Jasons Blickfeld ist viel zu klein – der Grieche kann nicht nach oben schauen, knapp oberhalb des Horizonts ist Schluss. Das fühlt sich so an, als liefe man ständig mit leicht gesenktem Blick, sprich: Blöd fühlt sich das an. Jason kann sich auf seiner Abenteuerreise nie richtig umschauchen. Bedauerlich, immerhin besucht er im Laufe des Spiels eine Reihe griechischer Inseln und sogar die Unterwelt. Die Levels sind allerdings ohnehin nicht sonderlich ansehnlich. Während Jason und seine Mannen detailliert (und leicht comicartig) gezeichnet sind, bestehen die Landschaften meist aus öden Farbflächen in Schlauchform. Echt wirkende Vegetation gibt's kaum, und unsichtbare Wände behindern den Erkundungsdrang.

### Götterspeise

Vier Götter wachen über die Argonauten: Kriegsgott Ares, Lichtgott Apollo, Götterbote Hermes und Athene, die Göttin der Weisheit. Jasons Verhalten beeinflusst, welcher der vier ihm besonders zugezogen ist. Als unser Held beim Orakel von Delphi ankommt, wird er beispielsweise vor eine Prüfung gestellt: In mehreren Dialogen muss er seine Gesinnung preisgeben. Antwortet er im Gespräch besonders aggressiv, sammelt er Bonuspunkte bei Ares, geht er

## Jasons Waffen



Mit dem **Schild** kann Jason Feinde zurückstoßen. Drücken Sie rechtzeitig die Blocken-Taste, kontern Sie Attacken.



Schnell, aber relativ schwach – das **Schwert**. Schildlose Gegner machen Sie damit sogar in Gruppenstärke fertig.



Die **Keule** haut Schilde mit schweren Hieben in Stücke und teilt auch sonst ordentlich aus – wenn auch langsam.



Mit der **Lanze** zerpicken Sie aus der Distanz die Rüstung Ihrer Gegner. Später kann Jason die Waffe auch werfen.



Unser mächtigster **Angriffszauber**, den wir Kriegsgott Ares verdanken, verbrennt umstehende Gegner.



**Verletzungen** können Sie den Gegnern ansehen – zumindest, wenn Sie nah genug dran sind.



Der Kampf gegen die **Medusa** sieht sehr schick aus, allerdings gehen die Argonauten zwischen ihren Riesenschlangen verloren.

weise vor, lächelt Athene über ihm. Das Spiel zeigt dabei mit Symbolen an, welche der Antwortmöglichkeiten welchem Gott zuzuordnen ist. Im Laufe des Spiels sammeln Sie so Sympathiepunkte. Die können Sie dann in Spezialfähigkeiten investieren, denn jeder der Götter ist für einen von Jasons Ausrüstungsgegenständen zuständig: Ares für die Keule, Apollo für den Schild, Hermes für das Schwert und Athene für die Lanze. Haben Sie zum Beispiel genug Gunst bei Ares, schalten Sie in Jasons Talentbaum eine besonders mächtige Schlagkombination für die Keule frei, sind Sie Apollos Günstling, verdienen Sie sich einen Heilungszauber. Für göttliche Hilfestellungen sind

die Spezialfähigkeiten jedoch recht enttäuschend. Anstatt dass auf den höchsten Ausbaustufen Hermes höchstpersönlich seinem Lieblingsjünger zu Hilfe kommt, um mit seinen Flügelschuhen in ein paar Monsterhintern zu treten, bleibt es meist bei mageren Blitz- oder Feuereffekten.

Einige der Fähigkeiten sind passiv und damit immer wirksam, andere müssen erst aktiviert werden und verbrauchen göttliche Energie. Die baut Jason auf, wenn er im Kampf Gegner besiegt. Bei den Zauberkraften wird wieder die Konsolenherkunft von **Rise of the Argonauts** sichtbar: Wir können nur vier Nummerntasten mit Spezialfähigkeiten belegen, denn das Steuerkreuz eines Gamepads

hat ja auch nur vier Knöpfe. Wer also mitten im Kampf merkt, dass er den nicht belegten Heilzauber nun doch braucht, der muss das Spiel pausieren, die Fähigkeit einer bereits vergebenen Taste zuweisen, zurück ins Gefecht wechseln und später wieder alles zurückstellen – nervig!

### Talk-Runde

Abgesehen von der Göttergunst haben Ihre Antworten und Taten kaum Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Wir wählen deshalb unsere Antworten in der Regel einfach so, dass wir die nächste interessante Fertigkeit freischalten können. Lediglich in einer Handvoll Szenen entscheidet der Dialog tatsächlich den Fortgang der Handlung. Mitunter müssen Sie gar unter Zeitdruck antworten – der Sinn dieser Übung blieb uns allerdings verborgen. Überhaupt wird in **Rise of the Argonauts** beizeiten recht viel gequatscht, doch Jasons Gesprächspartner bleiben uninteressant, ihre Geschichten meist belanglos. Auf Mykene etwa rennen wir eine gute Stunde von A

nach B nach C, nur um alberne Vertragsstreitereien zu schlichten oder einen spielsüchtigen Burschen dem Zorn seiner Mutter zuzuführen. Wenigstens ist jede kleine gemeisterte Herausforderung Göttergunst wert. Die Errungenschaften können wir nämlich einem unserer Schutzpatrone widmen. Je größer die Tat, desto mehr Punkte gibt's, und desto schneller erreichen wir die nächste Fertigkeitenstufe. Zwangsläufig quatschen wir also mit jedem, der nicht bei drei auf den Olivenbäumen ist, in der Hoffnung, zumindest eine Dialogoption zu widmen zu können. Nur sehr selten machen die Gespräche richtig Spaß. Etwa als wir dem Söldner, der über unsere verstorbene Frau spottet, ein Knöchel-Sandwich verpassen dürfen (sehr zur Freude von Kriegsgott Ares), oder als wir während eines heißen Duells mit Superkämpfer Achilles einander die Lanzen um die Ohren und flotte Sprüche an den Kopf werfen.

### Kaffeefahrt

Achilles? Was hat der trojanische Kriegsheld mit der Argonautensage zu tun? Nichts, aber das ist **Rise of the Argonauts** doch egal. Nachdem Jason ihn in einem Arenakampf besiegt, schließt sich Achilles den Argonauten an. Im Laufe des Spiels füllt sich das Schiff: Neben Herkules und Achilles stoßen noch die junge Dame Atalante und der Satyr Pan zum Mannschaft hinzu. Vor jedem Landeinsatz können Sie sich zwei der vier aussuchen, die Jason für die nächste Mission als Gefährten mitnehmen soll. Herkules und Achilles sind begnadete Nahkämpfer, der Zauberer Pan und die Bogenschützin Atalante dienen als Fernkämpfer. Alle vier er

## TECHNIK-CHECK

### RISE OF THE ARGONAUTS

#### Technik-Tipps

- Die bei 22-Zoll-Monitoren gängige Auflösung von 1680x1050 bietet das Spiel im Auswahlmü nicht an.
- Kantenglättung funktioniert in Rise of the Argonauts nicht, selbst wenn Sie es über den Treiber erzwingen wollen.

- Grafik-Optionen gibt es keine, die niedrige Detailstufe steckt im Windows-Startmenü.

#### Checkliste

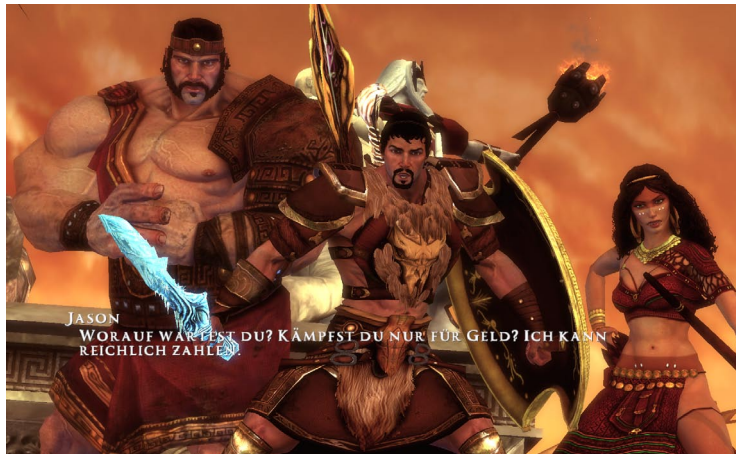
- 10,3 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

### SO LÄUFT RISE OF THE ARGONAUTS AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
		Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT							
		Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2			
		Geforce X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 GTX				
		Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800GT/GTS	9800 GTX	GTX 260		
		Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870	
	PROZESSOR	2	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965 XE			
			Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57			
			Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+		
			Phenom					8450	8750	9500	9650	9950
		Core 2 Duo					E4300	E6300	E6600	E8200	E8600	
		Core 2 Quad						Q6600	Q9300	Q9600		
SPEICHER IN MB		3	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096



Jason verbringt viel Zeit mit Dialogen. Die sind allerdings nur sehr selten wirklich unterhaltsam.



**Herkes** freut sich: Unser Heilstrahl peppelt ihn wieder auf. Herzlichen Dank an Apollo für diese Gabe.

weisen sich als nützliche Begleiter, nur Achilles nervt mitunter mit seinem arroganten Gelaber. Die Gefährten kämpfen automatisch, Befehle können Sie ihnen nicht erteilen. Sinkt mal einer zu Boden, peppeln Sie ihn mit einem Heilzauber wieder auf. Anders als Jason erlernen die übrigen Argonauten keine neuen Fähigkeiten, sondern gehen immer mit den gleichen Angriffen zu Werke.

Jason findet mit der Zeit noch weitere Begleiter. Die bleiben zwar im Bauch der Argo, stehen aber mit Rat und Tat zur Seite. Die Schwarzzungen-Aussteigerin Medea etwa gibt magischen Rat (ungeachtet der Tatsache, dass sie der Sage nach eigentlich Jasons Frau sein müsste), und Bordmechaniker Daedalus (ja, der mit den selbstgebauten Flügeln und dem abgestürzten Sohn, der die Argonauten höchstens mal aus der Luft gesehen hat) baut Jason eine Rüstung. Unser Held ergattert im Laufe seiner Abenteuer immer wieder zusätzliche Klamotten und Waffen, die jeweils Boni

verleihen. Neue Ausrüstungsgegenstände bekommt Jason aber immer nur an vorbestimmten Stellen – normale Gegner lassen keine Beute fallen, ein Handelssystem mit Nichtspieler-Charakteren gibt's auch nicht.

### Chefsache

Bei aller Freundschaft: Feinde trifft Jason ebenfalls. Satyrn, Schwarzzungen, Tartarus-Ungeheuer, Soldaten und Minotauren – und damit erschöpft sich das Repertoire. Sie treten zwar noch gegen eine Handvoll Bossgegner an, aber sogar die werden mitunter wiederverwertet. Dabei sind die Bosskämpfe ohnehin oft unbefriedigend: Eine Gesundheitsanzeige fehlt, sodass wir gar nicht wissen, ob wir den Gegner überhaupt richtig treffen. Zwar kann man den Spielfiguren anhand von klaffenden Wunden ansehen, wie verletzt sie sind, im Eifer des Gefechts geht das aber unter. Beim Kampf mit der Medusa verlieren wir sogar die Argonauten aus den Augen: Unsere Recken werden



Ares' Gunt verstärkt Jasons **Keulenattacke** – zu sehen an einem kurzen Feuerschein.

derart klein dargestellt, dass sie zwischen den Körpern mehrerer sich windender Riesenschlagen schon mal verloren gehen. Die gruselige Medusa ist in **Rise of**

**the Argonauts** übrigens die Zwillingsschwester des Perseus. Dabei hat doch Perseus der Sage nach die Medusa enthauptet, aber was soll's ...

FAB

### Potenzial verschenkt

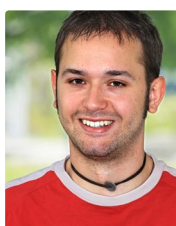
**Fabian Siegmund:** Den gehörigen Macken zum Trotz hatte ich Spaß mit Rise of the Argonauts. Die derben Kämpfe sehen schick aus, und das Konzept der Götter-Widmungen ist an sich clever. Schade nur, dass Liquid Entertainment daraus nicht mehr gemacht hat. Ich verlange ja nicht gleich alternativen Geschichten, aber drei coole Dialoge in 14 Stunden Spielzeit sind für ein Rollenspiel dann doch zu wenig. Und das übrige hohle Geplapper ist für ein Actionspiel zu viel.



fabian@gamestar.de

### Gemischte Gefühle

**Philipp Dubberke:** Ich habe mich vor allem wegen der brachialen Gefechte auf Rise of the Argonauts gefreut. Die habe ich auch bekommen, und sie machen wie erwartet Laune. Da finde ich es umso ärgerlicher, dass ich zwischen zwei Kämpfen immer gefühlte zehn Kilometer rennen muss. Wenn ich einen Berg hochkraxe und dort eine Aufgabe erfülle, warum muss sich dann den ganzen Weg zurück zum Schiff rennen, obwohl auf der Strecke rein gar nichts passiert?



philipp@gamestar.de

## RISE OF THE ARGONAUTS

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Liquid Entertainment (Dragonshard, GS 12/05: 80 Punkte)  
PUBLISHER Codemasters  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 S. Handbuch  
TERMIN (D) 12.12.2008  
CA. PREIS 50 Euro  
USK keine Jugendfr.



### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	14 Stunden	GENRE	ROLLENSPIEL
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL	
COOLE KÄMPFE IM WECHSEL MIT ÖDEN DIALOGEN.			
SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel	
CHARAKTER	simpel	komplex	
FREIHEIT	linear	offene Welt	
KÄMPFE	Action	Taktik	
HANDLUNG	einfach	komplex	

### ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht	schwierig	Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam	schnell	Logik & Überlegung
HILFEN	Tutorial, drei Schwierigkeitsgrade		Geduld
SPEICHERSYSTEM	Speicherpunkte		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	Geforce 6600 / 6800
3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GByte RAM 10,3 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 1,0 GByte RAM 10,3 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GByte RAM 10,3 GByte Festplatte	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	Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ sichtbare Verletzungen an den Figuren + detailreiche Charaktere - lieblose Umgebungen - öde Texturen	8 / 10
SOUND	+ passende, stimmungsvolle Musik - lahme Jason-Stimme - gelegentliche Tonstörungen in den Dialogen	7 / 10
BALANCE	+ selbsttheilende Argonauten + drei Schwierigkeitsgrade - undurchsichtige Bosskämpfe - Dialoge unter Zeitdruck	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ brachiale Gefechte + wachsende Schiffsbesatzung - sterile Umgebungen - öde Schlauchlevels - falsche Sagen-Bezüge	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Gamepad-Steuerung + begrenztes Blickfeld - kein freies Speichern - Maus und Tastatur nicht einstellbar	5 / 10
UMFANG	+ vier Argonauten stehen als Begleiter zur Wahl - für ein Rollenspiel recht kurz - mickrige Nebenquests - kaum Wiederspielwert	5 / 10
QUESTS	+ dramatische Story ... mit von vornherein absehbarem Ausgang - die seltenen alternativen Lösungswege sind völlig belanglos	6 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ Dialog-Optionen beeinflussen Fertigkeiten-Entwicklung - Dutzende Talente ... die meistens unspektakulär ausfallen	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ unkompliziertes Schwert-Lanzen-Knüppel-Gehacke - praktischer Schild - nur vier göttliche Fähigkeiten griffbereit	8 / 10
ITEMS	+ Waffen- und Kleiderkammer - mickriges Arsenal - Boni der Gegenstände kaum spürbar - keine Beute - kein Handel	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

FAZIT Sagen-Wirrwarr im Action-Mantel.





**Mata Hari:** hübsche Hintergrundgrafik, freizügige Kostüme, aber laue Rätsel.

Das PC-Spiel zur schillernden Mata Hari ist eine **eindimensionale Enttäuschung**.

## Mata Hari

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5842

Da müsste doch eigentlich ein gutes Spiel herauskommen: Zwei legendäre Entwickler aus den »guten alten« LucasArts-Tagen nehmen sich eines so faszinierenden wie bekannten Themas an. Und doch schafft es das klassische Abenteuerspiel **Mata Hari** vom Entwickler Cranberry Production, das Kreativpotenzial des bewegten Lebens der namensgebenden Nackttänzerin und Doppelspionin Mata Hari (1876-1917) komplett zu ignorieren und statt einer spannenden Geschichte eine Folge von mäßigen Durchklick-Dialogen zu erschaffen, die lediglich durch einige Klischees verbunden sind. So löst Mata viele Aufgaben kraft ihrer Schönheit und Qualitäten im Bett. Was genau die LucasArts-Veteranen Hal Barwood und Noah Falstein (**Indiana Jones and the Fate of Atlantis**) außer ihren Namen zum Spiel beigetragen haben, bleibt schleierhaft.

Dabei ist **Mata Hari** im Grunde ein solides Point&Click-Adventure. In den hübschen Bildschirmen tummeln sich steif animierte Charaktere mit nett synchronisierten Sprecherstimmen. Die Bedienung entspricht samt Tagebuch, Hotspot-Anzeige sowie Charactersprint per Doppelklick dem gehobenen Genrestandard. Aber die Rätsel sind mau und scheinen oft nur dazu zu dienen, die häufigen und im Spaßgehalt arg schwankenden Mini-Spiele wie Tanzeinlagen (Klicken auf Notensymbole), Zugfahrten (auf einer Landkarte anderen Agenten entkommen) oder klassischen Rohrleitungsbau zu verbinden. Unter dem Strich viel zu wenig für ein gelungenes Adventure. **MT**

### MATA HARI

GENRE Adventure  
HERSTELLER Cranberry / Dtp  
CA. PREIS 40 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger

USK ohne Altersbeschr.

MINIMUM 1,2 GHz, 512 MB RAM,  
3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



### Enttäuschung

**Michael Trier:** Ich habe mich auf dieses Spiel gefreut. Eine Doppelagentin und Stripperin plus zwei LucasArts-Veteranen, die sich um Spielinhalt und Story kümmern sollten, haben meine Erwartungen hochgeschraubt. Den veralteten Grafikmotor hätte ich gerne in Kauf genommen – wenn es dafür eine interessante Handlung, lebendige Charaktere oder wenigstens originelle Rätsel gäbe! Gibt's aber nicht. Schade. Desillusioniert deinstallieren, lautet die Devise.



michael@gamestar.de

# World of Warcraft Wrath of the Lich King

Blizzards Online-Hit bricht einen weiteren Rekord: Weltweit verkaufte sich seine zweite Erweiterung gleich am ersten Tag 2,8 Millionen Mal. Zu Recht?



DVD XL  
HD-Video

DVD  
Video-Special

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5646

Am 13. November war Großkampftag bei Spielehändlern: Einem ausgehungerten Wolfsrudel gleich stürzten sich die Käufer auf ein Pappschächtelchen mit der Aufschrift **Wrath of the Lich King**. Doch für Spieler von **World of Warcraft** stecken darin Wochen, Monate, vielleicht Jahre allerfeinster Unterhaltung. Zeit war's, schließlich lebt Blizzards Online-Koloss von jenen Helden, die sich seit dem Serverstart durch Azeroth, Kalimdor und (seit dem Addon **Burning Crusade**) die Scherbenwelt kämpfen. Die zweite Erweiterung versorgt die Fans nun mit neuen Abenteuern.

## Nördliche Abenteuer

Hoch im Norden koppelt **Wrath of the Lich King** einen neuen Kontinent an die Welt von **Warcraft**:

Nordend, die Heimstatt des Lich-Königs. Das vergrößert die Landfläche um rund 20 Prozent. Außerdem kittelt Blizzard erstaunlich stimmungsvolle Panoramen aus der betagten Engine, zum Beispiel am Heulenden Fjord, auf den Sturmgipfeln und in den verheerten Trollruinen von Zul'Drak.

Allerdings bestreiten Sie in den schönen Landschaften meist hundsgewöhnliche Jagd- und Sammelaufträge. Immerhin bricht **Wrath of the Lich King** dieses Einerlei hin und wieder mit frischen Ideen auf: Zum Beispiel bestreiten Sie Luftschlachten auf lenkbaren Drachen oder reiten auf Riesen. In Auftragsketten erzählt Blizzard zudem glaubwürdigere Geschichten, dank des neuen Server-Phasings: Jeder Spieler kann nun seine eige-



Der Lich-König Arthas taucht immer wieder am Ende längerer Auftragsketten auf.

ne Variante der Spielwelt sehen. Wenn Sie etwa einen Stützpunkt erobern, bekommen Sie dort fortan weitere Aufträge. Doch wer die ursprüngliche Quest noch nicht erledigt hat, begegnet an gleicher Stelle weiterhin nur Feinden.

## Tot, aber spaßig

Mit dem Todesritter führt **Wrath of the Lich King** eine Heldenklasse ein, die gleich auf Stufe 55 beginnt. Eine lange, schöne Quest-Reihe führt den magiebegabten Nahkämpfer durch sein Startge-



In der Schlachtzug-Instanz Naxxramas knöpft sich unsere Gruppe den Endgegner **Kel'Thuzad**. vor. Das Addon unten heißt übrigens »RuneWatch«.



Zwei Beispiele für die neuen, originellen Aufträge: Wir reiten auf einem gewaltigen **Riesen** (links) und jagen als Todesritter Kreuzzügler vom Rücken eines lenkbaren **Frostwurms** aus.

biet in den östlichen Pestländern. Spielerisch soll der Todesritter durch sein Energiesystem Akzente setzen: Seine magischen Angriffe verbrauchen die Kraft von sechs Runen; außerdem sammelt der Recke beim Zaubern Runenmacht, die er wiederum für andere Sprüche benötigt. Das erinnert jedoch an das Wutsystem des Kriegers. Die Talente des Todesritters wiederum ähneln einem Mix aus Krieger und Hexer. Originell spielt sich der Recke also nicht, als spaßige Alternative zu den bekannten Klassen taugt er aber allemal.

### Am Ende was wagen

Wer die neue Höchststufe 80 erreicht, kann über ein Dutzend schön gestaltete, anspruchsvolle Fünf-Mann-Instanzen erkunden. Größere Gruppen wagen sich in die vier neuen Schlachtzug-Areale, die es nun jeweils in einer Variante für zehn und für 25 Mann gibt. Allerdings sind die Großgefechte viel einfacher als die aus **Burning Crusade**. Außerdem fallen alle Dungeons bis auf die To-

desfestung Naxxramas mit ihren 15 Bossgegnern kürzer aus und dauern generell weniger als eine Stunde. Beides enttäuscht anspruchsvolle Gilden, lockt dafür aber Gelegenheitsspieler an.

### Nutzlose Schreiber

Der neue Beruf der Inschriftenkunde entpuppt sich als eintönig, denn Sie schreiben meist nur langweilige Glyphen. Mit Letzteren darf zwar jede Klasse ihre Talente aufbohren, dennoch wirken sie aufgesetzt. Immerhin basteln Schriftgelehrte Nebenhand-Gegenstände für Magier und stellen Pergamente her, mit denen Verzauberer ihre Verbesserungen in Auktionen verkaufen können. Das rettet den Beruf vor der Bedeutungslosigkeit.

### Bleib' dabei

Dafür hat sich Blizzard für die Langzeit-Motivation einiges einfallen lassen. Wer etwa besondere Aufgaben erfüllt, sammelt Erfolge und verdient sogar Belohnungen wie Haustiere. Das motiviert, auch wenn das System aus

**Warhammer Online** geklaut wurde. Auch die täglichen Quests haben die Entwickler ausgebaut. Aufträge für bestimmte Berufsgruppen bringen nun zum Beispiel Gutscheine für Blaupausen.

Die ungeliebte, weil monotone Sammelei von Rufpunkten wurde entstaubt: Wer sich mit einer Nordend-Partei gut stellen will, legt einfach ihren Wappenrock an. Dann gewährt nämlich jeder erledigte Gegner in den Level-80-Instanzen Rufpunkte für diese Partei. Gefechte zwischen Spielern (PvP) machen nun ebenfalls mehr Spaß, weil am Tausendwinter-See, dem neuen Schlachtfeld, auch Belagerungswaffen zum

Einsatz kommen. So vielfältig und sinnvoll wie die Völkerschachten in **Warhammer Online** sind die Scharmützel aber nicht.

### Nur für Veteranen

Wer **Wrath of the Lich King** kaufen möchte, sollte aber eines beachten: Das Addon ist nichts für Einsteiger. Wenn Sie neu anfangen, müssen Sie erstmal die alten Gebiete bereisen. Die wiederum sind für Level-80-Spieler uninteressant. Wir hätten uns zumindest einige aufgebohrte Instanzen in der bekannten Welt gewünscht. Aber wir wollen von einem Pappschächtelchen auch nicht zu viel erwarten. *Knut Gollert / GR*

### Ab nach Hause

**Michael Graf:** Wrath of the Lich King zu spielen ist wie nach Hause zu kommen – in ein Haus, in dem man seit vier Jahren wohnt. Denn der Todesritter und die Inschriftenkunde schöpfen ihr Innovationspotenzial nicht aus, die meisten Aufträge verlaufen wieder nach »Schema F«. Deshalb bewerten wir das Addon etwas niedriger als das Hauptprogramm. World of Warcraft an sich bleibt natürlich, was es immer war: eine stimmungsvolle, perfekt polierte Belohnungshatz.



micha@gamestar.de

### Da friert man gerne

**Knut Gollert:** Ich gestehe: Ich bin ein Fanboy, ein Am-liebsten-den-ganzen-Tag-Spieler. Und für Menschen wie mich ist Wrath of the Lich King eine Offenbarung. Das Addon krempelt das größte Online-Rollenspiel zwar nicht um, macht es aber umfangreicher und sogar einen Tick besser. Klar, die Lust am Spiel wird seit vier Jahren durch niedere Instinkte genährt: der Suche nach besserer Ausrüstung. Das klingt monoton, ist es aber in einem so grandiosen Umfeld absolut nicht.



redaktion@gamestar.de

## WOW: WRATH OF THE LICH KING ADDON

ENTWICKLER Blizzard (World of Warcraft: Burning Crusade, GS 04/07: 92 Punkte)  
PUBLISHER Activision Blizzard  
SPRACHE Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 13.11.2008  
CA. PREIS 30 € (+15€/M.)  
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 12 GByte Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GByte RAM 12 GByte Festplatte			3,2 GHz Intel Athlon 64 3500+ 2,0 GByte RAM 12 GByte Festplatte			<ul style="list-style-type: none"> <li>Geforce 6600 / 6800</li> <li>Geforce 7800 / 7900</li> <li>Geforce 8800 / 9800</li> <li>Geforce 9600</li> <li>Geforce GTX 200</li> <li>Radeon X1600</li> <li>Radeon X1800 / X1900</li> <li>Radeon HD 2900</li> <li>Radeon HD 3800</li> <li>Radeon HD 4800</li> </ul>
PROFITIERT VON DSL (Fastpath)			BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			KOPISCHSCHUTZ Anmeldung			
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1									

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger, eigenständiger Stil + scharfe Texturen + neues Schattensystem	- technisch veraltete, polygonarme Engine	7 / 10
SOUND	+ teils wunderschöner Soundtrack + Profisprecher + ordentliche Kampfeffekte	- zu wenig Sprache - keine dynamische Musik	9 / 10
BALANCE	+ Lernkurve + abgestimmte Klassentalente	+ vereinfachte Instanzen freuen Gelegenheitsspieler ... - ... schrecken aber Profi-Gilden ab	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ durch stimmungsvolle Landschaften + Server-Phasing macht Quests glaubwürdiger	+ reichhaltiger Fantasy-Hintergrund + Humor	10 / 10
BEDIENUNG	+ komfortable, frei konfigurierbare Steuerung ... + ... die sich mit Addons nahezu beliebig anpassen lässt	- keine Quest-Hilfe	9 / 10
UMFANG	+ Nordend als Zusatz-Kontinent + viel zu entdecken + neue Schlachtzüge in zwei Varianten	+ viel Inhalt für hochstufige Spieler	10 / 10
QUESTS	+ extrem viele Quests + neuartige Reit-Aufträge + erzählen nette Geschichten + tägliche Aufträge	- immer noch viel Sammelei	9 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ anspruchsvolle Todesritter-Klasse ... + ... die sich nicht so originell spielt wie erhofft	+ Inschriftenkunde als laimer neuer Beruf	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ vielfältige, duchweg nützliche Zauber und Spezialattacken + Belagerungsmaschinen im PvP	- unoriginelle Klick-Mechanik	8 / 10
ITEMS	+ haufenweise nützliche und schön gestaltete Beutestücke + neues Glyphen-System + Rezept-Nachschub für alle Handwerksberufe		10 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** MULTIPLAYER-SPIELZEIT 200 Stunden

FAZIT **Exzellente Erweiterung für das Rekord-Rollenspiel.**



# The Chronicles of Spellborn

Menschen und komische Viecher mit langen gebogenen Beinen namens Daevi treiben auf Splittern durchs All. Klingt ungewohnt? Spielt sich auch so.

DVD XL  
kompletter Client

DVD  
Video Special

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5764

**B**löd: Als **The Chronicles of Spellborn** am 27. November online ging, fanden wir uns nach der Charaktererstellung kommentarlos gleich vor dem ersten Questgeber wieder. Ohne Intro, ohne Erklärung der ungewöhnlichen Welt. Zwar hat der Entwickler Spellborn NV gesprochen, neue Spieler mit einem Kameraflug übers Startgebiet sowie einer Zusammenfassung der Hintergrundgeschichte auf die Welt des Online-Rollenspiels einzustimmen, doch technische Probleme verhinderten das bis jetzt.

Deswegen unsere Beschwerden im Video auf der DVD und deswegen hier für Sie schnell ein Abriss, wer, warum und wo Sie in **Spellborn** sind: Als Mensch oder

menschenähnlicher Daevi (langbeiniges, hundegesichtiges Wesen) kämpfen Sie auf sechs teils gigantischen, in mehrere Zonen unterteilten Planetensplittern, die durch einen elektromagnetischen Sturm im All trudeln. Ziel ist es, das Maximallevel 50 zu erreichen sowie in so genannten Ahnenquests herauszufinden, warum es die Planeten in Trümmer gehauen hat.

**Gleich strahlender Held**  
**The Chronicles of Spellborn** geht in vielerlei Aspekten andere Wege als das übliche Online-Rollenspiel. Schon der Anfang ist anders: Statt wie sonst in bessere Säcke gehüllt und mit schlechteren Zahnstochern bewaffnet zu starten, können Sie gleich in superschicken Klamotten und mit furchteinflößender Waffe losziehen. Die Ausrüstung legen Sie direkt bei der Charaktererstellung an. Mit Hilfe von Siegeln dürfen Sie Ihre Ausstaffierung aber im Laufe Ihrer Heldenkarriere immer weiter verbessern. Diese Siegel werden entweder von getöteten Gegnern fallen gelassen, oder Sie

erhalten Sie als Questbelohnungen. Wer die entsprechenden Rohstoffe hat, kann sich Siegel auch herstellen lassen.

Dieses System führt dazu, dass von Monstern zumeist nur Schrott als Beute übrig bleibt. Zwar gibt's zuweilen auch mal neue Klamotten oder Waffen, doch die unterscheiden sich von Ihrer ursprünglichen Ausrüstung lediglich durch andere Vorraussetzungen (höhere Charakterstufe), sodass Sie bessere Siegel einbauen können. Die Schadens- beziehungsweise Schutzwerte sind identisch mit den Startklamotten. So entfallen in **Spellborn** die genretypische Sammelspirale und die damit verbundenen vielen kleinen Glücksmomente.

## Ohne Zielen kein Ziel

Auch der Kampf orientiert sich nicht an den durch **WoW** gesetzten Standards. Zum einen müssen Sie via Maus und Fadenkreuz Gegner aktiv aufs Korn nehmen, zum anderen können Sie (selbst magischen) Angriffen ausweichen – wie in einem Shooter also. Dazu kommt ein Fer-

tigkeitsystem, in dem Sie Ihre Talente in Sets vorsortieren müssen. Maximal sechs Sets lassen sich mit fünf Talenten vollpacken (zu Beginn sind es nur drei Sets à zwei Fertigkeiten). Wenn Sie eine Fähigkeit einsetzen, springt das Spiel zum nächsten Fünferpack. Wer also effektiv kämpfen will, sollte sich vorher überlegen, wie er die Talente sinnvoll anordnet. Vor allem, da Sie später auch Kombinationen aus den Fähigkeiten einsetzen dürfen.

Ähnlich wie die Ausrüstung können auch Fertigkeiten (ab Erreichen der Stufe 11) mit Siegeln verstärkt werden, um etwa größere Heilwirkung zu erzielen. Welche Siegel Sie verwenden dürfen, ist bei den jeweiligen Fertigkeiten vermerkt.

## Tod kostet Fähigkeiten

Wenn ein Mensch stirbt, verliert er gewöhnlich eine Menge Pep; er wird magig und liegt nur faul rum. Einem Charakter in **Spellborn** ergeht es recht ähnlich, nur ohne magig und faul. Denn »PeP« steht im Spiel für »Persönliche Erfahrungspunkte«. Die haben nichts mit den

## Keine Wertung, weil ...

... wir Online-Rollenspiele grundsätzlich über mehrere Wochen oder Monate unter die Lupe nehmen. In der nächsten Ausgabe reichen wir die Wertung innerhalb unseres Langzeittests zu **The Chronicles of Spellborn** nach.



Das **Athenaeum** ist nur ein riesiger Berg. Da müssen Sie rauf.



Fertigkeiten-Siegel können Sie ohne fremde Hilfe einbauen.



In einer Quest müssen wir zunächst die Vorgänge in einem **Verstoßenen-Camp** ausspionieren und anschließend den Laden aufmischen.



Zwischen den Splittern reisen Sie auf **Schiffen**. Schließen Sie sich der Mannschaft an, kostet die Reise nichts.



Die **Paläste** in Spellborn beeindrucken durch schlichte Größe und interessante Architektur.

Werten zu tun, die Sie für Levelaufstiege benötigen, die nennt das Spiel nämlich Ruhmpunkte. Ihr PeP-Wert (Maximalstufe ist 5) steigt an, wenn Sie Gegner erledigen. Mit jedem neuen PeP-Rang schenkt Ihnen das Spiel dann Boni wie schnelleres Laufen, höhere Schadenswerte oder eine Steigerung von klassenspezifischen Attributen wie Magie. Wenn Sie sterben, treten Sie zwar an einem nahen Schrein wieder ins Spiel, werden aber einen PeP-Grad runtergestuft. Das bleibt dafür auch die einzige Bestrafung beim Ableben.

### Viel Quest, viel latsch

Quests gibt es reichlich – und längst nicht nur die üblichen »Töte zehn Wildschweine«-Aufträge. Mal müssen Sie einem Verbrecher in einem hübschen Frage-Antwort-Spiel Informationen entlocken (das Spiel bietet gelungene Multiple-Choice-Dialoge), dann wieder sollen Sie einen Mord aufklären, oder man schickt Sie los, um streitsüchtigen Studenten Lehrbücher abzuluchsen. Das klingt zurecht nach Spaß, hält aber auch einen Wer-

mutstropfen parat: Mit nahezu jedem Auftrag ist absurdes Gelatsche verbunden. Die Wege in **Spellborn** sind lang, sehr, sehr lang! Und Reittiere gibt es nicht. Erschwerend kommt hinzu, dass Ihnen das recht ungeordnete Questlog immer nur vage Hinweise in Langtextform über Ihre Ziele gibt. Aufträge werden lediglich nach dem jeweiligen Splitter geordnet und nicht nach Zonen. Ein systematisches und zeitsparendes Heldenleben ist somit nur möglich, wenn Sie sich separat Notizen anlegen.

Die Hinweisarmut macht übrigens nicht bei den Quests halt. Grundsätzlich versorgt Sie **Spellborn** (auch im Handbuch) mit zu wenigen Tipps, sei es nun in Bezug auf die Ausrüstung, das Siegelsystem oder das Herstellen von Gegenständen. Da sollten die Entwickler noch kräftig nachbessern. Bis das passiert ist, müssen Sie kräftig Foren wälzen oder bei Mitspielern nachfragen.

### Rustikal schlicht

**The Chronicles of Spellborn** basiert auf der Unreal Engine 2.5 von

2004. Das sieht man dem Programm deutlich an: niedrig aufgelöste Texturen, klobige Figuren und Detailarmut bestimmen das Bild. Auch in Sachen optische Gegnervielfalt geizt das Spiel. Trotzdem hat es der Entwickler hinbekommen, so manchen herrlichen Anblick zu schaffen. Die Städte verzaubern durch niedlichen Rustikal-Look. Paläste sind gleichermaßen riesig wie interessant gebaut. Und wenn Sie das erste Mal auf dem Athenaeum-Splitter stehen, um eine Heldenprüfung zu

bestehen, wird Ihnen wahrscheinlich ein »Oh!« entfahren, denn der Berg, der sich vor Ihnen erhebt, ist gigantisch (und es dauert, bis Sie raufgelaufen sind). Trotzdem bleibt selbst das technisch nicht mehr sonderlich beeindruckende **Herr der Ringe Online** insgesamt hübscher als **The Chronicles of Spellborn**. Ob und wie der ungewöhnliche Online-Neuzugang gegenüber den aktuellen Genre-Champions langfristig punkten kann, finden wir in den kommenden Wochen für Sie heraus. **PET**

### So spröde wie interessant

**Petra Schmitz:** Ein bisschen fühle ich mich beim Spielen von Spellborn in alte Online-Rollenspiel-Zeiten zurückversetzt. Die ganzen Komfortfunktionen, die wir etwa aus Warhammer Online kennen, fehlen. Ich muss marathontartige Strecken zwischen den Aufträgen rennen und werde mit Schrott belohnt. Das ist Arbeit. Und Arbeit ermüdet! Aber gleichzeitig fasziniert mich die Welt auch durch ihre Andersartigkeit. Wie schön das ist, sich mal nicht mit dem üblichen Fantasy-Einheitsbrei beschäftigen zu müssen! Ich hoffe, die Wirkung verfliegt nicht so schnell und Spellborn hält in höheren Stufen und durch Patches noch Überraschungen (Housing wäre schick!) für mich parat. Dann könnte der Titel echt eine dauerhaft interessante Online-Alternative werden. Zumindest für WoW-Verweigerer und andere Splittergruppen. Denn, da machen wir uns mal nichts vor, große Massen wird dieser Titel kaum mobilisieren können. Auch wenn er gerade mal 15 Euro im Laden, im Abo aber genau so viel kostet wie andere Online-Rollenspiele.



petra@gamestar.de

## THE CHRONICLES OF SPELLBORN



ENTWICKLER Spellborn NV (Chronicles of Spellborn ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Frogster  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.11.2008  
CA. PREIS 15 € (13 €/Monat)  
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-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 2,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 2,0 GB RAM 12,0 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geforce 6600 / 6800</li> <li>Geforce 7800 / 7900</li> <li>Geforce 8800 / 9800</li> <li>Geforce 9600</li> <li>Geforce GTX 200</li> <li>Radeon X1600</li> <li>Radeon X1800 / X1900</li> <li>Radeon HD 2900</li> <li>Radeon HD 3800</li> <li>Radeon HD 4800</li> </ul>
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ hübsche Zaubereffekte</li> <li>+ imposante Landschaften und Gebäude</li> <li>- generelle Detailarmut</li> <li>- matschige Texturen</li> </ul>	6 / 10
<b>SOUND</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ gelungene Effekte</li> <li>+ atmosphärische Musik ...</li> <li>- ... die viel zu selten zu hören ist</li> <li>- minimale Sprachausgabe</li> </ul>	7 / 10
<b>BALANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ effektive Klassen</li> <li>- mangelhafte Erklärungen</li> <li>Wie gut sind hochstufende Klassen und Talente abgestimmt?</li> </ul>	- / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ frisches Szenario</li> <li>+ stimmungsvolle Splitterwelten</li> <li>+ herrlich witzige oder ironische Dialoge</li> <li>- dünne NPC-Bevölkerung</li> </ul>	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ frei konfigurierbare Steuerung</li> <li>- mangelhafte Erklärungen</li> <li>- Benutzeroberfläche nicht optimal</li> </ul>	6 / 10
<b>UMFANG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ sechs Splitterwelten mit mehreren Zonen</li> <li>+ viele schöne Quests</li> <li>+ Gibt es später noch genug zu tun?</li> </ul>	- / 10
<b>QUESTS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ viele und abwechslungsreiche Aufgaben</li> <li>- enorm lange Laufwege</li> <li>- teils mangelhafte Hinweise</li> <li>Wie abwechslungsreich bleibt es?</li> </ul>	- / 10
<b>CHARAKTERSYSTEM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Siegel für Fähigkeiten und Rüstungen</li> <li>- komplexes Crafting-System</li> <li>Spielen sich höherstufende Charaktere anders?</li> </ul>	- / 10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ innovatives Kampfsystem</li> <li>+ Combo-Attacken</li> <li>+ Wird das Decksystem später nicht zu komplex?</li> </ul>	- / 10
<b>ITEMS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Rüstungen von Beginn an hübsch</li> <li>- Gegner hinterlassen oft Schrott</li> <li>Wie nützlich sind hergestellte Gegenstände?</li> <li>Ausrüstungsvielfalt?</li> </ul>	- / 10

PREIS/LEISTUNG k. Angabe möglich MULTIPLAYER-SPIELZEIT 100 Std.

FAZIT Sperriges, aber spannendes Online-Abenteuer.



# Der Herr der Ringe Online

## Die Minen von Moria

Sauron rückt näher! Das erste Addon weitet nicht nur das bisherige Mittelerte nach Osten hin aus, sondern macht auch sonst alles größer.

**DVD**  
Video-Special

**DVD-XL**  
Video: Die Erweiterung des Balrog

**gamestar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5501  
GameStar TV 98/08  
(Premium)  
Boxenstopp

Höhlen, Minen, Schluchten und noch mehr Höhlen. Wird das nicht langweilig? Angesichts des Namens der ersten kostenpflichtigen Erweiterung zu **Der Herr der Ringe Online** liegt die Befürchtung nahe – immerhin bekommt man im titelgebenden Kapitel der Buchvorlage auch nichts anderes vorgesetzt als Höhlen, Minen, Schluchten und noch mehr Höhlen. Doch der Entwickler Turbine belehrt uns eines Besseren: **Die Minen von Moria** bietet nicht nur reichlich optische Abwechslung,

sondern auch die mitunter eindrucksvollsten Landschaften des Online-Rollenspiel-Genres.

### Böser Balrog

**Die Minen von Moria** startet mit einer Quest der Stufe 50, direkt am östlichen Ausläufer Eregions – das Addon richtet sich deshalb ausschließlich an Kenner und Könner des Hauptprogramms. Wie gewohnt führt die so genannte epische Questreihe die Geschichte um den Ringkrieg voran. In diesem Fall begleiten

Sie die Zwerge Ráthwald und Bósi, die die eingefallenen Orks zurückschlagen wollen. Schon in den ersten Spielstunden zieht das Erweiterungspaket alle Register. So kämpfen Sie wie die Gefährten um Ringträger Frodo am Schwarzen Teich gegen den Wächter, treffen auf den Zwerghenchef Durin und befreien mit ihm den Balrog höchstpersönlich – ein Fest für Fans. Zwar hebt Turbine die Story-Quests durch gut gemachte Skriptereignisse angenehm vom genre-üblichen Aufgabeneinerlei ab, durch zähe Kamerafahrten und die fehlende Sprachausgabe geht der eigentlich gut erzählten Handlung aber viel Spannung flöten.

### Maue Missionen

Ähnlich wie in **World of Warcraft** dominieren auch in **Die Minen von Moria** stupide Sammel- und Töte-Quests. Selbst handlungsrelevante Aufgaben zwingen Sie oft,

18 Bilwisse umzuhauen, drei Orte zu erkunden und anschließend weitere 30 Bilwisse niederzuknüppeln. Anders als im Blizzard-Hit legt Ihnen **Der Herr der Ringe Online** zudem zwar kleine, aber dennoch unnötige Stolpersteine in den Weg. Zum einen müssen Sie häufig nur wegen der Übermittlung einer Botschaft zwischen Questgebern hin- und herpendeln. Zum anderen verwechselt das Aufgabenbuch gelegentlich Orts- und Richtungsangaben. Das stört jedoch kaum, da die **Herr der Ringe Online**-Spieler ausgesprochen hilfsbereit sind und schnell Tipps zum nächsten Ziel geben. Auch an der Angabe des Schwierigkeitsgrads muss Turbine noch feilen: Einerseits meistern Sie eigentlich zu schwere Aufgaben oft mühelos, andererseits werden Gruppen-Quests hin und wieder nicht als solche markiert. Fans kennen das bereits aus dem Hauptprogramm, dürfen

### Ungeziefer in den Minen

- In dicht besiedelten Gebieten (etwa der Stadt Delfblick) kommt es selbst auf High-End-Rechnern zu teils heftigen Leistungseinbrüchen, egal ob unter DirectX 9 oder 10.
- Unter DirectX 10 werden die Schatten manchmal nicht korrekt dargestellt oder flackern wild.

**Für die Fehler ziehen wir einen Punkt bei der Grafik ab. Der am 11. Dezember veröffentlichte Patch behob zwar viele Bugs, brachte in Sachen Leistungseinbrüche aber keine Abhilfe.**



Motivierend: Mit Runen und Levelaufstiegen verbessern wir unsere legendären Gegenstände, denen wir sogar Namen geben dürfen.



Spektakulärer Einstieg: In einer der ersten Story-Quests legen wir uns an der Seite Durins mit dem **Balrog** höchstpersönlich an.



Der Entwickler Turbine hat auf die Wünsche der Fans reagiert: Auf **größere Gruppen** wie hier sind Sie in den Minen von Moria nur noch selten angewiesen. Zusammen mit anderen Spielern macht das Verhauen fieser Orks trotzdem viel mehr Spaß. (1680x1050, volle Details, DirectX 10)



Erst im Addon dürfen Sie das **finale Kapitel** der Buch-15-Kampagne aus dem Hauptprogramm angehen.



Hobbits sind zwar so schon klein, gegenüber diesen **Troll-Bossen** aber geradezu winzig.

sich nun jedoch darüber freuen, dass **Die Minen von Moria** deutlich besser alleine oder in kleinen Gruppen gespielt werden kann, als das noch in **Der Herr der Ringe Online** der Fall war.

## Gewaltige Gebiete

Zugegeben, die Macken klingen wenig motivierend, dennoch treibt das Erweiterungspaket zum Weiterspielen an. Das liegt vor allem an dem liebe- und prachtvoll gebauten Moria. Schon Durins Schwelle, der Eingang in die Minen, protzt mit gewaltigen Säulen und ebenso steilen wie breiten Treppen. Später strömen Sie durch Durins Garten, eine tagesslicht-durchflutete Kuppel, in der sogar Bäume wachsen. An anderer Stelle erforschen Sie die Einundzwanzigste Halle (in der die Gefährten im Film auf den Balrog stoßen) oder das imposante Wasserwerk Morias, in dem hunderte Meter hohe Fälle riesige Schaufelräder antreiben. Kehrseite der Medaille: In den weitläufigen Arealen werden Sie sich anfangs hoffnungslos verirren. Das mag ins Moria-Konzept passen, immerhin sind das uralte, längst verschollene Minen, und mit der Zeit findet man sich auch gut zu recht – eine detailreichere Übersichtskarte hätte dem Programm dennoch gut getan.

## In Moria verschollen

**Daniel Matschijewsky:** All meine Befürchtungen (mangelnde Abwechslung, lieblose Klassen) haben sich nach wenigen Stunden in Luft aufgelöst. Moria versetzt mich mit seiner wuchtigen Architektur regelmäßig ins Staunen, das Rumschrauben an den eigenen Waffen macht Laune, und meine Runenbewahrerin möchte ich ebenfalls nicht mehr missen. Die Detailmacken bei der Orientierung und der Balance stören zwar, bremsen den Spielspaß aber kaum – dafür fesselt mich die Jagd nach der nächsten Quest, dem nächsten Levelaufstieg einfach zu sehr. Den Winter verbringe ich also gern untertage.



danielm@gamemstar.de

## Hilfreiche Helden

Die neuen Charakterklassen, der Hüter und der Runenbewahrer, fügen sich hervorragend ins Spiel und sind nicht (wie befürchtet) nur ideenlose Mixturen bereits vorhandener Heldentypen. Vor allem in höheren Levelbereichen und zusammen mit anderen Spielern erlauben die Neuzugänge zahlreiche unterschiedliche Taktiken. So kann der Runenbewahrer je nach Bedarf entweder durch Feuer-, Eis- und Blitzzauber kräftig aus der Ferne austeilen oder Kollegen (und natürlich sich selbst) durch Heilspprüche und passive Boni (Buffs) unterstützen. Der Hüter lässt sich je nach Ausrichtung der an **Age of Conan** erinnernden Nahkampf-Kombos entweder als schadenschluckender Tank oder drauffhauender Damage Dealer einsetzen. Dabei gehen die Kämpfe durch die eingängige Steuerung und die Möglichkeit, jedes noch so kleine Element in der Benutzeroberfläche individualisieren zu können, sehr gut von der Hand. Einzig das Crafting und die Auktionen sind so fummelig wie eh und je.

