



World of Warcraft Sonderheft 01/2009

Neues Jahr, altes Spiel, neues Heft: In der ersten Ausgabe unseres **World of Warcraft**-Sonderhefts im Jahr 2009, wagen wir uns in die »Violette Festung« und beleuchten ausführlich die ersten Instanzen Nordends. Außerdem finden Sie alle nötigen Informationen zu den neuen »Epic-Mounts«. Im ersten Teil einer neuen Serie beleuchten wir zudem das Kampfsystem in **WoW**. Ab sofort jeden Monat für 6,99 Euro am Kiosk oder direkt bestellen unter www.gamestar.de/shop



GameStar 03/2009 Geben Sie's uns!

Sagen Sie uns Ihre Meinung.

Sie wollten uns schon immer mal sagen, was Sie von uns halten? Dann ist unsere große **Leserbefragung 2009** Ihre Chance. Und einen von **drei aktuellen GameStar-PCs** (Seite 16) jeweils inklusive des Aufbauspiels **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** können Sie dabei auch noch gewinnen. Oder einen der anderen Preise im Gesamtwert von über **5.000 Euro** (Seite 19).

Wie das geht? Entweder den Fragebogen auf Seite 17 vollständig ausfüllen und an die auf dem Bogen angegebene Adresse schicken/faxen. Oder bequem online auf GameStar.de/leserbefragung (oder ► gamestar.de-Quicklink: 5901) teilnehmen. Wichtig: Nur vollständig ausgefüllte Bögen nehmen an der Verlosung teil. Wir können nur so lange ein gutes Heft und eine erfolgreiche Website anbieten, wie wir uns nach den Wünschen unserer Leser richten, also nach Ihren Wünschen. Helfen Sie uns besser zu werden – machen Sie mit!



2009 beginnt mit zwei Top-Stories.

Manchmal fängt ein Jahr so großartig an, dass man es kaum fassen kann. Zum Beispiel, wenn man die Möglichkeit hat, als erster Mensch auf der Welt (außerhalb des Entwicklungsteams) ausgiebig die lauffähige Version des inoffiziellen **Gothic**-Nachfolgers **Risen** zu begutachten. Um danach mit den **Gothic**-Erfindern von Piranha Bytes alle Aspekte ihres neuesten Werks zu diskutieren – auch kontrovers. Heiko Klinge war der Auserwählte. Und was ihn an **Risen** begeistert hat und welche Aspekte er derzeit eher kritisch sieht, lesen Sie auf neun Seiten ab Seite 36.

Auch für Michael Graf begann das neue Jahr mit einem Paukenschlag. Er bekam eine zu 95 Prozent fertige Version des Strategie-Hammers **Dawn of War 2** auf den Tisch. Und dann gleich noch eine, um mit Daniel Matschijewsky wüste Koop-Schnitzereien und erbitterte Multiplayer-Gefechte zu veranstalten. Wie **Dawn of War 2** der Echtzeit-Strategie neues Leben einhaucht und zugleich unnötig Potenzial verschenkt, lesen Sie in unserer zweiten großen Exklusiv-Geschichte ab Seite 86.

Wir finden das Jahr 2009 bisher fantastisch, von uns aus kann's so bleiben!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team



Die Rollenspiel-Fans unter den Abonnenten dürfen sich über ein großes **Poster von Risen** freuen, unser exklusives Abo-Geschenk in diesem Monat!

GameStar DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar
Top-Thema




Dawn of War 2

Das Echtzeit-Taktikspiel ist neben Starcraft 2 die Strategiehoffnung des Jahres. Ob der Kampagnenmodus mit seinen Rollenspiel-Anleihen oder der kooperative Mehrspielermodus den Erwartungen gerecht wird, erfahren Sie in unserem 6-teiligen Video-Special.



03/2009

Vollversion
Pop: Warrior Within



Lassen Sie sich vom Orient verzaubern und lehren Sie als persischer Prinz Bösewichte das Fürchten. Das 3D-Actionspiel überzeugt durch eine tolle Mischung aus actionreichen Kämpfen, kniffligen Rätseln und fordernden Hüpfpassagen.

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar **XL**



Exklusive XL- und HD-VIDEOS

Diesen Monat haben wir für Sie ein umfangreiches Video-Paket mit sieben exklusiven Videos geschnürt. Freuen Sie sich unter anderem auf ein GTA 4 Mod-

Special, eine weitere Folge unserer beliebten Hall-of-Fame-Reihe und spezielle Ingame-Outtakes unserer neuesten Redaktions-Folge.



03/2009

Vollversion:
Knights of Honor



Werden Sie mit kluger Taktik und diplomatischem Geschick zum König von Europa!

Komplettes Spiel:
Runes of Magic



Ein hochwertiges Online-Rollenspiel gratis und dann noch nicht einmal Monatsgebühren zahlen? Jetzt ausprobieren!

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 03/2009

Daten, Programme

VOLLVERSION

Prince of Persia: Warrior Within

DEMOS

Somersault

EXTRAS

Blockball Evolution (Freeware-Spiel)

GameStar DVD-Inlay (PDF)

GameStar Rückblick:

Ausgabe 03/99 (PDF)



Anno 1404

Erste bewegte Bilder des neuesten Teils der beliebten Anno-Serie.

Videos

TOPSPIEL

Dawn of War 2:
Missionen

Dawn of War 2:
Kampagne

Dawn of War 2:
Rollenspiel

Dawn of War 2:
Taktiken

Dawn of War 2:
Multiplayer

Dawn of War 2:
Fazit

PREVIEWS

Anno 1404

Panzers Cold War

Runes of Magic

Battle Forge

Street Fighter 4

TESTS

Mirror's Edge

Wertungskonferenz

Burnout Paradise

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

Herr der Ringe: Die Eroberung

SPECIAL

Test-Check

Mod-Special

Rückblick 03/99

Jahresrückblick 2008

Vorschau 2009

EXTRAS

Die Redaktion 45: GTA 4

Die Redaktion 45: Outtakes

Kinotrailer: Terminator –

Die Erlösung

03/2009

Prince of Persia: Warrior Within

GameStar

GameStar

Prince of Persia: Warrior Within

03/2009

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar **XL**

DVD-XL-Inhalt 03/2009

VOLLVERSION

Knights of Honor

KOMPLETTES SPIEL

Runes of Magic

VIDEOS

Mirror's Edge: Time-Trial

Burnout Paradise:

Die Rennmodi

GTA 4-Mod-Special

Ski Challenge (Test-Video)

Die Redaktion 45:

Ingame-Outtakes

Dawn of War 2:

Multiplayer-Outtakes

Hall of Fame:

Day of the Tentacle

PATCHES

Far Cry 2 V1.2

Crysis Wars V1.3

Sacred 2: Fallen Angel

V2.34.0.0

Tomb Raider: Underworld V1.1

C&C: Alarmstufe Rot 3 V1.06

C&C3: Kanes Rache V1.02

Fussball Manager 09 Update 2

Eishockey Manager V1.2.2

Gothic 3:

Götterdämmerung V1.07

Stalker: Clear Sky V1.5.08

TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA

PROGRAMME

7-Zip V4.64 (neu)

Bios Kompendium V6.8

CPU-Z V1.49 (engl.)

DateiCommander V10.0 (neu)

DirectX 9.0c

(dt. November 2008)

DOSBox V0.72

Irfan View V4.23 (neu)

Irfan View Plugins

Speedfan V4.37

VLC Media Player V0.9.8a (neu)

XnView & NConvert V1.95.4

(neu)

XP-Antispy 3.97

Exklusive XL-VIDEOS



Ach Gott, so läuft das also! Ein Blick hinter die Kulissen des Multiplayer-Videos zu Dawn of War 2.



In unserem GTA 4-Mod-Special erfahren Sie alles zu den wichtigsten Mods zum Actionspiel-Knaller.

03/2009

Knights of Honor / Runes of Magic

GameStar

GameStar

Knights of Honor / Runes of Magic

03/2009

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de



36 Titel Risen

Die Väter der Gothic-Serie heben eine neue Rollenspiel-Welt aus der Taufe. Zum ersten Mal zeigte Piranha Bytes eine lauffähige Version von **Risen**. Auch ohne den großen Namen soll das Spiel der wahre Erbe von Gothic werden – und diesmal fehlerfrei.



Titel

DVD-XL
Mod-Video

22 Grand Theft Auto 4 Warum das wichtigste Actionspiel 2008 mit technischen Fehlern auf den Markt kam, und wie es mit GTA weitergeht.



Titel

122 Das WoW-Monopol Warum schaffen es selbst millionenteure Top-Spiele nicht, World of Warcraft auch nur anzukratzen? Eine Analyse.

Titelstory

Risen

Mega-Preview.....	36
Warum heißt Risen nicht Gothic 4?	38
Die Spielwelt	39
Ein typischer Dialog.....	39

Die Monster.....	40
Eine Beispiel-Quest	43
Was fertig ist (und was noch nicht)	44

Aktuell

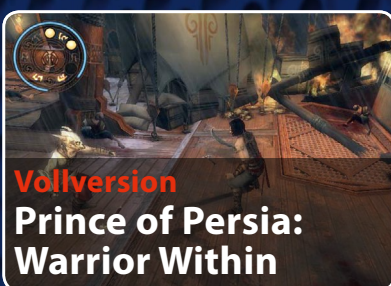
News.....	12
Die große GameStar-Leserumfrage 2009	16
Fragebogen	17
Verlosung	19
Termin-Update + Warteliste.....	20
GTA 4: Startprobleme.....	22
GTA 4: So läuft es jetzt	23
GTA 4: Mod-Special.....	24
GTA 4: Das erste Addon.....	26

Previews

Kurzpreviews

Fallout 3: Operation Anchorage	28
Street Fighter 4	28
Panzers: Cold War	28
Empire of Sports	30
Still Life 2.....	30
Star Trek Online.....	30
Das Schwarze Auge: Demonicon.....	31
The Wheelman	32
Darkfall	32
Simon the Sorcerer 5.....	32

DVD-Highlights



Vollversion Prince of Persia: Warrior Within

Prince of Persia und sein einzigartiger Mix aus Action und Rätseln war schon in den 90er Jahren Kult. Dank Ubisofts Neuauflage hat die Serie eine Auferstehung erlebt. Das rasante **Warrior Within** gehört zu den atmosphärischsten Action-Abenteuern überhaupt.

Topspiel-Video Dawn of War 2

In sechs Videos analysiert Michael Graf jedes Detail des kommenden Echtzeit-Hits und tritt in einem packendem Multiplayer-Duell gegen Daniel Matschijewsky an.

DVD-XL-Highlights



Vollversion Knights of Honor

Fans der **Total War**-Spiele (**Rome**, **Medieval**) werden diesen Geheimtipp lieben: Das feine Mittelalter-Epos (GameStar-Wertung: 81) verbindet Taktik-Schlachten mit dem Management eines wachsenden Ritterreichs.

Komplettes Spiel Runes of Magic

Unser Beta-Client ist Ihr Zugangstor zum vielversprechenden Online-Rollenspiel **Runes of Magic**, das hohe Qualität verspricht, aber keine Abo-Gebühren kostet.



70 Mirror's Edge Mit Mut zur Eigenständigkeit hat Electronic Arts ein originelles, blendend schönes Spiel entwerfen lassen. Macht's auch Spaß?

48 Anno 1404 Mit erneuertem Wirtschaftssystem, Monumentalbauten und Bettelstab will das Aufbauspieldas bislang größte Probleme der deutschen Vorzeige-Serie lösen: das langweilige Endspiel.



140 AMD Phenom II X4 Der neue Phenom liegt gleichauf mit Intels Core 2 und passt in fast jedes bestehende AMD-System.

86 Dawn of War 2 Das Genre der Echtzeit-Strategie ist 2008 ausgeblutet. Dawn of War 2 soll der neue Heilsbringer werden. Ob die Hoffnungen berechtigt sind, haben wir anhand einer fast fertigen Version überprüft.

Previews

Anno 1404	48
Runes of Magic	52
Der Pate 2	56
Silent Hill: Homecoming	58
Dragon Age: Origins	60
C&C: Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand	62

Tests

Das GameStar-Team	66
-------------------------	----

Action

Action-Hitliste	69
Mirror's Edge	70
F.E.A.R. 2: Project Origin	74
Battle Tanks: T-34 vs. Tiger	77
Dark Horizon	77
Herr der Ringe: Die Eroberung	78
Saints Row 2	82

Strategie

Strategie-Hitliste	85
Dawn of War 2	86

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	93
The Chronicles of Spellborn	94

Sport

Sport-Hitliste	97
Burnout Paradise	98
Ski Challenge 2009	102
netKar Pro	102

Service

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

Magazin

Leserbriefe	112
Fehler!	113
GameStar Interaktiv: »Charakter-Editor«	115
Report: So war 2008	116
Report: 10 Fragen an 2009	120
Report: Das WoW-Monopol	122
Report: Wenn Spielen krank macht	128
Hall of Fame: Day of the Tentacle	130

Hardware

Hardware

Hardware-News	138
Hardware-Referenzklassen	139

Schwerpunkt

AMD schlägt zurück: Phenom II X4 bärenstark	140
AMD Phenom II X4 im Test gegen Intel Core	142
Vier Phenom-II-Mainboards im Vergleich	146

Test des Monats

Doppeldecker Geforce GTX 295 und Geforce GTX 285	148
---	-----

Tool des Monats

Software aktualisieren mit Secunia	154
---	-----

Einzeltests

Steelseries WoW Mouse gegen Logitech G9X	152
22-Zoll-TFT: HP W2228H	154
17-Zoll-Notebook: Alienware M17	154
Headset: Razer Carcharias	155
Lenkrad: Thrustmaster Ferrari F430	155
GPU-Kühler: Thermalright HR-03 GTX + SFF21F	155

Service

TECHtelmechtel	156
Einkaufsführer	158

Rubriken

Editorial	5
Die Vorletzte	161
Impressum / Vorschau	162

Spiele in dieser Ausgabe

Anno 1404	Preview	48	Grand Theft Auto 4	Special	22
Battle Tanks: T-34 vs. Tiger	Test	77	Guitar Hero 3	News	12
Burnout Paradise	Test	98	Half-Life 2: The Citizen	Mods 109 Herr der Ringe:	
C&C 3: Kanes Rache	Patch	105	Die Eroberung	Test	78
C&C: Alarmstufe Rot 3	Patch	105	Mirror's Edge	Test	70
C&C: Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand	Preview	62	netKar Pro	Test	102
Call of Juarez: Bound in Blood	News	11	Panzers: Cold War	Preview	28
Crysis: Warhead	Patch	105	Risen	Titelstory	36
Dark Horizon	Test	77	Runes of Magic	Preview	52
Darkfall	Preview	32	Sacred 2	Patch	105
Das Schwarze Auge: Demonicon	Preview	31	Saints Row 2	Test	82
Dawn of War 2	Test	86	Sam & Max: Season One Budget		106
Day of the Tentacle	Klassiker	130	Silent Hill: Homecoming	Preview	58
Der Pate 2	Preview	56	Ski Challenge 2009	Test	102
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Budget	106	Simon the Sorcerer 5	Preview	32
Dirty Split	Mods	108	Stalker: Clear Sky	Patch	105
Dragon Age: Origins	Preview	60	Star Trek Online	Preview	30
Empire of Sports	Preview	30	Still Life 2	Preview	30
F.E.A.R. 2: Project Origin	Test	74	Street Fighter 4	Preview	28
Fallout 3	Patch	105	The Chronicles of Spellborn	Test	94
Fallout 3: Operation Anchorage	Preview	28	The Wheelman	Preview	32
Far Cry 2	Patch	105	The Witcher: Enhanced Edition	Patch	105
Football Manager 2009	Patch	105	Tomb Raider: Underworld	Patch	105
Fußball Manager 09	Patch	104	Unreal Tournament 3: UT2D	Mods	108
Gothic 3: Götterdämmerung	Patch	105	X3: Terran Conflict	Patch	104



Wird Rockstar aus *Midnight Club: Los Angeles* ein neues GTA basteln?

Grand Theft Auto V

GTA Neuer Teil?

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Branchenkenner vermuten eine Fortsetzung der Serie bereits gegen Ende des Jahres.

Während viele PC-Spieler noch mit den Hardware-Voraussetzungen von *Grand Theft Auto 4* kämpfen, gehen schon Gerüchte um, der Nachfolger könnte bereits 2009 in die Läden kommen. Das würde durchaus in den Arbeitsrhythmus des Entwicklerstudios Rockstar North passen. Nachdem die Programmierer im Oktober 2001 *GTA 3* für die Playstation 2 fertig gestellt hatten, brauchten sie nur elf Monate, um auf dessen technischer

Basis den Nachfolger *Vice City* zu basteln. *GTA 4* erschien für die Konsolen Ende April letzten Jahres – die Chancen stehen also gut, dass Rockstar das diesjährige Weihnachtsgeschäft mit dem nächsten *GTA* anheizt. Wenn das Team seinem Namenssystem treu bleibt, wird der Nachfolger allerdings keine Zahl, sondern seinen Schauplatz im Titel tragen. Das US-Spielemagazin Game Informer spekuliert auf ein *GTA: Tokyo*. Bislang hat die Serie erst einmal amerikanischen Boden verlassen, mit den Addons *London 1969* und *London 1961* für das erste *GTA*. In-

dizien weisen deshalb eher auf Los Angeles als Ort des Geschehens hin. Im Rennspiel *Midnight Club: Los Angeles* hat Rockstar die Stadt bereits nachgebaut, und zwar in der Rage-Engine, die auch *GTA 4* benutzt. Außerdem wird der Fantasie-Staat San Andreas (entspricht Kalifornien), in dem das L.A.-Pendant Los Santos liegt, des Öfteren in *GTA 4* erwähnt – im Gegensatz zur Miami-Persiflage *Vice City*, die nach der bereits im ersten *Grand Theft Auto* etablierten Schauplatz-Abfolge (*Liberty City*, *Vice City*, *San Andreas*) eigentlich als Nächstes an der Reihe wäre.

Womöglich hat Rockstar das Setting aber schon vor Monaten mit einem Easteregg verraten. Wenn Sie auf der Homepage des Rockstar Social Club den Bereich betreten, der Spielern vorbehalten ist, die die Handlung von *GTA 4* bereits beendet haben, finden Sie dort ein Flugticket. Name des Passagiers: Niko Bellic. Reiseziel: San Andreas. Rockstar hat die Gerüchte um ein Weihnachts-GTA mittlerweile dementiert. Rockstar-Vizepräsident Dan Houser plant lieber Addons für *GTA 4*: »Wir haben gerade mal an der Oberfläche von Liberty City gekratzt.«

FAB

Spielefeinde machen mobil

Der reißerische »Kölner Aufruf« verteuft Computerspiele.

Eine Gruppe erklärter Gewaltspiel-Gegner, darunter der Kriminologe Dr. Christian Pfeiffer, hat Ende Dezember 2008 ein Schriftstück namens »Kölner Aufruf« unterzeichnet. Dessen überraschende Kernthese: Computerspiele seien Teil einer industriell-militärischen Verschwörung, gedeckt und gefördert von der Politik. Sie dienten in erster Linie der gezielten Militarisierung der Jugend und stellten damit massive Angriffe auf Menschenrechte, Völkerrecht und Grundgesetz dar. Die Unterzeichner stützen sich dabei auf die Tatsache, dass die US-Armee das Spiel *America's Army* zur Rekrutierung nutzt und kom-

merzielle Spiele wie *Full Spectrum Warrior* für taktisches Training ihrer Soldaten eingesetzt hat. Wie sich daraus eine gesellschaftliche Verschwörung ableiten lässt, darüber schweigt der »Kölner Aufruf« jedoch. Stattdessen greift das Schreiben Hochschulen an, die computerspiel-bezogene Studiengänge anbieten und die vermeintliche Verrohung der Gesellschaft so noch vorantrieben – ein deutlicher Seitenhieb gegen die FH Köln, die bei ihrer Wirkungsforschung zu Computerspielen zu anderen Ergebnissen kommt als etwa der Spielekritiker Pfeiffer. Politiker, die dem »Kölner Aufruf« bei seinem Ziel, gewaltfördernde Computerspiele zu verbieten, nicht Folge leisten, müssten abtre-



America's Army: Teil einer perfiden Weltverschwörung von Militär und Politik?

ten, fordern die Unterzeichner. An einer Diskussion scheinen die Verbots-Verfechter also nicht interessiert zu sein. Die Spielebranche zeigt sich verwundert über diesen Fanatismus. Olaf Wolters, der Geschäftsführer des Spiele-Branchenverbands BIU, fürchtet

allerdings keine politischen Folgen: »Der Aufruf ist eine Aktion von Wertkonservativen, die mit der Digitalisierung der Welt nicht zurechtkommen.«

FAB

► Quicklink: 5896



Global Online Game Awards mit GameStar

In Seoul wurde zum ersten Mal das beste Online-Spiel der Welt gekürt. GameStar-Chefredakteur Michael Trier war dabei.

Bei Online-Spielen ist Südkorea weltweit führend. Das ist nicht zuletzt mit dem Engagement der dortigen Regierung für eine gleichberechtigte Integration von Computerspielen in die allgemeine Kultur zu erklären. Elektronisches Spielen hat in Korea etwa den gleichen Stellenwert wie hierzulande der Fußball. Seit 2008 gibt es nun unter der Schirmherrschaft des koreanischen Ministers für Kultur und Sport einen Preis für das weltweit beste Online-Spiel, ausgewählt von einer Jury führender Spiele-Journalisten. Mit dabei unter anderem Simon Carless, Herausgeber des US-Entwicklermagazins Game Developer und Chef der Website Gamasutra.com; Mo In, Chefredakteur der größten koreanischen Spielepublikation The Games; und Wang Wie Wen, Chef des in Asien einflussreichen chinesischen Internet-Magazins 17173.com. Einziger europäischer Journalist in der Runde war der GameStar-Chefredakteur Michael Trier. Zum besten Online-Rollenspiel kürte die Jury **World of Warcraft**, ganz knapp vor **Warhammer Online**. Weitere Preise räumten **Counterstrike: Source** (First Person Shooter), **Fifa 09** (Sport), **Eve Online** (Strategic Simulation), **City of Heroes / Villains** (Adventure/Action) sowie **Kartrider** (Casual-Rennspiel) ab. MT



Michael Trier überreicht den Preis für FIFA 09 (bestes Sportspiel) an Hazy Cho von Electronic Arts Korea.



Der Western-Shooter bekommt bald eine Vorgeschichte.

Das polnische Entwicklerstudio Techland arbeitet an einem Ableger seines Western-Shooters **Call of Juarez**. Der überzeugte seinerzeit nicht nur durch schicke Zeitlupen-Ballereien, sondern auch durch eine packende Story mit zwei Hauptdarstellern. **Bound in Blood** erzählt die Vorgeschichte des schießwütigen, bibelfesten und heimlich coolen Pfarrers Ray McCall, einem der beiden Protagonisten aus **Call of Juarez**. Womöglich wird die Handlung auch diesmal aus zwei unterschiedlichen Perspektiven vorangetrieben – in **Bound in Blood** taucht Rays Bruder Thomas auf. Die vom Publisher Ubisoft bislang veröffentlichten Artworks lassen im Unklaren, ob die beiden gegeneinander oder Seite an Seite kämpfen. Abwechslungsreich dürfte es allemal werden: Das Spiel soll vielfältige Western-Szenarien bieten, von grünen Wiesen bis nach Mexiko. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. FAB



Spionageservice

Die Musikindustrie hat aus den Fehlern der letzten Jahre gelernt und macht langsam Schluss mit rigidem Kopierschutz und DRM. So weit ist die Einsicht bei vielen Firmen in der Spieleindustrie noch nicht gediehen – im Gegenteil. Neue EA-Spiele etwa wie **Mirror's Edge** oder **Burnout Paradise** telefonieren zur Online-Aktivierung immer noch nach Hause. Und zwar inzwischen heimlich. Der Kunde bekommt davon nur etwas mit, falls eine Internetverbindung fehlt. Super Service, sagen einige, wenigstens müsse der Kunde kein Anmeldedebakel wie beim Rockstar Games Social Club über sich ergehen lassen. Und ob ein Spiel nun sagt, dass es sich mit den Servern des Herstellers verbindet, oder eben nicht, verrietete noch lange nichts über die Daten, die dabei tatsächlich übertragen würden.

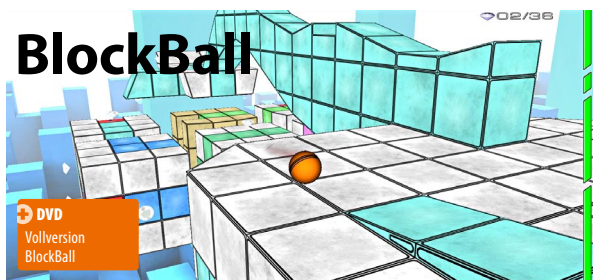
Also alles halb so schlimm? Falsch! Die stille Überprüfung hat nichts mit Kundenservice zu tun. Der Kopierschutz an sich ist ja schon kein Service, sondern dient dem Schutz der Publisher-Rechte. Eine Online-Aktivierung ist daher bestenfalls unter transparenten und fairen Bedingungen zu akzeptieren. Das gebietet der Respekt vor dem Kunden. Eine heimliche Freischaltung zeugt dagegen von unseriösen Geschäftspraktiken – und EAs Ratlosigkeit gegenüber der Kopierproblematik.

Christian Schneider,
Trainee GameStar
chs@gamestar.de

Leser-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Fallout 3
2	(14)	Grand Theft Auto 4
3	(1)	Call of Duty: Modern Warfare
4	(4)	World of Warcraft
5	(3)	Call of Duty: World at War
6	(6)	Warcraft 3
7	(9)	Sacred 2
8	(8)	Crysis
9	(18)	Das Schwarze Auge: Drakensang
10	(6)	Diablo 2
11	(7)	Battlefield 2
12	(12)	Left 4 Dead
13	(10)	Far Cry 2
14	(11)	Counterstrike: Source
15	(16)	Dead Space
16	(13)	Gothic 3
17	(15)	Medieval 2
18	(25)	Tomb Raider: Underworld
19	(17)	Half-Life 2
20	(24)	Assassin's Creed

BlockBall



Exklusiv auf unserer DVD: eine intelligente Mischung aus Geschicklichkeits- und Puzzlespiel mit Level-Editor und Online-Rangliste.

Zugegeben: Die Idee ist alles andere als neu. Wie im Klassiker **Marble Madness** müssen Sie in **BlockBall** mit einer Kugel zum Ausgang rollen. Doch im Abschlussprojekt von sechs Studenten der Berliner Games Academy steckt noch wesentlich mehr: Sie sammeln Diamanten, absolvieren Sprungpassagen, lösen Rätsel, entwirren verzwickte 3D-Labyrinth und ändern dabei sogar die Schwerkraft. Je schneller Sie sind und je mehr Diamanten Sie sammeln, desto höher ist Ihre Punktzahl für die integrierte Online-Rangliste. Die 17 clever designten Murmelbahnen motivieren deshalb auch noch beim zwanzigsten Anlauf. Wer dann immer noch nicht genug hat, bastelt sich per Editor einfach neue Levels. HK



Aus alt mach neu

Im November 2006 war die Welt bei Nvidia noch einigermaßen verständlich. Grundstein des Erfolges war der G80-Chip, Basis der Geforce 8800 GT und des Spitzenmodells 8800 GTX. Alles klar, hat man gedacht, GT steht für schnell, GTX eben für verdammst schnell. Kurze Zeit später tauchte die Geforce 8800 GS auf. Die war zwar deutlich langsamer als das GT-Modell, aber hatte ja auch ein anderes Kürzel. Doch mit Erscheinen der Geforce-9-Generation benannte Nvidia kurzerhand die Geforce 8800 GS in Geforce 9600 GSO um. Plötzlich änderte sich nicht mehr nur das Kürzel, nein, eine komplett neue Versionsnummer taucht auf – obwohl es keinerlei Verbesserungen gab.

Anfang dieses Jahres gab es plötzlich neue Nvidia-Grafikkarten, diesmal mit dem Kürzel GT in der Mitte, ähnlich wie bei den Modellen GTX 260 und GTX 280. Der Name legt nahe: langsamer als die GTX-Karten, aber auch neueste Generation. Doch was verbirgt sich nun hinter der beworbenen GT 130? Eine abgespeckte GTX 260? Es ist die alte Bekannte Geforce 9600 GSO (beziehungsweise Geforce 8800 GS) – für Spiele längst zu langsam!

Wer soll da durchblicken? Das Kürzel mal hinten, mal vorne, alte Karten werden unter neuem Namen recycelt. Mein Appell an Nvidia: Bitte gewöhnt euch eine einheitliche Namensgebung an und hört auf, alten Wein in neuen Schläuchen zu verkaufen. Das stiftet nicht nur Verwirrung, sondern wirft auch kein gutes Licht auf euch.

Hendrik Weins,
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

making games TALENTS FRANKFURT 2009



Traumjob Entwickler: Auf der Olymptronica in Frankfurt suchen Deutschlands Studios und Schulen die Designer von morgen.

Nachdem wir unsere Talentbörse bereits in München und Hamburg ausgerichtet haben, kommen die Spiele-Schulen und Entwicklerstudios dieses Mal nach Frankfurt. Am 7. und 8. März veranstalten wir Making Games Talents im Rahmen der Videospiel-Convention Olymptronica. Am Samstag suchen Spezialschulen nach neuen Studenten; am Sonntag kommen die Studios, um mit Bewerbern für Praktika, Diplomstellen und Festanstellungen zu sprechen. Also jeweils ein ganzer Tag Zeit, um erste Kontakte zu knüpfen, Bewerbungsmappen zu übergeben und konkrete Gespräche zu führen. Zusätzlich veranstalten wir Diskussionsrunden zum Thema

»Einstieg in die Branche« und geben Bewerbungstipps. Bereits zugesagt haben Deutschlands Vorzeig-Entwickler Crytek (**Crysis**), die **Drakensang**-Macher Radon Labs, die Adventure-Experten von Deck 13 (**Jack Keane**) sowie die KI-Spezialisten von Xaiement. Auf der Suche nach neuen Studenten sind unter anderem das Qantm Institute, die SRH Hochschule Heidelberg und die Fachhochschule Trier. Jeder Interessierte kann sich unter www.making-games.de/talents bewerben. Die Teilnahme ist auf 200 Personen beschränkt, der Eintritt beträgt 29 Euro (für einen Tag), bzw. 39 Euro (beide Tage), jeweils inklusive Ticket für die Olymptronica. **HK**

Intel senkt CPU-Preise

AMD macht mit dem Phenom II X4 Druck. Intel reagiert mit Preissenkungen von bis zu 40 Prozent.

Intel senkt die Preise seiner 45-nm-Prozessoren für den Sockel 775. Den größte Nachlass gibt es beim 3,0 GHz schnellen Vierkerner Core 2 Quad Q9650, der statt wie bisher 500 Euro nur noch 300 Euro kostet. Der preislich attraktive Q9400 fällt von 270 auf 220 Euro. Die günstigen Zweikernvarianten der E1000-, E2000, E5000- und E7000-Serien werden gut 10 Prozent billiger. Hauptgrund für die neuen Preise ist AMDs gerade gestarteter Phenom II X4 (siehe Test in diesem Hardware-Schwerpunkt). Deswegen starkes Preis-Leistungs-Verhältnis zwingt Intel, das Preisgefüge zu überarbeiten. Preissenkungen beim Core i7 sind bislang allerdings nicht geplant. **DV**

► Quicklink: 5891



Verkaufs-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Grand Theft Auto 4	
2	(2)	Call of Duty: World at War	
3	(7)	Fallout 3	
4	(3)	WoW: Wrath of the Lich King	
5	(5)	Fußball Manager 09	
6	(8)	C&C: Alarmstufe Rot 3	
7	(10)	Left 4 Dead	
8	(4)	Need for Speed: Undercover	
9	(9)	Far Cry 2	
10	NEU	HdR: Die Eroberung	
11	(13)	Counterstrike: Source	
12	(16)	Sacred 2	
13	(6)	Fifa 09	
14	(12)	Die Sims 2 (Super Deluxe-Edition)	
15	WIEDER DA	Call of Duty 4 (GOTY-Edition)	
16	(15)	Spore	
17	(11)	Tomb Raider: Underworld	
18	WIEDER DA	Dead Space	
19	NEU	Mirror's Edge	
20	WIEDER DA	Anno 1701 (Gold)	

16. Januar 2009 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Guitar Hero 3

Das Musikspiel hat Rekordumsatz eingefahren.

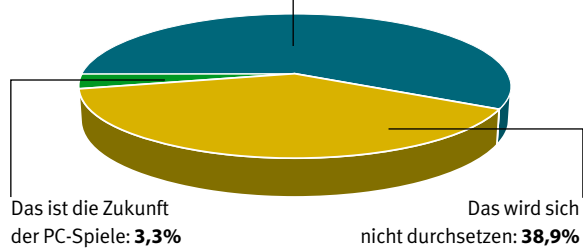
Guitar Hero 3 hat erstmals als einzelner Titel mehr als eine Milliarde US-Dollar Umsatz erzielt. Mike Griffith, der Chef von Activision-Blizzard, nannte zwar keine genauen Verkaufszahlen, doch auch die Auswirkungen auf andere Branchen seien beeindruckend. Seit dem Erscheinen hätten die Verkäufe echter Gitarren um 27 % zugenommen, Musik-Downloads der in **Guitar Hero 3** enthaltenen Bands stiegen um bis zu 843 % an. **Guitar Hero: Aerosmith** verkaufte sich allein in der ersten Woche gut dreimal so oft wie die letzte Platte der Band. Griffith: »Computerspiele wachsen und sichern sich einen immer größer werdenden Anteil an den Medien.« **FAB**



Guitar Hero 3: Legends of Rock kurbelt die Wirtschaft an.

»Wie sehen Sie die Zukunft von Gratis-Spielen, die sich über Ingame-Item-Verkäufe finanzieren?

Das wird sich dauerhaft neben Vollpreis-Titeln etablieren: **57,8%**



Ergebnis: In Asien setzen Mikro-Transaktionen Millionenbeträge um, jetzt springt auch der Westen auf den Zug auf und hofft auf das große Geld. Unsere Leser bleiben vergleichsweise skeptisch: 39% halten Battlefield Heroes und Konsorten für Eintagsfliegen.

Quelle: Mitmachkarten 02/2009

Razer Mamba

Die Eingabegeräte-Industrie dreht durch: Nach Logitechs 180 Euro teurer G19-Tastatur stellt nun Razer eine 130 Euro teure Luxus-Maus für Spieler vor.



Die grüne Anzeige am linken Mausflügel zeigt den Ladezustand des Akkus.

Erstmals baut der auf Profispieler spezialisierte Hersteller Razer eine Maus ohne Kabel, die 130 Euro teure **Mamba**. Aber keine Angst: Wer der kabellosen Übertragung nicht traut, steckt einfach die mitgelieferte (Lade)-Strippe ein. Laut Razer sei die Funkverbindung allerdings achtmal schneller als bei konkurrierenden Verfahren und somit praktisch verzögerungsfrei – wir sind auf den Test gespannt. Der Laser-Sensor arbeitet mit irreführenden 5.600 dpi und damit zumindest

theoretisch genauer als der von unserer neuen Mausreferenz Logitechs **G9x** (siehe Test im Hardware-Teil dieser Ausgabe). Ein interner Speicher für die Mauskonfiguration ist wieder mit dabei, so dass Sie erstellte Makros und Tastenbelegungen auch an anderen PCs ohne installierten Treiber nutzen können. Die großen Feuertasten bleiben der Firmenlinie treu. Die **Mamba** erscheint noch im ersten Quartal dieses Jahres.

DV

► gamestar.de-Quicklink: 5889

News-Ticker

- **Doom 4:** Der britische Autor Graham Joyce soll die Story zu Id Softwares Shooter Doom 4 schreiben. Unser Vorschlag: Der Held könnte einen Namen vertragen.
- **Mehr Speicherplatz:** Mit der Caviar Green WD20EADS verdoppelt Western Digital das Fassungsvermögen von Festplatten auf 2.000 GByte.
- **Strom sparende Displays:** Dell hat auf der CES-Messe in Las Vegas zwei Flachbildschirme mit LED-Hintergrundbeleuchtung vorgestellt. Der Stromverbrauch liegt nur bei 20 Watt (24 Zoll) bzw. 18 Watt (22 Zoll).
- **50 Mbit/s für alle:** Die Bundesregierung will im Rahmen ihres zweiten Konjunkturpaktes das Breitband-Netz in Deutschland ausbauen. 2018 soll ganz Deutschland mit 50 Mbit/s ins Netz gehen.
- **Polizei stürmt LAN-Party:** Nachdem zwei junge Männer in Kopenhagen zu laut Shooter gespielt hatten, trat ihnen ein Sondereinsatzkommando der Polizei die Tür ein. Nachbarn hielten das Gefecht für echt.
- **Neuer Hitman 2009:** Gerüchten zufolge soll Ende 2009 Teil 5 der Serie in die Läden kommen. IO Interactive hatte bereits vor zwei Jahren einen Nachfolger angekündigt, bleiben bislang aber Details schuldig.

Promotion

Wall-E



Spiele zu Filmen sind selten gut, und so erzielte auch der Actiontitel **Wall-E** zum gleichnamigen Animationsfilm nur eine Wertung von 49 Punkten. Wie passend, denn Schrott ist ein zentrales Element der Geschichte: Der putzige Wall-E ist ein kleiner Roboter, der die total verüllte Erde aufräumen soll, während sich die Menschheit im All vergnügt. Eines Tages gesellt sich die fortschrittliche und resolute Roboterfrau Eve zu ihm, und ein herzerweichendes Abenteuer beginnt. Das Spiel dürfen Sie getrost vergessen, der Film hingegen macht großen Spaß. Pünktlich zum Verkaufsbeginn der DVD und BluRay am 5. Februar 2009 startet Disney im Internet eine Aktionsseite mit Minispielen und Preisausschreiben. Folgen Sie dazu einfach dem ► gamestar.de-Quicklink: 5895.

DIE GROSSE GAMESTAR-LESERUMFRAGE 2009

PREISE FÜR ÜBER 5.000 EURO ZU GEWINNEN!

Wir möchten, dass Sie uns mal ordentlich die Meinung sagen. Denn GameStar kann nur so lange ein gutes Heft und eine gute Webseite anbieten, wie wir uns nach den Wünschen unserer Leser richten – also nach Ihren Wünschen! Daher möchten wir Sie bitten, an unserer großen Umfrage teilzunehmen. Gleichzeitig gibt Ihnen der Fragebogen rechts die Chance, wertvolle Preise zu gewinnen.

Dass Stillstand Rückschritt bedeutet, dürfte sich herumgesprochen haben. Und weil dieses Prinzip auch für Hefte und Webseiten gilt, möchten wir uns ständig verbessern. Das klappt jedoch nur, wenn wir uns auf Ihre Vorlieben einstellen. Deshalb bitten wir Sie

mit unserer großen Leserumfrage um Mithilfe: Sagen Sie uns ehrlich und fair Ihre Meinung. Das belohnen wir mit attraktiven Preisen: Wer die Umfrage beantwortet, nimmt neben dem regulären Gewinnspiel auf Seite 19 auch an der Verlosung von drei GameStar-PCs

teil. Um mitzumachen, füllen Sie bitte den Fragebogen rechts aus und schicken ihn uns per Post oder Fax zurück. Alternativ sagen Sie uns Ihre Meinung online, unter www.gamestar.de/umfrage2009 oder ▶ **Quicklink: 5880**. Geben Sie auf dem Bogen bitte stets Ihre voll-

ständige Adresse an – wir garantieren, dass wir Ihre Daten nicht weiterreichen. Unvollständig ausgefüllte oder mehrfache Einsendungen sind ungültig. Der Einsendeschluss ist der 19. Februar 2009; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Vielen Dank fürs Mitmachen! **GR**



Drei GameStar-PCs zu gewinnen!

Aktuelle Toptitel ruckeln auf Ihrem Altrechner schlimmer als Tante Magdas Diashow über die Butterfahrt nach Borkum? Dann nehmen Sie an unserer großen Leserumfrage teil, und gewinnen Sie einen von **drei** pfeilschnellen **Fujitsu Siemens Amilo Pa 3630 GameStar-PCs**! In den zukunftssicheren Kraftpaketen steckt jeweils ein flotter Vierkern-Prozessor **AMD Phenom X4 9550** mit 2,2 GHz Taktfrequenz, hinzu kommen 4,0 GByte Arbeitsspeicher, die Sie problemlos auf bis zu 8,0 GByte aufrüsten können. Für flüssige 3D-Grafik sorgt eine **Radeon HD 4850** mit 512 MByte Videospeicher; die 640 GByte große Festplatte bietet reichlich Raum für Spiele und Daten. Der DVD-Brenner liest und beschreibt alle gängigen DVD- und CD-Formate; der Kartenleser an der Gehäusefront liest 21 unterschiedliche Formate. Zudem liegen **Windows Vista Home Premium** sowie der Auftakt **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** bei. Wer mag, kann den Rechner sogar tunen. Denn dafür gibt's das Fusion-Tool von AMD, mit dem Sie (auf eigene Gefahr!) den Prozessor und die Grafikkarte überaktuen können. Auch ohne Leistungs-doping laufen alle aktuellen Toptitel absolut flüssig, von **Crysis: Warhead** über **Call of Duty: World at War** und **Fallout 3** bis hin zu **GTA 4**. Weitere Informationen zum **GameStar-PC** finden Sie unter ▶ **Quicklink: 5779**. Wer sich nicht auf seine Gewinnchance verlassen möchte, kann den Rechner auch einfach zum Sparpreis von 699 Euro kaufen! Eine Liste der Händler gibt's unter ▶ **Quicklink: 5886**. Wert der Preise: rund **2.100 Euro**.