## Lernende Legenden

Neu und enorm motivierend: Schon früh im Spiel finden Sie Ihren ersten legendären Gegenstand. Das sind spezielle Waffen

und Rüstungsteile, die wie Ihr Held im Level aufsteigen und sich durch eingebaute Fassungen, Edelsteine und Runen verbessern und spezialisieren lassen. So erweitert Turbine nicht nur die bislang eher begrenzte Auswahl an Gegenständen um ein Vielfaches, sondern lädt insbesondere Profis zum Experimentieren ein. Ein Quantchen mehr Schaden oder doch lieber zusätzliches Gewicht auf Heilung? Zusammen mit Gegenständen, die den Ruf bei be-

stimmten Fraktionen verbessern oder gar neue Quests starten, und dem gelungenen Crafting lässt **Die Minen von Moria** deshalb kaum Wünsche offen. Anders sieht das bei dem nach wie vor schwachen PvP-Teil sowie den störenden Leistungseinbrüchen und Fehlern (siehe Bug-Kasten) aus. An Letzteren arbeiten die Entwickler bereits. Ein Grund mehr, das ansonsten gelungene und für Fans uneingeschränkt empfehlenswerte Addon weiter zu verfolgen. **DM**

## HDRO: DIE MINEN VON MORIA

ADDON

ENTWICKLER Turbine (Der Herr der Ringe Online, GS 07/07: 85 Punkte)  
PUBLISHER Codemasters  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Klapp-Box, 1 DVD, 33 Seiten, Freunde-Code USK

TERMIN (D) 18.11.2008

CA. PREIS 30€ (13€/Monat)

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	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 13,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,5 GB RAM 13,0 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD 2,0 GB RAM 13,0 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	EAX, DirectX 10		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ -	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Zaubereffekte und Figuren + scharfe Texturen - generelle Detailarmut - Leistungseinbrüche und Grafikfehler	6 / 10
SOUND	+ dynamisch wechselnde, nahezu filmreife Musik + gelungene Effekte + gute Sprachausgabe - nur wenige Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ Runenbewahrer und Hüter gut ausbalanciert + mehr Solo-Quests als früher - Aufgaben- und Gegner-Balance schwankt teils stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ pracht- und stimmungsvolle Welt + prominente Figuren - Handlung parallel zu den Büchern - manchmal etwas leblos	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Standard-Steuerung + enorme Optionsvielfalt - Detaillösungen (Crafting, Auktion) nicht optimal - Übersichtskarte	8 / 10
UMFANG	+ ursprüngliches Mittelalter enorm erweitert + unzählige neue Quests und Monster + zehn weitere Stufen - PvP schwach	9 / 10
QUESTS	+ nett gemachte Story-Missionen + klassenspezifische Aufträge + Zusatzaufgaben im Buch der Taten - Sammel- und Töte-Einerlei	9 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ zusätzliche Talente für die alten Klassen + Hüter und Runenbewahrer hübsch individualisierbar + gutes Crafting-System	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes »markieren und Fertigkeiten einsetzen« + spezielle Gruppen-Angriffe - in Eskorte-Quests teils doofe NPCs	8 / 10
ITEMS	+ Gegner hinterlassen massenhaft Beute + tauschbar gegen Ruf oder Quests + legendäre Waffen + umfangreiches Crafting	10 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT Umfang- und ideenreiches Addon mit Detailmacken.

83

SPIELSPAß

Die wilden Kerle 5 geizt nicht mit **nützlichen Hilfen**.Die **Render-Hintergründe** sind hübsch, aber leblos.Verkehrte Welt: **1½ Ritter** wird mit jeder Stunde besser.

## Die wilden Kerle 5

Das Adventure zum Kinderfilm **Die wilden Kerle 5** adaptiert die Krimi-Geschichte um Vampire gelungen ins Point&Click-Szenario. Gut: Wer bei den meist logischen, aber stets zu einfachen Kombinationsrätseln trotzdem nicht weiterkommt, greift zum mehrstufigen Hilfesystem. Allerdings stören die schnarchigen Sprecher der Hauptfiguren sowie die extrem kurze Spielzeit von zwei Stunden. Junge **DWK-Fans** greifen trotzdem zu. **DM**

### DIE WILDEN KERLE 5

GENRE Adventure  
HERSTELLER Silver Style / The Games Company  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einstieger  
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 / Radeon X600

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



## Das Vermächtnis

Als Archäologiestudentin Sylvie Leroux machen Sie sich im Adventure **Das Vermächtnis: Testament of Sin** auf die Suche nach Ihrem verschollenen Onkel und kommen dabei dem gefährlichen Geheimnis eines Kirchenordens auf die Spur. Die an sich interessante Geschichte präsentiert sich im Spielverlauf genauso aufgesetzt wie die schlecht konstruierten Rätsel. So driften viele Situationen ins Lächerliche ab, und die Spannung leidet deutlich. **CHS**

### DAS VERMÄCHTNIS

GENRE Adventure  
HERSTELLER City Interactive / City Interactive  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einstieger, Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,5 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 / Radeon X600

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**



## 1½ Ritter

Schon mal aus Brot und Federn eine Bürste gebastelt? Unlogische Rätsel wie dieses setzt Ihnen das 2D-Adventure zur Til-Schweiger-Filmkomödie **1½ Ritter** ständig vor. Aber nur zu Beginn, denn im Verlauf wird die Knochelei zunehmend spaßiger. Neben dem (gewöhnungsbedürftigen) Holzhammer-Humor der Vorlage liegt das vor allem an den guten Originalsprechern. Bei der Bedienung und der Balance hapert es aber. **DM**

### 1½ RITTER

GENRE Adventure  
HERSTELLER Daedalic / Warner Bros.  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Einstieger, Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,0 GHz, 512 MB RAM

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Lateinamerika hat Probleme? Langweilig! Es sei denn, sie werden so vermittelt.

## Global Conflicts Latin America

**Global Conflicts** gehört zu den »Serious Games«, ernsthaften Spielen, die nicht nur unterhalten wollen, sondern Wissen vermitteln. Im Fall von **Latin America** reisen Sie als Reporter(in) an fünf Brennpunkte in Süd- und Mittelamerika, um dort für Enthüllungartikel zu recherchieren. Nebenbei erfahren Sie viel über reale Konflikte und Ungerechtigkeiten. In Bolivien zum Beispiel ist ein Mädchen von einer Hacienda verschwunden. Bei Ihren Nachforschungen wird klar, dass die Arbeiter auf der Farm als moderne Sklaven schufteten. **Global Conflicts: Latin America** besteht ausschließlich aus Interviews, in denen Sie

Fragen stellen. Weil die Gesprächspartner unterschiedlichste Ansichten vertreten und jeweils glaubwürdig argumentieren, betrachten Sie jeden Fall aus vielen Blickwinkeln – viel Lesestoff, der unvertont bleibt, durch die Frage-Antwort-Konstellation aber gut verdaulich ist. Das Spiel selbst bleibt mau: Im Endeffekt klicken Sie sich nur durch Gespräche; welche Nachforschungen relevant sein könnten, läuft oft auf pure Raterei hinaus. **CS**

### G. CONFLICTS: LATIN AMERICA

GENRE Adventure  
HERSTELLER Serious Games Interactive  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einstieger  
MINIMUM 1,2 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**

Als Journalistin Isabel Romero quetschen wir einen illegal eingewanderten **Arbeiter** aus.

### Lernwunder

**Christian Schmidt:** Ich kann nicht sagen, dass mich soziale Ungerechtigkeiten in Lateinamerika schon immer interessiert hätten. Aber inzwischen kann ich sagen, dass ich über einige davon Bescheid weiß, und zwar durchaus umfassend. Das ist das Verdienst von **Global Conflicts: Latin America**. Ich bin erstaunt, wie leicht man hier Dinge lernt, die in der Schule für wegdösende Klassen sorgen würden. Das ist ein schöner Beleg für die Wirksamkeit von Spielen als Lehrinstrument – selbst dann, wenn es so simple, veraltete Spiele sind wie dieses. Neugierige sollten sich **Global Conflicts** mal anschauen!



christian@gamestar.de

**Heiko Klinge**

nimmt zum nächsten Ski-  
ausflug die Kamera mit,  
um für die Shaun-White-  
Entwickler zu dokumentie-  
ren, wie ein amtlicher Sturz  
auszusehen hat.

**Daniel Matschijewsky**

versucht sich gar nicht erst  
als Manager, da er trotz sei-  
ner Schwaben-Gene über-  
haupt nicht mit Geld um-  
gehen kann (Plasma-TV!).

# Sport

## Leidenschaftslos

Wer kein Fan einer Sportart ist, sollte sie auch nicht simulieren.

Wie kann es sein, dass es in einem Snowboard-Spiel keine spektakulären Stürze gibt? Und wie kann es sein, dass in einem Eishockey-Manager der Torhüter drei Treffer erzielt? Meine einzige Erklärung: Die Entwickler von **Shaun White Snowboarding** und dem **Eishockey Manager 2009** sind schlichtweg keine Fans. Denn würden sie wirklich Leidenschaft für die Sportart mitbringen, die sie in ihren Spielen simulieren, wären solche Fehler niemals passiert. Und genau das ist der Unterschied zum **Football Manager 2009**. Dieses spröde Komplexitätsmonster hat sicherlich seine Schwächen, aber ich merke bei jedem noch so kleinen

Menü-Detail, dass hier leiden-  
schaftliche Fußballkenner am  
Werk waren. Sportspiel-Fans lie-  
ben eben nicht nur Spiele, sie lie-  
ben ebenso ihre Sportart. Und  
das erwarten sie völlig zu Recht  
auch von den Entwicklern. **HK**



**Fan-Frage:** Wer von den beiden sollte Fußballmanager testen?

### Sport-Inhalt

**Tests**

Shaun White Snowboarding.....	96
Football Manager 2009 .....	98
Eishockey Manager 2009 .....	101

### GameStar-Sport-Charts 02/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Realismus / Fairverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / 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)	84	7	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	82	7	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	Football Manager 2009	Sega	Sports Interactive	NEU	78	4	3	7	8	7	10	10	10	10	9	
3	Heimspiel Eishockeym. 2007	TGC	Greencode	02/07 (73)	71	4	6	9	7	7	9	6	7	8	8	
4	Tour de France 2008	Cyanide	Deep Silver	08/08	69	5	5	6	8	6	10	9	7	6	7	
5	Handball Manager 2009	CDV	Netmin Games	01/09	69	4	5	7	7	7	8	8	7	8	8	

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**.



Passend zur Jahreszeit rutscht uns ein Snowboard-Spiel ins Haus – bleibt jedoch im Schnee zwischen Simulation und Arcade stecken.

# Shaun White Snowboarding

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5824

Wenn das nicht der Traum eines jeden Snowboard-Freaks ist: aus einem Privathub-schrauber direkt ins Schneetreiben springen und einen wunderschönen, unberührten Hang runterballern, ohne Touristen, ohne Begrenzungen, ohne Ski-Pass, dafür aber mit guter Musik im Ohr. Das macht **Shaun White Snowboarding** möglich. Schade nur, dass nach der traumhaften Abfahrt die Ernüchterung einsetzt: Die Steuerung ist nicht zufriedenstellend, die Aufgaben sind zu schwer, und es fehlt die Langzeitmotivation.

## PC? Nie gehört!

Mit Tastatur und Maus sollten Sie sich gar nicht erst an **Shaun White** wagen. Im Handbuch steht dazu explizit: »Snowboarden ist ein schöner Sport, bei dem es besonders auf Präzision ankommt. Ein echter Freund würde dich daher Shaun White niemals mit einer Tastatur steuern lassen.« Da hat

der Freund Recht! Die Tastatursteuerung ist mit nur zwei Händen fast nicht zu bewältigen, und die Tricks gehen mit einem Gamepad deutlich angenehmer von der Hand, weil eine Tastatur bei dieser Art Spiel schlicht nicht mit Analog-Sticks mithalten kann.

Die Grafikeinstellungen sind ähnlich spartanisch wie die Tastatursteuerung; Sie haben lediglich die Wahl zwischen den kryptischen Optionen »am schnellsten«, »schnell« und »voll«. Außerdem stehen nur drei Auflösungen zur Verfügung (800x600, 1024x768 und 1280x720), wobei Sie mit einem Monitor mit 4:3-Seitenverhältnis selbst bei passender Auflösung nur mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand spielen können.

## Steuerung? So lala.

Die Grundlagen sind mit einem Controller schnell gelernt: Mit dem linken Analog-Stick bestimmen Sie die Fahrtrichtung und

springen mit der rechten Schultertaste. Schwieriger wird es, sobald Sie sich an den ersten Tricks versuchen – aber um die geht es in einem Snowboardspiel schließlich. In der Luft können Sie mit dem linken Stick Drehungen und Überschläge und mit dem rechten »Grabs« (Tricks, bei denen Ihr Fahrer ans Board fasst) vollführen. Die eigentlichen Manöver sind intuitiv und sehen schick aus, die Landungen hingegen fallen deutlich schwieriger aus. Unverständlich: Mal zappelt unser Fahrer in der Luft so seltsam herum, dass er den einfachsten Trick nicht schafft und wir auch manuell nichts mehr korrigieren können, mal vollbringt unser Wunderkind schier unmögliche Akrobatik, ohne dass wir etwas anders gemacht hätten.

## Offene Welt? Ja!

Ein cooler Tutorial-Snowboarder weist Sie gleich zu Beginn des Spiels daraufhin, dass **Shaun**



Die **Übersichtskarte** ist vollgestopft und kaum hilfreich.

**White** eine offene Welt bietet, in der Sie tun und lassen können, was Sie wollen. Sie können beliebig zwischen den vier Skigebieten Park City, Europa, Alaska und Japan hin- und herreisen und sind auch auf der Piste zu nichts verpflichtet. Wenn es irgendwann nicht mehr bergab geht, können Sie sich entweder mit dem Hub-schrauber zum Gipfel fliegen lassen, den Skilift nehmen oder auf der arg unübersichtlichen Karte direkt zu wichtigen Punkten springen. Da es auf Dauer langweilig wird, einfach nur einen Berg hinter zu fahren, dürfen Sie an Wettbewerben teilnehmen, deren



Das ist kein eintöniger Level, sondern der interaktive **Ladebildschirm**.



Atmosphärisch: Auf dem japanischen Berg stehen allerhand seltsame **Plastikfiguren**.



Sie können mit der Zeit immer **bessere Snowboards** kaufen.



Auf einem 4:3-Monitor gibt's zwingend **schwarze Balken**.

Austragungsorte von großen, schwebenden Rucksäcken markiert werden. Hier treten Sie gegen KI-Fahrer oder die Uhr an und versuchen entweder, als Erster ins Ziel zu kommen oder möglichst viele Punkte zu erzielen. Je nach Wettbewerb werden die Punkte unterschiedlich gezählt: mal gelten alle Arten von Tricks, mal dagegen nur bestimmte, etwa solche in der Luft. Die Vorgaben sind straff, und an den Bestpunktzahlen würde wohl auch Shaun White höchstselbst scheitern. Zur Belohnung gibt es jedoch Bares, das Sie in neue Klamotten und Snowboards investieren. Die Bretter haben jeweils spezifische Vor- und Nachteile, sodass Sie mit dem einen deutlich schneller unterwegs sind und mit einem anderen, langsameren besser Tricks und Sprünge ausführen können. Die Kleidung hat im Gegensatz zu den Snowboards keinen Einfluss auf das Spielge-



Die **Anzeige** in der Mitte soll uns zeigen, wie gut wir landen. Jedoch erscheint die wichtigste Markierung meistens zu spät, um noch zu korrigieren.

schehen und ist lediglich ein spaßiges optisches Schmankerl.

## Superkräfte? Oh Nein!

Das digitale Alter Ego von **Shaun White** schickt Sie gleich zu Beginn auf die Suche nach zwölf Euro-Münzen, von denen jeweils drei in jedem der vier Gebiete verteilt sind. Die Euros werden auf der Minikarte am unteren Bildschirmrand angezeigt und sind binnen weniger Stunden aufzutreiben. Anschließend erklärt Ihnen der Snowboardprofi, wie Sie Gebrauch von Ihren »Focus«-Kräften machen, und lenkt damit das Spiel weg von der realistischen Simulation hin zum übertriebenen Arcade-Gehüpf.

Von nun an können Sie sich kurzzeitig mit einem roten Schild umgeben, mit dessen Hilfe Sie etwa durch vereiste Höhleneingänge brechen. Später lernen Sie noch Zeitbeschleunigung und Supersprünge. Die Entwickler scheinen nicht recht gewusst zu haben, was sie wollen: Die Steuerung erinnert an realistische Simulationen wie die Konsolen-Skateboardgröße **S.K.A.T.E.**; arcadelastige Elemente wie die Spezialfähigkeiten gab es hingegen nicht einmal in den eher unrealistischen **Tony Hawks**-Titeln.

## Spaß? Hui ...

Einen Hang runterzurasen macht in **Shaun White** vor allem dank des tollen Soundtracks und der guten Weitsicht einen Heiden Spaß. Wenn Sie dann auch noch eine Lawine auslösen und vor den Schneemassen ins Tal heizen, kommt auch noch Adrenalin ins Spiel. Ebenso positiv sind die Komfortfunktionen: Sie können jederzeit einen Ort markieren und auf Knopfdruck dorthin springen,

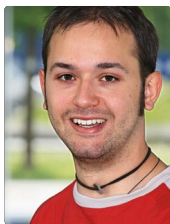
was besonders sinnvoll ist, wenn Sie Münzen aus schwer zugänglichen Bereichen sammeln müssen. Außerdem haben wir selten einen so unterhaltsamen Ladebildschirm erlebt – solange das Spiel Daten schaufelt, dürfen Sie

sich in einer Half-Pipe austoben. Die Steuerung, die unvorteilhafte Mischung aus Simulation und Arcadetitel sowie die mäßige Langzeitmotivation werfen **Shaun White** jedoch einen gewaltigen Knüppel vor das Board. **PD**

## Shaun White weg

### Philipp Dubberke:

... vom Snowboard-Hit, was Ubisoft Montreal da abgeliefert hat. Ich bin auf keinem Brett (Snowboard oder Skateboard) wirklich talentiert, deswegen amüsiere ich mich königlich, wenn andere hinfallen, am besten möglichst spektakulär. Shaun White nimmt mir diese Freude, weil es die Fahrer (trotz Havoc-Physik) nie richtig vom Brett haut. Langweilig! Die Steuerung hat mich außerdem irgendwann soweit gehabt, dass ich einfach vom Board gestiegen bin, um die kniffligeren Münzen einzusammeln. Schön: Die gelungene musikalische Untermalung reicht von Metal bis Rock und hat mir die Abfahrten enorm versüßt – trotzdem habe ich mich viel zu schnell gelangweilt.



philipp@gamestar.de

## SHAUN WHITE

### SPORTSPIEL

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte)  
PUBLISHER Ubisoft  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 4.12.2008  
CA. PREIS 50 Euro  
USK ab 6 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	
2,6 GHz Dual-Core Intel A64 X2 3800+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 Intel A64 X2 5000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E8500 Intel A64 X2 6000+ AMD 4,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte Gamepad	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON 16:9-Monitor			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			
KOPIERSCHUTZ –			
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Wettkämpfe wie im Hauptspiel (16)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Kurzzeitig spaßige Rennen und Wettkämpfe.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ immense Weitsicht + schicke Animationen - schwarze Balken - teils matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ toller Lizenz-Soundtrack + gute Board-Fahrgeräusche - mäßig abgemischt	8 / 10
BALANCE	+ die ersten Aufgaben gehen leicht von der Hand ... - ... die späteren sind viel zu schwer - schnell frustrierend	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ offene Spielwelt mit tollem Freiheitsgefühl + Auftritte von Shaun White - spektakuläre Stürze	8 / 10
BEDIENUNG	+ Tricks sind leicht zu erlernen ... - ... Landungen hingegen Glückssache - schlechte Tastatursteuerung	6 / 10
UMFANG	+ vier Berge + Geheimstrecken + zig Kleidungsstücke - Langzeitmotivation fehlt	9 / 10
REALISMUS	+ direkte Steuerung (am Boden) + gute Animationen - aufgesetzte, unnötige Focus-Fähigkeiten	6 / 10
KI	+ Gegner nutzen Abkürzungen, Bodychecks und Schneebälle sinnvoll - Fahrer bleiben mitunter an Hindernissen hängen	7 / 10
MANAGEMENT	+ Boards haben verschiedene Werte - Kleidung hat keinen Einfluss aufs Spiel - keine Charakterwerte	4 / 10
STRECKENDESIGN	+ abwechslungsreiche Pisten + viele Stunt-Möglichkeiten - unbewaldete Regionen werden schnell eintönig	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Schick und schnell, aber teils unausgegoren.

69

SPIELSPASS

# Football Manager 2009



Trocken wie der Humor von Hans Meyer, aber dafür so spielstark wie die TSG Hoffenheim: der komplexe Manager-Geheimtipp aus England.

DVD-XL  
Spielezenen-Video

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 5813

Er ist der wahrscheinlich bestinformierte Talent-Scout im Fußballgeschäft. So entdeckte er die außergewöhnlichen Fähigkeiten von Englands Stürmerstar Wayne Rooney, als dieser gerade einmal 15 war. Auch dem argentinischen Wirbelwind Lionel Messi prognostizierte er schon vor Jahren eine Weltkarriere. Kein Wun-

der, dass der englische Traditionsklub FC Everton viel Geld ausgibt, um als Erster Einblick in seine neuesten Erkenntnisse zu bekommen. Nur: Diese Spürnase ist weder ein Trainer noch ein ehemaliger Profikicker, sondern ein Computerspiel – der **Football Manager**. In Deutschland gibt es das Komplexitätsmonster nur als Import, weil hierzulande EA Sports die Exklusivrechte an der Bundesliga hält. Das ist in dieser Saison besonders ärgerlich, denn der **Football Manager 2009** macht vor allem beim Realismus vieles besser als der deutsche Konkurrent **Fussball Manager 09**.

## Die Spieler

Das Geheimnis hinter der Glaubwürdigkeit und der Talent-Spürnase ist die gigantische Datenbank,



Das Taktikmenü: Selbst für grundlegende Anweisungen müssen Sie zwischen mehreren Filtern wechseln.



36 sauber recherchierte Grundwerte zeigen die vielen Stärken und wenigen Schwächen von Lionel Messi.

## Aktivierung

Den Football Manager können Sie entweder online über Steam oder per Telefon freischalten, letzteres unverschrämterweise über eine gebührenpflichtige Hotline. Weiteres Problem: Der Aktivierungscode auf dem Handbuch ist nur schwer zu entziffern. Ein extra eingerichtetes Programm auf der Homepage hilft bei der Entschlüsselung der Zahlen und Buchstaben: [www.footballmanager.com](http://www.footballmanager.com).

die inzwischen mehr als 350.000 reale Fußballer umfasst. Jeder dieser Spieler verfügt über rund 100 Attribute, die von Tausenden **Football Manager**-Fans weltweit recherchiert und aktualisiert werden. Alle Ereignisse, Spieler-Verhaltensweisen und Ergebnisse wirken deshalb fast schon gespenstisch realistisch. So schoss Hoffen-

heims Vedad Ibisevic in unserer Test-Partie sechs Tore in den ersten sieben Spielen – also nahezu die gleiche Effektivität wie in der Realität. Die Kehrseite der Datenflut: endlose englische Text- und Zahlenwüsten in einem schwer durchschaubaren Menü-Dschungel. Trotz Tutorials, Enzyklopädie und Assistenten müssen Sie deshalb locker zehn Stunden einplanen, bis Sie sich mit den Stärken und Schwächen Ihres Wunschvereins auskennen. Toll: Die deutsche Community ([meisterforum.de](http://meisterforum.de)) arbeitet bereits an einer inoffiziellen Übersetzung des Spiels.

## Die Taktik

Je genauer der Kenntnisstand über Ihre Spieler, desto genauer können Sie Ihre Mannschaft einstellen



Die neuen 3D-Spielenzen sehen zwar nicht hübsch aus, liefern aber stets glaubwürdige Ergebnisse. Hier haben wir unserem neu gekauften Flügelflitzer Roberto Hilbert an Flanken von der Grundlinie angeordnet, am zweiten Pfosten lauert wie befohlen Kopfballungeheuer Grafite.

## vs. Fussball Manager 09

- ▶ taktische Tiefe
- ▶ Realismus
- ▶ Qualität der Datenbank
- ▶ Breitbild-Unterstützung
- ▶ Präsentation
- ▶ Zugänglichkeit
- ▶ Bundesliga-Atmosphäre
- ▶ finanzielle Einflussmöglichkeiten



– im wahrsten Sinne des Wortes. Beispiel Eckball: Wer schießt von links, wer von rechts? Soll der Ball lieber auf den ersten oder den zweiten Pfosten kommen? Welche kopfballstarken Verteidiger gehen mit nach vorn? Und wer irritiert den gegnerischen Torhüter?

Für all diese Aufgaben sollten Sie besser die passenden Spieler haben. Auf dem komplett überarbeiteten Transfermarkt geht's dabei um weitaus mehr als nur Ablösesummen: Sie streuen auf den neuen Pressekonferenzen Gerüchte, um den Preise zu beeinflussen, schachern ums Handgeld oder vereinbaren Lohnfortzahlungen bei Ausleihgeschäften. Und spätestens, wenn Sie durch geschicktes Verhandeln ein junges Talent von Real Madrid loslösen konnten, haben Sie verziehen, dass sich alles nur in spröden Textfenstern abgespielt hat.

## Das Budget

Ein weiterer wichtiger Unterschied zum **Fussball Manager**: Sie dürfen sich ausschließlich um Dinge kümmern, die direkt mit der Mannschaft zusammenhängen. Sie haben also keinen Einfluss auf Werbeeinnahmen, Eintrittspreise oder den Stadionausbau, sondern müssen mit den Budgets haushalten, die Ihnen

die Geschäftsführung zur Verfügung stellt. Entsprechend hängt der einzige Schwierigkeitsgrad des **Football Managers** entscheidend vom gewählten Verein ab. Wer mit Arminia Bielefeld spielen will, muss sich zwangsläufig damit abfinden, auf Jahre hinweg keine Weltstars kaufen zu können. Das mag realistisch sein, bremst aber gerade für Fans von Zweit- und Drittliga-Vereinen unnötig die Motivation. Diesen Managern bleibt also nichts anderes übrig, als sich im verbesserten Trainingsmenü eigene Stars heranzuzüchten. Besonders interessant: Sie können Ihren Spielern besondere Manöver beibringen, wenn sie über die dafür nötigen Talente verfügen. So haben wir etwa dem technisch starken Wolfsburger Stürmer Grafite den Torwart-Lupfer beigebracht.

## Das Resultat

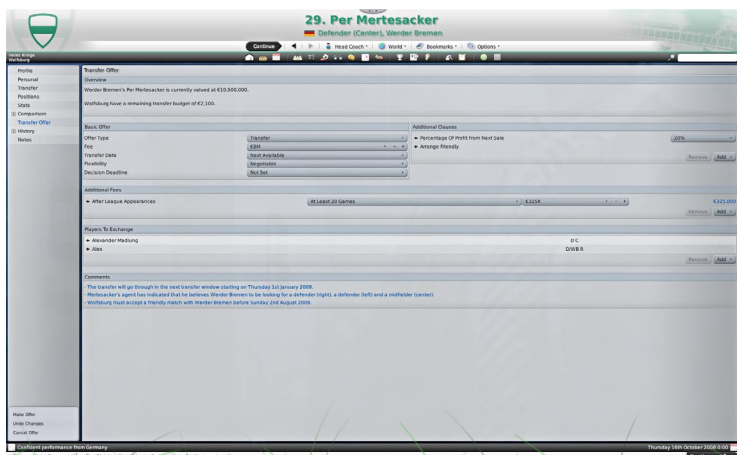
Dass Sie den eintrainierten Lupfer auch in den Spielszenen sehen, mag für **Fussball Manager**-Spieler selbstverständlich sein, für Fans des **Football Managers** ist es jedoch eine echte Sensation. Schließlich gab es 18 Jahre lang nur schematische Spielszenen. Ab dieser Saison können Sie die Partien dagegen erstmals in echtem 3D bestaunen. Gut, »be-

## Für Fußballverrückte

**Heiko Klinge:** Normale Fußballfans: Weiter den zugänglicheren, schöneren und managementlastigeren Fussball Manager spielen! Aber es gibt eben auch die hoffnungslos Fußballverrückten, und genau an die richtet sich der Football Manager 2009. Denn hier teilen Sie nicht nur Minuten, sondern Stunden an der richtigen Taktik – und jede noch so kleine Änderung kann auf dem Rasen den Unterschied machen. Ich find's großartig! Aber ich bin ja auch verrückt.



hieko@gamestar.de



Die Transferverhandlungen erlauben zahlreiche Sonderklauseln.



Die neuen Pressekonferenzen haben enorme Auswirkungen auf die Spieler-Psychie.

staunen« ist vielleicht etwas übertrieben: Die Spieler bewegen sich ähnlich elegant wie Oliver Kahn beim Schunkeln auf dem Oktoberfest – kein Vergleich zur **Fifa**-Ästhetik des **Fussball Managers**. Dafür leisten sich die Spielszenen im **Football Manager 2009** weniger Aussetzer und kommen bei den Spielzügen einer realen Fußballpartie erheblich näher. Vor allem aber setzen

Ihre Kicker wirklich jede Anweisung nachvollziehbar um. Wer die Partien aufmerksam verfolgt, kann deshalb auch entscheidend eingreifen: Der Gegner setzt stark auf die Abseitsfalle? Dann befahlen Sie eben ein verstärktes Spiel über die Außenpositionen. Eine präzise Flanke und einen Lupfer später werden Sie verstehen, warum so viele Engländer süchtig nach diesem Spiel sind. **HK**

## FOOTBALL MANAGER 2009

MANAGER

ENTWICKLER Sports Interactive (Football Manager 2006, GS 12/05: 76 Punkte)  
PUBLISHER Sega  
SPRACHE Englisch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 58 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 14.11.2008  
CA. PREIS 50 Euro  
USK nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte

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

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

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (8)  
SPIELTYPEN an einem PC, Netzwerk, Online  
DEDICATED SERVER ja  
FAZIT Etwas umständliche Konfiguration, aber dann genauso viel Fußballfreude wie solo.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ Breitbild-Auflösung möglich + endlich 3D-Szenen ... - ... die aber sehr detailarm sind - staubtrockene Menüs	4 / 10
SOUND	+ passable Stadionkulisse - weder Kommentar noch Fangesänge - keine Menü-Musik	3 / 10
BALANCE	+ viele Tutorials + Assistent hilft bei Entscheidungen ... - ... liegt aber auch häufig daneben - nur ein Schwierigkeitsgrad	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Originaldaten für Vereine, Trainer und sogar Schiedsrichter + hochspannende Spielszenen - keine Spielerfotos für die Bundesliga	8 / 10
BEDIENUNG	+ intelligente Verknüpfungen + frei konfigurierbare Tastaturkürzel + verschachtelte Menüstruktur - sehr lange Einarbeitungszeit	7 / 10
UMFANG	+ endlos spielbar + mehr als 50 simulierbare Meisterschaften + Datenbank umfasst über 5.000 Clubs und 350.000 Fußballer	10 / 10
REALISMUS	+ die am besten recherchierten Daten des Genres + perfektes Werte-System + jede Traineraktion wirkt sich nachvollziehbar aus + jeder Verein spielt so wie in der Realität + glaubwürdiges Transferverhalten + Spieler setzen Anweisungen detailgenau um	10 / 10
KI	+ jeder Verein spielt so wie in der Realität + glaubwürdiges Transferverhalten + Spieler setzen Anweisungen detailgenau um	10 / 10
MANAGEMENT	+ Spielerverhalten bis ins letzte Detail planbar + komplexe Verhandlungen + unzählige Statistiken und Analyse-Funktionen	10 / 10
SPIELZÜGE	+ auch in 3D glaubwürdige Spielszenen + einstudierbare Tricks + Anweisungen sofort umgesetzt - kleinere Unstimmigkeiten	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT Hochrealistische Trainersimulation.





Wir führen 10:1, haben in den **Spielebenen** aber nur die Hälfte unserer Tore gesehen.

**Die Handball-Manager-Entwickler begeben sich aufs Glatteis. Und rutschen aus.**

## Eishockey Manager 09

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5826

Jahrelang hat das Team von Greencode den ordentlichen **Heimspiel Eishockey Manager** entwickelt. Dann wollten oder mussten sie auf einmal die Sportart wechseln und fielen mit dem **Heimspiel Handball Manager** gehörig auf die Nase.

Zwei Jahre später: Jahrelang hat das Team von Netmin Games den ordentlichen **Handball Manager** entwickelt. Dann wollten oder mussten sie auf einmal die Sportart wechseln und – Überraschung – fallen mit dem **Eishockey Manager 2009** gehörig auf die Nase.

Beim ersten Blick in die Menüs ist die Eishockey-Welt noch in Ordnung. Kein Wunder, schließlich wurde ein Großteil der Bildschirme einfach aus dem **Handball Manager 2009** übernommen. Hier wie dort kümmern Sie sich um Taktik, Training, Transfers, den Stadionausbau und sogar um Ihre Lebensgefährtin – das alles dank offizieller

DEL-Lizenz mit Original-Vereinen und -Spielern. Die Probleme beginnen, sobald Sie einen genaueren Blick auf die schlecht recherchierten Werte Ihrer Kufenflitzer werfen. Denn die bestehen nicht aus Zahlen oder Klartext, sondern aus unterschiedlich großen Pucks in Bronze, Silber und Gold. Vernünftige Analysen und Vergleiche können Sie deshalb vergessen. Auch die abgründig hässlichen 3D-Spielszenen scheinen damit nicht klar zu kommen: Mal erzielte unserer Goalie drei Treffer, dann werden einfach Tore unterschlagen oder wir kassieren eine 1:12-Niederlage gegen einen unterklassigen Gegner. Da sind wir dem Spiel fast schon dankbar, dass es ständig abstürzt. **HK**

### EISHOCKEY MANAGER 2009

GENRE Manager  
HERSTELLER Netmin Games  
CA, PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene  
MINIMUM 1,2 GHz, 512 MB RAM  
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**

USK ohne Altersbeschr.



### Keine Fans, keine Qualität

**Heiko Klinge:** Einem Manager will ich anmerken, dass er von echten Fans der simulierten Sportart entwickelt wurde. Hier habe ich jedoch vielmehr das Gefühl, dass einfach nur der Handball Manager 2009 in ein Eishockey-Korsett gezwängt wurde. Kein Wunder, dass weder die Taktik-Menüs noch die Spielszenen, geschweige denn die Ergebnissberechnungen vernünftig funktionieren. Dieses Machwerk gehört nicht auf Ihre Festplatte, sondern auf die Strafbank.



heiko@gamestar.de

# Überblick Aktuelle Spiele

## GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 12/2008, 01/2009 und 02/2009

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
	1	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda / Ubisoft	01/09	93	18	v1.0.0.15	42,39 € www.trade-a-game.de
	2	GTA 4	Actionspiel	Rockstar North / Take 2	01/09	93	18	v1.0	39,97 € www.amazon.de
NEU	3	WoW: Wrath of the Lich King	MMO-Addon	Blizzard / Activision Bliz.	02/09	89	12	v3.03	27,50 € www.mindfactory.de
	4	Fussball Manager 09	Sport / Manager	Bright Future / EA Sports	12/08	88	0	v1.1	42,60 € www.jacob-computer.de
	5	NBA 2K9	Sportspiel	Visual Conc. / 2K Games	12/08	88	0	v1.0	26,52 € www.trade-a-game.de
UPDATE	6	Left 4 Dead	Ego-Shooter	Valve / EA	01/09	87	18	v1.1	41,99 € www.trade-a-game.de
	7	Dead Space	Actionspiel	EA Redwood / EA	12/08	87	18	v1.0	47,99 € www.temeon.de
	8	Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Treyarch / Activision	01/09	86	18	v1.01	43,95 € www.amazon.de
	9	C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles / EA	12/08	86	16	v1.03	42,70 € www.promarkt.de
	10	Pro Evo 2009	Sportspiel	Konami / Konami	12/08	86	0	v1.20	34,95 € www.amazon.de
	11	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	GOA / EA	12/08	86	12	v1.10	25,40 € www.promarkt.de
NEU	12	Prince of Persia	Actionspiel	Ubisoft Montr. / Ubisoft	02/09	85	12	v1.0	42,90 € www.cyberport.de
	13	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics / Eidos	01/09	85	12	v1.0	40,17 € www.hardwareversand.de
	14	Bully	Actionspiel	Rockstar / Take 2	12/08	84	16	v1.0	6,59 € www.ihrspielzeug.de
	15	World of Goo	Denkspiel	2D Boy	12/08	84	–	v1.0	16,48 € www.trade-a-game.de
NEU	16	HDRO: Die Minen von Moria	MMO-Addon	Turbine / Codemasters	02/09	83	12	v14#1	23,98 € www.hardwareversand.de
UPDATE	17	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Ascaron / Deep Silver	12/08	82	16	v2.31.0	38,29 € www.hardwareversand.de
UPDATE	18	Far Cry 2	Actionspiel	Ubi. Montreal / Ubisoft	12/08	82	18	v1.02	42,39 € www.trade-a-game.de
	19	King's Bounty	Strategiespiel	Katauri / Nobilis	12/08	82	12	v1.0	49,95 € www.amazon.de
	20	NWN 2: Storm of Zehir	Rollenspiel-Addon	Obsidian / Atari	01/09	81	12	v1.0	29,99 € www.amazon.de
NEU	21	Football Manager 2009	Fußball-Manager	Sports Interact. / Sega	02/09	78	–	v1.0	48,00 € www.computerladen.ch
	22	Biathlon 2009	Sportspiel	49 Games / RTL Games	01/09	73	0	v1.0	29,99 € www.amazon.de
	23	Cobra 11: Burning Wheels	Rennspiel	Synetic / RTL	01/09	73	12	v1.0	24,94 € www.amazon.de
	24	Legendary	Actionspiel	Spark Unlimited / Atari	01/09	73	18	v1.0	43,99 € www.trade-a-game.de
	25	Memento Mori	Adventure	Centauri / Dtp	01/09	73	12	v1.0	31,86 € www.trade-a-game.de

## Sacred 2 2.31.0

gamestar.de  
Patch-Downloads

**Highlights:** neue Bossgegner, neue Sets, mehr Teleport-Portale, Optionsmenü im Spiel

Man soll ja immer mit der schlechten Nachricht beginnen: Auch nach dem neuen Patch 2.31.0 stürzt das Action-Rollenspiel **Sacred 2** gelegentlich ab. Ansonsten bringt das 620 MByte große Update aber auch viele gute Nachrichten. Zum Beispiel hat Ascaron zehn frische Bossgegner eingebaut, um erkundungsfreudige Helden zu belohnen. Das klappt allerdings nur bedingt, weil die Superschurken kaum gute Beute abwerfen. Apropos: Set-Gegenstände finden Sie nun häufiger, zudem gibt's neue Mini-Sets. Außerdem versprechen die Entwickler, dass die Gegner in Höhlen und die Obermonster fordernder sein sollen. Davon haben wir in unseren Testpartien jedoch nichts bemerkt. Dafür hat Ascaron zusätzliche Teleport-Portale verteilt, was die langen Laufwege

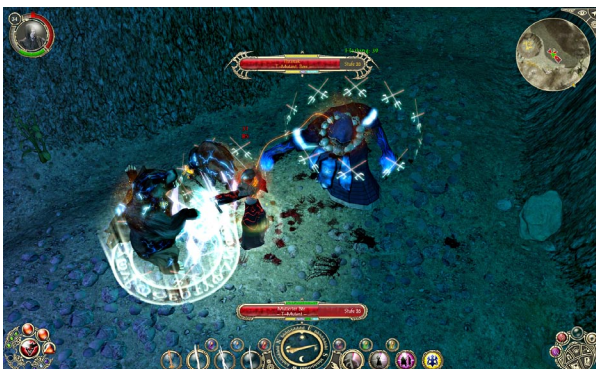
ein wenig verkürzt. Das Optionsmenü dürfen Sie nun direkt im Spiel aufrufen, um ohne Neustart die Bedienung und den Sound (aber nicht die Grafik) anzupassen. Und endlich merkt sich **Sacred 2** Ihre Änderungen an der Tastenbelegung. Weil Ascaron damit zwei Kritikpunkte unseres Tests aushebelt, erhöhen wir die Bedienungswertung. Ebenfalls loblich: Im Mehrspieler-Modus richtet sich die Gegnerstärke nun nach den Helden vor Ort. Darüber

hinaus bereinigt der Patch 2.31.0 einige Bugs, aber eben nicht das größte Ärgernis: die Abstürze. Ganz rund läuft **Sacred 2** also noch nicht, doch Ascaron ist auf einem guten Weg. **GR**

hinaus bereinigt der Patch 2.31.0 einige Bugs, aber eben nicht das größte Ärgernis: die Abstürze. Ganz rund läuft **Sacred 2** also noch nicht, doch Ascaron ist auf einem guten Weg. **GR**

### SACRED V2.31.0

GENRE Action-Rollenspiel  
HERSTELLER Ascaron / Deep Silver  
PATCHGRÖSSE 620 MByte  
ALTE WERTUNG 80 (GS 07/08)  
NEUE WERTUNGEN  
BEDienung 5 ▶ 7



Der mutierte Ork-Schamane **Thranak** ist einer der neuen Bossgegner.



Der Patch integriert zusätzliche **Portale**, was die langen Laufwege etwas verkürzt.

# Budget-Highlights 2008

Die Top-Schnäppchen des letzten Jahres – hier ist Ihr Weihnachtsgeld gut angelegt.

## Anno 1701 Königsedition



Das zwei Jahre alte Aufbauspiel **Anno 1701** ist in Sachen Grafik, Umfang und Bedienung noch immer die Genrereferenz. Die **Königsedition** enthält das Hauptspiel und die Erweiterung **Der Fluch des Drachen**, die eine spannende Einzelspieler-Kampagne in asiatischen Gefilden mitliefert.

GENRE Aufbauspiel  
HERSTELLER Related Designs / Sunflowers  
VERSION 1.0

CA. PREIS 40 Euro  
QUICKLINK 5757  
USK ab 6 Jahren



## Dawn of War Complete Collection



Spannende Schlachten im düsteren Warhammer 40.000-Universum liefert die **Complete Collection** des futuristischen Echtzeit-Strategiespiels **Dawn of War** genug. Neben dem Hauptspiel enthält die Box nämlich auch die Erweiterungen **Winter Assault**, **Dark Crusade** und **Soulstorm**.

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER Relic / THQ  
VERSION 1.0

CA. PREIS 30 Euro  
QUICKLINK 5768  
USK ab 16 Jahren



## Battlefield 2142 Deluxe



Im jüngsten Teil der erfolgreichen **Battlefield**-Serie kämpfen Sie im Jahre 2142 zu Fuß und in zahlreichen Fahr- und Flugzeugen um die letzten verbliebenen Landstriche auf der Erde. Das Booster-Pack **Northern Strike** erweitert den Multiplayer-Shooter um neue Level, Fahrzeuge und Waffen.

GENRE Multiplayer-Shooter  
HERSTELLER Digital Illusions / EA  
VERSION 1.5

CA. PREIS 50 Euro  
QUICKLINK 5810  
USK ab 16 Jahren



## Fussball Manager 2008



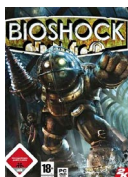
Dutzende Einstellmöglichkeiten, eine intuitive Menüführung und die lizenzierten Vereinsdaten und Spielerstatistiken aus mehr als 20 Ländern machen den **Fussball Manager 2008** noch immer zur absoluten Vorzeigesimulation und zum Traum für jeden tüftelfreudigen Fußball-Fan.

GENRE Manager-Spiel  
HERSTELLER Bright Future / EA  
VERSION Update 2008

CA. PREIS 20 Euro  
QUICKLINK 5803  
USK ohne Altersbeschr.



## Bioshock



Der spannende Ego-Shooter **Bioshock** entführt Sie in eine verwüstete Unterwasserstadt im architektonischen Stil des Art déco. Während Sie gegen die genetisch veränderten, wahnsinnigen Bewohner kämpfen, kommen Sie nach und nach dem Geheimnis Ihrer Vergangenheit auf die Spur.

GENRE Ego-Shooter  
HERSTELLER Irrational Games / AK Tronic  
VERSION 1.1

CA. PREIS 10 Euro  
QUICKLINK 5611  
USK keine Jugendfreigabe



## Guild Wars 2008



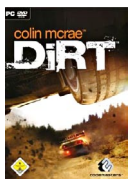
Das Online-Rollenspiel **Guild Wars** legt den Fokus auf instanziierte Gruppen-Quests und Spieler-Gegen-Spieler-Kämpfe. Neben dem Serienauftakt **Prophecies** sind auch die umfangreichen Nachfolger **Factions** und **Nightfall** zum Preis von je 20 Euro als 2008er-Edition erschienen.

GENRE Online-Rollenspiel  
HERSTELLER Arenanet / NCSoft  
VERSION –

CA. PREIS 20 Euro  
QUICKLINK 5800  
USK ab 12 Jahren



## Colin McRae Dirt



Nervengerreißende Kopf-an-Kopf-Rennen, fordernde Zeitfahrten über staubige Buckelpisten und dazu eine wunderschöne Optik samt beeindruckendem Geschwindigkeitsgefühl machen die Rallye-Simulation **Colin McRae Dirt** zur absoluten Empfehlung für Rennspielfans.

GENRE Rennspiel  
HERSTELLER Codemasters  
VERSION 1.22

CA. PREIS 20 Euro  
QUICKLINK 5768  
USK ab 6 Jahren



## Jack Keane Jubiläumsedition



Das umfangreiche Point-&-Click-Adventure **Jack Keane** überzeugt mit schrulligen Charakteren, fairen Rätsleinlagen und dem abgedrehten Humor im Stil der LucasArts-Klassiker. Die Extras der **Jubiläumsedition**: der Original-Soundtrack, ein Making-of, ein Poster und fünf Comic-Strips.

GENRE Adventure  
HERSTELLER Deck 13 / CDV  
VERSION 1.01

CA. PREIS 20 Euro  
QUICKLINK 5802  
USK ab 6 Jahren



## Company of Heroes Gold



Eine hervorragende KI, die detailverliebte Grafik und spannende Missionen machen das Echtzeit-Strategiespiel **Company of Heroes** trotz des ausgelatschten Weltkriegsszenarios zum Hit. Die Erweiterung **Opposing Fronts** bietet jeweils zwei zusätzliche Fraktionen und Einzelspieler-Kampagnen.

GENRE Echtzeit-Strategie  
HERSTELLER Relic / THQ  
VERSION 1.0

CA. PREIS 20 Euro  
QUICKLINK 5808  
USK ab 16 Jahren



## Jade Empire



Die fesselnde Geschichte des Action-Rollenspiels **Jade Empire** erzählt von asiatischen Mythen und einem Kaiserreich am Rande der Verderbnis. Nur Sie können das finstere Schicksal noch abwenden. Dazu erlernen Sie zahlreiche Kampfstile, verlassen sich aber auch auf Ihr Verhandlungsgeschick.

GENRE Rollenspiel  
HERSTELLER Bioware / AK Tronic  
VERSION 1.0

CA. PREIS 10 Euro  
QUICKLINK 5812  
USK ab 16 Jahren



## Medieval 2 Gold Edition



Im Strategiespiel **Medieval 2** und in der **Kingdoms**-Erweiterung erwartet Sie ein komplexer Runden-Echtzeit-Mix. Ähnlich wie im Brettspiel **Risiko** erobern Sie Zug um Zug die mittelalterliche Welt samt Teilen Amerikas. Dazu nutzen Sie Handel, Diplomatie, Religion und wenn nötig blanke Gewalt.

GENRE Strategiespiel  
HERSTELLER Creative Assembly / Sega  
VERSION 1.0  
CA. PREIS 20 Euro  
QUICKLINK 5801  
USK ab 12 Jahren



## Splinter Cell Complete



Die technisch stets hochaktuellen **Splinter Cell**-Titel haben das Genre der Schleichspiele auch inhaltlich geprägt, von High-Tech-Gadgets bis zu moralischen Entscheidungen über Leben und Tod. Die Complete-Box enthält alle vier Einsätze des Serienhelden und US-Geheimagenten Sam Fischer.