FSC Amilo Pa 3630 GameStar-PC

Prozessor	AMD Phenom X4 9550
Arbeitsspeicher	4,0 GByte DDR2
Grafikkarte	AMD Radeon HD 4850 / 512 MByte
Mainboard	MSI 7304 mit 780G-Chipsatz
Festplatte	640 GByte
DVD-Brenner	CD, CD-R, CD-RW, DVD, DVD±R, DVD±RW, Double Layer DVD+R
Sound	7.1 High Definition Audio onboard
Netzwerk	GBit-Netzwerkanschluss onboard
Kartenleser	20-in-1
Betriebssystem	Windows Vista Home Premium
Vollversion	Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Eingabegerät	Maus & Tastatur
Garantie	24-Monate-Vor-Ort-Abhol-Service

Gesamtpreis 699 €

inkl. Zusammenbau, Windows-Installation, auf Stabilität geprüft

Mitmachen und Gewinnen

Ab 19. Februar im Kino Ab dem 19. Februar vergehen 96 Stunden in nur 93 Minuten. So lang ist nämlich der Thriller **96 Hours**, der an diesem Tag in die deutschen Kinos kommt. Der ehemalige US-Agent Bryan Millas (Liam Neeson) hat darin vier Tage Zeit, seine Tochter Kim (Maggie Grace) zu retten, denn die wurde in Paris von Menschenhändlern entführt. Also bläst Millas zur gnadenlosen Verfolgungsjagd durch die verdorbene Pariser Unterwelt. Zum Kinostart verlosen wir **einmal** die DirectX-10.1-Grafikkarte **SAPPHIRE HD 4870 X2 2GB GDDR5 PCI-E Dual DVI-I / TVO** mit sagenhaften 2,0 Gigabyte Videospeicher, **ein** weiterer Gewinner freut sich über die **SAPPHIRE TOXIC HD 4870 512MB GDDR5 PCI-E Dual DVI-I / TVO** mit 512 MByte. Wert der Preise: rund **700 Euro**.



Atari Beim Eishockey gehts um weit mehr als nur Schlagschüsse und Schlägereien – nämlich um Taktik, Training, Transfers und den Ausbau von Stadien. Darum kümmern Sie sich im **Eishockey Manager 2009**, in dem Sie dank DEL-Lizenz einen Originalverein verwalten; alternativ führen Sie ein Nationalteam zum WM-Sieg. Während der Matches können Sie zudem fließend zwischen der 3D-Darstellung und dem Textmodus wechseln. Wir loben **fünf Eishockey Manager-Pakete** aus. Darin liegen neben dem Spiel je einmal das mächtige Antiviren-Bollwerk **Kaspersky Internet Security 2009** (www.kaspersky.de) und das hochwertige 5.1-Surround-Headset **GameCom 777** von Plantronics (www.plantronics.de). Wert der Preise: rund **700 Euro**.



So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte die große Leserumfrage (siehe links) oder unsere Online-Mitmachkarte aus. Letztere finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ Quicklink: 3980. Der Einsendeschluss ist der 19. Februar 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seit 23. Januar auf DVD und Blu-ray Die härtesten Cops von ermitteln nun auch bei Ihnen zu Hause. Denn seit dem 23. Januar veröffentlicht Twentieth Century Fox den »Director's Cut« von **Street Kings** auf DVD und Blu-ray – inklusive massig Bonusmaterial wie alternativer Szenen. Im düsteren Thriller gerät der Polizist Ludlow (Keanu Reeves) unter Mordverdacht. Sein Boss Wander (Forest Whitaker) scheint den Cop zwar zu decken, doch bald weiß Ludlow überhaupt nicht mehr, wem er trauen kann. Wir verlosen **sechsmal** die DVD inklusive je eines **ZONE3-Sitzsacks** (www.zone-3.de). Der macht immer eine gute Figur, egal ob beim zum Daddeln, Fernsehen, Abhängen – oder einfach nur als hippestes Möbelstück. Und dank der Modulbauweise finden Sie immer die optimale Sitzposition. Wert der Preise: rund **750 Euro**.



Underworld: Aufstand der Lykaner Seit Jahrhunderten bekämpfen sich Vampire und Werwölfe im Untergrund – und haben längst vergessen, warum überhaupt! **Underworld: Aufstand der Lykaner** bringt ab dem **26. Februar** endlich Licht ins Dunkel. Denn an diesem Tag kommt der dritte Teil der actionreichen Fantasy-Saga **Underworld** ins Kino und erzählt, wie der Krieg begann: mit einer fatalen Romanze zwischen der Vampir-Königstochter Sonja (Rhona Mitra) und dem Werwolf-Sklaven Lucien (Michael Sheen). Zum Kinostart verlosen wir **fünf** edle **Herrenuhren** aus der »Sports«-Kollektion von Lotus. Die Edelstahl-Chronometer sind bis zu circa 10 Bar Druck wasserdicht und verfügen über eine 24-Stunden- sowie eine Datumsanzeige. Wert der Preise: rund **900 Euro**.



Gewinner 01/2009

► K. Aagardt, Bad Oldesloe • A. Adam, Eppelsheim • M. Backhaus, Wolfsburg • C. Bähr, Daun • F. Boeck, Kiel • F. Bogeschdorfer, Neu-Ulm • B. Bohlender, Hofheim • J. Bothe, Hamburg • J. Böttcher, Lehrte • M.-R. Böttger, Hamburg • S. Böyng, Emsdetten • M. Brechtelsbauer, Eitensheim • D. Bredtmann, Velbert • F. Fleischmann, Neuendettelsau • M. Flohr, Helmstedt • M. Fodor, Sinsheim • S. Frahne, Buxtehude • M. Frieß, Bochum • S. Fritz, Frankfurt • K. Frohmader, Vellberg • M.-O. Fröske, Lübeck • M. Frost, München • D. Galekovic, Frankfurt • A. Geier, Baienfurt • P. Geiken, Emden • M. Geiß, Birkenau • B. Geißler, Berlin • S. Götz, Bad Waldsee • S. Gräning, Heusweiler • J. Graunke, Neuenhagen • M. Harbusch, Rotenburg • D. Harder, Lehrte • S. Harff, Grevenbroich • M. Harmuth, Preetz • S. Hars, Lastrup • S. Heimerl, Nürnberg • M. Hein, Dreieich • P. Heinemann, Frankfurt • B. Heinssohn, Kaltenkirchen • G. Heinzel, Gladbeck • F. Hofschläger, Stuttgart • D. Höft, Pfullingen • F. Hohmann, Erfurt • D. Klosowski, Wuppertal • S. Schuster, Troisdorf • J. Schwarzenberger, Moorrege • D. Schweigert, Ganderkesee • R. Starke, Frankfurt am Main • P. Steenbuck, Hamburg • J. Steffen, Berlin • P. Stein, Düsseldorf • S. Steinmeyer, Oldenburg • J. Stermann, Duisburg • M. Vetter, Magdeburg • S. Vorberg, Goltm • S. Voß, Düsseldorf • S. Vosswinkel, Meinerzhagen • D. Zügel, Neuenburg • J. Zuromski, Lachendorf • J. Zwimgmann, Frechen

Gewinner der Abo-Verlosung 03/2009

► T. Beck, Crailsheim • R. Frerkes-Lerche, Dortmund • D. Kretsch, Delligsen • K. Liesmann, Düsseldorf • E. Zimmerling, Dresden

Termin-Update

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

Das kommt im Februar

Spiel	Publisher	Datum
Burnout Paradise	Electronic Arts	06.02.2009
Ceville	Kalypso	19.02.2009
Dawn of War 2	THQ	20.02.2009
Der Pate 2	Electronic Arts	27.02.2009
Grand Ages: Rome	Kalypso	26.02.2009
H.A.W.X.	Ubisoft	26.02.2009
Panzers: Cold War	Atari	09.02.2009
Silent Hill: Homecoming	Konami	26.02.2009
Street Fighter 4	Capcom	20.02.2009
The Westerner 2	TGC	12.02.2009
The Wheelman	Midway	20.02.2009



Demigod

Das Multiplayer-Strategiespiel **Demigod** verschiebt sich. Ursprünglich sollte es im März 2009 erscheinen, nun wird's wohl etwas später – wie viel, ist noch unklar.



Mafia 2

Passend zum Winterwetter hat Take 2 verschneite Bilder aus **Mafia 2** veröffentlicht. Wann das Spiel kommt, steht in den Sternen; noch ist nicht mal 2009 sicher.

NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

UPDATE

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

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

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	–	2009
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2009
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2. Quartal 2009
UPDATE	Anno 1404	Aufbauspiel	Related Designs	11/08, 03/09	–	2. Quartal 2009
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08	–	25. Februar 2010
	Arma 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08, 11/08	Gut	1. Quartal 2009
	Battlefield Heroes	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08, 11/08	Gut	1. Quartal 2009
	Battleforge	Echtzeit-Strategie	EA Phenomic	07/08, 09/08	Sehr gut	5. März 2009
	Battlestations: Pacific	Action-Strategie	Eidos Hungary	–	–	1. Quartal 2009
UPDATE	Bionic Commando	Actionspiel	Grin	08/08	–	2. Quartal 2009
	Black Mirror 2	Adventure	Cranberry Production	–	–	2009
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
NEU	C&C: Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand	Echtzeit-Strategie-Addon	EA Los Angeles	03/09	–	März 2009
	Ceville	Adventure	Boxed Dreams	02/09	Sehr gut	19. Februar 2009
	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/09	–	3. Quartal 2009
	Company of Heroes: Tales of Valor	Echtzeit-Strategie-Addon	Relic	–	Passabel	13. März 2009
	Damnation	Actionspiel	Blue Omega	05/08, 10/08	Sehr gut	1. Quartal 2009
	Dark Void	Actionspiel	Airtight Studios	–	–	2. Quartal 2009
NEU	Das Schwarze Auge: Demonicon	Action-Rollenspiel	Silver Style	–	–	2009
UPDATE	Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	Relic	07/08, 11/08, 01/09	Sehr gut	20. Februar 2009
UPDATE	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08	–	2. Quartal 2009
UPDATE	Der Pate 2	Actionspiel	EA Redwood Shores	10/08, 03/09	Sehr gut	27. Februar 2009
	Deus Ex 3	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	–	2010
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08	–	2010
	Die Sims 3	Aufbauspiel	Maxis	05/08, 02/09	Ausgezeichnet	1. Quartal 2009
UPDATE	Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Bioware	01/07, 09/08, 11/08, 03/09	Sehr gut	2009
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Dungeon Hero	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	–	1. Quartal 2009
	Empire: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	10/07, 09/08, 10/08, 02/09	Ausgezeichnet	März 2009
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2009
	Endwar	Echtzeit-Strategie	Ubisoft Shanghai	08/08	Gut	2009
	Fracture	Actionspiel	Day 1	10/07	–	2009
UPDATE	Ghostbusters	Actionspiel	Terminal Reality	02/09	–	19. Juni 2009



Ghostbusters

Geisterjäger dürfen den 19. Juni im Kalender markieren, dann soll **Ghostbusters** erscheinen. Amerikaner reiben sich die Hände: Sie sind drei Tage früher dran.



Prototype

Nur wenige Projekte von Vivendi haben die Fusion mit Activision überlebt, **Prototype** ist eines davon. Aus dem angepeilten Termin Anfang 2009 wird allerdings erst mal nichts.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Mafia 2	↑	—
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	↑	18
4	Starcraft 2	↓	2
5	Empire: Total War	↓	3
6	Anno 1404	↓	4
7	Bioshock 2: Sea of Dreams	—	7
8	Alan Wake	↓	6
9	Half-Life 2: Episode 3	↓	5
10	Dragon Age: Origins	—	10
11	Arcania: A Gothic Tale	↓	9
12	Die Sims 3	↑	20
13	Colin McRae: Dirt 2	↑	21
14	Battlefield Heroes	↓	11
15	Dawn of War 2	↓	12
16	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	—
17	Duke Nukem Forever	↓	13
18	Jagged Alliance 3	↑	—
19	Arma 2	↓	15
20	Star Wars: The Old Republic	↓	17
21	Resident Evil 5	↓	22
22	Formel 1	↓	25
23	Aliens: Colonial Marines	—	23
24	Mass Effect 2	↓	16
25	Ghostbusters: The Video Game	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 02/09

	Grand Ages: Rome	Aufbauspiel	Haemimont	—	Gut	26. Februar 2009
UPDATE	H.A.W.X.	Action-Simulation	Ubisoft Bukarest	06/08, 08/08	Gut	26. Februar 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 Softworks	11/07, 06/08	—	2009
	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08, 11/08	—	2009
	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	InnoGlow	02/08	Sehr gut	9. Februar 2009
UPDATE	Prototype	Actionspiel	Radical	10/07, 11/07	—	2. Quartal 2009
	Rage	Ego-Shooter	id Software	—	—	—
	Resident Evil 5	Actionspiel	Konami	02/09	—	2. Quartal 2009
	Riddick: Assault on Dark Athena	Actionspiel	Starbreeze	02/09	—	2009
UPDATE	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08, 03/09	—	4. Quartal 2009
UPDATE	Runes of Magic	Online-Rollenspiel	Runewalker Entertainment	03/09	Sehr gut	1. Quartal 2009
UPDATE	Silent Hill: Homecoming	Action-Adventure	The Collective	03/09	Passabel	26. Februar 2009
NEU	Simon the Sorcerer 5	Adventure	Silver Style	—	—	26. März 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
NEU	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	—	—	4. Quartal 2009
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08	—	2010
NEU	Still Life 2	Adventure	Microids	—	—	30. März 2009
UPDATE	Street Fighter 4	Prügelspiel	Dimps	08/08	Sehr gut	20. Februar 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	—	Passabel	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
	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08, 10/08, 02/09	Sehr gut	3. Quartal 2009
	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	März 2009
	Wanted	Actionspiel	Grin	—	—	1. Quartal 2009
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	1. Quartal 2009
	Wolfenstein	Ego-Shooter	Raven Software	02/09	—	—
	X-Blades	Actionspiel	Gaijin Entertainment	—	—	28. Januar 2009

Wie wir bewerten

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

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

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

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

Grand Theft Auto IV

Startprobleme

Der Spieleknaller des Jahres 2008 entpuppte sich auf dem PC für viele als technischer Rohrkrepierer. Wir erzählen die Vorgeschichte.

Als **Grand Theft Auto 4** am 29. April 2008 für die Konsolen erscheint, überschlagen sich nicht nur die Pixelautos, sondern auch die Kritiker: Der Titel heisst Traumwertungen ein, die Webseite metacritic.com errechnet in den ersten Tagen eine Durchschnittswertung von unglaublichen 99 Punkten. **GTA 4** – das perfekte Spiel? Davon ist zumindest die PC-Version weit entfernt, die sieben Monate nach der Konsolenausgabe auf den Markt kommt: Technische Probleme und immense Hardware-Anforderungen vergällen der Community die Freude.

Zornige Zocker

»Mein Spielspaß liegt voll im Keller, weil das Ding ruckelt«, empört sich ein GameStar-Leser, ein anderer grollt: »Mich hat GTA schwer enttäuscht, da es auf meinem System nicht im Ansatz spielbar ist« – die Rede ist jedoch

nicht von **GTA 4**, sondern von seinem Vorgänger **GTA 3**. Das sorgt bei seinem PC-Verkaufsstart im Mai 2002 für ähnlichen Ärger wie **GTA 4** heute, und für entsprechend zornige Leserbriefe an GameStar. **GTA 3** ruckelt sich auf den meisten Systemen zu Tode, versagt bei bestimmten Nvidia-Karten den Dienst und startet unter dem noch verbreiteten Windows 95 gar nicht erst. Der PC-Markt, der nur noch in Europa (vor allem in Deutschland) einigermaßen stark ist, scheint dem Entwickler-Konglomerat Rockstar seit damals noch fremder geworden zu sein. Nach **GTA San Andreas** (2004) bringen die Rockstar-Studios vier Jahre lang keine einzige PC-Umsetzung mehr heraus. Erst im Herbst 2008 erscheint die Portierung des Pennäler-Abenteuers **Bully: Die Ehrenrunde**. Deren technischer Zustand wirkt im Nachhinein wie ein böses

Omen für das kurz darauf folgende PC-**GTA 4**: **Bully** leidet unter schweren Leistungseinbrüchen selbst auf High-End-Rechnern. An **Crysis**-äquivalenter Funkelgrafik kann's allerdings nicht liegen, denn das optisch veraltete Schülerspiel stammt noch aus Playstation-2-Zeiten. Es wurde von Rockstar schlichtweg schlampig auf den PC übertragen.

Flüchtige Fehler

Dass Nachlässigkeit auch der Grund für die **GTA 4**-Macken sein dürfte, lässt sich schon aus dem Unterschied zwischen US- und europäischen Versionen des Spiels herauslesen. Denn die amerikanischen Käufer hatten kaum mit Abstürzen zu kämpfen, entsprechend locker nahm die Rockstar-Zentrale in den Vereinigten Staaten zunächst wohl auch die ersten Signale aus Europa. Schließlich kommt ein Verdacht

auf, warum **GTA 4** hierzulande auf einigen Konfigurationen schon beim Laden abschmiert: Die Bildschirmtexte sind in europäischen Sprachen mitunter länger als die englischen Originale. Damit kommt das Startprogramm scheinbar nicht zurecht, es stürzt häufig ab. Wenn schon so nahe liegende Problemquellen übersehen werden, verwundert es kaum, dass **GTA 4** zunächst nicht auf Radeon-Karten läuft. Ein erster Patch nimmt sich der Kinderkrankheiten an. Das Update ist am 8. Dezember fertig, doch Rockstar darf ihn nicht sofort veröffentlichen: Weil **GTA 4** ein Teil des »Games for Windows«-Programms ist, muss das Update erst durch die Qualitätssicherung von Microsoft – und das dauert. Nach fünf Tagen erteilt Microsoft seinen Segen. Der Patch darf ausgeliefert werden und löst das leidige Absturzproblem gleich zu



Laut Rockstar sind die hohen Grafikeinstellungen des Spiels erst für zukünftige PC-Systeme gedacht.

Spielbeginn. Doch noch immer verursacht **GTA 4** auf manchen Systemen Ärger, insbesondere die Performance des Spiels lässt weiterhin sehr zu wünschen übrig. Bei unserem Redaktionsschluss hatte Rockstar nach eigenen Angaben bereits einen zweiten Patch fertig gestellt. Der schaffte es jedoch nicht rechtzeitig vor Drucklegung durch Micro-softs Prüfstationen.

Lasche Leistung

Die heftigen Systemanforderungen, die **Grand Theft Auto 4** stellt, erklärt Rockstar damit, dass die höchsten Grafikeinstellungen »für kommende PC-Generationen« gedacht seien, ähnlich wie die ultrahohen Grafikeinstellungen bei **Crysis**. Dass eine derartige Zukunftsorientierung den Käufern schwer zu vermitteln ist, sickert mittlerweile auch bei Rockstar durch – die psychologische Komponente, heißt es hinter vorgehaltener Hand, habe man da wohl unterschätzt.

Die Grafikkarten-Hersteller Nvidia und ATI greifen Rockstar derweil unter die Arme: Nvidia empfiehlt den **GTA 4**-Spielern einen Beta-Treiber, den die Firma bereits seit dem 2. Dezember anbietet. Der liefert tatsächlich einen gewissen Leistungsschub. Einige Tage später zieht ATI mit einem neuen Catalyst-Treiber gleich. Doch **GTA 4** bleibt ein Glücksspiel: Während es auf manchen Spitzenrechnern vor sich hin ruckelt, ermöglichen andere Minimal-Konfigurationen problemlos flüssige Verfolgungsjagden.

Kuschende Verkäufer

Nachdem klar wird, dass **GTA 4** bei vielen Käufern Probleme macht,



Neue Grafiktreiber und der erste Patch beheben solche schweren **Texturfehler** des Spiels. Die Performance lässt aber immer noch zu wünschen übrig.

richtet Rockstar Deutschland eine eigene Support-E-Mailadresse ein, unter der zahlreiche Kunden ihr Leid klagen. Eine detaillierte Umfrage unter knapp 200 GameStar-Lesern ergibt derweil, dass nur gut die Hälfte der Teilnehmer **GTA 4** problemlos spielen kann, bei zwölf Prozent läuft das Spiel gar nicht oder nur sehr schlecht. Das bekommt auch der Handel zu spüren: Aufgrund zahlreicher Beschwerden entscheiden sich einige Media Märkte und Saturn-Filialen, enttäuschten Spielern **GTA 4** unbürokratisch umzutauschen. Einzelne Geschäfte warnen Nutzern von ATI-Karten sogar ausdrücklich vor dem Kauf des Programms. Valve, die **GTA 4** per Download über Steam anbieten, erstatten ebenfalls auf Wunsch den Kaufpreis. Grob geschätzt geben fünf bis zehn Prozent der Kunden ihr **GTA 4** zurück. Das sind zwar weniger, als die wütenden Kommentare der **GTA 4**-Spieler in den Online-

Foren nahe legen. Aber ein Produkt mit einer Ausfallquote von zehn Prozent ist dennoch für jeden Hersteller eine Blamage, die in anderen Branchen Rückrufaktionen zur Konsequenz hätte.

Rare Raubkopien

Ein zusätzlicher Grund für Rockstars halbherzigen PC-Einsatz dürfte der kräftezehrende Kampf gegen Raubkopierer sein. Schon bei **GTA 3** sorgte der Kopierschutz für starke Ruckler, selbst auf High-End-Maschinen. Bei **GTA 4** sollen Securom, eine Online-Aktivierung und die Community-Programme Games for Windows Live und Social Club das Rockstar-Werk vor Missbrauch schützen. Diese Masse an Sicherheitswällen kann auf die Spieleleistung drücken – und auf das Gemüt der Kunden. Die fühlen sich durch solche Zwangsinstallationen geängelt. Einen Etappensieg kann der Publisher Take 2 dennoch verzeichnen: Die erste voll lauffähige Raubkopie von **GTA 4** taucht erst eine Woche nach dem Verkaufsstart in den einschlägigen Online-Tauschbörsen auf, nicht schon eine Woche davor wie bei manch anderen Spielen. Die Einzelergebnisse von **Grand Theft Auto 4** spiegeln das Kräfteverhältnis zwischen den Plattformen und die Konsequenz der weit vorgezogenen Konsolenveröffentlichung wider: 2008 erwirtschaftet die **GTA**-Serie auf Xbox 360 und Playstation 3 über 900 Millionen US-Dollar Jahresumsatz, auf dem PC hingegen bislang nur knapp über 40 Millionen.

Zumindest in Sachen Verkaufserfolg kann Rockstar hierzu-

lande zufrieden sein. **GTA 4** geht im Jahr 2008 deutlich über 100.000 Mal über den Tresen, doppelt so oft wie zum Beispiel das qualitativ herausragende **Fallout 3**. In der Jahreshitliste 2008 (siehe Seite 116) steht es auf Platz 5 der meistverkauften Spiele, obwohl es erst im Dezember erschienen ist. Ein Einlenken wie seinerzeit bei **GTA 3** plant Rockstar deshalb nicht: Damals durften rucklergeplagte Spieler offiziell einen No-CD-Crack benutzen, wenn sie den vorher schriftlich beantragt hatten. **FAB**

Stimmen aus dem GameStar-Forum

»Da freut man sich seit Wochen auf ein Spiel, und dann macht einem ein dummes Hintergrundprogramm einen Strich durch die Rechnung!« Erbsenzähler

»Ich sehe nicht ein, 50 Euro für ein Spiel auszugeben, das auf meiner Radeon 4850 nicht läuft.« Schnapsa

»Wenn GTA 4 läuft, ist es genial.« Musikus

»GTA IV war eh der letzte PC-Teil. Über diese Rockstar-Portierungen müssen wir uns in Zukunft wohl keine Gedanken mehr machen.« Kameruner666

»Wenn man ein Spiel nicht erleben kann, weil es gar nicht erst startet, kann von Spaß keine Rede sein.« Jansen

»Ist ein großartiger Film schlecht, weil er nicht auf deinem DVD-Player läuft?« Rand al'Thor

»Wie lange wird es noch dauern, bis die Entwickler alle PC-Spieler vertrieben haben?« DarthGamer

»Das Spiel hat de facto keine Bugs. Allerdings braucht man dafür sehr gute Hardware. Das muss man unterscheiden.« XKL1



Das Rockstar-Spiel **Bully: Die Ehrenrunde** leidet ebenfalls unter Technikmängeln.

Grand Theft Auto IV

Die ersten Mods

Neue Farben, neues Leben und jede Menge Blödsinn:

Wenige Wochen nach dem PC-Release werten die ersten Mods den Spielspaß-Blockbuster weiter auf.

DVD XL
Video-Special

Verbesserte Explosionen

Wenn in Liberty City die Streifenwagen explodieren, ist das an sich schon ein hübscher Anblick. Die Flammen lodern im Wind, und dichte Rauchwolken lassen ausgebrannte Fahrzeugwracks minutenlang im Rauch verschwinden. Die **Real Explosives**-Mod schraubt die Qualität der Krawummeffekte noch einen Tick höher. Mehr Feuerfunken und gleißende Lichtquellen sorgen für Aha-Erlebnisse. Gut zu sehen (wie alle Mods auf dieser Seite) auf unserer XL-DVD.

►gamestar.de-Quicklink: 5864



Die verheerende Wirkung des **Raketenwerfers** wird jetzt noch umwerfender inszeniert.

Cockpit-Perspektive

Zwischen Schwindelanfall und Mittendringefühl liegt in **GTA 4** nur ein halber Meter. Während die wackelige Motorhaubenansicht im Original für Übelkeit sorgt, verschiebt diese Mod die Kamera rund 50 Zentimeter ins Fahrzeuginnere. Das Resultat: Hinter dem deutlich sichtbaren Lenkrad kommt ein authentisches Fahrgefühl auf, das Sie die Stadt aus einer ganz neuen Perspektive erleben lässt, Geschwindigkeitsrausch inklusive. Versprochen.

►gamestar.de-Quicklink: 5866



Mit dem Blick übers **Lenkrad** wirkt die Spazierfahrt durch Liberty City fast real.

Grafikfilter

Der PC-exklusive Editor lässt Sie den optischen Stil Ihrer **GTA**-Filmschnipsel mit Farbfiltern nachbearbeiten. Schwarz-Weiß, Sepia oder satte Farben – kein Problem. Im tatsächlichen Spiel bedarf es dagegen der Hilfe der Community, und schon erscheint Nikos nächstes Kapitalverbrechen in neuem Licht, den überstrahlten Lichteffekten sei Dank. Insgesamt stellt die Mod vier Grafikfilter zur Auswahl, die Sie einzeln installiert werden müssen.

►gamestar.de-Quicklink: 5868



Der **Sepiafilter** lässt die Welt von GTA wie auf einem alten Foto aussehen.

Mehr Power

Wie im echten Leben ist der Fussgänger auch in **GTA 4** der schwächste Verkehrsteilnehmer. Doch damit ist jetzt Schluss, denn die **More Power**-Mod macht Sie zum **Sechs-Millionen-Dollar-Mann** und verleiht Ihnen übermenschliche Kräfte. Ein gekonnter Tritt vor die Motorhaube reicht aus, und Autos segeln im großen Bogen durch die Luft. Das ist nicht besonders realistisch, aber einen Heiden Spaß macht die kleine Fan-Erweiterung allemal.

►gamestar.de-Quicklink: 5868

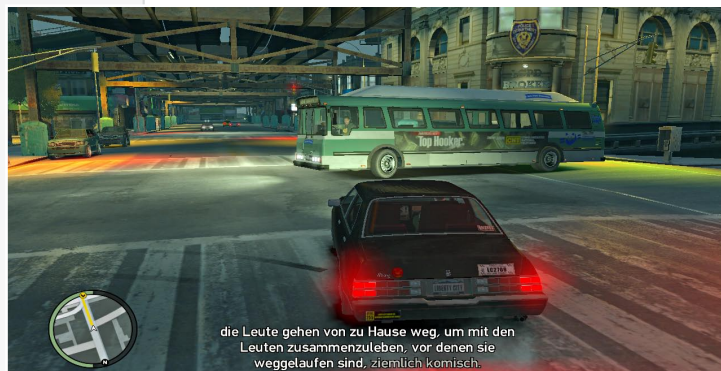


Franck Ribéry wäre blass vor Neid, wenn er wüsste, wie wir mit Autos **Fußball** spielen.

Fahrende Busse

Auf den Bus können Sie in Liberty City lange warten, denn Rockstar beschränkt den öffentlichen Nahverkehr in **GTA 4** auf die U-Bahn. Wer doch ein paar Linienbusse in Bewegung sehen will, kommt daher nicht um die Installation der **Busses driving**-Mod herum. Fortan drehen die modernen Fahrgastkutschen ihre Runden durch sämtliche Stadtbezirke, statt nur am Time Square herumzustehen.

► gamestar.de-Quicklink: 5868



Die GTA-Verkaufsversion liefert die **Busse**, die Mod lässt sie herumfahren.

Extreme Crash-Schäden

Autos verschrotten macht in **GTA 4** einen Heidenspaß, dem glaubwürdigen Schadensmodell sei Dank. Mit der **Big Car Damage**-Mod reagieren die Karosserien sogar noch empfindlicher auf jegliche Karambolagen. Verkehrs-Rowdys sollten von nun an Samthandschuhe ans Lenkrad legen, denn ein kleiner Schubs genügt bereits, und der Motor liegt auf Ihrem Beifahrersitz – klar ist das reichlich übertrieben, aber auch witzig und schön anzuschauen.

► gamestar.de-Quicklink: 5868



Kompaktwagen Marke Eigenbau, das superempfindliche **Schadensmodell** macht's möglich.

Reale Fahrzeugnamen

Ein BMW ist ein BMW, ist ein BMW – nur nicht in **GTA 4**, denn da heißt die Karre mangels offizieller Namensrechte schlicht Sentinel. Weil die fantasievolle Betitelung an der realistischen Atmosphäre des neuesten Rockstar-Spiels kratzt, haben fleißige Fans sämtliche Fahrzeuge entsprechend ihrer Originalvorlagen umbenannt. Ähnliche Mods gibt es übrigens auch für Waffen und Stadtbezirke.

► gamestar.de-Quicklink: 5865



Mit der Namens-Mod wird aus dem Stallion ein echter **1970er Plymouth Cuda**.

Massig Passanten

New York City ist mit seinen mehr als acht Millionen Einwohnern ein wahrer Schmelztiegel des Lebens. Dagegen wirken die Straßen von Liberty City fast ausgestorben. Mehr als ein Dutzend Passanten werden Ihnen in **GTA 4** nie gleichzeitig begegnen. Die **More Pedestrians**-Mod schickt sich deshalb an, die Zahl der Fußgänger deutlich zu erhöhen. Das optische Ergebnis ist verblüffend – ein lebendigeres Straßenbild sorgt für echte Großstadtatmosphäre.

► gamestar.de-Quicklink: 5864



Bevölkerungswachstum per Mod: In dieser Szene sind mehr als zwanzig Passanten.

! Mods installieren

Um die Mods nutzen zu können, müssen Sie Ihre **GTA 4**-Installation für die Fan-Erweiterungen vorbereiten. Das geht am leichtesten mit einem kleinen Freeware-Tool namens Magic Patcher. Einfach die Datei MagicV.exe ausführen, erst »Validate Files« und danach »Apply Patch« anklicken, fertig.

In welches Verzeichnis Sie daraufhin die einzelnen Mods kopieren, erfahren Sie aus den mitgelieferten Readme-Dateien. Wir empfehlen, die Modifikationen zunächst einzeln auszuprobieren und sich dann für den gewünschten Mix zu entscheiden.

Wollen Sie die Mods deaktivieren und den Urzustand Ihrer Installation herstellen, wählen Sie im Magic Patcher den Menüpunkt »Recover«. Das Programm finden Sie auf unserer Internetseite GameStar.de unter dem

► Quicklink: 5862.

GTAIV Magic Patcher

1. Validate Original Files

Validate that your files are the original version before continuing. This patch needs the original files.

Validate Files

2. Apply Patch

Apply the patch. You can only apply the patch if you have the original files and haven't applied the patch before (use the Recover option if you have).

Apply Patch

Verify

Verify the patch by using the exact technique the game uses for validation. If this fails, something went wrong somewhere.

Verify

Recover

Undo the "Magic" patch and restore your GTAIV installation back to the way it was. Recovery will lose any changes to the protected files you have made!

Recover

CHS

Grand Theft Auto IV

The Lost and Damned

Grand Theft Auto 4 durchgespielt – und jetzt? Auf der Xbox 360 geht's ab dem 17. Februar weiter, doch PC-Spieler müssen sich bis auf Weiteres gedulden.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5130

Gut 950 Millionen US-Dollar. So viel hat die **Grand Theft Auto**-Reihe im letzten Jahr umgesetzt. Dagegen scheinen die 100 Millionen US-Dollar, die angeblich die Entwicklung von **GTA 4** gekostet hat, wie eine lohnende Investition. Und 50 Millionen? Kleingeld nahezu. So viel hat Microsoft laut Lainie Goldstein, der Finanzchefin des Publishers Take 2, beim Entwickler Rockstar hingelegt, um zwei Addons für **GTA 4** zu bekommen, die exklusiv nur für die Xbox 360 erscheinen sollen. Doch wie exklusiv ist exklusiv? Und wie lange? Am 17. Februar erscheint **The Lost and Damned**, die erste Zusatz-Episode. In der weisen Voraussicht (oder vorsichtigen Hoffnung), dass das Spiel mit einer entsprechenden Verzögerung auch für den PC erscheinen wird, haben wir uns das Addon angesehen.

Neue Karren

Niko Bellic hat sich einen Urlaub verdient. An seiner statt ziehen Sie in **The Lost and Damned** als der Biker Johnny Klebitz durch Liberty City. Klebitz ist genauso wenig ein strahlender Held wie Bellic, doch sein Leben verläuft in anderen Bahnen – und in anderen Vehikeln: **The Lost and Damned** erzählt eine Rocker-Geschichte, und so ist Johnny bevorzugt auf Motorrädern unterwegs. Davon gibt's zwei neue: einen Chopper



Zu den **Zusatzwaffen** des Addons gehört diese vollautomatische Schrotflinte. Das Gerät kennen Sie vielleicht schon aus Battlefield 2.

und eine Rennmaschine, außerdem noch einen Sportwagen, den Cheetah, der bereits in den Vorgängern herumkurvte. Ein Wiedersehen mit dem Panzer, den einige Spieler in **GTA 4** vermisst haben, wird es nicht geben. Rockstar hat jedoch angedeutet, der Koloss könnte in einer späteren Episode wieder anrollen.

Neue Knarren

The Lost and Damned bietet keine neuen Stadtviertel, sondern erzählt Johnnys Abenteuer in Liberty City, die sich hier und da mit denen von Niko überlappen. Die

30 Missionen des Spiels werden Sie zehn bis zwölf Stunden beschäftigen. Dabei können Sie zwei neue Radiosender hören (Metal und Blues) und eine Handvoll zusätzlicher Waffen ausprobieren. Das Spiel mündet in einer Entscheidungssequenz: Wie im Hauptspiel gibt es auch im Addon unterschiedliche Enden. Danach geht's ab in den Multiplayer-Modus. Hier warten drei neue Spielvarianten auf Sie, darunter eine Art Destruction Derby in einer eigens geschaffenen Arena. Cool: Beifahrer dürfen nun auch Gewehre benutzen. Nicht so cool:

Wir PC-Spieler müssen auf **The Lost and Damned** warten. Vorsichtigen Schätzungen zufolge mindestens ein Jahr. Aber dann will Rockstar bestimmt auch an uns wieder Geld verdienen. **FAB**



Im Addon geht's um **Bandenkriege** mit anderen Bikern.



Die **Lederjacke** kennzeichnet Johnny Klebitz als Mitglied der stadtbekannten Motorrad-Gang »The Lost«.

The Lost and Damned

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► **Termin** noch nicht bekannt
► **Hersteller** Rockstar North / Rockstar Games ► **Status** –

Fabian Siegmund: Die Rocker sehen viel schicker aus als Niko – und hören auch bessere Musik. Das Biker-Setting ist für mich das bislang sympathischste der GTA-Reihe. Ich freue mich schon mal drauf, denn ich bin mir sicher, Klebitz wird auch auf dem PC durchstarten. Wenn die Rockstar-Jungs schon 100 Millionen Dollar in die Entwicklung einer Spielwelt stecken, dann werden die auch das Maximum an Gewinn rausholen wollen.



fabian@gamestar.de



Neuzugang **Sakura** hat sich ihre Spezialmanöver von Urgestein Ryu abgeschaut.

Street Fighter 4

► **Angespielt** ► Genre **Prügelspiel** ► Termin **2009** ► Hersteller **Dimps / Capcom**
► Status **unbekannt** ► gamestar.de **Quicklink 5271** ► Potenzial **Sehr gut**

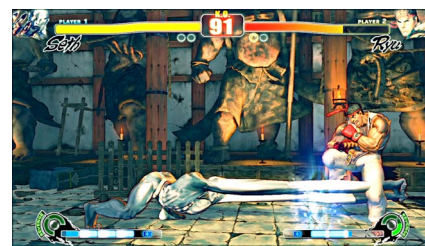
DVD
Video-Special

Die PC-Version lässt auf sich warten? Dann prügeln wir uns halt durch die Konsolen-Fassung.

In die ebenso neue wie stilvolle Optik haben wir uns bereits in der ersten Runde verliebt. Obwohl **Street Fighter 4** in schickem

3D dargestellt wird, laufen die Kämpfe zweidimensional ab – das typische Spielgefühl der traditionsreichen Prügelserie bleibt also erhalten. Ebenso traditionell: Durch erfolgreiche Schläge laden wir eine Combo-Leiste auf. Ist die voll, können wir be-

sonders heftige Spezialmanöver ausführen. Neues gibt es vor allem an der Kämpferfront zu berichten. Neben Urgesteinen wie Chun Li, Blanka oder Guile stehen zehn Neulinge wie das agile Schulmädchen Sakura oder Ryus Lehrmeister Gouken zur Auswahl.



Endgegner **Seth** wechselt laufend seinen Kampfstil. Hier macht er gerade auf Dehnübungs-Experte Dhalsim.

Nach einigen Testrunden sind wir begeistert: Die serientypisch hervorragende Spielbalance scheint sich auch bei dem nun 26köpfigen Kader fortzusetzen. Sorgen macht uns hingegen die Bedienung. Sowohl die Xbox-360- als auch die Playstation-3-Gamepads sind nicht optimal für **Street Fighter 4** geeignet. Während das digitale Steuerkreuz besonders bei Spezialattacken zu ungenau ist, reagiert der analoge Stick zu schwammig. Zumindest bei der am 20. Februar erscheinenden Konsolen-Version dürfte es für ein Nachbessern zu spät sein. PC-Spieler dürfen hingegen noch hoffen: Auf unserer Lieblingsplattform erscheint **Street Fighter 4** später – irgendwann. **DM**



Mit schwerem Geschütz ballern wir **Scharfschützen** aus ihren Türmen.

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

gamestar.de
GameStar TV 04/09
(Premium)

Der neue Publisher heißt Atari, der Entwickler Stormregion nun InnoGlow – aber Panzers: Cold War bleibt ein echtes Panzers.

In der fast fertigen Preview-Version entdeckten wir trotzdem so manche Verbesserung. Die wichtigste: **Cold War** wird deutlich einsteigerfreundlicher. Beispielsweise hat InnoGlow die Benutzeroberfläche mit nützlichen Komfortfunktionen versehen.

Darüber freuen sich auch **Panzers**-Profis, denn die bekommen wieder das volle Taktikpaket. So lassen sich Fahrzeuge und Infanteristen nun mit Extras wie Flammenwerfern verstärken oder durch provisorische Gebäude vor Ort unterstützen. Das ist auch nötig, denn in den gewohnt abwechslungsreichen und packend inszenierten Schlachten müssen Sie stets mit einer kleinen Stoßtruppe auskommen. **DM**

Fallout 3 Addons

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Addon** ► Termin **27.2.2009**
► Hersteller **Bethesda / Ubisoft** ► Status **zu 95% fertig**
► gamestar.de **Quicklink 5636** ► Potenzial –

Für Bethedas Rollenspiel-Hit sollen 2009 gleich drei Download-Pakete erscheinen. Das erste schickt Sie nach Alaska.

Operation Anchorage, so der Name der etwa zehn Euro teuren Erweiterung, startet beim Vault 101 im Ödland. Dort sollen Sie in der von einem Computer simulierten Stadt Anchorage die Invasion chinesischer Soldaten verhindern. Die vier bis sechs Spielstunden umfassende Quest-Rei-

he richtet sich vor allem an Schleichspezialisten und wirkt sich mit neuen Talenten (Perks) und Waffen auch auf das Hauptprogramm aus. Später in diesem Jahr will Bethesda zudem die Erweiterungen **The Pitt** und **Broken Steel** veröffentlichen. Erstere schickt Sie in die Ruinen von Pittsburgh, während **Broken Steel** die bisherige Levelgrenze auf 30 anhebt – ideal für Fans, die **Fallout 3** nach dem Ende der Haupthandlung weiterspielen möchten. **DM**



Ungewohnte Farben: In **Operation Anchorage** geht's frostig zu.

Empire of Sports

► **Angespielt** ► Genre **Online-Sportspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**
 ► Hersteller **F4 / Infront** ► Status **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5738** ► Potenzial **Passabel**

Ein sportliches Online-Rollenspiel – kann das funktionieren? Wir haben uns in den offenen Betatest gestürzt, um genau das herauszufinden.

Das Prinzip ist eigentlich simpel: Man nehme Sportsimulationen und kombiniere sie mit den bewährten Motivationspritzen von **World of Warcraft** & Co. – Erfahrungspunkte sammeln, Ausrüstung verdienen, Spezialfähigkeiten lernen. In der Welt von **Empire of Sports** können Sie Fußball, Tennis und Basketball spielen, an Ski- und Bob-Rennen teilnehmen oder sich in diversen Leichtathletik-Disziplinen messen. Für Siege und abgeschlossene Trainingsmissionen gibt's Geld und Erfahrungspunkte. Mit jedem Levelaufstieg dürfen Sie neue Spezialfähigkeiten lernen, etwa einen Sprungaufschlag im Tennis oder einen kurzzeitigen

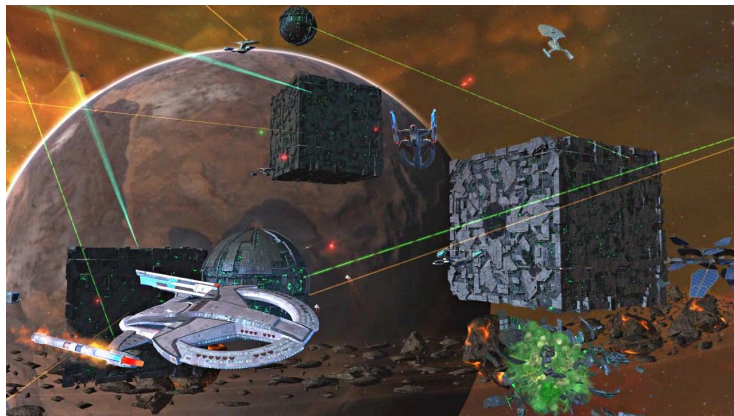
Geschwindigkeitsschub fürs Skirennen. So weit, so motivierend – allerdings machen derzeit nur das taktisch erstaunlich anspruchsvolle Tennis und die kurzweiligen, wenn auch etwas tempoarmen Ski-Abfahrten wirklich Spaß. Die anderen vier Disziplinen enttäuschen. So steuern sich die Bobrennen viel zu schwammig, und die Leichtathletik-Wettbewerbe ermüden mit stupidem Tastendreschen. Der Fußball hat mit einer durchdachten Maus-Tastatur-Steuerung (ähnlich **Fifa 09**) zwar durchaus Potenzial, die Praxis nervt derzeit aber noch mit einer viel zu ungenauen Kollisionsabfrage und einer miesen Torhüter-KI. Auch das Bezahlmodell sollten die Entwickler noch mal überdenken: Derzeit ist **Empire of Sports** kostenlos, allerdings können Sie per Kreditkarte leistungsfördernde Boostpacks kaufen. Faires Balancing sieht anders aus. **HK**



Präzise Maussteuerung, umfangreiches Schlag-Repertoire: **Tennis** macht mit Abstand am meisten Spaß.



Wie in einem Online-Rollenspiel kaufen Sie in Läden neue Ausrüstung. Hier das örtliche **Ski-Fachgeschäft**.



Die effektreichen Weltraumkämpfe bestreiten Sie in einer frei drehbaren **Außenperspektive**.

Star Trek Online

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Cryptic Studios** ► Status **zu 60% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5479** ► Potenzial **–**

Kirk und Picard gehen in Rente und überlassen Ihnen die Brücke.

Welterwirtschaftskrise hin oder her, für Enterprise-Fans ist 2009 endlich Schluss mit den Entbehrungen. Im Mai macht der neue **Star Trek**-Film den Anfang, und wenn es nach dem Willen der **City of Heroes**-Entwickler geht, folgt zum Jahresende bereits das Online-Rollenspiel **Star Trek Online**. Darin herrscht rund 30 Jahre nach den Ereignissen des letzten

Kinofilms **Nemesis** erneut Krieg zwischen der Föderation und den Klingonen. Sie entscheiden sich zu Spielbeginn für eine der bekannten Alien-Rassen oder erstellen mit dem Editor eine ganz neue Spezies. Fortan machen Sie sich als Raumschiffkapitän ans Entdecken und Kämpfen. Während Sie in den taktischen Weltraumschlachten Ihr gesamtes Schiff kommandieren, sind Sie auf den Planeten allein oder in kleinen Außenteams unterwegs. **CHS**

Still Life 2

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **30.3.2009**
 ► Hersteller **Gameco / Rondomedia** ► Status **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5893** ► Potenzial **–**

59 Punkte – für mehr hat es beim vier Jahre alten Vorgänger nicht gereicht. Ob Teil 2 besser wird?

Wie im ersten **Still Life** spielen Sie gleich zwei Figuren: die Vorgänger-Heldin Victoria McPherson sowie die in einem Herrenhaus von einem Killer festgehaltene Journalistin Paloma Hernandez. Ob Victorias Jagd nach dem »East Coast Torturer« irgendwas mit dem Verschwinden Palo-

mas zu tun hat, sollen Sie in typischer Adventure-Manier herausfinden. Spannend klingt die Krimihandlung zwar allemal, aber das war beim Vorgänger auch schon so. Der kranke jedoch an verwirrenden Rätseln und unsympathischen Figuren. Dass es zu **Still Life 2** so kurz vor dem Erscheinungstermin nur Bilder aus Zwischensequenzen und keine weiteren Infos gibt, macht uns wenig Hoffnung auf Besserung. **DM**



In diesem **Herrenhaus** sucht Victoria nach einem Entführer.

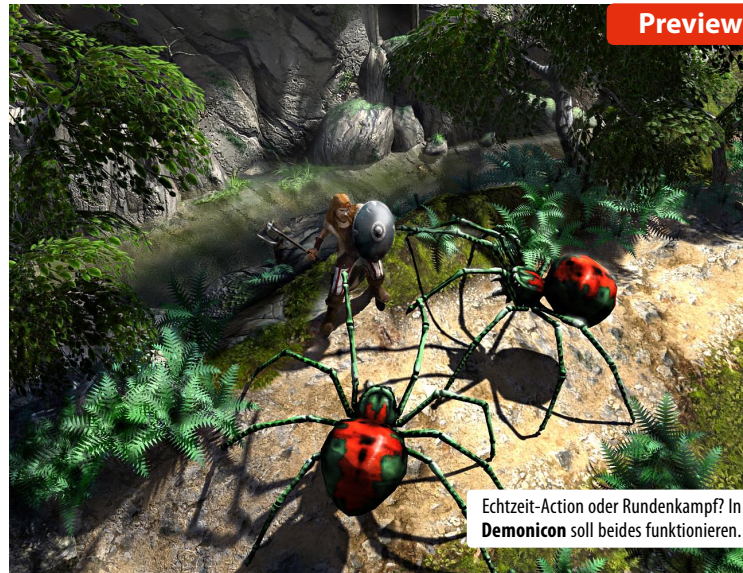
Das Schwarze Auge Demonicon

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2010**
 ► Hersteller **Silver Style / The Games Company** ► Status **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5899** ► Potenzial –

Nach Radon Labs wagt sich ein weiteres deutsches Entwicklerstudio an ein DSA-Rollenspiel – und sagt so Diablo 3 den Kampf an.

Keine Party. In **Das Schwarze Auge: Demonicon** sind Sie allein unterwegs und klicken sich in **Diablo**-Manier durch die Fantasy-Welt Aventurien und unzählige Monsterhorden. Ein bloßer Abklatsch soll **Demonicon** trotzdem nicht werden, denn Silver Style will das komplexe **DSA**-Regelwerk in die Kämpfe integrieren. Wem klassische Hack&Slay-Orgien also zu hektisch sind, darf das Geschehen wie in **Drakensang** pau-

sieren, in Ruhe Befehle erteilen und sich die Würfelergebnisse sogar in einer Konsole anzeigen lassen. So ganz allein müssen Sie die etwa 40 Stunden Spielzeit umfassende Kampagne trotzdem nicht meistern – die Entwickler planen einen Koop-Modus für bis zu acht Teilnehmer. Besonderen Wert legt Silver Style auf die Identifikation des Spielers mit dem eigenen Helden. Neben den **DSA**-typisch unzähligen Charakterwerten dürfen Sie zu Beginn auch das Äußere ihres Recken bis ins kleinste Detail individualisieren. Anschließend startet das Abenteuer in der Hafenstadt Perricum.



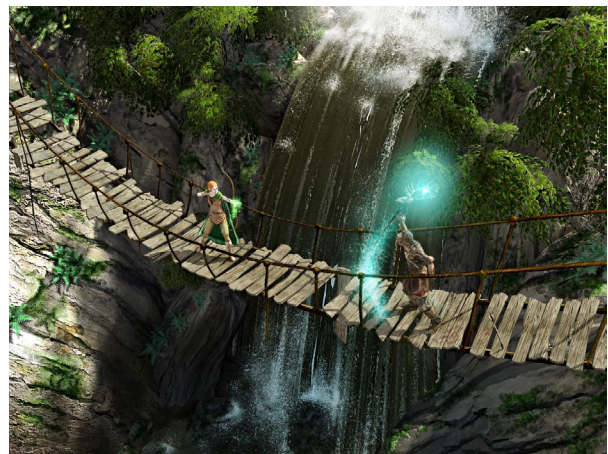
Echtzeit-Action oder Rundenkampf? In **Demonicon** soll beides funktionieren.

Dort suchen Sie nach Ihrem Ziehvater, der von Baron Tassilo von Zynsweiler zu Unrecht des Mordes an einem Alchimisten angeklagt wurde. Im Verlauf schlägt die Intrige immer größere Wellen, und Sie müssen einen verschwundenen Magier, offenbar des Rätsels Lösung, irgendwo in den Trollzacken ausfindig machen.

Silver Style plant für jede Quest mehrere Lösungswege. Zudem sollen Sie wie in **Drakensang** ein eigenes Haus bekommen, das sie selbst einrichten dürfen. Bis wir den vielversprechenden Titel erstmals anspielen können, wird allerdings noch einige Zeit vergehen – **Demonicon** erscheint frühestens 2010. **DM**



Ähnlichkeiten zum **Grafikstil** von Diablo 3 sind laut Silver Style rein zufällig.



Klassenkampf: **Eine Jägerin** legt sich vor imposanter Kulisse mit einem Zauberer an.

Simon The Sorcerer 5

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **26.3.2009**

► Hersteller **Silver Style / The Games Company** ► Status **zu 90% fertig**
► gamestar.de **Quicklink 5900** ► Potenzial –

In seinem nunmehr fünften Abenteuer verslägt es den sarkastischen Zauberlehrling in die Karibik. Und ins Weltall.

Aliens kommen offenbar immer nur dann zur Erde, wenn sie Streit suchen – so auch in **Simon The Sorcerer 5**. Im neuesten Teil der Adventure-Reihe rücken die grünen Männchen mit dampfbetriebenen Raumschiffen an und bedrohen Simons Märchenwelt. Um die außerirdischen Eindringlinge wieder ins All zu befördern, klicken Sie den frechen Möchtegern-Harry-Potter wie gewohnt durch hübsche Landschaften, führen Gespräche und kombinieren Gegenstände. Laut dem Entwickler Silver Style dürfen Sie einige der Rätsel erstmals auf unterschiedliche Weise lösen, von

»freundlich« bis »fies« – was das Spiel nach dem Ende sogar mit einer individuellen Psychoanalyse quittieren soll. Charakteristisch für die Serie treffen Sie im Verlauf auf jede Menge skurriler Figuren, etwa Transvestiten-Piraten (!) und Maulwurf-Agenten. Zudem gibt es ein Wiedersehen mit alten Bekannten wie Goldglöckchen oder dem Sumpfling. Auf seiner Anti-Alien-Mission erkundet Simon 24 handgemalte 2D-Gebiete, darunter die Karibik und das Weltall. Die Charaktere werden von der **Goin' Downtown**-Engine hingegen in dreidimensionaler Comic-Optik dargestellt. Ob das Adventure die Klasse seines gelungenen Vorgängers (GameStar-Wertung: 80 Punkte) erreicht, zeigt sich in Kürze – **Simon The Sorcerer 5** erscheint Ende März. **DM**



Wie gewohnt bewegt sich der **3D-Simon** durch handgemalte, zweidimensionale Hintergründe.



In der Karibik bekommt es der Zauberlehrling mit sexuell desorientierten **Piraten** zu tun.

Darkfall

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **25. Februar 2009**

► Hersteller **Aventurine** ► Status **zu 95% fertig**
► gamestar.de **Quicklink 5898** ► Potenzial –



Den Schwerthieben des **Ritters** können Sie ausweichen.

Wie Second Life, nur mit Krieg: Die Spieler entwerfen eine eigene Online-Welt – und kämpfen dann darum.

Nicht verwechseln: Die beiden Teile der **Dark Fall**-Reihe waren grafisch angestaubte Grusel-Adventures, **Darkfall** hingegen wird ein grafisch angestaubtes Online-Rollenspiel. Dafür verspricht der Athener Entwickler Aventurine für sein Erstlingswerk originelle

Neuerungen. Die wichtigste: In der Fantasy-Welt stellen die Spieler alle Gegenstände selbst her – von Waffen und Rüstungen über Schiffe für Seeschlachten (!) bis hin zu Häusern und ganzen Städten. Um die Eigenbau-Siedlungen sollen dann PvP-Gefechte zwischen Hunderten Rivalen toben. Durch geschickte Manöver weichen Sie darin Attacken und Geschossen aus; wer sein eigenes Ziel verfehlt, kann aber auch Verbündete treffen. Letzteres dürfte für Kontroversen sorgen, ebenso wie das Beutesystem: Falls Sie sterben, dürfen Ihnen Feindspieler wie in **Ultima Online** die Ausrüstung rauben. Das motiviert zum Überleben, birgt aber auch Frustpotenzial – wenngleich Sie sich flugs neue Waffen und Rüstungen schmieden können. Ob's funktioniert, wissen wir bald. **Darkfall** soll nämlich schon am 25. Februar starten. **GR**

The Wheelman

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **20. Februar 2009**

► Hersteller **Tigon Studios / Midway** ► Status **zu 95% fertig**
► gamestar.de **Quicklink 5703** ► Potenzial **Passabel**

Als Undercover-Cop und Fluchtwagenfahrer kämpft Vin Diesel in Barcelona gegen die Mafia.

Vor seinem zweiten Auftritt als raubeiniger Ausbruchsexperte Riddick schlüpft der US-Schauspieler Vin Diesel erst einmal ab Februar in die digitale Rolle des Fluchtwagenfahrers Milo Burik. Wie in der **Driver**-Serie erfahren Sie sich im Actionrennspiel **The Wheelman** das Vertrauen der Un-

terwelt, denn tatsächlich ist Burik ein Undercover-Cop und soll dem organisierten Verbrechen in Barcelona ein Ende bereiten. Die Probenfahrt hinterließ dabei einen mäßigen Eindruck. Die ungenaue Fahrphysik ist schwammig und zu simpel, die Stadt wirkt generisch. Die Fähigkeiten, gegnerische Karren mit Spezialangriffen umher zu schubsen oder bei voller Fahrt das Auto zu wechseln, bleiben bemüht und aufgesetzt. **CHS**



Die **Verfolgungsjagden** mit den Cops sorgen für ordentlich Blechschaden.

Mit Gothic 3 haben die einstigen Rollenspiel-Könige von Piranha Bytes ihren guten Ruf verspielt. Mit Risen wollen sie nun zurück auf den Thron und beweisen, dass sie es noch können. Wir haben uns weltexklusiv ihr neues Abenteuer angeschaut und sagen Ihnen, warum das Comeback tatsächlich gelingen könnte.

Risen

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: S488

Inhalt

Mega-Preview.....	36
Schmiedekunst	38
Die Spielwelt	39
Ein typischer Dialog	39
Die Monster	40
Gnomen-Impressionen	42
Eine Quest, viele Möglichkeiten.....	43
Der Fortschritt	44
Ein Tag in Risen	45

! Screenshot-Infos

Zur Recherche für unsere Titelgeschichte waren wir einen Tag lang zu Gast in den Büros von Risen-Publisher Deep Silver. Wir bekamen eine ausführliche Tour durch die aktuellste Version des Spiels und haben den Entwicklern schwarze Löcher in den Bauch gefragt. Die Bilder auf diesen Seiten stammen von Deep Silver, wurden jedoch nicht nachbearbeitet und repräsentieren 1:1 den aktuellen Entwicklungsstand.



Der namenlose Held ist zurück! Schiffbrüchig steht er inmitten von Wasserleichen und Holzplanken am Strand einer exotischen Insel. Er trägt zerfetzte Lumpen und wirkt ein wenig abgemagert, hat sich aber ansonsten seit seinen Abenteuern in **Gothic 3** kaum verändert. Auch wenn das Aussehen des Helden noch mal überarbeitet werden soll: Die ersten Spielsekunden von **Risen** sind exemplarisch für alles, was wir in den kommenden Stunden zu sehen bekommen. Denn das neue Rollenspiel von Piranha Bytes mag vielleicht kein »Gothic« mehr im Namen tragen, es trägt aber ganz sicher ein »Gothic« im Herzen.

Kai Rosenkranz, seit dem ersten **Gothic** Komponist und Programmierer beim Essener Entwickler, macht daraus keinen Hehl: »Wir wissen genau, was wir unseren Fans nach Gothic 3 schuldig sind: Sie wollen ein genauso intensives und atmosphärisches Abenteuer wie im zweiten Teil – nur eben moderner und möglichst ohne Bugs. Genau das werden sie mit **Risen** bekommen.« Sechs Stunden lang sollen wir uns als weltweit erstes Magazin davon überzeugen. Wir sehen eine frühe, aber bereits voll funktionsfähige

Version und erfahren alles Wichtige zu Story, Spielwelt, Quests und Kampfsystem. Sechs Stunden, die Hoffnung machen: Vieles spricht tatsächlich dafür, dass Piranha Bytes aus den Fehlern von **Gothic 3** gelernt hat und die selbstgesteckten Ziele dieses Mal erreichen kann.

Die ersten Minuten

Noch befinden wir uns ganz am Anfang unserer **Risen**-Expedition, nämlich am besagten Strand. Typisch Piranha Bytes: Nach dem Intro, in dem wir mit unserem Helden das Schiffunglück erleben, landen wir ohne Umwege wie Charakter-Editor & Co. direkt im Spiel. Wie in der **Gothic**-Serie hat unser Held tatsächlich keinen Namen, sein Aussehen ist fix vorgegeben. Und selbstverständlich hat er mal wieder keine Ahnung, wo er sich gerade befindet.

Aber es hätte wirklich schlimmer kommen können, denn wir blicken auf den idyllischsten Strand seit **Crysis**, von den überall herumliegenden Leichen einmal abgesehen. Palmen wiegen sanft im Wind, Schmetterlinge flattern, und auch das Meer sieht mit smaragdgrünem Wellengang und der rauschenden Brandung

Da das Aussehen des Helden noch einmal überarbeitet wird, muss es dieser Stabwaffen-Kämpfer mit dem **Aschebiest** aufnehmen. Seine Überlebenschancen stehen eher gering, denn der augenlose Riesengorilla zählt zu den gefährlichsten Monstern in Risen.



deutlich besser aus als noch in **Gothic 3**. »Glaubwürdiges Wasser war bei der Entwicklung unserer neuen Grafik-Engine eine der Haupt-Prioritäten, schließlich bist du auf einer Insel naturgemäß häufig in Meer-Nähe«, erläutert Kai Rosenkranz.

Die erste Frau

Wir haben alle Zeit der Welt, die Idylle zu genießen, denn **Risen** geht das Abenteuer deutlich behutsamer an als **Gothic 3**, bei dem wir schon in den ersten Spielminuten ein Dorf gegen Ork-Plünderer verteidigen mussten. Stattdessen werden wir mit etwas weitaus Angenehmerem konfrontiert: einer Frau! Für **Gothic**-Veteranen ist das eine echte Sensation, denn das weibliche Geschlecht kam in Piranha-Bytes-Spielen bislang nie über eine Statisten-Rolle hinaus. Das wird sich in **Risen** definitiv ändern. Unsere neue Bekanntschaft heißt Sara und hat wie wir das Unglück überlebt. Sie trägt einen langen Rock und eine hochgesteckte Frisur – offene Haare bleiben also auch für die neue Engine ein Ding der Unmöglichkeit. Dafür sehen die Dialoge und Gestik-Animationen nun deutlich natürlicher aus. Wie von Piranha Bytes

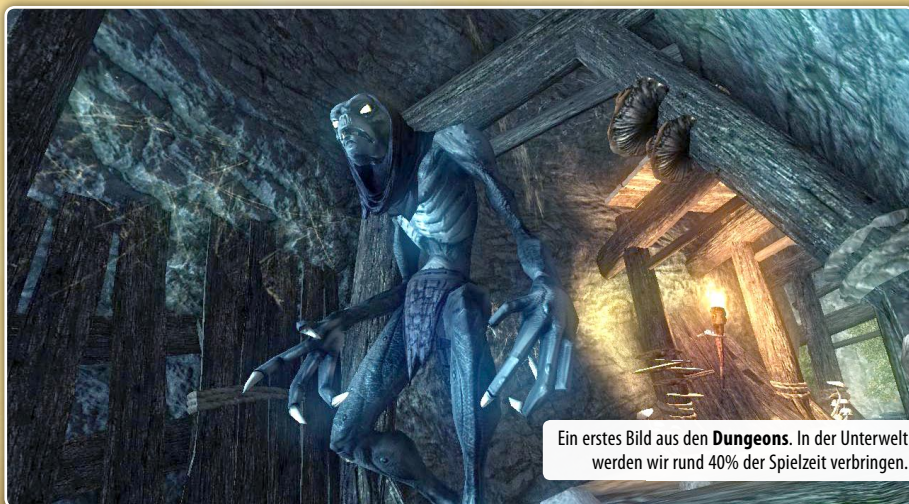
gewohnt soll jeder noch so beliebige Sprachfetzen professionell vertont werden.

Die erste Aufgabe

Sara weist uns erstmal darauf hin, dass in der aktuellen Situation ein Knüppel vielleicht nützlich werden könnte und schickt uns auf die Suche. Juhu, unsere erste Quest, wenn auch zugegebenermaßen eine sehr simple. Schließlich liegt nach dem Schiffbruch mehr als genug Treibholz am Strand. Aber das ist durchaus gewollt, denn so sollen wir im ferti-

gen Spiel quasi im Vorbeigehen Steuerung und Inventar kennen lernen. Kai Rosenkranz erläutert die neue Einsteigerfreundlichkeit: »Wir nennen das ›indirekte Führung‹. Über Quests, Dialoge oder bestimmte Ereignisse bekommt der Spieler über die gesamte Story hinweg immer genügend Hinweise, was als Nächstes sinnvoll wäre. Ob er es dann auch genau so macht, bleibt aber stets ihm überlassen.« Wir könnten jetzt also auch genauso gut den Knüppel ignorieren, die arme Sara ihrem Schicksal überlassen und uns auf

eigene Faust durch die Büsche – pardon – Palmen schlagen. Denn wie schon in der **Gothic**-Serie, ist die komplette Spielwelt von Beginn an frei erforschbar. Und es gibt eine Menge zu entdecken, denn die Insel soll immerhin in etwa so groß sein wie Khorinis, der Schauplatz von **Gothic 2**. In der Praxis würden wir allerdings über kurz oder lang mit Hindernissen konfrontiert werden, die man als zerlumpter Schiffbrüchiger nur schwer überwinden kann – sei es nun ein hungriger Wolf oder eine tödlich tiefe Schlucht. »Du wirst



Ein erstes Bild aus den **Dungeons**. In der Unterwelt werden wir rund 40% der Spielzeit verbringen.

Schmiedekunst



Als erstes wird das Roheisen in der **Esse** erhitzt.



Der Schmied bearbeitet das glühende Eisen auf dem **Amboss**.



Jetzt taucht er das Schwert ins **Wasserbad**, um es abzukühlen.



Der **Schleifstein** sorgt für eine geschärfte Klinge.

im Verlauf der Geschichte definitiv bestimmte Schlüssel-Quests lösen müssen, um gefährlichere Regionen der Insel überhaupt erreichen zu können. Wir haben das Spiel deshalb auch in Kapitel unterteilt«, erklärt Kai Rosenkranz. Entsprechend wird **Risen** deutlich linearer, aber auch deutlich storylastiger als **Gothic 3**.

Der erste Ausflug

Okay, wir haben verstanden, schnappen uns den Knüppel und ziehen mit Sara im Schlepptau in Richtung Palmenwald. Das Schlepptau funktioniert dabei schon jetzt deutlich besser als in **Gothic 3**: Sara findet auf Anhieb die Lücke im Palmendickicht und

bleibt uns dicht auf den Fersen. »Ja, die Wegfindungs-KI arbeitet endlich so, wie sie soll«, bestätigt Rosenkranz unseren Eindruck.

Auch bei der Naturdarstellung hat Piranha Bytes noch einmal kräftig nachgelegt: Was auf Bildern schon hübsch, wenn auch nicht so technisch überragend wie beim offiziellen **Gothic 4** aussieht, hat uns während der Live-Präsentation schlicht den Atem geraubt. Denn auf der Insel weht ein steter Wind, der die komplette Vegetation bis hin zum kleinsten Blatt in eine unglaublich natürlich wirkende Bewegung versetzt. Da sich dadurch auch immer wieder Nuancen bei den schon jetzt sehr aufwändigen Lichteffekten ändern,

wandern wir durch den stimmungsvollsten Wald, den wir bislang in einem Rollenspiel erlebt haben. »Wir haben die Welt wieder bis ins kleinste Detail von Hand durchkonstruiert, verwenden aber dieses Mal mehr atmosphärische Tricks, die wir uns größtenteils von Hollywood abgeschaut haben«, erläutert Rosenkranz. »Wir arbeiten zum Beispiel verstärkt mit Farbkontrasten und Größenunterschieden. Burgen sind also etwas monumentaler und Sonnenuntergänge eine Spur kitschiger, als es vielleicht realistisch ist.« Stichwort Sonnenuntergang: Selbstredend wird es unterschiedlichste Wettereffekte sowie einen dynamischen Tag- und Nachtwechsel geben. Eine Stunde in der Welt von **Risen** entspricht dabei (wie in der **Gothic**-Serie) fünf Minuten realer Spielzeit.

Der erste Kampf

Die Natur von **Risen** ist allerdings nicht nur schön, sondern auch extrem gefährlich. Gerade als wir uns auf einen gemütlichen Waldspaziergang eingestellt ha-

ben, bekommen wir gefräßige Gesellschaft von einer Stachelratte – einer kniehohen, fast schon possierlichen Mischung aus Stachelschwein und Riesenratte. Exzellente, endlich eine Gelegenheit, um einen Blick auf das Kampfsystem zu werfen. Kai Rosenkranz dämpft unsere Erwartungen: »Das generelle Prinzip steht, aber es ist noch nicht finalisiert.« Ein nachvollziehbares System suchen wir beim nun folgenden hektischen Mausgeklicke dann auch vergebens. Immerhin: Das Knüppel-Geschwinge wirkt schon jetzt deutlich geschmeidiger als das abgehackte Waffengefuchtel von **Gothic 3**. Auch die Gegner-KI scheint bereits zu funktionieren. Zumindest verzichtet unsere Stachelratte gnädigerweise auf unfaire Serienbisse, nach wenigen Knüppelschlägen liegt sie erledigt im Gras. Kai Rosenkranz verspricht: »Wir haben das Monsterverhalten definitiv in den Griff bekommen.« Zum Beweis teleportiert er eine bunte Auswahl an Kreaturen herbei. Viele davon sehen sehr exotisch aus: So stolziert ein bunt gefie-

? Warum heißt Risen nicht Gothic 4?

Das Spiel, das heute Risen heißt, war ursprünglich tatsächlich mal als Teil der Gothic-Serie geplant. Doch im Mai 2007 trennte sich Entwickler Piranha Bytes nach Streitereien um das verbuggte Gothic 3 von seinem Publisher Jowood. Die Namensrechte an der Rollenspielserie blieben bei Jowood, die seitdem Gothic 4 vom Aachener Studio Spellbound entwickeln lassen. Piranha Bytes suchte sich mit dem Münchner Publisher Deep Silver einen neuen Partner und taufte sein Spiel in »Risen« um. Es soll der Auftakt einer neuen erfolgreichen Serie werden.

Die Spielwelt



Zu jedem Piranha-Bytes-Spiel gehören dichte, von Hand gepflanzte **Wälder**.



Der Eingang zur **Vulkanfeste**. Hier hat die mysteriöse Inquisition ihr Hauptquartier.

An diesem **Strand** beginnt das Abenteuer. Das Meer sieht deutlich besser aus als in Gothic 3.



Das **Sumpflager** der Rebellen. Der Don, ihr Anführer, residiert in der Ruine im Hintergrund.

derter Laufvogel an uns vorbei, ein paar Meter weiter hämmert sich ein augenloser Riesengorilla auf die Brust. »Ein Aschebiest, das eigentlich nur in dunklen Höhlen lebt«, erklärt Rosenkranz. »Das war übrigens seine Drohbärde.« Der Hinweis kommt dummerweise etwas spät, zwei Prankenschläge später ist unser Inselausflug vorerst grob beendet.

Gnome mit Taschen

Während wir noch das übermächtige Aschebiest verfluchen, be-

kommt unsere Leiche ungewöhnlichen Besuch: Ein über und über mit Taschen beladener Gnom wackelt tapsig heran, bohrt erst einmal entspannt in seiner Nase und beginnt dann damit, an unserem Körper herumzuzummeln. Was zum Teufel will der Kerl? »Keine Angst, nur die Ausrüstung«, beruhigt uns Rosenkranz lachend. »Die Gnome sind so ein bisschen unser Running Gag in Risen. Sie hamstern einfach alles, was unbewacht rum liegt. Und sie haben einen separat animierten Knochen

in der Nase, damit das mit dem Bohren klappt.« Wir haben die kleinen Kerle jedenfalls schon jetzt in unser Herz geschlossen.

Neben exotischen und witzigen Kreaturen werden wir es in **Risen** auch mit klassischen Rollenspiel-Geschöpfen zu tun bekommen. Wir sehen unter anderem einen Wolf, Skelette und – ja wohl – auch die Wildschweine dürfen wieder mitspielen. Die Orks müssen hingegen dieses Mal eine Pause machen, alleiniger Herrscher über die Insel sind die

Menschen. Allerdings haben die Entwickler bereits bestätigt, dass in der Spielwelt noch andere humanoide Wesen leben. Mit einem davon dürfen wir bereits Bekanntschaft schließen: Der so genannte Gyrger erinnert ein wenig an einen zu kurz geratenen Oger, hat aber eine ledrige Haut und trägt zudem Hörner auf dem Schädel. Trotz des grimmigen Aussehens soll es auch friedfertige Exemplare dieser Spezies geben, mit denen wir nicht nur reden, sondern auch Handel treiben dürfen.

Ein typischer Dialog



In dieser **Hütte** überrascht der gerade erst gestrandete Held den Banditen Neil beim Plündern. Dieser zieht sein Schwert, und es entwickelt sich der folgende Dialog.

- | | | |
|----------------|---|--|
| Neil | Halt Bürschchen!
Was machst du hier? | der Inquisitor wäre der einzige gewesen. Du gehörst doch nicht zur Inquisition? |
| Spieler | Wer bist du? | Spieler |
| Neil | Ich bin der mit dem Schwert.
Du bist der, der antwortet. Klar?
Also: Was willst du hier? | Ich bin als blinder Passagier an Bord gegangen. |
| Spieler | Wo genau bin ich hier? | Neil |
| Neil | Auf der falschen Seite meines Schwertes, würde ich sagen.
Ich frage dich noch mal: Was willst du hier? | Auf ein Schiff der Inquisition? Du bist doch verrückt! Wenn die Weißen dich hier erwischen, werfen sie dich direkt in die Vulkanfestung. Du siehst dich am besten schnell mal hier um. Ich habe schon alles durchsucht – für mich ist nichts mehr dabei. Aber du findest bestimmt noch 'ne brauchbare Waffe. |
| Spieler | Ich bin ein Schiffbrüchiger. | |
| Neil | Also hat doch noch einer von der Mannschaft überlebt. Wir dachten, | |

Die Monster



Das **Aschebiest** lebt in Höhlen und wagt sich nur selten ans Tageslicht, ist aber ein brandgefährlicher Gegner.



Skelette gibt es in allen erdenklichen Varianten. Auf sie trifft der Held vor allem in Dungeons.



Der **Geier** ist ein Laufvogel, der in Rudeln lebt. Sollte er angegriffen werden, ruft er um Hilfe.



»Lass uns **Wildschweine** jagen gehen!« Dieses Mal laut Piranha Bytes aber ohne Serienbisse.

Kampf mit System

Der Handel interessiert uns nach unserem kurzen (Voll-)Kontakt mit dem Aschebiest erstmal herzlich wenig – wir wollen mehr zum Kampfsystem erfahren. Und obwohl die Auskunftsfreudigkeit von Kai Rosenkranz rapide abnimmt, können wir ihm einige spannende Details entlocken. So viel steht fest: Die Entwickler wagen sich an einen schwierigen Spagat. Denn einerseits bleiben die Kämpfe ac-

tionlastig – mit dem richtigen Timing und ein wenig Geschick sollen spektakuläre Schlagkombinationen möglich sein. Andererseits will Piranha Bytes, dass die Fähigkeitenwerte für die entsprechende Waffe deutlich wichtiger werden als noch in **Gothic 3**. Sie sollen nun weitaus mehr beeinflussen als nur den Schaden, den wir aus teilen. Jede neue Kampfstufe schaltet deshalb nicht nur weitere Manöver frei, sondern verändert

auch die entsprechenden Animationen unseres Helden.

Und wie wirkt sich das Ganze spielerisch aus? Kai Rosenkranz erläutert es uns am Beispiel des Bogenschießens: »Als Anfänger wird es dich viel Mühe und entsprechend auch Zeit kosten, überhaupt den Bogen zu spannen. Beim Profi geht das natürlich wesentlich schneller. Während außerdem beim Laien der Bogen schon nach kurzer Zeit zu zittern

beginnt, kann der Experte sein Ziel deutlich länger im Fokus behalten.« Um uns zu verbessern und neue Manöver zu lernen, müssen wir allerdings (wie in **Gothic 3**) zunächst die entsprechenden Trainer aufsuchen.

Waffen mit Kombos

Zum Nahkampf möchte sich Rosenkranz noch nicht äußern, also müssen wir ein wenig spekulieren: Wir gehen davon aus, dass sich neben dem Schaden auch das Schlagtempo erhöht, wenn wir unsere Fähigkeiten an der entsprechenden Waffe verbessern. Außerdem dürfte sich das Zeitfenster vergrößern, das wir zur Verfügung haben, um Kombos und Spezialmanöver auszuführen. Ein fragender Blick zum Entwickler, ein Räuspern: »Okay zugegeben, das ist schon ziemlich nah dran.« Na bitte!

Mutig von Piranha Bytes: Die Bewegungsabläufe sollen selbst bei komplexen Schlagkombinationen so eindeutig werden, dass **Risen** anders als etwa **The Witcher** keine Interface-Hilfen anbieten wird. Es gibt also weder aufflammende Schwerter noch andere subtile »Jetzt schlag zu«-Hinweise. Wir bleiben nach den Er-



Kampf gegen einen **Ghul**: ein schneller Gegner, der bevorzugt aus dem Hinterhalt angreift.

Gnomen-Impressionen

Die **Gnome** durchstreifen die gesamte Welt von Risen nach mehr oder weniger brauchbarem Plunder.



Von Natur aus friedlich können sie dennoch **böse** werden, wenn sie angegriffen werden. Naja, fast.



Wer eine große **Nase** hat, sucht sich ein passendes Hobby.

fahrungen mit **Gothic 3** vorerst skeptisch, zumal wir nach unserem Stachelratten-Knütteln keinen weiteren Kampf mehr zu sehen bekommen. Dafür erfahren wir noch, dass es neben den Waffengattungen Bogen und Keulen definitiv auch Schwerter, Zweihänder, Stabwaffen, Äxte und höchstwahrscheinlich auch Armbrüste geben wird. Wie groß das Repertoire letzten Endes ausfällt, macht Piranha Bytes vor allem vom Balancing abhängig. Denn anders als in **Gothic 3** soll es fraglos einen gewaltigen Unterschied machen, mit welcher Waffe Sie gegen welches Monster antreten. Die Entwickler versprechen sogar einige beson-

ders dicke Endgegner, die Sie nur mit einer speziellen Kampfstrategie bezwingen können.

Story mit Tiefgang

Nächster Ausflugsplatz ist eine kleine, scheinbar verlassene Hütte auf einer Waldlichtung. Dort werden wir von einem Plünderer namens Neil überrascht, der wenig diplomatisch sein Schwert auf unserem Brustbein platziert und uns erstmal den Schlamassel erklärt, in den wir hier geraten sind (siehe Kasten »Ein typischer Dialog«). Jahrzehntelang war unsere neue Heimat nämlich ein ebenso gemütliches wie friedliches Plätzchen. Doch seit kurzem hat sich

der örtliche Vulkan entschlossen, mal wieder aktiv zu werden. Mit jeder Lava-Eruption brechen überall auf der Insel mysteriöse Tempel aus dem Boden. Und aus diesen Ruinen strömen höllische Bestien, die Jagd auf die Bevölkerung machen. Genug Probleme für einen Helden? Von wegen! Um die Vorfälle zu untersuchen, wurde ein Inquisitor auf die Insel geschickt. Doch statt der Bevölkerung zu helfen, sperrt er sie lieber in der einzigen Stadt auf der Insel ein. Wer sich widersetzt, wird zwangsrekrutiert und für Ausgrabungen in den Tempelanlagen missbraucht. Logisch, dass einige Inselbewohner dagegen rebellie-

ren und folgerichtig nun als Gesetzlose ums Überleben kämpfen.

Allein die Ausgangssituation hat also schon so viel Story wie das komplette **Gothic 3**. Und Kai Rosenkranz verspricht: »Wir haben dieses Mal wirklich die komplette Insel mit Geschichten vollgestopft.« Diese werden größtenteils in den Dialogen erzählt, inklusive der für Piranha Bytes so typischen Sprache: rau, fluchlastig und mit einer Extraportion Sarkasmus. Bei größeren Ereignissen kommen in **Risen** jedoch zusätzlich vorberechnete Zwischensequenzen in aufgehübschter Spielgrafik zum Einsatz, ähnlich dem Intro von **Gothic 3**.

Ein Dialog, viele Folgen

Mehr Spielerführung, mehr Story: Geht das nicht auf Kosten der Freiheit? Das Zauberwort, das genau dies verhindern soll, nennt Rosenkranz »multiple Linearität«. Es bedeutet, dass der Spieler wieder viele Entscheidungen treffen muss, die jedoch diesmal schwerwiegendere Folgen haben werden. Dies äußert sich zum einen in umfangreicheren, verzweigten Quest-Reihen und zum anderen wird die Wahl der Fraktion, also die Zugehörigkeit zu einer der spielbeherrschenden Gruppen, wieder mindestens so wichtig werden wie in **Gothic 2**.

Nach dem Dialog mit dem Plünderer kann sich unser Held zum Beispiel entscheiden, ihm zum Lager der Rebellen zu folgen.



Wer die Insel erforscht, kann in solchen **Ruinen** mächtige Artefakte finden.

Eine Quest, viele Möglichkeiten

Die Ausgangssituation: Nachdem der Spieler Neil getroffen hat, kann er sich entscheiden, zunächst einmal die abgesperrte Insel-Hauptstadt zu besuchen. Die Aufgabe klingt simpel: reinkommen.



Oder aber er lässt sich in die Nähe der abgeriegelten Stadt führen. Hier kann er sich entweder mehr oder weniger freiwillig von der Inquisition rekrutieren lassen. Oder er versucht, heimlich in die Siedlung zu gelangen (siehe Kasten »Eine Quest, viele Möglichkeiten«). Laut Rosenkranz ein perfektes Beispiel für die »multiple Linearität«: Der Spieler hat enorm viele Handlungsoptionen, aber dennoch immer ein klares Ziel vor Augen.

Eine Aufgabe, viele Wege

Was für die Story-Aufträge gilt, verspricht Piranha Bytes auch für die Nebenquests: Interessant und umfangreich sollen sie sein sowie viele Freiheiten bieten. Ein Beispiel: In der Vulkanfeste, dem Hauptquartier der Inquisition, ist ein Mord verübt worden – unser Held soll bei der Aufklärung helfen. Die Untersuchung des Tatorts führt ihn dabei auf die Spur eines Schmugglerrings. Wer gehört alles zur Verschwörung? Wie gelangt die Schmuggelware überhaupt aus der so streng bewach-

ten Festung? Und wäre es eigentlich nicht viel lohnender, sich dem Schmugglerring anzuschließen statt den Mordfall aufzuklären? Viele unterschiedliche Fragen, Aufgaben und Möglichkeiten, die alle einem Thema entspringen.

Eine Burg, viele Details

Von der eigentlichen Quest bekommen wir noch nichts zu sehen, dafür dürfen wir einen ausführlichen Blick auf den Tatort werfen: die Vulkanfeste. Sie liegt ziemlich genau im Zentrum der Insel und am Hang des gleichen Bergmassivs, zu dem auch der aktive Vulkan gehört. Wir laufen durch einen architektonisch beeindruckenden Komplex aus dicken Steinmauern, Wehrgängen, mehreren Innenhöfen, Gebäuden und teils riesigen Hallen. Überall pulsiert das Leben: Schweine suhlen sich im Dreck, Bedienstete fegen die Treppenstufen, Soldaten trainieren auf dem Kasernenhof mit ihren Kampfstäben. Jeder Bewohner von **Risen** hat einen mehr oder weniger geregelten Tagesab-

lauf. Kai Rosenkranz erklärt: »Das KI-System hinter unserer Weltsimulation ist deutlich komplexer und glaubwürdiger als in Gothic 3. Vor allem die Objektinteraktion haben wir stark verbessert.« Tatsächlich entdecken wir allein schon beim Beobachten des Schmiedevorgangs eine geradezu verschwenderische Liebe zum Detail. Beim Hämmern verändert sich erkennbar die Form des glühenden Eisens, zum Antreiben des Schleif-

steins tritt der Handwerker rhythmisch auf ein Pedal – und je länger er arbeitet, desto häufiger wischt er sich den Schweiß von der Stirn. Ein offensichtlich anstrengender Job, den wir wie jede andere Profession in **Risen** auch selbst erlernen können.

Rebellen rauchen

Wir wechseln den Schauplatz und erforschen nun das geheime Lager der Rebellen, das sich in



Weil überall auf der Insel Ruinen aus dem Untergrund hervorbrechen, verlassen die **Untoten** ihre Verliese.

Der Fortschritt

Was ist fertig?

Story Die Autoren von Piranha Bytes haben ihre Arbeit an der Geschichte beendet. Einzig bei den Dialogen und Zwischensequenzen wird noch an Details gefeilt.

Technik Die Grafik-Engine steht und beherrscht alle modernen Effekte. Noch ruckelt das Spiel ein wenig, aber die Entwickler haben noch viele Monate zum Optimieren.

Quests Knapp dreihundert Aufträge hat Piranha Bytes für Risen erdacht und ausgestaltet. Die Quest-Reihen sollen umfang- und abwechslungsreicher sein als in Gothic 3.