GENRE Action-Adventure  
HERSTELLER Ubisoft  
VERSION –  
CA. PREIS 20 Euro  
QUICKLINK 5806  
USK ab 16 Jahren



## Neverwinter Nights 2 Legends



Die Spielesammlung **Legends** enthält neben dem aktuellen zweiten Teil der Rollenspielserie **Neverwinter Nights** auch den ebenfalls sehr guten Vorgänger der Dungeons & Dragons-Umsetzung samt der umfangreichen Erweiterungen **Die Schatten von Urdem** und **Die Horden des Unterreichs**.

GENRE Rollenspiel-Sammlung  
HERSTELLER Bioware / Obsidian / Atari  
VERSION –  
CA. PREIS 20 Euro  
QUICKLINK 5804  
USK ab 12 Jahren



## Stalker



Ohne Erinnerungen, aber mit einem todbringenden Auftrag erkunden Sie in dem stimmungsvollen Ego-Shooter **Stalker** die Gebiete rund um das explodierte Kernkraftwerk von Tschernobyl und stoßen dabei auf übernatürliche Anomalien, kostbare Artefakte und schaurige Monster.

GENRE Ego-Shooter  
HERSTELLER GSC / Hammerpreis  
VERSION 1.0006  
CA. PREIS 10 Euro  
QUICKLINK 5811  
USK keine Jugendfreigabe



## Pro Evolution Soccer 2008



Die sehr gute Fußballsimulation **Pro Evolution Soccer 2008** nutzt als erster Serienteil die Grafik der Versionen für die Xbox 360 und die Playstation 3. Dafür gibt's Abstriche beim Realismus, auch die Defensiv- und die Torwart-KI lassen zu wünschen übrig. Zum Billigpreis dennoch einen Kick wert.

GENRE Sportspiel  
HERSTELLER Konami / Konami Classics  
VERSION 1.2  
CA. PREIS 15 Euro  
QUICKLINK 5799  
USK ohne Altersbeschr.



## Titan Quest Gold



Das umfangreiche Action-Rollenspiel **Titan Quest** bietet klassisches Monsterschnitzeln im Stil von Diablo, allerdings im antiken Szenario und mit deutlich hübscherer Grafik. Das Addon **Immortal Throne** fügt die neue Charakterklasse des Traummagiers und asiatisch inspirierte Gebiete hinzu.

GENRE Action-Rollenspiel  
HERSTELLER Iron Lore / AK Tronic  
VERSION 1.0  
CA. PREIS 10 Euro  
QUICKLINK 5809  
USK ab 12 Jahren



### 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	Aufbauspiel	78	-	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Hauptspiel plus Addon Schätze, Monster & Piraten.
Anno 1701 Königsedition	Aufbauspiel	90	-	Ubisoft	40 Euro	v1.0	Das absolute Top-Aufbauspiel samt Erweiterung.
Bioshock	Ego-Shooter	86	10/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Top Shooter in einer Art-Déco-Unterwasserstadt.
<b>NEU</b> Call of Cthulhu	Action-Adventure	67	05/06	Solid Games	8 Euro	v1.0	Lovecraft-inspiriertes Gruselabenteuer.
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.
Doom 3	Ego-Shooter	83	10/04	Green Pepper	7 Euro	v1.3.1	Grafisch noch immer sehr gutes Doom-1-Remake.
<b>NEU</b> Driver: Parallel Lines	Action-Rennspiel	75	09/07	Hammerpreis	10 Euro	v1.1	Verfolgungsjagden durch zwei New Yorks.
Frontlines: Fuel of War	Taktik-Shooter	83	03/08	THQ	20 Euro	v1.2.0	Multiplayer-Shooter mit Nahe-Zukunft-Szenario.
<b>NEU</b> Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Taktik-Shooter	81	08/07	Hammerpreis	10 Euro	v1.05	Trister als der Vorgänger, aber immer noch gut.
Guild Wars: Faction 2008	Online-Rollenspiel	88	07/06	NCSOFT	20 Euro	-	Die erste Erweiterung – läuft ohne Guild Wars.
Guild Wars: Nightfall 2008	Online-Rollenspiel	90	01/07	NCSOFT	20 Euro	-	Die zweite Erweiterung – läuft ohne Guild Wars.
Guild Wars: Prophecies 2008	Online-Rollenspiel	82	07/05	NCSOFT	20 Euro	-	Serienauftakt für die Fantasyreihe mit PvP-Fokus.
Heroes of Might & Magic 5 Gold	Rundenstrategie	85	-	Ubisoft Exclusive	20 Euro	-	Heroes 5 samt beider Erweiterungen.
Imperium Romanum Gold	Aufbauspiel	70	-	Kalypso	40 Euro	v1.0	Siedeln im alten Rom, plus Bonus-Szenarien.
Kane & Lynch: Dead Men	Action	85	04/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Rasant und schick inszeniert, cooler Koop-Modus.
Medieval 2: Total War	Strategie	88	12/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3	Meisterlicher Runden-Echtzeit-Mix.
Neverwinter Nights 2 Deluxe	Rollenspiel	83	-	Atari	50 Euro	-	Profi-D&D-Rollenspiel samt der beiden Addons.
Quake 4	Ego-Shooter	78	12/05	Green Pepper	7 Euro	v1.4.2	Brachiales Alien-Actionfest in der Doom-3-Engine.
Rainbow Six Collector 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.
Siedler: AeK Silver	Aufbauspiel	79	-	Ubisoft	40 Euro	v1.0	Siedler 6 plus Addon Reich des Ostens.
<b>NEU</b> Silent Hunter 4	U-Boot-Simulation	86	05/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.4	Spannendes Schiffeversenken im Pazifik.
Tomb Raider: Anniversary	Action-Adventure	83	07/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Spieldisch aufgepepptes Tomb-Raider-1-Remake.

# Überblick Aktuelle Mods

Eine Mod belebt den Baller-Klassiker neu – im Gewand des zweiten Teils.

## Serious Sam 2 Classic

Riesige Gegnerhorden, skurrile Waffen und ein Held, der schwer an Duke Nukem erinnert: **Serious Sam 2** (Test in GameStar

11/05, 80 Punkte) hat mittlerweile schon drei Jahre auf dem Buckel, die ersten beiden Teile **Serious Sam: First Encounter** (Test in



Angriff der Klonkrieger: Die neuen Karten setzen auf schiere **Gegnermassen**.

GameStar 05/01, 80 Punkte) und **Second Encounter** sogar schon sieben und acht Jahre. Damit es sich lohnt, den zweiten Teil noch mal aus dem Schrank zu holen, hat der Entwickler der Modifikation **Serious Sam 2 Classic** nahezu alle Spielelemente der ersten beiden Ballereien im optisch weniger altbackenen **Serious Sam 2** untergebracht. Wenn Sie die modifizierte Version im Einzelspieler-Modus starten, begegnen Sie sämtlichen Feinden und den gigantischen Bossgegnern aus den ersten beiden Teilen. Außerdem hat der Macher der Mod alle Waffen so überarbeitet, dass sie denen aus den Klassikern ähnlicher werden. Die meisten sind deshalb deutlich stärker als im Original.

### Änderungen ohne Ende

Zu den sofort offensichtlichen Veränderungen wie den neu-

en Gegnern und den überarbeiteten Waffen kommen unzählige kleine Feinheiten, die das Spielgefühl in Richtung **Serious Sam: First Encounter** treiben: Ein neues Fadenkreuz, die abgeänderte Sprunghöhe, der angepasste Fallschaden und eine Menge anderer Kleinigkeiten schaffen es, den stumpfen, aber durchaus spaßigen Klassiker wiederzubeleben. Wenn Sie es auf die ganz harte Tour mögen, hat der Entwickler noch zwei Zusatzkarten gebastelt, auf denen Sie gegen mehr als 1.500 Gegner antreten. Komfortabel: Die Modifikation installieren Sie mit Hilfe einer ausführbaren Datei und starten sie über eine Desktop-Verknüpfung. **PD**

### SERIOUS SAM 2 CLASSIC

TYP	Klassik-Mod für Serious Sam 2	
VERSION	1.0	GRÖSSE 92 MB
URL	<a href="http://www.squish.ch.vu">www.squish.ch.vu</a>	Quicklink: 5659
DESIGN		
UMFANG		
SPASS		

Im Grunde ist diese Mod ein eigenständiges Stargate-Strategiespiel.

## Empire at War Stargate

Kryptische Namen wie Goa'uld, Asgard, Ori und Tau'ri sagen Ihnen etwas? Gut! Sie besitzen **Star Wars: Empire at War**? Noch besser, denn dann ist die Modifikation **Stargate: Empire at War** für Sie auf jeden Fall einen Blick wert. Das ambitionierte Projekt der Stargate Modding Group macht aus **Star Wars** kurzerhand **Stargate**. Dazu haben die Modder sämtliche Einheiten, Grafiken und Sounds des Originalspiels ausgetauscht und durch entsprechendes **Stargate**-Material ersetzt. So fliegen Sie Ihre Angriffe nicht mehr mit X-Wings oder Tie-Fightern, sondern mit Hataks oder Todesgleitern. Als spielbare Fraktionen stehen Ihnen die Goa'uld und die Tau'ri zur Verfügung, wobei Sie im Laufe des Spiels auch noch auf andere bekannte Rassen wie die Asgard oder die Ori treffen.

### Geschichtsstunde und Eroberungskrieg

Die Modifikation **Stargate: Empire at War** bietet sowohl einen Einzel- als auch einen Mehrspielerpart. Falls Sie alleine spielen, haben Sie die Wahl zwischen einem schnellen Geplänkel und einem kompletten Eroberungsfeldzug. In der Kampagne ist es Ihre Aufgabe, als Anführer der Tau'ri oder der Goa'uld ein komplettes Sternensystem unter Ihre Kontrolle zu bringen. Dabei werden Sie stets detailliert über die Hintergründe der einzelnen Planeten informiert und erfahren, welche berühmten **Stargate**-Persönlichkeiten sich dort schon getummelt haben. Sie starten mit einer kleinen Flotte von Ihrem Heimatsystem aus und beginnen, die Planeten in Ihrer direkten Umgebung zu erobern. Jedoch werden die meisten Himmelskörper von Raumflotten be-



Unsere **Goa'uld-Flotte** muss sämtliche Verteidiger vernichten, um einen Planeten einnehmen zu können.

wacht, die Sie zuerst in einer Weltraumschlacht besiegen müssen. Nachdem dieses erste Bollwerk gefallen ist, starten Sie die Invasion auf den Planeten, den die Einheimischen oder eventuell sogar die andere Fraktion verteidigen. Nachdem Ihre Bodentruppen gelandet sind, machen Sie sich auf, strategische Nachschubpunkte zu erobern, an denen Sie anschließend

neue Einheiten anfordern können. Der Planet gehört Ihnen, sobald Sie sämtliche Truppen des Feindes vernichtet haben. Erst dann können Sie beginnen, Gebäude zu errichten und neue Truppen zu rekrutieren. **PD**

### EMPIRE AT WAR: STARGATE

TYP	Stargate-Mod für Empire at War	
VERSION	1.0	GRÖSSE 595 MB
URL	<a href="http://www.stargate-modding.com">www.stargate-modding.com</a>	Quicklink: 5847
DESIGN		
UMFANG		
SPASS		

Der neuste Teil der Total-War-Reihe erscheint erst im März, diese Mod verkürzt dank frischem Szenario und schicker Einheiten die Wartezeit.

# Medieval 2 For King or Country



Unsere **Pikeniere** sind der feindlichen Reiterei haushoch überlegen, haben aber unter Beschuss wenig Chancen.



Unsere **Kanone** richtet verheerende Schäden an, die Kanoniere sind jedoch sehr verwundbar.

Die häufigsten Szenarien für Strategiespiele sind eindeutig der Zweite Weltkrieg und das Mittelalter. Der neuste Teil der **Total War**-Reihe von Creative Assembly geht in eine andere Richtung und spielt im Kolonialzeitalter; die Strategiehoffnung (siehe Preview-Teil) erscheint jedoch erst im März 2009. Bis dahin können Sie sich mit **For King or Country** ebenfalls in ein ungewöhnliches Szenario begeben und auf Basis des noch aktuellen **Total War**-Titels **Medieval 2** den englischen Bürgerkrieg nachspielen. Sie entscheiden sich vor der Kampagne für die Parlamentarier oder die Anhänger Karls des Ersten, die Royalisten. Den realen Konflikt trugen von 1642 bis 1649

eben diese beiden Fraktionen aus, wobei der historische Krieg mit der Hinrichtung Karls endete. In der Modifikation liegt es an Ihnen, welche Partei den Bürgerkrieg für sich entscheiden kann.

## Realismus

Falls Ihnen der Name der Modifikation bekannt vorkommt, liegt das wahrscheinlich an der sehr ähnlich klingenden Marke für Spielzeugsoldaten »King and Country«. Auch wenn die kleinen Figuren eigentlich nichts mit der Mod zu tun haben, haben Sie doch eine Gemeinsamkeit: Sowohl die Hersteller der Mini-Soldaten als auch der Entwickler der Mod legen viel Wert auf Detailtreue und Realismus. Deshalb

hat jede der beiden Fraktionen in **For King or Country** zwölf historische korrekte Kommandanten, die jeweils ein eigenes Portrait und individuelle Charaktereigenschaften besitzen. Ihnen steht eine ganze Palette neuer Einheiten zur Verfügung, die alle möglichst nah an die historischen Originale des 17. Jahrhunderts angelehnt sind. So bestehen Ihre Fußtruppen größtenteils aus Pikenieren und Musketenschützen, die Kavallerie hingegen setzt sich aus Arkebusenschützen (mit Vorderlader-Gewehren bewaffnete Soldaten) und Dragoner-Truppen zusammen. Auf größere Distanz attackieren Sie Feinde mit Ihrer aus schweren Kanonen bestehenden Artillerie. Jedes einzelne Regiment hat einen eigenen Kommandanten, eine eigene Uniformfarbe und ein eigenes Banner.

## Komplexität

Das Spielprinzip der Modifikation ist weitestgehend dasselbe wie in **Medieval 2**: Nachdem Sie sich für eine Fraktion entschieden haben, gelangen Sie auf die Übersichtskarte, auf der Sie anschließend Ihre Städte ausbauen und Schlachten anzetteln. Die Karte von **For King or Country** zeigt England,

Wales und Teile von Schottland und ist in 42 Grafschaften unterteilt, in denen Sie Städte und Burgen erobern und ausbauen können. Da der englische Bürgerkrieg nicht sehr lange gedauert hat, verkürzen die Entwickler die Rundenlänge von einem Jahr auf einen Monat. Außerdem haben sie das Religionssystem aus **Medieval 2** komplett entfernt und durch die sogenannte »Unterstützung« ersetzt: Sie kämpfen in jeder Stadt durch den Bau von Gebäuden und der Ernennung eines fähigen Stadthalters um die Gunst der Bewohner, die stets zwischen Parlamentariern und Royalisten schwanken. Die 3D-Schlachten folgen einem klaren Stein-Schere-Papier-Prinzip, sodass Sie Ihre Einheiten geschickt positionieren müssen, um möglichst effizient die Schwachstellen des Feindes angreifen zu können. So wird zum Beispiel ein Kavallerie-Regiment schnell von Lanzenträgern aufgegeben, macht jedoch Musketiere im Nahkampf zügig nieder. **PD**



Auf der **Strategiekarte** verschieben wir unsere Armeen und verwalten unsere Städte.

## MEDIEVAL 2: FOR KING OR COUNTRY

TYP	Bürgerkriegs-Mod für Medieval 2
VERSION	1.5
URL	<a href="http://www.forkingorcountry.com">www.forkingorcountry.com</a>
DESIGN	
UMFANG	
SPASS	

GRÖSSE 190 MB  
Quicklink: 5818

# Leserbriefe



Call of Duty: World at War: »In ihrem Zynismus gibt diese Aussage allen Spielerteilnehmern neue Munition.«

## Call of Duty World at War

### Flapsiger Fabian

... Als langjähriger Gameskultur-Verteidiger und GameStar-Leser der ersten Stunde muss ich mich darüber ärgern, dass Herr Siegmund in seinem Kommentarkasten zu Call of Duty: World at War mit dem flapsig hingeschriebenen Satz abschließen muss, es sollten doch bitte endlich andere reale militärische Konflikte statt immer nur der Zweite Weltkrieg als Kulisse her – denn »die müssen doch auch für irgendwas gut sein«. Was für ein Lacher. In ihrem Zynismus gibt diese Aussage allen Spielerteilnehmern neue Munition und leider auch irgendwie Recht, was die immer behauptete Desensibilisierung gegenüber realer Gewalt betrifft. *Rainer Sigi*

❖ 1970 fragte Edwin Starr in einem Song: »War, what is it good

for?« (Krieg, wofür ist er gut?) Ich schließe mich seiner Schlussfolgerung an: »Absolutely nothing«, zu gar nichts. Der Welt wäre sehr geholfen, wenn Kriege nur noch auf dem Computerbildschirm stattfinden würden. Nichts anderes habe ich mit meiner Aussage gemeint. *Fabian Siegmund*

## Grand Theft Auto 4

### Ich gelobe Besserung

... Ich möchte mich bei euch entschuldigen! Warum, mögt ihr jetzt fragen. Nun, ich habe euch nicht vertraut und habe nicht auf eure Hinweise geachtet, sondern mich auf die Versicherungen des Herstellers verlassen. Und ich habe dies an dem Tag, an dem ich GTA 4 installiert hatte und spielen wollte, bitter bereut. Hätte ich mal bloß auf euch gehört: »Wir empfehlen allen Radeon-Besitzern, abzuwarten«, schreibt ihr im Test.



Grand Theft Auto 4: »Hätte ich nur auf eure Warnung gehört!«

Tja, da hat man eine 4870 X2 im PC, und das Spiel läuft (wie von euch angekündigt) nicht. Ich gelobe hiermit Besserung! *Jan Benke*

## World of Warcraft Wrath of the Lich King

### Ich kann alles widerlegen

... Euer Wort zum WoW-Addon Wrath of the Lich King: »Wenig! Wenig Neues, wenig Abwechslung, wenig Liebe.« Ich kann euch all das widerlegen. Wenig Liebe? Die Fjorde mit Höhen und Tiefen, die bayerisch verschnörkelten Gegenden wie der Sturmgipfel oder die herrlichen Wälder in den Grizzlyhügeln – wenn ich das mit Burning Crusade und seinen flachen Ländereien vergleiche, ist es wohl das Idyllischste, was World of Warcraft je hervorgebracht hat. Wenig Abwechslung? Noch nie konnte ich in der Welt so viel verändern, neue Stützpunkte errichten, neue Arten von Quests annehmen und darin sogar als Riese oder Elefant spielen! Wenig Neues? Die WoW-Geschichte wurde mit diesem Addon angetrieben wie noch niemals zuvor. Die Titanen werden nicht nur erwähnt, man kämpft für sie, egal ob am Hort der Schöpfer oder an ihrer unheimlichen Maschine am Sturmgipfel. Blizzard hat es geschafft, World of Warcraft mit WotLK zu verbessern, und zwar enorm. Dieses Spiel besitzt etwas, was viele andere Spiele heute nicht mehr haben: eine tolle Geschichte und sehr viel Liebe. *Kajetan Ritter*



## Gothic 3 Götterdämmerung

### Null Spielspaß

... Wie zum Henker hat sich Gothic 3: Götterdämmerung ein »Gut« (71 Punkte) verdient? Götterdämmerung ist dermaßen bockig, da kommt kein Spielspaß auf! Ständig falsche Gesprächssounds, Gegenstände, die nicht aufgehoben werden können, Klauen vor Augen der Eigentümer hat keine Auswirkung, teilweise gar keine Textzeilen, dann wieder Textzeilen, die überquellen, Gegenstände und Personen, die in der Luft schweben, Gegenstände, die noch »itm\_replikat\_gold« (usw.) heißen, und, und, und. Das frustet nur, und da kommt NULL Spielspaß auf! Die 70er-Wertung impliziert ja, dass es für Fans durchaus das Richtige ist und Neulinge einen Blick riskieren können, und das ist doch absolut nicht der Fall!

*Michael Ströter*

### Stellt eure Zeitschrift ein

... Wie man so einen verbügten Titel, der genau dieselben Fehler enthält wie der Vorgänger Gothic 3 und zusätzlich sogar noch ein paar neue, mit einer derartig hohen Bewertung auch noch belohnen kann, ist mir schleierhaft. Wenn Sie nicht das Rückrat besit-



Wrath of the Lich King: »Die Landschaften sind die Idyllischsten in WoW.«



**Gothic 3: Götterdämmerung:** »Wie kann man solche Bugs mit einer so hohen Bewertung belohnen?«

zen, solch eine Unverfrorenheit seitens des Publishers mit einer entsprechend niedrigen Bewertung abzustrafen, sollten Sie sich vielleicht überlegen, die Herausgabe der Zeitschrift einzustellen. Oder wurden Sie vielleicht »gekauft«? Ich bin nicht länger bereit, das auch noch mit meinem Geld zu unterstützen. Aus diesem Grund werde ich mein Abo zur nächsten Ausgabe kündigen.

*Andreas Bagin*

❖ In den Meinungskästen dürfen wir uns genauso ärgern wie unsere Leser, aber bei der Wertungsfindung müssen wir die Emotion außen vor lassen. Götterdämmerung ist für Fans von Gothic 3 ein gutes Spiel. Unter anderem füh-

ren die gravierenden Fehler dazu, dass es 15 Punkte weniger erhält als das Hauptspiel – aber wer Gothic 3 mochte, dem wird auch Götterdämmerung gefallen. Das spiegelt sich in unserer Wertung wider, und genau das wollen unsere Leser von uns erfahren. Strafwertungen sollen Gemüter erhitzen, unsere Tests dagegen in der Tiefe informieren. Das, was eine zweistellige Zahl über ein Spiel aussagen kann, ist nun mal begrenzt und setzt sich bei GameStar zudem aus klar nachvollziehbaren Einzelnoten zusammen. Im Text zu Götterdämmerung haben wir deutlich und ausführlich auf die Probleme des Spiels hingewiesen.

*Daniel Matschijewsky*

## Far Cry 2

### Diese Menschen haben Namen

❖ Ich möchte den Leserbrief von Max Ulrich kommentieren, in dem er schreibt, Far Cry 2 stelle die Situation in Afrika treffend dar. Afrika ist ein Kontinent, der aus vielfältigen, sehr verschiedenen Kulturen mit vielen sehr warmherzigen Menschen besteht. Wer glaubt, über einen Kontinent urteilen zu können, weil er etwas darüber in den Nachrichten gesehen hat, der vergisst, dass Nachrichten gerne negative Schlagzeilen bringen und so bei weitem kein objektives Bild entstehen lassen. Max Ulrich schreibt: »Wer von wem getötet wird, spielt keine Rolle.« Natürlich spielt das für die Menschen in den von ihm gemeinten Ländern eine Rolle! Nur weil dies in den Nachrichten nicht erscheint, herrscht dort kein bloßes Chaos. Die Namen der Menschen sind bekannt, und jedes Opfer hat Familie, welche genauso trauert wie wir hier. Fazit: Far Cry 2 missbraucht (wie so viele Ego-Shooter) wehrlose Länder als Szenario, bedient sich an Klischees und vermittelt dem Spieler ein falsches und eben nicht authentisches Bild. Bitte lasst solche Kommentare in Zukunft nicht mehr unkommentiert stehen.

*Lukas Nagel*

### Sinn im Unsinn

❖ Die 43. Episode eurer Videoserie »Die Redaktion« hat den Schwächen von Far Cry 2 endlich einen Sinn gegeben: Nun kann ich wenigstens darüber lachen!

*Romano Brunold*

## Need for Speed Undercover

### Kein neuer Spielmodus

❖ Bei eurem Test von Need for Speed: Undercover ist mir ein Fehler aufgefallen, und zwar, Zitat: »die komplett neue Rennvariante Highway-Battle«. Dieses Verfolgungsrennen gab es bereits bei Need for Speed: Underground 2. Wenn man sich im freien Modus in der Nähe eines gegnerischen Fahrzeuges befindet, erscheint ein Telefonsymbol. Drückt man dann Enter, fährt man gegen diesen Gegner ein Verfolgungsrennen, bei dem man 300 Meter Vorsprung herauschlagen muss. Das weiß nur kaum jemand, weil es nicht gut erklärt wird.

Trotzdem danke ich euch für euren guten Test – dadurch habe ich mir wieder einmal das Geld für ein Spiel gespart. Es ist doch wirklich traurig, dass Electronic Arts seine geliebten Serien so verkommen lässt.

*Maurice Hollmann*

## Fehler!

Neulich war die Bundeskanzlerin am Telefon: »Deutschland geht's nicht so, bitte die Fehlerproduktion drastisch drosseln!« Tja, gute Frau, als ob das so einfach wäre – an uns liegt's ja nicht. Dass hier ständig Fehler stehen, das hat einzig und allein damit zu tun, dass unsere Leser ständig welche an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) melden! Aber Ursache und Wirkung, das versteht die Politik wieder nicht. Typisch!

### Preview: Colin McRae: Dirt 2

Hinter der harmlosen Kleinen Anfrage, die Martin Dittrich ins GameStar-Parlament einbringt, verbirgt sich Sprengstoff: Warum Heiko Klinge behauptete, in Grid 2 gäbe es keine deformierbaren Fahrbahnoberflächen, wenn doch vom Spiel Dirt 2 die Rede sei? Habe der Herr Klinge da was verwechselt? Das sonst so unablässige Tuscheln und Schmatzen im Plenarsaal verstummt schlagartig, alle Augen richten sich auf den Beschuldigten, der resolut die Brotzeitdose zuklappt und ans Rednerpult springt: Ob Grid oder Dirt, letztendlich sei doch beides Rennsport, ihm gehe es um das große Ganze, möglicherweise habe er sich in seinem Enthusiasmus zu einer Fehldeutung hinreißen lassen, aber um eines klipp und klar zu sagen, er sehe jetzt keinen Grund für persönliche Konsequenzen, er hänge

nicht am Amt, aber er habe sich nichts vorzuwerfen, in der Presse werde diese Sache hochgekocht, das sei die eigentliche Schweinerei, was wollten die Saaldiener hier, man solle ihn gefälligst loslassen, er sei noch nicht fertig, das werde noch Folgen haben! Der gebrüllte Rest wird hinter zufallenden Türen unverständlich; im Saal brandet das Schmatzen wieder auf.

### Test: Sport-Startseite

Über den Petitionsausschluss erreicht die Eingabe von Serbay Sönmez das Plenum: Es sei schon zweifelhaft genug, dass sich Daniel Matschijewsky wegen seines Namens Scherzen aussetzen müsse, aber nun auch noch auf der Sport-Startseite Daniels Bild zu unterschlagen, das ginge doch zu weit! Überrascht schrecken mehrere Redaktionsabgeordnete aus dem Schlummer hoch, darunter auch der Genannte, der sofort beide Hände von sich streckt: Er haben nie Geld genommen! Erst als ihm ein Sitznachbar ins Ohr flüstert, hellt sich Matschijewskys Miene auf: Richtig! Recht so! Die Diskriminierung müsse ein Ende haben, die Schuldigen seien zur Rechenschaft zu ziehen! Ein Untersuchungsgremium wird eingesetzt, das nach 14 hektischen Monaten zutage fördert: Es gibt keinen Schuldigen, Matschijewskys Bild wurde bei der Druckum-

wandlung von der Software verschluckt. Möglicherweise, so die Abschlussbemerkung der Gremiumsmitglieder, lag's an seinem Namen.

### Hall of Fame: GTA 3

Über den Bundesrat drücken die Ministerpräsidenten der Länder die Vorlage von Tjalf Poetting ins Parlament: In der Hall of Fame zu GTA 3 schreibe Philipp Dubberke vom Nachfolger »GTA: Liberty City« – ob das nicht »Vice City« heißen müsse? Gelächter aus dem Oppositionsflügel, wütend schlägt Dubberke mit der Faust auf den Tisch: Ja, wo man denn hier sei, in einer Demokratie oder einer Bananenrepublik? Er für seinen Teil wolle lieber in einer Stadt der Freiheit als in einer Stadt der Sünde leben, dieser hohe moralische Anspruch sei die Grundlage seines politischen Schreibens, wo da nun der Fehler zu suchen sei? Wober die Abgeordneten sich so amüsierten? Er habe, anders als der Kollege Matschdingens, niemals Geld angenommen! Deshalb könne er sich auch keine Hose leisten, das sei in diesem Land nun mal das Elend der Freidenker, man könne jetzt mit dem Lachen aufhören. Der Rest der Rede geht in tosendem Gelächter unter, beim Abendmahl hinterher herrscht Einigkeit unter den Parlamentariern: Eine gute Woche sei das gewesen. Man habe viel geschafft.



**Need for Speed: Underground:** »Es ist traurig, wie EA seine Serien verkommen lässt.«

❖ Zugegeben, der Unterschied ist marginal: In den Verfolgungsjagden von Need for Speed: Underground 2 konnte man seine Route frei wählen. Im Highway Battle von Undercover läuft die Verfolgungsjagd dagegen auf einem festgelegten Autobahnabschnitt mit deutlich erhöhtem Verkehrsaufkommen. Nicht innovativ, aber immerhin anders – was man vom Rest des Spiels nicht behaupten kann. *Heiko Klinge*

## Gebrauchte Spiele

### Im Laden überteuert

❖ Ich gestehe: 30% meiner Spiele sind gebraucht. Na und? Wozu sich die teilweise überteuerten Spiele im Laden kaufen, wenn man auch warten kann, bis sie im Internet angeboten werden? Ich empfinde es auch als Frechheit, dass manche Spieleentwickler jetzt Online-Aktivierung als Sicherung einbauen. Dadurch kann man die Spiele nicht wieder verkaufen, was dazu führt, dass ich mir nur noch halb so viele Spiele anschaffe. *Marc Günther*

### Weinerlich und arrogant

❖ Die Epic-Mitarbeiter kaufen keine gebrauchten Spiele, weil

das angeblich schädlich für die Branche sei? Ich hoffe, keiner der Mitarbeiter fährt ein gebrauchtes Auto, stöbert gelegentlich auf Flohmärkten nach alten Schallplatten oder CDs oder hat sich jemals Second-Hand-Kleidung gekauft! Denn nach ihrer Logik würden sie damit ja unheimlich vielen Branchen schaden. Das ist lachhaft, weinerlich und vor allem: unheimlich arrogant. *C.B.*

## Metro 2033

### Kommt mir bekannt vor

❖ Ihr habt in den Kurzpreviews das Spiel Metro 2033 von 4A Games vorgestellt und eine bisher noch geheime Handlung erwähnt. Es kann natürlich alles Zufall sein, aber ich möchte euch in dem Zusammenhang das Buch »Metro 2033« von Dmitry Glukhovsky empfehlen. Alle bisher angegebenen Informationen zum Spiel decken sich mit der Story des Buchs. Es wäre auf alle Fälle ein komischer Zufall, vor allem da ich mir beim Durchlesen noch dachte: »Erinnert mich irgendwie an Stalker ...« *Michael Unger*

❖ Korrekt, die Handlung des Spiels basiert auf dem gleichna-

migen Roman. Und auch der Stalker-Vergleich ist nicht weit hergeholt: 4A Games besteht zum größten Teil aus ehemaligen Mitarbeitern von GSC Gameworld, den Entwicklern von Stalker.

*Daniel Matschijewsky*

## Werbung

### Zu viel, zu unwichtig

❖ Ich habe mit der üblichen Freude euer Heft erwartet und war über die ganze Werbung erstaunt. Nun habe ich mal nachgezählt und war entsetzt, als ich über 70 Seiten Werbung gezählt habe. Ist das wirklich nötig? Ich kaufe schließlich die GameStar, um gut und aktuell über die

abhängig. Oder anders ausgedrückt: Ich liebe es! Das Spielkonzept hebt sich endlich mal vom Einerlei ab, und man merkt an jeder Ecke, dass die Entwickler viel Herzblut hineingesteckt haben. Alexander Heinlein hat mit seinem Leserbrief in der letzten Ausgabe völlig Recht: Vielen Dank, dass ihr mich auf dieses Spiel aufmerksam gemacht habt! Das Beste ist aber, dass man es zu einem günstigen Preis bekommt und noch dazu völlig ohne Kopierschutz-Querelen – so eine Politik muss belohnt werden. Wenn das Spiel demnächst auf CD erscheint (mit dem zusätzlichen Mond-Kapitel), werde ich es mir definitiv noch ein zweites Mal kaufen. *T. Spatz*



**A Vampyre Story:** »Das Spiel hat kein offenes Ende, es hat überhaupt keins!«

Spielszene informiert zu werden und nicht, um über die neusten »Schnäppchen« mancher Spiele- und Hardwaregeschäfte auf dem Laufendem zu sein. *Simon Regel*

❖ Wir achten seit jeher darauf, dass das Verhältnis der Redaktions- zu Anzeigenseiten den Regelwert 3:1 einhält. Aber im Jahresverlauf schwankt das etwas – die Ausgabe 01 enthält traditionell besonders viele Anzeigen, weil sie im Weihnachtsgeschäft erscheint. Dafür fällt das Verhältnis in dieser Ausgabe wieder deutlich stärker zu Gunsten der redaktionellen Seiten aus.

*Christian Schmidt*

## A Vampyre Story

### Ein Stückchen Spiel

❖ Dass das Spiel manchmal den roten Faden verliert, ist meiner Meinung nach nicht unbedingt das Problem. Und mit einem »offenen Ende«, dachte ich, könnte ich mich arrangieren. Aber was ist denn DAS? A Vampyre Story hat kein offenes Ende, es hat überhaupt keins! Bevor man überhaupt den Gedanken ergreifen kann, »jetzt geht's erst richtig los«, laufen die Credits über den Bildschirm. Was hat sich Autumn Moon dabei gedacht? »Wir erschaffen mal ein Stückchen Spiel und schauen dann, ob es sich verkauft!« *Daniel Jelinek*

## World of Goo

### Das muss belohnt werden!

❖ World of Goo ist ein schwieriges Spiel, es erfordert viel Timing und abstraktes Denken und macht mit Sicherheit auch noch

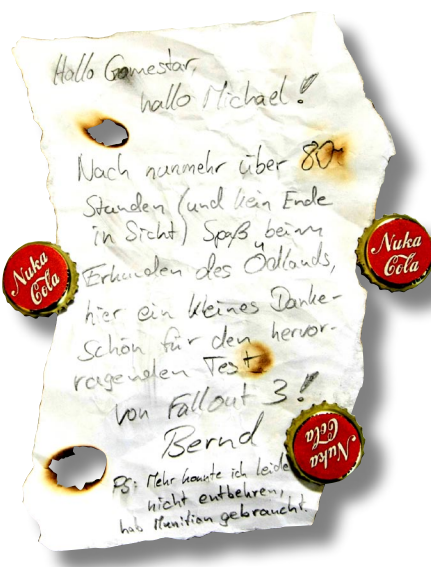
## DVD-XL

### Die DVD-XL bessert sich

❖ Ich lese eure Zeitschrift sehr gerne, und auch die DVD ist gut. Der einzige Kritikpunkt war bis-



**Metro 2033:** »Alle Informationen zum Spiel decken sich mit der Story des Buchs.«



her die DVD-XL, da ich die HD-Videos nicht brauche. Die aktuelle DVD-XL hat mir dagegen sehr gut gefallen: Es sind viele Demos enthalten, die Vollversion stimmt, und besonders freue ich mich über die Web-Videos (Quickplay, Boxenstopps), da mein Internetzugang zu langsam ist, um damit Videos anzusehen. Danke euch für den Service! *Florian Arpe*

❖ Wir wissen, dass die DVD-XL in der Vergangenheit nicht immer voll den Lesergeschmack getroffen hat. Wir reagieren – diesen Monat gibt's darauf neben HD-Videos und Vollversionen mehrere Ergänzungsvideos zu den Tests und exklusive Zugaben wie das Retro-Video zum Hall-of-Fame-Titel Jagged Alliance. Meinungen zur DVD-XL? Immer her damit an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). *Michael Trier*

#### Wo sind die Demos?

❖ Leider stelle ich in den letzten Ausgaben fest, dass der Demoteil auf den Heft-DVDs eigentlich nicht mehr vorhanden ist. Warum ist das so? Wo bleiben die Demos von Far Cry 2, GTA 4, Call of Duty 5? Eure Videos sind immer sehr gut,

aber sie ersetzen meiner Meinung nach nicht das selbst Erlebte. Ohne Demo treffe ich keine Kaufentscheidung.

*Danny Schindler*

❖ Wenn wir keine Demos auf den Datenträgern haben, dann hat das mehrere Gründe. Erstens: Zu vielen Spielen, darunter die drei aufgezählten, gibt es gar keine Demos. Zweitens: Spiele, die von der USK eine Altersfreigabe ab 18 erhalten haben, dürfen wir nicht auf unsere normale DVD nehmen, denn die ist ab 16 freigegeben – das betrifft vor allem Shooter. In diesem Fall hilft das Abonnieren der Ab-18-Ausgabe. Drittens: Auf der »normalen« DVD wird der Platz jeden Monat knapp, weil wir den Videos Vorrang vor den Demos geben. Deshalb verschieben sich einige Demos, vor allem die großen, auf die DVD-XL.

*Toni Schwaiger*

### Koop-Modi

#### Gemeinsam ist's schöner

❖ Mit Freude las ich die Testberichte zu den neuesten Teilen von Call of Duty und Command & Conquer: Die Entwickler scheinen endlich den Koop-Modus wiederzuentdecken! Ist es nicht viel schöner, gemeinsam ein Ziel zu erreichen? Ich hoffe, dies wird keine Ausnahme bleiben, und der Koop-Modus wird auch in zukünftigen Spielen Einzug finden. Großes Lob auch an die Redaktion, dass dieses Element besonders hervorgehoben und nicht nur nebenbei erwähnt wird. Für mich ist dies durchaus ein entscheidender Kaufgrund. *Nicky Löwe*

### Zombies

#### Das große Gähnen

❖ Warum kommt heutzutage eigentlich kaum mehr ein Action-

spiel ohne Zombies und Kanalisation aus? Wollen die Entwickler damit Gruselemente einbauen? Ich kann's einfach nicht mehr sehen! In fast jedem aktuellen Actionspiel treffe ich in den immergleichen verrotteten, verfallenen Tunneln und Schächten auf die immergleichen verrotteten, verfallenen, hirnlosen Zombies oder Ghule (Fallout 3). Spätestens nach dem fünften »Untoten«, der »unerwartet« um irgendeine Ecke springt, kommt mir das große Gähnen, während literweise Hirnmasse die Hallen tapeziert. Das Erschreckende dabei ist, dass dies offenbar unabhängig vom Szenario und Genre ist; ob Fantasy oder Science Fiction, ob Rollenspiel oder Shooter, irgendwo wartet immer ein unansehnlicher, lahrender Trottel darauf, seinen Kopf vom Körper abgetrennt zu bekommen. Aus Entwicklersicht ist das sicherlich ein lohnendes Geschäft, schließlich braucht man für die schlurfenden Schrecken gerade mal eine rudimentäre KI und für die passenden Levels nur eine Farbe: grau.

*Georg Papavlassakoudis*

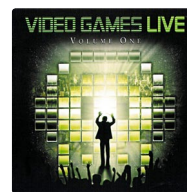
### Bartwuchs

#### Respekt! Das ist Einsatz!

❖ Ich wollte mir gerade das Bild von Michael Trier auf eurer Teamseite ansehen, als ich mit Verwunderung feststellte, dass die Seite fehlt! Schade, die kurze Zusammenfassung eurer Meinungen über die neuesten Spiele hat mich immer sehr interessiert. Warum ich mir das Bild von Mi-

## Video Games Live

In der GameStar-Ausgabe 12/08 hatten wir im Artikel »Spiele hören« zehnmals die CD »Video Games Live« ausgelobt. Je ein Exemplar gewonnen haben: Dominik Bechlarz, Augsburg • Christian Eggers, Hamburg • Daniel Hawig, Kisselbach • Stephan Jentsch, Ingelheim am Rhein • Lennart Lassen, Glücksburg • Hagen Patzke, München • Lasse Ramson, Tornesch • Tobias Rudolph, Waltrop • Janosch Simrock, Darmstadt • Christian Weber, Nürnberg. Herzlichen Glückwunsch!



chael überhaupt anschauen wollte? Um seine Bemühungen zur aktuellen Redaktionsfolge »Far Cry 2« zu überprüfen! Sich extra eine Woche lang nicht zu rasieren, nur um eine bessere Atmosphäre für die Folge zu schaffen – Respekt! Wer jetzt denkt, mein Einwand könnte als Ausrede für »morgendliche Trägheit« missbraucht werden, hat wahrscheinlich nicht Unrecht ...

*Dennis Daum*

❖ Ich bin morgens nie träge, denn ich stehe immer erst gegen Mittag auf. Da ist dann natürlich keine Zeit mehr zum Rasieren, deshalb wurde mir die Redaktionsfolge auf den Bart geschrieben. So war das, ehrlich! Zum Thema Teamseite: Keine Sorge, in dieser Ausgabe ist sie wieder drin. Manchmal muss sie in letzter Minute wichtigen Thema weichen. Mehr Bärte gibt's unter [gamestar.de-Quicklink: 5827](http://gamestar.de-Quicklink: 5827).

*Michael Trier*

## So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
- ▶ Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- ▶ Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Teichtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)
- ▶ Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)
- ▶ Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.



Fallout 3: »Warum kommt eigentlich kaum mehr ein Spiel ohne Zombies aus?«

# GAMESTAR INTERAKTIV

## »Plätzchen-Kreatur«

In der letzten Ausgabe haben wir Sie gebeten, sich kulinarisch auszutoben und uns Spielehelden in Teig und Glasur zu kredenzen (nur als Foto natürlich). Gut: Beim Anblick Ihrer Werke lief uns das Wasser im Mund zusammen! Schlecht: Wir erwischen jetzt dauernd Redakteure,

die unsere Drucker ruinieren, weil sie versuchen, Keksteig mit Ihren Vorlagen zu bedrucken. Wie immer dürfen sich die Bäcker der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Internetseite unter [gamestar.de](http://gamestar.de)-Quicklink: 5299. **PD**



»Knusper-Drache« (Andre Polfers)



»Spore-Kreatur« (Eva Gastens)



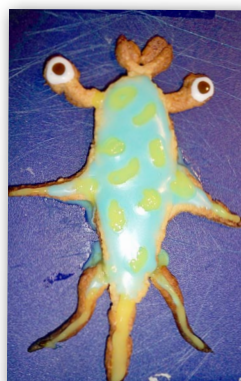
»Pretztail« (Sven Stissel)



»Left 4 Dead« (Martin Braun)



»Spore-Einzeller« (Lisa Hörichs)



»Spore-Einzeller« (Martin Dittrich)



»Bowser« (Sherryl Burgard)



»GameStar« (Jonathan Vargaz Ruiz)



»Kirby« (Julian Müller)



»Marine, Zerling und andere...« (Mario Mulansky)

### Die nächste Aufgabe

Bärte, Frisuren oder sogar die komplette Gesichtsform mit samt Augenbrauenschwung lassen sich heutzutage in vielen Titeln nach Belieben einstellen. Jetzt kommen Sie ins Spiel! Wir möchten, dass Sie sich auf einen Charakter-Editor stürzen (zum Beispiel Fallout 3 oder jedes handelsübliche Online-Rollenspiel) und einen beliebigen Menschen Ihrer Wahl nachbauen. Als Beweis schicken Sie uns dann ein Foto des Menschen Ihrer Wahl und einen Screenshot Ihrer erstellten Figur. Auf unserem amateurhaft hingeschluderten Beispiel rechts sehen Sie unseren Kollegen Clape in natura und der Fallout 3-Version.

#### Einsendeschluss ist der 16. Januar 2009

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

#### Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München

#### Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de  
Betreff:  
»Charakter-Editor«

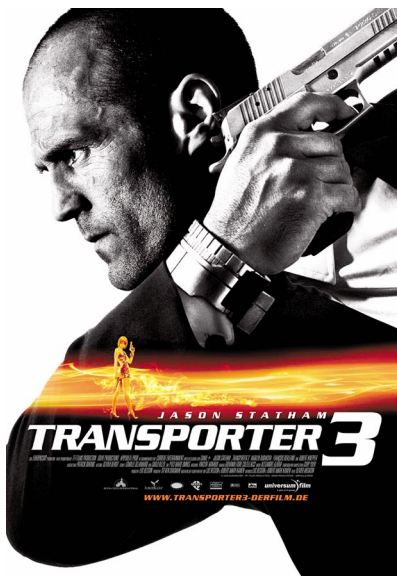


# Mitmachen und Gewinnen

## So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter [www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte](http://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. Januar 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Ab 12. Januar auf Blu-ray und DVD** Ab dem 12. Januar dürfen Sie auch zu Hause über Weltenretter lachen, denn an diesem Tag erscheinen die Blu-ray- und die DVD-Version der Komödie **Superhero Movie**, die reihenweise Superhelden-Filme durch den Kakao zieht. Der schwächliche Rick (Drake Bell) wird darin von einer genmanipulierten Libelle gestochen und mutiert zum Superhelden »Dragonfly«. So beeindruckt er nicht nur seinen irren Onkel Albert (Leslie Nielsen), sondern endlich auch die süße Jill (Sara Paxton). Zugleich soll er aber die Welt retten – und stellt sich dabei herrlich dämlich an. Weitere Infos finden Sie unter [www.superheromovie.senator.de](http://www.superheromovie.senator.de). Wir verlosen **einmal** die Blu-ray-Fassung von **Superhero Movie** mit der erweiterten Filmfassung samt 40 Minuten Bonusmaterial. Zusätzlich darf sich der Gewinner über das **EX620** von MSI ([www.msi-computer.de](http://www.msi-computer.de)) freuen. Das Multimedia-Notebook steht für Audio- und Video-Genuss pur. Kristallklare Farben und die vollflächige Videodarstellung auf dem 16-Zoll-LCD mit HD-Auflösung (16:9) lassen überall ein faszinierendes Kinoerlebnis aufkommen. Denn dank der topmodernen Technologie stellt das **EX620** neben 3D-Spielen auch HD-Filme flüssig dar. Wert: rund **700 Euro**.



**Ab 8. Januar im Kino** Jason Statham kehrt zurück ins Kino, und zwar in der Rolle, die ihn einst zum Hollywood-Star machte: Am 8. Januar startet das Action-Spektakel **Transporter 3**, in dem Statham erneut Frank Martin verkörpert – den Kurierfahrer, der keine Fragen stellt. Eigentlich wollte sich Martin aus dem kriminellen Leben zurückziehen, doch dabei hat er nicht mit dem Ex-Soldaten Johnson (Robert Knepper) gerechnet. Denn der Finsterling lässt Valentina (Natalya Rudakova) entführen, die Tochter des ukrainischen Umweltministers. Martin soll die schlagfertige Schönheit von Marseille nach Odessa chauffieren – nicht ganz freiwillig, versteht sich: Johnson verpasst den beiden elektronische Armbänder, die explodieren, falls sie sich mehr als 20 Meter vom Auto entfernen. So entspinnt sich eine rasante Verfolgungsjagd quer durch Europa. Das aneinander gefesselte Paar flieht vor den Häschern des Umweltministers und versucht zugleich, Johnsons Pläne zu durchkreuzen. Weitere Infos zu **Transporter 3** gibt's unter [www.transporter3-derfilm.de](http://www.transporter3-derfilm.de).

**Transporter 3**-Edeldesign. Das Mini-PC-Komplettsystem (Maße: 29,5 x 20 x 18,5 cm) tritt ebenso rasant auf wie Jason Statham: Mit seinem Intel Core 2 Duo rechnet der **K 4800H** pfeilschnell; auch die 2,0 GB DDR2-Speicher und die große Festplatte mit 500 GB versprechen maximale Leistung. Der integrierte Grafikprozessor liefert dank des DVI-Ausgangs messerscharfe Bilder. Außerdem ist das Kraftpaket mit einem Dual-Layer-DVD-Brenner, Wireless LAN und **Windows Vista** ausgestattet. Eine Tastatur und eine Maus gibt's dazu, zusätzlich legen wir den hochwertigen TFT-Bildschirm **Shuttle XP19** im Breitbild-Format bei. Mehr Infos zu den Produkten von Shuttle finden Sie unter [www.shuttle.eu](http://www.shuttle.eu). Wert der Preise: rund **2.500 Euro**.