Oberwelt Die Insel von Risen ist etwa so groß wie Khorinis, Schauplatz von Gothic 2. Es gibt kein Level-Recycling, sämtliche Details der Welt haben die Grafiker von Hand modelliert.

Magiesystem Die Details sind noch geheim, das System soll aber bereits fertig sein. Die unterschiedlichen Zaubersprüche stehen also ebenso fest wie ihre Auswirkungen.



zu 60% fertig



Was ist noch unfertig?

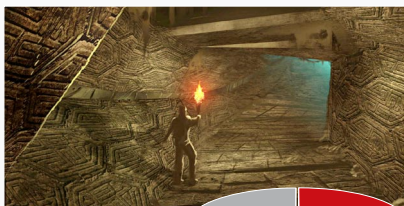
Interface Die Entwickler experimentieren noch mit Schnellzugriffs-Leiste und Inventar. Interessant: In unserer Version gab es einen Kompass, Piranha Bytes denkt also erstmals auch über eine Art von Navigationshilfe nach.

Monster und Charakter Das Aussehen des Helden soll noch einmal grundlegend überarbeitet werden und ein wenig in Richtung Michael Scofield aus der TV-Serie Prison Break gehen. Auch mit einigen Kreaturen und NPCs ist Piranha Bytes noch nicht zufrieden.

Kampfsystem Das generelle Prinzip steht zwar schon fest. Bis es aber genauso funktioniert wie geplant, muss noch an einigen Schrauben gedreht werden.

Unterwelt Hier will Piranha Bytes mit der gleichen Sorgfalt vorgehen wie bei der Oberwelt. Noch fehlen ein paar Details.

Balancing Wie stark ist welches Monster, wie viel Schaden verursachen die Spezialmanöver? Braucht Risen mehrere Schwierigkeitsgrade? Dies alles soll mit Hilfe von Testspieler-Gruppen geklärt werden.



zu 40% unfertig



Die Inquisition bewacht einen der **Tempel**, die durch den Vulkanausbruch an die Oberfläche gekommen sind.

einem schwer zugänglichen Sumpfgebiet befindet. Was für ein Kontrastprogramm zur Vulkanfeste! Simple Holzstege verbinden die grob zusammengezimmerten Hütten, an mehreren Lagerfeuern lümmeln zerlumpte Gestalten. Eine fast schon gemütliche Anarchie, die uns ein bisschen nostalgisch stimmt, so sehr erinnert die Szenerie an das Lager der Schläfer-Sekte aus dem ersten **Gothic**. Jede Wette, dass die Jungs hier auch Sumpfkraut rauchen. Der Boss der Rebellenbande hat sein Quartier in einer verfallenen Tempelruine eingerichtet, zur Einrichtung gehört unter anderem ein riesiger Goldhaufen. Kein Wunder, dass er von allen nur »der Don« genannt wird. Ein eher untypischer Banditen-Anführer, den Kai Rosenkranz als »charismatische Mischung aus Pirat und Robin Hood mit einer sehr relaxten Lebenseinstellung« umschreibt.

Diebe schleichen

Mächtige Inquisition oder sympathische Rebellen? Die Fraktionswahl dürfte schwer fallen, zumal sie auch die Spielweise spürbar beeinflussen soll. Während die Inquisition brachiale Methoden bevorzugt, müssen die Banditen häufig aus dem Verborgenen operieren. Laut Kai Rosenkranz soll es sogar Schleicheinlagen geben. Wie bei den Kämpfen will Piranha Bytes auch hier auf gesonderte Interface-Anzeigen verzichten – durch häufige Kommentare unserer Widersacher sollen wir aber eindeutige Hinweise bekommen, wie unauffällig wir gerade sind.



Auf dem **Innenhof der Vulkanfeste** werden die Soldaten der Inquisition ausgebildet. Auch der namenlose Held kann hier neue Kampfmanöver lernen.

Wenn etwa jemand »Da war doch was!« ruft, wird es in jedem Fall Zeit für ein neues Versteck. Bleibt abzuwarten, ob und wie gut das tatsächlich funktioniert.

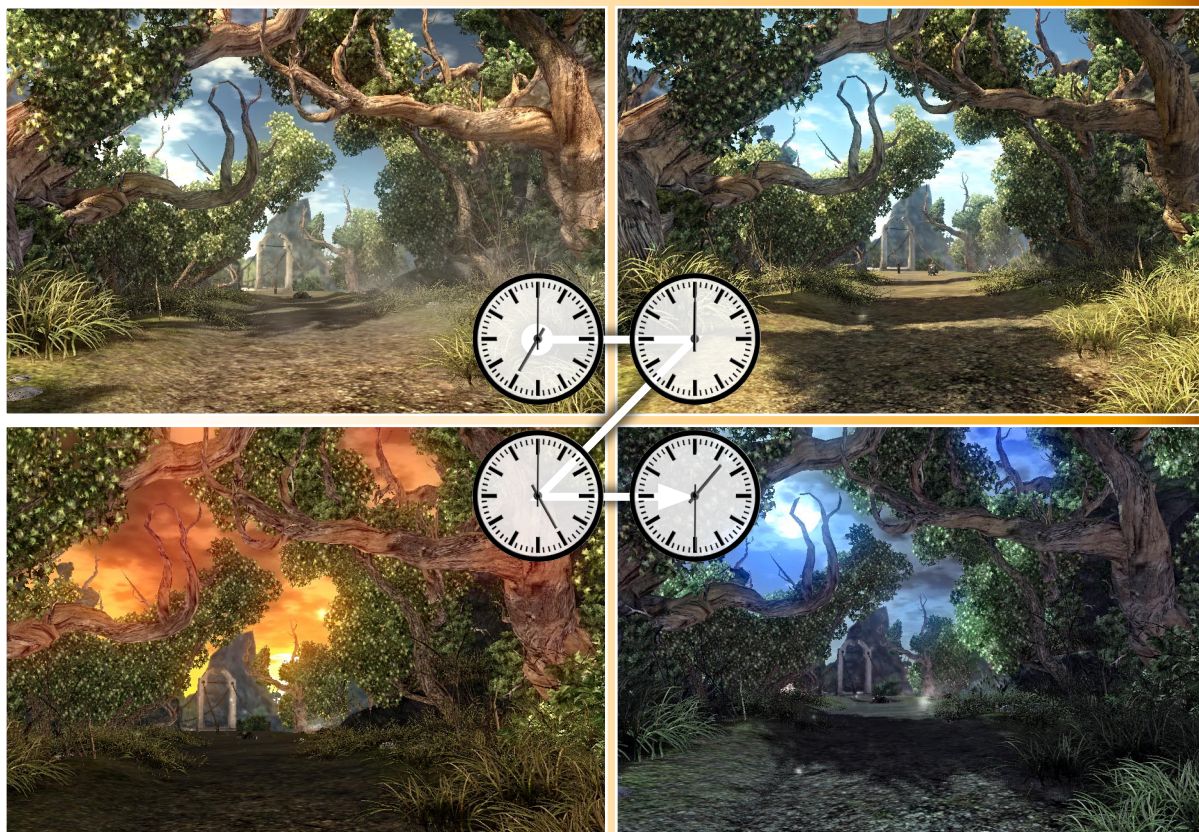
Wem wir uns anschließen, werden wir laut Rosenkranz schon in den ersten Spielstunden entscheiden müssen. So will Piranha Bytes sicherstellen, dass **Risen** einen hohen Wiederspielwert hat. Wir gehen deshalb auch von mindestens zwei unterschiedlichen Enden aus. Mindestens, weil es selbst innerhalb der Fraktionen höchst unterschiedliche Interessen gibt. Deshalb werden wir in beiden Hauptquartieren auch dann noch Ausrüstung und Aufträge bekommen, wenn wir der jeweiligen Gegenpartei angehören. So leben in der Vulkanfeste nicht nur Soldaten der Inquisition, sondern auch die Vertreter des Kle-

rus. Diese Priester kennen sich bestens in der Kunst der Magie aus und verfolgen bei den Ausgrabungen ihre ganz eigenen Ziele.

Priester zaubern

Logisch: Wo es Magier gibt, muss es auch Zaubersprüche geben. Zu sehen bekommen wir noch keine, die Pläne klingen aber viel versprechend. So sollen Verwandlungssprüche deutlich wichtiger werden als in **Gothic 3** und stellenweise sogar handlungsrelevant sein. Wie das genau funktionieren wird, möchte Piranha Bytes vorerst noch geheim halten. Also setzen wir ein paar Puzzleteile aus der bisherigen Präsentation zusammen: Wir haben von einer riesigen Schlucht gehört, die es zu überwinden gilt. Und wir haben im Sumpf riesige Libellen gesehen. Gut möglich also, dass man

Ein Tag in Risen



die Schlucht in fliegender Form überqueren muss. Kai Rosenkranz kann sich ein Lächeln nicht verkneifen, möchte unsere Theorie aber weder bestätigen noch dementieren – so falsch scheinen wir also nicht zu liegen.

Fest steht im jeden Fall, dass wir **Risen** auch als reinrassiger Magier bewältigen können. Entsprechend gibt es nicht nur Verwandlungssprüche, sondern auch klassische Kampfzauber wie den guten alten Feuerball. Doch nicht immer führt solch explosive Gewalt zum Ziel, deshalb sollen wir viele Zaubersprüche auch taktisch einsetzen können. Als Beispiel nennt Kai Rosenkranz einen Lachzauber. Das ideale Gegenmittel, falls wir mal jemanden mächtig verärgert haben. Alternativ können wir aber auch einem Wachposten einen mordsmäßigen Lachanfall verpassen und die Ablenkung nutzen, um unbemerkt vorbeizuschlüpfen.

Höhlen klingen

Egal ob Inquisitor oder Bandit, ob Kämpfer oder Magier: Früher oder später werden wir die Tempelruinen untersuchen müssen, um dem Geheimnis von **Risen** auf die

Spur zu kommen. Und es wird einiges zu untersuchen geben: Rund 40 Prozent der Spielzeit werden wir unter Tage verbringen. Konsequenterweise steckt Piranha Bytes genauso viel Detailverliebtheit in die Dungeons wie in die Oberwelt. Auch hier wird alles bis zur letzten Höhlenecke von Hand modelliert. Neben Echtzeitschatten und einem aufwändigen Beleuchtungssystem soll vor allem die dynamisch berechnete Akustik für Gruselmusik sorgen. Einerseits saugen die Ruinen den Klang der Umwelt auf, andererseits pfeift immer wieder schaurig der Wind durch die Trümmer, weil durch die vulkanische Hitze physikalisch korrekt ein Kamineffekt entsteht.

Auch spielerisch versprechen die Entwickler einige ungewöhnliche Dungeon-Erlebnisse: Fallen und Rätsel sollen dabei ebenso zum Programm gehören wie besonders gruselige Monster. »Mit gutem Gehör und scharfen Krallen«, so Rosenkranz. Außerdem werden wir uns auch unter Tage verwandeln müssen, um bestimmte Bereiche erforschen zu können – vielleicht mit einem Maulwurf-Spruch? Wir werden sehen.

Entwickler versprechen

Wir haben während unserer weltexklusiven Präsentation viel von **Risen** gesehen, aber noch längst nicht alles. Vor allem beim Kampfsystem bleiben noch viele Fragezeichen. Dennoch: **Risen** befindet sich schon jetzt in einem besseren Zustand als **Gothic 3** wenige Wochen vor der Veröffentlichung. Sowohl Piranha Bytes als auch Publisher Deep Silver haben uns gegenüber bestätigt, dass man das Abenteuer bereits komplett durchspielen kann. Zwei Testteams unterstützen die Entwickler aktuell bei der Qualitätssi-

cherung. Ein drittes soll hinzukommen, sobald die Sprachausgabe integriert wurde.

Ob diese Maßnahmen ein Bug-Desaster wie **Gothic 3** verhindern, bleibt dennoch abzuwarten. Es ist aber ein gutes Zeichen, dass Deep Silver bislang noch kein genaues Veröffentlichungsdatum nennen will. Piranha Bytes soll genau so viel Entwicklungszeit bekommen, bis **Risen** wirklich fertig ist. Nach allem, was wir gesehen haben, rechnen wir jedoch damit, dass der namenlose Held spätestens im nächsten Herbst Schiffbruch erleidet. Und das hoffentlich nur im wörtlichen Sinn. HK

Risen

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Ende 2009**
► Hersteller **Piranha Bytes / Deep Silver** ► Status **zu 60% fertig**

Heiko Klinge: Ich glaube fest daran, dass Piranha Bytes mit **Risen** zurück zu alter Stärke findet. Zum einen, weil sie sich auf das verlassen, was sie können: eine lebendige Welt, viel Liebe zum Detail, massig spielerische Freiheit. Zum anderen, weil sie die Fehler von **Gothic 3** vermeiden: Das Spiel ist kompakter, die Story nicht nur umfang-, sondern auch facettenreicher. Einzig am sehr ambitionierten Kampfsystem könnte das Comeback noch scheitern.



heiko@gamestar.de



Anno 1404

Einsteigerfreundlich war Anno schon immer. Mit dem nächsten Teil der Aufbauspiel-Serie sollen nun auch Profis glücklich werden. Das Rezept: mehr Vielfalt, mehr Herausforderungen – und mehr Armut.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5586

Kleine Scherzfrage: Was haben Fußballstar Michael Ballack und die **Anno**-Serie gemeinsam? Beide haben ein Endspiel-Trauma! Klingt komisch, ist aber so. Ballack verdaddelte 2000 mit Leverkusen am letzten Spieltag die deutsche Meisterschaft, verlor zweimal das Finale der Champions League und konnte auch mit der deutschen Nationalelf weder bei der WM 2002 noch bei der EM 2008 das Endspiel gewinnen. Und was hat das nun mit **Anno** zu tun? Auch Deutschlands beliebtester Strategie-Reihe ging bislang immer im Endspiel die Puste aus. Egal ob in **Anno 1602**, **1503** oder **1701**: Früher oder später hatte

man jedes Gebäude errichtet, sämtliche Warenkreisläufe optimiert und alle Inselbewohner in den Aristokratenstatus befördert. Es gab keine Herausforderungen mehr, die Partie wurde deshalb zwangsläufig langweilig.

Genau das soll mit **Anno 1404** nun anders werden. Wir haben uns vor Ort bei den Entwicklern von Related Designs die aktuelle Version angeschaut, um herauszufinden, mit welchen Maßnahmen **Anno 1404** das Endspiel-Trauma überwinden will.

Wirtschaftsfragen

Wichtigste Maßnahme: **Anno 1404** bekommt ein komplett neu-



Felder und Plantagen werden nicht mehr automatisch platziert, sondern müssen angelegt werden.

es Wirtschafts-System spendiert. Sämtliche Gebäude und Endwaren werden nun acht Grundbedürfnissen zugeordnet: Nahrung, Gesellschaft, Trinken, Glaube,

Kleidung, Vergnügen, Besitz und Sicherheit. Diese Bedürfnisse müssen Sie in ausreichender Menge befriedigen, damit Ihre Bevölkerung glücklich ist und eine neue Zivilisationsstufe erreichen kann. Je höher die Stufe, umso mehr Abwechslung fordern Ihre Untertanen bei den unterschiedlichen Bedürfnissen. Beispiel Kleidung: Bauern und Bürger geben sich schon mit Leinenhemden zufrieden, Patrizier hätten zusätzlich gern noch Lederwesten, und Adlige fordern sogar Brokatgewänder. Dieses System erlaubt es Related Designs, mehr und vor allem komplexere Produktionsketten einzubauen. Zum Vergleich: In **Anno 1701** gab es 35 Warentypen, für **Anno 1404** planen die Entwickler 65. Allein um eine Lederweste zu produzieren, benötigen Sie nicht nur einen Schweinehof plus Gerberei, sondern auch eine Salzmine mit Saline sowie entweder eine Köhlerhütte oder ein Kohlebergwerk. Der Effekt: Je länger eine Partie dauert und je stärker Ihre Bevölkerung wächst, desto anspruchsvoller wird es, alle acht Bedürf-



Die detailverliebt animierte **Baustelle des Kaiserdoms**. Die Errichtung solch eines Monuments wird mehrere Spielstunden dauern.



Mit den **Bettlern** feiert eine neue, sehr ungewöhnliche Zivilisationsstufe Anno-Premiere. Je wohlhabender und größer Ihre Stadt wird, desto mehr müssen Sie sich mit dem Problem der Armut auseinandersetzen.

nisse perfekt zu erfüllen. Anders als im Vorgänger soll es dieses Mal sogar unmöglich sein, alle Bewohner auf die höchste Zivilisationsstufe zu bringen.

Bauentscheidungen

Wer viele Gebäude errichten will, muss sich zwangsläufig mit Standorten und Transportrouten auseinandersetzen. Auch hier wird **Anno 1404** anspruchsvoller, aber auch vielseitiger als die Vorgänger, weil Sie häufiger das Gelände berücksichtigen müssen. Beispiel unsere Lederweste: Der Schweinehof sollte idealerweise auf einer Wiese platziert werden, ein Köhler benötigt zum Herstellen von Holzkohle einen Wald, die Salzmine ein entsprechendes Rohstoffvorkommen. Gerbereien wiederum können Sie nur an fließenden Gewässern platzieren.

Auf südlichen Inseln müssen Sie sich dagegen selbst um die Bewässerung kümmern. Mit Norias, orientalischen Wasserpumpen, können Sie so selbst Wüsten in blühende Oasen verwandeln. Ställe und Plantagen benötigen dabei mehr Platz als in **Anno 1701**

und werden deshalb auch nicht mehr automatisch mit dem dazugehörigen Gebäude platziert. Stattdessen ist es Ihre Entscheidung, wie Sie die Felder rund um die Gebäude anordnen. Positiver Nebeneffekt: Die Inselfiedlungen verabschieden sich vom Reißbrett-Look der Vorgänger, zumal

Wohn- und Produktionsbereiche zwangsläufig stärker voneinander getrennt liegen.

Handelsbeziehungen

Weil Sie künftig mehr Platz für die Warenproduktion benötigen, bekommen Sie fairerweise auch mehr Platz zum Siedeln. Zum ei-

nen sind die Inseln bis zu 70 Prozent größer als in **Anno 1701**. Zum anderen kommt mit dem Orient eine komplett neue Kultur ins Spiel – samt eigener Gebäude, Produktionsketten und sogar Zivilisationsstufen. Wer die richtigen Voraussetzungen schafft, darf sein Wüstenvolk von Noma-



Diese **Orientsiedlung** hat bereits die Gesandten-Zivilisationsstufe erreicht. Eine Moschee erfüllt das Glaubensbedürfnis der Bewohner.



Der **Hafen eines Handelspartners** illustriert, dass Anno beim grafischen Detailgrad noch einmal gehörig zugelegt hat.



Zu Beginn siedeln Sie nicht mehr mit Pionieren, sondern mit **Bauern**.



Um **Perlenketten** herzustellen, benötigen Sie eine Muschelbank.

den zu Gesandten befördern. Bis zu einem gewissen Punkt können sich Orient und Okzident auch wunderbar getrennt voneinander entwickeln. Wüstenbewohner trinken eben Milch statt Most oder essen Datteln statt Fisch. Doch je weiter sich die beiden unterschiedlichen Kulturen entwickeln, desto wichtiger wird das Zusammenspiel. Wer etwa Bücher produzieren will (gehören zum Besitz-Bedürfnis), benötigt mit Papiermühle und Druckerei Technologien der alten Welt, an die Tinte gelangt er aber nur über die Indigoplantagen des Orients.

Die Zusammenarbeit soll aber noch weit über den Austausch

von Waren hinausgehen. So können Sie mit Bau- und Handelserfolgen, aber auch mit dem Ausrichten von Turnieren Ruhmpunkte erwerben, die Sie im Orient gegen so genannte Errungenschaften eintauschen. Das können neue Gebäude sein wie eine orientalische Werft, mit der Sie besonders flotte Schiffe bauen. Oder Sie investieren die Ruhmpunkte in Upgrades. Als Beispiel nannten die Entwickler unter anderem eine größere Flotte für den fahrenden Händler, wodurch Sie schneller auf Warenengpässe reagieren können. Damit das Zusammenspiel von Orient und Okzident reibungslos funktioniert,

überarbeitet Related Designs das Menü zum Erstellen von Handelsrouten. Das neue System soll einerseits unkomplizierter, andererseits aber auch flexibler werden als im Vorgänger. Wie genau dieser Spagat funktioniert, wollte oder konnte man uns allerdings noch nicht zeigen.

Aufstiegsrechte

Selbst wenn der Handel mit dem Orient floriert, heißt das noch lange nicht, dass Ihre Untertanen im Rekordtempo vom Bauern zum Adligen aufsteigen. Das Mittelalter war schließlich eine starre Ständegesellschaft, und **Anno 1404** simuliert das mit den neu

eingeführten Aufstiegsrechten. Das Prinzip: Selbst wenn Sie sämtliche Bedürfnisse befriedigen, benötigen Sie zusätzlich noch eine bestimmte Menge an Untertanen, um Bürgerrechte, Handelsprivilegien (für Patrizier) oder Adelstitel zu bekommen. Die Menge der so erhaltenen Aufstiegsrechte ist außerdem begrenzt, sodass Sie nur einen bestimmten Teil Ihrer Bevölkerung befördern können. Allerdings sollen Sie sich Aufstiegsrechte dazu verdienen dürfen, indem Sie bestimmte Aufgaben erledigen. Wer etwa eine große Orient-Kolonie errichtet, bekommt zur Belohnung zusätzliche Handelsprivilegien. Das soll den Spieler motivieren, auch abseits der Hauptsiedlung zu expandieren. Praktischer Nebeneffekt: Die Städte in **Anno 1404** sehen deutlich glaubwürdiger aus als in den Vorgängern, weil sie nicht mehr nur aus Adelhäusern bestehen, sondern sich aus reichen und armen Vierteln zusammensetzen.

Armutsprobleme

Wo es Reichtum gibt, muss zwangsläufig auch Armut existieren – eine Wahrheit, die **Anno** bislang immer ignoriert hat. Mit dem neuen Teil wird sich das ändern, denn dieser führt mit den Bettlern eine ebenso neue wie ungewöhnliche Zivilisationsstufe ein. Je größer und wohlhabender Ihre Stadt wird, desto mehr Bettler werden Sie auf den Straßen entdecken. Sie können das Problem ignorie-



Die **Produktionsketten** werden komplexer. Hier sehen Sie, was alles nötig ist, um ein Lederwams herzustellen. Alternativ zur Köhlerhütte können Sie auch per Bergwerk ein Kohlevorkommen erschließen.

Die Benutzeroberfläche (noch in Arbeit)



ren, was sich negativ auf die Laune Ihrer Bevölkerung auswirkt. Sie können das Problem aber auch lösen, indem Sie Hospize bauen, was freilich sowohl Geld als auch Platz und Nahrung kostet. Hartherzige Stadtherren können die Bettler auch einfach vor die Tür setzen. Die Folge: Die derart Ausgegrenzten werden zu Gesetzlosen, die mit Vorliebe ungeschützte Produktionsgebäude vor den Stadtmauern überfallen. Egal, wie Sie sich entscheiden: Eine optimale Lösung wird es nicht geben – wieder eine Herausforderung mehr fürs Endspiel.

Kaiserdom-Herausforderungen

Die mit Abstand größte Herausforderung von **Anno 1404** werden die Monumentalbauten. Mit dem Kaiserdom hat Related Designs erst eine Variante enthüllt, es wird aber definitiv weitere Monsterprojekte geben, darunter auch welche für den Orient. Der Errichtung solch eines Giganten soll mehrere immer komplexer werdende Bauphasen umfassen und Sie einige Spielstunden beschäftigen. Allein schon deshalb, weil Sie für die Riesenbaustelle einen Großteil Ihrer Hauptinsel umplanen

müssen. Und warum sollte man sich den ganzen Stress überhaupt antun? Natürlich weil die Monumente eine ganze Reihe von Vorteilen bringen. Der Kaiserdom erfüllt etwa in seinem enorm großen Einzugsgebiet sämtliche Gebäudebedürfnisse. Und er macht – wen wundert's – den Kaiser auf Ihr Inselparadies aufmerksam, was sich wiederum in neuen Aufträgen niederschlagen soll.

Kampagnenhoffnung

Neues Bedürfnis-System, Aufstiegsrechte, Bettler, Monumentalbauten: Das alles muss erst-

mal verdaut und vor allem gelernt werden. Eine nahezu unmögliche Aufgabe für das Endlosspiel, deshalb wird es in **Anno 1404** definitiv auch eine Kampagne geben. Details hält Related Designs noch geheim, wir gehen aber angesichts der gestiegenen Komplexität davon aus, dass Sie dieses Mal über mehrere Missionen hinweg an der gleichen Inselwelt basteln werden. Ob Kampagne oder freies Spiel: **Anno** scheint sein Endspiel-Trauma tatsächlich zu überwinden. Michael Ballack sollte sich ein Beispiel nehmen, spätestens zur WM 2010. **HK**



Durch die Aufstiegsrechte soll ein natürliches, mittelalterliches **Stadtbild** entstehen.

Anno 1404

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **2. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Related Designs / Ubisoft** ► Status **zu 80% fertig**

Heiko Klinge: Profi-Strategen haben gern mal die Nase über die Anno-Serie gerümpft: zu leicht durchschaubar, zu wenig langfristige Herausforderung. Beides wird sich mit Anno 1404 definitiv ändern. Bleibt nur zu hoffen, dass Related Designs bei aller Begeisterung für die neue Komplexität auch die Einsteigerfreundlichkeit im Auge behält. Denn dann könnte Anno 1404 den genialen Vorgänger tatsächlich noch übertrumpfen.



heiko@gamestar.de

»Was nix koscht, des taugt nix«, sagt der Schwabe. »Is für umme, aber echt jovel, hömma*«, sagt der Westfale und freut sich über das Gratis-Online-Rollenspiel **Runes of Magic**. Wer hat Recht? Wir haben dem geschenkten Gaul ins Maul geschaut.

Runes of Magic



Vorsicht, Gegenverkehr: In den Höhlen herrscht reger Betrieb, doch es sind genug Monster für alle da.

DVD
Exklusiv auf DVD:
Version 2.0.0.1804
von Runes of Magic

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: S840

Früher, so ungefähr in der Steinzeit, dackelten wir in den Spieleladen, legten unser Geld hin und verschwanden mit einer Schachtel nach Hause. Dann, so ungefähr in der Bronzezeit, konnten wir Spiele im Internet bestellen und uns schicken lassen. Noch später, so ungefähr in der Eisenzeit, kamen Online-Rollenspiele wie **Ultima Online** und natürlich **World of Warcraft**, die wir im Laden kauften und gegen ein monatliches Salär spielten.

Jetzt ist ein neues Zeitalter angebrochen: **Runes of Magic** können wir gratis herunterladen und ebenso gratis spielen. Doch das MMORPG wird nicht von der Heilarmee betrieben, sondern von Frogster – wie finanziert der Berliner Publisher sein Fantasy-Epos?

Rappen berappen

Wir haben uns in die Open Beta geworfen, die kurz vor Weihnachten 2008 gestartet ist. Mit an Bord: der Item Shop, in dem wir

gegen echtes Geld virtuelles Zeugs kaufen können. »Ha!«, denken Sie jetzt vermutlich, »ohne Kreditkarte ist bestimmt bei Level 10 Schluss. Oder nach einer Woche. Oder an der Grenze zur nächste Spielzone.«

Falsch. Sie können **Runes of Magic** komplett spielen, ohne einen Cent zu bezahlen. Müssen dann aber auf Schusters Rappen durch die Gebiete marschieren. Denn ein virtueller Gaul kostet echtes Geld: Die Mount-Miete be-

ginnt bei 1,12 Euro für sieben Tage. Sie können natürlich auch ein Dauer-Pferd kaufen, das dann treudoof bei Ihnen bleibt, aber auch bis zu stolze 15 Euro kosten kann – je nachdem, wie viele Diamanten (die Spielwährung) Sie auf einen Schlag kaufen: Für beispielsweise 4,99 Euro gibt's 100, für satte 74,99 Euro gleich 2.000 Stück. Das Sieben-Tage-Pferd beispielsweise erleichtert das Abenteuerkonto um 30 der **Runes of Magic**-Klunker.

Geiz ist länger geil

Der Item Shop beherbergt neben den Pferden noch mehr Nützliches: größere Truhen für gesammelte Gegenstände etwa oder Zauberrollen, die für eine Stunde die gewonnenen Erfahrungspunkte um 50 Prozent erhöhen. Es gibt aber auch viel Schnickschnack wie das minzgrüne Sofa oder den violetten Damensessel, die Sie in Ihr virtuelles Haus stellen können – und die wohl eher an die Sammelwut zufällig vorbeikommender **Sims**-Fans appellieren. Aber dazu später mehr.

Die gute Nachricht: Sie brauchen wirklich nichts zu kaufen. Sie müssen dann halt länger laufen, öfter Gegenstände verkaufen, damit Ihr Inventar nicht verstopft, länger Erfahrungspunkte



Reittier und Teleporter lassen Distanzen schrumpfen. Der **Gaul** ist allerdings kostenpflichtig, entweder im Leasing-Modell, oder Sie kaufen ihn für einen einmaligen Betrag.



Im **Item Shop** kaufen wir gegen Diamanten Gegenstände ein (hier: Objekte, die das Handwerkeln erleichtern). Die Diamanten wiederum kaufen wir für echte Euro.

Doppelt Held besser

Ab Stufe 10 dürfen wir unserem Charakter eine zweite Klasse verpassen. Wir zeigen, wie's geht.



Eine Quest führt uns in die Stadt Veranas zum Trainer. Hier wählen wir eine von fünf Sekundärklassen. Insgesamt gibt's sechs Klassen, aber eine haben wir bei Spielbeginn als Primärklasse festgelegt. Ritterdame Siggilinde entscheidet sich für eine Zweitkarriere als Magierin.



Ab jetzt können wir beliebig zwischen beiden Klassen wechseln, müssen dazu aber zu unserer Hausdame oder zurück zur Klassentrainerin. Umständlich: Wir müssen je nach Auswahl immer die Klamotten wechseln – als Magierin etwa können wir keine dicke Rüstung tragen.



Nur die jeweils aktive Klasse gewinnt Erfahrungspunkte! Als frischgebackene Magierin beginnen wir auf Level 1 und marschieren entweder zurück ins Startgebiet zu niedrigstufigen Quests, oder wir teleportieren in die Sascilia-Steppe, eine Art Startzone für Zweitklassen.

sammeln, länger Ihre Berufe steigern. Kurzum: Alles dauert länger, aber alles ist möglich.

Zweiter Bildungsweg

Zu Spielbeginn wählen wir aus den sechs Klassen Ritter, Krieger, Schurke, Magier, Priester oder Kundschafter. Unterschiedliche Rassen gibt es nicht, wir beginnen immer als Mensch, in männlicher oder weiblicher Ausföhrung. »Ha!«, denken Sie jetzt schon wieder, »nur sechs Klassen. Da wird das Gruppenspiel bestimmt schnell langweilig!«

Wieder falsch. Ab Level 10 dürfen Sie nämlich aus den verbliebenen fünf Klassen eine als Sekundärklasse wählen – dadurch entstehen bis zu 30 Kombinationen wie Schurke-Kundschafter, Ritter-Magier oder Krieger-Priester. Wie genau das funktioniert, zeigen wir Ihnen oben im Kasten »Doppelt Held besser«. Diese Klassenkombos erlauben viele

Taktiken, weil wir auf Fähigkeiten beider Klassen zugreifen können. Als Ritter-Magier sengen wir Gegnern schon aus der Ferne per Feuerball den Allerwertesten an, bevor sie in Reichweite unserer Schwert-Schild-Angriffe stürmen. Ein Kundschafter-Magier hingegen mutiert zum mächtigen Fernkämpfer, der seine Mana- und Konzentrations-Punkte für Fernangriffe kombiniert.

Mein Haus, mein Mädchen

Um zwischen Haupt- und Nebenkasse zu wechseln, müssen wir unser Haus aufsuchen, das wir schon ab Level 1 bekommen – nebst Hausmädchen in knapper Klischee-Uniform, Minirock und Strapse inklusive. Hier lagern wir auch Ausrüstungsgegenstände, platzieren unsere mintgrünen Möbel oder kaufen Werkbänke für unsere Handwerk-Talente. Frogster will in den nächsten Mo-

naten weitere Stockwerke und Möbel für die Spielerbuden anbieten; wir haben den Unterschlupf aber ausschließlich fürs Einlagern und Klassenwechseln gebraucht. Für Spieler mit mehreren Charakteren ist das Haus schon wichtiger, weil sich bis zu acht Spielfiguren so eine Hütte nebst Lagertruhe teilen können.

Erz-Schurken

Schön umfangreich ist das Handwerken in **Runes of Magic**: Grundsätzlich können wir alle Berufe lernen – Bäume fällen, Kräuter rupfen, Erze kloppen und Gegenstände entzaubern. Wir dürfen die Rohstoffe auch an Hobelbänken, Schmieden oder Schneiderischen verarbeiten. Doch nur in einem Beruf können wir es zur Meisterschaft bringen, bei allen anderen ist bei Lehrling, Geselle oder Spezialist Schluss – je höher die Stufe, desto weniger Berufe dürfen wir soweit bringen.

Weil also jeder alle Ressourcen abbauen kann, stürzen sich vor allem im Startgebiet die Spielerhorden auf wehrlose Erzklumpen, Baumstämme und Kräuterbüschel, die auch noch schön sichtbar auf der Minikarte auftauchen. Das Wegschnappen der Rohstoffe hört jedoch auf, sobald die Spieler merken, dass es sehr viele davon gibt, die zudem rasant nachwachsen. Doch trotz des Überflusses ist das Handwerk-Steigern sehr langwierig, weil die vielen Rohstoffe schnell das Inventar verstopfen – wir haben uns deshalb schon frühzeitig spezialisiert und für uns ab da uninteressante Rohstoffvorkommen ignoriert.

Runen-Run

Die namensgebenden Runen spielen schon sehr früh eine wichtige Rolle: Mit ihrer Hilfe steigern wir so ziemlich alles. Waffen- und Rüstungswerte, Handwerksfähigkeiten – sogar zum Teleportieren



Level Up! Bei jedem **Stufenaufstieg** gibt's nicht nur optisches Tamtam, sondern auch die für die Charakterentwicklung entscheidenden Talentpunkte. Die investieren wir ...



... in unsere aktuelle Klasse und bauen auf diese Weise ihre **Fertigkeiten** aus (hier: Ritter). Alle paar Stufen lernen wir zusätzlich auch ganz neue Talente.



Dieser **Elite-Eunuch** ist ein (noch) lebendes Questziel. Die praktische automatische Reisefunktion hat uns schnurstracks zu ihm geführt – Verlaufen war gestern.

brauchen wir die magischen Dinger. Dafür bleiben sie auch bei sehr vielen erledigten Gegnern liegen, sodass wir mit dem Runen-Einsetzen kaum nachkommen.

Überhaupt sind unsere Rucksäcke schon nach ein, zwei Stunden Spielzeit so voll wie bei **World of Warcraft** nach Tagen nicht. Dabei werden wir aber nicht wie bei **Titan Quest** oder **Hellgate: London** mit mächtigen Gegenständen gradezu überflutet. Doch bei jedem Levelaufstieg bekommen wir netterweise einen praktischen Geschenkbeutel mit neuen Gegenständen, dazu kommen die genannten Rohstoffe, Runen und Questobjekte sowie das unter Umständen doppelte Outfit – wegen unserer zwei Klassen.

Grünstichig

Grafisch haut **Runes of Magic** keinen Ork aus den Pantoffeln, muss sich aber auch nicht verstecken. Trotzdem würde etwas mehr Abwechslung bei den Gebieten helfen – Wiesen, Wälder und Sumpfbereiche sind sehr grünstichig. Um-

so mehr freuen wir uns über die wenigen »besonderen« Landschaften, etwa über die eisigen Flächen im Hochland. Richtig enttäuschend fanden wir aber die Hauptstadt Veranas mit ihren tristen Mauertexturen und nur wenigen schönen Ecken. Kein Vergleich zum ersten Einmarsch in Blizzards Eisenschmiede oder Sturmwind. Und der ist immerhin schon fünf Jahre her!

Coffee to go

Vorbildlich hingegen sind die vielen bequemen Funktionen, die das Questen erleichtern. Allen voran der »Autopilot«: Per Rechtsklick auf einen Questgeber in der Questbeschreibung spurtet unser Charakter auf Wunsch automatisch zum Ziel. Das klappt auch mit vielen Monstertypen, sofern sie im Questtext genannt sind. Sogar auf der Landkarte können wir die Automatikfunktion anwenden, indem wir die stets markierten Questgeber auswählen. Bei unseren vielen Probelaufen sind wir nur zweimal hängengeblieben, ansonsten standen wir auch nach längerer Kaffeepause bei unserer Rückkehr vor dem anvisierten Ziel. Nur umhauen mussten wir die Monster noch selber.



Typisches Gedränge vor dem **Auktionshaus**, das noch Sortierproblemchen hat: Fleisch und Fisch werden unter »Erz« geführt. Wenn's weiter nichts ist ...

Falls Ihnen solche »Rentnerhilfen« wie der Untergang des Abendlandes vorkommen: Sie müssen sie ja nicht benutzen. Oder Sie nehmen nur die Suchfunktion in Anspruch, die einzelne Personen auf der Karte markiert und einen Richtungs Pfeil an Ihren Charakter klebt.

Gehe around Taipeh

Bei so viel Hilfe ist das Questen recht einfach, zumal gesuchte Gegenstände zahlreich von erledigten Monstern hinterlassen werden: Wenn Sie zehnmal Koboldblut brauchen, müssen Sie maximal elf Kobolde umhauen. Auch »versteckte« Gegenstände sind auf der Minikarte angezeigt, nur bei wenigen Aufgaben war bis jetzt längeres Suchen nötig.

Wie sich die Instanzen und Raids mit Dutzenden Teilnehmern spielen, werden wir im Test des

fertigen Spiels berichten – denn hier und im PvP-Bereich (Spieler gegen Spieler) tut sich Entwicklungstechnisch momentan noch am meisten. Auch die Lokalisierung läuft noch auf Hochtouren; momentan erscheint ungefähr ab Level 10 öfter mal ein Deutsch-Englisch-Taiwanesisch-Mix, und die deutschen Beschriftungen sprengen gerne mal die Buttons. Doch dort, wo sie schon im Einsatz waren, haben die Lokalisations-Manager gute Arbeit geleistet, außerdem gibt es alle paar Tage ein hilfreiches Update.

Wohlfühlklima

An dieser Stelle einmal ein ganz großes Lob an die Spieler der Open Beta: Hier herrscht untereinander in der Regel ein sehr netter Umgangston, Fragen werden freundlich und schnell beantwortet – so soll es sein.

Aber machen Sie sich doch selber ein Bild: Exklusiv auf unserer DVD finden Sie den neuesten Client von **Runes of Magic**, satte 3,4 Gigabyte groß. **MD**



Wir können zwar alle **Berufe** lernen, aber nicht alle komplett steigern.

Runes of Magic

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Runewaker / Frogster** ► Status **zu 90% fertig**

Martin Deppe: Nach Frogsters extrem trüdeligem Bounty Bay Online war ich bei Runes of Magic sehr skeptisch: Kann das Gratis-Rollenspiel mit den großen Titeln mithalten? Oh ja, es kann! Runes of Magic hat gefühlte 1,5 Quests pro Quadratmeter, das Doppelklassensystem motiviert, und ich komme prima durchs Spiel, ohne die Kreditkarte zu zücken. Klar, die Welt ist nicht so riesig, und viele Quests arten in Monstertroperei aus – aber Spaß macht's halt!



redaktion@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Erstmals sind Sie nicht nur in New York, sondern auch in Miami und der kubanischen Hauptstadt **Havanna** unterwegs.



Wo der Vorgänger die Mafia-Konkurrenz zu schlagen versuchte, probiert sich Teil 2 nun an GTA – und bedient sich hierfür sogar bei der Echtzeit-Strategie.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5442

An Silvester knallt und kracht es. Gut, in der Regel beschränkt sich das auf harmlose Böller und Feuerwerksraketen. Wenn aber die Familie Corleone das Neujahr feiert, knallt etwas anderes: Pistolen und Granaten. Dabei hat der berühmte Mafia-Clan zu Beginn von **Der Pate 2** nicht einmal Schuld daran, dass ein Nobelhotel in Havanna kurzerhand durch jede Menge Einschusslöcher umdekoriert wird. Denn im Jahr 1958 hat der Diktator Fulgencio Batista in Kuba das Sagen, und der ist äußerst ungehalten darüber, dass sich die New Yorker Gangster-Bande in seiner Hauptstadt breitmacht und durch illegales Glücksspiel bereichern will. Kurzerhand stürmen seine Soldaten das Anwesen, wild entschlossen, die Corleone-Party zu beenden. Den packenden Auf-

takt, in dem wir uns durch ein beinahe **Call of Duty**-mäßiges Blei- und Explosionsgewitter kämpfen, nutzt das Spiel, uns in die Steuerung einzuweisen. Wirklich nötig wäre das allerdings nicht, immerhin hat sich ausgerechnet hier im Vergleich zum Vorgänger nichts getan. Dafür überarbeitet Electronic Arts das Actionspiel an so manch anderer (richtiger) Stelle.

Fliehen

Die Flucht aus dem Hotel und in den Flieger zurück nach Amerika endet für die Corleones aus gleich zwei Gründen unglücklich. Zum einen wird Aldo, die rechte Hand vom Don, von einem Scharfschützen erschossen. Zum anderen hat sich die verfeindete Carmine-Familie unterdessen in New York breitgemacht und die Machtverhältnisse neu verteilt. In der Rolle

des neuen zweiten Manns im Clan, Dominic, sollen wir dem Namen Corleone wieder zu altem Glanz verhelfen. Hierzu fahren wir **GTA**-typisch durch den Big Apple der 60er Jahre (später auch Miami und Havanna) und bringen feindliche Läden, Motels und andere Etablissements unter unsere Fittiche. Das läuft wie im Vorgänger ab: Wir fahren zum gewünschten Ort, ballern alle Gegner über den Haufen und »überzeugen« den Besitzer durch ein paar Schläge, künftig für uns zu arbeiten – diesmal jedoch ohne die fummelige Steuerung aus Teil 1, die die Bewegung der Maus eher schlecht als recht direkt auf die Fäuste des Helden zu übertragen versuchte.

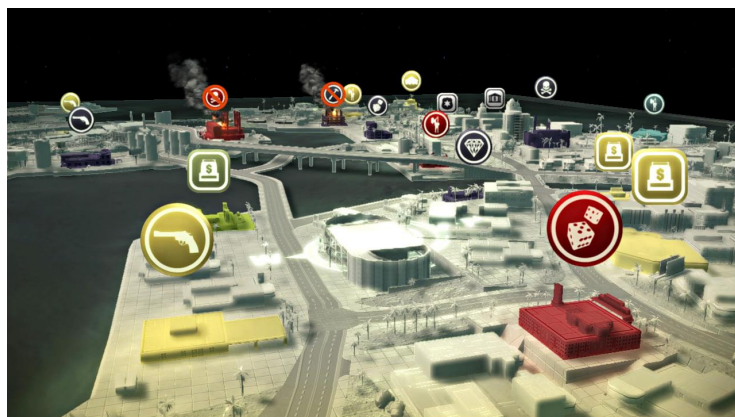
Expandieren

Wirklich spannend war das Erobern neuer Territorien auf Dauer

schon im Vorgänger nicht, weshalb sich Electronic Arts ein zusätzliches Element hat einfallen lassen. Geht eine Immobilie in unseren Besitz über, klingelt nicht nur die Kasse, sondern wir profitieren auch von speziellen Boni. So teilt Dominic bei Faustkämpfen etwa mehr Schaden aus, darf größere Magazine in seine Waffen stecken oder gepanzerte Fahrzeuge einsetzen. Von Dauer sind solche Extras allerdings nicht, denn eroberte Gebiete können von den Carmines sowie drei anderen gegnerischen Familien kurzerhand wieder übernommen werden. Eine sich dynamische verändernde Spielwelt soll laut Electronic Arts hierbei für ein ständiges Hin- und Herwogen der Fronten sorgen. Um es den Konkurrenz-Mobstern dabei schwerer zu machen, dürfen wir auf einer



Der Held **Dominic** ist nicht zimperlich. Der Pate 2 richtet sich definitiv nur an Erwachsene.



Auf der hübschen **3D-Karte** der Stadt planen wir Eroberungen und verwalten unsere Gebäude.

ebenso schicken wie übersichtlichen 3D-Karte jedem unserer Gebäude Wachen zuordnen. Je mehr Schergen wir zum Schutz des Gebiets aufstellen, desto unwahrscheinlicher ist es, dass hier ein Angriff gewagt wird. Da solche Aufpasser aber viel Geld kosten, müssen wir stets überlegen, wo wir wie viele rekrutieren – **Der Pate 2** erinnert so fast ein wenig an ein Strategiespiel.

Taktieren

Da niemand, auch Sie in Gestalt von Dominic nicht, allein eine Stadt erobern und regieren kann, dürfen wir bis zu vier KI-gesteuerte Kollegen in den Kampf mitnehmen. 70 Schergen stehen zur Auswahl: Der ständig quasselnde Sprengstoff-Experte Roy Giordano etwa wirft mit selbst gebastelten Dynamitstangen um sich, der Familienarzt Joe Prima-toni hilft in heiklen Situationen mit Verbandspäckchen aus. Der Clou: Ähnlich einem Rollenspiel wie **Mass Effect** dürfen wir unsere Truppe durch Levelaufstiege verbessern. In klar strukturierten Menüs werten wir nicht nur zwölf Talente wie Treffsicherheit, Faustkampf oder Einschüchterung auf, sondern bringen unseren Kollegen auch spezielle Waffenkenntnisse bei. Dem anfälligen Joe etwa geben wir zum Beispiel ein Präzisionsgewehr, damit er aus sicherer Entfernung auf Gegner ballern kann. Zu guter Letzt dürfen wir sogar festlegen, in welchen Klamotten die Kameraden losziehen. Für Strategen: Auf Wunsch lassen wir die KI auf eigene Faust neue Territorien erobern. Dann errechnet das Programm anhand aktueller Werte und der Anzahl gegnerischer Wachen die Wahrscheinlichkeit eines Sieges. Geht die Schlacht zu unseren



Gunsten aus, brennt nicht nur das (symbolisch dargestellte) Gebäude auf der 3D-Karte, sondern auch das lebensgroße Pendant in der Spielwelt – cool.

Austeilen

Auch technisch macht **Der Pate 2** einen großen Schritt nach vorn. Vor allem die Partikeleffekte wie Rauch und Nebel sowie die aufwändigen Explosionen sehen klasse aus. Und durch die überarbeiteten Charakteranimationen wirken die Prügeleien ein ganzes Stück heftiger. Teils zu heftig für unseren Geschmack. Weil derbe viel Blut spritzt und Dominic in brutalen Finishing Moves gern mal einen Baseballschläger bis zum Anschlag in anderer Leute Rachen versenkt, prophezeien wir **Der Pate 2** dasselbe Schicksal wie seinem indizierten Vorgänger. »Wir sind bereits mit der USK im Dialog, und wir sind sehr zuversichtlich«, erzählt uns ein EA-Sprecher. »Bei Dead Space hat es ja auch geklappt.« **DM**

Aggressive Expansion



Anwesen wie dieses Motel bringen dauerhafte Boni. Für die **Übernahme** müssen wir jedoch beim Chef des jeweiligen Etablissements »Überzeugungsarbeit« leisten.



In **Der Pate 2** knallt und kracht es an jeder Ecke. Hoffentlich kommt dadurch die Handlung nicht zu kurz.

Der Pate 2

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **27. Februar 2009**
► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Electronic Arts verfolgt interessante Ansätze. Das Planen auf der Übersichtskarte, die Eroberungszüge und die anschließenden Schutzmaßnahmen versprechen viel Tiefgang. Die neuen Rollenspiel-Elemente und KI-Kameraden verstärken das zusätzlich. Ich befürchte allerdings, dass die eigentliche Handlung dadurch in den Hintergrund gedrängt wird – und die ist beim Paten doch das A und O.



danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Mit dem neuen **Kampfsystem** stellen die Krankenschwestern keine Gefahr mehr dar, selbst im Messerduell.



In den Zwischensequenzen kommen die detaillierten **Charaktermodelle** zur Geltung. Die restliche Grafik kann da nicht mithalten.



Schnelle **Linksklicks** verhindern, dass Alex die Giftgase einatmet. Der rote Balken links symbolisiert seine verbliebene Lebenskraft.

Silent Hill Homecoming

Ende Februar erscheint die jüngste Episode der Horrorserie auch in Deutschland – und wagt mit wenig Rätseln und mehr Action einen riskanten Neuanfang.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5640

Vor zehn Jahren versank das Bergbaustädtchen Silent Hill zum ersten Mal im Nebel, damals noch aus technischen Gründen. Die Playstation war mit der Berechnung der 3D-Umgebung schlicht überfordert. Ein Problem, das der damalige Entwickler mit einer Wand aus grauen Dunstschwaden löste, die sich wenige Meter vor dem Spieler auftürmte. Praktischer Nebeneffekt: Der Horror hatte eine formlose Gestalt angenommen, die grotesk entstellte Wesen gebär, die aus dem scheinbar undurchdringlichen Schleier hervorschlurften. Der unvermeidliche Technikkniff wurde zum Markenzeichen, das auch **Homecoming**, die jüngste Episode der **Silent-Hill**-Reihe prägt. Zugleich bricht das neue Horrorspiel jedoch mit einigen Traditio-

nen, denn in der Rolle des Kriegsveterans Alex Shepherd betreten Sie zum ersten Mal als ausgebildeter Soldat die grauenregende Zwischenwelt von Silent Hill.

Waffen-Veteran

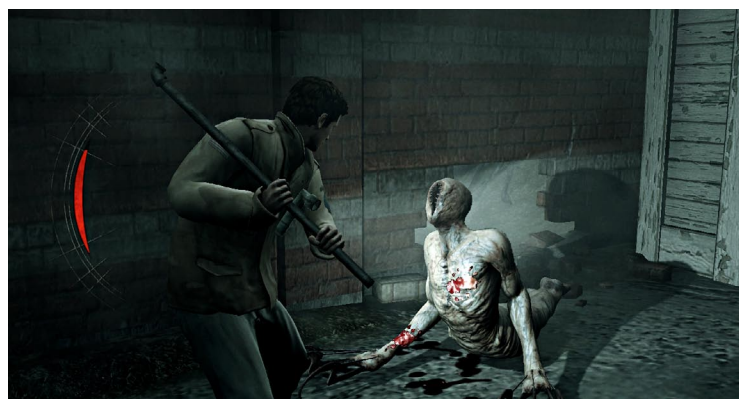
Alex' Horrortrip beginnt mit seiner Rückkehr ins Heimatnest Shepherd's Glen, dessen Straßen menschenleer und in dichten Nebel gehüllt sind. Wenig später geht es dann unfreiwillig weiter nach Silent Hill, vorher erfährt der 22-jährige noch, dass sein Vater und sein Bruder spurlos verschwunden sind. Bei der Suche nach seiner Familie trifft Alex auf wortkarge Stadtbewohner und grauselige Geschöpfe. Hunde, denen Haut und Fell vom Fleisch gezogen wurden und wurmähnliche Wesen, die sich mit langen Krallen über

den Boden ziehen und deren Köpfe lediglich aus einem Maul zu bestehen scheinen. Anders als die Helden-Vorgänger aus früheren **Silent Hill**-Spielen weiß sich der neue Held jedoch gekonnt zu wehren. Das Kampfsystem erlaubt flinke Ausweichschritte genauso wie leichte und schwere Schläge. Mit Letzteren kann Alex seine Gegner sogar vorübergehend lähmen. Die Steuerung mit Tastatur und Maus geht dabei schnell und leicht von der Hand. Trotzdem wirken die Kämpfe wenig dynamisch und arten schnell in hektisches Dauergeklücke aus, zumal nur noch wenige Gegner eine echte Gefahr darstellen. Finden Sie erst eine Waffe und genug Munition, müssen Sie sich bald gar keine Sorgen mehr machen, zumal Sie anders als in **Resident Evil 4** gleichzeitig laufen und

auf Ihre Gegner feuern dürfen. So vermittelt die Atmosphäre zwar ständige Gefahr, tatsächlich bleiben Sie aber meist Herr der Lage.

Horror-Ignorant

Das Rätselniveau in **Homecoming** liegt deutlich unter dem der vorangegangenen vier Teile, was stellenweise in lächerlich konstruierten Aufgaben gipfelt. Noch störender: Alex begegnet den merkwürdigen Vorkommnissen in seiner Umgebung oft mit völliger Ignoranz. Weder der kilometertiefe Schlund direkt neben seinem Garten oder der allgegenwärtige Nebel noch die Monster im überfluteten Keller bewegen ihn zu einem verwunderten Kommentar. Der neue Held verhält sich schlicht nicht so, wie man es von einem Menschen erwarten würde. **CHS**



Die Kamera wechselt während der **Nahkämpfe** zur besseren Übersicht in eine leicht versetzte Perspektive.

Silent Hill: Homecoming

► **Angespielt** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **26. Februar 2009**
► Hersteller **Double Helix Games / Konami** ► Status **zu 95% fertig**

Christian Schneider: Alex Shepherd ist mir nicht unsympathisch, aber ein Rätsel. Der Typ steht den abscheulichsten Viechern gegenüber, und doch kommt ihm kein Wort der Verwunderung über die Lippen. Kombiniert mit den dümmlichen Rätseln hinterlässt **Homecoming** bei mir gemischte Gefühle, denn die Atmosphäre motiviert.

Potenzial **Passabel**



chs@gamestar.de

Dragon Age Origins

Electronic Arts stellte uns vor die Wahl: Wollen wir den potenziellen Hit anspielen oder nicht? Eine einfache Entscheidung. Doch so leicht kommen wir in dem Fantasy-Epos nicht davon.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5421

Sie sind wie Engelchen und Teufelchen, der Schurke Zeoran und die Zauberin Morrigan, zwei unserer KI-gesteuerten Begleiter in **Dragon Age: Origins**, als es darum geht, eine Entscheidung zu treffen. »Töten wir alle. Sie haben es verdient!«, braust die junge Magierin. »Wenn Ihr das tut, werde ich Euch das nie verzeihen«, warnt hingegen der blonde Zeoran. Wir zögern, wir überlegen, wir wägen ab. Dann klicken wir auf eine der beiden Gesprächsoptionen – und sehen uns mit einer erbarmungslosen Konsequenz konfrontiert. Doch beginnen wir von vorn, denn eben jene Entscheidung steht am Ende einer packenden Quest, die wir bei Electronic Arts selbst gespielt haben. Eine Quest, die laut Bioware symbolisch für das steht, was **Dragon Age** ausmachen soll: Der Spieler hat die Wahl. Und jede Wahl hat Konsequenzen.

Das Für

Auslöser unseres Dilemmas ist Zathrian, der Anführer einer versprengten Elbentruppe irgendwo

in einem tiefen Wald. Seit Tagen greifen Werwölfe das Lager an, dutzende Soldaten hat er schon verloren. Während uns Zathrian in einer hervorragend geschnittenen Zwischensequenz in Spielgrafik an blutenden Elben vorbeiführt, bittet er uns, Witherfang, das Oberhaupt der Wolfsmenschen, zu töten. Wir stimmen zu, schließlich winkt eine fette Belohnung. Einige Minuten später: Noch tiefer im Wald finden wir Witherfangs Höhle, vollgestopft mit seinen schlecht gelaunten Anhängern. Wie in **Baldur's Gate** dürfen wir das Kampfgeschehen jederzeit pausieren und in Ruhe Befehle erteilen. Während zum Beispiel der Templer Alistair ins Getümmel stürmen und die Werwölfe mit seinem »Shield Bash« von den Füßen holen soll, lassen wir Morrigan aus sicherer Entfernung Feuerbälle schleudern und den Schurken Zeoran Eisfallen legen. All zu leichtsinnig dürfen wir hierbei nicht vorgehen, denn magische Sprüche schaden auch nahestehenden Verbündeten. Wem das

Grimmiges Gesocks



Von wegen bunt und kitschig! Die Fantasy-Welt Feralden ist düster und brutal. Ob **untote Werwölfe**, **Skelettkrieger**, **Ork-Magier** oder **Riesenspinnen** – ständig laufen uns finstere Monster über den Weg.

alles zu langsam ist, darf in übersichtlichen Menüs automatisierte Taktiken zusammenstellen. Beispielsweise können wir Morrigan befehlen, dass sie in Echtzeit und ohne unser Zutun immer dann zu einem Heilspruch greift, wenn der Lebensbalken eines Kollegen un-

ter 50 oder 25 Prozent fällt. Und den durch seine Rüstung gut gepanzerten Alistair lassen wir durch einen Wutschrei die Aufmerksamkeit aller Gegner auf sich ziehen, sollte zum Beispiel der im Nahkampf schwächliche Zeoran in Bedrängnis geraten. Das System



In den zahlreichen **Gesprächen** müssen wir auch darauf achten, was unsere drei KI-Mitstreiter denken.



Die **Zauberin Morrigan** brutzelt mit ihrem mächtigen Energieblitz gleich mehrere Gegner.



Wir sollen den Leuchtturm von Ishal aktivieren. Dummerweise wird der von **Kobolden** belagert, die sogar Feuerbarrikaden errichtet haben.

funktioniert hervorragend und hilft enorm. Handlungsbedarf: An der nach wie vor teils unübersichtlichen Kamera sollten die Entwickler dringend noch arbeiten.

Das Wider

Je tiefer wir vorstoßen, desto überlicher zugerichtet sehen die Leichen all der Elben aus, die Witherfang zu fassen versuchten. Auch die Kämpfe, aus denen unsere Helden mit blutüberströmten Rüstungen und Waffen siegreich hervorgehen, machen deutlich, dass **Dragon Age** ein düsteres, ja dreckiges Rollenspiel für Erwachsene wird. Klar, dass auch Witherfang selbst, als wir schließlich vor ihm stehen, keinem bunten Fan-

tasy-Klischee entspricht. Enorm bedrohlich baut sich das Biest vor uns auf. Doch gerade als wir mit der Breitaxt ausholen, hören wir ein Flüstern: »Haltet ein.« Die sanfte Stimme gehört der Herrin des Waldes, die plötzlich hinter Witherfang ins Licht tritt. Ihre nackte, graue Haut, nur durch ein paar vereinzelte Wurzeln verdeckt und ihre tiefschwarzen Augen verleihen der Dame eine mysteriöse Aura. »Zathrian hat euch getäuscht«, beginnt sie ihre Version der Geschichte. Der Elb sei auf einem verblendeten Rachefeldzug. Eine Banditenbande habe seinen Sohn gefoltert und seine Tochter vergewaltigt. Zathrian glaubt den Schuldigen unter den

Werwölfen gefunden zu haben. Kurzerhand belegte er die Wolfsmenschen mit einem Fluch, der sie eines langsamen und qualvollen Todes sterben lässt. Jegliche Verhandlungsversuche ließ der Elbenchef abblitzen, sodass die Werwölfe nur einen Ausweg sahen: Vergeltung.

Die Entscheidung

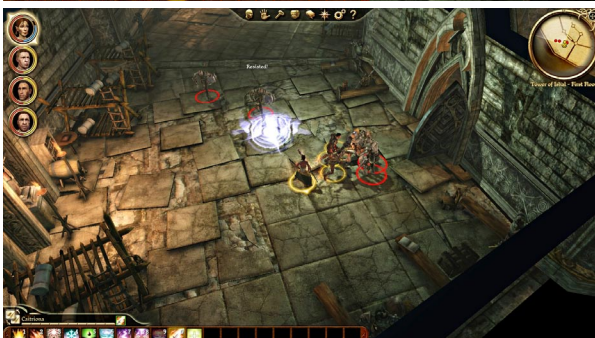
»Was wollt Ihr nun tun?«, fragt uns die Herrin des Waldes. Wir wissen es nicht, schließlich könnte sie eine sirenenhafte Lügnerin sein, die uns für ihre dunklen Zwecke missbrauchen will. Wir sprechen deshalb mit unseren Kameraden – doch die sind sich ebenfalls uneinig. Morrigan sieht die Schuld bei den Elben, Zeoran glaubt die Ursache des Übels bei den Werwölfen gefunden zu haben. Was die Fans schon in **Baldur's Gate 2** geliebt haben, wird hier perfektioniert: Die Meinung der Kollegen spielt eine große Rolle, in **Dragon Age** berechnet ein Anerkennungssystem, wie die KI-Kollegen zu uns stehen. Füllen wir

Bilder vom Hersteller

Obwohl wir **Dragon Age** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen stammt das Material von Electronic Arts. Doppelt ärgerlich: Ausgerechnet für die Bilder der uns gezeigten Questreihe wollte uns der Hersteller keine Freigabe erteilen.

die richtigen Entscheidungen, steigt unser Ansehen, und wir erhalten zusätzliche Kampfboni. Geben wir jedoch einen schwachen Anführer ab, sinkt die Moral unserer Truppe. Im schlimmsten Fall verlässt uns ein Mitstreiter sogar. Ob und wie das System Einfluss auf das Spielgefühl und die Handlung hat, muss sich noch zeigen – aber zumindest dieses Beispiel hat uns einige Zeit hin- und herüberlegen lassen. »Was wollt Ihr nun tun?« »Wir schließen uns Euch an, wir kämpfen gemeinsam gegen Zathrian!« Eine folgenreichere Entscheidung. Ob die andere Möglichkeit vielleicht besser gewesen wäre?

DM



Die Kämpfe können wir entweder aus der **Verfolger- oder Vogelperspektive** austragen. Wie weit sich die Kamera herauszoomen lässt, hat Bioware noch nicht entschieden.

Dragon Age: Origins

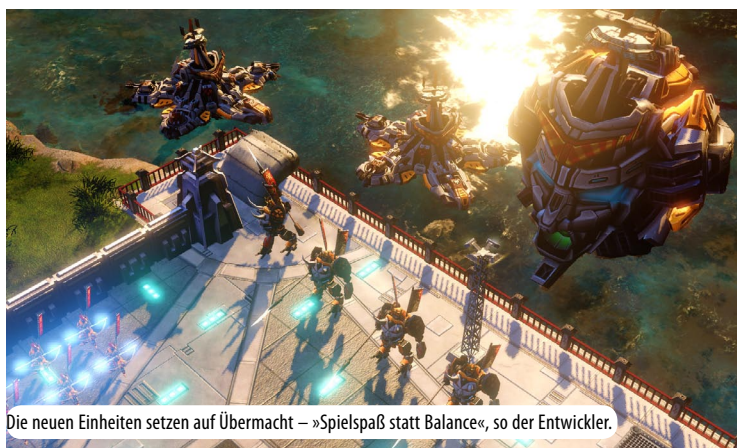
► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **2009**
► Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

Daniel Matschijewsky: Wenn mich die Entwickler vom PC wegzerren müssen, ist das ein gutes Zeichen. Überhaupt hat mich Dragon Age bereits nach kurzer Zeit in seinen Bann gezogen – durch die lebendigen KI-Kollegen, die Dialoge und vor allem durch die teils wirklich kniffligen Entscheidungen. Wenn der Rest des Spiels auch nur ansatzweise die Qualität dieses Abschnitts erreicht, haben wir es hier mit einem sicheren Hit zu tun.



danielm@gamstar.de

Potenzial Sehr gut



Die neuen Einheiten setzen auf Übermacht – »Spielspaß statt Balance«, so der Entwickler.



Die Tunnelpanzer der Russen buddeln sich hinter die feindlichen Linien.

C&C Alarmstufe Rot 3

Der Aufstand

Das ging schnell: Vier Monate nach dem Hauptprogramm erscheint bereits das Addon. Möglicherweise hätte sich Electronic Arts mehr Zeit nehmen sollen.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5888

Man sieht Amer Ajani die Begeisterung für sein Spiel an. Die Augen des leitenden Produzenten von **Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand** leuchten, als er mit einer Handvoll japanischer Truppen eine komplette Alliierten-Basis einäscher. Wir sitzen daneben und blicken ungläubig auf den Monitor – solche Aktionen waren im Hauptprogramm noch nicht möglich. »Wir haben den neuen Einheiten eine ungeheure Macht verliehen«, erklärt Amer. »Da Der Aufstand auf einen Mehrspielerteil verzichtet, müssen wir uns keine Gedanken über das Balancing machen, sondern können **Alarmstufe Rot 3** komplett auf Spaß trimmen.« Eine Begründung, die auf wackligen Beinen steht. Denn der fehlende Anspruch schließt genau jene Zielgruppe aus, für die Erweiterungspakete eigentlich gedacht sind: die Profis.

Kleine Armeen

Der Aufstand setzt nach dem Finale der Alliierten-Kampagne des Hauptprogramms an und bietet 27 Missionen, neun für jede der drei bisherigen Parteien. Zur Ge-

schichte wollte Electronic Arts bislang nichts verraten. Dafür demonstrierte man uns ein paar der elf neuen Einheiten, etwa den Pacifier der Japaner, einen fliegenden Panzer, der mit Miniguns auf Infanteristen ballert. Besonders abgefahren ist die japanische Giga-Fortress, ein riesiger schwebender Roboterkopf, der mit seinen Laserstrahlen ganze Feindbasen in Sekundenbruchteilen niederreißt. Wie von **Alarmstufe Rot 3** gewohnt besitzt jeder Truppentyp eine nützliche Sekundärfunktion. So verwandelt sich beispielsweise der Pacifier in ein stationäres Geschütz mit enormer Feuerkraft und Reichweite.

Große Heldin

Dann gibt es da noch Yuriko, die japanische Einzelkämpferin, die in **Der Aufstand** eine eigene Mini-Kampagne spendiert bekommt. Ganz auf sich allein gestellt kämpft sich Yuriko in drei Missionen durch Untergrundbasen und darf mit vier Spezialtalenten allerhand Schabernack treiben. So schleudert die kesse Dame auf sie abgefeuerte Kugeln einfach



Eigentlich reicht schon eine dieser fliegenden japanischen Festungen, um den Feind zu zerlegen.

zurück, überredet feindliche Soldaten kurzzeitig zu desertieren oder wirft jedi-mäßig mit Einrichtungsgegenständen um sich. Das alles wirkt sehr cool und bringt Abwechslung ins Spiel. Anders sieht das beim neuen Modus Commander's Challenge aus: Hier schalten wir in Deathmatch-Geplänkel nach und nach 50 Kar-

ten frei, die sich nur durch ihre Startvoraussetzungen (etwa weniger Startkapital oder eingeschränkte Technologien) unterscheiden. Ob das dauerhaft motiviert, zeigt sich im März. Allerdings wird **Der Aufstand** nicht im Handel erhältlich sein, sondern erscheint ausschließlich als kostenpflichtiger Download. **DM**

C&C Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **März 2009**
► Hersteller **EA Los Angeles / EA** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Ich verstehe einfach nicht, warum Electronic Arts ein auf Einzelspieler ausgerichtetes Erweiterungspaket nur online vertreibt. Warum die neuen Einheiten so mächtig sind, dass ich die Missionen im Schlaf meistere und warum der im Hauptprogramm so coole Koop-Modus fehlt. Ausprobieren werde ich's wohl trotzdem – immerhin möchte ich wissen, wie die Geschichte von Alarmstufe Rot 3 weitergeht.



danielm@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: Mirror's Edge

Zuletzt gesehen: »Der Mann, der niemals lebte«

Zuletzt gelesen: C. Priest: »The Prestige«

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: In dem Stil wird meine Wohnung eingerichtet. ★★★★★

F.E.A.R. 2: Ich fand schon den ersten Teil arg eintönig. ★★★

Burnout Paradise: Erinnert mich an meine Fahrschulzeit. ★★★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: WoW, Warhammer Online

Zuletzt gesehen: »Damages« (Blu-ray)

Zuletzt gehört: Hercules & Love Affair

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: Endlich mal ein frischer Wind, sehr schön! ★★★★★

F.E.A.R. 2: Ich mag Horror. Die Level sind etwas zu monoton. ★★★

Burnout Paradise: Schnell, bunt, arcadig – großer Spaß! ★★★★★



Gunnar Lott

Director of Online gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Mirror's Edge

Zuletzt gehört: »Under Milkwood« (Hörbuch)

Zuletzt gelesen: R.S. Bakker: »Prince of Nothing«

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: Schön, frisch, cool. Macht aber nicht lange Spaß. ★★★

F.E.A.R. 2: Ist nicht ganz mein Spiel. Zu gruselig. ★★★

Burnout Paradise: Dafür lasse ich jedes Need for Speed liegen. ★★★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Fallout 3 – ich will Addons!

Zuletzt gesehen: »Der Sternwanderer«

Zuletzt gehört: »No Use for a Name« in München

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: So gut wie erwartet, nicht so brillant wie erhofft. ★★★★★

F.E.A.R. 2: Zu viel Horror. Kann danach nicht mehr einschlafen. ★★

Burnout Paradise: Super, trotzdem lieber abgesperrte Strecken. ★★★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Mirror's Edge

Zuletzt gesehen: »The Mist«

Zuletzt gelesen: A.D. Foster: »Lost and Found«

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: Toller Stil, tolles Prinzip. Atemberaubend! ★★★★★

F.E.A.R. 2: Längst nicht so packend wie Teil 1. ★★★

Burnout Paradise: Nicht gespielt. –



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Dawn of War 2, indiziertes Spiel

Zuletzt gesehen: »D.T.A.D.E.S.« (Müll!)

Zuletzt gelesen: »Senk ju vor trawelling«

Meine Meinung zu ...

Mirror's Edge: Mir egal, was alle sagen – ich find's hässlich. ★★

F.E.A.R. 2: Alma ist nicht mehr das, was sie mal war (gruselig). ★★

Burnout Paradise: Kurzzeitig kurzweilig, auf Dauer zu stumpf. ★★★★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: GTA 4

Zuletzt gesehen: »Dexter«, 2. Staffel (DVD)

Zuletzt gelesen: Terry Pratchett: »Thud!«

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: Cooler Stil, wenig Spiel. ★★★

F.E.A.R. 2: Nicht gespielt. –

Burnout Paradise: Die Physik ist ein Witz. ★★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Burnout Paradise

Zuletzt gesehen: »The Dark Knight« (Blu-ray)

Zuletzt gehört: Soundtrack zu Battleforge

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: Hab ich geflucht! Trotzdem ein tolles Spiel. ★★★★★

F.E.A.R. 2: Recht gruselig, trotzdem ist die Luft raus. ★★

Burnout Paradise: DAS ist ein Action-Rennspiel! ★★★★★



Florian Klein

Trainee florian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Dawn of War 2

Zuletzt gesehen: »Generation Kill«

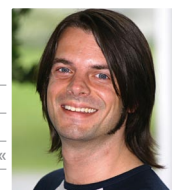
Zuletzt gelesen: R. S. Bakker: »Prince of Nothing«

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: Ich mag stilsichere, schnelle Frauen. ★★★★★

F.E.A.R. 2: Zu wenig Horror, (noch) ausreichend viel Shooter. ★★

Burnout Paradise: Hoch motorisiert, hoch motiviert! ★★★★★



Christian Schneider

Online-Redakteur chs@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Requiem: Avenging Angel

Zuletzt gesehen: »Der Mann, der niemals lebte«

Zuletzt gelesen: George Orwell: »Farm der Tiere«

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: Licht, Farbe und Bewegung werden zum Erlebnis. ★★★★★

F.E.A.R. 2: Kaum Grusel, aber erneut spaßige Kämpfe. ★★

Burnout Paradise: Nicht gespielt. –



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Pro Evolution Soccer 2009

Zuletzt gesehen: Schwabinger 7

Zuletzt gelesen: Bukowski: »Jeder zahlt drauf«

Meine Meinung zu...

Mirror's Edge: Nicht das, was ich erwartet habe. ★★★

F.E.A.R. 2: Gefühlt zwei Jahre zu spät. ★

Burnout Paradise: Für mich persönlich zu arcadig, sonst super. ★★★★★




Petra Schmitz

fragt sich, welche Route sie durchs Verlagsgebäude nehmen muss, um schneller ins Büro zu kommen. Oder hinaus.


Fabian Siegismund

fragt sich, welche Route er nehmen muss, um Electronic Arts daran zu hindern, gurkige Lizenzspielchen zu produzieren.

Action

Sprung ins Glück

Manchmal fehlt lediglich ein kleiner Anstoß für den entscheidenden Hüpfer.

Wenn Sie **Mirror's Edge** schon besitzen und beim besten Willen nicht wissen, wie Sie sich auf den Kursen weiter verbessern können, sollten Sie kurz Youtube besuchen. Geben Sie »Mirror's Edge Time Trial« in die Suchmaske ein, picken Sie ein Video raus, schauen und staunen Sie. Staunen darüber, welche Bewegungsoptionen Digital Illusions modernes Jump&Run bietet, wenn man nur genau hinschaut, die Heldin Faith im Griff hat und sich was traut. Aber holen Sie sich nur Inspirationen, keine Lösungen.

Mirror's Edge macht's wie Portal. Es legt Ihnen die einfachste Lösung parat und überlässt alles Weitere Ihnen. Wenn Sie das An-

gebot annehmen, entfaltet sich vor Ihnen ein Titel, der Köpfchen, Fingerfertigkeit und Wagemut einfordert, Sie für den Einsatz allerdings auch mit derart intensiven Glücksmomenten belohnt, wie sie Ihnen aktuell kaum ein anderes Spiel bescheren kann. **PET**



Auf Youtube können Sie sich Inspiration für Mirror's Edge holen.

Action-Inhalt

Tests

Mirror's Edge.....	70
F.E.A.R. 2: Project Origin.....	74
Battle Tanks: T-34 vs. Tiger	77
Dark Horizon.....	77
Der Herr der Ringe: Die Eroberung.....	78
Saints Row 2.....	82

GameStar-Action-Charts 03/2009

GameStar-Action-Charts 03/2009																
Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07 (94)	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	Activision	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 04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
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	
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**.

Wenn Faith durch geschickte Manöver Tempo aufnimmt, setzt das Spiel das durch eine höhere Geschwindigkeit, einen **Verwischeffekt** und Windgeräusche um.



Mirror's Edge

Facts

- 11 Kapitel
- 54 Level-Abschnitte
- 23 Time Trials
- 3 Geganertypen
- 30 Koffer
- 51 Artworks
- 11 Videos
- 20 Musikstücke

Das wunderschöne Action-Experiment von Digital Illusions lässt Sie spüren, was Tempo ist – um Sie dann gleich wieder auszubremsen.

DVD
Video-Special
Wertungskonferenz

DVD XL
Video: Ein Rennen

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5691

Über Dächer, durch Tunnels, hinein in modernste Bürokomplexe, Werkshallen und die Straßen einer Stadt geht die wilde Hatz des Actionspiels **Mirror's Edge**. Im Kern ist der Titel ein waschechtes Jump&Run – mit der minimalen Neuerung, dass Sie der Heldin nicht wie beispielsweise Lara in den **Tomb Raider**-Spielen über die Schulter schauen, sondern alles in Ego-Perspektive erleben.

Das Publisher-Entwickler-Duo Electronic Arts und Digital Illusions (**Battlefield 2**) hat **Mirror's Edge** über dieses Alleinstellungsmerkmal im Veröffentlichungsvorfeld schon mal als Meilenstein des Genres verkauft. Und tatsächlich merkt man einen Effekt: Be-

wegungen wie halsbrecherische Sprünge und Sprints werden deutlich direkter wahrgenommen als in vergleichbaren Titeln. Insofern ist das Experiment durchaus gelungen. Und auch in Sachen visuellem Design sowie Sound setzt **Mirror's Edge** Maßstäbe. Allerdings hält das Abenteuer der jungen Faith auch einige Wermutstropfen parat, die höhere Wertungsweihen verhindern.

Dröge Dystopie

Man schreibt das Jahr 2020. In einer nicht näher genannten Großstadt kontrollieren die Obrigkeiten die Information und somit die Gedanken und das Leben der Bevölkerung. Alles ist klinisch sauber,

die Metropole gleicht einem riesigen sterilen Werkskomplex, in dem ein geöltes Rädchen perfekt ins nächste greift, nirgendwo regt sich Individualismus. Die supersportliche Faith gilt in dieser Stadt als Gesetzlose: Sie liefert als sogenannte »Runnerin« illegal Informationen, ist sozusagen eine Piraten-Postbotin, die ihre kostbare Fracht per pedes über die Hochhausdächer ausliefert.

So zumindest soll man sich das originelle Spiel-Umfeld von **Mirror's Edge** vorstellen. Das Szenario bleibt allerdings weitgehend abstrakt: Zwar hat der schwedische Entwickler die Architektur der Stadt zugleich steril wie wundervoll faszinierend umgesetzt,

nur vom Überwachungsgebilde, das sich durch Straßenschluchten, Häuser und Wohnungen ziehen soll, merkt man nichts. Da können die Heldin und andere Charaktere in den Zwischensequenzen (teils in Spielgrafik, teils in hübschen Zeichentrickfilmchen) noch so sehr darauf pochen, dass alles ganz schlimm ist – fühlbar wird das nie. Und welcher Art die Informationen sind, die Faith und Kollegen transportieren, spielt überhaupt keine Rolle.

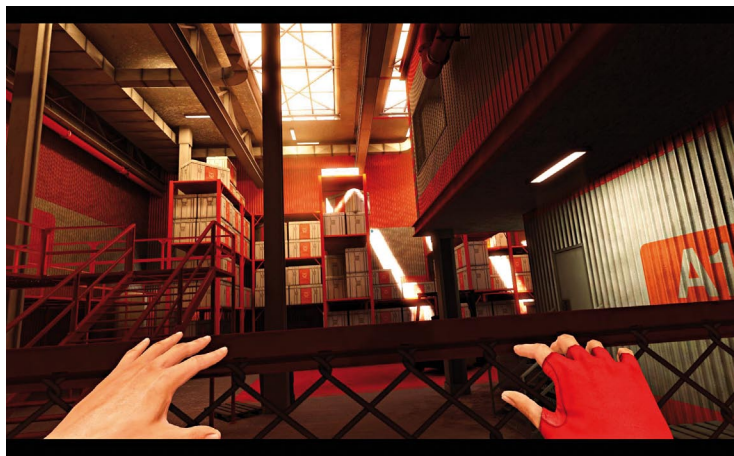
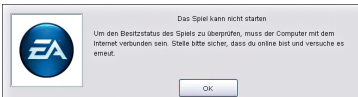
Bei all dem Wischiwaschi ist es nicht verwunderlich, dass auch die dünne Handlung (Faith sucht einen Mörder, um ihre Schwester zu retten, und kommt dabei einer Verschwörung auf die Schliche)

Unsichtbarer Kopierschutz

Electronic Arts hat **Mirror's Edge** mit dem Sony-Kopierschutz Securom versehen, der

eine Internet-Aktivierung erfordert. Das steht zwar auf der Verpackung und im Handbuch, allerdings bekommen Sie von dem Mechanismus nur etwas mit, falls Sie das Spiel ohne aktive Internetverbindung installieren – dann erhalten Sie eine Fehlermeldung (siehe Bild). Sind Sie hingegen mit dem Internet verbunden, schickt das Spiel unbemerkt seine Daten zur Verifizierung los.

Laut EA lässt sich **Mirror's Edge** auf fünf Rechnern beliebig oft installieren, eine Revoke-Funktion (um eine Installation rückgängig zu machen) fehlt. Pro Key lässt sich nur ein Internet-Konto anlegen, um Erfolge aus Time Trials mit anderen Spielern zu vergleichen. **Mirror's Edge** benötigt nach der Freischaltung keine DVD im Laufwerk.



Die PC-Version wird in jeder Auflösung von **schwarzen Balken** am Bildschirmrand verunziert.



Unangenehm wird es, wenn Faith im Nahkampf auf **zwei Widersacher** gleichzeitig trifft. Die Dame verkraftet nämlich nur wenig und geht nach ein paar Schlägen zu Boden.



Gelegentlich wird die Heldin aus einem **Hubschrauber** unter Beschuss genommen. Tödliche Treffer lassen sich vermeiden, indem man ständig in Bewegung bleibt.



In mehreren Levelabschnitten liefern Sie sich **Verfolgungsjagden** mit anderen Runnern. Hier hetzt Faith einem Typen namens Jackknife nach.



Wenn sich mehr **Grautöne** ins Bild mischen, ist Faith verletzt und sollte das Weite suchen. Dann heilt sie sich nach einigen Sekunden automatisch.

am Ende so manche Frage unbeantwortet lässt und schnell in der Erinnerung verblasst.

Besser als in 007

Das brüchige Handlungskorsett von **Mirror's Edge** dient dazu, Faith durch insgesamt elf Missionen zu hetzen, in denen sie vor allem eins muss: schnell von A nach B kommen. Für das Bewegungsrepertoire der Heldin haben sich die Entwickler kräftig von der Trendsportart Parkour (zu sehen etwa in der Auftaktsequenz des Bond-Streifens **Casino Royale**) inspirieren lassen. Faith springt in absurde Tiefen und rollt sich bei Landung butterweich ab, sie läuft an senkrechten Wänden hoch, dreht sich dann um 180 Grad und hechtet an eine nahe Kante. Bei Sprüngen über Hindernisse zieht sie die Beine an, um millimeterknapp drüber zu schrammen, oder sie rutscht auf dem Hosenboden unter Barrikaden durch. Doch Faith hat noch ein bisschen mehr drauf als jeder Top-Parkourläufer. Beispielsweise bringt sie es fertig, einige Meter auf einer Wand zu laufen, um sich dann geradeaus auf den nächsten Sims zu katapultieren. Eine kleine Kiste dient ihr als Sprungschanze für unrealistisch hohe und weite Hüpfen. Und sie kann – nur an einer Stange baumelnd – ohne Schwung zu einem deutlich höheren Abschnitt hech-

ten. Alles toll, physikalisch allerdings unmöglich.

Rauschrennen

Voraussetzung für fantastisch umgesetzte und in rauschhaftem Tempo aneinandergereihte Bewegungsstafetten sind Sie und Ihr Timing. Wenn Sie die Heldin mit wenigen, schnell erlernten Tastendruckungen flüssig Hindernisse und Abgründe nehmen lassen, nimmt Faith tatsächlich spürbar an Fahrt auf. Das Spiel übermitteln das nicht nur über ein gesteigertes Tempo, sondern auch über einen Verwischeffekt an den Rändern des Bildschirms und durch ein dezentes Rauschen auf den Ohren. Ein Patzer Ihrerseits, etwa ein minimal zu spät angesetzter Sprung, unterbricht den Bewegungsfluss wieder. So wird **Mirror's Edge** zum Reaktionsspiel, bei dem Sie in Sekundenbruchteilen Möglichkeiten erkennen, Richtungsentscheidungen treffen und Faith mit präzisen Kommandos von einem Stunt in den nächsten katapultieren – in den besten Momenten entsteht daraus ein unglaublich mitreißender Temposog.

Leider hält der nur selten an, denn das Leveldesign bremst Faith aus. Immer wieder stoppen Kletterpassagen den Spielfluss, in den zahlreichen Innenarealen krabbeln Sie so manches Mal durch Lüftungsschächte, hangeln an Kanten oder liefern sich Kämpfe.

Zudem ist der Weg – trotz roter Markierungen auf den ersten beiden Schwierigkeitsgraden – nicht immer auf Anhieb erkennbar. Das bedeutet: anhalten und umschauen, um vertraute Formen zu finden. Weil Faith bei Fehlritten oft tödlich abstürzt, wird **Mirror's Edge** an manchen Stellen zur Versuch-und-Irrtum-Kette.