## Gewinner 12/2008

► B. Barg, Delmenhorst M. Flügel, Moers D. Galekovic, Frankfurt L. Grob, Reinach C. Magunski, Koblenz A. Oldenburg, Hamburg L. Petersen, Niebüll K. Rieve, Wiemersdorf D. Rudolph, Karlsruhe F. Schubert, Lohmar M. Wieland, Wolpertshausen

## Gewinner der Abo-Verlosung 02/2009

► T. Eggebrecht, Hannover J. Hoffmann, Heinsberg F. Lange, Hameln D. Schork, Hatzenbühl O. Spiller, Hamburg



# Kopierschutz oder Tod

Aus Angst vor Raubkopien beschneiden die Spielefirmen die Rechte der Käufer. Die gehen vor Zorn auf die Barrikaden. Selten hat eine Branche so sehr versucht, den Kunden ihren Willen aufzuzwingen – aus den falschen Gründen.

Eigentlich braucht man nur die Packung von **Grand Theft Auto 4** zur Hand nehmen, denn da steht es ja, auf der Rückseite, was gerade schief läuft zwischen der Spieleindustrie und ihren Kunden. Die Schachtelrückseite teilt sich, grob gesprochen, in zwei Hälften. In der oberen steht in großen Lettern, was das derzeit populärste Actionspiel zu einem einzigartigen Erlebnis macht, eingerahmt von schönen Bildern; es ist eine Liste der Verheißungen (die **GTA 4** wohlgerneht alle erfüllt). Auf der unteren Hälfte werden die Buchstaben sehr viel kleiner. In mehr als einem Dutzend Sätzen, verstreut über Kästchen und Fußnoten, folgt eine Aufzählung der Einschränkungen, Voraussetzungen und Verpflichtungen, die Zugangsbedingung zu dieser lockenden Welt sind. Man könnte sagen: die Liste der Zumutungen. »Sie müssen dem beigefügten Lizenzvertrag zustimmen«, steht da, »Beim Spielen muss sich die Disk im Laufwerk befinden«, »Ein Internet-Anschluss, diverse Software und gewisse Service-Registrierungen sind zur Aktivierung und zum Gebrauch dieser Software erforderlich«. Zur »diversen Software« gehören Sonys Securom-Treiber, DirectX, Microsofts .NET-Framework, die aktuellsten Service-Packs für Windows, Games for Windows Live, Adobe Flash und Rockstars Multiplayer-Software **Social Club**, die sich automatisch mit dem Spiel installiert und ungefragt bei jedem Windows-Start lädt. Sowohl Windows Live als auch **Social Club** benötigen separate Benutzerkonten, die Sie vor dem Gebrauch anlegen und mit Daten füllen müssen. Hinter dem Wörtchen »Akti-

vierung« verbirgt sich der Zwang, beim ersten Spielstart im Internet überprüfen zu lassen, ob man eine rechtmäßige Version des Programms besitzt; darüber hinaus verlangt das Spiel die Eingabe eines 25-stelligen Codeschlüssels.

So wird schon die Installation von **Grand Theft Auto 4** für viele Käufer zu einem einzigartigen Erlebnis. Die Eintrittshürden haben eine Höhe erreicht, die das Verständnis selbst des gutmütigsten Kunden zumindest strapaziert. Die Spieleindustrie und die PC-Spieler: Sie sind gerade auf dem besten Weg, sich einander zu entfremden. Schuld daran sind, wieder einmal, die Raubkopierer.

**Industrie und Spieler sind auf dem besten Weg, sich einander zu entfremden**

## Im Nu geknackt

Die verpflichtende Online-Aktivierung ist die neueste Antwort der Spielehersteller auf eine Tatsache: den gigantischen Schwarzmarkt für illegal kopierte Software im Internet. Allein **GTA 4** kombiniert mit dem Freischaltungs-zwang, CD-Key und DVD-Prüfung bei jedem Spielstart drei separate Maßnahmen, um Raubkopierer abzuschrecken. Es hat nicht viel genutzt. Die Webseite Piratebay dokumentiert den Datenfluss im Bittorrent-Netzwerk, der weltweit größten Tauschbörse für digitale Medien. Seit Dezember steht die geknackte, von allen Schutzmaßnahmen befreite Version von **Grand Theft Auto 4** dort auf Platz 1 der Download-Hitliste – und in leicht veränderter Form gleich noch auf den Plätzen



Rockstar zwingt Kunden von **Grand Theft Auto 4** dazu, das Spiel freizuschalten und zahlreiche Zusatz-Software zu installieren.

8, 12 und 15. Besonders alarmierend: Die ersten Quellen tauchten schon am 30. November auf, vier Tage vor dem offiziellen Verkaufsstart. Offensichtlich war es für die Schattenmänner ein Klacks, den dreifachen Schutzschild auszuhebeln. »Wie misst man, wie sehr ein Kopierschutz versagt?«, fragt der Mediendienst Forbes.com denn auch süffisant, um gleich selbst zu antworten: »Zähl' die Raubkopien!« Am Beispiel **Spore** rechnet Forbes.com vor, das Strategiespiel sei allein über Bittorrent innerhalb von zwölf Tagen 171.402 Mal heruntergeladen worden – ein neuer Geschwindigkeitsrekord, staunt ein Kommentator der Beobachtungsfirma Big Champagne: »Die Zahlen sind außergewöhnlich.« Und zwar auch deshalb, weil **Spore** (nach **Mass Effect**) das zweite Spiel war, bei dem der Hersteller Electronic Arts auf den als rigide geltenden Kopierschutz Securom mit Online-Aktivierungszwang gesetzt hatte. In den Tauschbörsen tauchten die ersten geknackten Versionen auf, sieben Tage bevor das Spiel in den Läden stand.

### Wie schlimm ist es?

Solche Beobachtungen treiben den Herstellern von Computerspielen die kalte Wut ins Gesicht – zu recht. »Raubkopien schädigen den PC-Markt in erschreckendem Maß«, ärgert sich Olaf Coenen, Deutschland-Chef von Electronic Arts. Kollegen wie der Zuxxez-Geschäftsführer Dirk Hassinger schäumen: »Raubkopien sind in unserer Branche das größte Desaster aller Zeiten.« »Für Spielehersteller ist das ein sehr emotionales Thema«, gibt der **Crysis**-Designer Bernd Diemer von Crytek zu: »Da regt man sich zuweilen auf und heckt Pläne aus, damit Spielern ohne korrekte Seriennummer der Computer explodiert.« Auch Diemer musste ohnmächtig mit ansehen, wie der Ego-Shooter **Crysis** am 12. November 2007 in den Tauschbörsen auftauchte; als das Spiel drei Tage später offiziell in den Handel kam, hatte ein guter Teil der interessierten Fans längst die Raubkopie auf der Platte. »Der Schaden, der dadurch entsteht, ist zu hoch, als dass man ihn einfach so hinnehmen könnte«, schlussfolgert Olaf Coenen.

Nur: Keiner kann sagen, wie groß dieser Schaden eigentlich ist. Denn der Branche fehlen genaue Zahlen. Die Erhebung ist schwierig, die Urteile bleiben vage.

Wer müsste wissen, wie oft Spiele illegal getauscht werden? Der Entwickler? Für **Crysis** gab Crytek mal an, auf ein gekauftes Exemplar kämen zehn Raubkopien, später sprach man von einer Quote von 1:20; inzwischen will sich die Firma lieber gar nicht mehr dazu äußern. Den Entwicklern fehlt das Instrumentarium zur Beobachtung des Datenströme, sie greifen zu Hausmitteln: Crytek zählt, wie oft ein Patch zu **Crysis** heruntergeladen wurde, und vergleicht das mit der Zahl der verkauften Exemplare.

Der Publisher? Bei Electronic Arts arbeite eine eigene Abteilung nur an der Beobachtung des Schwarzmarkts, sagt der Geschäftsführer Olaf Coenen (siehe Interview Seite 121). Aber die Zahl der **Spore**-Kopien kann auch er

nur schätzen, sie liege »sicherlich im Millionenbereich«. Exakt sei das nicht zu sagen, »es gibt eine große Dunkelziffer«.

Spezialisierte Firmen? Die Schweizer Logi-step AG durchforstet im Auftrag von Branchenkunden Tauschnetzwerke, um Rechtsverletzungen zu dokumentieren. »Bei populären Spielen sind viele tausend Quellen feststellbar«, berichtet der Firmenchef Richard Schneider. Wie sich das in konkreten Quoten niederschlägt, kann er nicht sagen.

Die GVV? Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechten wurde explizit zu dem Zweck gegründet, das Raubkopieren zu beobachten, zu erschweren und einzudämmen. »Es ist schwierig, valide Zahlen zu bekommen«, seufzt die GVV-Pressesprecherin Christine Ehlers. 2007 wurden in Deutschland auf Betreiben der GVV

428.000 Datenträger beschlagnahmt, davon waren 11% PC-Spiele, aber die Zahl sagt nichts über das Gesamtbild, sie ist ein geringer Bruchteil des tatsächlichen Schwarzmarkts. 90% der unerlaubten Verwertung findet im Internet statt, sagt die GVV.

### Zahlen von der Quelle

So sind es interessanterweise die Internet-Netzwerker selbst, die den greifbarsten Hinweis auf die Größenordnung des weltweiten Software-Klaus geben können. Die Webseite Torrentfreaks hat kürzlich eine vorläufige Rangliste für das Jahr 2008 errechnet. Demnach ist das bislang meistkopierte PC-Spiel **Spore** mit 1,7 Millionen Downloads, gefolgt von **Die Sims 2** (1,12 Millionen) und **Assassin's Creed** (1,07 Millionen). Legt man die offiziellen Verkaufszahlen von **Spore** zugrunde, die EA Ende Oktober 2008 mit zwei Millionen beziffert hat, so kommt nach dieser Rechnung auf jedes verkaufte Exemplar etwas weniger als eine Raubkopie. Allerdings: Weder muss die Torrentfreak-Angabe korrekt sein, noch erfasst sie das gesamte Spektrum des Schwarzhandels, denn sie bezieht sich allein auf Bittorrent, das nur ein Tauschkanal unter vielen ist. Die Dunkelziffer dürfte um ein Vielfaches höher liegen – einerseits. Andererseits, und das ist der Knackpunkt an der Raubkopie-Debatte, bringt die GVV-Frau Ehlers die grundlegende Ungewissheit auf den Punkt: »Selbst wenn man weiß, wie oft ein Spiel illegal getauscht wurde, heißt das noch nicht, dass jeder der Raubkopierer das Spiel auch gekauft hätte.«

### Reaktion: Einmauern

Im Kreis der Hersteller von Computerspielen gilt seit jeher das Motto: Jeder Raubkopierer ist einer zuviel. Traditionell verteidigen sich die Firmen mit Kopierschutz-Maßnahmen, von den Codescheiben alter Tage, die aus Pappe gestanzt in der Spielpackung lagen, bis hin zu absichtlichen Datenfehlern auf den Spiel-CDs, die Kopierprogramme aus der Bahn werfen sollten. Bis vor Kurzem prüften fast alle Spiele stan-

dardgemäß beim Start, ob die korrekte DVD im Laufwerk lag. Seit einigen Jahren steht der Industrie nun ein neues Instrumentarium zur Verfügung. Das basiert darauf, dass Hersteller über das Internet direkt Kontakt zu seinem digitalen Produkt aufnehmen kann. Inzwischen ist die Verbreitungsquote von Internet-Anschlüssen in westlichen Ländern so hoch, dass dieses System zum Standard avanciert. Ob **Grand Theft Auto 4**, **Far Cry 2**, **C&C: Alarmstufe Rot 3** oder **Alone in the Dark**, ob Take 2, Ubisoft, Electronic Arts oder Atari – die großen Titel fast aller wichtigen Hersteller wollen inzwischen erst mal Verbindung nach Hause aufnehmen, bevor sie sich für ihre Käufer öffnen. Aber das allein hindert niemanden daran, ein Programm

nach der Freischaltung an Freunde weiterzureichen. Deshalb, und hier wird die Sache problematisch, bestimmen

die Hersteller, wie oft man ihr Spiel installieren darf, bevor es (zunächst) die Funktion verweigert. Fünfmal lässt sich etwa **Crysis: Warhead** aktivieren, dreimal das neue **Need for Speed: Undercover**, zweimal **Sacred 2**. Wer das Spiel wieder löscht, bekommt eine Aktivierung zurück – aber das gilt nicht in jedem Fall. EA-Kunden müssen bei der Support-Hotline beteten und einen »triftigen Grund« vorweisen, wenn sie etwa den **Fussball Manager 2009** mehr als fünfmal aktivieren wollen. Kurzfristig mag ein solches Installierungslimit schwer auszuschöpfen sein. Aber mancher Kunde denkt in längeren Zeiträumen: Was, wenn ich das Spiel über die Jahre wieder und wieder hervorziehe? Was, wenn die Firma die Aktivierungsserver abschaltet? Und was, wenn ich es weiterverkaufen will? Von außen sieht man keiner Spielepackung an, wie viele Aktivierungen schon verbraucht wurden, ob der Lizenzschlüssel noch gültig ist oder ob das Spiel – wie etwa bei allen Programmen, die Valves Online-Plattform Steam benutzen – gar für immer an ein Konto gebunden wurde, für das man den Zugangsnamen und das Passwort kennen muss.

### Der Zorn der Spieler

Solche Gängelei bringt viele Kunden auf die Barrikaden. Auf der Webseite des Internet-

**Keiner kann sagen, wie groß der Schaden durch Raubkopien wirklich ist**

### Die Raubkopie-Hitliste 2008

Platz	Spiel	Downloads	Erschienen
1	Spore	1.700.000	September 2008
2	Die Sims 2	1.150.000	September 2004
3	Assassin's Creed	1.070.000	November 2007
4	Crysis	940.000	November 2007
5	Command & Conquer 3	860.000	März 2007
6	Call of Duty 4	830.000	November 2007
7	GTA San Andreas	740.000	Juni 2005
8	Fallout 3	645.000	Oktober 2008
9	Far Cry 2	585.000	Oktober 2008
10	Pro Evolution Soccer 2009	470.000	Oktober 2008

Quelle: Torrentfreak.com, auf Basis der Downloads im Tauschnetzwerk Bittorrent. Gezählt wurden nur PC-Spiele.

Versandhändler Amazon haben Nutzer die Möglichkeit, Rezensionen zu Produkten zu verfassen. Kurz nach dem Verkaufstart von **Spore** regnete es auf der US-Seite Amazon.com empörte Wortmeldungen, mittlerweile haben allein dort sich 3.150 Kunden geäußert – mehr als zwei Drittel davon schimpfen über den Kopierschutz. Diese dominante Debatte hat die User-Bewertung des (an sich durchaus beliebten) Spiels auf 1,5 von 5 Sternen heruntergezogen. Von 80 Rezensionen zu **C&C: Alarmstufe Rot 3** auf Amazon.de gehen 35 explizit negativ auf den Kopierschutz ein; egal welcher kopiergeschützte Titel, egal ob deutsche oder US-Seite, überall das gleiche Bild. »Bevor ich mir diesen nett verpackten Virus auf den Rechner schmeiße, gebe ich Schäuble meinen Haustürschlüssel«, giftet ein Kunde. In einer Umfrage unter mehr als 1.000 GameStar-Lesern gaben 21% an, Spiele mit Online-Aktivierung komplett zu boykottieren: »Kaufe ich nicht!« 60% finden die Maßnahmen »ärgerlich«. In Internet-Foren wie auf GameStar.de, in Blogs und Leserbriefen entläßt sich der Spielerzorn. »Es ist mir vollkommen egal, was die Hersteller denken – ich ignoriere Spiele, die nach Hause telefonieren, mir vorschreiben wollen, welche Tools ich nutzen darf und welche nicht oder meine Bandbreite zum Herunterladen von Werbung missbrauchen«, schreibt etwa Clemens Birke in einem der Dutzenden Leserbriefe, die GameStar jeden Monat zu dem Thema erreichen. Martin Schmidt erklärt: »Ich werde nicht einen Cent für ein Produkt ausgeben, welches ich im Prinzip überhaupt nicht besitze.« Die Käufer bringen nicht nur konkrete Begrenzungen wie die limitierten Aktivierungen in Rage. Manche fürchten um die Sicherheit ihres Systems, weil zum Beispiel

der berühmte Kopierschutz Starforce einen Treiber installiert. Vor allem aber entzündet sich der Unmut an der gefühlten Ungerechtigkeit, dass es gerade die zahlenden Kunden sind, die durch komplizierte Installationen und beschnittene Nutzerrechte das Raubkopien-Problem ausbaden müssen. Beinahe flehend klingt es, wenn sich der GameStar-Leser Simon Schmidt an die Hersteller wendet: »Bitte straft im Kampf gegen Raubkopierer nicht die ehrlichen Käufer! Denn die sind diejenigen, die ihr eigentlich gewinnen statt verlieren wollt.«

### Gegen die Kundschaft

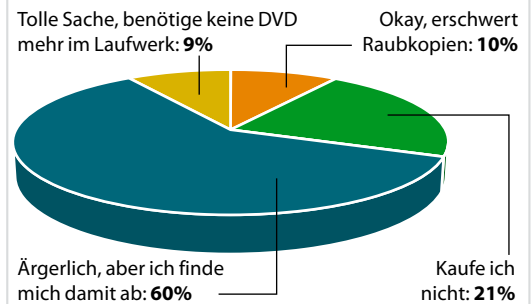
Die Spieleindustrie lässt das kalt. Die Firmen haben sich fürs Erste vorgenommen, die Online-Aktivierung von Spielen als Standard durchzusetzen. Verluste an den Rändern scheinen da verkraftbar. Der EA-Chef Olaf Coenen hält den Kundenärgers für ein eher »abstraktes Problem« und urteilt: »Die große Masse der

Spieler fühlt sich in ihrer Freiheit nicht eingeschränkt. Das betrifft nur eine geringe Gruppe.« Zuxxez-Geschäfts-

führer Dirk Hassinger hält Boykottaufrufe für »vernachlässigbar«. Die Zugangshürden zu den EA-Spielen, ist Olaf Coenen überzeugt, seien schon jetzt »so minimal wie möglich.« Andere Hersteller sitzen den Sturm lieber schweigend aus. Die Geschäftsführung von Ubisoft lehnte ein Gespräch zum Thema ab; auch bei Rockstar fand sich bis Redaktionsschluss niemand, der die Strategie des Hauses hätte kommentieren mögen. Generell herrscht in der Branche kein großes Interesse an Aufklärung. GameStar fragt für jeden Spieltest beim Hersteller an, welches Schutzsystem er eingesetzt. In gut der Hälfte der Fälle wird uns die Antwort verweigert, gerade etwa bei Ubisofts **Prince of Persia**.

**Die Kunden sollen aufhören, durchgespielte Titel wieder zu verkaufen**

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



**Ergebnis:** Knapp 60 Prozent der GameStar-Leser stört eine Online-Aktivierung zwar sehr, sie greifen aber trotzdem zu, sofern das Spiel interessant genug ist. Immerhin knapp 20 Prozent der Befragten können dem Freischalt-Mechanismus sogar Positives abgewinnen.

Nach dem Willen mancher Branchenführer sollen die Kunden nicht nur die Kopierschutz-Kröte schlucken, sondern möglichst auch mit der Unsitte brechen, durchgespielte Titel wieder zu verkaufen. Der Gebrauchtmärkte sei in den USA »ein großes Problem«, sagt etwa Michael Capps, der Präsident von Epic Games (**Unreal Tournament 3**), und klagt: »Wenn jemand ein Spiel ausleiht, verdienen wir kein Geld, wenn jemand ein Spiel gebraucht kauft, verdienen wir kein Geld.« Deshalb ist es für viele Herstellern ein willkommener Nebeneffekt, dass die Programme durch Aktivierungsbegrenzungen und Kontenbindungen (wie in Steam) schwer verkäuflich werden. Darüber hinaus gehen die ersten Hersteller dazu über, gebrauchte Spiele gezielt zu entwerten. Wer sich zum Beispiel in den USA den 40 Dollar teuren **AC/DC Track Pack** für das Musikspiel **Rock Band** kauft, findet in der Packung einen Code, mit dem er die Songs online herunterladen kann. Der Code funktioniert nur einmal, das Paket wird danach wertlos.

### Rechtliche Grauzone

Dass man ein Unterhaltungsgut nicht weiterverkaufen darf, wäre allen Nutzern von DVDs oder Musik-CDs nur schwer zu erklären. Und so ziemlich jeder dürfte protestieren, wenn er vor dem Kauf einer Buchs auf einmal einen seitenlangen »Nutzungsvertrag« unterschreiben sollte, der detailliert regelt, was er mit dem Schmöcker tun darf und was nicht. Die Softwarebranche hat dagegen die Idee zementiert, dass Käufer eines Programms kein Sachgut erwerben, sondern eine eng begrenzte »Nutzungslizenz«. Mit Verweis auf diese Regelung teilte zum Beispiel der Kundendienst von Electronic Arts dem **Battlefield**-Spieler Ralf Römling mit, man könne ihm den verbrauchten Multiplayer-Code für seine zum Verkauf bestimmte **Battlefield 2 Complete Collection** nicht wieder freischalten: »Jede Lizenz für die Online-Features ist eine Einzelnutzer-Lizenz. Diese Lizenzen dürfen von Ihnen nicht an Dritte weiterveräußert werden.«



Electronic Arts' Strategiespiel **Spore** muss online aktiviert werden. Dennoch steht es auf Platz 1 der meistkopierten Spiele.



Für den Afrika-Shooter **Far Cry 2** setzt Ubisoft auf den Securom-Kopierschutz mit Aktivierungszwang.

Solche Aussagen bringen Medienrechtler und Verbraucherschützer auf die Palme. »Das ist Quatsch!«, echafft sich etwa Professor Thomas Hoeren von der Uni Münster, »das Lizenzmodell erfüllt nur den Zweck, Nebel zu verbreiten.« Sein knappes Urteil: »Sie können auf ein Pferd ›Esel‹ schreiben, es bleibt trotzdem ein Pferd.« – Spiele bleiben ein Sachgut. Entsprechend seien auch alle Verbraucherrechte voll anzuwenden, sagt der Rechtsanwalt Markus Saller von der Verbraucherzentrale Bayern. Dazu gehört der Weiterverkauf.

Die Hersteller profitieren davon, dass sie mit Kopierschutz-Einschränkungen wie den begrenzten Aktivierungen in juristisches Neuland vorstoßen, in dem keine verbindliche Rechtssprechung existiert. »Wir bewegen uns da in einem rechtlichen Graubereich«, erklärt der Verbraucherschützer Saller.

### Die Gesetzeslage

Wann Verbraucher Produkte kopieren dürfen und wann nicht, regelt in Deutschland das Gesetz über das Urheberrecht (UrhG). Computerprogramme werden darin in den sieben Abschnitten des §69 behandelt. Das Gesetz ist sperrig. Zwar regelt §69c, dass ausschließlich die Rechteinhaber (also zum Beispiel Spielefirmen) gestatten oder verbieten können, ob ihr Programm vervielfältigt werden darf. Aller-

dings räumt §69d ein, dass eine Sicherungskopie zulässig ist – aber nur, wenn die »für die Sicherung der künftigen Benutzung erforderlich ist.« §95a des UrhG verbietet, einen Kopierschutz zu umgehen, für Computerprogramme ist der Paragraph aber explizit außer Kraft gesetzt. Deshalb könnte das Knacken des Kopierschutzes für eine Sicherungskopie legitim sein – unter Rechtsexperten ist das umstritten. Klar ist, dass eine Sicherungskopie weder an einem zweiten PC verwendet noch weitergegeben werden darf. Weil die Sicherungskopie die einzige für Privatkunden relevante Ausnahme ist, die das Gesetz erwähnt, halten die Herstellerfirmen naturgemäß alles andere für verboten. Wer etwa einen No-CD-Crack benutzt, um ohne DVD im Laufwerk spielen zu können, macht sich strafbar. Wer Aktivierungseinschränkungen umgeht, ebenfalls. Weil §69f den Rechteinhabern die Handhabe gibt, alle rechtswidrigen Kopien vernichten zu lassen, rät der Medienrechtler Hoeren dringend von Cracks und Umgehungstricks ab: »Als Kunde nie zur Selbsthilfe greifen!«

### Konsequenzen für Kopierer

Wer gar beim Raubkopieren erwischt wird, der muss mit empfindlichen Strafen rechnen. Am 24. November verurteilte das Amtsgericht Würzburg etwa einen 32-jährigen Aschaffener zu einer Strafe in Höhe von mehr als der Hälfte seines Jahresnettoeinkommens oder alternativ 200 Tagen Haft. Bei ihm waren unter anderem 74 kopierte Spiele gefunden worden. Auch in anderen europäischen Ländern verhängen Gerichte mitunter drakonische Maßnahmen; im August 2008 wurde die Engländerin Isabela Berwinka zu 16.000 Pfund (rund 20.000 Euro) Schadenersatz verurteilt, weil sie das Topware-Spiel **Dream Pinball** illegal heruntergeladen hatte.

697 Verfahren haben die Mitglieder der Gesellschaft für die Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) im Jahr 2007 wegen

Software-Piraterie eingeleitet, 53% davon wurden gegen Bezahlung eines Bußgeldes eingestellt. Die Zahl der Anklagen ist gering; das Risiko, als Nutzer von Raubkopien erwischt und verurteilt zu werden, bleibt für die Masse überschaubar, der Großteil der Strafen ist wenig schmerzhaft. Dennoch legen die Hersteller wert auf Musterprozesse, denn zu den Säulen im Kampf gegen die Raubkopien gehört die Abschreckung. »Finger weg von den Raubkopien unserer Titel, denn wir schauen dem nicht tatenlos zu!« – das sei das Signal, erklärt der Schweizer Logistep-Geschäftsführer Richard Schneider. Seine Firma hilft Spieleunternehmen dabei, die IP-Adressen von Schwarzkopierern in Tauschnetzwerken wie Bittorrent oder Emule ausfindig zu machen. Weil Internet-Provider seit dem 1. August 2008 Auskunft über ihre Nutzer geben müssen, lässt sich diese Zahlenkette auf diesem Weg einer Person zuordnen. Die geprellte Spielefirma kann dann Anzeige erstatten und Schadenersatz fordern – zusammen mit den Anwalts- und Gerichtskosten kommen so selbst in einfachen Fällen

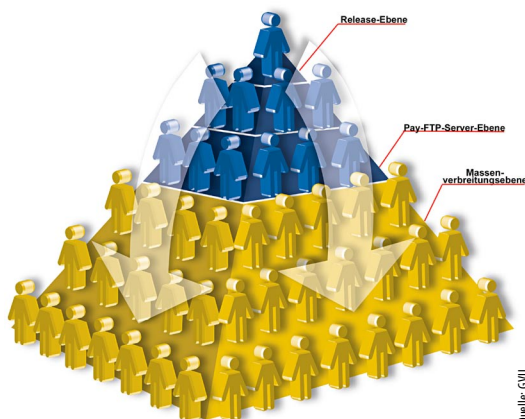
leicht mehrere hundert Euro zusammen, für Massenkopierer fallen die Strafen noch wesentlich höher aus.

Zudem müssen ertappte Raubspieler damit rechnen, dass ihr Computer oder zumindest die Festplatte einbehalten werden.

Zu den Logistep-Kunden zählen offiziell Atari, The Games Company, Zuxez und Deadalic; tatsächlich würden noch wesentlich mehr Spielefirmen die Dienste der Schweizer nutzen, sagt ein Insider. Praktisch alle großen Firmen gehen mit Abmahnungen und Schadenersatzklagen gegen Raubkopierer vor – nur sprechen mag darüber kaum einer. »Viele Firmen befürchten, dass das Verfolgen von Raubkopierern mit dem Stigma verbunden ist, man würde gegen die eigenen Verbraucher vorgehen«, vermutet der Logistep-Mann Schneider. Ein solches Stigma sei haltlos: »Raubkopierer sind keine Kunden, und es ist auch nicht zu erwarten, dass sie welche werden.«

### Das Recht als Kunde

Wer aber ein echter Kunde ist, der muss sich längst nicht jede Kopierschutz-Schikane der Spielefirmen gefallen lassen. Denn Verbraucher genießen in Deutschland weitreichende Rechte, insbesondere bei der Rückgabe von Waren. Wenn eine Software nur begrenzt oft aktiviert werden kann, dann hält der Verbraucherschützer Saller das für einen klaren Sachmangel: »Als Käufer kann man sein Geld zurückerfordern.« Das gelte insbesondere dann, wenn die Einschränkung nicht klar auf der Packung angegeben ist. Professor Hoeren geht sogar noch weiter: »Es gibt ein Urteil zum Schadenersatz nach § 826 BGB. Ich würde den Kunden raten, nicht nur den Kaufpreis zurückzufordern, sondern für den entstandenen Aufwand auch Schadenersatz zu verlangen.« Erst dann, so der Medienrechtler, würde die



Wie sich **Raubkopien verbreiten**: Geknackt von einigen Spezialisten, verbreitet über Erstverleiher, heruntergeladen von der breiten Masse.

## Interview

mit Olaf Coenen

**GameStar** ❖ Der PC-Spielemarkt schrumpft in Deutschland, Schuld soll unter anderem die hohe Raubkopiequote sein. Was ist da dran?

❖ **Olaf Coenen** Raubkopien schädigen den PC-Markt in erschreckendem Maß. Das hat natürlich Einfluss auf die Wirtschaftlichkeitsbetrachtung. Gerade bei PC-Spielen fließen extrem viel Zeit und Aufwand in die Entwicklung. Wenn dann der wirtschaftliche Erfolg ausbleibt, stellt sich die Frage, ob man langfristig noch für diese Plattform entwickeln soll. Ich kann für uns aber sagen: Wir stehen hinter dem PC.

❖ Was weiß man bei Electronic Arts eigentlich darüber, wie oft die eigenen Spiele raubkopiert werden?

❖ Wir haben eine eigene Abteilung, die weltweit alle einschlägigen Netzwerke beobachtet und weiß, welche Versionen wo kursieren. Wir überwachen das sehr genau.

❖ Nehmen wir das Beispiel Spore: Wie oft wurde das raubkopiert?

❖ Das liegt sicherlich im Millionenbereich.

❖ Genauer gefragt: Wie viele Raubkopien kommen auf ein verkauftes Exemplar?

❖ Exakt kann man das nicht sagen, denn es gibt hier natürlich eine große Dunkelziffer. Die Spielebranche verteuert die Raubkopien, aber niemand kann fundiert belegen, wie schlimm das Problem ist. Schauen Sie sich die Basiszahlen allein der Torrent-Downloads an, schon die sind erschreckend. Auch wenn wir kein genaues Verhältnis kennen, können wir definitiv sagen: Das ist kein Randbereich. Der Schaden, der dadurch entsteht, ist zu hoch, als dass man ihn einfach so hinnehmen könnte.

❖ Warum wird so viel raubkopiert?

❖ Es gibt viele Leute, die nicht wertschätzen, was für eine Arbeit in jedem Spiel steckt. Da gibt es kein Unrechtsbewusstsein. Dazu kommt, dass Raubkopien sehr bequem sind, sie machen es den Leuten sehr einfach. Die Spielehersteller machen es ihnen schwer: Wer Spiele im Laden kauft, muss Kopierschutzhürden überwinden. Der perfekte Kopierschutz wäre einer, der verhindert, dass das Spiel kopiert werden kann, und vom Nutzer gar nicht bemerkt wird. Diesen Kopierschutz gibt es noch nicht. Wir glauben aber, dass die Zugangshürde zu unseren Spielen schon jetzt so minimal gehalten ist wie möglich. Dafür haben die Käufer handfeste Vorteile, zum Beispiel muss sich die DVD nicht mehr im Laufwerk befinden.

❖ Wie effektiv ist ein Kopierschutz überhaupt? Jedes Spiel steht doch in kürzester Zeit in den Tauschbörsen.

❖ Das ist ein Katz-und-Maus-Spiel. Einen perfekten Kopierschutz gibt es nicht, alles wird früher oder später geknackt. Aber wir hören von unseren internen Experten immer wieder, dass viele der raubkopierten Versionen fehlerhaft sind, abstürzen oder sogar Viren enthalten. Was da über die Torrents verbreitet wird, ist alles andere als ein Rundumsorglos-Paket.

❖ Werden alle zukünftig PC-Spiele von EA den Kopierschutz Securom verwenden?

❖ Im Moment ist das der Plan.

❖ Vor drei Jahren hat sich die Musikindustrie an DRM die Zähne ausgebissen. Die Systeme waren zu kompliziert, verursachten technischen Ärger und brachten die Kunden auf die Barrikaden. Nun haben wir die gleiche Situation bei den PC-Spielen. Offensichtlich haben die Spielerhersteller Grund zur Annahme, dass sie das durchsetzen können, was die Musikindustrie nicht geschafft hat.

❖ Inzwischen funktioniert DRM in der Musikindustrie sehr gut, zum Beispiel bei iTunes. Wir werden das Feld nicht so einfach den Piraten überlassen, sondern wir wehren uns, auch im Sinne unserer Studios. Mit Aufklärungsmaßnahmen, aber auch mit technischen Maßnahmen, um das Raubkopieren zu unterbinden.

❖ Die Musikindustrie hat gelernt, dass man dann Erfolg hat, wenn man den Kunden gute Produkte so günstig und so einfach wie möglich anbietet.

❖ Ich habe natürlich noch keines unserer Spiele als Raubkopie heruntergeladen, aber schon oft in unserem EA Store, und das funktioniert wunderbar und ist ein unkomplizierter Weg, ein PC-Spiel online zu kaufen.

❖ Würden die Spielehersteller ihre Produkte nicht am liebsten nur noch über das Internet vertreiben?

❖ Nein, denn im klassischen Handel lassen sich Spiele besser in Szene setzen, dort kann man Probe spielen und hat Verkäufer, die einen beraten. Deshalb wird er in den kommenden Jahren weiter eine große Rolle spielen. Aber die digitale Distribution wächst.

❖ Wenn man heutzutage ein Spiel kauft, dann erwirbt man nach Auffassung der



**Olaf Coenen** (36) ist seit Mai 2008 Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland.

**Hersteller nur eine Nutzungslizenz, man darf das Spiel begrenzt oft installieren und muss es online aktivieren, der Weiterverkauf wird erschwert, kaum ein Spiel ist fehlerlos. Was für ein Bild hat diese Branche eigentlich von ihren Kunden?**

❖ Ein sehr positives. Unsere Kunden liegen uns am Herzen. Wir sind bei EA nicht nur Hersteller, sondern auch Gamer. An der Entwicklung der Spiele hängt unser Herzblut.

❖ Scheint so, als würde ein Teil der Kunden nicht so recht merken, wie sehr sie Electronic Arts am Herzen liegen. Die Amazon-Rezensionen und Foren quellen über vor Kopierschutz-Beschwerden.

❖ Wenn wir mit Spielern sprechen, dann erfahren wir, dass das Problem eher ein abstraktes zu sein scheint. Die Installationsbegrenzung zum Beispiel hat für die meisten Leute keine konkreten Auswirkungen. Fast niemand

braucht die fünf Aktivierungsmöglichkeiten auf. Das wird eher als theoretische Beschränkung wahrgenommen

und sorgt bei manchen für Verärgерung. Aber die große Masse der Spieler fühlt sich in ihrer Freiheit nicht eingeschränkt, das betrifft nur eine geringe Gruppe.

❖ Also Augen zu und durch?

❖ Nein, natürlich nicht. Wir nehmen die lauten Stimmen sehr ernst. Aber ich bin der Meinung, dass wir von unseren Kunden nichts Unzumutbares verlangen. Wir haben in der Vergangenheit Fehler bei der Kommunikation gemacht und daraus gelernt, dass wir besser vermitteln müssen, warum Raubkopien so ein großes Problem für uns sind. Die Erfahrung unseres Kundendienst zeigt, dass jedes Gespräch mit einem verärgerten Kunden positiv verläuft, wenn wir erklären, wie das System funktioniert und welche Vorteile er daraus hat.

❖ Also sind es die Spieler, die ihre Denkweise ändern sollen?

❖ Meine Wunschvorstellung wäre, dass die Gamer erkennen, dass wir mit unheimlich viel Arbeit etwas erstellen, das letztendlich auch bezahlt werden muss. Nur erfolgreiche Spiele können zu Innovation führen. Wenn etwas gut ist, dann muss man auch bereit sein, Geld dafür zu auszugeben.

## Spiele mit Online-Aktivierung

Die wichtigsten PC-Spiele mit Online-Aktivierung. »Installationen« gibt an, wie oft man das Spiel installieren darf, bevor es vom Kopierschutz endgültig gesperrt wird. »Revoke« bezeichnet die Option, die Zahl der verfügbaren Aktivierungen wieder zu erhöhen, indem man das Spiel auf einem Rechner deinstalliert. Die Spalte »DVD nötig« erklärt, ob die Programm-DVD bei jedem Spielstart überprüft wird oder nicht.

Spiel	Installationen	Revoke?	DVD nötig?	Bemerkungen
Alone in the Dark	1	Ja	Ja	
Bioshock	unbegrenzt	–	Ja	Aktivierung inzwischen nicht mehr nötig
Crysis: Warhead	5	Nein (Tool geplant)	Nein	Aktivierung für Mehrspieler-Modus mit Patch 1.1 entfernt
C&C: Alarmstufe Rot 3	5	Nein (Tool geplant)	Nein	
Dead Space	3	Nein	Nein	
Far Cry 2	5	Ja	Ja	
Fifa 09	5	Nein	Nein	
Flight Simulator X	unbegrenzt	–	Ja	
Fussball Manager 09	5	Nein	Nein	
Grand Theft Auto 4	unbegrenzt	–	Ja	
Half-Life 2	unbegrenzt	–	Nein	Kontobindung durch Steam
Left 4 Dead	unbegrenzt	–	Nein	Kontobindung durch Steam
Legendary	5	Ja	Nein	
Mass Effect	3	Nein	Nein	
Need for Speed: Undercover	3	Nein	Nein	
Portal	unbegrenzt	–	Nein	Kontobindung durch Steam
Sacred 2	2	Ja	Nein	
Spore	3	Nein	Nein	
Team Fortress 2	unbegrenzt	–	Nein	Kontobindung durch Steam
Two Worlds	unbegrenzt	–	Nein	

Sache für die Hersteller schmerzhaft. Gleichzeitig wünscht sich Hoeren mehr Initiative von den Verbraucherzentralen. Denn die haben die Möglichkeit, den Herstellern Massenabmahnungen zuzustellen. Dazu, sagt Markus Saller, müsste man aber erst einmal von den Kunden legitimiert werden: »Mir ist keine einzige Beschwerde zu dem Thema bekannt.« Die Spieler finden sich auch deshalb damit ab, dass ihr **Half-Life 2** unverkäuflich zu Hause herumliegt, weil der Sachwert der Software zu gering ist. Vor Gericht werden Bagatelldfälle im vereinfachten Verfahren abgehandelt, Berufung ist ausgeschlossen. Zudem haben die Softwarefirmen kein Interesse an Eskalation. »Es kommt in diesem Bereich nie zu Prozessen«, sagt Professor Hoeren, »weil die Hersteller lieber das Geld zurückzahlen, als die Sache vor Gericht auszutragen.«

### Die Wirksamkeitsdebatte

Womöglich bekommen die PC-Spieler Rücken- deckung aus unerwarteter Richtung: Aus der

Branche selbst. Denn es die Frage, wie wirksam Kopierschutz-Maßnahmen überhaupt sind, ist durchaus umstritten. Dass **Spore** so oft kopiert wurde, so lautet eine Theorie, könnte unter anderem eine direkte Konsequenz aus dem harten Kopierschutz sein; zunehmende Einschränkungen trieben die Nutzer in die Tauschbörsen, wo die gleiche Software ohne lästigen Aktivierungszwang angeboten wird.

Es gibt nach wie vor Programme, die ganz ohne Kopierschutz angeboten werden. Das kultige Knobelspiel **World of Goo** zählt ebenso dazu wie das originelle, beim Deutschen Entwicklerpreis vor Kurzem zum »Besten Adventure 2008« gekürte **Edna bricht aus**. »Nach unseren Beobachtungen kommen auf ein verkaufte Edna ungefähr fünf bis sechs Downloads«, sagt Claas Paletta vom Publisher Daedalic, räumt aber ein, dass die tatsächlichen Zahlen wohl »noch ein ganzes Stück höher« liegen dürften. Aber: »Von Edna bricht aus haben sich rückblickend mehr Einheiten verkauft als von vergleichbaren Spielen mit Kopierschutz, die zur gleichen Zeit veröffentlicht wurden«, zum Beispiel die Adventures **The Abbey** und **Goin' Downtown**. Die Entscheidung, auf einen Kopierschutz zu verzichten, »scheint uns zumindest nicht geschadet zu haben«, folgert Paletta. Allerdings bleiben die Entwicklungskosten für Spiele wie **Edna bricht aus** im Vergleich zu Top-Titeln wie **Crysis** überschaubar und sind damit relativ schnell wieder eingefahren.

2D Boy, die Maker von **World of Goo**, rechnen auf ihrer Webseite vor, dass neunmal mehr Menschen Highscores hochladen, als das Spiel überhaupt gekauft haben. Sie kom-

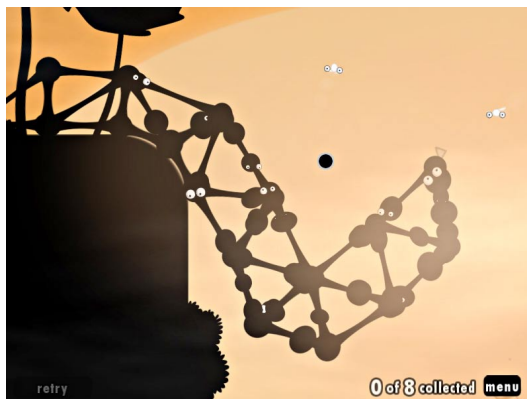
men so auf eine Raubkopie-Quote von mindestens 90%. Die Jungentwickler lässt das ungerührt: »Wir vermuten, dass die Raubkopierer Leute sind, die das Spiel sowieso nie gekauft hätten.« Sie verweisen auf Berech-

nungen von Russell Carroll vom Internet-Portal Reflexive Arcade, der zumindest für den Bereich der preis-

günstigen Casual Games folgert: »Für 1.000 Raubkopien, die wir verhindern, würden wir einen zusätzlichen Verkauf generieren.« Kein Wunder, dass der Deadalic-Sprecher Paletta erklärt, herkömmliche Kopierschutz-Systeme hätten es »sehr schwer, tatsächlich einen signifikanten Unterschied in der Zahl der Kopien auszumachen.« Logistep-Chef Richard Schneider verdreht angesichts solcher Aussagen die Augen: »Die Hersteller von B-Games sind immer sehr überrascht, wenn wir ihnen mitteilen, wie häufig ihre Titel geklaut werden.«

### Dann eben woanders

Eine Konsequenz aus der Angst vor Raubkopien ist für PC-Spieler längst greifbar. Weil der PC als Brutkammer für Raubkopierer gilt, konzentrieren sich die Spielehersteller seit einigen Jahren zunehmend auf die vermeintlich sicheren Konsolen. »Eine Konsole ist im Wesentlichen eine Spielverhinderungsmaschine«, erklärt der DirectX-Erfinder Alex St. John. »Sie hindert ihre Käufer daran, Spiele zu spielen, für die sie nicht bezahlt haben.« Deshalb erscheinen inzwischen fast alle wichtigen Spiele zuerst auf den Konsolen und – wenn überhaupt – erst mit Wochen bis Monaten Verspätung auf dem PC. »Würden PC-Versionen nicht so unglaublich häufig raubkopiert, könnten PC-Spieler am sel-



Das Knobelspiel **World of Goo** besitzt keinen Kopierschutz. Das Entwicklerteam 2D Boy beziffert die Raubkopierate mit 90%.

ben Tag Endwar spielen wie die Konsolen-Spieler«, wettet Michael de Plater, der Kreativchef von Ubisofts Echtzeit-Strategiespiel **Endwar**. Das ist auf den Konsolen bereits erschienen; auf dem PC folgt es irgendwann 2009. Der Epic-Präsident Michael Capps gibt unumwunden zu, die hohe Raubkopiequote sei »genau der Grund, warum wir nicht vorhaben, Gears of War 2 auf dem PC zu veröffentlichen.«

Allerdings: Die Konsolen sind längst kein sicherer Hafen mehr. Lange Jahre galt der PC als einsamer Spitzenreiter bei den Raubkopien. »Das hat sich geändert«, erklärt die GVG-Sprecherin Christine Ehlers. Der Verband hat gerade erst vorläufige Zahlen für das Jahr 2008 erhoben. Demnach kommen Konsolenspiele bei den in Deutschland beschlagnahmten Raubkopien mittlerweile auf 46%, der PC liegt bei 54%.

### Die digitale Zukunft

Das wissen auch die großen Spielefirmen, die deshalb längst weiterdenken. Sie sind seit geraumer Zeit dabei, ihre Geschäftsmodelle zu verändern. Mit unverhohlenem Neid beobachten sie, wie gleichgültig ihrem Konkurrenten Blizzard das Raubkopie-Thema sein kann. Denn im außerordentlich erfolgreichen Online-Rollenspiel **World of Warcraft** gibt es praktisch keine schwarzen Schafe – was umgekehrt wiederum dazu beiträgt, dass das Spiel so außerordentlich erfolgreich ist. Weil Online-Spiele zwangsläufig mit einem zentralen Server verbunden sein müssen, brauchen alle Spieler dort ein Zugriffskonto. Und das muss bezahlt werden, es lässt sich nicht kopieren. »Online-Geschäftsmodelle wie die moderner Online-Rollenspiele haben sich als extrem effizient erwiesen, wenn es darum geht, aus ihrer Spielerschaft Umsatz und Spielzeit zu saugen«, sagt Alex St. John. Deshalb bliebe den Firmen auf kurz oder lang nichts anderes übrig, als das Modell zu kopieren. St. John: »Der Erfolg in Asien lässt darauf schließen, dass Online-Modelle über kurz oder lang auch alle westlichen Spielermärkte dominieren dürften.« Raubkopien werden in einem solchen Szenario irrelevant, weil die Hersteller Geld nicht mehr primär durch den Verkauf von Spielen verdienen, sondern durch Abogebühren und/oder kostenpflichtige Zusatzinhalte.

### Knackpunkt Komfort

So weit ist es noch nicht. Für den Moment wünscht sich die Branche weiterhin, dass sich vor allem einer ändert: der Nutzer. »Meine Wunschvorstellung wäre, dass die Gamer erkennen, dass wir mit unheimlich viel Arbeit und Aufwand etwas erstellen, das letztendlich auch bezahlt werden muss«, plädiert der EA-Geschäftsführer Olaf Coenen. Und stellt fest: »Bei Raubkopierern gibt es kein Unrechtsbewusstsein.« »Den Leuten muss klar sein: Wenn keiner für ein Produkt zahlt, wird es das Produkt bald nicht mehr geben«, sagt Dirk Hassinger von Zuxxez.

Solche Argumente sind sachlich richtig und einleuchtend. Aber sie gehen fundamental am



Von Spielen wie **Crysis** sind geknackte Versionen schon Tage vor dem offiziellen Verkaufsstart im Umlauf.

Kern des Problems vorbei. Die Branche, so scheint es zuweilen, ignoriert, was Raubkopien so attraktiv macht: Sie sind bequem.

»Tauschbörsennutzer haben sich daran gewöhnt, dass sie dort alles finden, von jedem Hersteller, ohne großen Suchaufwand«, erklärt Christine Ehler von der GVG. »Dabei ist ihnen die Illegalität der Quelle oftmals egal.« Dass die Downloads zudem kostenlos sind, dürfte für viele eher zweitrangig bleiben. Was zählt, sind Komfort-Vorteile: Die Software in Tauschbörsen ist von Nutzungseinschränkungen befreit, die Netzwerke sind bestens bestückt, schnell, aktuell – und deshalb eine zentrale Anlaufstelle, deren Stärken man bald nicht mehr missen möchte. »Wenn sich die Leute erst einmal an eine Tauschbörse als Bezugskanal gewöhnt haben«, sagt Christine Ehlers, »dann ist es für die Wirtschaft ausgesprochen schwer, sie als zahlende Kunden zurückzugewinnen.«

### Von der Musik lernen

Zweifelloos ist illegales Kopieren kein Kavaliersdelikt, sondern eine Straftat. Und unbestritten bleibt, dass Raubkopierer abgeschreckt und zur Rechenschaft gezogen werden sollten. Aber die Spielefirmen müssen sich sich vorwerfen lassen, dass ihre eskalierende Kopierschutz-Politik vor allem einen Effekt hat: raubkopierte Versionen umso attraktiver erscheinen zu lassen.

Eine verwandte Branche, die Musikindustrie, hat diese Lektion vor einigen Jahren auf die harte Tour gelernt. Im Kampf gegen Raubkopierer setzte sie für ihre CDs auf komplizierte, störanfällige und restriktive Kopierschutz-Mechanismen, die einerseits unter den zahlenden Kunden gewaltige Proteste auslösten. Auf den Schwarzhandel andererseits hatte das Ganze nicht die geringste Auswirkung. Das änderte sich erst mit dem Erfolg von Apples Musikportal iTunes. Dessen Konzept: eine große Auswahl von Musikstücken in sauberer Tonqualität günstig, schnell und problemlos anzubieten. Als Resultat ist es für viele ehe-

malige Raubkopierer mittlerweile einfacher, einen Song mal eben bei iTunes herunterzuladen, als ihn mühsam in einer Tauschbörse zu suchen. Dabei mutet auch Apples Musikladen seinen Kunden einen restriktiven Kopierschutz zu – den aber viele leichter akzeptieren, weil sie die Vorteile des Online-Shops schätzen gelernt haben. Bei Konkurrenz-Plattformen bieten die vier weltgrößten Musikverlage ihre Lieder seit 2007 auch ohne Kopierschutz an.

### Belohnen statt bestrafen

Es ist dieser Weg, sagen Experten, den die Spielebranche gehen müsste: Schranken abzubauen statt Stolperfallen auszulegen. »Das Ziel sollte sein, ehrliche Kunden zu belohnen«, sagt der Valve-Chef Gabe Newell (**Half-Life 2**). Das kann auf vielfältige Art und Weise funktionieren. Valves Online-Plattform Steam zum Beispiel gilt mittlerweile als Musterbeleg dafür, wie man Kunden durch ein reichhaltiges Angebot und bequeme Bedienung ködert – und das bezeichnenderweise trotz der Tatsache, dass die Rechtsgültigkeit der Kontenbindung in Deutschland hochgradig umstritten bleibt. Auf den Konsolen florieren Shopping-

Kanäle wie Xbox Live Arcade oder der Playstation 3 Store, weil sie gut zugänglich sind und spannende Spiele

enthalten. Die ersten Firmen gehen dazu über, registrierte Käufer ihrer Spiele durch regelmäßige Zusatz-Downloads zu belohnen. In manchen DVD-Boxen liegen exklusive Zugangs-codes für die Betatests kommender Spiele-Hits. »Wir glauben fest an die Kraft des Bonus in der Verpackung, wie ihn zum Beispiel Limited Editions bieten. Mehr in der Hülle als nur eine DVD – so macht es Spaß, ein Spiel selbst zu besitzen, und zwar als Original«, sagt Claas Wolter von **Drakensang**-Publisher Dtp.

Spieler fühlen sich da am wohlsten, wo ihre Bedürfnisse ernst genommen werden. »Der Kunde hat immer Recht«, sagt der Crytek-Mann Bernd Diemer. »Das System, das es ihm am einfachsten macht, wird sich durchsetzen.« **CS**

**Das Ziel sollte sein, ehrliche Kunden zu belohnen**

Bug-Desaster Götterdämmerung: Selbst nach dem ersten Patch treten noch solche heftigen **Grafikfehler** auf.



# Die Akte Götterdämmerung

Ein verbuggtes Addon, ein hilfloser indischer Entwickler, ein Publisher in Erklärungsnot, enttäuschte Fans: Wir haben mit allen Beteiligten gesprochen und decken auf, was bei Gothic 3: Götterdämmerung schief gegangen ist.

**gamestar.de**  
Die kompletten Interviews mit Sangam Gupta, Dr. Albrecht Seidl, Stefan Bollmann und Michael Kairat  
► Quicklink: 5834

Am 27. November 2008 veröffentlicht der Publisher Jowood einen offenen Brief an alle **Gothic-Fans**, die das Addon **Götterdämmerung** gekauft haben. Darin heißt es wörtlich: »Jowood Productions möchte sich hiermit bei allen Fans der Gothic-Serie offen und ehrlich entschuldigen, da die Qualität des Produktes tatsächlich nicht zufriedenstellend ist.« Es ist ein Schuldeingeständnis, das in erster Linie die Wellen der Entrüstung glätten soll, die von vielen enttäuschten Käufern her auf Jowood einrollen. Aber auch ein Schuld eingeständnis, das nur weitere Fragen aufwirft: Wie konnte es passieren, dass eine Erweiterung zu einem zwei Jahre alten Spiel derart verbuggt ist? Und warum wurde es trotz der bekannten Fehler in die Läden gestellt? Auf der Suche nach Antworten haben wir sowohl mit den Entwicklern und Testern als auch

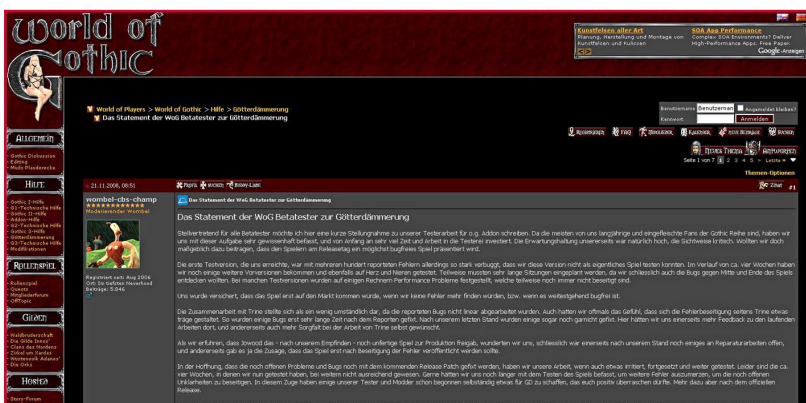
mit den Managern bei Jowood gesprochen. Die Erkenntnisse ergeben ein erschreckendes Bild: Alle haben die Katastrophe kommen sehen. Die einen konnten sie nicht verhindern, die anderen wollten es erst gar nicht.

## Der falsche Entwickler

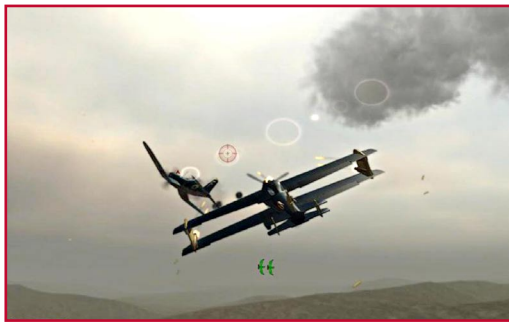
Am 14. April 2008 ist die Welt für **Gothic-Fans** noch in Ordnung: Überraschend kündigt Jowood eine Erweiterung zum dritten Teil von Deutschlands beliebtester Rollenspiel-Serie an. Überraschend deshalb, weil der **Gothic 3**-Entwickler Piranha Bytes zu diesem Zeitpunkt bereits an einem neuen Rollenspiel namens **Risen** arbeitet. Bereits im Mai 2007 hatte das Essener Studio die Zusammenarbeit mit Jowood beendet, begleitet von vielen Streitereien und gegenseitigen Schuldzuweisungen wegen der zahlreichen Bugs in **Gothic 3**.

Wer also würde nun **Götterdämmerung** entwickeln? Jowood macht daraus monatelang ein regelrechtes Staatsgeheimnis. Selbst als wir im Juli 2008 für eine Preview ein Mail-Interview mit dem Team führen, verschweigt man uns, mit wem wir da überhaupt reden. Der vermutliche Grund für die Geheimniskrämerei: die Angst vor einem Image-Schaden. Denn im August, also erst drei Monate vor dem Veröffentlichungstermin, präsentiert Jowood schließlich kein erfahrenes deutsches Entwicklerteam, sondern das außerhalb seines Heimatlands völlig unbekannte indische Studio Trine Games. Fans und Medien reagieren mit Skepsis. Dr. Albrecht Seidl, Vorstandsvorsitzender von Jowood, begründet die damalige Entscheidung: »Trine zählt zu den besten Entwicklerstudios in Indien. Natürlich spielte, wie bei allen anderen Produktionen, das Budget bei der Entwicklersuche eine große Rolle. Generell sind wir allerdings nur dem vorherrschenden Trend in der Branche gefolgt, auswärtige Studios zu beschäftigen, die über das notwendige Know-How verfügen.«

Im Klartext: Die Aufgabe war groß, das Budget begrenzt. Branchen-Gerüchten zufolge hatte das erst 2006 gegründete und international unerfahrene Team rund zwölf Monate Zeit für **Götterdämmerung** – ein knappes Zeitfenster für ein Projekt dieser Größenordnung, Komplexität und problembehafteten Vorgeschichte. Laut dem Trine-Geschäftsführer Sangam Gupta arbeiteten deshalb 45 Leute am Spiel. Ein enormer Personalaufwand vergleichbar mit dem von **Drakensang**, den



Die Fansseite **woldofgothic.de** kritisiert in einem offiziellen Statement den Ablauf des Betatests.



Drei Spieleproduktionen des indischen Entwicklerstudios Trine Games: das Rennspiel **Streets of Mumbai**, die Action-Fliegerei **Wings of Control** und das Echtzeit-Strategiespiel **Trash** (von links nach rechts).

Jowood bei einem erfahrenen deutschen Team niemals hätte finanzieren können.

## Die falsche Technik

Das Hauptproblem für Trine Games: Sie müssen sich in ein fremdes Spiel einarbeiten, und damit auch in eine fremde Technologie. Wohlgermerkt eine Technologie, mit der selbst deren Urheber Piranha Bytes massive Schwierigkeiten hatte, wie das Studio nach der Veröffentlichung von **Gothic 3** offen zugab. Einen Wissensaustausch, geschweige denn eine Zusammenarbeit zwischen Trine und Piranha Bytes hat es während der gesamten Entwicklung von **Götterdämmerung** nie gegeben. Trine bekam von Jowood lediglich den Programmcode des Hauptspiels sowie separat die zwischenzeitlich von der Community erstellten Patches und Erweiterungen und musste dann zusehen, wie man damit klar kommt.

So verwundert es kaum, dass Sangam Gupta in einem Interview mit einer tschechischen Fan-Seite von vielen Hindernissen und Problemen berichtet, mit denen er und sein Team bei der Entwicklung von **Götterdämmerung** zu kämpfen hatten: »Es war unglaublich schwierig, mit den Editoren zu arbeiten. Die haben allein zehn Minuten gebraucht, um auf unseren Rechnern überhaupt zu starten. Jeder Absturz hat enorm viel Zeit gekostet, weil wir dann das komplette Programm neu hochfahren mussten. Auch die Scripting Engine von Piranha Bytes, mit der wir neue Inhalte erstellt haben, hat viele Bugs verursacht.«

## Das falsche Testen

Die Probleme sind offensichtlich, dennoch hält Jowood zunächst am Veröffentlichungstermin fest. Und das, obwohl der Betatest erst am 15. Oktober beginnt, also nur rund einen Monat vor dem Verkaufsstart. Gerade mal 44 Leute, allesamt Mitglieder der engagierten **Gothic**-Community, nehmen daran teil. Zum Vergleich: Der Betatest des ähnlich komplexen **Drakensang** dauerte drei Monate und wurde mit 100 Leuten durchgeführt, bei **Sacred 2** waren es vier Monate und 800 Tester.

Zum Teststart ist **Götterdämmerung** in einem miserablen Zustand. Stefan Bollman, einer der Beta-Tester, erinnert sich: »Was man uns als erste zu testende Version gab, erinnerte eher an eine frühe Alpha-Version als an eine Beta, die nur noch ein wenig nachpoliert werden muss. Offensichtlich haben sich die

Entwickler zu wenig mit der Welt beschäftigt, die sie vorgefunden haben.« Hinzu kommt, dass die Zusammenarbeit mit dem allen Anzeichen nach überforderten indischen Entwicklerstudio nur mäßig funktioniert. In einer offiziellen Stellungnahme schreiben die Beta-Tester der Fanseite worldofgothic.de: »Die Zusammenarbeit mit Trine Games stellte sich als ein wenig umständlich dar, da die berichteten Bugs nicht linear abgearbeitet wurden. Auch hatten wir oft das Gefühl, dass sich die Fehlerbeseitigung seitens Trine etwas träge gestaltet. So wurden einige Bugs erst sehr lange Zeit nach dem Berichten behoben. Nach unserem letzten Stand wurden einige sogar noch gar nicht behoben. Hier hätten wir uns einerseits mehr Feedback zu den laufenden Arbeiten dort und andererseits auch mehr Sorgfalt bei der Arbeit von Trine selbst gewünscht.« Vieles hakt dabei schon bei der Kommunikation: Die Beta-Tester berichten ausschließlich an einen Community Manager von Jowood, der leitet wiederum das Feedback an die kanadische Firmentochter Dreamcatcher weiter. Erst die hat schließlich den direkten Draht nach Indien. Kein Wunder, dass die Fehlerbereinigung dem Zeitplan hinterherhinkt.

## Der falsche Plan

Zu diesem Zeitpunkt, einige Wochen vor der geplanten Veröffentlichung, hat Jowood noch die Möglichkeit, auf das Feedback der Community zu hören und die drohende Katastrophe zu verhindern. Doch die Verantwortlichen verschieben den Veröffentlichungstermin lediglich um zwei Wochen nach hinten. Diese Zeit soll, so der Plan, für die Entwicklung eines ersten Updates genutzt werden, das zumindest die größten Fehler behebt. Der Extra-Puffer reicht hinten und vorne nicht, der Patch löst nur einen Bruchteil der Probleme. Laut Stefan Bollmann stecken in der Verkaufsversion noch hunderte Bugs, die schon von den Testern gefunden und gemeldet worden waren. Der **Götterdämmerung**-Producer Michael Kairat gibt gegenüber GameStar zu: »Die Schuld für den derzeitigen Zustand liegt eindeutig bei uns. Wir haben das Produkt in die Regale gestellt und gehofft, mit einem Patch zum Release die Fehler beheben zu können. Dieses Timing ist uns schlichtweg nicht gelungen.« Bleibt die Frage, ob Jowood wirklich ernsthaft daran geglaubt hat, sämtliche Probleme in den Griff zu bekommen. Nach allem,

was wir von der Community und den Entwicklern gehört haben, hätte es für jeden Spiele-Fachmann offensichtlich sein müssen, dass nur eine mehrmonatige Verschiebung das Fiasko noch hätte verhindern können.

Was steckt also wirklich dahinter? »Die Entscheidung, wann ein Produkt veröffentlicht werden soll, fällt nicht kurz vor dem Release eines Spieles, sondern unterliegt einer langfristigen Planung«, rechtfertigt der Jowood-Boss Dr. Albert Seidl die Firmenstrategie. »Es bedarf einer detaillierten Projektplanung, einer ausgefeilten und gut durchdachten Marketingkampagne sowie entsprechenden Vorverkäufen.« Das ist sicherlich ein Teil der Wahrheit. Der andere Teil dürfte in den derzeit schlechten Geschäftszahlen von Jowood liegen. Im Vergleich zum Vorjahr musste das Wiener Aktienunternehmen in den ersten neun Monaten 2008 einen Gewinneinbruch von fast 30 Prozent hinnehmen. Und das in erster Linie deshalb,

weil sie deutlich weniger selbst produzierte Titel veröffentlichten als noch 2007. **Götterdämmerung** war womöglich als Rettungsanker fest eingeplant, eine längere Verschiebung konnte oder wollte man sich nicht leisten. Nun bekommt Jowood die Quittung – allerdings erst mal nicht von den Investoren, sondern vor allem von den verärgerten Fans: **Götterdämmerung** erreichte bislang nicht mal ein Zehntel der Verkaufszahlen von **Gothic 3**. Dagegen helfen weder offene Briefe noch Schuldeingeständnisse.



Sangam Gupta leitet das indische Entwicklerstudio Trine.



Dr. Albert Seidl ist Geschäftsführer der Jowood AG.

## 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



Illustration: Jakob Scheidl

# Der Weg in die Branche

**Die Zeiten der Garagenentwickler und Quereinsteiger sind weitgehend vorbei. Wer heute in der milliardenschweren Spielebranche arbeiten will, muss sich in große Teams integrieren und vor allem eines sein: ein sehr gut ausgebildeter Profi.**

Ednas Flucht war Teamwork an allen Fronten. Während sich die Hauptdarstellerin des Adventures **Edna bricht aus** auf die Hilfe eines sprechenden Plüschhasen verlässt, stand dem Creative Director Jan Müller-Michaelis bei der Entwicklung des Knobelspiels ein Team von Programmierern, Grafikern, Animatoren und Sounddesignern zur Seite. »Bei kommerziellen Projekten ist das nicht mehr anders möglich«, erklärt Jan, denn die Arbeit in der Spielebranche hat sich in den vergan-

genen 20 Jahren radikal verändert. Volker Pinsdorf, der beim Publishers Electronic Arts für die Jobbewerber in Deutschland zuständig ist, fasst den Trend zusammen: »Die Anforderungen werden immer spezifischer, besonders wenn ein Studio größer wird.«

Als Alexey Pajitnov im Jahre 1985 das Denk- und Geschicklichkeitsspiel **Tetris** erdachte, konnte er sein Programm noch innerhalb von Tagen ganz allein schreiben und es danach unter Freunden und Kollegen verteilen. An dem

acht Monate alten Actiontitel **Assassin's Creed** haben hingegen rund 300 Menschen mitgearbeitet. Das Spiel erschien weltweit auf Next-Gen-Konsolen und dem PC und sorgte beim Publisher Ubisoft für Rekordumsätze. Ganz so erfolgreich wie der mittelalterliche Klettereinsatz ist das PC-Rollenspiel **Drakensang** zwar noch nicht, doch auch beim deutschen Entwickler Radon Labs ist die Zahl der Mitarbeiter inzwischen fast dreistellig. Im kommenden Jahr will die Firma zudem rund 20 neue Stellen ausschreiben. Gesucht werden meist Spezialisten, vom Programmierer über den Game Designer bis hin zum Grafiker. »Und wir sprechen von einer absoluten Traumbranche, dementsprechend groß ist der Ansturm der Bewerber auf derartige Stellen«, weiß Volker Pinsdorf.

## Hier geht's lang

In unserer Reportserie »Jobs in der Spielebranche« haben wir Ihnen in den letzten acht Ausgaben die wichtigsten Berufe rund um die Spieleentwicklung vorgestellt. Wir haben erklärt, wie etwa Mark Intelmann als Level-Designer bei Ascaron neue Kontinente erschafft, wie die Interface-Designer Sebastian Bomberra und Jost Schweinfurth die Benutzeroberfläche der **Anno**-Serie verbessern und mit welchen Programmen der Graphics Designer Daniel Töpfer die Charaktere für das Silver-Style-Adventure **Goin' Downtown** erstellte.

Auf den kommenden Seiten erfahren Sie, wie Sie sich auf einen Job in der Spielebranche



**Edna bricht aus**  
basiert auf einer  
Diplomarbeit.

Schlüsselmeister

Ansehen Nehmen Reden Benutzen Inventar

vorbereiten, ob eine Ausbildung oder ein Studium für Sie interessanter ist und was die Entwickler beim Vorstellungsgespräch, im Praktikum und danach von Ihnen erwarten. «In dieser Branche gibt es so viele Einstiegsmöglichkeiten wie Tätigkeiten», sagt Jan Müller-Michaelis von Daedalic Entertainment. Der Firmen-Mitbegründer ergänzt: »Man sollte sich überlegen, welche Stärken man hat, welche Interessen man verfolgen möchte, und dementsprechend auswählen.« Jan spricht aus Erfahrung. Er hat aus seiner Diplomarbeit zum Thema »Das Computerspiel als nicht-lineare Erzählform« ein Adventure gemacht und nebenbei noch ein Entwicklerstudio gegründet. Für Computerspiele hat sich Jan jedoch schon lange vor der Ausbildung interessiert: »Ich bin mit den großen LucasArts-Adventures aufgewachsen, die haben mich schon zur Schulzeit an den Bildschirm gefesselt.«

### Der erste Schritt

Ein Interesse für Spiele ist in der Branche Grundvoraussetzung. Wer Spiele machen will, muss verstehen wollen, wie sie funktionieren. »Man muss in Games drin sein«, sagt Christian Kluckner vom Münchner Entwicklerstudio Chimera Entertainment. »Was nützt mir ein Programmierer, der tolle Shader entwickelt, aber nicht versteht, wo der Grafikstil des Spiels hin will? Da trennt sich der Entwickler vom reinen Handwerker.« Wer sich schon zu Schulzeiten mit den Arbeitsanforderungen seines Traumjobs beschäftigt, ist klar im Vorteil. Das bedeutet auch: Spielen allein reicht nicht. So hat Kluckner in der Schule nicht nur das Wahlpflichtfach Informatik belegt, sondern in seiner Freizeit auch kleine Textadventures programmiert. Heute achtet er bei einem Bewerber besonders auf dessen außerschulisches Engagement. Überzeugende Arbeitsproben sind ihm daher wichtiger als das Schulzeugnis. Mit dieser Einstellung ist Kluckner nicht allein. Auch für Doreen Kapahnke steht die fachliche Kompetenz eines Bewerbers immer an erster Stelle. »Wir freuen uns natürlich, wenn die Schulnoten gut sind, aber letztendlich ist das nicht so wichtig. Wer das Abi mit 3 oder 4 besteht, aber in seinem Fachbereich sehr gut ist, den nehmen wir«, erläutert die Personalverantwortliche von Radon Labs. Volker Pinsdorf stimmt zu: »Natürlich stellen wir uns Fragen, wenn jemand in Mathe mangelhaft war und sich als Programmierer be-

wirbt. Aber bei einem Grafiker mit einer Topmappe ist uns die Deutschnote egal. Am Ende zählt für uns die praktische Ausrichtung mehr als die theoretische.«

### Eintrittskarte Zeugnis

Auch wenn die Schulnote zweitrangig bleibt, eine gute Ausbildung setzen die zukünftigen Arbeitgeber oft voraus. Hier schließt sich der Kreis, denn spätestens fürs Studium brauchen Sie Abitur. Auch private, kostenpflichtige Bildungseinrichtungen wie die Games Academy in Berlin setzen eine Mindestqualifikation voraus; dort ist zumindest die Realschulreife Einstiegspflicht, genauso wie gute Englischkenntnisse, denn in internationalen Teams ist die Firmensprache selten deutsch.

»Mein erstes Vorstellungsgespräch bei Crytek habe ich auf Englisch geführt, denn die Sprache ist hier eben Teil des Arbeitsalltags«, erinnert sich Julian Kirsch, der seit Januar bei dem Frankfurter Entwickler ein einjähriges Praktikum im Bereich Videobearbeitung und Animations-Analyse macht. Bevor Julian zu Crytek kam, studierte er an der privaten Qantm-Hochschule in München, die genau wie die Games Academy Game Designer und Grafiker ausbildet. Zusätzlich zum Fremdsprachenunterricht empfiehlt Julian englische Serien und die Original-Tutorials der jobrelevanten Programme zur Vorbereitung. Julians ehemaliger Kommilitonin und jetziger Praktikumskollegin Sabine Heigel hat die Ausbildung an der Qantm-Hochschule dagegen eher bei ihrer allgemeinen Organisationsfähigkeit geholfen. Denn dass die 3D-Grafikerin einmal Figuren und Gegenstände am Computer gestalten würde, stand für die gebürtige Rosenheimerin schon im Alter von zehn Jahren fest: »Damals sah ich Toy Story und wusste, das will ich machen. Ich habe mich dann später viel mit Grafikprogrammen beschäftigt, aber auch schnell gemerkt, dass ich ohne professionelle Anleitung nicht weit genug komme.« Julian Kirsch, der als Jugendlicher bereits kurze Filme gedreht hatte und zunächst an einen Job in der Filmindustrie dachte, wurde dagegen auf ganz klassischem Wege auf Lehrinstitute wie Qantm aufmerksam – über die Beratungsstelle des Arbeitsamtes in seiner Heimatstadt Ludwigshafen.

### Das Ziel voraus

Nach dem Ende der Schulzeit führt der direkte Weg in die Branche meist über private Hochschulen und Ausbildungszentren wie das Qantm-Institute in München, Berlin und Wien, die Mediadesign Hochschule in Berlin, München und Düsseldorf oder über die Games Academy in Berlin und Frankfurt. Die Schulen bieten Ausbildungen und Studiengänge an, die sehr gezielt den Anforderungen der Branche angepasst werden – beispielsweise 3D-Programmier, Producer oder Game Artist. Die Abschlüsse der zwölf Monate bis drei Jahre dauernden Lehrgänge sind allerdings nicht immer staatlich anerkannt. »Wir haben gute Erfahrungen mit den Studenten der privaten

### So bereiten Sie sich aufs Vorstellungsgespräch vor

- Setzen Sie sich mit dem Unternehmen auseinander, lernen Sie die Produkte kennen und richten Sie Ihre Bewerbungsmappe auf das zukünftige Arbeitsfeld hin aus. Bereiten Sie sich gut auf diese Fragen vor: »Warum wollen Sie für uns arbeiten?« und »Was erwarten Sie von uns?«
- Sie sollten zumindest grundsätzlich wissen, wo sie hin wollen. Eine gleichzeitige Bewerbung bei der PR und als Game Designer ist wenig aussichtsreich. Wenn Sie sich aber doch auf zwei Stellen bewerben wollen, sollten Sie herausstellen, warum diese Kombination auch für das Unternehmen interessant sein kann. Ihre Zielsetzung sollte bereits im Lebenslauf zu erkennen sein.
- Informieren Sie sich, ob das Unternehmen vielleicht nur Online-Bewerbungen über bestimmte Jobportale annimmt, wie es bei Electronic Arts der Fall ist.  
► [gamestar.de-Quicklink: 5833](http://gamestar.de-Quicklink: 5833)
- Die ersten Jobinterviews werden meist am Telefon geführt, um eine lange Anreise zu vermeiden, und können wie die Gespräche vor Ort mehrere Stunden dauern.
- Stellen Sie sich auf Vorabtests ein. Es kann sein, dass Sie als Künstler eine Kreatur in einem bestimmten Grafikkonzept umsetzen oder dass Sie als Informatiker ein kleines Programm einschicken müssen.
- Bei so genannten In-House-Tests werden Ihre Fähigkeiten vielleicht noch einmal unter Zeitdruck geprüft. Außerdem kontrolliert der zukünftige Arbeitgeber so, ob Sie Ihre Bewerbungsmaterialien allein erstellt haben.

Schulen gemacht, aber wir haben auch einige abgelehnt. Das ist also kein Freifahrtsschein, denn der Wettbewerb zieht deutlich an. Das sehen wir an der Qualität und der Quantität der Bewerber«, sagt Volker Pinsdorf von EA. Doreen Kapahnke von Radon Labs ergänzt: »Die Grafiker können wir in der Regel sofort in den Arbeitsablauf einbinden, bei den Programmierern dauert es länger, aber das ist völlig normal. Die müssen sich ja erst in die hauseigene Engine einarbeiten.« Trotz der Einschränkung sind die Entwickler oft auf die spezialisierten Absolventen angewiesen, denn Ausbildungen sind in der Branche selten. Bei Electronic Arts ist man zwar mit der Industrie- und Handelskammer über Ausbildungsplätze in der Entwicklung im Gespräch, bisher bietet der Publisher aber nur klassische Lehrstellen für Bürokaufleute an.

### Sattes Lehrgeld

Die private Ausbildung hat einen stattlichen Preis: Je nach Schule und Kurs können sich die Gebühren auf mehr als 10.000 Euro im Jahr summieren. An der Games Academy beispielsweise fallen beim 24-monatigen Studiengang Game Producing monatliche Kosten zwischen 805 und 839 Euro an. Immerhin besteht die Möglichkeit, Schüler-BAföG zu beantragen oder einen staatlichen Bildungskredit aufzunehmen. »Durch die hohen Gebühren habe ich immer versucht, alles rauszuholen, saß dementsprechend von früh bis spät in der Schule und habe die Hardware für die vielen Projekte und Übungen genutzt«, erinnert sich Julian Kirsch an seine Zeit beim Qantm-Insti-



**Sabine Heigel und Julian Kirsch** (beides Absolventen der privaten Qantm-Hochschule in München) sind derzeit Praktikanten bei Crytek in Frankfurt.



Bevor's an die Software geht, wird an der Games Academy in **Ton** modelliert.

tute im Studiengang Interactive Entertainment. Auch Christian Kluckner weiß aus eigener Erfahrung, wie nützlich besonders die praxisorientierten Projektarbeiten sind. Er selbst absolvierte seine Ausbildung zum Game Designer an der Münchner Mediadesign Hochschule. Als Abschlussarbeit mehrerer Studenten entstand dabei die erste Fassung des Rollenspiel-Strategiemix **Windchaser**, die schließlich zum ersten großen Projekt des frisch gegründeten Studios Chimera reifte.

Ihre Kosten rechtfertigen die privaten Schulen mit hochwertiger Lehrausstattung und engen Kontakten in die Spielebranche. Die meisten Dozenten der Games Academy stammen beispielsweise direkt von den Entwicklerstudios. Der Lehrplan orientiert sich dementsprechend stark an den realen Arbeitsbedingungen in den Firmen. Und die Absolventen kommen oft direkt über ihre Dozenten an Praktika heran oder werden für Jobs empfohlen, denn die Schulen sind auch Rekrutierungspool. »Unsere Vermittlungsquote beträgt zwischen 70 und 90 Prozent, je nach Ausbildungsprogramm und Jahrgang«, sagt der Games-Academy-Rektor Thomas Długaiczek. Trotz der guten Jobaussichten empfiehlt Długaiczek jedem Bewerber, früh nach seinen Stärken und Schwächen zu suchen und seine Talente zu trainieren, denn: »Spielproduktion ist Leistungssport«.

## Ein Schritt zurück

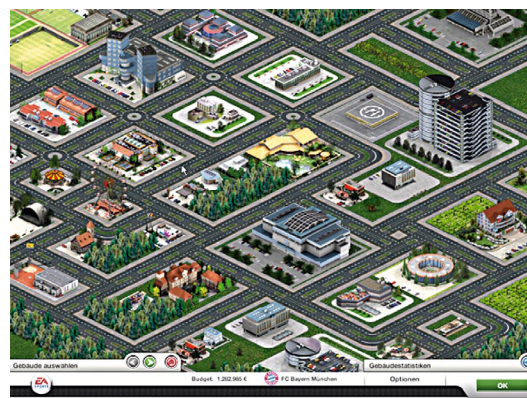
Verglichen mit der streng durchorganisierten und leistungsoptimierten Ausbildung an einer Privatschule wirkt ein Studium an staatlichen Fachhochschulen und besonders an den Universitäten fast beschaulich. Genau darin sieht Prof. Dr. Maic Masuch von der Universität Duisburg-Essen einen wichtigen Vorteil: »Die Uni kann eine andere Reife in der Beschäftigung und im Umgang mit dem Thema Spiele hervorbringen. Während die Privatschulen oft sehr nah am Objekt sind und erklären, wie ein Spiel funktioniert, treten wir einen Schritt zurück und fragen zunächst: Warum spielt der Mensch überhaupt?« Während die Games Academy also das Spieldesign von **Quake** und **Tetris** analysiert, beschäftigt sich Prof. Dr. Masuch in seinen Vorlesungen zu digitalen Medien und Spielen mit psychologischen Begriffen wie der »Selbstwirklichkeit«, die den Wahrnehmungsvorgang bei einem Kleinkind beschreibt, das feststellt, dass es seine Umgebung verändern kann. »Ich glaube, dass man mit diesem Hintergrundwissen bessere Spiele machen kann«, sagt der Professor. Für die Universitäten spricht zudem, dass es der jungen Branche zwar nicht an hochqualifizierten Praktikern mangelt, wohl aber an eloquenten Theoretikern, die man bedenkenlos in eine Podiumsdiskussion stecken oder für das Feuilleton einer Tageszeitung schreiben lassen könnte.

Auf kurzfristige Veränderungen des Marktes können die staatlichen Einrichtungen im Gegensatz zu den privaten nur schwerfällig reagieren. Auch ein spezifisches Studienangebot ist an den Unis bisher noch sehr dünn gesät, meist gibt es nur ein paar Extrakurse für Informatiker, Kultur- oder Sozialwissenschaftler. Die praxisorientierten Fachhochschulen der Bundesländer sind dagegen oft flexibler und können dank der verhältnismäßigen Nähe zur Industrie schneller mit einzelnen Vorlesungsangeboten reagieren. Grundsätzlich gilt: Der staatliche Bildungsweg ist nicht nur preiswerter, sondern öffnet auch breitere Be-

rufschancen. »Eine Schule wie die Games Academy bildet sehr fokussiert für einen eng definierten Markt aus. Die Absolventen können fast nur in der Spielebranche unterkommen. Ein Diplom-Informatiker kann dagegen auch leicht in andere Branchen wechseln«, erklärt der Studiengangleiter Masuch und beschreibt den Unterschied zwischen Uni und Privatausbildung so: »Wir bringen den Leuten auch bei, wie man die Werkzeuge erstellt. Die anderen zeigen ihnen nur, wie man sie einsetzt.«

## Offener Empfang

Bei den Entwicklerstudios sind Uni-Absolventen gern gesehen. »Wir wissen, dass das Studium eine tiefere und breite Ausbildung mit sich bringt. Selbst wenn ein Studierender im Moment fachlich noch nicht ganz auf der Höhe ist, können wir doch davon ausgehen, dass das Potenzial bei ihm wahrscheinlich größer ist als



Patrik Genfers Diplomarbeit war ein **dimetrischer Vereinsgelände-Editor**.

bei einem anderen Bewerber«, erklärt Doreen Kapahnke. Auch auf die Gehaltsverhandlungen kann sich der Uni-Abschluss hilfreich auswirken. »Ich habe schon zu Schulzeiten etwas programmiert, aber ohne das Studium wäre ich wohl nicht in die Branche gekommen. Ich kenne auch nur wenige Kollegen ohne Diplom, da die vermittelte Theorie später doch oft wichtig wird. Für Grafiker ist eine Ausbildung dagegen vielleicht die bessere Alternative«, findet Patrik Genfer, der für seine Abschlussarbeit den Programmcode für den Editor des Vereinsgeländes im **Fussball Manager 07** geschrieben hat. Mit der Idee zu seiner Diplomarbeit konnte er damals sowohl seinen Professor an der Fachhochschule Konstanz als auch den Entwickler Bright Future überzeugen. Inzwischen arbeitet Genfer als Programmierer bei der Berliner Spieleschmiede Yager Development und kann gestehen: »Ich bin eigentlich kein großer Fußballfan.« Auch für Christian Wolfzetter vom Münchner Nachwuchsentwickler Boxed Dreams war das Studium das direkte Job-Sprungbrett in die Branche und in die Selbstständigkeit. Mit der Arbeit an ihrem Point-&-Click Adventure **Ceville** begannen Wolfzetter und seine Kommilitonen zum Ende des Informatikstudiums. »Wir haben uns alle in den Vorlesungen kennen gelernt – wenn wir denn mal da waren«, erinnert sich der 28-jährige Informatiker halb im Spaß und lobt wenig später



An der **Games Academy** werden Studenten von Vertretern aus der Branche unterrichtet. Hier etwa hält Dr. Michael Bhatti, der unter anderem als freier Autor für Spielproduktionen arbeitet, einen Vortrag über Game Design.

die Ausbildung: »Ohne das technische Know-how aus dem Studium hat man es als Programmierer sehr schwer in diesem Geschäft.«

### Kein Schritt von links?

Ob Schule oder Studium – ohne einen Fachabschluss haben Jobeinstiege in der Spielebranche meist deutlich geringere Chancen. Aber es gibt Ausnahmen. »Wir suchen beispielsweise immer gute Leveldesigner«, erklärt Doreen Kapahnke. »Für diesen sehr wichtigen Beruf gibt es keine direkte Ausbildung. In solchen Fällen nehmen wir auch gerne Autodidakten und Quereinsteiger aus der Mod-Szene als Bewerber an, selbst wenn sie direkt von der Schule kommen.« Und fügt hinzu: »Der Trend geht aber eindeutig zu höher qualifizierten Leuten mit Ausbildung, Studium und Berufserfahrung.« Dazu gehört auch der Quereinstieg aus einer branchennahen Fachrichtung. Bei Radon Labs wird beispielsweise gerade ein Autorenteam aufgebaut, für die der Entwickler speziell Film- und Fernsehschreiber sucht. »Früher waren Games der ungeliebte Bruder in der Medienbranche. Mittlerweile hat die Qualität der Produkte so weit angezogen, dass die Industrie gerade auch für Leute vom Film eine Berufsalternative darstellt«, meint Volker Pinsdorf. Spiele treiben den Fortschritt besonders im Bereich der Animation so weit voran, dass auch Filmhochschulen auf das junge Medium reagieren und ihre Lehrpläne entsprechend anpassen.

### Der sichere Einstieg

Wer den gewagten Sprung in die Selbstständigkeit nach der Ausbildung noch scheut, versucht den Jobeinstieg über ein Berufspraktikum. »Das ist definitiv ein guter Start in die Arbeitswelt, denn wir nutzen Praktika sehr intensiv als Rekrutierungswerkzeug. Wir haben Zeit, uns die Leute anzuschauen. Und die Bewerber sehen, ob sie bei uns arbeiten möchten«, sagt Doreen Kapahnke von Radon Labs und liegt damit auf einer Linie mit Volker Pinsdorf: »Wer bei uns ins Praktikum geht, wird nicht zum Kaffeekochen verdonnert, sondern in die Arbeitsabläufe eingebunden, um zu lernen und zu zeigen, was er kann.« Bei Electronic Arts lag die Übernahmequote von Praktikanten 2007 bei rund 30 Prozent. Christian Kluckner vom Entwicklerstudio Chimera hält Praktika für den idealen Weg, um neue Leute zu finden: »Die Hürden in die Firmen sind nicht so hoch wie bei einer normalen Jobbewer-



Das Berliner Studio Radon Labs sucht gerade Programmierer für die Konsolenumsetzung von **Drakensang**.

bung, und gleichzeitig kann ein Kandidat so recht problemlos herausfinden, was er will.«

Ein Praktikum dauert meist drei bis sechs Monate, es gibt aber auch einjährige Praktika wie beispielsweise bei Crytek. In der Regel werden die Stellen über die Internetseiten der Entwickler und Publisher, über Online-Jobbörsen und Hochschulaushänge oder über Anzeigen in Fachzeitschriften wie dem Making Games Magazin angeboten, oft aber auch bei Messen, Infoveranstaltungen und Vorstellungsterminen in einem der Ausbildungsinstitute. In der Regel bekommen Praktikanten ein Gehalt, teilweise sogar ein sehr gutes.

Dabei sollte man die Aufgaben aber nicht nur auf sich zukommen lassen. »Als Praktikant muss man sich einbringen und auf die Leute zugehen. Dann wird auch nicht nur abgearbeitet, sondern die Kollegen sehen, was ich kann, und wissen, wie sie meine Talente weiter fördern können«, fasst Julian Kirsch seine Erfahrung bei Crytek zusammen. Seine Kollegin Sabine Heigel empfiehlt: »Ruhig große Aufgaben annehmen. Niemand erwartet, dass man gleich alles kann. Wenn man irgendwo hängt, hilft der Chef weiter, und der Produktionsprozess wird nicht aufgehalten. Wer offen mit seiner Arbeit umgeht, zeigt auch, dass er sich selbst gut einschätzen kann.« Neben den beruflichen Erfahrungen sind es vor allem Kontakte in die Branche, die man aus dem Praktikum mitnehmen sollte. »Die Spieleindustrie in Deutschland ist noch relativ überschaubar. Wer also erfolgreich einen Fuß in die Branche setzt, wird schnell weiterempfohlen«, versichert Volker Pinsdorf.

Level Designer sehr hoch. Wer da nicht funktioniert, passt nicht«, erklärt Doreen Kapahnke. Für den einsamen Garagenentwickler gibt es inzwischen nur noch ganz wenige Nischenplätze. Volker Pinsdorf stimmt zu: »Am Ende haben wir da eine Diva, die allein alles wunderbar schafft, aber ihre Arbeit nicht ins Projekt einbringen kann. Und das sorgt auf allen Seiten für Frust.«

Wer heute in dem Geschäft arbeiten will, muss mit Kritik umgehen können, lernbereit, pünktlich und außerordentlich engagiert sein. Und das bedeutet eben auch, dass man auf einige Wochenendpartys verzichtet, stattdessen an der Bewerbungsmappe feilt und sich im Selbststudium per Internet-Tutorial die neuesten Entwicklerkniffe beibringt. Die Crytek-Praktikantin und 3D-Künstlerin Sabine Heigel fasst zusammen: »Es ist eben nicht nur Spaß, sondern auch harte Arbeit. Aber wenn man wirklich will, schafft man es in den Traumjob.« **CHS**

### Making Games Talents

GameStar beteiligt sich aktiv an der Nachwuchs-Suche für deutsche Spiele. 2008 haben wir gemeinsam mit unseren Schwestermagazinen GamePro und Making Games Magazin zweimal die Recruiting-Konferenz **Making Games Talents** ausgerichtet. Das Konzept: Spielefirmen präsentieren sich den Machern von morgen – vom Mod-Entwickler über den Grafikdesigner bis zum Informatikstudenten. Auf der Suche nach neuen Mitarbeitern waren dort unter anderem die Crysis-Entwickler Crytek, das Anno-Studio Related Designs, die Adventure-Experten Deck 13 und die Drakensang-Macher von Radon Labs. Die Suche wird weitergehen: Für 2009 planen wir vier weitere Veranstaltungen. Nähere Informationen zur kommenden **Making Games Talents** lesen Sie im nächsten Heft.



**Christian Wolfzetter** gründete das Studio Boxed Dreams. Erstes Projekt: das Adventure **Ceville**.



### Kein Platz für Oper

Trotz des noch immer recht kleinen Entwicklermarktes haben sich die Arbeitsprozesse auch in der deutschen Spiele-Industrie verändert. Branchenfremde Quereinsteiger haben es heute genauso schwer wie Einzelgänger. »In der Entwicklung ist der Kommunikationseinsatz zwischen einzelnen Abteilungen wie Programmierer, Grafiker und



# HALL OF FAME

## Jagged Alliance

Dieser Taktik-Klassiker hat Charakter

– sogar mehr, als manchem Spieler lieb war.

DVD XL  
Video-Special

Nein, sagt Leech, man möge ihn doch bitte in Ruhe lassen, er habe gerade etwas Wichtiges zu erledigen! Das Wichtigste, das ist der Feind im roten Hemd, der 50 Meter weiter hinter einem Baum kauert und auf den sich Leech eingeschossen hat. Das ist jetzt etwas Persönliches. Da zählen unsere Anweisungen nicht mehr. Wir würden Leech gern nach Osten ins Dickicht schicken, weil von Westen Feinde nahen. Aber unsere Befehle werden ignoriert, bis das Rothemd endlich »dying«, sterbend, in die Knie geht und sofort zum Skelett zerfällt. Jetzt folgt Leech wieder, als sei die unerhörte Eigenmächtigkeit nie geschehen.

### Nicht mit Larry!

Tatsächlich staunen die Spieler von **Jagged Alliance** 1995 nicht schlecht, was ihnen die eigene Söldnertruppe so zumutet: Die Lohnkrieger, mit denen wir nach und nach die 60 Sektoren der Tropeninsel Metavira erobern, haben ihren eigenen Kopf und Charakter. Die junge Sparky zum Beispiel weigert sich, mit Ihrem Bruder Garry loszuziehen, der wiederum seinen Bruder Larry hasst. Die grauhaarigen Veteranen Moses und Pop haben zwar viel Erfahrung, vergessen aber schon mal ihren Auftrag. Die sexy Feldärztin Fox arbeitet besonders gern mit Grizzly zusammen, dem sie schöne Augen macht, verlässt das Team aber empört, wenn zu viele Verbündete fallen. Umgekehrt bleibt der kampfstärke Ex-Roadie Static nur dann bei Laune, wenn man regelmäßig andere Söldner feuert oder sterben lässt. Wer sich gar den Serienkiller Reuben ins Team holt, muss sich nicht wundern, wenn dessen Kollegen nach und nach auf mysteriöse Weise aus dem Leben scheiden.



1 In den **Feuergefechten** mit den Gegnern (rote Hemden) ist die richtige Deckung entscheidend. 2 Die Insel **Metavira** besteht aus 60 Sektoren, um die unser Söldnerteam mit Santinos Männern ringt. 3 Jeder Söldner hat ein eigenes **Inventar**, in dem wir ihn mit Waffen und Zubehör ausrüsten.

### Wie bitte, Ivan?

Mit Ihrem Team selbstgewählter Exzentriker erobern Sie im Auftrag des Forschers Jack Richards und seiner schönen Tochter Brenda die Insel Metavira zurück, die der missgünstige Kollege Santino mit seiner Schurkenarmee besetzt hat. Dazu gehört nicht nur, in den Taktik-Einsätzen mit begrenzten Aktionspunkten Feinde einzukreisen, Deckung zu suchen, Häuser zu stürmen und später auch Minenfelder zu sichern oder Sprengladungen zu entschärfen. Zusätzlich gibt's noch einen Management-Part, in dem Sie Wachen auf der Insel verteilen, Söldner als Ärzte und Mechaniker abstellen, das Gruppeninventar verwalten und Gehälter festlegen.

In beiden Bereichen bleibt **Jagged Alliance** in Sachen Kom-

plexität hinter dem ein Jahr zuvor erschienenen Genre-Konkurrenten **UFO: Enemy Unknown** (1994) zurück, was den Spielspaß aber nicht schmälert. Denn die Söldnerhatz glänzt durch die Persönlichkeit der Mietsoldaten, die sich während des Spiels auch kommentierend zu Wort melden – jeder mit einer unverwechselbaren Stimme, etwa dem charmananten französischen Akzent der

Scharfschützin Vicky oder dem bellenden Deutsch-Englisch von Grunty (»Schweinhund!!«). Oder gar Ivan, der generell nur Russisch spricht. Ivan taucht – wie viele der populärsten Charaktere aus dem Spiel – auch im Nachfolger **Jagged Alliance 2** wieder auf, der 1999 erscheint. Die in jeder Hinsicht verbesserte Fortsetzung gilt vielen Spielern als bis heute bestes Rudentaktikspiel. CS

### JAGGED ALLIANCE

#### RUDENTAKTIK

PUBLISHER  
ENTWICKLER  
QUELLE  
SPRACHE

Sir-Tech  
Sir-Tech  
www.gog.com  
Englisch

ORIGINALRELEASE  
CA. PREIS  
USK

1995  
10 Euro  
ab 16 Jahren

HARDWARE MINIMUM  
SO LÄUFT'S

3,0 GHz, 1,0 GB RAM, Windows (DOSBox)  
Die Download-Version läuft automatisch in einem DOSBox-Fenster und damit unter allen Windows-Versionen, benötigt aber moderne Hardware.

FAZIT Solide Taktik mit herausragenden Charakteren.





**Daniel Visarius**  
stolperte ein Bier in seine drei Jahre alte Dual-Opteron-Workstation, was ihn zwingt, auf einen Phenom X4 aufzurüsten.



**Florian Klein**  
will auf seine Radeon HD 4870 den leisen Accelero-Twin-Turbo-Lüfter von Arctic Cooling schrauben.

## Hardware-Inhalt

### Schwerpunkt

Die beste Spiele-Hardware fürs Geld .....	141
Grafikkarten .....	142
CPU, Kühler, Mainboard, Speicher .....	144
Große TFTs .....	146
Spiele-Sound total .....	147
Mäuse, Tastaturen & Co. ....	148
Gehäuse & Netzteile .....	150

### Praxis

Festplatten-Wettlauf: Intel SSD vs. WD Velociraptor .....	151
Zotac Nitro: Geforce übertakten per USB .....	152

### Tool des Monats

In Spielen surfen mit Rogue.. 154

### Tests

Maus: Verbatim Rapier V1 .....	154
Komplett-PC: Hardware4u.net Gamers Dream .....	154
Gehäuse: Ikonik RA X10S10 ..	155
CPU-Kühler: EKL Groß Clock'ner .....	155
Grafikkarten: MSI Radeon HD 4830 .....	155

### Service

Techtelmechtel .....	156
Einkaufsführer .....	158

# Hardware & News

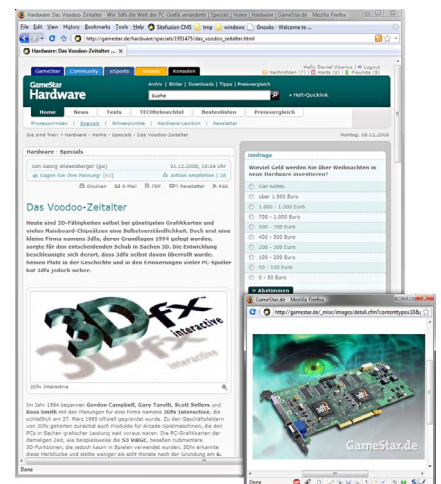
## Weihnachtseinkäufe

Die beste Spiele-Hardware für kleines Geld.