Kürzer ist besser

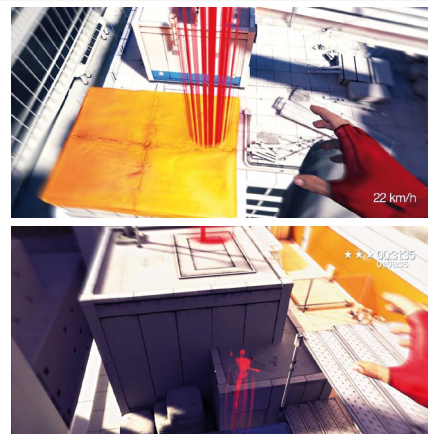
Ein bisschen fad bei der schicken Akrobatik: Die Heldin lernt nichts Neues hinzu, das Spiel spult immer wieder die gleichen Bewegungsmuster ab. Das einzige, was Ihnen nicht schon im Tutorial vorgekaut wird, ist Faiths Fähigkeit, Fensterscheiben zu zerbrechen. Auch in den Levels verwurstet das Spiel ständig bereits bekannte Elemente. Kennen Sie

ein Dach der Stadt, kennen Sie im Prinzip alle, kennen Sie einen Bürokomplex, kennen Sie alle – auch wenn sich das Layout nie hundertprozentig gleicht. Trotzdem mangelt es an wirklichen Überraschungen, zumindest beim ersten Durchspielen. Wenn Sie den Story-Modus erneut angehen oder sich an einem so genannten Speedrun (Rennen gegen die Zeit durch ein ganzes Kapitel) versuchen, werden Sie bemerken, dass durchaus alternative Routen existieren. Mal können Sie ein paar Meter Laufweg durch einen direkten Sprung an eine Kante einsparen, mal entdecken Sie, dass sich ein bremsendes Hindernis mit einem flotten Mauerlauf vermeiden lässt.

Dieses clevere Leveldesign schlägt sich noch deutlicher in den

Rennen gegen die Zeit

In den Time-Trial-Herausforderungen laufen Sie gegen die Zeit in Mini-Abschnitten rote **Kontrollpunkte** ab. Durch geschicktes Ausnutzen von Faiths Bewegungsrepertoire und dem Leveldesign holen Sie mit etwas Übung immer bessere Zeiten raus. Hübsch: Sie können sich Ihren **Ghost** anzeigen lassen, für eine Fehleranalyse und als Motivation.



Spieglein, Spieglein ...

Christian Schmidt: Man kann die Stilsicherheit von Mirror's Edge gar nicht genug loben: Das Spiel ist ein durchdachtes, bis ins Detail überzeugend umgesetztes Design-Kunstwerk. Und Spaß macht's auch noch! Allerdings hat das sehr kurze Abenteuer ein grundlegendes Problem: Schon im Tutorial haben Sie eigentlich alles gesehen, spielmechanisch kommt in den folgenden Stunden nichts Neues mehr. Auf Dauer hat mich nur die (arg dünne, aber toll präsentierte) Story zum Weiterspielen motiviert. Die wahre Faszination des Spielsystems zeigt sich in den Rennen, in denen ich mich ohne Ablenkung durch Hochhauswelten schlängle – ein Traum für ehrgeizige Sekundenjäger. Kurzum: kein perfektes Spiel, aber perfektes Design. Aus der Masse der uniformen Immergleich-Spiele ragt Mirror's Edge heraus wie ein weißer Wolkenkratzer.



christian@gamestar.de

Den Sprung wagen

René Heuser: Innovation ist ein seltenes Gut. Publisher melken lieber etablierte Konzepte, als mit einem neuen Ansatz ein Risiko einzugehen. Electronic Arts und Dice sind mit Mirror's Edge diesen Weg gegangen. Das allein verdient schon Anerkennung. Sicher, Innovationen bedeuten noch nicht automatisch Spielspaß, und Mirror's Edge ist nicht ohne Fehler. Aber ähnlich wie bei Assassin's Creed zählt für mich am Ende, welche positiven Erlebnisse sich einprägen, an welche einzigartigen Momente ich mich später erinnern werde. Ich bin froh, dass Dice so viel Mut aufgebracht hat. Ich hoffe nur, dass dies auch die Spieler tun, und etwas Neues wagen.



rene@gamestar.de

Die rote Spur

Auf den ersten beiden Schwierigkeitsgraden verraten **rot markierte Bretter, Rohre oder Steinhäufen**, wo es in den Abschnitten weitergeht. Auf dem dritten Schwierigkeitsgrad sind die roten Hilfen abgeschaltet, Sie müssen die Route selber finden.



»Time Trials« nieder. Dabei handelt es sich größtenteils um Mini-Abschnitte, die aus den Levels kopiert wurden. Dort müssen Sie gegen die Uhr rote Kontrollpunkte ablaufen. Wer dabei geschickt vorgeht, Abkürzungen sucht und findet, kann auf den Routen teils Sekunden, teils sogar Minuten rauschlagen. Erreichte Qualifikationszeiten schalten weitere Kurse frei.

Drei gegen drei

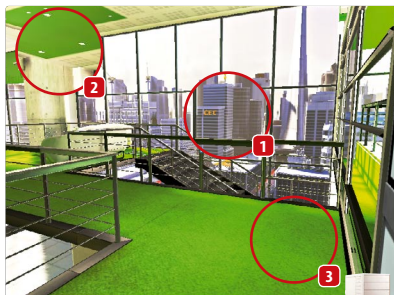
Zuweilen stellen sich Faith Gegner in den Weg. Davon gibt es nur drei Varianten: einfache Polizisten, schwer gepanzerte Spezialeinheiten und agile Jäger. Polizisten

und Spezialeinheiten schießen aus Pistolen, Scharfschützengewehren, Schrotflinten und MGs; bei den Jägern handelt es sich um böse Runner, die der Heldin in Sachen Akrobatik und Laufstärke in nichts nachstehen und sie auch über weite Strecken verfolgen.

Weil Faith bereits nach wenigen Kugeln oder Tritten zu Boden geht, sollten Sie entweder einen gesunden Mindestabstand zu den Gegnern halten oder dafür sorgen, dass die Widersacher flott ausgeschaltet werden. Das Spiel spendiert Ihnen hierfür drei Angriffsarten. Simple Entwarnen mit anschließender Kopfnuss etwa. Oder

TECHNIK-CHECK

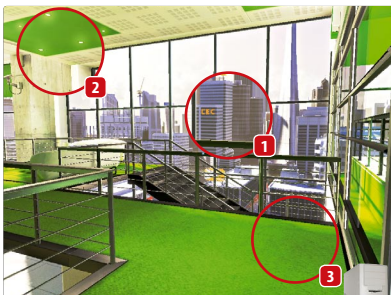
MIRROR'S EDGE



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

► 1024x768 ► minimale Details

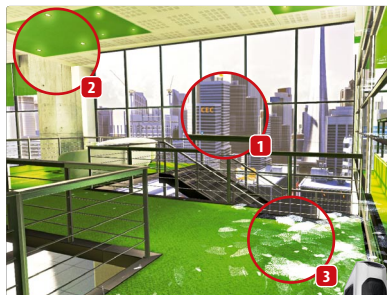
Mit minimalen Details läuft Mirror's Edge auf älteren PCs nur mit niedrigen Texturdetails **1**, (Beleuchtungs-) Effekten **2** und ohne PhysX-Scherben **3**.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2 5000+ • 2,0 GByte • GEFORCE 9600GT

► 1280x1024 ► mittlere Details

Eine Geforce 9600 GT oder Radeon HD 3850 schaffen nur mittlere Details. Im Vergleich zu den minimalen Einstellungen sind die Texturen schärfer **1** und die Beleuchtung stimmiger **2**.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte • GEFORCE GTX 260

► 1920x1200 ► maximale Details ► 4xAA

Auf High-End-PCs können Sie problemlos alle Regler auf Anschlag stellen – inklusive achtfacher Kantenglättung. Die Texturen **1** und PhysX-Scherben **3** sehen um einiges besser aus.

TECHNIK-TIPPS

- Bereits mit einer Radeon HD 4670 oder Geforce 8600 GTS lassen sich (512 MByte Videospeicher vorausgesetzt) Auflösungen von 1680 x 1050 flüssig spielen, wenn Sie auf Anti-Aliasing verzichten.
- Ohne Nvidia-Karte sollten Sie die PhysX-Effekte abstellen, da es sonst selbst mit Vierkern-CPU's zu starken Leistungseinbrüchen kommt.
- Erst ab einer Geforce 9600GT und Dual-Core-CPU sollten Sie PhysX aktivieren.
- ATIs Crossfire wird (noch) nicht unterstützt.
- Bei Grafikkarten mit 256 MByte Videospeicher stellen Sie die Texturdetails auf Mittel.
- Ohne Shader Model 3.0 und unter 256 MByte Videospeicher startet das Spiel nicht.

Checkliste

- 8,0 GB Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 1,0 GB (XP)/1,5 GB RAM (Vista)
- Shader-3.0-Karte mit 256 MByte V-RAM
- DirectX 9.0c

FL

SO LÄUFT MIRROR'S EDGE 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 der Prozessor ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	6600 GT				6800 GT				6800 Ultra			
	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT
PROZESSOR	Geforce 6	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT
	Geforce 7	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT	X1900 XT
	Radeon X1000	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS	8600 GTS
	Geforce 8/9/GTX	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	4670	4670	4670	4670	4670
SPEICHER	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	4670	4670	4670	4670	4670
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE	965 XE	965 XE	965 XE	965 XE	965 XE
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57	FX-57
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6000+	6000+	6000+	6000+	6000+	6000+	6000+
LEGENDE	Phenom	8450	8750	9500	9650	9650	9650	9650	9650	9650	9650	9650
	Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600	E8200	E8200	E8200	E8200	E8200	E8200	E8200	E8200
	Core 2 Quad	Q6600	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300	Q9300
	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096	4.096	4.096

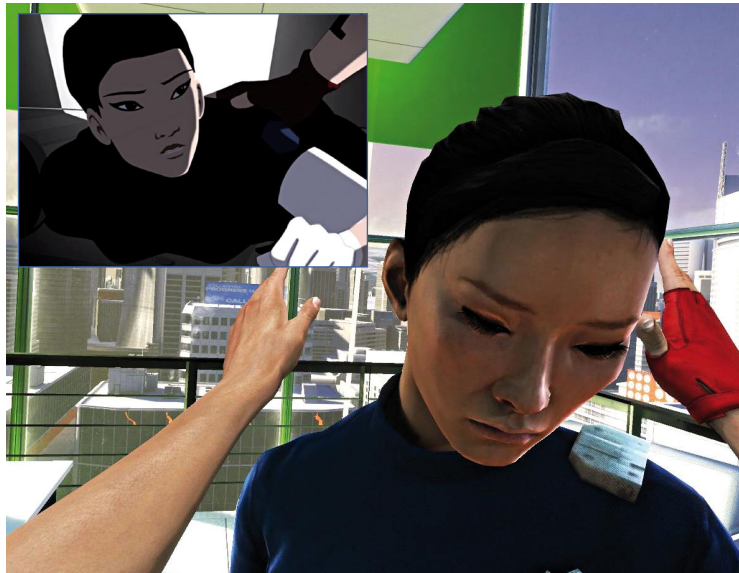
4 technisch unmöglich
rückt stark

Bei ATI-Karten stellen Sie PhysX wegen Leistungseinbrüchen ab.

läuft so flüssig: 1024x768
Texturen: Mittel
AA: Aus
Grafikqualität: Mittel

läuft so flüssig: 1280x1024
Texturen: Mittel
AA: Aus
Grafikqualität: Hoch

läuft so flüssig: 1680x1050
Texturen: Höchste
AA: Aus
Grafikqualität: Höchste



Die Handlung des Spiels wird teilweise in **Zeichentrick**, teilweise in **Spielgrafik** erzählt.

aber den brachialen Kampf, in dem Sie mit einem aus dem Sprung oder einer Rutschbewegung heraus ausgeführten Tritt schnell die Oberhand gewinnen. Am effektivsten sind Attacken, die Sie am Ende eines Mauerlaufs ausführen. Dann liegt der Gegner gleich am Boden.

Praktisch: Sobald Faith einen Feind niedergedrückt hat, darf sie dessen Waffe nutzen, bis das Magazin leer geballert ist. Nur die Elektroschocker der Jäger bleiben der Frau verwehrt.

Credo der Klarheit

Die Welt von **Mirror's Edge** wirkt in etwa so echt wie eine mit Wasserfarben nachgemalte Mona Lisa. Die Häuser, Straßen und Räume sind so sauber, als hätte man sie gerade erst gebaut. Säcke und Schutt erstrahlen in klinischem Weiß. Und wenn's bunt wird, wird es sattbunt. Ein makellos blauer Himmel überspannt die Stadt, Fassaden und Wände funkeln in Gelb, Grün und Orange. Das optische Credo des Spiels: klare Formen, klare Farben, keine kleinteiligen Details. Ein Stil, den man mögen muss, aber nachweislich ein Stil. Zum Unterstreichen nutzt Digital Illusions mo-

derne Effekten wie Shader, HDR und (auf aktuellen Geforce-Karten) PhysX-Unterstützung. Selbst viele der aus der Distanz platt wirkenden Texturen bekommen aus der Nähe eine Struktur.

Passend zur Optik versorgt Sie das Spiel musikalisch mit gelungenen elektronischen Klängen, unter die sich dezent Geräusche der Stadt mischen. Eine fast rundum gelungene Angelegenheit, nur die teilweise hölzern klingenden deutschen Sprecher trüben das KLANGERLEBNIS etwas.

Außergewöhnlich

Mirror's Edge ist nicht das bahnbrechende Meisterwerk geworden, das viele sich erhofft haben – dafür ist es zu arm an Abwechslung, zu dünn bei der Story und auch schlicht zu kurz: Erfahrene Spieler haben die Kampagne nach maximal sechs Stunden durch. Aber ähnlich wie **Prince of Persia** im letzten Monat bettet es sein solides Spielprinzip in einen außergewöhnlichen Stil ein. Allein für diesen Mut muss man es respektieren, für die sympathische Faith kann man es mögen, und für das Glücksgefühl nach einem perfekten Run sogar lieben. **PET**

Das ist Kunst!

Petra Schmitz: Trotz all der kleinen und größeren Macken, die **Mirror's Edge** hat, gefällt mir der Titel wie kaum ein anderes vergleichbares Spiel. Mich überfällt nämlich regelmäßig eine kleine Euphorie, wenn Faith Fahrt aufnimmt, wenn die Dame Hindernisse wie im Rausch nimmt, wenn ich sie den Gegnern einfach davon preschen lasse. Außerdem kitzelt es meinen Ehrgeiz, denn ich weiß, dass es bis zu einem gewissen Grad immer noch schneller durch diese fantastische Kulisse geht. Durch diese Kulisse, die zwar nur aus vielen kleinen immer wiederkehrenden Versatzstücken zusammen gebaut wurde, aber für mich längst nicht mehr nur Leveldesign oder Grafik darstellt, sondern Kunst.



petra@gamestar.de



Wenn die **Waffe** eines Gegners rot wird, können Sie sie ihm entwenden und selbst nutzen.

MIRROR'S EDGE

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Digital Illusions (Battlefield 2142, GS 12/06: 89 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Musik-CD, 24 S. Handb. USK ab 16 Jahren

TERMIN (D) 15.1.2009
CA. PREIS 50 Euro



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

GENRE ACTION

SPASS
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL
Tempo und Leveldesign halten durchgehend bei der Stange.
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 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
3,0 GHz Intel 3,6 GHz Intel Core 2 Duo E4300
A64 3000+ AMD A64 3500+ A64 X2 4000+
1,0 GB RAM 1,0 GB RAM 1,0 GB RAM
7,2 GB Festplatte 7,2 GB Festplatte 7,2 GB Festplatte

PROFITIERT VON Gamepad, Nvidia PhysX
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Aktivierung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN
Geforce 6600 / 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 + eindrucksvolle Architektur + butterweiche Animationen + ungewöhnlicher Stil + wiederholte Elemente + schwarze Balken 9 / 10
SOUND + gute Soundkulisse + sehr passende, atmosphärische und treibende Musik + deutsche Sprecher teils gut ... + ... teils mäßig 9 / 10
BALANCE + Wegweiser-System + Tutorial + Hinweistexte + drei Schwierigkeitsgrade + zu wenig Herausforderungen + viel Trial-and-Error 7 / 10
ATMOSPHÄRE + imposante Schauplätze + futuristisches Ambiente + schicke Comic-Sequenzen + Überwachungsstaat kaum spürbar 9 / 10
BEDienung + eingängige Bedienung + perfekt steuerbar mit Maus und Tastatur oder Gamepad + Faith reagiert nicht immer nachvollziehbar 9 / 10
UMFANG + alternative Routen + Time Trials + Speedruns + sehr kurze Spielzeit + viel Wiederholung + geringe Gegnervielfalt 6 / 10
LEVELDESIGN + logische Routen durch die Abschnitte + Abkürzungen für schnellere Bewegungen + meist linear + viele sehr ähnliche Abschnitte 9 / 10
KI + böse Runner verfolgen Faith schlaue durch die Levels + Gegner suchen Deckung ... + ... stehen aber oft mitten in der Schussbahn rum 8 / 10
WAFFEN & EXTRAS + Faith kann Waffen der Gegner nutzen + unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten + keine Heldinnen-Entwicklung (etwa neue Bewegungen) 8 / 10
HANDLUNG + sympathische Heldin + überraschende und tragische Momente + dünne, sprunghafte und hanebüchene Story + viele offene Fragen 6 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

FAZIT Ungewöhnliches, sehr stylisches Action-Experiment.

80

SPIELPASS

Mit aktivierter **Zeitlupe** können Sie sich auch auf Tuchfühlung in den Kampf gegen mehrere Gegner wagen.

F.E.A.R. 2 Project Origin

Facts

- 14 Kapitel
- 11 Waffen
- 4 Granatentypen
- 49 Erfolge
- 3 Schwierigkeitsgrade

Aus dem Mädchen Alma ist eine erwachsene Frau geworden. Doch an die Größe ihrer Kindheitstage kommt sie nicht heran.

! Deutsche Version

In der hiesigen Version von F.E.A.R. 2 fehlen die teils übertriebenen Bluteffekte des US-Originals. Zudem können Sie keine Gliedmaßen durch Schüsse abtrennen. Anders als noch im ersten Teil ist es nun jedoch möglich, Gegner mit den Bolzen aus dem so genannten Hammerhead an Wänden festzunageln.

DVD
Video-Special

ab-18-DVD
längere Version

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5685

Die übersinnlich begabte Alma ließ uns 2005 vor Angst schlottern. In Monoliths Ego-Shooter **F.E.A.R.** legte sie in Gestalt eines kleinen Mädchens zusammen mit dem irren Paxton Fettel eine Spur aus Blut und Visionen, die uns in eine geheime Forschungseinrichtung und schließlich zu einer gigantischen Explosion führte.

In der Fortsetzung **F.E.A.R. 2: Project Origin** erleben wir diese Explosion erneut, allerdings in der Haut eines neuen Helden und aus dem obersten Stockwerk eines Hochhauses, meilenweit von der Forschungseinrichtung entfernt. **F.E.A.R. 2** setzt etwa 30 Minuten vor Ende des ersten Teils ein. Als Michael Becket, Mitglied einer Spezialeinheit, sollen Sie die Leiterin der Experimente an

Alma in Gewahrsam nehmen. Genervte Aristide befindet sich angeblich in ihrer Penthouse-Wohnung. Doch die Dame ist längst geflohen, vor einer Gruppe schießwütiger Söldner unter dem Befehl eines gewissen Vanek. Bevor Sie es aus dem Gebäude schaffen, hebt Sie eine Explosion aus den Schuhen. Sie werden ohnmächtig und erwachen in einem Krankenhaus – in dem Vaneks Männer zwischenzeitlich auch schon aufgeschlagen sind. Ebenso wie die plötzlich körperlich erwachsene Alma und ihre Mutantenbrut.

Mutantendresche

Vanek und Konsorten sowie Alma und Anhang sind Ihre Gegner in **F.E.A.R. 2**. Während Vanek menschliche Widersacher auf Sie

hetzt, hat die übersinnliche Dame neben den bereits aus dem Vorgänger bekannten gedankenmanipulierten Soldaten und unsichtbaren Androiden noch weitere Schrecken parat. Wieselflinke halbnackte Mutanten flitzen auf allen Vieren durch manchen Abschnitt, klemmen sich wie Spinnen in Ecken und springen Ihnen rasend schnell ins Gesicht. Loswerden können Sie die Burschen, indem Sie flott auf die zweite Maustaste hämmern und so Faustschläge austeilen. Von einem anderen Kaliber sind Unholde, die Leichen von Soldaten auferstehen lassen und diese dann auf Sie jagen. Die Knilche schlucken ganze Magazine, bevor sie zu Boden gehen. In den meisten Fällen können Sie den übersinn-

lichen Zombies davonlaufen. Nur an einer Stelle müssen Sie sich dem Kampf stellen, sonst erscheint der Aufzug nicht, der Sie ins nächste Stockwerk bringt – das wirkt aufgesetzt.

Verdummung

Seit 2005 gilt **F.E.A.R.** als Referenz in Sachen Gegner-Intelligenz. Die Söldner von Paxton Fettel nutzten intelligent Deckungen, schufen sich sogar selber welche und umliefen Sie, sofern es das Leveldesign zuließ. Ähnlich verhalten sich die menschlichen Widersacher im Nachfolger auch, je-



Die **Strahlenkanone** sorgt für coole Effekte, aber der Schaden ist vergleichsweise gering.



Sobald Sie diese normalerweise getarnten **Monster** getroffen haben, werden sie sichtbar.

Um F.E.A.R. 2 spielen zu können, müssen Sie sich ein Steam-Konto zulegen und den Titel über Valves Vertriebsplattform einmalig freischalten. Das bedeutet nicht, dass Sie stets online sein müssen, wenn Sie Alma und Co. jagen; Steam lässt sich auch in den Offline-Modus schalten.

zen verlagern ihre Positionen, und gelegentlich wirft man mit Granaten nach Ihnen, wenn Sie sich in einer Ecke verschanzt haben. Insgesamt fehlt den Gegnern das Quäntchen Aggressivität, um wirklich herausfordernd zu sein.

F.E.A.R. 2 wartet wieder mit einem gelungenen Waffenarsenal auf, das größtenteils aus dem ersten Teil bekannt ist. Neben Standards wie Pistole, MG, Schrotflinte, Scharfschützengewehr und Rake-

tenwerfer sind auch wieder das Bolzenschussgerät und eine verbesserte Variante der Plasma Gun dabei. Letztere schmort jetzt nicht nur einen Gegner bis aufs Skelett runter, sondern gleich mehrere, sofern die nah genug beieinander stehen. Dazu gesellen sich noch ein Flammenwerfer und die aus **F.E.A.R.: Extraction Point** (dem Addon des ersten Teils) stammende Strahlenkanone; beide sorgen zwar für ansehnliche grafische Effekte, entpuppen sich allerdings als vergleichsweise ineffektiv.

Ihre mächtigste Waffe ist wie schon im ersten Teil die Zeitlupe. Mit der lassen sich gleich mehrere Gegner locker durch Schläge und Tritte ausschalten. Die Spezialfähigkeit werden Sie auf den unteren Schwierigkeitsgraden allerdings nicht oft benötigen, denn die Gegner gehen auch so flott zu Boden. Ihr neues Können, Gegenstände wie Tische umzuschubsen, um sich so Deckung zu verschaffen, ist vollends überflüssig. Die Levels bieten auch so schon ausreichend Rückzugsmöglichkeiten.

F.E.A.R. 2



Für F.E.A.R. 2 brauchen Sie keinen neuen PC, auch wenn Sie dann auf scharfe Texturen **1**, anisotrope Filterung **2** sowie Kantenglättung **3** verzichten müssen.



Bereits mit einem Standard-PC spielen Sie in maximalen Einstellungen inklusive scharfer Texturen **1**. Nur anisotrope Filterung **2** und Kantenglättung fehlen **3**.



Bereits mit einem halbwegs aktuellen Dual-Core-PC spielen Sie F.E.A.R. 2 in maximalen Details und mit vierfachem Tiefenfilter **2** sowie Kantenglättung **3**.

SO LÄUFT F.E.A.R. 2 AUF IHREM PC

- ▶ Bereits ab einer GeForce 8800GT oder Radeon HD 4830 können Sie problemlos bei maximalen Details Kantenglättung hinzuschalten.
 - ▶ Aktivieren Sie unbedingt in den erweiterten Grafikoptionen »VSync«, ansonsten treten oft hässliche Zeilenverschiebungen auf.
 - ▶ F.E.A.R. 2 legt einen Griebel-Filter über das Bild, der nicht jedermanns Geschmack ist. Alle Versuche, diesen zu deaktivieren, schlugen fehl.
 - ▶ Wenn Sie die übertriebenen Unschärfe-Effekte nerven, schalten Sie diese unter »Motion Blur« einfach aus.
 - ▶ Obwohl das Programm nicht explizit darauf hinweist, übernimmt es einige geänderte Grafik-Einstellungen erst nach einem Neustart.
- ### Checkliste
- ▶ 12 GByte Speicherplatz
 - ▶ 2,6 GHz Prozessor
 - ▶ 1,0 GByte RAM
 - ▶ Shader-2.0-Karte
 - ▶ DirectX 9.0c
- HW**

Checkliste

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

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 G2										
		Radeon X1000	X1300	X1600 GT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 GT	X1950XTX											
		Geforce 8/9/GTX		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GTS	9800 GTX	9800 GTX+								
		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	Q 950	960 XT											
		Athlon 64		3200+	3500+	3500+	4000+	FX-57											
		Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	6000+									
		Phenom						8450	8750	9500	9650								
		Core 2 Duo						E4300	E6300	E6600	E6700	E6800							
		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								

4 **technisch unmöglich**

läuft so flüssig:
1280x1024
mittlere Details
HDR Aus

läuft so flüssig:
1680x1050
maximale Details

läuft so flüssig:
1920x1200
maximale Details
4x AA

Diesen widerlichen **Kreaturen** können Sie bei Körperkontakt auf die Nase hauen.



Ausgegruselt

Das Besondere am ersten **F.E.A.R.** waren die wohl dosierten Schock- und Gruseleinlagen. Auch **F.E.A.R. 2** wartet mit so manchem Schreckmoment auf, etwa wenn Alma Ihnen das erste Mal so richtig nahe kommt oder Sie dem mysteriösen Snakefist gegenüber treten, der Ihnen von Anfang an Tipps ins Ohr flüstert. Trotzdem erreicht das Spiel selten die Intensität des Vorgängers. Das liegt schlicht daran, dass Sie – sollten Sie den ersten Teil gespielt haben – wissen, wer Alma ist und was die Frau antreibt. Suchten die Visionen in **F.E.A.R.** Sie noch unvermittelt heim, so werden Sie nun zuweilen dazu gezwungen, sich Episoden aus Almas Vergangenheit anzuschauen. Gleich zu Beginn stoßen Sie auf ein leuchtendes Loch im Boden, etwas später sollen Sie in einen unheimlich leuchtenden Pool tauchen. Tun Sie es nicht, geht's nicht weiter im Spiel. So verschenkt **F.E.A.R. 2** das permanente Gefühl des Ausgeliefertseins. Welche Verbindung zwischen dem Helden und Alma besteht und ob die Gruselfrau einem nicht doch wohlgesonnen ist, bleibt dafür lange ein motivierendes Rätsel.

Die vielen gut in Szene gesetzten Zwischensequenzen und Visionen tragen viel zur Atmosphäre bei. Und wenn Ihre Kameraden (die Sie immer nur wenige Meter weit begleiten) plötzlich Almas Macht zum Opfer fallen, ferngelenkt durch die Levels marschieren und Sie hilflos hinterher jagen, wird's richtig spannend. Dazwischen allerdings verbringen Sie immer wieder Zeit mit dem ermüdenden Ablaufen von Schläuchen, in die sich mal mehr, mal weniger Gegner vor Sie quetschen.

Ohrenschmerzen

Dass **F.E.A.R. 2** wie der Vorgänger auf der Lithtech-Engine basiert, merkt man dem Spiel deutlich an. Zwar sehen die Modelle klasse aus, einige Effekte (etwa das Feuer) wurden aufgehübscht, ein körniger Filter übers Bild gelegt und ein heftiges »Motion Blur« (Verwischeneffekt) addiert, aber an **Crysis** oder **Far Cry 2** reicht **F.E.A.R. 2** nicht heran. Zudem nutzt der Titel zu oft die gleichen Versatzstücke, um die Levels zu füllen.

Die Soundkulisse ist hingegen größtenteils gelungen. Die Entwickler haben sehr atmosphärische Musik unters Geschehen gemischt, Glas knirscht dezent unter Ihren Sohlen, aus Fernsehern rattern sich überschlagende Nachrichten über die Explosion, und die Waffen klingen satt. Die deutsche Sprachausgabe kann Ihnen den Spaß aber gehörig versauen. Gerade die Stimme von Sergeant Stokes (ein weibliches Mitglied Ihrer Einheit) ist eine Beleidigung für sensible Ohren. Wir empfehlen Ihnen, Steam vor Spielbeginn auf Englisch umzustellen. Dadurch schalten Sie zwar nicht die überzogenen Gewaltdarstellungen der US-Version frei, aber doch gute bis sehr gute Sprecher, die angemessen entsetzt klingen, wenn sie es in einem für **F.E.A.R.**-Verhältnisse recht schockarmen Spiel sein müssen.

PET



Diese Soldaten sind die **Marionetten** eines übersinnlich begabten Mutanten.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Monolith (F.E.A.R., GS 11/05: 89 Punkte)
PUBLISHER Warner Interactive
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 13.2.2009
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.



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

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

HILFEN Tutorial, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

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

TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 12 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ 1,0 GByte RAM 12 GB Festplatte	Core 2 Duo E430 A64 X2 4000+ 2,0 GByte RAM 12 GB Festplatte

PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Steam
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 noch nicht bewertbar

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Team-DM, Kontrolle, Blitz, zwei weitere (je 16)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERVERSUCHE Steam
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS noch nicht bewertbar
FAZIT Zum Testzeitpunkt waren noch keine Multiplayer-Server online.

BEWERTUNG

GRAFIK	hübsche Zeitlupeneffekte + gelungene Modelle + viele Details hässliche Texturen - insgesamt sehr trist - schwarze Balken	8 / 10
SOUND	dichte Soundkulisse + atmosphärische Musik + satte Waffensounds mäßige bis schlechte deutsche Sprecher	8 / 10
BALANCE	Tutorial + Hinweistexte + nie unfair - drei Schwierigkeitsgrade auf »normal« oft zu einfach	9 / 10
ATMOSPHÄRE	streckenweise sehr gruselig + einige gelungene Schockmomente häufig Leerlauf	8 / 10
BEDIENUNG	eingängige Shooter-Steuerung + Zeitlupeneffekt - kein freies Speichern Held hängt manchmal an kleinen Hindernissen	8 / 10
UMFANG	14 teils lange Kapitel + 49 Erfolge insgesamt zu wenig Abwechslung	7 / 10
LEVELDESIGN	riesige verschachtelte Komplexe + viele Deckungsmöglichkeiten nur Schläuche - versperrte Rückwege	7 / 10
KI	KI wirft Granaten + Gegner nutzen Deckungen oder schaffen sich welche die teilweise komplett unsinnig sind	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	vielfältiges Arsenal + vier Granaten-Arten + Upgrades für Zeitlupe Held kann vier Waffen tragen + Kämpfe im Mech	10 / 10
HANDLUNG	gelungene Traumsequenzen + einige überraschende Momente verwirrendes Gegnereufkommen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG keine Einschätzung möglich

FAZIT Solider Ego-Shooter mit einigen Längen.

81

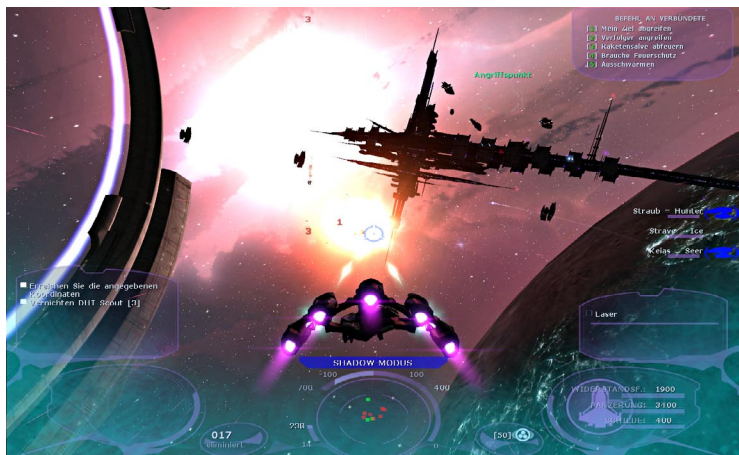
SPIELPASS

Kaum Furcht

Petra Schmitz: Ich habe mich in den zirka 12 Stunden des Spiels genau dreimal richtig erschrocken. Keine gute Ausbeute für ein Spiel, das den Namen **F.E.A.R.** trägt. Monolith wendet wieder genau die gleichen Kniffe an, die ich schon im Vorgänger erlebt habe; daher alles zu bekannt, um mich dauerhaft in Panik zu versetzen. Trotzdem hatte ich Spaß, mich an Almas Fersen zu heften. Stellte sich mir doch dauernd die Frage, was die Frau von mir will: mich umbringen, mich locken? Wohin? Ins Verderben? An ihre Seite? Die Ungewissheit, nicht die Furcht war es dieses Mal, die mich im gut gelungenen Schocker-Shooter bei der Stange hielt.



petra@gamestar.de



Die **Schiffsmodelle** sind meist viel zu dunkel, die Hintergründe dagegen hübsch bunt.

Dark Horizon

DVD
Test-Check

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5892

Eine detailreiche Hintergrundgeschichte, Zwischensequenzen im **Homeworld**-Stil und das einfallsreiche Spiel mit tarnender Systemkühlung und dem Überhitzen der Laserwaffen verleihen **Dark Horizon** das Potenzial zum ordentlichen **Wing Commander**-Klon. Doch die Raumjägerhatz scheitert an Design-

macken. Die dümmliche Kamikaze-KI nervt, der Schwierigkeitsgrad schwankt enorm, und zufällige Lasersounds irritieren. **CHS**

DARK HORIZON

GENRE Weltraumspiel
HERSTELLER Paradox Interactiv / Deep Silver
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 2,4 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

USK ab 12 Jahren



Bremst nicht für Häuser: Der russische **T34-Panzer** wird allerdings von Bäumen gestoppt.

Battle Tanks T-34 vs. Tiger

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5784

Panzersimulationen fristen spätestens seit dem Ende der **Armored-Fist**-Serie ein Nischendasein. **Battle Tanks: T-34 vs. Tiger** wird daran nichts ändern, denn weder Actionspieler noch Simulationsfreunde bekommen Beeindruckendes geboten. Die Grafik ist meist unter-

durchschnittlich, die Physik selten glaubwürdig und der Umfang mit zwei Kampagnen zu gering. **CHS**

BATTLE TANKS: T-34 VS. TIGER

GENRE Panzersimulation
HERSTELLER G5 Software / Lighthouse Interactive
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

USK ab 16 Jahren





Eowyn hat's vergeigt, nun machen wir den Hexenkönig als Krieger platt.



Wie nennt man ein Spiel, das von einem Spiel klagt, das von einem Spiel klagt? Vielleicht Clownerie. Viel zu lachen gibt's in dieser Lizenz-Verwurstung aber trotzdem nicht.

Der Herr der Ringe Die Eroberung

! Heimliche Internet-Aktivierung

Wie bei allen Spielen von Electronic Arts mittlerweile üblich, müssen Sie Die Eroberung beim ersten Spielstart über das Internet freischalten. Danach ist die DVD zum Spielen nicht mehr notwendig. Das Programm registriert sich bei aktiver Internet-Verbindung selbst, ohne Sie darauf hinzuweisen. Nach Angaben des Herstellers dürfen Sie das Programm fünfmal freischalten, danach müssen Sie sich an den Support wenden.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5683

! Facts

- 2 Fraktionen
- 2 Kampagnen
- 4 Multiplayer-Modi
- 4 Klassen
- 13 Karten
- 15 Multiplayer-Helden

Sauron ist körperbehindert. Er hat nämlich keinen. Nur ein Auge, und das brennt auch noch wie verrückt. Wenn Sie dem armen Kerl unter die nicht vorhandenen Arme greifen wollen, dann kaufen Sie **Der Herr der Ringe: Die Eroberung** von Electronic Arts, denn dort können Sie dem Oberbösewicht zum Sieg über ganz Mittelerde verhelfen – und zu einem neuen Körper. Falls Sie hingegen statt Saurons Auferstehung ein hochwertiges Multiplayer-Spiel suchen, dann lassen Sie **Die Eroberung** lieber stehen.

Vor Ort

In **Die Eroberung** spielen Sie die größten Schlachten aus den **Herr der Ringe**-Filmen nach, und zwar als wackerer Fußsoldat. Das Kon-

zept kennen Sie schon aus **Star Wars: Battlefront**. Tatsächlich wurde **Die Eroberung** von den **Battlefront**-Machern Pandemic entwickelt. Allerdings haben die seit **Battlefront 2** offensichtlich keinen Gedanken mehr daran verschwendet, wie man das Spielprinzip aufpeppen könnte. Wie in der **Battlefront**-Reihe müssen Sie in **Die Eroberung** Flaggenpunkte einnehmen, indem Sie lange genug in deren Einflussbereich herumlungern. Die 13 Schlachtfelder des Spiels sind Schauplätzen der Filme nachempfunden: So kämpfen Sie zum Beispiel in Helms Klamm, auf der Wetterspitze oder in Osgiliath. Gemessen an ihren Vorbildern sind die Levels jedoch enttäuschend klein. Das Auenland wird da zu einem besseren Fußballfeld, das weitläufige Gelände vor der Stadt Minas Tirith schrumpft zu einem schmalen Korridor. Die Grenzen der Schlachtfelder wirken dabei ausgesprochen künstlich. Statt von einem Heer wilder Uruk-Hai wird Helms Klamm nur von ein paar Reihen dürrig animierter Schaufensterpuppen abgeriegelt, hinterm Schwarzen Tor endet Mordor schon nach ein paar Metern. Packende Schlachtfeld-Atmosphäre kommt so nicht auf – insbesondere, da in **Die Eroberung** nur maxi-

mal 16 Spieler gleichzeitig in den Ringkrieg ziehen können.

Nebenstreiter

Bevor es losgeht, wählen Sie eine von vier Klassen: Krieger, Späher, Bogenschütze oder Zauberer (siehe Kasten auf Seite 80), die sich je nach guter oder böser Seite nur äußerlich unterscheiden. Krieger und Späher verfügen als Nahkämpfer über drei verschiedenen starke Angriffe, verteilt auf die drei Maustasten. Die können Sie zu Kombos aneinanderreihen. In regelmäßigen Abständen dürfen Sie außerdem drei Spezialfähigkeiten auslösen. Dann flammt zum Beispiel das Schwert des

Kriegers auf, und er führt einen Rundumschlag aus. Bogenschütze und Magier setzen ebenfalls drei Fähigkeiten ein, verschießen Giftpfeile oder heilen Kollegen. Die Balance der vier Klassen ist jedoch nicht ausgereift. So erlegt der Bogenschütze seine Gegner zielgenau über große Distanzen; kommt ihm ein Schwertschwinger trotzdem mal zu nahe, schleudert er den einfach mit einem Explosivpfeil zu Boden. Zwar kann der Magier per Blocken-Taste einen Schutzschirm um sich und seine Freunde legen, der feindliche Geschosse abhält, allerdings fällt die Team-Koordination bei **Die Eroberung** schwer: Es gibt



Nahkämpfer klettern einfach per Tastendruck auf Höhlentrolle oder Ents und machen sie im Handumdrehen fertig.



Keine echte Massenszene: Die **Uruk-Hai** im Hintergrund dienen nur als unbewegliche Levelbegrenzung.



Im Kampf verdient sich der Krieger Energie, die er dann in **Feuer-Kombos** investiert.



Den **Schutzschirm** des Magiers kann kein Pfeil und kein Zauber durchdringen.

zwar eine Übersicht, wie viele Spieler in welcher Klasse unterwegs sind, doch Trupp-Bildung oder ein internes Sprach-Tool fehlen. Bis sich da ein helfender Zauberer findet, hat Ihnen der Bogen-schütze schon längst den Helm gelocht – frustrierend.

Überkämpfer

Zugegeben: Der Schütze ist nicht allmächtig. Hat sich der Krieger an ihn herangearbeitet und seinen ersten Hieb platziert, ist es

um den Burschen geschehen. Denn sitzt der erste Schlag, gibt es praktisch keine Möglichkeit mehr, die folgenden Hiebe abzuwehren. So hat auch der Bogen-schütze seine Frustmomente.

Erreicht ein Team eine bestimmte Punktegrenze, darf der beste Recke der Mannschaft zum Helden mutieren. Neun Kämpfer des Lichts (Aragorn, Frodo und Konsorten) stehen in **Die Eroberung** zur Verfügung, außerdem sechs Schurken wie Saruman,

oder Lurtz. Die haben im Prinzip die gleichen Fähigkeiten wie die übrigen Spielerklassen auch, verursachen aber größeren Schaden und stecken mehr ein. Doch jeder gewöhnliche Späher schaltet im Tarnmodus sogar Superkämpfer wie Gandalf mit nur einem Tastendruck aus. So bekommen auch Helden ihre Portion Frust ab.

Hinterrücks

Je nach Schlachtfeld stehen den Parteien Reittiere und Höhlentrol-

le beziehungsweise Ents zur Verfügung. Pferde und Warge sollen als schnelle Transportmittel dienen, allerdings sind die Karten so klein, dass niemand das Viehzeug braucht. Außerdem ist es unheimlich knifflig, aus dem Sattel heraus einen Gegner per Schwerthieb zu erwischen. Anders herum fegt uns schon ein gegnerischer Treffer vom Ross (oder Warg) und lässt uns betäubt am Boden liegen. Trolle und Ents lungern an der Basis des Teams herum und

TECHNIK-CHECK

DER HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG



OLDIE-PC

ATHLON 64 3200+ • 1,0 GByte • GEFORCE 7600 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

In niedrigen Details verzichten Sie sowohl auf atmosphärische Schatten 1 als auch auf Beleuchtungseffekte 2, zudem sind die Texturen sehr matschig 3.



STANDARD-PC

ATHLON 64 X2/3500+ • 1,0 GByte • RADEON X1900 XT

► 1680x1050 ► mittlere Details

Große Unterschiede zu maximalen Details suchen Sie vergeblich. Schatten 1 und Beleuchtung 2 sind nahezu identisch, nur die Texturqualität ist etwas schlechter 3.