Mit dem Weihnachtsgeld stehen häufig Hardware-Käufe an. Um Ihnen dabei zur Seite zu stehen, haben wir für den Schwerpunkt **Die beste Spiele-Hardware fürs Geld** die Produkte mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis recherchiert: Grafikkarten, Kombinationen aus Prozessor, Kühler, Arbeitsspeicher und Mainboard sowie Monitore, Eingabegeräte, Sound-Komponenten, Gehäuse und Netzteile. Meist schlagen wir Ihnen drei Geräte in unterschiedlichen Preisklassen vor, sodass Sie die jeweils beste Hardware für Ihr persönliches Budget finden.

Darüber hinaus lesen Sie in diesem Hardware-Teil unter anderem einen Leistungsvergleich von SSD-Flash-Speicherfestplatten und der schnellsten konventionellen Festplatte, der **WD Velociraptor**. Für die nächste Ausgabe bereiten wir uns auf den Test von AMDs Core-i7-Konkurrent **Phenom II X4** vor. Der generalüberhol-

te Vierkerner soll bei gleichem Takt viel schneller arbeiten als das aktuelle Modell. Attraktive Preise unter 300 Euro sollen Intel das Leben wieder schwerer machen. Mehr über AMDs neue CPU siehe News-Meldung auf diesen Seiten. **DV**



Teil 2 unserer Grafikkarten-Historie: Alles über Aufstieg und Untergang von 3Dfx lesen Sie unter **Quicklink: 5819**

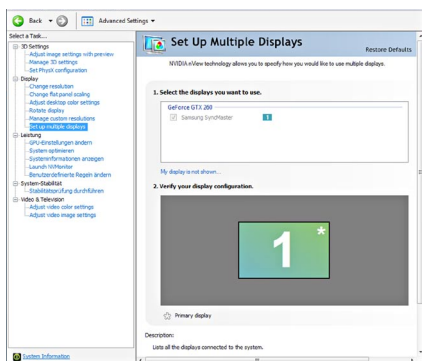
## Neue Geforce-Treiber schneller und mit mehr Funktionen

Die Forceware-Dateien 180.48 für Windows XP und Vista liefern lange vermisste Funktionen nach und erhöhen die Spieleleistung erheblich.

Mit dem neuen Geforce-Treiber mit der Versionsnummer 180.xx liefert Nvidia einen Stapel neuer Features. So unterstützen die neuen Dateien SLI auf Intels X58-Chipsatz, insofern das jeweilige Mainboard von Nvi-

dia für diese Betriebsart zertifiziert wurde. Konkret bedeutet das: wenn der Board-Hersteller Lizenzgebühren abgedrückt hat. Die PhysX-Beschleunigung kann nun, wie schon vor Jahresfrist versprochen, auf eine zweite Grafikkarte ausgelagert werden. Dazu brauchen Sie eine Geforce 8, 9 oder GTX 200 mit mindestens 256 MByte. Besonders Enthusiasten freuen sich über die Möglichkeit, auch im SLI-Betrieb zwei Monitore nutzen zu können und nicht ständig zwischen SLI und Mehrschirm hin- und herschalten zu müssen. Zu guter Letzt verbessern die 180er-Treiber in vielen Spielen, darunter **Far Cry 2**, **GTA 4** und **Assassin's Creed**, die Leistung um 10 bis 20, in Einzelfällen bis zu 50 Prozent. **DV**

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 5822

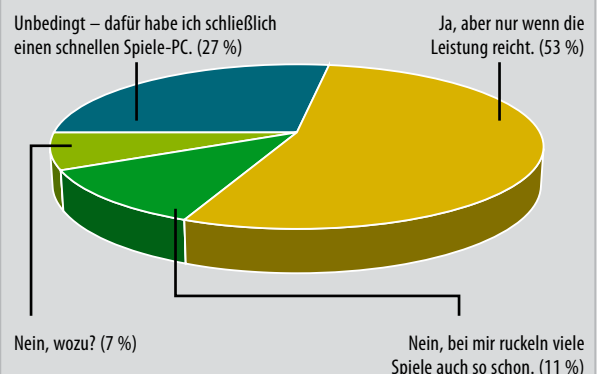


Der neue **Treiber** unterstützt nur Geforce 8800, 9xxx und GTX 200.

## Kantenglättung: ja oder nein?

Fast 80 Prozent der GameStar-Leser nutzen Bildverbesserungen wie Kantenglättung oder anisotrope Texturfilterung.

Immer mehr Spielen nutzen die Möglichkeiten ihrer Grafik-Hardware aus. Fast ein Drittel hat in zusätzliche Leistung investiert, um permanent mit Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung spielen zu können. Knapp die Hälfte der Umfrageteilnehmer macht den Einsatz der Bildverbesserer abhängig von der Performance. Nur 7 Prozent fragen sich, wozu glatte Polygonkanten und möglichst feine Texturen gut sein sollen.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.408 Teilnehmer

## Referenzklassen Spiele-PCs

## Hardware-Details

**Prozessor** Athlon 64/3500+  
**Arbeitsspeicher** 1,0 GByte  
**Grafikkarte** Geforce 7800 GT

## Standard-PC



## Mittelklasse-PC

**Prozessor** Athlon 64 X2/5000+  
**Arbeitsspeicher** 2,0 GByte  
**Grafikkarte** Geforce 8800 GT



## High-End-PC

**Prozessor** Core 2 Quad Q9300  
**Arbeitsspeicher** 4,0 GByte  
**Grafikkarte** Radeon HD 4870



## Spiele-Details

<b>Call of Duty 5</b>	1024x768, minimale Details	1680x1050, maximale Details	1680x1050, maximale Details, 4x AA / 8x AF
<b>Crysis Warhead</b>	1024x768, mittlere Details	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details
<b>Drakensang</b>	1024x768, niedrige Details	1920x1200, hohe Details, 8x AF	1920x1200, hohe Details, 4x AA / 8x AF
<b>Fallout 3</b>	1280x1024, mittlere Details	1280x1024, hohe Details	1680x1050, sehr hohe Details
<b>GTA 4</b>	ruckelt, unspielbar	1024x768, minimale Details	1680x1650, Texturen: mittel, Sicht: 25

## Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
<b>Geforce 6</b>	6600 GT k.A.	6800 Ultra k.A.										
<b>Radeon X100</b>	X700 Pro k.A.	X850 XT k.A.										
<b>Geforce 7</b>	7600 GT k.A.	7800 GT k.A.	7900 GTX k.A.	7950 GX2 k.A.								
<b>Radeon X1000</b>	X1800 GT k.A.	X1950 Pro k.A.	X1900 XT k.A.	X1950 XT k.A.								
<b>Geforce 8 / 9</b>	8600 GT 50 €	8600 GTS 60 €		9600 GT 120 €	8800 GT / 9800 GT 120 €	8800 / 9800 GTX 170 €			GTX 260 260 €	9800 GX2 k.A.	GTX 280 400 €	
<b>Radeon HD</b>	2600 Pro 50 €	3650 60 €	2900 GT k.A.	3850 70 €	4670 70 €	4830 120 €	3870 80 €	HD 4850 150 €	HD 4870 200 €	HD 4850 X2 300 €	HD 4870 X2 450 €	
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
<b>Athlon 64</b>	4000+ k.A.											
<b>Athlon 64 X2</b>	4600+ 50 €	5200+ 60 €	6000+ 80 €		6400+ 100 €							
<b>Phenom</b>			X3 8450 85 €		X3 8750 110 €	X4 9550 120 €	X4 9850 150 €	X4 9950 160 €				
<b>Core 2 Duo</b>		E4300 95 €	E4600 100 €		E6600 k.A.	E7400 130 €	E8200 130 €	E8500 150 €	E8600 250 €			
<b>Core 2 Quad</b>									Q6600 165 €	Q9300 230 €	Q9550 300 €	QX9770 1.350 €
<b>Core i7</b>									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.

## Phenom II X4 mit 3,0 GHz

Mit dem überarbeiteten Phenom will AMD ab 8. Januar 2009 der Intel-Konkurrenz Core 2 einheizen.



Die **Verarbeitungsqualität** liegt, wie von Logitech gewohnt, auf hohem Niveau.

Mit Verspätung will AMD seinen neuen Vierkernprozessor **Phenom II X4** nun Anfang Januar vom Stapel lassen. Der neue Chip entsteht im 45-nm-Prozess und erlaubt höhere Taktraten von anfangs bis zu 3,0 GHz statt derzeit nur 2,6 GHz. Unter anderem soll ein von 2,0 auf 6,0 MByte verdreifachter L2-Cache alte Leistungsbremsen lösen. Zumindest mit einem Bios-Update passen die neuen Phenoms auch in bestehende AM2+-Platinen. Nach unserer Einschätzung werden allerdings nicht alle Hersteller für jedes ihrer Mainboards eine aktualisierte Software anbieten. **DV**

►QL: L195

## Mini-Tastatur von Logitech

Die **G13** hat **25 programmierbare Tasten** und eine **Hintergrundbeleuchtung**.

Nun steigt auch Marktführer Logitech in das Segment der Mini-Tastaturen für Spieler ein. Von den insgesamt 34 Schaltern können Sie 25 programmieren und bei Be-

darf mit Makros versehen; die Tasten sind beleuchtet. Ein kleiner Joystick an der rechten Seite soll die Bedienung von Menüs oder die Waffenwahl vereinfachen. Das 160 mal 43 Pixel große Schwarz-Weiß-Display zeigt Statistiken oder Systeminformationen. Wir sind ge-

spannt, ob die Treiberunterstützung dafür besser wird als bei der großen **G15**-Tastatur. Ohnehin stellen wir die Daseinsberechtigung des **G13** in Frage: Es kostet dreiste 90 Euro! Eine **G15** mit komplettem Tastenfeld steht für 70 Euro im Laden. **DV**

►Quicklink: 5821

## Erster leiser Kühler für Geforce GTX 200

Ein halbes Jahr nach der Produkteinführung durch Nvidia verkauft Thermalright den ersten Austausch Kühler.

Die Referenzlüfter von AMD und Nvidia sind im 2D-Betrieb meist leise, im 3D-Modus jedoch hörbar. Geräuschempfindliche tauschen den Standardkühler daher gerne gegen ein leiseres Aggregat aus. Für Radeons ist das Angebot vielfältig, für die

Geforce-GTX-Reihe fehlte bislang ein passender Ersatz. Den reicht Thermalright mit dem **HR-03 GTX** nach: Der 50 Euro teure Kühler hat sechs Heatpipes und blockiert vier Steckplätze! Thermalright verkauft den **HR-03 GTX** ohne Ventilator. Daher empfiehlt der deutsche Vertrieb PC-Cooling.de dringend einen 120-mm-Lüfter mit mindestens 1.500 U/Min.

►Quicklink: 5820

Ob der HR-03 GTX Nvidias Geforce-GTX-Serie wirklich zum Schweigen bringt, lesen im **Test im nächsten Heft**.





# Die beste Spiele-Hardware fürs Geld

Gute Hardware muss nicht teuer sein. Wir haben für Sie die besten Produkte quer durch alle Segmente recherchiert – mit Blick aufs Preis-Leistungs-Verhältnis.

## Schwerpunkt-Inhalt

Grafikkarten .....	142
CPU, Mainboard & Speicher .....	144
Große TFTs .....	146
Spiele-Sound total .....	147
Mäuse, Tastaturen & Co .....	148
Gehäuse & Netzteile .....	150

Egal ob Grafikkarte, Maus oder Flachbildschirm – die Hersteller verkaufen naturgemäß am liebsten teure Produkte, bei denen sie pro Stück mehr verdienen als bei günstigeren. Aber längst nicht jeder kann oder will sich Grafikkarten für 500 Euro oder Tastaturen für 80 Euro leisten. Oft ist der Zusatznutzen ohnehin begrenzt: Wer einmal in zwei Jahren 500 Euro in einen 3D-Beschleuniger investiert, ist kurz nach dem Kauf zwar an der Leistungsspitze, am Ende der geplanten Lebenszeit aber auch nicht schneller unterwegs als mit dann aktuellen Mittelklassekarten. Cleverer ist es stattdessen, einfach alle zwei Jahre eine neue Karte für um die 200 Euro zu kaufen. Bei Prozessoren gehen Preisaufschlag und Leistungsvorteil sogar noch weiter auseinander.

Wir tief müssen Spieler also wirklich in die Geldbörse greifen, um mit Spaß am PC zu spielen? Wir haben alle relevanten Produktkategorien nach der Hardware mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis durchforstet. Das Ergebnis: Hohe Qualität ist

oft viel günstiger zu bekommen als angenommen. In diesem Schwerpunkt finden Sie Top-Grafikkarten für 115 Euro, Spitzenmonitore ab 160 Euro und tolle Mäuse für gerade einmal 20 Euro.

### Preiskampf

Alle unsere Produktempfehlungen sind ihr Geld wert, High-End-Luxus und Billigheimer bleiben außen vor. Alle Preise entsprechen wie immer bei GameStar aktuellen Mittelwerten (auch im Einkaufsführer). So finden Sie ein bestimmtes Produkt bei manchen Händlern mitunter noch preiswerter, wohingegen andere Geräte wiederum deutlich teurer sein können. Am günstigsten kaufen Sie erfahrungsgemäß bei Internet-Versandhändlern. Zwar pflegen gerade Media Markt und Saturn ihr Billig-Image, aber außer den im Prospekt beworbenen Angeboten liegen die Preise der übrigen Hardware meist deutlich über dem Durchschnitt. Gute Beratung bieten dagegen eher lokale Fachhändler, deren Preise allerdings häufig nicht mit denen im Internet mithalten können.

### Aufrüsten

Fast alle von uns ausgewählten Komponenten funktionieren problemlos mit bestehenden Systemen. Sollten da Zweifel bestehen, sichern Sie sich beim Händler Ihres Vertrauens ab. Weil aktuelle Prozessoren eher selten mit zwei Jahre alter Hardware harmonieren, haben wir uns entschieden, Kombinationen aus CPU, Hauptplatine, Speicher und Kühler zusammenzustellen anstatt Einzelempfehlungen abzugeben. Unsere Aufrüstpakete kosten 230 Euro, 320 Euro und 495 Euro. Gera-

de die beiden leistungsfähigeren Kombis verlangen im Zusammenspiel mit einer modernen Grafikkarte nach einem starken Netzteil. 400 Watt sollte das Kraftwerk mindestens haben, Reserven für zusätzliche Festplatten oder eventuell eine zweite Grafikkarte zwecks Crossfire oder SLI bleiben da aber nicht. Auf der sicheren Seite sind Sie mit mindestens 550 Watt. Wenn Ihr vorhandenes Netzteil deutlich weniger leistet, hilft der Artikel »Gehäuse & Netzteilen« bei der Suche nach einem neuen Aggregat.

DV

## Fujitsu Siemens Computers GameStar-PC

Wer sich das Schrauben sparen will, greift zu einem Komplettrechner wie dem aktuellen **Amilo Pa 3630 GameStar** von Fujitsu Siemens Computers für 699 Euro. Eckdaten:

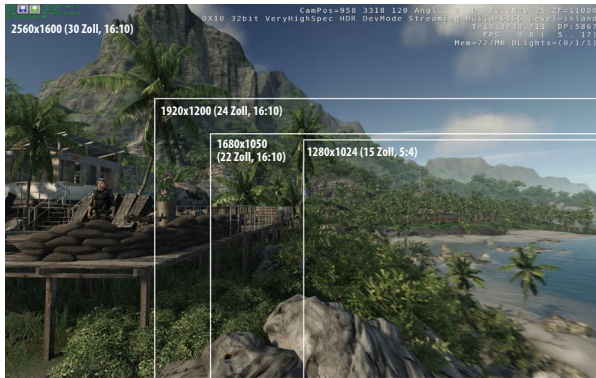
- Phenom X4 9550
- 4,0 GByte Speicher
- Radeon HD 4850

Mehr dazu erfahren Sie online unter ► [gamestar.de-Quicklink: 5798](http://gamestar.de-Quicklink: 5798).



# Die besten Grafikkarten

Ohne eine schnelle Grafikkarte geht in Spielen nichts. Wir haben die Modelle mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis zwischen 80 und 290 Euro herausgepickt.



1920x1200 zeigt fast eine Million Pixel mehr als 1280x1024 – viel Zusatzaufwand für die Grafikkarte. **1680 mal 1050 Pixel ist ein brauchbarer Kompromiss.**

Wie viel eine Grafikkarte leisten muss, hängt in erster Linie von der Monitorauflösung und dem Spielverhalten ab. Wenn Sie nur gelegentlich spielen, vor allem technisch weniger aufwändige Titel wie **World of Warcraft**

oder **Die Sims 2**, dann bekommen Sie heutzutage schon für 80 Euro einen brauchbaren 3D-Beschleuniger. Sollen jedoch auch anspruchsvollere Titel wenigstens in mittleren bis hohen Details flüssig laufen, so müssen Sie

mindestens 100 Euro in eine GeForce 9800 GT investieren. Wer **Crysis** in 1680x1050 mit möglichst hohen Grafikeinstellungen spielen will, findet zwischen 150 und 200 Euro reichlich Performance fürs Geld sowie ausreichend Leistungsreserven für die Spiele der nächsten Zeit.

## Auf die Auflösung kommt es an

Die Abhängigkeit der Bildwiederholrate von der Auflösung erschwert die Auswahl zusätzlich: TFT-Monitore erreichen ausschließlich in der nativen Einstellung ihre maximale Schärfe, bei einem 19-Zoll-Monitor also in 1280x1024 (neuere Breitbildmodelle lösen dagegen mit 1440x900 auf). Auf einem 22-Zoll-Monitor mit 1680 mal 1050 Bildpunkten

steigt der Arbeitsaufwand für die Grafikkarte allein durch die höhere Auflösung um 30 Prozent! 24 Zoll-TFTs verlangen mit 1920x1200 Pixeln weitere 30 Prozent mehr Rechenkraft.

Zwar unterstützen Flachbildschirme auch kleinere Auflösungen als die native, in der Regel geht die Qualität dann aber nur eine Stufe niedriger in Ordnung. Als Alternative können Sie im Grafikkarten-Treiber bestimmen, dass Auflösungen unterhalb der nativen nicht großgezogen werden. Das dann scharfe Bild wird allerdings von hässlichen schwarzen Balken umrahmt – je nach Differenz zur TFT-Auflösung mit ziemlich großen. Besser ist also die Wahl einer zur Auflösung passenden Grafikkarte oder eines zur Grafikkarte passenden Monitors.

## Bis 100 Euro

Für anspruchslosere Spiele oder kleine Monitore genügen günstige Grafikkarten – wir stellen die besten Weihnachtsschnäppchen vor.

Halbwegs spieleaugliche Grafikkarten gibt es nicht für weniger als 50 Euro. Unser Spartipp, die 80 Euro preiswerte **Radeon HD 4670** von Club 3D, ist schnell genug für **World of Warcraft** oder andere weniger technisch aufwändige Spiele. **Crysis Warhead** & Co. laufen natürlich auch, aber nur mit reduzierten Details und selbst dann nicht besonders geschmeidig. Im Vergleich zur ähnlich teuren Nvidia-Konkurrenzplattine GeForce 9500 GT leistet die

Radeon HD 4670 in Spielen dennoch deutlich mehr. Gerade zum Aufrüsten eines Komplettrechners mit schwacher Onboard-Grafik oder als preiswerter Ersatz für eine überholte Platine wie die GeForce 6800 GT oder die Radeon X800 ist die kleine **Radeon HD 4670** die richtige Wahl.

Um Titel wie **Crysis** oder **Far Cry 2** so spielen zu können, wie sie auf den meisten Screenshots aussehen, brauchen Sie aber wesentlich mehr 3D-Leistung. Die



World of Warcraft läuft selbst auf **Einsteiger-Grafikkarten** wie der Radeon HD 4670 einwandfrei – zumindest in zivilen Monitorauflösungen wie 1280x1024.

bekommen Sie zum Beispiel bei unserem Preis-Leistungs-Tipp Xpertvision **GeForce 9800 GT**. Die knapp 100 Euro teure Karte hat 512 MByte Videospeicher und stellt die meisten Spiele bis 1280x1024 in maximalen Details flüssig dar, oft sogar mit Kantenglättung. Bei höheren Auflösungen oder Hardware-Fressern wie **Crysis Warhead** müssen Sie die Grafikeinstellungen jedoch etwas herunterregeln: Statt mit ma-

ximalen Details läuft **Crysis** zum Beispiel mit hohen Details weitgehend flüssig spielbar. Unter Windows Vista empfehlen wir Ihnen, das Spiel im DirectX-9-Modus zu starten. DirectX 10 kostet sehr viel Performance – ohne erkennbaren optischen Vorteil. Übrigens: Im Vergleich zur absurderweise gleich teuren GeForce 9600 GT liefert die 9800 GT im Schnitt mindestens 15 Prozent mehr Spieleleistung!

### Spar-Tipp

Produkt Club 3D Radeon HD 4670  
Preis 80 Euro

### Bewertung

- schneller als GeForce 9500 GT ➤ leise
- langsam in hohen Einstellungen

**Fazit** Gute Spieleleistung, leiser Betrieb – für Sparfüchse und Gelegenheitsspieler ist die HD 4670 genau das Richtige.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Xpertvision GeForce 9800 GT  
Preis 100 Euro

### Bewertung

- genug Leistung bis 1680x1050
- SLI-Option

**Fazit** Mit der 9800 GT können Sie fast jedes Spiel in 1280x1024 in hohen bis maximalen Details genießen. Absoluter Preishammer!

## 100 bis 200 Euro

Obwohl das Angebot in diesem Preissegment am umfassendsten ist, kommen nur drei Grafikkarten für Spieler in Frage.

Zwischen 100 und 200 Euro ist das Preisgefüge durcheinander geraten. Da bekommen Sie eine GeForce 9600 GT (normalerweise 90 Euro) zum Preis einer übertakteten GeForce 9800 GTX+ (190 Euro), da verkaufen einige Hersteller eine völlig überholte Radeon HD 2600XT zum gleichen Kurs wie die topmoderne Radeon HD 4850. Unterm Strich lohnen sich allerdings nur drei Chipvarianten für Spieler: Wer aufs Geld achtet, greift zu unserem 115 Euro günstigen Spar-Tipp **Radeon HD 4830 Lite Retail** von Sapphire. Die rechnet in Spielen etwas schneller als eine GeForce

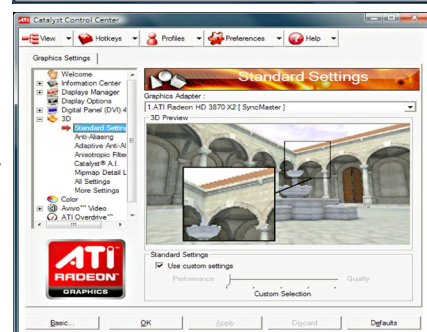
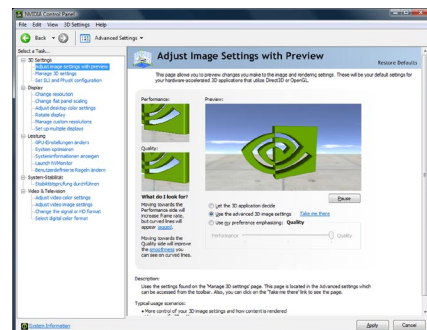
9800 GT; der Lüfter hält sich stets zurück. Das Namensanhängsel **Lite Retail** bedeutet, dass der Hersteller auf teure Beigaben wie etwa eine Spielevollversion verzichtet, um die Karte möglichst günstig anzubieten. Im Karton befinden sich deshalb nur die Platine selbst, eine Treiber-CD und einige Kabel. Die 512-MByte-Platine selbst entspricht bei der Leistung exakt dem Referenzdesign von Chiphersteller AMD.

Für knapp 20 Euro mehr gibt es bereits eine ausgewachsene **Radeon HD 4850**. Das günstigste Modell und unsere Empfehlung kommt von Gainward. Im Gegen-

satz zur preis- und leistungsreduzierten Radeon HD 4830 sind alle Recheneinheiten des RV770-Grafikprozessor aktiv, was sich in einer je nach Spiel und Auflösung um zehn Prozent besseren Spieleleistung widerspiegelt. Wesentlicher Unterschied zum Spitzenmodell Radeon HD 4870 ist der Speicher: Statt rasend schnellen GDDR5-Chips kommt konventioneller, billigerer GDDR3-Videospeicher zum Einsatz.

Noch etwas flotter arbeitet unser Leistungs-Tipp Sparkle **GeForce 9800 GTX+** (165 Euro). Bisher lag diese GeForce auf einem Leistungsniveau mit der Radeon HD 4850, doch durch Verbesserungen im Treiber, insbesondere in der Version 180.84, kann Nvidia das Duell zumindest in einigen Spielen wie **GTA 4** für sich ent-

scheiden. Große Leistungsunterschiede gibt es letztlich nicht; bei der Lautstärke steht die Radeon jedoch besser da. GeForce-Fans können dennoch bedenkenlos die **GeForce 9800 GTX+** kaufen.



Wer regelmäßig seine Grafikkarten-Treiber aktualisiert, hat in der Regel **mehr Performance und weniger Probleme**.

### Spar-Tipp

Produkt Sapphire Radeon HD 4830 Lite Retail  
Preis 115 Euro

### Bewertung

➔ schnell genug bis 1680x1050 ➔ teils mit AA / AF ➔ Crossfire-Option ➔ leise

**Fazit** Preiswerte Spiele-Grafikkarte mit hoher Leistung – noch einen Tick schneller und auch leiser als Nvidias GeForce 9800 GT.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Gainward Radeon HD 4850  
Preis 165 Euro

### Bewertung

➔ schnell genug bis 1680x1050 ➔ oft sogar mit AA / AF ➔ Crossfire-Option

**Fazit** Die Radeon HD 4850 mit 512 MByte ist momentan zu Recht der Renner bei preisbewussten Spielern. Zuschlagen!

### Leistungs-Tipp

Produkt Sparkle GF9800GTX+  
Preis 165 Euro

### Bewertung

➔ schnell genug bis 1680x1050 ➔ oft mit AA / AF ➔ SLI-Option

**Fazit** In einigen Spielen schneller als die Radeon HD 4850, aber auch 20 Euro teurer. GeForce-Jünger können trotzdem zugreifen.

## 200 bis 300 Euro

In der Grafikkarten-Oberklasse bekommen Sie High-End-Leistung zum noch finanzierbaren Preis. Wer mehr ausgibt, ist selbst Schuld.

Die aktuelle Grafikkarten-Oberklasse beginnt mit der günstigsten Radeon HD 4870 bei rund 200 Euro. Insgesamt sind in diesem Preisbereich hauptsächlich zwei aktuelle Grafikkarten interessant, und zwar die genannte Radeon sowie ihre direkte Konkurrenz GeForce GTX 260. Weil die jedoch mindestens 250 Euro kostet, geht der Spar-Tipp damit an AMD: Für gerade mal 200 Euro verkauft Xpertvision seine **Radeon HD 4870 Sonic Dual** mit 512

MByte Videospeicher. Bei diesen Preis kann keine Nvidia-Karte mithalten; die Spieleleistung genügt selbst in technisch anspruchsvollsten Spielen wie **Crysis** bis zu 1680x1050. Viele Titel, darunter **Call of Duty 4**, laufen ohne weiteres sogar in 1920x1200 mit Kantenglättung flüssig. Die Leistungsdifferenz zur eng verwandten Radeon HD 4850 machen übrigens die Speicherchips aus: Während die HD 4850 konventionellen DDR3-Videospeicher nutzt,

greift die HD 4870 auf den um Längen schnelleren DDR5-Speicher zurück.

Unser Preis-Leistungs-Tipp ist die rund 250 Euro teure **GeForce GTX 260** von Zotac. Nach dem anfänglichen Rückstand zur Radeon HD 4870 hat Nvidia mehr Shader-Einheiten als bisher freigeschaltet, um die GTX 260 konkurrenzfähiger zu machen. Der verbesserte Forceware-Treiber 180.84 stärkt die Position der GTX 260 in vielen Titeln zusätzlich. So können Sie auch hier problemlos in 1680x1050 mit hohen Details flüssig spielen, viele Titel laufen auch in 1920x1200 sehr gut. Wer eher eine GeForce-Karte bevorzugt, hat bis 300 Euro nur diese



Radeon HD 4870 und GeForce GTX 260 **blockieren beide den Steckplatz neben der Grafikkarte**.

Wahl, alle anderen sind mit der günstigeren Radeon HD 4870 unterm Strich besser dran.

Absolute Leistungsreferenz bis 300 Euro ist aber die GeForce 9800 GX2 mit zwei G92-Chips im SLI-Verbund und 512 MByte pro Chip. Wie alle Crossfire- und SLI-Systeme leidet auch diese GeForce unter Mikrorucklern, wenn die Bildwiederholrate unter 30 fps fällt, und braucht in den meisten Spielen optimierte Treiber, um ihr volles Potenzial auszuschöpfen. Ansonsten bekommen Sie bei der **MSI N9800GX2-M2D1G** die Leistung einer 380 Euro teuren GeForce GTX 280 für gerade einmal 290 Euro. Allerdings: Die Karte ist ein Auslaufmodell, greifen Sie also schnell zu! **DV**

### Spar-Tipp

Produkt Xpertvision HD 4870 Sonic Dual  
Preis 200 Euro

### Bewertung

➔ schneller als Nvidia-Konkurrenz ➔ AA / AF oft schnell genug ➔ Crossfire-Option

**Fazit** Günstiger geht's nicht – eine Radeon HD 4870 mit Übertaktung für 200 Euro! Nvidias GTX 260 kostet 50 Euro mehr.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Zotac GeForce GTX 260  
Preis 250 Euro

### Bewertung

➔ teils schneller als HD 4870 ➔ mit AA / AF oft schnell genug ➔ SLI ➔ teils hörbar

**Fazit** Teurer als die meisten HD 4870, aber oft auch etwas schneller: Nur bei der Lautstärke liegt die GTX 260 hinten.

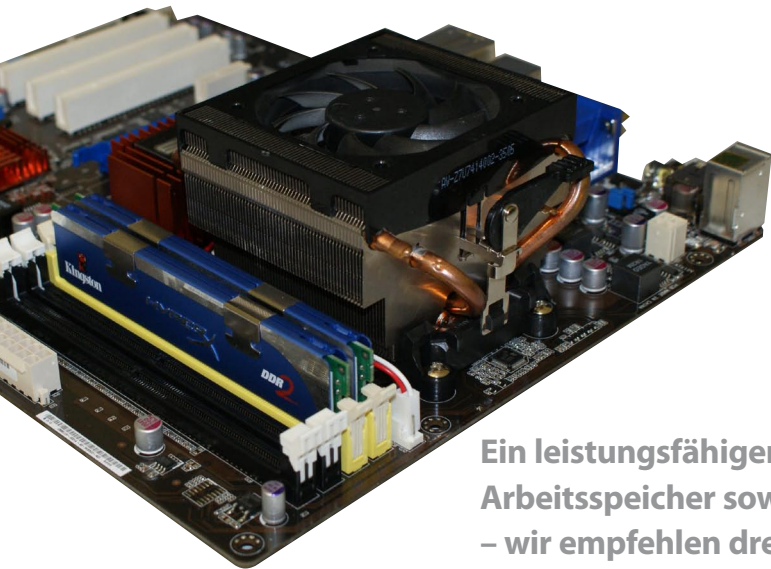
### Leistungs-Tipp

Produkt MSI N9800GX2-M2D1G  
Preis 290 Euro

### Bewertung

➔ schnellste Karte bis 300 Euro ➔ auch mit AA / AF ➔ Mikroruckler durch SLI-Konzept

**Fazit** Für Profis die derzeit absolut schnellste Platine bis 300 Euro. Die noch vorhandenen Restposten dürften aber bald vergriffen sein.



# Prozessor, Mainboard, RAM und Kühler

Ein leistungsfähiger Prozessor, das passende Mainboard samt Arbeitsspeicher sowie ein guter Kühler sind das Herz jedes Spiele-PCs – wir empfehlen drei starke Kombinationen für jeden Geldbeutel.

Wer seinem Spiele-PC mehr Rechenleistung spendieren will, steht meist vor dem Problem, dass er nicht einfach einen aktuellen Prozessor in sein altes Mainboard stecken kann – zwar passt die neue CPU oft mechanisch in den Sockel, häufig kommt der Mainboard-Chipsatz aber nicht mit aktuellen CPU-Modellen klar. So müssen Sie neben dem neuen Prozessor meist noch ein aktuelles Mainboard samt dem passenden Arbeitsspeicher in Ihre Aufrüstpläne mit einbeziehen.

Wir empfehlen Ihnen derzeit bereits für günstige Systeme einen Quad-Core-Prozessor. Zwar rechnen aktuelle Dual-Core-CPU in Spielen, die nur zwei Rechenkerne unterstützen, je nach Taktfrequenz etwas flotter als die Vierkerner, schnell genug sind die Quad-Core-CPU aber allemal. Fast immer begrenzt nämlich die Grafikkarte die Spieleleistung. Mit vier Rechenkernen sind Sie jedoch besser für die Zukunft gerüstet, denn einige aktuelle Titel wie beispielsweise **GTA 4** profitie-

ren bereits deutlich von mehr als zwei Rechenkernen. Mittelfristig wird daher eine Dual-Core-CPU trotz höherem Takt die Spieleleistung gegenüber einem Quad-Core-Prozessor deutlich bremsen, so wie wir es jetzt schon in aktuellen Spielen beim Vergleich Single-Core zu Dual-Core sehen.

Unsere drei Kombinationen aus CPU, Mainboard und RAM in den verschiedenen Preisklassen sind bestens aufeinander abgestimmt und geben Ihnen Schützenhilfe beim Aufrüsten oder stel-

len problemlos die Basis für einen komplett neuen Spiele-PC. Passend zur Preiskategorie finden Sie zudem geeignete und günstige Kühler für jedes System. Außerdem können Sie die Komponenten von Preis-Leistungs- und Leistungs-Tipp beliebig austauschen, da alle der aktuellen Intel-Generation entstammen – so passen die Prozessoren, die Kühler und die Mainboards in beliebiger Kombination zusammen und erlauben deutlich mehr Freiheit bei Ihrer persönlichen PC-Auswahl.

## Spar-Tipp für 230 Euro

Spieleleistung satt ohne schmerzlich schrumpfenden Geldbeutel – für nur 220 Euro spielen Sie bereits zukunftsicher mit vier Rechenkernen.

Wer möglichst günstig aufrüsten und trotzdem alle aktuellen Titel in voller Qualität genießen will, der ist mit unserem Spar-Tipp gut beraten. Den Kern bildet der flotte **Phenom X4 9550** mit 2,2 GHz Takt. Der rechnet zwar in den Benchmarks etwas langsamer als die teurere Intel-Konkurrenz, beschleunigt in Verbindung mit einer starken Grafikkarte aber selbst die leistungshungrigsten Titel problemlos mit maximalen Details. Dank der vier

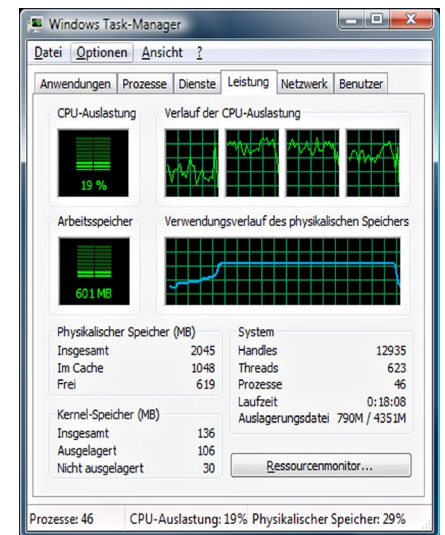
Rechenkerne sind Sie zudem für die Spielezukunft gerüstet und profitieren davon auch beim täglichen Arbeiten mit vielen gleichzeitig geöffneten Programmen.

Das 70 Euro günstige **M3A78**-Mainboard von Asus stellt die passende Basis: Neben dem PCI-Express-16x-Steckplatz (Version 2.0) für die Grafikkarte gibt's zwei PCIe-1x-Slots sowie sechs SATA- und einen IDE-Port. Auch ein HD-Audio-Chip sowie ein GBit-LAN-Anschluss sind mit an Bord. Bei

Bedarf lässt sich das **M3A78** zudem mit dem Anfang 2009 erscheinenden Phenom-Nachfolger Phenom II X4 aufrüsten.

Als Arbeitsspeicher haben wir zwei 1,0 GByte große DDR2-1066-Riegel von Kingston für zusammen 40 Euro ausgewählt, die sich schon in etlichen Testsystemen bewährt haben. Momentan reichen 2,0 GByte auch mit Windows Vista noch zum ruckelfreien Spielen aus, wer auf Nummer sicher gehen will, greift aber beim 4,0-GByte-Kit für 60 Euro zu.

Die Kühlung übernimmt aus Kostengründen der mitgelieferte Boxed-Kühler. Der kühlt ausreichend stark und meist leise, in Spielen dreht er aber hörbar auf.



Langsam kommen **Vierkernprozessoren** auch in Spielen in Fahrt.

### Prozessor

Produkt AMD Phenom X4 9550  
Preis 120 Euro

#### Bewertung

- vier Rechenkerne + flott
- nicht so schnell wie Q6600

**Fazit** Flotter und sehr günstiger Quad-Core-Prozessor mit tollem Preis-Leistungs-Verhältnis und modernen Features.

### Mainboard

Produkt Asus M3A78  
Preis 70 Euro

#### Bewertung

- stabil + GBit-LAN + 2x PCIe 1x
- 6x SATA + 1x IDE + HD-Audio

**Fazit** Sehr günstiges und stabiles Phenom-Mainboard mit allen nötigen Anschlüssen für einen aktuellen Spiele-PC.

### Arbeitsspeicher

Produkt Kingston 2,0 GByte HyperX  
Preis 40 Euro

#### Bewertung

- schnell + sehr stabil + Kühlbleche auf den Riegeln + günstig

**Fazit** 2,0 GByte RAM reichen momentan meist noch für ruckelfreies Spielen, bei Bedarf rüsten Sie später problemlos auf.

### Kühler

Produkt AMD Boxed Kühler  
Preis bei CPU mitgeliefert

#### Bewertung

- kühlt ausreichend + meist leise
- in Spielen hörbar

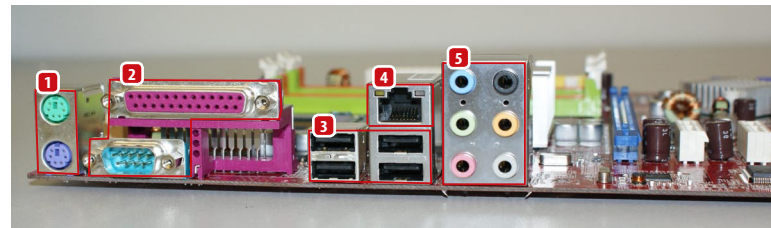
**Fazit** AMDs Boxed-Lüfter kühlt den Phenom selbst unter Last problemlos, wird dabei anders als im Desktop-Betrieb aber hörbar.

## Preis-Leistungs-Tipp für 320 Euro

Für 100 Euro Aufpreis gegenüber dem Spartipp spielen Sie schon mit einem schnellen Core 2 Quad Q6600 sowie 4,0 GByte RAM.

Wer lieber auf Intel als auf AMD setzt, ist mit dem **Core 2 Quad Q6600** für 160 Euro gut beraten. Intels günstiges Einstiegsmodell in die Quad-Core-Welt rechnet schneller als der Phenom X4 9550 aus unserem Spar-Tipp und hat ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Zwar ist das Innenleben des **Q6600** noch im älteren 65-Nanometer-Prozess gefertigt, allerdings überschreitet der Stromverbrauch selbst unter Last nicht die 100-Watt-Marke, und der Prozessor bleibt stets leicht zu kühlen.

Als passendes Mainboard empfehlen wir das solide und in unseren Tests stets sehr stabile **P45 Neo-F** von MSI für 90 Euro. Die Ausstattung reicht mit HD-Audio, GBit-LAN sowie vier USB-, sechs SATA- und einer IDE-Schnittstelle für die allermeisten Spiele-PCs problemlos aus. Auf Crossfire mit zwei Radeons oder SLI mit zwei GeForce-Platinen müssen Sie dagegen verzichten, da das **P45 Neo-F** nur einen PCI-Express-16x-Slot für Grafikkarten besitzt. Allerdings nutzen die wenigsten Spieler Crossfire oder SLI-Systeme,



- 1 Die alten PS/2-Anschlüsse für Maus und Tastatur werden zunehmend durch die USB-Schnittstelle ersetzt.
- 2 Auch serielle (türkis) und parallele Ports (pink) für ältere Modems und Drucker nutzt heute kaum mehr jemand.
- 3 Wenn die USB-Ports auf der Mainboard-Rückseite nicht reichen, findet auf der Platine weitere Pfostenstecker für zusätzliche USB-Anschlüsse an der Gehäusefront oder an einem separaten Slotblech.
- 4 Ein Gigabit-LAN-Anschluss sowie ein HD-Audio-Chip mit 5 analogen Ausgängen ist mittlerweile Standard.

me, da Stromverbrauch und Hitzeentwicklung meist in keinem Verhältnis zur gebotenen Mehrleistung stehen. Wer trotzdem grafische Höchstleistung will, kann problemlos zur Doppel-Radeon HD 4870 X2 mit zwei Grafikkarten auf einer Platine greifen. Für Übertakungsversuche des Prozessors finden sich im Bios des **P45 Neo-F** ausreichend viele

Optionen, wirklich ausgefeiltes Tuning jedes einzelnen Parameters bietet es aber nicht.

Zukunftssichere 4,0 GByte DDR2-1066-RAM als Dual-Channel-Kit sowie der sehr günstige, aber im Vergleich zum Intel Standard-Kühler deutlich stärkere und leisere **Freezer 7 Pro** von Arctic-Cooling komplettieren unsere Preis-Leistungs-Empfehlung.

### Prozessor

Produkt Intel Core 2 Quad Q6600  
Preis 160 Euro

#### Bewertung

- ➔ vier Rechenkerne ➔ schnell
- ➔ nicht so schnell wie Q9550

**Fazit** Schnelle und günstige Quad-Core-CPU mit dem nach wie vor besten Preis-Leistungs-Verhältnis im Intel-Lager.

### Mainboard

Produkt MSI P45 Neo-F  
Preis 85 Euro

#### Bewertung

- ➔ stabil ➔ GBit-LAN ➔ 2x PCIe 1x ➔ 6x SATA ➔ 1x IDE ➔ HD-Audio

**Fazit** Mit allen nötigen Steckplätzen und Anschlüssen ausgerüstetes Core-2-Mainboard für Spiele-PCs mit einer Grafikkarte.

### Arbeitsspeicher

Produkt Kingston 4,0 GB HyperX DDR2-1066  
Preis 60 Euro

#### Bewertung

- ➔ schnell ➔ sehr stabil ➔ Kühlbleche auf den Riegeln ➔ günstig

**Fazit** Mit 4,0 GByte RAM spielen Sie noch längere Zeit ohne nervige Nachladerückler und ohne baldigen Aufrüstbedarf.

### Kühler

Produkt Arctic-C. Freezer 7 Pro  
Preis 15 Euro

#### Bewertung

- ➔ gute Kühlung ➔ leise ➔ nicht genug Leistung für starke Übertaktung

**Fazit** Im Vergleich zu Intels Standardmodell kühlt der günstige Freezer 7 Pro deutlich stärker und dabei stets ohrenschonend.

## Leistungs-Tipp für 495 Euro

Wer etwas mehr Geld zur Verfügung hat, der findet in unserem Leistungs-Tipp aktuelle High-End-Hardware zu bezahlbaren Preisen.

High-End-Rechenleistung zum noch vernünftigen Preis liefert der **Core 2 Quad Q9550** für 280 Euro. Der verfügt über den aktuellen Penryn-Kern in 45 Nanometer Strukturbreite und einige kleinere Optimierungen gegenüber den 65-Nanometer-Vorgängern wie dem Core 2 Quad Q6600. So bleibt der Stromverbrauch des **Q9550** trotz des höheren Taktes von 2,83 GHz in et-

wa identisch zum langsameren Q6600-Vetter mit 2,4 GHz.

Als üppig ausgestattete Hauptplatine empfehlen wir das **P5Q-E** von Asus mit Intels P45-Chipsatz für 130 Euro. Im Gegensatz zu unseren günstigeren Empfehlungen bleibt Ihnen dank der drei Grafik-Slots des **P5Q-E** auch die Crossfire-Option offen. SLI funktioniert dagegen nicht, weil Nvidia die Technik den hauseigenen Chip-

sätzen vorbehält (Ausnahme: die sündhaft teuren X58-Platinen für den Core i7). Die restliche Ausstattung, von der gut durchdachten Heatpipe-Kühlung über die vielen Schnittstellen inklusive eSATA- und Firewire- sowie zwei GBit-LAN-Anschlüssen, lässt keine Wünsche offen. Ebenfalls praktisch im Alltag: Das **P5Q-E** besitzt ein integriertes Mini-Linux, mit dem Sie in Sekunden schnelle Surfen, Chatten oder Bilder betrachten können, ohne zuvor erst das Betriebssystem zu laden (siehe Screenshot).

Wer die ausgefeilten Übertaktungsoptionen im auf Wunsch auch deutschsprachigen Bios des **P5Q-E** nutzen möchte, findet im



In Sekundenschnelle rufen Sie mit dem **Mini-Linux** des Asus-Mainboards ihre Freunde über Skype an, ohne Windows.

**EKL Alpenföhn Groß Clock'ner** (siehe Test in diesem Hardware-Teil) einen potenten, aber günstigen Kühlpartner mit hohen Übertaktungsreserven. **FK**

### Prozessor

Produkt Intel Core 2 Quad Q9550  
Preis 280 Euro

#### Bewertung

- ➔ vier Rechenkerne ➔ sehr schnell
- ➔ sparsamer 45-Nanometer-Kern

**Fazit** Sehr schneller Prozessor mit viel Spiele-Power, aber deutlichem Aufpreis gegenüber unseren günstigeren Vorschlägen.

### Mainboard

Produkt Asus P5Q-E  
Preis 130 Euro

#### Bewertung

- ➔ Crossfire ➔ stabil ➔ Mini-Linux
- ➔ eSATA ➔ Firewire ➔ drei Grafik-Slots

**Fazit** Umfangreich ausgestattetes Mainboard mit Crossfire-Option und integriertem Mini-Linux zum schnellen Surfen.

### Arbeitsspeicher

Produkt Kingston 4,0 GB HyperX DDR2-1066  
Preis 60 Euro

#### Bewertung

- ➔ schnell ➔ sehr stabil ➔ Kühlbleche auf den Riegeln ➔ günstig

**Fazit** 4,0 GB RAM sind derzeit Standard und absolut zukunftssicher. Um die gesamten 4,0 GByte zu nutzen, empfehlen wir Vista 64 Bit.

### Kühler

Produkt EKL Alpenföhn Groß Clock'ner  
Preis 25 Euro

#### Bewertung

- ➔ starke Kühlung ➔ sehr leise
- ➔ viel Reserven zum Übertakten

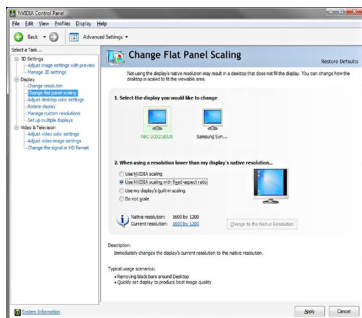
**Fazit** Günstiger, aber kräftiger und dabei flüsterleiser Kühler mit viel Spielraum zum Übertakten des Prozessors.

# Große TFTs

Weil große TFTs immer preisgünstiger werden, lohnen sich 17- und 19-Zöller finanziell nicht mehr. Ab jetzt geben 22 und auch 24 Zoll den Ton an.

## 22 Zoll

Momentan ist das preislich attraktivste Format bei TFT-Bildschirmen 22 Zoll, die Auflösung liegt bei 1680x1050 im 16:10-Format.



Im **Grafikarten-Treiber** bestimmen Sie, ob andere Auflösungen als die native gestreckt oder 1:1 dargestellt werden.

Über die letzten Jahre sind die Preise von Flachbildmonitoren kontinuierlich gefallen und zusammengedrückt. 17- und 19-Zöller kosten dadurch genauso viel wie ein 22-Zoll-Gerät. Mit 160 Euro steht unser Spar-Tipp **Flatron W2242-PF** fast am unteren Ende der Preisskala. Trotzdem zeigt das Display ein ausgewogenes Bild mit guten Farben. Wie bei praktisch allen 22-Zöllern löst auch das Panel des **W2242-PF** mit 1680x1050 Pixeln auf (16:10-Format). Unüblich in dieser Klasse ist der digitale DVI-Eingang, den immer noch viele Hersteller aus Kostengründen streichen und damit auf die bestmögliche Bildschärfe verzichten.