MITTELKLASSE-PC

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

► 1920x1200 ► maximale Details

Selbst mit allen Qualitätsreglern auf Anschlag beeindruckt die Grafik kaum, trotz maximaler Einstellungen für Schatten 1, Beleuchtung 2 und Texturen 3.

TECHNIK-TIPPS

- Nach der Installation will sich das Spiel online registrieren, eine Internet-Verbindung ist also zwingende Voraussetzung, um loszulegen.
- Hohe Shader-Details ziehen die Leistung deutlich in den Keller, vor allem in den effektsprühenden Kämpfen. Auf die Umgebungsdetails haben die Shader-Einstellungen aber kaum Einfluss.
- Verfügt Ihre Grafikkarte nur über 256 MByte Video-RAM oder weniger, schalten Sie

die Texturen auf die mittlere Einstellung. Sonst gerät der Spielfluss aufgrund häufigen Nachladens ins Stocken.

- Die Einstellung »entfernte Kamera« sorgt für erheblich mehr Übersicht im Spielgeschehen und kostet zudem kaum Leistung - aktivieren!

Checkliste

- 6,4 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DER HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG 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 über die Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	2	3	4
	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS
PROZESSOR	2	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
	Pentium 4 / D	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+
SPEICHER	3	512	768	1.024
	Core 2 Duo	512	768	1.024
	Core 2 Quad	512	768	1.024
	Core 2 Quad	512	768	1.024

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details, HDR Aus	läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details, kein Bloom	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details
LEGENDE				

Die Klassen

Krieger

Mit jedem besiegt Gegner sammelt der Krieger Energie, die er in Schwertattacken investieren kann. Ab und zu darf er auch eine Axt werfen.

Späher

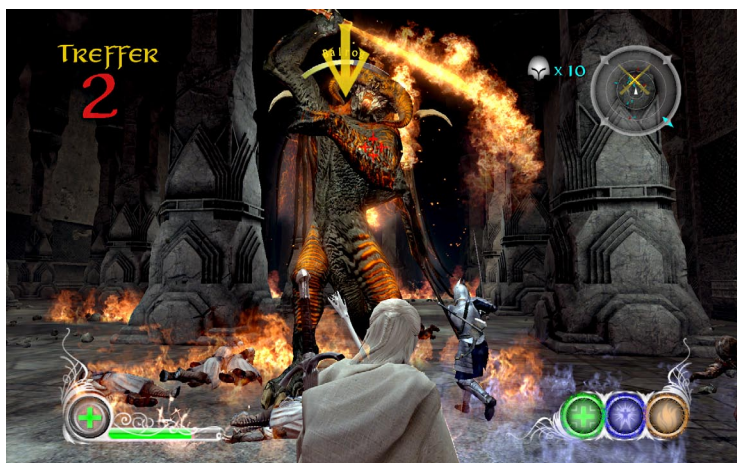
Der schwächliche, aber flinke Späher kann sogar mächtige Helden im Alleingang erledigen, wenn er sie im Tarnmodus von hinten attackiert.

Bogenschütze

Bogenschützen nutzen Giftgeschosse mit Zeitschaden, Explosivspitzen für starke Gegner und Dreifachpfeile gegen Gruppen.

Zauberer

Mit Blitzen und Flächenzaubern heizen Zauberer dem Feind ein und unterstützen ihr Team mit Schutzschilden und Heilungen.



Der Balrog spielt nur in der Solo-Kampagne mit, sowohl als Gegner als auch als Alter Ego.

lassen sich per Knopfdruck als Alter Ego auswählen. Deren Überlebensdauer auf dem Schlachtfeld ist jedoch gering: Nahkämpfer müssen sich nur hinter sie stellen und die Aktionstaste betätigen, schon klettert die Figur dem Koloss in den Nacken und verursacht dort irren Schaden. Frust!

Unterklasse

Der Singleplayer-Modus behält den Eroberungs-Modus bei, verteilt aber auf den Karten zusätzliche Boss-Gegner oder lässt uns je nach Szenario bestimmte Areale für eine gewisse Dauer verteidigen. Auf Seiten des Guten sollen wir eine von Sarumans Höllenmaschinen in den Schächten von Isengart vernichten. Unsere KI-Mitstreiter machen uns das aber

nahezu unmöglich: Eilen wir als Nahkämpfer voraus, um die Kiste kleinzuhacken, stehen wir schnell alleine da. Zwar lassen besiegte Gegner beizeiten Lebensenergie fallen, doch ohne einen heilenden Magier gehen wir über kurz oder lang noch weit vor dem Ziel zu Boden. Unterstützen wir unseren Trupp hingegen als Heiler, wagt sich kein KI-Nahkämpfer vor. Die einzige Hoffnung: Freunde einladen. Netterweise dürfen Sie die Kampagne kooperativ durchspielen. Im Laufe von acht Levels spielen Sie so die Geschichte des Ringkriegs nach. Danach dürfen Sie die Story umschreiben und Sauron wiederbeleben. Ob der aber über die Schwächen von **Die Eroberung** ein Auge zudrückt, ist ungewiss – er hat ja nur das eine. **FAB**

Eine Lizenz, sie zu knechten

Fabian Siegmund: Wenn ein Lizenzspiel Jahre nach den dazugehörigen Filmen in die Läden kommt, dann möchte man denken, dass es sich dabei nicht um hingeschluderten Mumpitz handelt. Aber falsch gedacht: Veraltete Grafik, wackelige Klassenbalance und störrische Bedienung würde ich einer Battlefront- oder Battlefield-Mod nicht übelnehmen, bei einem Vollpreis-Titel hingegen tue ich das sehr wohl. Das Einzige, was hier der Lizenz gerecht wird, ist der Soundtrack. Aber den gibt's auch auf CD. Und die ist billiger.



fabian@gamestar.de

HDR: DIE EROBERUNG

MP-ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Pandemic (Mercenaries 2, GS 11/08: 74 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 15.1.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 7 Stunden



GENRE ACTION

SCENARIO 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, drei Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern nach jedem Level

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 6,4 GByte Festplatte	Pentium D 950 A64 X2 4000+ 2,0 GB RAM 6,4 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 6,4 GByte Festplatte

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

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

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (16), Helden-Team-Deathmatch (16), Capture the Flag (16), Koop (4)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE EA Online
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT Wirres Tastengehacke ohne rechte Koordination. Allein der Koop-Modus ist cool.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Herr-der-Ringe-Look + teils schicke Spielfiguren - veraltete Optik - öde Texturen - lahme Effekte	6 / 10
SOUND	+ Musik aus den Filmen + ein Originalsprecher als Erzähler ... - ... der Rest sind Murks-Stimmen	7 / 10
BALANCE	+ Helden nicht übermächtig + mitunter knappe Zeitlimits - Klassen nicht ausbalanciert - viele Frustrationsmomente im Solo-Modus	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Schauplätze aus den Filmen + Helden und Schurken mischen mit - keine echten Massenszenen - sterile Kampagne	7 / 10
BEDIENUNG	+ Spielerklasse am Fahnenpunkt änderbar + stupides Tastengehacke - Nahkämpfer ohne Zielfokus	5 / 10
UMFANG	+ 13 Karten + zwei Solo-Kampagnen + nur vier Klassen - Helden sind nur aufgemotzt Standardkämpfer - kein Sprach-Chat	7 / 10
LEVELDESIGN	+ hoher Wiedererkennungswert der Schlachtfelder + abwechslungsreiche Szenarien - lieblos - linear - klein	6 / 10
KI / TEAMWORK	+ Kooperation nötig ... - aber kaum möglich - keine Squad-Bildung - miese Künstliche Intelligenz	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ stationäre Katapulte + stark unterschiedliche Kämpferklassen - nutzlose Reittiere - Trolle und Ents sind Nahkämpfern unterlegen	6 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ zwei Koop-Kampagnen + wirres Deathmatch - unlogische Capture-the-Flag-Variante - nur 16 Spieler	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

FAZIT Multiplayer-Lizenz-Gurke.

58

SPASS

Von wegen lahmer Abklatsch! GTAs »kleiner Bruder« ist actiongeladen und macht viel Spaß – würde die schlechte Umsetzung von der Konsole nicht ständig dazwischenfunken.

Saints Row 2

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5317

Was für ein Service: Weil unser Gesicht durch eine heftige Explosion in Mitleidenschaft gezogen wurde, dürfen wir uns beim Knastarzt der Stilwater-Haftanstalt kurzerhand ein neues aussuchen – die **Saints Row**-Variante der Charaktererstellung. Doch halt: Explosion? Stilwater? Knast? Wenn Ihnen das nichts sagt, wundert uns das nicht, schließlich ist **Saints Row**, THQs Antwort auf **GTA**, im Jahr 2006 nur für die Xbox 360 erschienen. **Saints Row 2** hingegen, das direkt nach dem Finale seines Vorgängers ansetzt, wurde vom **Red Faction**-Entwickler Volition auch für den PC umgesetzt. Allerdings mehr schlecht als recht, denn **Saints Row 2** pla-

gen jede Menge Probleme, die es auf der Konsole nicht gibt.

Brutale Ballerei

Erst mal zu den guten Nachrichten: Bereits der Auftakt zieht Sie vorbildlich in die zwar vorhersehbare, aber durchweg interessante Geschichte hinein. Kaum hat Ihr namenloser Antiheld sein neues Aussehen, plant er den Ausbruch aus dem Inselgefängnis. Serientypisch gehen Sie dabei wenig zimperlich vor – auf dem Weg aus dem Zellenblock und hinunter zur Küste schicken Sie Polizisten mit Schlagstock, Pistole und Schrotflinte zu Dutzenden ins virtuelle Jenseits. All das ist durch kreischende Sirenen, brüllende Wachen und gut platzierte Skriptsequenzen nett in Szene gesetzt, offenbart aber bereits zu Beginn eine große Schwäche des Spiels: Den Ballereien fehlt jeglicher Anspruch. Die holzdummyen Gegner bleiben bei Beschuss wie angewurzelt stehen, treffen kaum und agieren nicht im Team. Selbst ihre



Durch **Zerstörungsgorgien** erhöhen wir unseren Respekt. Witzig: Hier sprühen wir Gülle auf Gebäude.

Schlecht umgesetzt

- **Saints Row 2** nervt durch seinen enormen Hardware-Hunger. Selbst auf High-End-PCs läuft die Gangster-Mär selten flüssig.
- Auf Mittelklasse-Rechnern kommt das Programm nicht mit dem Laden der Spielwelt hinterher. Während schneller Fahrten knallen Sie deshalb oft gegen eine unsichtbare Wand, müssen üble Grafikfehler ertragen und darauf warten, dass die vor Ihnen liegende Straße in den Arbeitsspeicher geladen wird – vor allem bei fahrtintensiven Missionen ein Spielspaßkiller.
- Das Gaspedal des eigenen Autos reagiert oftmals sekundenlang nicht auf Eingaben über die Tastatur.

Für die Bugs ziehen wir jeweils einen Punkt bei der Grafik und der Atmosphäre sowie zwei Punkte bei der Bedienung ab.

schiere Masse bedroht den sich selbst regenerierenden Lebensbalken Ihres Helden nur selten. Das ändert sich auch im späteren Spielverlauf nicht – Volition hat schlicht vergessen, den Schwierigkeitsgrad an die dem Gamepad überlegene Maus anzupassen.

Motivierende Missionen

Auf dem Festland und in der fiktiven Metropole Stilwater ange-

kommen, eröffnet sich das eigentliche Spielprinzip: Wie in **GTA 4** können Sie die riesige Stadt frei erkunden, in Geschäften Klamotten und Waffen kaufen, mit geklauten Autos durch die Straßen brettern, launigen Radiosendern lauschen und jede Menge Missionen annehmen. Anders als beim großen Vorbild dürfen Sie jedoch nur dann einen handlungsrelevanten Auftrag starten, wenn Sie sich im jeweiligen Stadtviertel genug Respekt verschafft haben. Den häufen Sie durch das Absolvieren von Nebenquests an. Klingt öde, macht durch witzige Ideen aber viel Spaß. So fahren Sie mit einem Güllewagen durchs Nobelviertel und besprühen Villen mit Jauche, beschützen einen VIP vor aufdringlichen Fotografen, jagen splitter nackte Flitzer oder verdingen sich im Fight Club als Prügelknabe. Neben Respekt bringen die Nebenaufträge dauerhafte Boni. Wer sich etwa als Vandalen einen Namen macht, bekommt in Läden Rabatte, Fight-Club-Veteranen teilen in Nahkampf besser aus – das motiviert.

Klasse Klischees

Die 40 ebenso abwechslungsreichen Story-Missionen setzen durch gut geschnittene

Internet-Aktivierung

Um **Saints Row 2** aktivieren und spielen zu können, benötigen Sie ein Konto bei Valves Online-Plattform Steam. Da das Spiel an Ihre Kontaktdaten gekoppelt ist, dürfen Sie es beliebig oft und auf unterschiedlichen Rechnern installieren.



Auf dem Uni-Campus von Stilwater liefern wir uns eine **brachiale Verfolgungsjagd** mit flüchtenden Drogendealern. (1280x720, volle Details)



Urkomisches Minispiel: Als Polizist verfolgen wir einen Flitzer.



Vom Helikopter aus ballern wir auf eine feindliche Gangster-Bande.



Im Fight Club verbessern wir durch heftige Schlägereien unsere Nahkampf-Fertigkeiten.

Zwischensequenzen vor allem wegen der hervorragenden Animationen und passenden Sprecher noch eins drauf. Allerhand Gangster-Klischees, der derbe Humor und die irren Nebenfiguren unterhalten dabei bestens. Zudem schickt Sie das Programm von einem Aha-Moment in den nächsten: So jagen Sie auf dem Uni-Campus verfeindete Drogen-dealer, ballern in der Innenstadt auf tieffliegende Helikopter, infiltrieren als Techniker verkleidet das Polizeipräsidium oder legen sich in einer Fleischfabrik mit dem durchgeknallten Voodoo-Priester Mr. Sunshine an. Ärgerlich: Wer in den teils langen Missionen unfreiwillig das Zeitliche segnet, muss mangels vernünftig platzierter Speicherpunkte lange Abschnitte erneut spielen. Das nervt dop-

pelt, weil Sie häufig minutenlang dasselbe tun, etwa Ihre KI-gesteuerte Freundin Shaunti vor anstürmenden Junkies beschützen.

Peinliche Patzer

Neben der Checkpoint-Problematik liegt es vor allem an unzähligen Detailmacken, weshalb **Saints Row 2** trotz aller Action und Abwechslung längst nicht an **GTA 4** herankommt. Problem Autos: Das Fahrverhalten ist unrealistisch und überempfindlich, zudem bleiben die Wagen ständig an kleinsten Kanten hängen. Problem Atmosphäre: Überall stoßen Sie auf logische Aussetzer. Polizisten und Passanten reagieren manchmal nicht, wenn Sie balernd durch die Straßen laufen, und Stilwaters Autofahrer liefern sich ständig merkwürdige Auf-fahrnfälle. Problem Bedienung: **Saints Row 2** merkt man seine Konsolenherkunft an. Die auf Analogsticks ausgerichtete Waffenauswahl ist schwammig, die Menüs sind verworren rubriziert, eine Grafikoption taucht gar doppelt auf. Auch technisch hat **GTA 4** die Nase vorn. Immer wieder werden Schatten falsch dargestellt, und wer die übertriebenen Überblend- und Verwischeffekte deaktiviert, blickt auf schwammige Texturen und arg detailarme Um-

gebungen. Zudem unterstützt das Programm 16:10-Auflösungen nicht – Besitzer derzeit sehr beliebter 22-Zoll-Monitore schauen deshalb sprichwörtlich in die Röhre. Macken wie diese (siehe auch Bug-Kasten) sollte Volition

schnellstens ausbessern – dann nämlich wird das eigentlich sehr gute **Saints Row 2** zu einem noch besseren Zeitvertreib für Fans von **GTA 4**, coolen Gangstern, filmreifer Inszenierung und erwachsener Action. **DM**

Die deutsche Version

Die internationale Version von **Saints Row 2** ist hierzulande indiziert und erscheint deshalb stark gekürzt. Um ein USK-Siegel zu erhalten, hat THQ diverse Waffen (etwa die Ketensäge), Finishing Moves, brutale Szenen in Zwischensequenzen, die komplette Mission »Guardian Angel« sowie das Minispiel »Fuzz« entfernt. Zudem dürfen Sie KI-gesteuerte Charaktere nicht mehr verbrennen oder als menschliches Schutzschild missbrauchen.

Bewährungsstrafe

Daniel Matschijewsky: Saints Row 2 strotzt nur so vor Action und Abwechslung. Manche der spaßigen Missionen haben mir deshalb sogar mehr Spaß gemacht als in **GTA 4**. Umso ärgerlicher ist es, dass Volition die PC-Umsetzung derart in den Sand gesetzt hat. Weil ich gegen Bedienungsmankos, Grafikfehler und sonstige Bugs ankämpfe, werde ich regelmäßig aus dieser an sich stimmigen Spielwelt gerissen. Wenn sich das ändern sollte, kehre ich gern nach Stilwater zurück.



danielm@gamstar.de

SAINTS ROW 2

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Volition (Red Faction 2, GS 06/03: 70 Punkte)
PUBLISHER THQ
SPRACHE Englisch (mit deutschen Untertiteln)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 23.1.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHE-ND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,8 GHz Intel A64 3700+ AMD 2,0 GB RAM 11,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 11,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E8600 AMD Phenom 9650 4,0 GB RAM 11,8 GB Festplatte Gamepad	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 9600 Geforce 8800 / 9800 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIEREN VON	High-End-Hardware, Surround-Sound, Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Steam		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Starker Arm (12), (Team-)Bandenkrieg (12)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Vor allem der Koop-Modus macht Laune, funktioniert aber nur online.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ klasse Animationen + nette Wettereffekte - generelle Detailarmut - immer wieder Grafikfehler	5 / 10
SOUND	+ sehr gute (englische) Sprecher + abwechslungsreicher Soundtrack + witzige Radiomoderatoren - Waffen- und Motorensounds dünn	8 / 10
BALANCE	+ wird stetig anspruchsvoller + drei Schwierigkeitsgrade - Missionen generell zu leicht - anspruchslöse Ballereien	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolles Gangster-Szenario + Tag-Nacht-Wechsel - logische Aussetzer bei der Bevölkerung - Bugs	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Tastatur und Gamepad + nützliches Navigationsgerät - fummelige Menüs - wegen Bugs nicht jeder Modus optimal	6 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Kampagne + riesige Stadt + jede Menge Nebenaufgaben und Geheimnisse + Koop-Modus	10 / 10
LEVELDESIGN	+ Stilwater stimmungsvoll und abwechslungsreich + zahlreiche Sehenswürdigkeiten - arg detailarm - teils dühe Innenlevels	8 / 10
KI	+ passable Nahkampf-KI - in Ballereien sehr doof - weicht nicht aus - Kollegen reagieren nicht aufeinander	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ unzählige Autos und Motorräder + Boote und Hubschrauber + brauchbare KI-Kollegen - dünnes Waffenarsenal	9 / 10
HANDLUNG	+ herrlich klischeehafte Figuren + zwar vorhersehbare, aber interessante Handlung + derber Humor - etwas farblosere Held	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Actionreicher, aber schlecht portierter GTA-Klon.

72

SPIELSPASS



Michael Graf
hat soeben den Aurelia-Sektor befriedet und bereitet sich nun darauf vor, in Empire mit seiner preußischen Armada gen Indien zu segeln.



Gunnar Lott
wartet auf die Verkaufsversion von Dawn of War 2 und ist gespannt, ob Relic sie im Vergleich zur Vorabtest-Fassung wirklich noch verbessert.

Strategie

Nach uns die Strategie-Flut

So mager der Rückblick auf 2008, so freudig der Ausblick auf 2009.

Raten Sie mal, welcher Strategietitel sich 2008 hierzulande am besten verkauft hat. **Spore**? Nein. **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen**? Ebenfalls Pustekuchen. **Alarmstufe Rot 3**? Weit gefehlt, wir lösen auf: **Freizeit-Spaß**, das gefühlt zehnmillionste Addon zum vier Jahre alten **Die Sims 2**! Unter den zehn bestverkauften Spielen des Jahres findet sich überhaupt kein Strategietitel, in die Top 20 schafften es neben **Freizeit-Spaß** lediglich **Spore** und **C&C 3: Kanes Rache**. Okay, überraschend kommt das nicht, schließlich hat das Genre zwölf Monate ohne Glanzlicht hinter sich. Als Primus sticht **Alarmstufe Rot 3** mit sehr guten, aber nicht

gerade historischen 86 Punkten heraus. Was soll's, abgehakt, 2009 wird besser, viel besser. Schon in den nächsten Monaten stehen **Dawn of War 2**, **Empire** und **Battleforge** an, es folgen **Starcraft 2** und **Anno 1404**. Die besten Aussichten auf die Verkaufskrone hat aber – was sonst? – **Die Sims 3**. GR



2008 raus, 2009 rein: Wir schaffen Platz im **Strategiearchiv**.

Strategie-Inhalt

Test

Dawn of War 286

GameStar-Strategie-Charts 03/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Missionsdesign / Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93)	89	5	10	10	10	9	10	10	7	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	89	8	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Los Angeles	05/07 (89)	88	8	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06 (89)	87	7	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	86	7	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
6	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	86	9	10	8	10	8	8	7	9	10	7	12/07: Addon
7	C&C: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	EA Los Angeles	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)	80	6	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
Echtzeit-Taktik																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07 (89)	88	9	10	9	9	10	7	9	7	9	9	
2	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	82	5	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
Aufbauspiele																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06 (91)	90	9	9	9	10	10	9	9	8	9	8	12/07: Addon
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	85	5	8	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	83	6	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05 (86)	83	5	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
5	Die Sims 2: Inselgeschichten	Electronic Arts	Maxis	04/08	83	5	9	8	9	8	8	8	9	10	9	
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	88	8	9	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	87	5	8	8	9	9	10	10	8	10	10	
3	World of Goo	2D Boy	–	12/08	84	5	7	10	10	9	8	10	10 ¹	9 ²	6	¹ Physik, ² Bauteile
4	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	84	7	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
5	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	83	7	4	10	8	7	10	10	10	8	9	
6	Civilization 4: Colonization	2K Games	Firaxis	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9	
7	King's Bounty	Katauri Int.	Nobilis	12/08	82	8	6	9	8	9	9	8	8	8	9	

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

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

Facts

- 4 Fraktionen
- 6 Kampagnen-Helden
- 90 Ausrüstungsgegenstände
- 54 Solo-Missionen
- Koop-Modus
- 12 Multiplayer-Helden
- 5 Multiplayer-Karten
- 50 Erfolge

DVD

- Topspiel-Videos
- Taktiken
- Kampagne
- Missionen
- Rollenspiel-Elemente
- Multiplayer-Duell
- Fazit

DVD XL

HD-Videos

gamestar.de

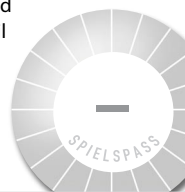
- Screenshots & Infos
- Quicklink: 5547

Dawn of War 2

Am 20. Februar wird der Echtzeit-Hoffnungsträger erscheinen. Wir haben ihn im Vorabtest bereits durchgespielt und Mehrspieler-Schlachten geschlagen, sowohl kooperativ als auch gegeneinander. Unser Fazit: **Dawn of War 2 belebt das Genre mit unverbrauchten Ideen, verschenkt aber auch unnötig Potenzial.**

Keine Wertung?

Unser Vorabtest basiert auf einer nicht ganz fertigen Version von Dawn of War 2; unter anderem feilen die Entwickler noch an der Balance. Außerdem versprechen sie zum Verkaufsstart einen Patch, der einen weiteren Missionstyp hinzufügt und die Kampagne strafft. Weil dies große Schwächen des Spiels ausbügeln könnte, warten wir mit dem Urteil, bis uns die fertige Fassung vorliegt.



Ach, Imperator müsste man sein. Dann könnte man herumfläzen, während andere die Drecksarbeit machen. Den ganzen Tag lang. Oder das ganze Jahr. Oder das ganze Jahrtausend, pah, zehn Jahrtausende! So lange sitzt der Herrscher des menschlichen Sternenreiches nämlich schon regungslos auf seinem Goldenen Thron. Zugegeben, das hat weni-

ger mit Faulheit zu tun hat als mit dem Umstand, dass der Imperator tot ist. Körperlich zumindest. Um seinen Geist am Leben zu erhalten, werden Abertausende von psychisch begabten Untertanen geopfert. Das klingt doch nicht nach einem Traumjob? Stimmt, aber Träume haben im **Warhammer 40k**-Universum eh keinen Platz, hier herrscht Krieg, immer

nur Krieg: Feinde bedrängen das Imperium von allen Seiten. Was uns zurück zur Drecksarbeit führt; irgendwer muss die Millionen Welten schließlich beschützen.

Die wichtigsten dieser Behüter sind die Space Marines, ebenso elitäre wie berufscoole Superkrieger, deren »Blood Ravens«-Orden Sie im Echtzeit-Taktikspiel **Dawn of War 2** befehligen. Im Vorabtest

(siehe Kasten »Keine Wertung?«) haben wir die Kampagne durchgespielt und mit den Space Marines einen Raumsektor gerettet. Dass wir keine anderen Parteien anführen dürfen, stört uns nicht – denn die Kampagne ist so schon umfangreich genug. Außerdem können wir ja im Mehrspieler-Modus den Spieß umdrehen und dem Menschenpack mit einer Alien-Ar-

Die glorreichen Sechs



Der Oberkommandierende

Der mächtige Einzelkämpfer ist in jedem Einsatz mit von der Partie und haut besonders gerne im Nahkampf zu.



Wichtigstes Talent: Beim **Sturmangriff** zerbröseln der Anführer Deckungen und wirft die Gegner dahinter zu Boden.



Tarkus

Der Taktische Marine kommandiert den einzigen verkörperlichen Trupp, der im Nah- und Fernkampf ordentlich austeilt.



Wichtigstes Talent: Durch das **Taktische Vorrücken** nehmen die Soldaten kurzfristig weniger Schaden bei Beschuss.



Avitus

Der Anführer der Devastoren bevorzugt Großkaliber: Er nagelt Feinde per MG fest oder sprengt Vehikel mit Raketen.



Wichtigstes Talent: Wenn die Profischützen ihr **Feuer konzentrieren**, richten sie verheerenden Schaden an.



Auf Meridian überrennen die Space Marines eine Stellung der Eldar, um den Schrein rechts zu erobern. Dazu kombinieren die Krieger ihre Talente: Thaddeus springt mit dem Jetpack gen Feind **1**, der Force Commander umhüllt sich mit einem Energieschild **2**, der Cybot verprügelt Eldar-Psioniker **3**, und Avitus nagelt teleport-begabte Eldar-Warpspinnen mit seinem MG-Sperrfeuer fest **4**.

mee einheizen. Dabei haben wir eines gelernt: Dreckarbeit macht im **Warhammer 40k**-Universum einen Heidenspaß! **Dawn of War 2** bereichert das Genre neben knalligen Schlachten nämlich um frische Ideen – wenngleich einige davon nicht voll durchdacht sind.

Mehr Action

Jonny Ebbert, der Lead Designer von **Dawn of War 2**, hat einen Lieblingssatz: »Wir bringen alles in Ordnung, was im Echtzeit-Genre schief läuft.« Das verspricht er bei jeder Präsentation, in jedem Interview, vermutlich murmelt er's sogar am Frühstückstisch in die Kaffeetasse. Doch was meint

er damit? Mit dem **Warhammer**-Titel führt der Entwickler Relic eine Linie fort, die er mit **Company of Heroes** begann: Die Schlachten sollen flatter, intensiver werden. Die erste Konsequenz daraus ist, dass **Dawn of War 2** auf zähen Basis- und Einheitenbau verzichtet. In der Kampagne befehlen Sie drei- bis vierköpfige Trupps, deren Anführer Sie nach Rollenspiel-Manier mit Waffen und Rüstungen ausstatten.

Taktische Aufrüstung

Im Verlauf des Solo-Feldzugs wächst Ihre Streitmacht rasch von zwei auf sechs Einheiten an, in jede Mission dürfen Sie vier davon

mitnehmen. Der Oberkommandierende, ein mächtiger Einzel- und Nahkämpfer, ist immer mit dabei. Sergeant Tarkus und seine taktischen Marines sind Allrounder, die Sie zu Nah- oder Fernkämpfern hochzüchten können. Der Sturmtrupp unter Thaddeus springt mit seinen Jetpacks mitten ins Getümmel und haut mit Kettenschwertern zu, Avitus' Devastoren feuern Großkaliber wie Bolter-Maschinengewehre oder Plasmakanonen ab, Cyrus' Scouts schleichen unsichtbar herum. Der letzte im Bunde ist Davian Thule, der einen Cybot-Stampfer lenkt.

Ausrüstung erbeuten Sie von Gegnern oder als Belohnung für

erfüllte Aufträge; mit den Gegenständen legen Sie die Talente der Krieger fest. Packt Avitus ein MG gegen Infanterie oder einen Raketenwerfer gegen Vehikel ein? Knipst Cyrus Einzelfeinde per Präzisionsgewehr aus, oder zerbläst er Gruppen mit der Schrotflinte? Und wer wirft Spreng-, wer Blendgranaten? Viele Gegenstände haben nicht nur Vorteile: Wenn der Kommandant in eine dicke Terminatorenrüstung schlüpft, darf er sich teleportieren, aber kein Banner mehr tragen, das seine Mitstreiter heilt. Kurz gesagt: Es gibt zahllose Kombinationen von Waffen und Rüstungen also auch zahllose mögliche Taktiken.



Thaddeus

Der Draufgänger und sein Sturmtrupp springen mit den Jetpacks am liebsten mitten ins Nahkampf-Getümmel.



Wichtigstes Talent: Mit seinem **Sturmsprung** überbrückt Thaddeus Distanzen und stampft zudem Gegner nieder.



Cyrus

Der Spezialwaffen-Profi und sein Spähtrupp legen Minen, feuern mit Präzisionsgewehren und machen sich unsichtbar.



Wichtigstes Talent: Beim **Infiltrieren** schleichen die Scouts getarnt am Feind vorbei – so lange der Energievorrat reicht.



Davian Thule

Der Captain steuert einen dick gepanzerten Cybot-Mech, der sich nur vor Anti-Fahrzeug-Waffen hüten muss.



Wichtigstes Talent: Wenn er die **Alte Macht** einsetzt, schleudert Thule per Schockwelle alle nahen Feinde weg.



In **Attentatsmissionen** bekämpfen Sie Bossgegner wie diesen Irum-Zar-Schwebepanzer der Eldar.



In dieser **Verteidigungsmission** beschützen wir die Gießerei hinten vor den heranstürmenden Orks.

Beförderte Talente

Im Kampf sammeln die Anführer Erfahrung und steigen bis Stufe 20 auf. Gute Idee: Überzählige Ausrüstung können Sie gegen Erfahrungspunkte eintauschen, um selten eingesetzte Trupps aufzupäppeln. Bei jeder Beförderung investieren Sie zwei Punkte in vier Charakterwerte, wodurch Sie weitere Talente freischalten. Wenn Sie etwa Tarkus' »Wille«-Wert steigern, darf er fortan ohne Munitionsverbrauch Granaten werfen. Alternativ erhöhen Sie seine Lebensenergie oder sein Nah- oder Fernkampf-Talent. Über die Ausrüstung und die Punktevergabe passen Sie die Marines also an Ihre Vorlieben an. Dadurch fesselt **Dawn of War 2** ebenso wie mit der klassischen Sammelsucht nach

Gegenständen. Okay, das ist keine Überraschung. Schließlich wissen wir spätestens seit **Puzzle Quest**, dass man mit Rollenspiel-Anleihen selbst **Bejeweled**-Klone zu Motivationsmonstern ausbauen kann.

Rette den Sektor

Die zweite originelle Idee von **Dawn of War 2** ist der nicht-lineare Feldzug. Darin ringen Sie um den gesamten Aurelia-Raumsektor, der aus drei Planeten besteht: dem Wüstengestirn Calderis, der Dschungelkugel Typhon und der Stadtwelt Meridian. Die werden von den drei anderen Völker bedroht, also den barbarischen Orks, den fortschrittlichen Eldar und den monströsen Tyraniden. So empfangen Sie von jeder Welt mehr oder minder zahlreiche Not-

signale, folglich Missionsangebote. Einige davon sind Pflicht, die meisten aber optional; freiwillige Einsätze bringen unter anderem Belohnungen wie frische Waffen. Allerdings verlaufen die meisten Missionen nach Schema F, denn es gibt nur drei Auftragsstypen: Attentat, Verteidigung und die – viel zu seltenen – Story-Einsätze.

Angriff und Abwehr

In Attentatsmissionen kämpfen Sie sich durch die Feindesschar zu einem Bossgegner durch, etwa einem Ork-Häuptling oder einem Eldar-Runenleser. Der Obermottz beherrscht stets mächtige Spezialattacken, der Runenleser etwa stößt Infanterie per Psi-Schockwelle weg. Außerdem geben Ihnen Attentatsmissionen oft die

Gelegenheit, einen von drei Gebäudetypen zu erobern: Schreine, Gießereien oder Kommunikationsfelder. Jeder bringt spezielle Boni; zum Beispiel dürfen Sie pro Einsatz umso mehr Geschütztürme aufstellen, je mehr Gießereien Sie auf dieser Welt halten.

In Verteidigungsmissionen wird eines der Bauwerke angegriffen, Sie müssen es vor vier Feindwellen schützen – in der letzten stapft sogar ein Bossgegner heran. Falls die Angreifer drei Generatoren zerbröseln, ist das Gebäude verloren, und Sie sollten es später erneut einnehmen. Denn die Anlagen bringen sogar sektorweite Vorteile. Wer etwa Kommunikationsfelder erobert, darf in Abwehrein-sätzen zusätzlich Geschütztürme aufstellen und Minen legen.

So funktioniert die Kampagne

Justicar des Verderbens

Kampagnenpunktzahl: 59321

Ziele

Bringen Sie 'Das letzte Gefecht' zu Ende

Hier überblicken Sie, wie viele **Gebäude** Sie im Sektor erobert haben. Die bringen nämlich wichtige Vorteile: Wer Kommunikationsfelder erobert, darf Artillerieschläge anfordern **1**. Dank Schreinen können Sie Ihre Marines in undurchdringliche Schilde hüllen **2**. Und wenn Sie Gießereien einnehmen, dürfen Sie Geschütztürme aufstellen **3**.

Strategische Einrichtungen

Auf der Wüstenwelt **Calderis**, der Heimat der »Blood Ravens«, beginnt der Feldzug.

Derzeit in der Umlaufbahn **Calderis**

Im Dschungel von **Typhon** stehen wichtige Gefechte gegen die Tyraniden an.

Auf dem Stadtplaneten **Meridian** müssen Sie eine uralte Schmiede verteidigen.

Typhon Primaris

Die **Sektorenkarte** ist das Herzstück des Feldzugs. Hier reisen Sie zwischen den Planeten hin und her und überblicken, wo gerade welche Mission angeboten wird. Pro Kampagnentag können Sie aber nur einen Auftrag annehmen; durch gute Leistungen schalten Sie bis zu zwei weitere frei.

Ihre Leistung in den Missionen beeinflusst neben Ihrem **Punktestand** auch Ihren Titel (links). Beides wirkt sich aber nicht spielerischen aus.



Wenn Sie Thaddeus im Ausrüstungsmenü in eine **Terminatorenrüstung** stecken, darf er sich teleportieren und Ork-Panzer mit seinem **Donnerhammer** zermalmen. Sein Jetpack kann er jedoch nicht mehr nutzen.

Wenig Handlung

Beide Missionsarten motivieren anfangs, doch auf Dauer stört der immergleiche Ablauf. Denn nach diesen Mustern verlaufen nicht nur optionale, sondern auch die meisten Pflichteinsätze. Die wenigen »echten« Story-Aufträge bieten etwas abwechslungsreichere Ziele, zum Beispiel jagen Sie Ork-Plünderer oder halten eine Stellung gegen eine Tyraniden-Flut. So ausgefeilt wie im Missions-Primus **Warcraft 3** sind die Einsätze aber nicht. Zum Beispiel kämpfen Sie manchmal gemeinsam mit imperialen Gardisten, dürfen die jedoch nie befehligen – eine verta-

ne Chance. Auch Schleich- oder Eskorteinsätze suchen Sie vergeblich. Besonders enttäuscht hat uns der Endgegner der Kampagne, ein umgefärbtes Standard-Monster.

Überhaupt inszeniert **Dawn of War 2** seine Handlung undramatisch und erzählt sie hauptsächlich in schmucklosen Portraitdialogen; Zwischenfilme sind ebenso selten wie kurz. Originalitätspreise gewinnt die Story ebenfalls nicht: Eine Invasion der Tyraniden droht, Sie müssen sie aufhalten. Daraus erwächst immerhin ein Spielelement: die Verseuchung. Wenn die Weltraum-Ungeheuer ein Gestirn besetzen, »tyrannoformieren« sie es. Dann schießen auf den Schlachtfeldern Tentakel aus dem Boden, durch die Luft wabern Sporen. Das wirkt sich spielerisch nicht aus, ist aber ein Atmosphäre-Gag. Um die Pest einzudämmen, schalten Sie die Anführer der Monsterbrut aus – in normalen Attentatsmissionen.

Was tun?

Dass der Feldzug trotz seiner Missions- und Story-Schwächen motiviert, liegt daran, dass er spannende Entscheidungen verlangt.

Denn er verläuft tageweise, und pro Tag dürfen Sie nur einen Auftrag annehmen. Also müssen Sie überlegen: Dämmen Sie die Tyranidenpest ein, verteidigen oder erobern Sie ein Gebäude, oder führen Sie die Story fort? Manche Missionen werden Sie sogar nur deshalb annehmen, weil dabei ein toller Gegenstand herauspringt. Da optionale Aufträge nach drei Tagen verfallen, müssen Sie später auch Einsätze auslassen.

Oder doch nicht? Nach Siegen beurteilt **Dawn of War 2** Ihre Leistung: Wie viele Gegner haben Sie erledigt, wie viele Marines sind gefallen, wie lange haben Sie gebraucht? Wenn Sie gut abschneiden, schalten Sie für diesen Kampagnentag bis zu zwei zusätzliche Einsätze frei. Das motiviert zu guten Leistungen – schließlich wollen Sie dem Feind kein Gebäude kampfflos überlassen, oder?

Falls Sie eine Mission verlieren, läuft die Kampagne dennoch weiter, und Sie müssen mit den Folgen leben. Denn **Dawn of War 2** speichert automatisch, und es gibt nur einen Spielstand. Während einer Schlacht können Sie nicht sichern; falls Sie ausstei-

gen, gilt das Gefecht als verloren. Das nervt, zumal die Missionen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad schon mal eine halbe Stunde dauern. Immerhin dürfen Sie nach Niederlagen erbeutete Ausrüstung und Erfahrung behalten. Beliebig oft wiederholen lassen sich aber nur Pflichteinsätze, optionale Missionen verfallen.

Taktisches Spektakel

Speicherfrust hin oder her, die Gefechte selbst unterhalten prächtig. Denn sie glänzen nicht nur mit bombastischen Effekten und flüssigen Animationen, sondern auch mit taktischem Anspruch. **Dawn of War 2** übernimmt nämlich viele Elemente aus **Company of Heroes**, darunter das Deckungssystem: Die Marines suchen automatisch hinter Hindernissen Schutz und nehmen so weniger Schaden. Um Feinde aus ihrer Deckung zu vertreiben, können Sie sie flankieren. Oder Sie schleudern Granaten. Oder Sie stampfen die Barriere mit dem Cybot nieder – die sinnvolle Physik macht's möglich. Oder Sie preschen in den Nahkampf, Schützen reagieren empfindlich auf Schwerthiebe.

Kriegskäfer

Obwohl unsere Vorabtest-Version von Dawn of War 2 bereits vorbildlich fehlerfrei war, sind uns drei Schnitzer aufgefallen:

- ▶ Wenn Avitus und Tarkus Terminatorenrüstungen tragen, zickt ihre Wegfindung.
- ▶ In einer Mission bekämpfen wir eine endlose Tyraniden-Flut. Unser Oberkommandierender kann dabei jedoch nicht sterben, sodass wir problemlos Erfahrung sammeln.
- ▶ KI-Verbündete irren im Mehrspieler-Modus oft über die Karte und ignorieren Gegner.



Gemeinsam mit der Imperialen Garde wehren wir **Tyraniden-Horden** ab. Solche Glanzmomente gibt's nur in den raren Story-Einsätzen.

Online-Aktivierung

Dawn of War 2 nutzt Valves Internet-Plattform Steam. Beim ersten Spielstart müssen Sie dort zwangsläufig ein Benutzerkonto einrichten. Danach läuft das Spiel auch, wenn Sie nicht online sind. Multiplayer- sowie Koop-Schlachten im Internet laufen über den anmeldepflichtigen Microsoft-Dienst Games for Windows Live. Falls Sie nur die Solokampagne oder Netzwerk-Gefechte spielen möchten, können Sie darauf verzichten. Allerdings schalten Nutzer von Games for Windows Live durch besondere Aktionen 50 Erfolge frei. Außerdem verspricht Relic, Dawn of War 2 regelmäßig durch Gratis-Downloads via Steam zu erweitern.



TECHNIK-CHECK

DAWN OF WAR 2


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

▶ 1280x1024 ▶ niedrige bis mittlere Details

Auch auf älteren Spiele-PCs läuft das Spiel flüssig, wirkt aufgrund der geringen Modelldetails **1**, der fehlenden Schatten **2** sowie der, trotz mittlerer Qualitätsstufe, teils detailarmen Texturen **3** aber altbacken.


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

▶ 1680x1050 ▶ hohe Details

Bereits auf einem Mittelklasse-PC spielen Sie problemlos mit hohen Modelldetails **1** und wesentlich atmosphärischerer Beleuchtung inklusive Schatten **2**. Zudem gibt es detailreichere Texturen auf vielen Objekten **3**.