Obwohl unser 215 Euro günstiger Preis-Leistungs-Tipp Samsung **T220** wie der **W2242-PF** ein TN-Panel nutzt, spielt seine Bildqualität eine Liga weiter oben. Farben sind erkennbar intensiver, der Gesamteindruck differenzierter. Die Auflösung beträgt wieder 1680x1050, das schicke Gehäuse strahlt in Klavierlack.

Den **T220** verkauft Samsung als **T220HD** übrigens auch mit integriertem TV-Tuner, der analoges Fernsehen sowie DVB-T unterstützt. Außerdem bietet dieses

260 Euro teure Modell diverse zusätzliche Eingänge, darunter Scart und HDTV über Komponente, beispielsweise zum Anschluss einer älteren **Xbox 360**-Konsole ohne HDMI-Anschluss.

Der Leistungs-Tipp HP **W2228H** kostet mit rund 260 Euro genauso viel wie die Luxusversion von Samsungs **T220**, die Bildqualität ist hervorragend. Darüber hinaus hat das TFT neben einem digitalen DVI- und einem analogen VGA-Eingang auch einen HDMI-Anschluss, der durch den HDCP-Kopierschutz auch die Wiedergabe von hochauflösenden Blu-ray- oder HD-DVD-Filmen unterstützt. Für den Preisaufschlag gegenüber unserem Preis-Leistungs-Tipp bekommen Sie zusätzlich noch einen USB-Verteiler mit zwei Anschlüssen – praktisch!

### Spar-Tipp

Produkt LG Flatron W2242-PF

Preis 160 Euro

### Bewertung

- + voll spielefähig + gute Bildqualität
- + DVI & HDCP + Fuß etwas wackelig

**Fazit** Für den Preis gute Bildqualität. Die Ausstattung ist zwar dünn, das Wichtigste ist in Form eines DVI-Anschlusses aber dabei.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Syncmaster T220

Preis 215 Euro

### Bewertung

- + voll spielefähig + tolles Bild
- + DVI & HDCP + VGA + kein HDMI

**Fazit** Schickes Design, tolles Bild, attraktiver Preis: Samsungs T220 ist Preis-Leistungs-Sieger bei den 22-Zöllern um 200 Euro!

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt HP W2228H

Preis 260 Euro

### Bewertung

- + voll spielefähig + tolles Bild + DVI
- + HDMI + VGA + USB-Hub + spiegelt

**Fazit** Neben dem hervorragenden Bild überzeugt das HP-TFT mit toller Ausstattung. Die Oberfläche spiegelt allerdings.

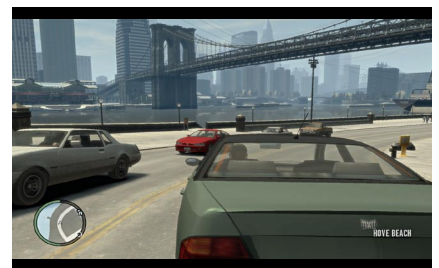
## 24 Zoll

Die großen 24-Zoll-Monitore werden immer preiswerter. Die hohe Auflösung von 1920x1200 verlangt aber nach einer potenten Grafikkarte.

Wie bei den 22-Zoll-TFTs so stellt LG auch bei den größeren 24-Zöllern das preislich attraktivste Gerät. Das **Flatron W2452T** kostet gerade einmal 270 Euro, ist wie alle von uns auf dieser Seite empfohlenen TFTs voll spielefähig und hat eine sehr gute Bildqualität. Das Display löst im für PC-Monitore typischen 16:10-Format mit 1920 mal 1200 Bildpunkten auf. Ab Werk sind Helligkeit und Kontrast allerdings viel zu hoch eingestellt, sodass Sie nachregeln müssen. Bildsignale nimmt der **W2452T** über DVI und VGA entgegen.

Insgesamt noch etwas hochwertiger ist der Preis-Leistungs-Tipp **S2409W** von Dell. Für knapp 340 Euro, also 70 Euro mehr, zeigt dieser Monitor ein insgesamt noch besseres Bild als der Spar-Tipp. Die Anschlussmöglichkeiten sind mit DVI, HDMI und VGA vielfältig. Besonderheit des **S2409W**: Statt auf das typische PC-Seitenverhältnis von 16:10 setzt Hersteller Dell auf das 16:9-Format. Entsprechend löst das Display mit 1920x1080 statt 1920x1200 auf. In der Höhe fehlen Ihnen beim Arbeiten also 120 Bildpunkte, dafür sehen Sie Filme in der Regel ohne schwarze Balken. Letztlich ist das Geschmackssache.

Wer bereit ist, noch mehr Geld zu investieren, greift zu unserem 550 Euro teuren Leistungs-Tipp Eizo **S2401WH-BK**. Die Bildqualität spielt für ein TN-Panel eindeutig in der Oberklasse, die Auflösung beträgt 1920x1200 (16:10). Im Gegensatz zu den günstigeren Monitoren können Sie das Eizo-TFT komfortabel in der Höhe verstellen und außerdem auch im Hochformat einsetzen. Noch bessere Bildqualität bekommen Sie nur bei noch teureren Monitoren mit IPS- oder M/PVA-Panel. **DV**



**Schlecht gelöst:** GTA 4 staucht das 16:10-Bild (1920x1200) einfach auf 16:9 (1920x1080) zusammen.

### Spar-Tipp

Produkt LG Flatron W2452T

Preis 270 Euro

### Bewertung

- + voll spielefähig + DVI & HDCP + VGA
- + Standfuß könnte etwas stabiler sein

**Fazit** Riesige Bildfläche zum kleinen Preis! Trotzdem stimmt alles in allem die Bildqualität und die Ausstattung.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Dell S2409W

Preis 340 Euro

### Bewertung

- + voll spielefähig + HDMI + DVI
- + VGA + 16:9 kostet Platz beim Arbeiten

**Fazit** Preisstarker 24-Zöller mit tollem Bild, umfangreicher Ausstattung und kinotauglichem 16:9-Seitenverhältnis.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Eizo S2401WH-BK

Preis 550 Euro

### Bewertung

- + voll spielefähig + DVI + VGA
- + höhenverstellbar + Pivot + kein HDMI

**Fazit** Eizos 24-Zoll-Einstiegsmodell überzeugt mit einer überragenden Bildqualität und tollen Einstellungsmöglichkeiten.

# Spiele-Sound total

Mit der richtigen Soundkarte klingen Spiele deutlich lebendiger, solange Headset oder Lautsprecher ebenfalls gute Klangqualität liefern.

## Soundkarten

Die richtige Soundkarte peppt Ihre Lieblingsspiele mit realistischem Surround-Sound und umgebungsabhängigen Klangeffekten auf.



Eine X-Fi simuliert Raumklang in Spielen auf Stereo-Headsets.

Für das beste Klangerlebnis in Spielen greifen Sie am besten zu einer Soundblaster-Karte von Creative. Denn nur die aktuelle **X-Fi**-Serie beherrscht EAX 5.0, eine Technik, mit der Spiele den Klang dynamisch an die Umgebung im Spiel anpassen. Noch wichtiger ist allerdings die sehr gute Raumklangsimitation einer **Soundblaster X-Fi** auf gängigen Stereo-Headsets. So hören Sie auch ohne ausgewachsenes 5.1-Boxensystem, aus wel-

cher Richtung Geräusche oder Gegner im Spiel kommen.

Für den PCI-Slot empfehlen wir die **X-Fi Xtreme Gamer** in der Bulk-Version ohne Zubehör für 55 Euro. Gegenüber der **X-Fi Titanium** für 65 Euro mit PCI-Express-1x-Anschluss hat die **Xtreme Gamer** aber Nachteile: So teilen sich Mikrofoneingang und Digitalaus-

gang eine Kombi-Buchse, die **X-Fi Titanium** besitzt separate Digital-schnittstellen. Zum anderen verlangt Creative bei der **Xtreme Gamer** einen Aufpreis zur Freischaltung von Dolby Digital Live, einem Verfahren, das Spielklang in ein 5.1-Digitalsignal verwandelt. Bei der **X-Fi Titanium** ist Dolby Digital Live dagegen bereits aktiviert.

### Spar-Tipp

Produkt Creative X-Fi Xtreme Gamer

Preis 55 Euro

### Bewertung

➔ EAX 5.0 ➔ tolle Raumklangsimitation  
➔ Kombibuchse für Mikro und Digitalausgang

**Fazit** Günstige PCI-Soundkarte mit dem Klang der großen Schwestern, aber etwas eingeschränkter Ausstattung.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Creative X-Fi Titanium

Preis 65 Euro

### Bewertung

➔ EAX 5.0 ➔ tolle Raumklangsimitation  
➔ Dolby Digital Live ➔ Digitalschnittstellen

**Fazit** Toll klingende X-Fi mit PCI-Express-Anschluss, allen nötigen Schnittstellen und Dolby-Digital-Live-Encoder.

## 5.1-Lautsprecher

Surround-Lautsprecher gibt es von ganz billig bis ultrateuer. Wir haben zwei Modelle mit viel Klangqualität pro Euro ausgewählt.

Bereits ab knapp 40 Euro finden Sie 5.1-Lautsprechersysteme bei den Händlern. Allerdings lassen Klang und Verarbeitungsqualität meist sehr zu wünschen übrig. Daher sollten Sie lieber etwas mehr investieren – für einen geringen Aufpreis steigen Klang- und Verarbeitungsqualität erheblich.

Unser Spar-Tipp Logitech **X-540** für 65 Euro ist solide verarbeitet,

der Raumklang in Spielen klar aufgelöst und druckvoll. Die Bedienung geht dank der praktischen Kabelfernbedienung ebenfalls leicht von der Hand. Musik klingt für den günstigen Preis in Ordnung, die geringe Dynamik und der dumpfe Bass lassen aber zu wünschen übrig. Aufgrund der kurzen Kabel eignet sich das **X-540** nur zum Aufbau direkt am Schreibtisch.

Deutlich mehr Klangqualität in jeglicher Hinsicht bietet da der Dauerbrenner **Concept E Magnum** (Power Edition) vom Berliner Hersteller Teufel. Für 160 Euro lässt das 5.1-System inklusive dem über 16 Kilogramm schweren Subwoofer auf Wunsch die Wän-

de vibrieren – mit stets hoher Dynamik und Auflösung. Selbst das Beschallen mittelgroßer Wohnungspartys meistert das System problemlos. Inklusive der beiliegenden 30 Meter Kabel sowie einer Infrarotfernbedienung klare Klangempfehlung!

### Spar-Tipp

Produkt Logitech X-540

Preis 65 Euro

### Bewertung

➔ druckvoller Klang ➔ solide Verarbeitung  
➔ kurze Kabel ➔ dumpfer Bass

**Fazit** Sehr günstiges und trotzdem solides 5.1-System mit gutem Spielklang und praktischer Kabelfernbedienung.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Teufel Concept E Magnum PE

Preis 160 Euro

### Bewertung

➔ toller Klang ➔ druckvoller Bass ➔ Fernbedienung ➔ Preis-Leistungs-Verhältnis

**Fazit** Seit Jahren die beste Preis-Leistungs-Empfehlung bei den hochwertigen 5.1-Lautsprechern für PC-Spieler.

## Headsets

Wer gerne online mit Freunden spricht oder Nachbarn mit empfindlichen Ohren hat, der braucht ein ordentliches Headset.



Eine praktische **Kabelfernbedienung** sollte ein Headset haben.

Stereo-Headsets bieten keinen Raumklang, es sei denn, Sie besitzen eine Soundblaster X-Fi (siehe »Soundkarten«). Als dazu passendes Einstiegs-Headset mit sehr gutem Preis-Leistungs-Ver-

hältnis empfehlen wir Creatives **Fatal1ty Gaming Headset** für 25 Euro. Das überzeugt mit gut aufgelöstem Spielklang, klarer Sprachübertragung und hohem Tragekomfort. Absteckbares Mikrofon und Kabelfernbedienung sind ebenfalls dabei. Nur beim Musikhören mangelt es an Dynamik und klarer Auflösung aller Frequenzen. Spürbar mehr

Klangqualität liefert das Sennheiser **PC161** für 55 Euro. Selbst Musikhören macht dank der sauber aufgelösten Wiedergabe und den druckvollen und trockenen Bässen Spaß. Dazu kommt der hohe Tragekomfort des leichten Headsets, mit dem auch stundenlange

Spielesessions nicht zur Qual werden. In Verbindung mit der absolut klaren Sprachübertragung sowie der hochwertigen Verarbeitung ist das **PC161** eines der besten Stereo-Headsets auf dem Markt (siehe Einkaufsführer) und bietet viel Klang pro Euro. **FK**

### Spar-Tipp

Produkt Creative Fatal1ty Gaming

Preis 25 Euro

### Bewertung

➔ gut aufgelöster Spielklang ➔ leicht  
➔ Musik wenig dynamisch

**Fazit** Sehr günstiges und trotzdem komfortables Headset mit gutem Spielklang und Ausstattung, aber Schwächen bei Musik.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Sennheiser PC161

Preis 55 Euro

### Bewertung

➔ toller Spielklang ➔ auch für Musik geeignet ➔ sehr leicht und bequem ➔ stabil

**Fazit** Sehr gut aufgelöster und druckvoller Klang in Spielen und Musik sowie hoher Tragekomfort sind die Stärken des PC161.

# Mäuse, Tastaturen & Co.

**Tastatur, Maus, Gamepad und Lenkrad beeinflussen den Spielspaß maßgeblich – wir haben die besten Modelle jeder Kategorie für Sie ausgewählt.**

## Tastaturen

**Hauptkriterium für eine Spielertastatur sind präzise Tasten mit knackigem Anschlag – Sonderfunktionen sind teils aber einen Aufpreis wert.**

Gute Spielertastaturen zeichnet vor allem der knackige und präzise Anschlag aller Tasten aus. Und solange es Ihnen hauptsächlich um exakt arbeitende Tasten mit präzisiertem Druckpunkt geht, können Sie problemlos zu unserem Spar-Tipp **G83-6105** von Cherry greifen – für schlappe 17

Euro! Die Tastatur im klassischen Layout ist trotz des günstigen Preises sehr stabil verarbeitet und in vielen Büros im professionellen Dauereinsatz. Zusatzausstattung gibt's allerdings keine.

Wer etwas mehr Komfort in Form von praktischen Multimedia-Tasten zur Steuerung von

Winamp, Mediaplayer & Co. möchte, greift am besten zu Logitechs 25 Euro günstigem und solide verarbeiteten **Media Keyboard 600**. Das bietet neben den präzise schaltenden Standardtasten mit gutem Anschlag auch ein praktisches Rad zur Lautstärkeregelung sowie extra Taster zur schnellen Titelwahl.

Deutlich mehr Leistung bieten erst Spieler-Tastaturen über 50 Euro, wie etwa Microsofts **Side-winder X6** für 55 Euro. Dafür gibt's zwei Drehregler für die im

Dunkeln äußert praktische Hintergrundbeleuchtung sowie die Lautstärke. Den Zahlenblock docken Sie per Magnethalterung auf Wunsch auch links an der **Side-winder X6** an. Freunde komplizierter Befehlsketten werden mit der Makrofunktion glücklich. Die Verarbeitung lässt keine Wünsche offen, nur die Ergonomie leidet etwas unter der mangelnden Höhenverstellbarkeit. Dank tollem Anschlag, vielen Sonderfunktionen sowie hochwertiger Verarbeitung unser Leistungs-Tipp!



Den **Ziffernblock der Sidewinder X6** verpflanzen Sie mittels Magnethalterung auch auf die linke Tastaturseite.

### Spar-Tipp

**Produkt** Cherry G83-6105

**Preis** 17 Euro

#### Bewertung

- ➔ präziser Druckpunkt und Anschlag
- ➔ sehr stabil ➔ keinerlei Sonderfunktionen

**Fazit** Sehr stabile, präzise und günstige Tastatur. Wer auf Multimedia- und Sonderfunktionen verzichten kann, schlägt zu.

### Preis-Leistungs-Tipp

**Produkt** Logitech Media Keyboard 600

**Preis** 25 Euro

#### Bewertung

- ➔ präzise ➔ Lautstärke- und Multimedia-Tasten ➔ nicht so stabil wie Cherry-Tastatur

**Fazit** Multimedia-Keyboards mit präzisiertem Druckpunkt, ordentlichem Anschlag und voller Spieletauglichkeit zum günstigen Preis.

### Leistungs-Tipp

**Produkt** Microsoft Sidewinder X6

**Preis** 55 Euro

#### Bewertung

- ➔ sehr präzise ➔ viele Sondertasten und Funktionen ➔ keine Höhenverstellbarkeit

**Fazit** Tolles Spielgefühl, viele Sondertasten und die hochwertige Verarbeitung lassen selbst teurere Konkurrenten alt aussehen.

## Mäuse

**Neben der Präzision zählt bei Mäusen vor allem die Ergonomie und die Verarbeitungsqualität. Gewichte oder Makros braucht kaum jemand.**

Die Maus ist nach wie vor das intuitivste, präziseste und schnellste Eingabegerät, wenn es um exakte Manöver im Bruchteil

von Sekunden geht. Damit Ihre Befehle in Spielen exakt ankommen, muss vor allem der Mausensor verzögerungsfrei genaue Positionsdaten liefern. Microsofts **Intellimouse Optical** für 15 Euro gelingt das trotz des sehr günstigen Preises erstaunlich gut, selbst flotte Bewegungen kommen mit ordentlicher Präzision im Spiel an. Nur bei wirklich schnellen Manövern gerät der Sensor manchmal ins Schwitzen und reagiert etwas schwammig, nervige

Aussetzer plagen ihn dagegen nur bei extremen Geschwindigkeiten. Die Ausstattung ist mit nur einer Daumentaste mager, aber ausreichend, und auch die solide Verarbeitung stimmt für den günstigen Preis von 17 Euro – verdienter Spar-Tipp!

Um spürbar mehr Präzision, Ausstattung und Verarbeitungsqualität zu bekommen, greifen Sie am besten zu Logitechs Dauerbrenner **MX518** für 30 Euro. Der 1.600-dpi-Infrarotsensor muss sich auch hinter den neuesten Lasermodellen hinsichtlich Präzision und Geschwindigkeit nicht verstecken. Die Feuertasten sowie das Mousrad sind exakt gerastert und arbeiten hochpräzise, die

beiden Daumentasten sind gut erreichbar positioniert. Allerdings passt die **MX518** aufgrund der ergonomischen Form nur in rechte Hände, liegt darin aber für die meisten Spieler perfekt.

Wer Linkshänder ist oder mit der Form der **MX518** nicht klar kommt, testet am besten Razers **Diamondback 3G** für 35 Euro an. Deren überarbeiteter Infrarotsensor arbeitet noch einen Tick präziser als das **MX518**-Modell; die Form des Nagers eignet sich sowohl für Rechts- als auch Linkshänder. Einziges Manko der **Diamondback 3G**: die schmalen und schlecht zu unterscheidenden Daumentasten im Rist zwischen Ober- und Unterschale der Maus.



Logitechs **MX518** (oben) schmiegt sich **perfekt in rechte Hände**, Razers symmetrische **Diamondback 3G** (unten) verleiht **auch linken Händen** höchste Präzision.

### Spar-Tipp

**Produkt** Microsoft Intellimouse Optical

**Preis** 15 Euro

#### Bewertung

- ➔ präzise ➔ fünf Tasten ➔ solide
- ➔ keine Sondertasten

**Fazit** Der Klassiker: ohne Zusatzausstattung, aber mit guter Präzision auf den gängigen Untergründen sowie solider Verarbeitung.

### Preis-Leistungs-Tipp

**Produkt** Logitech MX518

**Preis** 30 Euro

#### Bewertung

- ➔ sehr präzise ➔ dpi-Umschaltung ➔ hochwertig verarbeitet ➔ nur für rechte Hände

**Fazit** Bei Spielern ist die **MX518** aufgrund ihrer hohen Präzision und tollen Form seit Jahren beliebt und ihren Preis absolut wert.

### Linkshänder-Alternative

**Produkt** Razer Diamondback 3G

**Preis** 30 Euro

#### Bewertung

- ➔ extrem präzise ➔ dpi-Umschaltung ➔ auch für linke Hände ➔ Daumentasten

**Fazit** Der hochpräzise Infrarot-Sensor hält locker bei teureren Laser-Mäusen mit, und der Razer-Nager passt auch in linke Hände.

## Gamepads

Führten PC-Gamepads meist ein Nischendasein in der Sportspielecke, sorgen viele Konsolenumsetzungen derzeit für steigende Beliebtheit.

Sportspiele sind seit jeher die Domäne der Gamepads am PC, lassen sich exakte und weiche Richtungswechsel sowie trickreiche Tastenkombinationen damit doch wesentlich exakter steuern als mit der klassischen Maus-Tastatur-Kombination. Auch für die momentan zahlreichen Konsolenumsetzungen eignen sich die handlichen Steuerzentralen meist sehr gut, da die Spiele für Gamepads entworfen wurden.

Einen extrem günstigen Gamepad-Einstieg für nur acht Euro bietet Thrustmasters **Firestorm Dual Analog 3**. Für den schnellen Fußballspaß oder ein flottes Action-

Rennspiel bieten die beiden Analog-Sticks ausreichend Präzision, nur das Digitalsteuerkreuz arbeitet etwas zu schwammig. Die vier Schulter- sowie die vier Feuertasten schalten dafür ordentlich und machen das **Firestorm 3 Dual Analog** zum idealen Gamepad-Einstieg ohne finanzielle Risiken.

Deutlich besser ausgestattet inklusive drahtloser Datenübertragung ist das **Wireless Gamepad** von Big Ben für 25 Euro. Die Form lehnt sich stark am **Xbox 360 Controller** von Microsoft an, allerdings hat das **Wireless Gamepad** elf statt acht Knöpfe, und die Rumble-Funktion macht, im Ge-



Alle »Games for Windows«-Titel müssen zwingend mit dem **Xbox 360 Controller** funktionieren.

gensatz zum Microsoft-Pendant, auch in älteren Spielen keine Probleme. Nachteile sind das etwas zu unpräzise digitale Steuerkreuz sowie der recht empfindliche drahtlose Empfänger, der stets Sichtkontakt zum Pad benötigt.

Trotz der besseren Ausstattung und weniger zickigen Rumble-Funktion des Big Ben **Wireless Gamepad** empfehlen wir Ihnen als Leistungs-Tipp den **Xbox 360 Controller** von Microsoft für 30 Euro (drahtlose Variante: 40 Euro). Der glänzt mit den präzisen Analog-Sticks und der besten Verarbeitung auf dem Markt. Zudem hat er den Vorteil, dass alle »Games for Windows«-Titel damit funktionieren müssen, um das Logo zu tragen. Daher ist er oft das einzige Gamepad, das bestimmte Titel unterstützen – **GTA 4** etwa ist das aktuellste Beispiel.

### Spar-Tipp

Produkt Thrustmaster Firestorm 3 Dual Analog

Preis 8 Euro

### Bewertung

+ ordentliche Analog-Sticks + sehr günstig  
- schwammiges Steuerkreuz

**Fazit** Für 8 Euro absolut spielelauglicher Gamepad-Einstieg, wenn auch mit kleineren Mängeln und ohne Rumble-Funktion.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Big Ben Wireless Gamepad

Preis 25 Euro

### Bewertung

+ präzise + drahtlos + Rumble-Funktion  
- Steuerkreuz - zickiger Empfänger

**Fazit** Dem Xbox 360 Controller nachempfunden, präzises Pad mit besserer Rumble-Funktion, aber empfindlichem Empfänger.

### Leistungs-Tipp

Produkt Microsoft Xbox 360 Controller

Preis 30 Euro

### Bewertung

+ sehr präzise + tolle Verarbeitung  
- Rumble-Probleme in älteren Spielen

**Fazit** Hochpräzises Gamepad mit tollen Analog-Sticks, aber mäßigem Steuerkreuz und teils Rumble-Problemen in älteren Titeln.

## Lenkräder

Ohne geht auch, aber mit macht es mehr Spaß - PC-Lenkräder eröffnen Ihnen in Rennspielen ganz neue Dimensionen des Fahrspaßes.

Vor allem Rennsimulationen profitieren in Sachen Realismus und Fahrgefühl deutlich von einem guten PC-Lenkrad. Beherrscht das Volant zusätzlich noch eine differenzierte Rückmeldung über Straßenbeschaffenheit und Kurvenlage per Force-Feedback, fahren Sie ganz sicher schnellere und authentischere Runden als mit jeder anderen Spielesteuerung auf dem PC.

Als Einstieg in die Lenkrad-Welt empfehlen wir das Saitek

**R660 GT** für 60 Euro. Trotz des günstigen Preises vermitteln die Force-Feedback-Effekte ein facettenreiches Fahrgefühl und rütteln nicht nur dumpf an Ihren Händen. Kritikpunkte gibt's allerdings auch: So stehen die Pedale unangenehm steil und die Verarbeitung wirkt teils etwas wackelig.

Deutlich stabiler und mit einem zusätzlichen Schaltknopf neben der am Lenkrad angebrachten Wippe ausgestattet ist Logitechs **Momo Racing FF** für 90 Euro. Die

rutschfesten Pedale lassen sich auch mit großen Füßen noch bequem bedienen, das griffige Lenkrad rutscht Ihnen selbst in schweißtreibenden Rennen nicht aus der Hand. So meistern Sie problemlos alle Anforderungen – von den spaßigen Action-Rennen eines **Need for Speed** bis hin zu Vollblut-Simulationen wie **GTR 2**.

Rennspiel-Fans, die häufig über Kurse und Pisten jagen, empfehlen wir ein weiteres Logitech-Modell: das **G25** für stolze 220 Euro. Dafür bekommen Sie Ausstattung satt: Eine 900-Grad-Lenkung (1,5 Umdrehungen in jede Richtung), drei Schaltvarianten (Tiptronic, sequenziell, 6-Gang) sowie eine massive Pedalerie inklusive

Kupplung. Die Effekte der zwei kräftigen Force-Feedback-Motoren sind äußerst ausgeklügelt und lassen die virtuelle Strecke fast lebendig erscheinen. Vervollkommen wird das **G25** vom übersichtlichen Treiber und der standardmäßigen Unterstützung in beinahe allen Rennspielen. Klarer Leistungs-Tipp für Profis! **FK**



Logitechs **G25** verwöhnt Sie mit einer exakt arbeitenden **6-Gang-Schaltung**.

### Spar-Tipp

Produkt Saitek R660 GT

Preis 60 Euro

### Bewertung

+ präzise Lenkung + solides FF  
- Pedale zu steil - viel Plastik

**Fazit** Günstiges Force-Feedback-Lenkrad mit überraschend gutem Fahrgefühl, aber Mängeln bei den Pedalen und der Verarbeitung.

### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Logitech Momo Racing FF

Preis 90 Euro

### Bewertung

+ präzise + gute Pedale + gutes FF  
- kein Steuerkreuz

**Fazit** Solides Lenkrad mit differenzierten Force-Feedback-Effekten. Ein Steuerkreuz zum Bedienen von Spielmenüs fehlt aber.

### Leistungs-Tipp

Produkt Logitech G25

Preis 220 Euro

### Bewertung

+ extrem präzise + tolles FF + 3 Schaltvarianten + 900-Grad-Lenkung

**Fazit** Toll verarbeitet und mit facettenreichem, kräftigem Force-Feedback ausgestattet, ist das **G25** den hohen Preis wert.

# Gehäuse & Netzteile

Ein gutes **Gehäuse** vereinfacht den Zusammenbau und hilft bei der Kühlung. **Netzteile** dagegen können über die Stabilität eines PCs entscheiden.

## Gehäuse

Bei der Optik scheiden sich naturgemäß die Geister, Verarbeitung und Bedienung sind aber alles andere als Geschmackssache.

Gehäuse bestimmen maßgeblich die Lautstärke des Rechners und machen den Einbau der



**Gehäuse-Inneres mal anders:** Netzteil unten, herausziehbare Festplatten-Schächte und isolierte Gehäuse-Türen.

Hardware entweder zum Vergnügen oder zur Qual. Als Spar-Tipp empfehlen wir das extrem günstige **CT-K2** von Cooltek. Dank des großen Platzangebots passen selbst extrem lange Karten wie eine Radeon HD 4870 oder eine GeForce GTX 280 ins **CT-K2**. Während Sie die Laufwerke allesamt schraubenlos befestigen, müssen Sie bei den Steckkarten hingegen den Schraubenzieher bemühen – bei einem Preis von 30 Euro ok.

Knapp 40 Euro teurer kommt unser Preis-Leistungs-Tipp **Centurion 590** von Cooler Master. Das 70-Euro-Gehäuse wirkt nicht nur deutlich wertiger, sondern bringt auch zwei Gehäuse-Lüfter mit – darunter einen blau beleuchteten

in der Front. Wenn Ihnen das nicht reicht, können Sie bis zu sechs weitere Lüfter einbauen. Vor allem Bastler freuen sich über die nahezu schraubenlose Montage der Hardware-Komponenten.

Wer deutlich mehr Geld zur Verfügung hat, der greift zum Antec **P182** für 130 Euro. Schraubenlose Montage, cleveres Kabelmanagement, tolle Thermik – mehr Gehäuse braucht kein Mensch. Für optimale Wärmeabfuhr sorgen vier vorinstallierte Lüfter, die zwar leise, aber nicht lautlos arbeiten. Das Netzteil verbannt Antec nach unten. Das durchdachte Kabelmanagement vereinfacht das Strippenziehen, Kabel verlegen Sie beispielsweise hinter dem Mainboard. Ins geräumige Innere passen sechs Festplatten und vier 5,25-Zoll-Laufwerke. Einziger Schönheitsfehler: Die Lüftersteuerung befindet sich an der Rückseite des Gehäuses.



### Spar-Tipp

Produkt Cooltek CT-K2

Preis 30 Euro

### Bewertung

günstig stabil keine Extras wie Lüfter nicht komplett schraubenlos

**Fazit** Kleines, kompaktes Gehäuse für Sparfüchse. Abstriche müssen Sie bei den Extras und der teils mühsamen Montage machen.



### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Coolerma. Centurion 590

Preis 70 Euro

### Bewertung

viele Laufwerksschächte solide Verarbeitung zwei Lüfter integriert

**Fazit** Preiswertes Gehäuse mit zwei Lüftern. Wer will, rüstet bis zu sechs Lüfter nach und baut sechs Festplatten ein.



### Leistungs-Tipp

Produkt Antec P182

Preis 130 Euro

### Bewertung

viele Laufwerksschächte Verarbeitung 4 Lüfter integriert cleverer Aufbau

**Fazit** Spitzen-Gehäuse mit Kabelmanagement, Gehäuse-Dämmung und schraubenloser Montage. Klarer Leistungs-Tipp!

## Netzteile

Egal wie sorgfältig die übrigen Komponenten ausgewählt wurden, das falsche Netzteil kann ein System mit einem Schlag instabil machen.

Ein gutes Netzteil erkennen Sie nicht von außen, auf die inneren Werte kommt es an. Und da gilt: hauptsache leise, kräftig und zuverlässig.

Das Netzteil ist die oft am wenigsten beachtete Komponente in einem Spiele-PC. Schlechte Stromversorger können aber nicht nur durch laute Lüfter nerven oder

Abstürze verursachen, sondern im Extrem-Fall sogar die Hardware beschädigen. Allzu billige Aggregate können bei Stromspitzen durchbrennen und so Mainboard und Arbeitsspeicher mit in den Kurzschluß-Tod reißen.

Als Spar-Tipp empfehlen wir das leise **USP5550** von HKC. Mit dem 550-Watt-Netzteil befuehren Sie selbst Rechner mit einer GeForce GTX 280 oder Radeon HD 4870 mit ausreichend Strom. Allerdings müssen bei dem günstigen Preis von 40 Euro auf viele Annehmlichkeiten wie vier PCIe-Stecker für Crossfire- oder SLI-Systeme verzichten. Auch ein Kabelmanagement fehlt.

Wenn Sie schon einmal einen Spiele-PC selbst zusammenge-

baut haben, wissen Sie, wie nervig die unzähligen Kabel sein können, die aus dem Netzteil ragen. Per Kabelmanagement klemmen Sie die unnötigen Stränge einfach ab. Wozu vier Kabel mit SATA-Anschlüssen, wenn Sie nur zwei Stecker benötigen? Allerdings: Die Komfortfunktion lassen sich Hersteller teils teuer bezahlen. Für 70 Euro bekommen Sie unseren Preis-Leistungs-Tipp **RealPower M 620W** von Cooler Master mit 620 Watt inklusive Kabelmanagement. Wie beim **USP5550** müssen Sie aber auch hier meist mit Adaptern arbeiten, wenn Sie ein Crossfire- oder SLI-System mit schnellen Grafikkarten von Typ GeForce GTX 260 oder Radeon HD 4870 betreiben wollen.

Einfacher, weil ohne Adapter, funktioniert die Verkabelung mit unserem Leistungs-Tipp, dem Enermax **PRO82+ 625 W** für 110 Euro. Kabelmanagement hat dieses Kraftpaket jedoch nicht.



### Spar-Tipp

Produkt HKC USP 5550 550 Watt

Preis 40 Euro

### Bewertung

550 Watt leise kein Kabelmanagement

**Fazit** Gutes und leises Netzteil mit genügend Leistung für stromhungrige Systeme – aber ohne Kabelmanagement.



### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Cooler Master RealPower M 620W

Preis 70 Euro

### Bewertung

620 Watt leise Kabelmanagement

**Fazit** Dank Kabelmanagement verlegen Sie Kabel ganz einfach, zudem befuehren 620 Watt selbst SLI- oder Crossfire-PCs problemlos.



### Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Enermax PRO82+ 625 W

Preis 110 Euro

### Bewertung

625 Watt sehr leise vier PCIe-Stecker für Systeme mit zwei Grafikkarten

**Fazit** 625 Watt und vier PCIe-Stecker befuehren SLI- oder Crossfire-Rechner stabil und leise – klarer Preis-Leistungs-Tipp!



Nahezu jeder Grafikkarte liegt ein **Adapter** von den herkömmlichen Molex-Stromsteckern auf PCIe-Stecker bei.

# Flash-Speicher vs. Festplatte

600 Euro für 80 GByte? Wir vergleichen Intels neue SSD mit der schnellen WD Velociraptor und einer Standard-Platte.

## Festplatten im Detail

	WD Velociraptor	Seagate ST380817AS	Intel X25-M
Kapazität	300 GByte	80 GByte	80 GByte
Zugriffszeit	7,0 ms	12,9 ms	0,1 ms
Cache	16 MByte	8 MByte	16 MByte
U/min	10.000	7.200	-
Lesen / Schreiben (in MByte/s)	104,8 / 104,2	46,1 / 45,8	151,1 / 74,6
Preis	250 Euro	35 Euro	600 Euro

Die **X25-M** von Intel ist keine normale Festplatte, sondern eine sogenannte Solid State Disk (SSD). Mit 600 Euro kostet die 80-GByte-SSD deutlich mehr als herkömmliche Festplatten. Zum Vergleich: Eine normale 1.000-GByte-Platte kostet 100 Euro.

Bereits 1956 kamen die ersten Festplatten von IBM auf den Markt, damals noch mit einer Größe von riesigen 24 Zoll. Aktueller Standard für Desktop-PCs sind Festplatten im 3,5-Zoll-Format (seit 1990). An der grundlegenden Technik mit den rotierenden Platten, die von einem Schreib-/Lesekopf beackert werden, hat sich aber nichts getan. Auch die Solid State Disk ist keine neue Erfindung, Prototypen gibt es seit den Siebzigerjahren. Doch erst jetzt werden SSDs dank höherer Spei-

cherkapazitäten und besserer Fertigung zur Alternative. Um den Fortschritt zu überprüfen, vergleichen wir Intels **X25-M** mit der Western Digital **Velociraptor** und einer zwei Jahre alten Seagate **ST380817AS** mit 80 GByte.

## Theorie

Im Unterschied zu herkömmlichen Festplatten arbeiten in einer SSD keine rotierenden Magnetscheiben, die von einem Schreib-/Lesekopf ausgelesen werden, sondern Flash-Bausteine – ähnlich wie bei USB-Sticks. Während bei einer normalen Festplatte die Informationen erst abgerufen werden, wenn die Scheibe in der richtigen Position steht, kann eine SSD nahezu ohne Verzögerung auf Daten zugreifen.

Auch bei der Ausfallsicherheit steht eine SSD deutlich besser da als eine herkömmliche Festplatte – der gefürchtete »Headcrash« kann bei SSDs nicht auftreten. Von einem »Headcrash« spricht man, wenn der Schreib-/Lesekopf die Oberfläche der Magnetscheibe berührt – etwa bei einem Sturz der Festplatte. Aus diesem Grund »parken« moderne Festplatten den Schreib-/Lesekopf, wenn er nicht gebraucht wird oder wenn Beschleunigungssensoren in der Festplatte einen Sturz bemerken. Nächster Vorteil: Stromverbrauch

und Geräuschkulisse. Die **X25-M** arbeitet lautlos und verbraucht lediglich 0,15 Watt Strom.

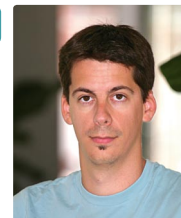
Nur in einer Disziplin kann eine Solid State Disk noch nicht punkten – beim Preis. Intels 80-GByte-SSD **X25-M** kostet mit 600 Euro mehr als doppelt soviel wie die High-End-Platte **Velociraptor** mit 300 GByte (250 Euro).

## Praxis

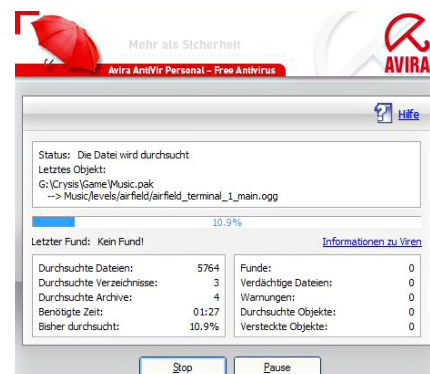
Die Leistungsfähigkeit der **X25-M** fällt vor allem bei Benchmarks ins Auge. Sowohl Lese- als auch Schreibrate liegen weit über dem Niveau normaler Festplatten, und auch bei den Zugriffszeiten thront die SSD über allen anderen. Nur spüren Sie die gemessenen Vorteile auch in der Praxis? Wir testeten die Ladezeiten und die minimalen Bilder pro Sekunde in **Crysis** – das Ergebnis fällt ernüchternd aus. Bei den Ladezeiten gibt es kaum Unterschiede und auch bei den minimalen FPS liegen die Platten mit 41,5 fps (Seagate **Barracuda**) und 39,8 fps (**X25-M**) eng aneinander. Erst als wir **Antivir** parallel zum **Crysis**-Benchmark das Spieleverzeichnis durchsuchen lassen, kann die SSD ihre technischen Vorteile nutzen. Während die Seagate-Platte stellenweise auf 5,9 Bilder pro Sekunde einbricht und die **Velociraptor** auf 13,7 fps gebremst wird, können

## Schnell, teuer

**Hendrik Weins:** Mir gefällt Intels SSD sehr gut, vor allem die Ausfallsicherheit und das geringe Gewicht. Momentan sehe ich SSDs aber nur in Notebooks oder Handhelds, in PCs spielen Größe und Gewicht eine untergeordnete Rolle. Die hohe Geschwindigkeit kann die Platte zudem nicht immer voll ausspielen. Trotzdem zeigt sie eindrucksvoll, wie die Festplatten der Zukunft aussehen. Bei den Preisen muss sich aber noch viel tun.



hendrik@gamestar.de



Ohne SSD macht **Virenschannen** beim Spielen keinen Spaß.

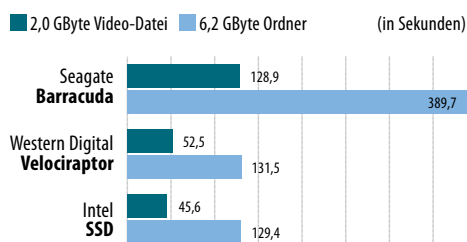
wir mit der SSD nahezu problemlos weiterspielen (29,1 fps). Bei vielen parallelen Zugriffen ist die **X25-M** daher eindeutiger Sieger.

Auch beim Kopieren punktet Intels SSD, wenn auch nicht ganz so eindeutig wie beim **Crysis-Antivir**-Test. Braucht die **Barracuda** über zwei Minuten für das Kopieren einer 2,0-GByte-Datei, schafft es die **Velociraptor** in 52,5 Sekunden und die **X25-M** in 45,6 s. Bei unserem 6,2 GByte großen Testordner fielen die Unterschiede mit 6:29 Minuten (**Barracuda**), 2:11 m (**Velociraptor**) und 2:09 m (**X25-M**) noch deutlicher aus.

## Fazit

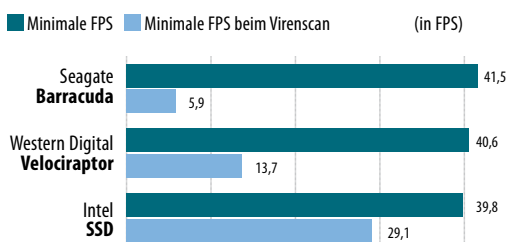
Für Spieler lohnt sich die **X25-M** derzeit nicht, dafür wiegen die Vorteile den deutlich höheren Kaufpreis nicht auf. In Notebooks oder den kleinen Netbooks hingegen kann Intels SSD den geringen Stromverbrauch, die Laufruhe und die hohe Ausfallsicherheit als Trümpfe ausspielen. **HW**

## Kopieren-Benchmark



Während sich unsere alte, 80 GByte große, Seagate-Festplatte ellenlange 6:29 Minuten Zeit lässt, kopieren sowohl die Velociraptor als auch Intels SSD den 6,2-GByte-Ordner in **knapp 50 Sekunden**.

## Crysis-Benchmark



Am deutlichsten gewinnt Intels SSD, wenn mehr als eine Anwendung auf die gleichen Daten zugreift. Während der Viren-Scanner das Crysis-Verzeichnis überwacht, bleibt die Leistung nur auf der SSD **weitgehend stabil**.

# Geforce übertakten per USB

Übertakten kann zu Abstürzen und Bildfehlern führen. Mit Zotacs Nitro übertakten Sie per USB-Box unabhängig von der Software und regeln die Taktfrequenz bei Problemen ganz einfach mit einem Tastendruck herunter.



Die kleine Box steht auf einem stabilen Standfuß; die Verbindung zum Rechner funktioniert über ein USB-Kabel.

nach Einstellung unterschiedliche Aktionen auslösen. Welche, das müssen Sie selber herausfinden, denn das Handbuch wirft mehr Fragen auf, als es erklärt. Per Klick auf »Profiles« und »Create« legen Sie ein neues Profil an, dem dürfen Sie aber keinen Namen oder eine andere eindeutige Bezeichnung geben. Stattdessen lässt Sie der Kasten stets im Ungewissen darüber, welches Profil gerade aktiv ist. Zumindest können Sie per »Back« und »Next« einfach zwischen den Profilen hin- und herschalten.

Im nächsten Schritt klicken Sie auf »Set«, um schrittweise die Taktfrequenzen von Chip, Speicher und Shader zu erhöhen. Der große Vorteil des Nitro: Während des Spielens können Sie die Karte übertakten und bei Bildfehlern die Taktfre-

quenz einfach per Tastendruck wieder reduzieren. So entfällt die lästige Prozedur: Frequenzen einstellen, Spiel starten, bei Bildfehlern Spiel beenden und erneut an den Einstellungen drehen.

Ähnliches leistet aber auch das Zusammenspiel aus den kostenlosen Programmen **FurMark** und **Rivatuner**. Während Sie mit dem **Rivatuner** bequem die Taktraten Ihrer Grafikkarten anpassen, überprüft der parallel laufende **FurMark** mit einem rotierenden Fellknäuel, ob Ihre Grafikkarte jenseits des Limits läuft. Wenn Bildfehler auftreten, reduzieren Sie solange den Takt, bis die Fehler verschwinden – ganz ohne 90-Euro-Kasten.

## Praxistest

Im Test übertakteten wir die Zotac GeForce GTX 260<sup>2</sup> auf 700/2.260/1.480 MHz (Werkseinstellung: 650/2.100/1.400 MHz), bei noch höheren Taktraten traten extreme Bildfehler auf und das Betriebssystem stürzte ab. Eine ordentliche Takterhöhung, die für spürbare Leistungsgewinne allerdings nicht ausreicht. Während Sie beim herkömmlichen Übertakten mit kostenlosen Tools wie dem **Rivatuner** die Garantie verlieren, gewährt Zotac Ihnen immerhin fünf Jahre auf Ihre Geforce – ob Sie diese mit dem **Nitro** nun übertakten oder nicht.

Mit Grafikkarten anderer Hersteller verweigerte »Firestorm« allerdings die Zusammenarbeit. Einzige Ausnahme: Karten mit Geforce-GTX-200-Grafikchip. Während wir mit dem **Nitro** eine Gainward Geforce GTX 260 klaglos übertakten konnten, stellte sich der Kasten bei der gleichen Karte von EVGA aber quer. Unsere Vermutung: Bei allen getesteten Platinen steht im Bios im Feld »Vendor-ID« der Eintrag »Nvidia«, nur EVGA nennt sich selbst in der »Vendor-ID«. Wahrscheinlich überprüft **Nitro** diese Kennung und verlangt zwingend nach Nvidia als Hersteller der Karte. Entsprechend sollte eine Manipulation des Bios mit den einschlägigen Tools das **Nitro** überlisten – daran sollten sich aber nur Profis wagen!

## Fazit

Wer seine Grafikkarte ans Limit bringen will, ohne die Garantie zu verlieren, der kann sich das **Nitro** zulegen. Alle anderen sparen die 90 Euro lieber für eine schnellere Grafikkarte – da gibt's schließlich auch volle Garantie. Und wer weiß, was er macht, kann auch mit erprobten Tools wie **Rivatuner**, **ATI Tray Tools** oder **FurMark** seine Grafikkarte übertakten – auf eigene Gefahr zwar, bei vorsichtigem Vorgehen in der Regel aber ebenfalls ohne Defekt. **HW**

gamestar.de  
Furmark & andere  
Benchmarks  
► Quicklink: S781

Ohne ständigen Wechsel zwischen Spiel und Übertakungsprogramm die Leistung zu erhöhen und bei Bildfehlern den Takt schnell wieder zu reduzieren, das treibt Übertaktern Freudenstränen in die Augen. Allerdings verlangt Zotac für seine vermeintliche Wunderkiste **Nitro** 90 Euro und unterstützt in erster Linie seine eigenen Grafikkarten.

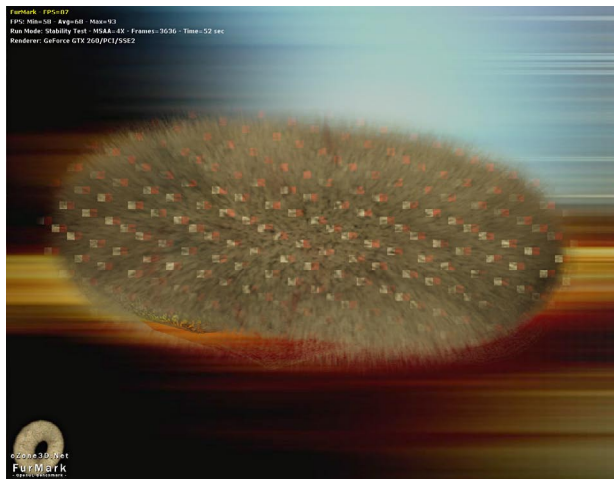
Die Installation ist simpel: einfach per USB an den PC anschließen, die beigelegte Software »Firestorm« installieren, fertig.

## Übertakten teuer gemacht

Sämtliche Funktionen des **Nitro** steuern Sie mit drei Tasten, die je



Furmark testet gleich während der Übertaktung, ob Bildfehler auftreten – ähnlich wie das Nitro, aber kostenlos.



## Mitmachen & je 2 mal gewinnen!

Sapphire verlost auf GameStar.de GameStar-Radeons und das aktuelle Netzeil FirePSU mit 625 Watt. Das Kraftpaket versorgt auch einen Crossfire-Verbund. Teilnahme unter:

► Quicklink: 5835



Um 200 Euro ist die Radeon HD 4870 das derzeit beste Grafikkarten-Angebot. Die 512 MByte der Standardplatinen begrenzen aber die Leistung ab 1920x1200 Pixeln. Der Lüfter ist im 3D-Betrieb zudem oft hörbar.

Zusammen mit Sapphire hat GameStar deshalb die Radeon HD 4870 Toxic 1,0 GB GameStar-Edition entwickelt. Für starke 239 Euro bekommen Sie den doppelten Videospeicher – viele 512-MByte-Modelle kosten genauso viel. Zusätzlich haben wir die Taktraten für Grafikchip und Speicher von 750/1.800 MHz auf 780/2.000 MHz beschleunigt.

### Mehr Spieleleistung

Für 239 Euro spielen Sie jedes Spiel in der nativen Auflösung von 22-Zoll-Flachbildschirmen (1680x1050) flüssig. Fast alle Titel laufen auch in der 24-Zoll-Auflösung 1920x1200 butterweich. Meist bleiben dabei noch ausreichend Leistungsreserven für Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung (siehe Benchmarks). Durch den verdoppelten Speicher können Sie zum Beispiel in GTA 4 die Grafikdetails viel höher einstellen als mit 512 MByte.

### Hauptsache leise

Den schon im Originalzustand nicht schlechten Referenzkühler von AMD haben wir gegen ein besseres Modell ausgetauscht.

Im 2D-Modus unter Windows bleibt auch die Standardvariante angenehm zurückhaltend, im 3D-Betrieb dreht der normale Lüfter allerdings hörbar bis laut auf. Das Kühlaggregat auf unserer Radeon HD 4870 Toxic 1,0 GB GameStar-Edition wird durch drei Heatpipes unterstützt, die sich gemeinsam mit einem 80-mm-Lüfter um ausreichend Frischluft kümmern.

### Auspacken & losspielen

Damit Sie nach dem Einbau der GameStar-Grafikkarte sofort losspielen können, packen wir den spielerisch und optisch spektakulären Rennspiel-Hit **Race Driver: Grid** mit in den Karton (GameStar-Wertung: 91 in Ausgabe 07/2008). Nach der Installation sollten Sie aber zunächst den aktuellen Patch 1.2 aufspielen. Der verbessert unter anderem den Mehrspielermodus, das Force Feedback unter Windows Vista sowie die Unterstützung von Gamepads und Lenkrädern generell.

Zusätzlich bekommen Sie ein 2,0 Meter langes HDMI-Kabel, falls Sie Ihren PC mit Ihrem Flachbildfernseher koppeln wollen (normaler Verkaufspreis: rund 20 Euro). Die Wiedergabe von Videos kann dabei die Grafikkarte übernehmen und so den Hauptprozessor entlasten: Bei hochauflösenden Blu-ray- oder HD-DVD-Filmen ein echter Vorteil.

# Sapphire Radeon HD 4870 Toxic GameStar Edition

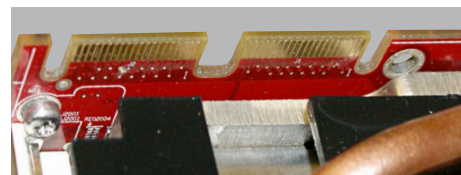
1,0 GByte Speicher, höherer Takt und ein leiser Lüfter: Sapphire und GameStar verkaufen ab sofort die Radeon HD 4870 Toxic für 239 Euro.



Sapphires eigenes 2-Slot-Kühlsystem mit großem Rotor und drei Heatpipes arbeitet in jeder Situation leise.

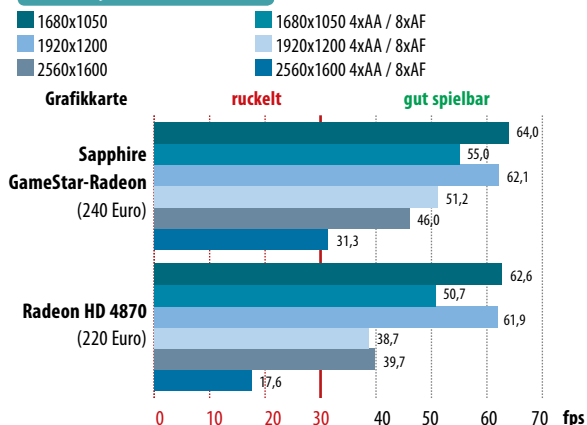


Jeder DVI-Anschluss steuert bis zu 2560 mal 1600 Pixel an. Ein wertvolles HDMI-Kabel samt Adapter sind mit dabei.



Per Crossfire koppeln Sie bis zu drei GameStar-Radeons.

### Far Cry 2 DirectX 10



### Wo gibt's das Ding?

Die Radeon HD 4870 Toxic 1,0 GByte GameStar-Edition verkauft Hersteller Sapphire ab sofort für 239 Euro exklusiv über den Internet-Versandhandel Alternate.de. Österreichische Leser können direkt Alternate.at ansurfen. In der Schweiz bekommen Sie unsere Radeon über Digitec.ch. DV

## Komplett-PC Hardware4u.net



Spieler mit tiefem Geldbeutel oder äußerst spendabler Verwandtschaft dürften ihren Traum-PC gefunden haben: den 2.250 Euro teuren **Gamers Dream Rev 3.1 Air X** von Hardware4u.net. In dem riesigen PC mit schickem Lian-Li-Gehäuse steckt extrem leistungsfähige Hardware wie zwei übertaktete Radeon HD 4870, 6,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher und ein auf 3,6 GHz beschleunigter **Core i7 920** (Standard-Takt: 2,67 GHz). Alles zusammen sitzt auf dem Mainboard **P6T Deluxe** von Asus mit X58-Chipsatz. Bei der Ausstattung gibt's nichts zu meckern (1.000-GByte-Festplatte, **X-Fi**-Soundkarte und Lüftersteuerung sind mit an Bord). Auch Verarbeitung und Lautstärke des **Gamers Dream Rev 3.1 Air X** sind tadellos: Beide Grafikartenlöffel ersetzt Hardware4u durch zwei leise Scythe **Musashi**, den Prozessor kühlt ein Noctua **NH-U12P**, ebenfalls mit zwei Scythe-Lüftern bestückt. Obgleich insgesamt fünf Gehäuselüfter die übrigen Komponenten kühlen – der Rechner bleibt beim Spielen nahezu unhörbar.

Apropos Spiele: Jeder Titel läuft in maximalen Details und vierfacher Kantenglättung ruckelfrei. Selbst **Crysis Warhead** noch mit 34,4 fps in 1680x1050, maximalen Details, vierfacher Kantenglättung und DirectX 10! **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5786

### Gamers Dream Rev

Ca. Preis 2.250 Euro Hersteller Hardware4u.net

#### TECHNISCHE ANGABEN

CPU Core i7 3,6 GHz Mainboard Asus P6T Deluxe  
Festplatte 2x 500 GByte RAM 6,0 GByte  
3D-Karte 2x Radeon HD 4870 Laufwerke 10x DVD±R DL

#### BEWERTUNG

Spielleistung	sehr gute Spieleleistung auch mit AA/AF selbst in 1920x1200	39/40
Ausstattung	Lüftersteuerung Assassin's Creed X-Fi ein Laufwerk	17/20
Technik	sehr sauber verkabelt alle Updates installiert Bedienung	19/20
Lautstärke	in Spielen und unter Windows stets leise beim Booten hörbar	9/10
Aufrüstbarkeit	3 RAM-Slots frei 64-Bit-Windows kein PCI-Slots mehr frei	8/10

**Fazit** Sehr schneller, leiser, vorbildlich aufgebaut und dick ausgestatteter Rechner ohne gravierende Mängel – bis auf den hohen Preis von 2.250 Euro.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

92

## Maus Verbatim



Ergonomie ist eine Wissenschaft für sich. Schwer zu beschreiben, schwer zu fassen. Handliche Produkte zu designen braucht viel Aufwand und dementsprechend viel Geld. Kapital, das Hersteller Verbatim bei seiner **Rapier V1** offenbar nicht investieren wollte – in den letzten Jahren ist uns kaum eine so unhandliche Maus untergekommen wie die **Rapier V1**. Das fängt mit dem in der linken Maustaste eingelassenen Mausehrad (selbst bei geplanter Radrotation lösen Sie regelmäßig die Radtaste aus) an und geht über schwer erreichbare Seitentasten bis hin zur nicht gerade optimalen Gehäuseform. Ebenso unterdurchschnittlich ist die Verarbeitung der Tasten sowie der klapprigen Ladeluke für die fünf mitgelieferten Gewichte.

In Spielen arbeitet der 3.200-dpi-Laser grundsätzlich präzise, an hastigen Bewegungen um die eigene Achse, etwa in schnellen Shootern wie **Quake 4** (dt.), verschluckt sich die **Rapier V1** allerdings mitunter kräftig. Der sachlich gehaltene Treiber beherrscht Makros und erlaubt es, jede Taste frei zu programmieren. Zudem können Sie den USB-Takt verändern sowie die Abtastrate einstellen. Standardmäßig kümmert sich darum eine praktische Wippe an der Seite. **DV**

► gamestar.de-Quicklink: 5781

### Rapier V1

Ca. Preis 25 Euro Hersteller Verbatim

#### TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung Kabel Anschluss USB  
Abtastung Laser (3.200 dpi) Tasten 6+Radtaste  
Pixel k.A. Mausehrad 2-Wege

#### BEWERTUNG

Präzision	ok Aussetzer bei schnellen Bewegungen für Shooter ungeeignet	20/40
Technik	dpi-Umschaltung USB-Takt einstellbar nicht auf allen Pads	14/20
Ausstattung	7 Tasten Taschen Makros flexibles Gewicht 2-m-Kabel	16/20
Ergonomie	schlechtes Handling Position des Mausehads Seitentasten	2/10
Verarbeitung	noch solide Feuertasten träge einige Bauteile klapprig	4/10

**Fazit** Selbst für scheinbar günstige 25 Euro ist Verbatims Rapier V1 kein Schnäppchen – Ergonomie, Verarbeitung und auch die Präzision sind einfach zu schlecht.

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

56

## Tool des Monats Rogue



Szenen aus dem Leben eines Spielers: Während Sie in **Counterstrike** auf den Beginn der neuen Runde warten, noch schnell ein Blick auf Gamestar.de? Oder in **Armory** den nächsten Arena-Gegner aus **World of Warcraft** ausspähen? Bislang ein klarer Fall für die Kombination **Alt** + **Win**. Je nach Speicherausbau kann der Wechsel auf den Desktop aber mitunter ewig dauern oder teilweise sogar zum Absturz des Spiels führen. Damit ist jetzt Schluss! Mit unserem Tool des Monats können Sie während des Spiels im Internet surfen, Mails abrufen oder Videos anschauen. Alles was Sie dazu benötigen, ist das 19 MByte große Programm **Rogue**.

Nach der Installation starten Sie **Rogue** und danach das Spiel Ihrer Wahl. Per **F12** legt sich **Rogue** über das Spielfenster; nach einem Druck auf **F11** können Sie den Browser bedienen. Wollen Sie weiterspielen, drücken Sie erneut **F12** und **Rogue** verschwindet im Hintergrund. In unseren Test funktionierte der Browser mit **World of Warcraft**, **Counterstrike** und **Age of Conan** problemlos, insgesamt unterstützt **Rogue** bislang 18 Spiele. Allerdings verbraucht der Browser teils extrem viele Ressourcen, so lastete er auf unserem Testsystem einen Rechenkern nahezu vollständig aus – die Entwickler kündigten aber bereits eine neue, deutlich genügsamere Version an.

Im Vergleich zu **Firefox** oder **Opera** müssen Sie allerdings zumindest derzeit noch auf die zahlreichen Erweiterungen verzichten. Auch allgemein lässt sich **Rogue** nicht in dem Maße an die eigenen Bedürfnisse anpassen wie die etablierte Konkurrenz. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5674

### Rogue

Ca. Preis kostenlos Entwickler Gotgame

#### TECHNISCHE ANGABEN

Version – Größe 18,8 MByte  
Lizenz Freeware Sprachen deutsch

#### PRO & CONTRA

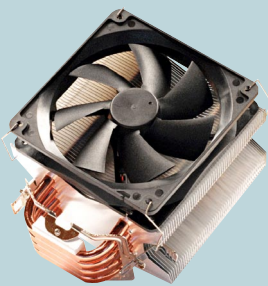
einfach zu benutzen erlaubt das Browsen, ohne aus dem Spiel heraus auf den Windows-Desktop zu wechseln  
nur auf englisch hardware-hungrig

**Fazit** Flotter Browser, der sich nahtlos in Spiele einfügt. Die Idee ist gut – die Rechenlast derzeit aber noch zu hoch. Bei den Features und der Flexibilität kein Vergleich zu Firefox.

**EINSCHÄTZUNG** Gut



## Prozessorkühler EKL



Unter der Marke Alpenföhn vertreibt der Industriehersteller EKL leistungsfähige und günstige Prozessorlüfter wie **Zugspitze**, **Gletscherspalte** oder **Groß Clock'ner**. Wir haben das Topmodell **Groß Clock'ner** getestet und wurden positiv überrascht. Mit 25 Euro kostet der Lüfter deutlich weniger als der bislang Erstplatzierte in unserem Einkaufsführer, der 50 Euro teure Zalman **CNPS 9700 LED** – und ist ihm dennoch überlegen. Selbst als wir unseren Core 2 QX9650 (3,0 GHz) 30 Minuten unter Volllast setzten, blieb die Temperatur mit 61°C im grünen Bereich. Trotz der guten Kühlleistung arbeitet der **Groß Clock'ner** dabei stets leise (0,8 Sone). Mit der mitgelieferten Lüftersteuerung beeinflussen Sie die Umdrehungszahl. Belassen Sie den Kühler aber ruhig auf maximaler Geschwindigkeit, zum einen wegen der Kühlleistung (78°C zu 61°C), zum anderen hören Sie den Lüfter eh nie.

Auch bei der Montage überzeugt der Riesenlüfter. Sie brauchen das Mainboard nicht ausbauen, sondern können den Kühler einfach aufstecken. Achtung: Aufgrund der riesigen Ausmaße passt der **Groß Clock'ner** nicht in jedes Gehäuse und auf jedes Mainboard. Eine Kompatibilitätsliste des Herstellers gibt es nicht. Alles in allem trotzdem neue Referenz! **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5785

## Gehäuse Ikonik



Mit dem High-End-Gehäuse **RA X10 SIM** für saftige 280 Euro will sich der neue Hersteller Ikonik im deutschen Markt etablieren.

So wartet das Gehäuse mit insgesamt 13 Lüftern inklusive LED-Beleuchtung auf: zwei 120-Millimeter-Rotoren in der Front, zwei 80er- und ein 140er-Modell an der Rückseite, dazu kommen zwei 4er-Batterien 80-Millimeter-Lüfter im rechten Seitenteil. Angst vor dem Lärmpegel der vielen Quirle brauchen Sie aber nicht haben: Das Gehäuse bringt eine integrierte Lüftersteuerung inklusive fünf Temperatursensoren mit, die Sie per USB mit jedem beliebigen Mainboard verbinden und über eine Software bedienen. Damit lassen sich alle Lüfter manuell oder temperaturabhängig bändigen.

Selbst übergroße E-ATX-Mainboards und Grafikkarten mit bis zu 33 cm Länge passen ins **RA X10 SIM**. Zusätzlich installieren Sie maximal zehn Festplatten- und sechs DVD-Laufwerke ohne Schrauberei; alle Laufwerke und das Netzteil lagern schwingungsgedämpft. Die Verarbeitung ist meist sehr hochwertig, das Plastik der Gehäuseoberseite wirkt für den hohen Preis aber viel zu billig. Unterm Strich ein clever designtes Gehäuse für Übertakter mit viel Kühlungsbedarf, aber kleineren Mängeln bei der Materialwahl. **FK**

► gamestar.de-Quicklink: 5830

## Grafikkarte MSI



AMDs Radeon HD 4830 soll für etwa 100 Euro den Grafikkartenmarkt aufmischen und Nvidia weitere Marktanteile abnehmen – zumindest beim Preis kann die Karte das Versprechen nicht halten. MSI übertaktet die **R4830 T2D512 OC** dezent von 575/1.800 auf nun 585/1.800 MHz und verfehlt mit 130 Euro den angepeilten Verkaufspreis von 100 Euro deutlich. Die schnellere Radeon HD 4850 bekommen Sie bereits für 20 Euro mehr! Dennoch macht die **R4830 T2D512 OC** eine gute Figur, selbst **Crysis** bringt die Karte nicht ins Schwitzen, zumindest nicht in moderaten Auflösungen (37,4 fps in 1280x1024, hohen Details und DirectX 10). Den Vergleich mit einer gleich teuren GeForce 9800 GT (auch bekannt als GeForce 8800 GT) braucht die **R4830 T2D512 OC** nicht zu scheuen – beide Karten liegen in Spielen etwa gleich auf.

Neben den leicht erhöhten Taktraten ersetzt MSI den Standard-Lüfter durch ein eigenes Modell. Der große Kühler verdeckt im Gegensatz zum normalen Modell zwei PCI-Slots, kühlt die Radeon aber ausgezeichnet – selbst mit dem anspruchsvollen Testprogramm **FurMark** stieg die Temperatur nicht über 62°C; der Lüfter bleibt dabei leise. Außer der Karte liegt nicht viel im Karton: Bis auf Kabel und einen DVI-VGA-Adapter herrscht Leere. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5828

### Groß Clock'ner

Ca. Preis 25 Euro Hersteller EKL

#### TECHNISCHE ANGABEN

Material	Kupfer	Befestigung	Push-Pins
Lüftersteuerung	nein	Kühlung	aktiv
Gewicht	720 Gramm	Maße	125x104x155mm

#### BEWERTUNG

Kühlleistung	sehr gute Kühlleistung stark genug für Übertaktungen	37/40
Lautstärke	praktisch unhörbar selbst mit maximaler Drehzahl	19/20
Technik	passt auf alle Sockel zu groß für einige Gehäuse und Mainboards	17/20
Verarbeitung	gut verarbeitet Lamellen verbiegen leicht	8/10
Ausstattung	Wärmeleitpaste alle Adapter Lüftersteuerung	9/10

**Fazit** Vergleichsweise günstiger Lüfter mit starker Kühlleistung und flüsterleisem Betrieb – der Groß Clock'ner ist verdientermaßen unsere neue Referenz bei den CPU-Kühlern!

**PREIS/LEISTUNG** Gut

90

### RA X10 SIM

Ca. Preis 280 Euro Hersteller Ikonik

#### TECHNISCHE ANGABEN

Formfaktor	E-ATX	3,5 / 5,25	10 / 6
Maße	22x57,2x60,6 cm	Frontports	USB, Audio, Firewire
Lüfter	13	Sonstiges	Lüfterst., 2x eSATA

#### BEWERTUNG

Ausstattung	13 Lüfter inklusive Steuerung 5 Temperatursensoren	32/40
Verarbeitung	sauber verarbeitetes Aluminium scharfer Rand am Plastikdeckel	17/20
Montage	gute Anleitung schraubenlose Montage keine Kabelführung	18/20
Bedienung	viele Frontanschlüsse Lüftersteuerung kein Reset-Knopf	8/10
Design	edle Alu-Frontklappe Fenster liegen bei Plastikteile	7/10

**Fazit** Mit 13 Lüftern inklusive Temperatursensoren und ausgefeilter Steuerung ein vor allem für Übertakter mit hohem Kühlungsbedarf geeignetes, sehr teures Gehäuse.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

82

### R4830 T2D512 OC

Ca. Preis 130 Euro Hersteller MSI

#### TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	Radeon HD 4830	RAM-Anbindung	256 Bit
GPU/DDR-Takt	585/1.800 MHz	DirectX-Version	10.1
Video-RAM	512 MByte GDDR3	Steckplatz	PCIe

#### BEWERTUNG

Spielleistung	schnell bis 1280x1024 zu langsam für hohe Auflösungen	26/40
Bildqualität	beste Kantenglättung perfektes AF AF flimmert minimal	19/20
Technik	DX 10.1 braucht wenig Strom keine Physik-Beschleunigung	16/20
Kühlsystem	leise ... auch im 3D-Betrieb verdeckt zwei Slots	8/10
Ausstattung	HDCP 512 MByte RAM keine Spiele dabei keine Extras	5/10

**Fazit** Flotte und leise Karte für Spieler mit maximal einem 19-Zoll-Monitor. Im Vergleich zu anderen HD-4830-Platinen ist der Preis aber etwas zu hoch.

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend

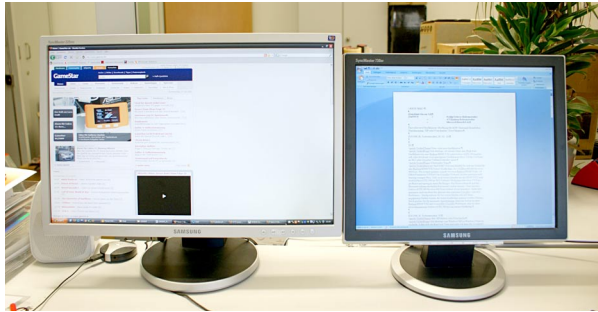
74

# TECHtelmechtel

Zwei Monitore / Hoffnung für AGP / Eine oder zwei Grafikkarten /  
5.1-Spieleklänge über Digitalausgang / Windows XP oder Vista kaufen?

**DVD-XL**  
Nvidia Geforce-  
Referenztreiber  
ATI Radeon-  
Referenztreiber  
Microsoft  
DirectX 9.0c

**gamestar.de**  
Fachbegriffe  
einfach erklärt  
► Quicklink: L8



Alle aktuellen Grafikkarten steuern problemlos zwei **unterschiedlich große Monitore** mit der jeweils für den TFT passenden und optimal scharfen nativen Auflösungen an.

## Zwei Monitore

**Ich möchte neben meinem 19-Zoll-Monitor noch mein altes 15-Zoll-TFT anschließen. Wie geht das und sind die unterschiedlichen Auflösungen der TFTs dabei ein Problem?** *Niko Bechler*

Zwei Monitore mit unterschiedlichen Auflösungen gleichzeitig zu betreiben, beherrschen alle halbwegs aktuellen Grafikkarten mit zwei Ausgängen problemlos. Bei Nvidia-Karten klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Desktop und öffnen die »Nvidia-Systemsteuerung«. Unter »mehrere Anzeigen einrichten« wählen Sie dann »unabhängig voneinander konfiguriert (Dual-view)«. Nun können Sie die Auflösungen der TFTs individuell einstellen. Bei Radeon-Karten starten Sie das »Catalyst Control Center« und konfigurieren beide Monitore im »Displays Manager«.

## Hoffnung für AGP

**In meinem PC mit Athlon 64 3200+ steckt noch eine Radeon X850 Pro im AGP-Slot. Derzeit spare ich auf einen neuen Rechner und überlege mir, ob ich die Wartezeit mit einer Radeon HD 3850 AGP überbrücke. Lohnt das?** *Marc Euler*

Mit einer Radeon HD3850 AGP gewinnen Sie 3D-Leistung hinzu und können spürbar mehr Details in aktuellen Spielen aktivieren. Zu-

mal immer mehr Titel mittlerweile eine Shader-3.0-Karte voraussetzen und auf der X850 Pro nicht mehr starten. Wunder dürfen Sie aber keine erwarten, da auch Ihr Prozessor mit nur einem Rechenkern die Leistung stark begrenzt. Wenn Sie noch längere Zeit auf Ihren neuen Spiele-PC warten müssen, lohnt sich die HD 3850 AGP für etwa 110 Euro. Ansonsten sparen Sie das Geld besser für eine schnellere PCI-Express-Grafikkarte in Ihrem neuen System.

## Eine oder zwei Grafikkarten?

**Soll ich mir eher eine High-End-Grafikkarte wie eine Radeon HD 4870 X2 oder GeForce GTX 280 kaufen oder spiele ich mit zwei Grafikkarten für je 150 bis 250 Euro im SLI- oder Crossfire-Verbund schneller?** *Christopher Föger*

Auf AMD-Seite entscheiden Sie sich am besten für eine Radeon HD 4870 X2 (zwei Grafikchips, 2x

1,0 GByte RAM) für etwa 440 Euro. Die rechnet genauso schnell wie zwei Radeon HD 4870 (als 1,0-GByte-Variante je 250 Euro) im Crossfire-Verbund, ist aber günstiger und benötigt weniger Platz. Auf Nvidia-Seite steht der HD 4870 X2 die GeForce GTX 280 für etwa 400 Euro gegenüber. Die rechnet etwas langsamer, verschont Sie aber mit den typischen Crossfire- oder SLI-Problemen – häufig müssen Sie bei neuen Spielen erst auf einen angepassten Treiber warten, bis beide Grafikchips genutzt werden. Für maximale Spieleleistung greifen Sie daher zu einer Radeon HD 4870 X2 mit eventuellen Crossfire-Problemen oder zu einer etwas langsameren GeForce GTX 280 ohne die Multi-GPU-Komplikationen.

## Spieleklänge über Digitalausgang

**Meinen 5.1-Verstärker habe ich mit dem Digitalausgang meines Mainboards verbunden. Bei Filmen klappt der Raumklang auch, nur in Spielen ist alles Stereo. Wo liegt der Fehler?** *Moritz Schnell*

Um Spiele mit Surround-Sound über den Digitalausgang zu genießen, benötigen Sie eine Soundkarte, die den 5.1-Klang der Spiele in Echtzeit in ein Digitalformat wie Dolby Digital Live oder DTS Connect umwandeln kann. Onboard-Soundchips können das meist nicht. Soundkarten mit Dolby Digital Live beziehungsweise DTS Connect sind etwa die Sound-

blasterX-Fi (Vorsicht: nicht die Audio-Modelle) und die Xonar-Serie von Asus. Für Spieler eignet sich am besten die Soundblaster Xtreme Gamer für etwa 55 Euro, da diese auch die Umgebungssimulation EAX 5.0 beherrscht.

## Bei XP bleiben oder Vista kaufen?

**Ich möchte von Windows XP zu Windows Vista zu wechseln. Lohnt sich der Kauf von Vista und sollte ich dann die 32-Bit- oder die 64-Bit-Version wählen?**

*Marina Weber*

Das Hauptargument für den Umstieg von Windows XP auf Vista ist für Spieler die DirectX-10-Schnittstelle, die Microsoft nur bei Vista integriert. DirectX 10 verhilft einigen entsprechend programmierten Spielen zu etwas mehr Grafikdetails, allerdings ist der optische Unterschied zu DirectX 9 meist nur gering. Im DX-9-Modus sind XP und Vista mittlerweile in etwa gleich schnell. Zwingende Gründe für einen Umstieg auf Vista existieren also noch nicht. Bei einem Wechsel sollten Sie aufgrund der höheren Zukunftssicherheit aber die 64-Bit-Variante von Vista wählen, die inzwischen auch mit Spielen gut funktioniert. **FK**

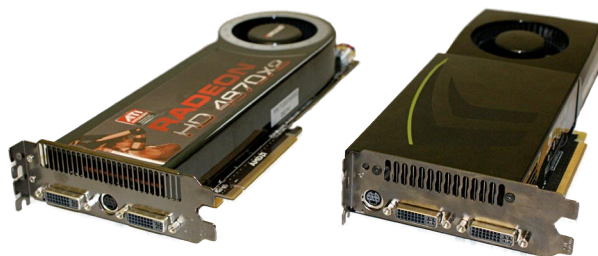
## So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brieft@gamestar.de](mailto:brieft@gamestar.de)

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.



Im **High-End-Segment** greifen Sie besser zur Doppel-Radeon HD 4870 X2 (links) oder der GeForce GTX 280 (rechts) als zu zwei einzelnen, günstigeren Grafikkarten.

# Einkaufsführer

## 02/2009

Der wieder steigende Dollar-Kurs trübt in diesen Monat die Kauflaune: Viele Komponenten sind in den letzten Wochen empfindlich teurer geworden; einige andere trotz allem billiger. Neue Referenz und starke CPU-Lüfter Groß Clock'ner von EKL.

**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
<b>Prozessor Sockel AM2</b>	
Phenom X4 9550 Boxed	130 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Asus M3A78 Pro	90 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston DDR2-1066 2,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Gainward Radeon HD 4850 / 512 MB	135 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA	50 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Samsung SH-S223F	30 €
<b>Gehäuse</b>	
Cooltek CT-K2	30 €
<b>Netzteil</b>	
HKC USP5550 550 W	40 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>545 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	+65 €
Powercolor Radeon HD 4870	200 €
<b>Bessere Soundkarte</b>	<b>UPDATE</b> +80 €
Creative X-Fi Extreme Music	80 €

**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
<b>Prozessor Sockel 775</b>	
Core 2 Quad Q9400 Boxed	250 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	
MSI P45 Neo-F	80 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>UPDATE</b>
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit	60 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Powercolor Radeon 4870 PCS / 1,0 GB	240 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Extreme Music	80 €
<b>Festplatte</b>	
2x WD Caviar Blue 640 GByte	120 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Samsung SH-S223F	30 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	100 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>960 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	-60 €
Powercolor Radeon HD 4870	200 €
<b>Nur eine Festplatte</b>	-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
<b>Prozessor Sockel 775</b>	
Core 2 Quad Q9400	250 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Xigmatek HDT-D1284	30 €
<b>Mainboard PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Asus P5Q Deluxe	180 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	<b>UPDATE</b>
Kingston 4,0 GByte DDR2-1066-Kit	60 €
<b>Grafikkarte PCI Express</b>	<b>UPDATE</b>
Sapphire Rad.HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB	470 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Extreme Music	60 €
<b>Festplatte</b>	
2x Samsung F1 Spinpoint 750 GB	150 €
<b>DVD-Brenner / DVD-Laufwerk</b>	
Samsung SH-S223F / Sony BR-S100S	130 €
<b>Gehäuse</b>	<b>UPDATE</b>
Antec P182	130 €
<b>Netzteil</b>	
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
<b>Gesamtpreis</b>	<b>1.560 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b> -90 €
Zotac GeForce GTX 280	380 €
<b>Nur eine Festplatte</b>	-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** **PREISTIPP**  
► 70 ► 110 € ► 10/08 ► —  
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB

**2 Xpertvision GF 9600 GT 1GB Sonic**  
► 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** **UPDATE**  
► 66 ► 90 € ► 10/08 ► (089) 898 990  
schnell, leise, DirectX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MByte

#### PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

**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 ► 170 € ► 06/08 ► (04185) 708 94 05  
schnell, übertaktet, leise, DX 10.0 / GeForce 9800 GTX / 512 MB

**5 Zotac GeForce 9800 GTX+** **UPDATE**  
► 75 ► 160 € ► 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 ► 240 € ► 12/08 ► —  
sehr schnell, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 1,0 GB

**3 MSI NX9800 GX2**  
► 85 ► 290 € ► 07/08 ► (01805) 251 521  
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.0 / GF 9800 GX2 / 2x 512 MB

**4 Zotac GeForce GTX 260<sup>2</sup>** **UPDATE**  
► 84 ► 250 € ► 12/08 ► (04185) 708 94 05  
sehr schnell, hörbar, DirectX 10.0 / GeForce GTX260 / 896 MB

**5 Asus EAH4870 Top**  
► 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 ► 470 € ► 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** **UPDATE**  
► 84 ► 350 € ► 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 ► 415 € ► 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 ► 380 € ► 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 ► 560 € ► 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

► 90 ► 280 € ► 02/06 ► (089) 996 990  
extrem schnell, gestochen scharf, 4 USB-Ports, DVI

## 2 Asus PG191

UPDATE

► 89 ► 250 € ► 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

PREISTIPP

► 77 ► 170 € ► 04/08 ► (0800) 114 65 88  
voll spielefähig, DVI, ordentliche VerarbeitungTFTs 20 – 22 ZOLL  
BIS 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Samsung 225BW

PREISTIPP

► 79 ► 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

UPDATE

► 77 ► 360 € ► 12/07 ► (02154) 918 80  
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll

## 4 Hannspree Hanns Verona

UPDATE

► 73 ► 260 € ► 07/08 ► (02154) 953 230  
voll spielefähig, spiegelt nicht, HDMI, Breitbild / 22 Zoll

## 5 Belinea o.Display 2

UPDATE

► 71 ► 270 € ► 07/08 ► —  
voll spielefähig, DVI, gleichmäßige Ausleuchtung, Breitbild / 22 ZollTFTs 20 – 22 ZOLL  
AB 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Eizo S2231W

UPDATE

► 93 ► 570 € ► 07/08 ► (02153) 733 400  
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

## 2 NEC 20WGX2 Pro

UPDATE

► 88 ► 470 € ► 10/07 ► (089) 996 990  
voll spielefähig, sehr scharf, brillante Farben, Breitbild / 20 Zoll

## 3 HP W2207H

PREISTIPP

► 87 ► 290 € ► 03/08 ► —  
voll spielefähig, tolle Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

## 4 Samsung Syncmaster T220

UPDATE

► 85 ► 215 € ► 07/08 ► (01805) 121 213  
voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

## 5 Dell SP2208WFP

UPDATE

► 85 ► 310 € ► 07/08 ► (0800) 335 56 61  
voll spielefähig, sehr scharf, spiegelt, Breitbild / 22 Zoll

## TFTs AB 24 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 NEC 2470WVX

UPDATE

► 91 ► 430 € ► 07/08 ► (089) 996 990  
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

## 2 Eizo HD2441W

UPDATE

► 91 ► 1.150 € ► 01/08 ► (02153) 733 400  
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

## 3 Benq V2400W

PREISTIPP

► 84 ► 350 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88  
voll spielefähig, viele Anschlüsse, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

## 4 LG Flatron W3000H

► 84 ► 1.100 € ► Online ► Quicklink: 5460  
voll spielefähig, gute Bildqualität, Breitbild, Full HD, 30 Zoll

## 5 Samsung Syncmaster 305T+

UPDATE

► 84 ► 1.200 € ► Online ► Quicklink: 5461  
voll spielefähig, sehr 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

PREISTIPP

► 88 ► 80 € ► 03/08 ► (01803) 428 468  
Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Intel P35

## 3 Asus P5K Pro

UPDATE

► 85 ► 100 € ► 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

UPDATE

► 83 ► 100 € ► 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

UPDATE

► 90 ► 180 € ► 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

PREISTIPP

► 84 ► 130 € ► 08/07 ► (01805) 251 512  
sehr schnell / lautlos / Intel P35SOCKET AM2(+)  
PHENOM / ATHLON 64 X2  
ATHLON 64 / SEMPRON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Asus Crosshair 2 Formula

UPDATE

► 92 ► 230 € ► 07/08 ► (02102) 959 90  
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

## 2 Asus M2N32-SLI Deluxe Wireless

UPDATE

► 85 ► 140 € ► 09/06 ► (02102) 959 90  
sehr gut ausgestattet / unterstützt Phenom bis 9750 / Nforce 590 SLI

## 3 Gigabyte 790FX-DQ6

UPDATE

► 85 ► 210 € ► 01/08 ► (01803) 428 468  
sehr schnell, vier Grafikkarten-Slots / unterstützt alle Phenoms / 790FX

## 4 Foxconn C51XEM2AA

PREISTIPP

► 83 ► 90 € ► 09/06 ► (040) 471 103 691  
sehr schnell, Übertakter-Board / unterstützt kein Phenom / Nforce 590 SLI

## 5 Asus M3A78 Pro

UPDATE

► 77 ► 90 € ► 10/08 ► (02102) 959 90  
lautlos, schnell, Mini-Linux / unterstützt alle Phenoms / AMD 780GSOCKET 939  
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX  
OPTERON 100

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.

► 81 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849  
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

## 2 MSI K8N Diamond Plus

► 80 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512  
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

## 3 Asus A8R32-MVP Deluxe

► 79 ► 160 € ► 06/06 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200

## 4 Asus A8N-SLI Premium

PREISTIPP

► 78 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90  
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI

## 5 Asus A8N-SLI Deluxe

UPDATE

► 71 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90  
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI

## Sound

## SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Aureatech X-Fi Prelude 7.1

► 90 ► 160 € ► 06/08 ► (04392) 916 10  
perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MByte RAM

## 2 Soundblaster X-Fi Elite Pro

UPDATE

► 90 ► 250 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00  
perfekter Klang, dicke Ausstattung, EAX 5.0, 64 MByte RAM

## 3 Soundbl. X-Fi Titanium Fatal1ty Pro

UPDATE

► 87 ► 150 € ► 08/08 ► (0035) 143 800 00  
sehr guter Klang, PCI Express 1x, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MB

## 4 Soundblaster X-Fi Xtreme Fatal1ty

UPDATE

► 85 ► 100 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00  
sehr guter Klang, EAX 5.0, 64 MByte RAM

## 5 Soundblaster X-Fi Xtreme Music

PREISTIPP

► 83 ► 80 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00  
sehr guter Klang, EAX 5.0

## SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Teufel Concept F

UPDATE

► 92 ► 200 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00  
bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

## 2 Teufel CEM Power Edition

UPDATE

► 90 ► 160 € ► 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

UPDATE

► 84 ► 200 € ► 02/06 ► (0035) 143 800 00  
guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

## 5 Logitech G51

PREISTIPP

► 77 ► 100 € ► 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

UPDATE

► 87 ► 350 € ► 04/08 ► (01805) 125 133  
sehr guter Klang, druckvoller Bass, pegelfest

## 4 Creative Labs I-Trigue L-3600

► 83 ► 110 € ► — ► (0035) 143 800 00  
Spitzen-Sound in ansprechendem Design

## 5 Logitech Z-3

PREISTIPP

► 77 ► 60 € ► — ► (069) 920 321 65  
sehr guter Klang, gute Verarbeitung

## HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Sennheiser PC 350

► 90 ► 130 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96  
bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

## 2 Beyerdynamic MMX 300

► 90 ► 300 € ► 01/08 ► —  
extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte

## 3 Sennheiser PC 161

PREISTIPP

► 87 ► 60 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96  
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

## 4 Sennheiser PC 166 USB

UPDATE

► 87 ► 100 € ► 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

PREISTIPP

►89 ►50 € ►05/08 ►(069) 920 321 65

extrem präzise mit konfigurierbarer Abtaste

## 5 Raptor Gaming M3 Platinum

UPDATE

►89 ►70 € ►06/08 ►-

hoch präzise, konfigurierbare Abtaste, interner Speicher



## 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

UPDATE

►79 ►70 € ►12/07 ►(069) 920 321 65

präziser Tastenanschlag, viele Extras wie Display, Makrotasten

## 4 Razer Lycosa

►79 ►75 € ►09/08 ►(01805) 125 133

präzise Tasten, ausgefeilte Makrofunktionen, Touchpad, mau beleuchtet

## 5 Logitech G11

PREISTIPP

►77 ►55 € ►02/07 ►(069) 920 321 65

präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display



## LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Fanatec Porsche 911 Turbo

UPDATE

►93 ►300 € ►05/08 ►-

extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

## 2 Logitech G25

UPDATE

►88 ►230 € ►12/06 ►(069) 920 321 65

extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

## 3 Logitech Momo Racing FF

PREISTIPP

►79 ►110 € ►02/05 ►(069) 920 321 65

gutes Force Feedback, tolle Pedale

## 4 Thrustmaster Rallye GT Pro FF

►77 ►110 € ►03/06 ►(09123) 965 80

sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

## 5 Saitek R660GT

►71 ►60 € ►10/08 ►(089) 546 75 70

gutes Force Feedback, Schaltknäufel, mäßige Verarbeitung

## MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Gamers Wear Slickride

PREISTIPP

►86 ►20 € ►06/06 ►(0821) 907 96 14

extrem präzise, sehr guter Halt, Kunststoff-Pad

## 2 Ratpadz Ratpad GSt

UPDATE

►86 ►20 € ►08/06 ►(0521) 875 10 13

gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

## 3 Compad Speedpad

UPDATE

►85 ►20 € ►02/03 ►(0761) 585 36 67

kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

## 4 Kryptec X-Board V2

►85 ►15 € ►03/05 ►(02275) 915 930

stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

## 5 Razer Exactmat

►85 ►30 € ►11/04 ►(01805) 125 133

zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest



## GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Big Ben Wireless Gamepad

PREISTIPP

►79 ►25 € ►12/07 ►(02271) 498 590

präzise Analogsticks, kabellos, gummiert, aber störanfälliger Sender

## 2 Microsoft Xbox 360 Wireless

►79 ►40 € ►04/07 ►(0800) 181 29 68

präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

## 3 Microsoft Xbox 360 Controller

UPDATE

►77 ►30 € ►02/07 ►(0800) 181 29 68

präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

## 4 Logitech Cordless Rumblepad 2

UPDATE

►77 ►40 € ►03/06 ►(069) 920 321 65

präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

## 5 Thrustmaster Wireless Dual Trigger

►76 ►40 € ►03/06 ►(09123) 965 80

präzise, Force Feedback, Funkübertragung



## JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Saitek X52 Pro

UPDATE

►89 ►140 € ►02/07 ►(089) 546 757 0

sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

## 2 Logitech Freedom 2.4

UPDATE

►83 ►55 € ►02/07 ►(069) 920 321 65

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

## 3 Thrustmaster Flightstick X

PREISTIPP

►73 ►20 € ►02/08 ►(09123) 965 80

solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

## 4 Hama Outlandish

UPDATE

►69 ►20 € ►02/07 ►(09091) 50 20

präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

## 5 Logitech Attack 3

UPDATE

►67 ►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

UPDATE

►83 ►1.200 € ►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

PREISTIPP

►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-51 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

PREISTIPP

►84 ►1.700 € ►01/08 ►(01805) 224 465

Core 2 Duo T7500 / 2x GeForce 8700M GT / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

## 5 Deviltech Devil 8000 DTX

►82 ►2.000 € ►Online ►Quicklink: 5189

Core 2 Duo E6850 / GeForce 8800M GTX / 4,0 GB RAM / 17 Zoll



## Kühler

## PROZESSOREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 EKL Groß Clock'ner

NEU

►90 ►25 € ►02/09 ►-

flüsterleise, starke Kühlleistung, / Sockel 939, AM2, 775 / 720 g

## 2 Zalman CNPS 9700 LED

►89 ►50 € ►06/07 ►(01805) 905 071

leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

## 3 Scythe Ninja

PREISTIPP

►85 ►30 € ►12/06 ►(040) 711 890 36

leise, gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 815 g

## 4 Xigmatek Achilles

UPDATE

►85 ►40 € ►10/08 ►-

sehr leise, sehr gute Leistung / Sockel 939, AM2, 775 / 660 g

## 5 Thermalright SI-128 + Papst 4412

►78 ►65 € ►12/06 ►(04392) 916 10

Lüfter: Papst 4412 F/2GLL / Sockel 939, AM2, 775 / 510 g



## GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

## 1 Arctic Cooling Twin Turbo

UPDATE

►90 ►20 € ►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

PREISTIPP

►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

UPDATE

►74 ►20 € ►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

PREISTIPP

►71 ►30 € ►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

UPDATE

►63 ►40 € ►Online ►Quicklink: 5533

Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

## 5 LG GSA-H12N

UPDATE

►63 ►40 € ►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

PREISTIPP

►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

UPDATE

►66 ►250 € ►Online ►Quicklink: 5539

300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA







Am  
Kiosk erscheint  
GameStar 03/2009  
am 28. Januar.  
Vorab-Infos: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

Abonnenten versäumen  
keine Ausgabe!  
[www.gamestar.de/abo](http://www.gamestar.de/abo)

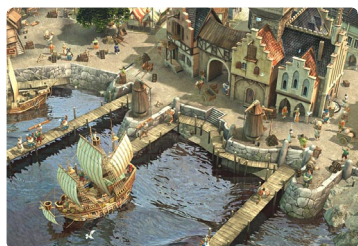
## Preview: Operation Flashpoint 2

Wir reisen erneut nach England, um bei Codemasters einen genauen Blick auf den offiziellen Nachfolger der bisher besten Militärsimulation zu werfen. **Operation Flashpoint: Dragon Rising** will dem Vorgänger in Sachen Realismus in nichts nachstehen. Im Gegenteil, allein die fortschrittliche Grafik der hauseigenen Ego Engine dürfte dafür sorgen, dass der fiktive Krieg auf einer fiktiven Insel im Japanischen Meer erstaunlich echt aussieht. Ob diese Perfektion bei der Optik endet oder nicht, bringen wir für Sie in Erfahrung.



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

Im Nachfolger des Grusel-Shooters von 2005 soll unsere Beziehung zu Alma erwachsener werden. Inwieweit man gegenüber diesem mordlustigen Mädchen anderes empfinden kann als Furcht, finden wir im Test von **F.E.A.R. 2: Project Origin** heraus.



## Preview: Anno 1404

Groß, größer, **Anno 1404**. Die Reihenfolge stimmt, denn Related Designs will die Metropolen des nunmehr vierten Teils der Aufbau-Serie gigantisch anlegen. Wir probieren beim Entwickler aus, wie pompös eine Stadt des Morgenlands werden kann – mit Hilfe des überarbeiteten Wirtschaftssystems.

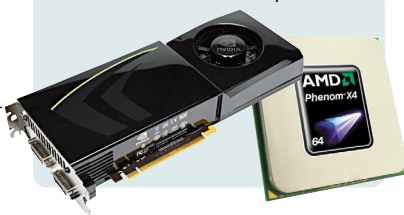


## Test: Herr der Ringe: Die Eroberung

Pandemic hat die Multiplayer-Schlachten von **Star Wars: Battlefront** ins **Herr der Ringe**-Universum übertragen. Wir kämpfen im Test von **Herr der Ringe: Die Eroberung** für Gondor und Sauron. Und sind gespannt, ob wir Zwerge werfen dürfen.

## Die neue Hardware-Generation

Gleich zwei große Neueinführungen stehen im Januar an: AMD wird seinen generalüberholten Phenom II X4 gegen Intels aktuelle Core-Prozessoren stellen. Das Machtgefüge könnte sich dann erstmals seit Jahren wieder verschieben. Und Nvidia rüstet seine GeForce-GTX-Serie auf – eventuell auch mit einer sündteuren Zwei-Chip-Platine.



## Welches MMO kann World of Warcraft schlagen?

Laut offizieller Blizzard-Angaben liegt die Zahl der aktiven **World of Warcraft**-Spieler derzeit bei elf Millionen. Wir schauen uns das Massenphänomen genauer an, analysieren den Erfolg, vergleichen es mit anderen aktuellen Online-Rollenspielen und geben einen Ausblick auf kommende potenzielle Kracher.

**Verlag**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501  
[www.idgmedia.de](http://www.idgmedia.de)

**Geschäftsführer**  
André Horn  
**Verlagsleitung**  
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

**Vorstand**  
Aufsichtsratsvorsitzender  
Patrick J. McGovern

**Redaktion**  
IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
[brief@gamestar.de](mailto: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, Fabian Lein (Praktikant)  
Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Christian Schneider (Praktikum), Fabian Siegmund, Hendrik Weins  
Gunnar Lott

**Director of Online and New Business**  
Online  
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Cedric Borsche (Praktikum), Christian Merkel, Michael Obermeier

**Medien-Produktion**  
Toni Schwaiger (Ltd.), David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Christian Rothenfußer (Praktikum)

**Ressortleitung Layout und Grafik**  
Layout und Grafik  
Special Projects  
Sigrun Rüb  
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl  
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl, David Englemer (Praktikum)  
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise  
**Redaktionsassistentz**  
Freie Mitarbeiter  
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Eva Zechmeister, Paul Krügel, Knut Gollert

**Abonnement**  
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice  
ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377  
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)  
Web: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)  
**Jahresbezugspreise**  
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)  
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)  
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)  
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)  
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten**  
ISSN Nummern  
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

**Vertrieb**  
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland  
Assistentin  
B2B/Kundenmanagement  
Vertriebsmarketing  
Vertrieb Handelsauflage  
Anschirft 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)  
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Straße 5, 85386 Eching  
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113  
E-Mail: [mzv@mzv.de](mailto:mzv@mzv.de)  
Web: [www.mzv.de](http://www.mzv.de)

**Verkaufte Auflage**  
Online-Reichweite (IVW 10/2008)  
(IVW Q 3/2008): 173.628 verkaufte Hefte  
28.949.515 Page Impressions  
4.683.625 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**  
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -99670  
**Digitale Anzeigenannahme**  
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)  
IDG Global Solutions  
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)  
**Anzeigenpreise**  
Es gilt die Preislise Nr. 12 vom 1.10.2008.  
**Zahlungsmöglichkeiten**  
Deutsche Bank München, Konto-Nr.: 668 868 300, BLZ: 700 700 10  
**Erfüllungsort, Gerichtsstand**  
München

### Produktion, Rechtliches

**Produktionsleitung**  
Heinz Zimmermann  
**Druck und Beilagen**  
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Oswald GmbH & Co, Megapac  
© Copyright  
Layout-Entwurf  
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf  
H2DESIGN.de

**Fotos**  
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

**Einsendungen**  
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

**Haftung**  
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.