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

▶ 1680x1050 ▶ ultrahohe Details

Während die Modelldetails **1** und Texturen **3** in der ultrahohen Stufe (nur mit DX10) gleich bleiben, sind die Schatten noch einen Tick akkurater **2**. Zusätzlich bekommen weit entfernte Texturen mehr Details spendiert.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Während die Einheiten mit minimalen Grafikeinstellung (DirectX 9, oben) einigermaßen detailliert aussehen, kosten die rudimentäre Beleuchtung ohne Schattenwurf, die unscharfen Texturen sowie die spärlichen Shader-Effekte viel Atmosphäre. Mit maximalen Details (DirectX 10, unten) beeindruckt dichte Vegetation, schicke Licht- und Partikeleffekte (vor allem in Kämpfen) sowie knackscharfe Texturen das Auge.

TECHNIK-TIPPS

- Die Maximaleinstellung »Ultra« können Sie bei Texturen und Effekten nur wählen, wenn Ihr Spiele-PC DirectX-10-kompatibel ist. Sie benötigen also eine DX-10-Grafikkarte und Windows Vista.
- Hohe Details sehen kaum schlechter aus als die maximale Grafikstufe Ultra und bringen aber bis zu 20 Prozent mehr Leistung.
- Die Automatikfunktion stellt eine gute Ausgangsbasis beim Finden der optimalen Einstellungen dar. Erhöhen oder verringern Sie dann einzelne Punkte, bis Performance und Qualität stimmen.
- Das Abschalten der Regen-Details, also ob und wo auftreffende Tropfen dargestellt werden, kann bei älteren Grafikkarten bis zu 30 Prozent mehr Leistung bringen.
- Viel Performance bringt das Senken der Schattendetails – allerdings kostet das einiges an optischem Genuss.
- Mit Windows Vista sollten es mindestens 1,5 GByte RAM sein, unter XP reichen auch 1,0 GByte gerade noch so zum flüssigen Spielen.
- Auf Grafikkarten mit mageren 128 MByte Speicher lief das Spiel selbst in minimalen Details nicht ruckelfrei.
- Wer Company of Heroes besitzt, kann damit hervorragend einschätzen, wie Dawn of War 2 auf seinem PC läuft – beide Titel sind praktisch gleich anspruchsvoll.

Checkliste

- 5,5 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- Mit einem Dual- oder Quad-Core-Prozessor sollten Sie »Physics« aktivieren – dann wirbeln Figuren und Trümmer physikalisch korrekt durch die Gegend.
- Besitzer einer Grafikkarte mit 256 MByte Speicher sollten die Terrain-Details bereits auf Mittel setzen, schnellere Modelle ab einer GeForce 9600 GT / Radeon HD 4670 schaffen problemlos hohe Terrain-Details.
- In heftigen Gefechten kann das Senken der Effekt-Qualität bis zu 20 Prozent mehr Leistung bringen.
- Die »Effects Density« regelt, wie viele Partikel pro Effekt dargestellt werden – pro Stufe kostet das etwa zehn Prozent Performance.
- Ab 256 MByte Video-RAM sollten Sie die »Soft Particles« aktivieren, um Explosionen und Mündungsfeuer optisch aufzupeppen.

SO LÄUFT DAWN OF WAR 2 AUF IHREM PC

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

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
PROZESSOR	2			
	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+
LEGENDE	3			
	Speicher in MB	512	768	1.024

Heldenhafte Fraktionen

Im Mehrspieler-Modus befehligen Sie nicht nur eine von vier Parteien, sondern wählen auch pro Fraktion einen von drei Helden mit individuellen Fähigkeiten.

► Space Marines



Oberkommandierender: Nahkämpfer, der Einheiten stärkt und Terminatoren anfordert.

Apothecarius: heilt Fußsoldaten, belebt alle verbündeten Helden auf einmal wieder.

Techmarine: pflanzt Geschütztürme sowie Teleporter und kann Fahrzeuge reparieren.

► Orks



Waaaghboss: teilt im Nahkampf kräftig aus und schützt Untergebene vor Schaden.

Kommando-Boss: macht sich unsichtbar und ruft Kommandos als Verstärkung herbei.

Mek: repariert Fahrzeuge, stellt Geschütztürme auf, stärkt verbündete Fernkämpfer.

► Eldar



Runenleser: offensiver Zauberer, erhöht die Verteidigung und das Tempo Verbündeter.

Warpspinnenexarch: teleportiert Armeen und ruft beam-begabte Warpspinnen herbei.

Runenprophetin: durchblickt den Kriegsnebel, erhöht die Reichweite von Schützen.

► Tyraniden



Schwarmtyrant: Nah- und Fernkämpfer, immun gegen Sperrfeuer, ruft Krieger herbei.

Venator Alpha: untergräbt den Feind mit Tunneln und erschafft Kamikaze-Einheiten.

Liktor Alpha: tarnt sich und kann die Positionen aller feindlichen Helden aufdecken.

Zudem sollten Sie die Talente Ihrer Jungs kombinieren. Avitus etwa kann sich in einem Gebäude verschanzen und Feinde mit MG-Sperrfeuer festnageln (beides gab's ebenfalls schon in **Company of Heroes**). Thaddeus springt dann in die Gegnergruppe, Tarkus hält per Flammenwerfer drauf. Besonders knifflig sind die Bosskämpfe. Zum Beispiel weichen Sie mit Avitus der Energie-Schockwelle eines Ork-Häuptlings aus, während Sie gleichzeitig mit Cyrus einen automatischen Geschützturm pflanzen und mit Tarkus eine Blendgranate schleudern. Schließlich erledigt der Oberkommandierende den Boss mit einem orbitalen Bombardement: Energiestrahlen krachen vom Himmel und zerblasen den Obermütz sowie alle Gebäude drumherum. Haben wir schon erwähnt, dass **Dawn of**

War 2 die Gefechte klasse inszeniert? Einheiten kommentieren sogar ihre Umgebung, Cyrus etwa meldet: »Fußsoldaten! Versuche, genaue Zahlen zu bekommen ...«, wenn er Infanterie erspäh.

Einmann-Übermacht

Einige Taktiken sind jedoch übermächtig. Cyrus etwa bleibt mit dem entsprechenden Upgrade auch dann unsichtbar, wenn er Spezialwaffen einsetzt. So können Sie Bossgegner ohne Gegenwehr mit Präzisionsschüssen und Granaten traktieren – unspannender geht's kaum. Wenigstens verbrauchen die Angriffe Munition, die Sie nur an knappen Versorgungskisten auffüllen dürfen.

Ebenfalls zu stark: Mit Thaddeus' Sturmtrupp können Sie in Gegnergruppen springen, um sie auseinander zu sprengen und zu ver-

wunden. Dann erteilen Sie dem Sergeant den (an sich nützlichen) Rückzugs-Befehl, damit er zum nächsten Kontrollpunkt flüchtet. Währenddessen lässt er sich nicht steuern, sprintet aber flinker und nimmt weniger Schaden. Später kehren Sie zurück und wiederholen das Manöver – das haut den dicksten Ork aus den Latschen.

Apropos umhauen: Falls eine Einheit fällt, können Sie deren Sergeant mit einem anderen Anführer wiederbeleben. Verlorene Truppmitglieder ersetzen Sie beliebig oft an eroberten Kontrollpunkten. Erst wenn alle Marines zu Boden gehen, gilt der Einsatz als verloren. Aufgrund dieser Mischung aus übermächtigen Taktiken und unbegrenztem Nachschub ist die Kampagne erst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade wirklich fordernd.

Zweierbände

Falls Sie nicht alleine um Aurelia ringen möchten, können Sie jederzeit einen Freund in die laufende Solokampagne einladen. Dann wählt jeder Teilnehmer zwei Trupps, die er im nächsten Einsatz befehligt. Wenn Sie die Zusammenarbeit aufkündigen, dürfen Sie den Feldzug wieder solo weiterspielen. Allerdings funktioniert der Koop-Modus nur, wenn Sie sich zum Kampagnenbeginn beim Online-Dienst Games for Windows Live anmelden. Im Netzwerk bietet **Dawn of War 2** diese Spielart nicht – unverständlich.

Dreierbände

Der reguläre Mehrspieler-Modus läuft neben Games for Windows Live auch über Netzwerke und setzt ebenfalls auf kooperative Elemente. Denn die Karten sind



Um den Multiplayer-Siegepunkt in der Mitte von feindlichen Vehikeln zu säubern, rufen unsere Orks einen **Meteoritenhagel** herbei.

Mehr Spiel(er)

Daniel Matschijewsky: Zugegeben, das Basteln an den Helden macht Laune, und ich tüftle gerne länger daran, wen ich wie ausgestattet auf welche Mission mitnehme. Dennoch



danielm@gamemstar.de

hat mich die Kampagne enttäuscht: Die Aufträge laufen auf Dauer immer gleich ab, die Geschichte rückt zu stark in den Hintergrund. Ich bin deshalb schnell zum Mehrspieler-Modus gewechselt, denn der zählt zum Besten, was das Strategie-Genre derzeit zu bieten hat. Ob ich nun in hitzigen Team-Schlachten gegen Michael kämpfe oder mit ihm gemeinsam Koop-Missionen bestreite, selten hatte ich so einen Spaß – auch und insbesondere dank der herrlich brachialen Gefechte. Nur an der Balance muss Relic noch schrauben.



Im **Koop-Modus** kämpfen Michael (blaue Symbole) und Daniel (gelbe Symbole) gegen einen Eldar-Ranger.

auf Gefechte zwischen zwei Dreier-Teams ausgelegt. Eins-gegen-Eins-Duelle gibt's zwar auch, doch die Großgefechte erweisen sich als packender. Der Clou: Vor Partiebegründung wählt jeder Teilnehmer einen Helden. Jedes der vier Völker bietet drei davon, so bestimmen Sie Ihren Spielstil: Greifen Sie an, verteidigen Sie oder unterstützen Sie die Kameraden?

Wogende Balance

Ins Multiplayer-Gefecht starten Sie mit einem Hauptquartier, in dem Sie mit Ressourcen (Energie und »Anforderung«) Nachschub kaufen. Zusätzliche Bauwerke errichten Sie nicht, dafür werten Sie Ihren Stützpunkt in zwei Stufen auf, um weitere Einheiten freizuschalten. Das Spielprinzip entstammt **Company of Heroes**: Mit Ihren Einheiten nehmen Sie Rohstoffquellen und Siegesssäulen ein. Wer von Letzteren mehr hält als der Gegner, leert dessen Punktekonto. Alternativ versuchen Sie im Modus »Vernichtung«, die Feindbasis zu zerstören. Weil Sie und der Gegner nie alle eroberten Positionen verteidigen können, wogen die Gefechte hin und her.

Im Kampf sammeln alle Einheiten Erfahrung, steigen bis zu neunmal im Level auf und werden so kontinuierlich stärker. Zudem können Sie Helden und einzelnen Trupps Upgrades spendieren, Menschen-Scouts etwa stoßen mit Schrotflinten Gegner zurück. Durch erledigte Feinde häufen Sie Punkte an, mit denen Sie Spezialattacken auslösen. Die Tyraniden etwa rufen kostenlose Verstärkungen herbei, die Eldar lösen einen Psi-Sturm aus. Die Balance wackelt aber noch, vor allem die Carnifex-Giganten der Tyraniden fegen im Nu jeden Widerstand hinweg.

Flotte Vielfalt

An taktischer Vielfalt mangelt es den Mehrspieler-Gefechten dennoch nicht. Zum Beispiel können Sie mit den Warp-Portalen der Eldar Ihre Truppen teleportieren. Oder mit dem Gargbot der Orks Fußsoldaten zersägen. Oder mit dem Tyraniden-Liktor Feinde aus dem Hinterhalt anspringen. Oder mit einem imperialen Predator-Panzer Mauern niederwalzen, um die Feinde dahinter zu sprengen. Oder, oder, oder – bis Sie alle Fähigkeiten der vier Fraktionen und zwölf Helden ausgelotet haben, vergehen viele spaßige Partien.

Problematisch für Multiplayer-Profis: Wie im Solo-Modus lässt sich die Tastaturbelegung nicht ändern. Dadurch können Sie weder Spezialattacken auf Ihre bevorzugten Tasten legen noch die Kamerasteuerung von den Pfeilen auf die WASD-Tasten umstellen. Außerdem gibt's bislang nur fünf Karten, für die Verkaufsversion verspricht Relic mehr. Dafür dauern die Scharmützel nur zehn bis 15 Minuten, zudem stimmt auch in den Team-Schlachten die Inszenierung: Die Gefechte entfalten einen herrlichen Knallfaktor. Soll der Imperator doch auf seinem Thron herumsitzen – wenn Drecksarbeit so viel Laune macht, erledigen wir sie gerne.

GR



Balance-Problem: Die **Carnifex-Monster** der Tyraniden (oben) pusten fast jeden Gegner im Handumdrehen um.

Der erste Hit

Michael Graf: Nachdem das vergangene Jahr nicht gerade vor Strategie-Höhepunkten überquoll, entpuppt sich Dawn of War 2 als Wohltat; lange hat mich kein Echtzeit-Titel mehr so motiviert – ein Verdienst der Missionswahl und der Sammelsucht nach Ausrüstung. Blöd nur, dass die dröge Handlung und die Schema-F-Einsätze viel Potenzial verschenken. Die Koop-Variante wiederum taugt für mich nur als nette Dreingabe, ich will einfach mehr als zwei Trupps befehligen. Eine Klasse für sich sind dafür die regulären Mehrspieler-Gefechte, an deren Balance Relic aber noch feilen muss. So oder so ist Dawn of War 2 wohl nicht das beste Strategiespiel 2009 – aber auf jeden Fall das erste richtig gute!



micha@gamstar.de

DAWN OF WAR 2

ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Relic (Company of Heroes, GS 11/06: 87 Punkte)
PUBLISHER THQ
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Span.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 20.2.2009

CA. PREIS 50 Euro

USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

Immer gleiche Missionen drücken die anfangs hohe Motivation.

GENRE Strategie

SZENARIO realistisch — fiktiv
MASSTAB lokal — global
SPIELSTIL Aufbau — Kampf
EINHEITEN Individuen — Masse
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTIEG 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
SPIELMECHANIK leicht — schwierig
SPIELTEMPO langsam — schnell
HILFEN Tutorial-Texte, Pausenfunktion
SPICHERSYSTEM automatische Speicherfunktion, nur ein Spielstand

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

TECHNIK

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung
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 noch nicht bewertbar

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Siegpunktkontrolle (6), Vernichtung (6)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** Games for Windows Live
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
FAZIT Netter Koop-Modus, flotte Team-Gefechte. An der Balance muss Relic noch arbeiten.

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	10 / 10
SOUND	10 / 10
BALANCE	— / 10
ATMOSPHÄRE	9 / 10
BEDIENUNG	7 / 10
UMFANG	9 / 10
MISSIONSDSIGN	— / 10
KI	8 / 10
EINHEITEN	8 / 10
KAMPAGNE	— / 10

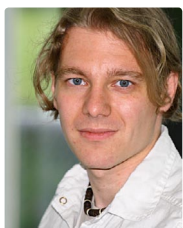
PREIS/LEISTUNG noch nicht bewertbar

FAZIT Motivierende Rollenspiel-Taktik, mäßige Missionen.



**Michael Trier**

hat nach langer WoW-Pause über Weihnachten versucht, wieder Anschluss in World of Warcraft zu finden. Und ist kläglich gescheitert. Level 80 ist noch fern.

**Christian Schmidt**

hat Fallout 3 und Drakensang und Mass Effect längst durch und ist gelangweilt. Doch noch mit Sacred 2 anfangen...?

Abenteuer

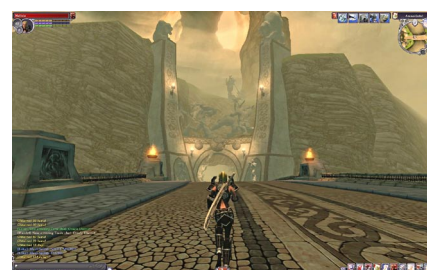
Allein allein

Stellen Sie sich vor, es ist Online-Rollenspiel-Zeit, und keiner geht hin.

Sie buchen eine Reise. Sagen wir, eine Kreuzfahrt. In den Prospekten wimmelt es nur so vor Bikini-Schönheiten. Zurück in der Realität entern Sie das Schiff, und tatsächlich ist alles (fast) so schön wie im Katalog – aber: Sie sind allein. Kaum ein Mensch zu sehen. Was jetzt? Das Geld zurückverlangen? Geht nicht, im Großen und Ganzen ist alles wie versprochen, und Swimming Pool und Bar haben Sie praktisch für sich alleine, ist doch prima!

Das Online-Rollenspiel **Chronicles of Spellborn** gleicht zur Zeit so einem Dampfer: Nur wenige Spieler tauchen auf, die Bildung von Gruppen ist oft unmöglich. Das könnte in Zukunft ein grund-

legendes Problem vor allem der kostenpflichtigen Genre-Neulinge sein; die kritische Masse an zahlungswilligen Abenteurern scheint erreicht. Und die meisten haben sich längerfristig gebunden, in der Regel an das Schlachtschiff **WoW**. Lesen Sie hierzu auch unseren Report auf Seite 122. **MT**



Ein typischer Anblick in **Chronicles of Spellborn**: Einsamkeit.

Abenteuer-Inhalt

Test

The Chronicles of Spellborn..... 94

GameStar-Abenteuer-Charts 03/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktereys Teamwork	Kampfsystem Dialoge	Items / Rätsel	Kommentar
Rollenspiele																
1	Fallout 3	Bethesda	Bethesda	01/09	93	8	9	9	10	8	10	10	10	9	10	12/07: Addon
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	
8	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	CD Projekt	10/08	83	8	9	7	9	8	9	9	8	8	8	
Action-Rollenspiele																
1	Titan Quest	THQ	Iron Lore	08/06 (85)	84	7	8	8	8	9	10	8	9	8	9	02/07: Patch, 04/07: Addon
2	Silverfall: Wächter der Elemente	Flashpoint	Monte Cristo	04/08	84	7	8	8	8	8	10	8	9	8	10	
2	Diablo 2	Vivendi	Blizzard	08/00 (90)	83	3	9	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
4	Sacred 2	Deep Silver	Ascaron	12/08	82	8	9	7	8	7	10	7	8	8	10	
5	Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	81	6	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
6	Hellgate: London	Electronic Arts	Flagship Studios	12/07 (80)	79	7	8	7	8	8	9	6	8	8	10	
Online-Rollenspiele																
1	World of Warcraft	Blizzard	Blizzard	03/05 (90)	91	7	9	9	10	9	10	9	10	8	10	04/07; 02/09: Addon
2	Guild Wars	NCSoft	Arenanet	11/07 (91)	90	8	8	8	9	10	10	9	9	10	9	
3	Warhammer Online	Electronic Arts	Mythic	12/08	86	7	7	9	9	8	9	9	10	10	8	02/08; 02/09: Addon
4	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07 (85)	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8	
5	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	84	7	9	9	9	8	10	9	9	8	7	01/07: Addon
6	Pirates of the Burning Sea	Deep Silver	Flying Lab	04/08	82	7	7	8	8	8	9	9	9	9	8	
Adventures																
1	Jack Keane	10tacle	Deck 13	09/07 (88)	87	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10	
2	Geheimakte 2	Deep Silver	Fusionsphere	10/08	86	7	8	10	8	10	8	9	8	8	10	
3	Sam & Max – Season One	Jowood	Telltale Games	11/07 (83)	82	6	8	8	8	8	7	8	10	10	9	
4	Everlight	Silver Style	TGC	11/07 (82)	81	6	8	8	9	9	8	8	9	8	8	
5	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Fusionsphere	10/06 (83)	81	6	9	9	8	10	7	8	8	7	9	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

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

The Chronicles of Spellborn

Von Forscherdrang, Drehwurm-Fertigkeiten und Baustellen: Das ungewöhnliche Online-Rollenspiel ist sperrig und noch unfertig – aber trotzdem spannend.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5764

Neulich mal wieder im Grünviertel auf Quarterstone: Wir treten aus der Zitadelle von Ail, sehen unten links auf dem Bildschirm die Meldungen aufploppen, dass gleich das PvP (Spieler gegen Spieler) aktiviert wird – und seufzen. Seufzen, weil die Meldung zur Zeit ziemlich überflüssig ist. Weil wir wieder mal alleine im Grünviertel unterwegs sind. Wie davor auch schon auf dem Heldenberg-Splitter und davor in Gravesbow.

Das Online-Rollenspiel **The Chronicles of Spellborn** wird im Moment von kaum jemandem gespielt und erinnert derzeit daher oft eher an einen normalen Einzelspielertitel. Das ist aus vielerlei Gründen enorm schade: PvP findet kaum statt – sei es nun auf einem PvP-Server oder in der Arena. Besonders nervig: Einige Aufgaben sind solo kaum zu meistern, doch Mitstreiter sind selten verfügbar. Und von Handel wollen wir erst gar nicht anfangen! Dabei hat der Titel, obwohl noch nicht fertig, durchaus seine Reize.

Die Fummel-Falle

Ihre **Spellborn**-Karriere bestreiten Sie als Mensch oder menschenähnlicher Daevi (langbeiniges, hundegesichtiges Wesen) auf sechs teils riesigen und in mehrere Zonen unterteilten Planetenfragmenten. Zu Beginn wäh-



In der riesigen Zitadelle von Ail (liegt am nördlichen Ende des Grünviertels) kämpfen wir gegen Horden von widerlichen **Fleischkreaturen**.

len Sie aus drei Grundtypen (Krieger, Schurke oder Zauberer) und entscheiden sich mit Level 5 für eine Spezialisierung. Ihr Ziel: Stufe 50 erreichen und herausfinden, warum Ihre Heimat vor Hunderten von Jahren explodiert ist.

Eine Besonderheit von **Spellborn** ist das Rüstungssystem. Bereits während der Charaktererstellung dürfen Sie Ihren Recken in prächtige Gewänder hüllen und ihm oder ihr imposante Waffen in

die Hände drücken. Mit Siegeln lässt sich die Ausstattung beim Schmied verbessern – und zwar je nach Stärke des jeweiligen Upgrades sehr deutlich. Diese Siegel erhalten Sie meist für erfolgreich ausgeführte Aufträge der anspruchsvolleren Art. Gleiches gilt für (verhältnismäßig seltene) neue Ausrüstungsgegenstände. Dieser Ansatz führt dazu, dass die wichtige, weil motivierende Sammelei entfällt. Gegner hinterlassen oft nur Schrott, der exakt so vom Spiel bezeichnet wird. Wer öfter frische Fummel und Waffen am Heldenkörper sehen möchte, kann sich beim Schmied etwas herstellen lassen – wenn er die dafür nötigen Materialien findet. Denn die Rezepte, die Sie aus kaputten Klamotten (werden von Menschen oder menschenähnlichen Gegnern fallen gelassen) erhalten, verraten Ihnen zwar, was Sie benötigen, um etwa einen schicken Streitkolben zu basteln, aber nicht, wo Sie die Zutaten in der riesigen **Spellborn**-Welt finden. Da müssen die Entwickler dringend nachbessern.

Der Fertigkeiten-Dreh

Ähnlich wie die Ausrüstung können auch Fertigkeiten mit Siegeln ausgebaut werden. Ihre Angriff- und Verteidigungskünste liegen in **Spellborn** nicht in einer Leiste, sondern auf rotierenden Decks (maximal sechs Decks à fünf Fer-



Eine **dumme Frau** hat sich in einem Labyrinth verlaufen, wir sollen die Dame im Auftrag des Gatten retten.



In einer der **Prüfungen** auf dem Athenaeum-Berg befreien wir Bergarbeiter und töten ein riesiges Monster.

tigkeiten), die Sie selbst zusammenstellen. Um effektiv kämpfen zu können, müssen Sie diese Fertigkeiten clever anordnen, vor allem sollten Sie auf wirkungsvolle Kombo-Angriffe hinarbeiten. Das erfordert einiges an Tüftelei, die allerdings nützt, weil man mit durchdachten Decks größere Erfolge erzielt.



Beim Schmied peppen Sie **Waffen** mit Siegeln auf, die zum Beispiel für mehr Schaden sorgen.



Die Tierwelt in Spellborn ist hochaggressiv. Die Hiebe von **Raubkatzen** lassen Sie eine Zeit lang bluten.

Zusätzlich verlangt das Spiel von Ihnen, dass Sie zielen, Sie müssen Gegner im Fadenkreuz behalten und bei Schlägen nah genug dran sein, um zu treffen. Und das ist zuweilen gar nicht so einfach, denn gerade menschliche Gegner weichen aus, laufen sogar weg. Positiver Nebeneffekt des Systems: Sie können auch ausweichen. Und wer sich bewegt, nimmt weniger Schaden.

Die Auftragslage

Grundsätzlich sind die Aufträge in **The Chronicles of Spellborn** gelungen. Ob Sie nun gleich zu Beginn einem Kind seine Puppe wiederbeschaffen, später einem Bildhauer eine falsche Vorlage unterjubeln oder noch später einen Wettlauf gegen die Zeit durch ein riesiges Gebiet absolvieren – für Abwechslung ist gesorgt. Wermutstropfen gibt es trotzdem, denn viele Aufträge sind noch fehlerhaft: Mal lässt sich eine Truhe nicht öffnen, mal fehlt einfach ein wichtiger Charakter, und mal bleiben die Questbeschreibungen leer. Letzteres Problem lässt sich in der Regel dadurch beheben, dass Sie die Spielsoftware auf Englisch umstellen. Auch das ist nicht immer der Weisheit letzter Schluss, denn ob nun auf Deutsch oder Englisch – die Anweisungen bleiben oft ungenau und erfordern einiges an Forscherdrang. Dazu addieren sich zuweilen Quest-Löcher. Auf Heldenberg et-

wa, dem Splitter, der ab Level 40 für Sie interessant wird, gibt es aktuell nur wenig zu tun.

Das Hin und Her

Ein weiteres Problem sind die langen Laufwege, die Sie oft mehrfach für einen Auftrag absolvieren müssen. Reittiere gibt es nicht, flotter unterwegs sind Sie nur, wenn Sie Ihr so genanntes PeP-Level (PeP steht für »persönliche Erfahrungspunkte«) anheben. Das geht, indem Sie Gegner verdreschen, ohne dabei ins Gras zu beißen. Bei den PeP-Stufen 1,3 und 5 spendiert man Ihnen eine schnellere Laufgeschwindigkeit. Außerdem gibt's weitere Charakterverbesserungen, etwa bei Zaubern erhöhte Magie-Werte und somit eine Fertigkeiten-Verbesserung. Ein hoher PeP-Rang lohnt sich also, und die ersten drei Stufen sind relativ fix erreicht. Um allerdings auf 5 zu kraxeln, müssen Sie schon einiges an Gegnern umnieten. Umso schmerzlicher ist, wenn Sie sterben und einen PeP-Rang zurückgestuft werden.

Die Ansichtssachen

Dass **The Chronicles of Spellborn** einige Jahre in der Entwicklung war, sieht man dem Programm an. Eine dynamische Beleuchtung oder Shader-Effekte fehlen. Die Städte gleichen sich in der Architektur, und viele Landschaften kommen Ihnen schon beim ersten Besuch bekannt vor – weil Sie

vorher ähnliche Gegenden durchstreift haben. Trotzdem wirkt das Spiel durch seinen rustikalen Knuddel-Look insgesamt stimmig, und immer wieder überraschen tolle Anblicke wie etwa die Werft von Rawheads Landing.

Die Spielerfrage

Sicher ist, dass sich **Spellborn** aktuell noch an den Spielertyp »masochistischer Erforscher« richtet. Es erklärt zu wenig, Laufwege sind oft zu lang, und wer sich ein Ausrüstungsteil basteln will, muss dafür die halbe Splitterwelt

auf den Kopf stellen. Andererseits verfügt das Programm aber auch über Alleinstellungsmerkmale und tolle Momente, die zum Weiterspielen reizen. Trotzdem muss der Entwickler noch stark nachbessern, wenn sich mehr Abenteuer auf den Splittern einfinden sollen. Immerhin wurde der einflussreiche Kritikpunkt unseres Vorab-Tests in der letzten Ausgabe schon repariert: Das Online-Rollenspiel beginnt nun endlich mit einem Intro, das Ihnen ein bisschen über die seltsame Welt und Ihre Rolle darin verrät. **PET**

THE CHRONICLES OF SPELLBORN



ENTWICKLER Spellborn NV (Erstling des Entwicklers)
PUBLISHER Frogster
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.11.2007
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-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
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"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIEREN VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + hübsche Zaubereffekte + imposante Landschaften und Gebäude - generelle Detailarmut - immer gleiche Architektur-Muster 	6 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + gelungene Effekte + atmosphärische Musik ... - ... die viel zu selten zu hören ist - minimale Sprachausgabe 	7 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + effektive Klassen + Fähigkeiten bieten gute Mischung aus Angriff und Verteidigung - mangelhafte Erklärungen 	8 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + frisches Szenario + stimmungsvolle Splitterwelten + witzige oder ironische Dialoge - dünne NPC-Bevölkerung 	8 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + frei konfigurierbare Steuerung - mangelhafte Erklärungen - Benutzeroberfläche nicht optimal 	6 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + sechs Splitterwelten mit mehreren Zonen + zu Beginn reichlich zu tun - zuweilen Quest-Löcher 	8 / 10
QUESTS	<ul style="list-style-type: none"> + abwechslungsreiche Aufgaben - wenige Sammelquests - lange Laufwege - mangelhafte Hinweise - Quests fehlerhaft 	7 / 10
CHARAKTERSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> + Spezialisierungen + nützliche Siegel für Fähigkeiten und Rüstungen - sehr unübersichtliche Skill-Listen 	8 / 10
KAMPFSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> + innovatives Kampfsystem + Kombo-Angriffe + Deck-System lädt zum Experimentieren und Optimieren ein 	9 / 10
ITEMS	<ul style="list-style-type: none"> + hübsche Startrüstungen + Hergestellt besonders schön - Gegner hinterlassen oft Schrott - Rohstoff-Hinweise fehlen 	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut **MULTIPLAYER-SPIELZEIT** unbegrenzt

FAZIT So unfertiges wie reizvolles Online-Abenteuer.

74

SPIELSPASS

Allein, so allein!

Petra Schmitz: Wie froh ich bin, wenn ich in **The Chronicles of Spellborn** mal andere Spieler sehe! Doch das kommt selten vor. Traurig, aber daran ist das Programm schuld – durch seine Sperrigkeit und die vielen Fehler. Dennoch gebe ich noch nicht auf, die Welt gefällt mir trotz der altbackenen Optik ausnehmend gut. Hoffentlich bearbeitet man die Baustellen zufriedenstellend. Dann wird der Titel eine nette Nischen-Alternative zu den aktuellen Genre-Königen.



petra@gamestar.de


Heiko Klinge

braucht keine Ausreden, wenn er trotz herrlichem Winterwetter vor dem Rechner versumpft: Ist schließlich wichtige journalistische Recherche!


Daniel Matschijewsky

hofft inständig, dass Criterion das nächste Need for Speed entwickelt. Das muss dann einfach saucol werden!

Sport

Eine Ausrede weniger

Wer sich Mühe gibt, bekommt auch PC-Portierungen vernünftig hin.

Unter der Hand bekommen wir von Herstellern immer wieder zu hören, wie kompliziert es doch sei, Konsolenspiele für den PC umzusetzen. Unterschiedliche Treiber, Betriebssysteme, Millionen möglicher Rechner-Konfigurationen – all das sorgt für eine Menge Probleme, die man auf geschlossenen Systemen wie der Xbox 360 nicht habe. Alles faule Ausreden, sagen wir. Denn Criterion Games, ein seit seiner Gründung traditioneller Entwickler von Konsolenspielen, beweist in diesem Monat, dass es doch geht. **Burnout Paradise** sieht auf dem PC nicht nur besser aus, sondern läuft auch auf Mittelklasse-Rechnern in hohen Auflösungen flüssig.

Statt also auf den PC zu schimpfen, sollten sich andere Entwickler ein Beispiel nehmen und mehr Sorgfalt in die Umsetzung ihrer Spiele stecken – oder bei den Criterion-Jungs ein paar Nachhilfestunden buchen. **DM**



Auch **schlechte Ausreden** haben kurze Beine.

Sport-Inhalt

Tests

Burnout Paradise	98
Ski Challenge 2009	102
netKar Pro	102

GameStar-Sport-Charts 03/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	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	Burnout Paradise	Electronic Arts	Criterion	NEU	86	9	9	8	9	8	10	9	8	6	10	
6	Flatout Ultimate Carnage	Bugbear	Empire	08/08	86	9	10	8	8	9	8	9	8	8	9	
7	Pure	Disney Interactive	Black Rock	11/08	85	10	8	9	7	7	8	9	9	9	9	
8	Juiced 2	THQ	Juice Games	02/08	82	7	9	6	9	6	8	10	8	9	10	
9	GTR Evolution	Atari	Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9	
10	MotoGP 08	THQ	Climax	12/08	82	8	5	9	9	8	9	9	7	9	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	02/09	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**.



Burnout Paradise

Need for Speed, wie es eigentlich sein sollte: Burnout ist rasant, packend, cool – und die derzeit beste Konsolen-Umsetzung.



DVD
Video-Special

DVD-XL
Video:
Die Renn-Modi

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5232
GameStar-TV 02/09
(Premium)

Das Burnout-Syndrom (engl. »to burn out«: ausbrennen) bezeichnet eine besonders ausgeprägte körperliche und emotionale Erschöpfung. Ständige Frustration, das Nichterreichen eines Ziels, zu hohe persönliche Erwartungen an die eigene Leistung und Überlastung können dazu führen. Das Burnout-Syndrom ist vielfältig in Auftreten und Ausmaß. Da wäre zum Beispiel die Variante **Need for Speed**, die Electronic Arts' berühmte Rennspiel-Serie bereits seit mehreren Jahren in die Erschöpfung treibt. Geradezu ironisch, dass die Behandlung dieses Krankheitsbildes ausgerechnet aus demselben Haus kommt und – doppelt iro-

nisch – **Burnout Paradise** heißt. Zugegeben, mit dem Namen will Criterion Games wohl eher auf das gezielte Durchdrehen der Reifen eines Autos anspielen (ebenfalls »Burnout« genannt), und damit beschreibt der englische Entwickler sein Rennspiel auch quasi perfekt: reinlegen, loslegen, Spaß haben. Konsolenbesitzer kennen den hervorragenden Action-Raser bereits seit Januar letzten Jahres, wir PC-Spieler werden für die lange Wartezeit auf **Burnout Paradise** allerdings mehr als entschädigt.

Paradiesisch

Schauplatz des Spiels ist die fiktive amerikanische Großstadt Paradise City, die Ihnen zu Beginn stimmungsvoll vorgestellt wird. Die Sonne geht auf, die Kamera schwenkt über spiegelnde Wolkenkratzer, und aus dem Radio trällert der gleichnamige Guns'n'Roses-Song – man möchte am liebsten sofort losfahren. Doch erst mal geht's zum Schrottplatz, dem Dreh- und Angelpunkt der Kampagne. Hier steht Ihr

Fuhrpark, übersichtlich nach (lizenzfreien) Autos und Motorrädern sowie deren Leistung sortiert. Zu Beginn gibt's aber gerade mal eine verrostete Schrottblaube, die Sie erst zur Werkstatt kutschieren müssen. Nebenbei bringt Ihnen die (unmotiviert sprechende, aber nicht stumm zu schaltende) Radiomoderatorin DJ Atomica das Spielprinzip bei: Wie in **Need for Speed: Undercover** dürfen Sie die Stadt frei befahren

und nach Missionen, versteckten Rampen oder eben Werkstätten suchen. Allein mit dem Erkunden von Paradise City dürften Sie viele Stunden beschäftigt sein, denn Criterion hat die detailverliebte Stadt und das Umland im Westen mit eindrucksvollen Sehenswürdigkeiten wie dem Baseball-Stadion oder einem gewaltigen Staudamm sowie 120 Rennen und über 600 Geheimnissen gefüllt. Letztere schalten wie in der Xbox-

Internet-Aktivierung

Wie bei allen EA-Spielen mittlerweile üblich, müssen Sie **Burnout Paradise** beim ersten Spielstart über das Internet freischalten. Nach Angaben des Herstellers dürfen Sie das Programm Fünf mal aktivieren, danach müssen Sie den Service von Electronic Arts kontaktieren.



Überall in Paradise City finden Sie **versteckte Tore** und Werbeschilder – gut für die Statistik.

So spielt sich Burnout Paradise

In **Burnout Paradise** stehen fünf Renn-Modi zur Auswahl. Kurzweilig und abwechslungsreich sind sie alle, dennoch hapert es an ein paar Stellen.



Durch Sprünge, haarsträubende Manöver und das Durchbretern von Werbetafeln sammeln Sie Punkte. Wer in kurzer Zeit besonders viele Stunts aneinander reiht, häuft einen Multiplikator-Bonus an. Motivierend, aber besonders im späteren Spielverlauf zu schwer.



Sie müssen innerhalb eines knappen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl gegnerischer Fahrzeuge verschrotten. Dafür drängen Sie die Kontrahenten gegen Wände, Säulen oder parkende Autos. Abgedreht und durch die spektakulären Unfälle der spaßigste Modus.



Auf dem Weg von A nach B werden Sie von drei rabiaten Gegnern verfolgt, die alles daran setzen, Ihren Wagen schrottartig zu fahren. Unser Tipp: häufige Richtungswechsel. Spannender Ersatz für die Polizei-Verfolgungsjagden aus Need for Speed.



Die klassische Variante mit bis zu sieben Gegnern macht durch die ständigen Reibereien viel Spaß, nervt aber durch ein Manko: Wer auf der frei wählbaren Route aus Versehen falsch abbiegt, fällt oft weit zurück. Auch kleinste Unfälle sorgen meist für das vorzeitige Aus.



Mit vorgeschriebenen Boliden müssen Sie einen (teils knapp bemessenen) Streckenrekord meistern. Der abwechslungsreiche Modus ist allerdings etwas umständlich geraten, da Sie das richtige Auto erst in der Werkstatt abholen und dann zum Start fahren müssen.

360-Version Erfolge frei. Anders als bei Windows-Live-Spielen werden die allerdings nicht global und für alle einsehbar, sondern nur offline oder auf Electronic Arts' eigenem **Burnout-Portal** gespeichert. Motivierend sind die aufploppenden Achievement-Meldungen dennoch allemal.

Wählerisch

Nicht nur Ihr Auto ist zu Beginn in einem fragwürdigen Zustand, auch die eigene Fahrerlizenz bedarf dringend einer stufenweise

geregelten Aufwertung. Um die Karriereleiter emporzuklettern, müssen Sie jeweils eine bestimmte Anzahl an Missionen erfüllen. Was Sie wo wie angehen, bleibt Ihnen überlassen – an nahezu jeder Kreuzung dürfen Sie auf Knopfdruck ein Rennen starten. Die fünf Modi (siehe Kasten »So spielt sich Burnout Paradise«) sind abwechslungsreich und stellen unterschiedliche Anforderungen an Ihr fahrerisches Können. Wer etwa auf Zeitrekorde ohne störende Gegner aus ist, pro-

biert sich an Burning Routes, rabiate Naturen liefern sich im Road Rage oder Marked Man brachiale Blechschlachten. Zudem gibt's optionale Spaßrennen, etwa sogenannte Show-off-Events, in denen Sie parkende Autos demolieren. Da die Boliden in drei Typen mit speziellen Vor- und Nachteilen gegliedert sind, müssen Sie stets darauf achten, mit welchem fahrbaren Untersatz Sie an den Start gehen. Crash-Fahrzeuge halten zum Beispiel viel Blechkontakt aus, kommen aber selbst beim Durchdrücken des Gaspedals kaum von der Stelle. Tempoboliden lassen sich zwar leicht demolieren, sammeln im Gegenzug aber rasend schnell Boost-Energie, dürfen Burnouts aktivieren und so der Konkurrenz davonheizen. Stunt-Fahrzeuge liegen in Sachen Fahreigenschaften dazwischen, eignen sich aber am besten für Sprünge, Drifts und riskante Barrel-Rolls. Obwohl Sie tun und lassen können, was Sie wollen, und die Kampagne deshalb nichtlinear abläuft, bleibt der Schwierigkeitsgrad stets fair und steigt im Verlauf angenehm

an. So verlangen beispielsweise Stunt-Missionen eine stetig wachsende Mindestpunktzahl, und für die klassischen Rennen setzt man Sie in immer schnellere und kniffliger zu steuernde Boliden. Nichtsdestotrotz ist **Burnout Paradise** nur bedingt für Einsteiger geeignet. Vor allem die teils knappen Zeitlimits sowie die aggressive und oft überambitioniert agierende KI bergen Frustpotenzial – mehr als nur ein einziger Schwierigkeitsgrad hätten dem Spiel sehr gut getan.

Mörderisch

Bereits im ersten Rennen schnappt die Motivationsfalle erbarmungslos zu. Das liegt vor allem an der hervorragenden Spielbarkeit und dem derzeit konkurrenzlosen Action-Anteil von **Burnout Paradise**. Mit einem Affenzahn brettern Sie durch Häuserschluchten oder über stillgelegte Eisenbahngleise, reißen Zäune, Parkbänke und Ampeln ein, kürzen durch gerade noch rechtzeitig entdeckte Einfahrten ab, springen über Rampen und halb hochgezogene Brücken, zünden auf gerader Strecke das



Dank des aufwändigen optischen Schadensmodells sehen die Unfälle besonders spektakulär aus.



Die **KI-Gegner** rempeln aggressiv und scheren sich nicht um Fairness. Spektakuläre Szenen wie diese erleben Sie während der Rennen alle naselang.

Nitro, schlängeln sich durch den realistisch agierenden Stadtverkehr und rempeln aufdringliche Gegner gegen den nächsten Pfosten. Besonders Letzteres macht durch das im Rennspiel-Genre derzeit aufwändigste optische Schadensmodell eine Menge Spaß. Wenn Ihre Kontrahenten gegen Hindernisse prallen, die Scheiben bersten, Funken fliegen und das Blech in Zeitlupe fast fotorealistisch zerknautscht, fühlt man sich wie der König der Straße. Vorbild-

lich: Das zwar actionorientierte, aber nicht zu simple Fahrverhalten haben Sie sich sofort einverleibt, die Autos bleiben auch bei mörderischem Tempo stets perfekt kontrollierbar. Naturgemäß kommt das beste Fahrgefühl mit einem (in der Sensibilität frei konfigurierbaren) Gamepad oder Lenkrad auf, zumal das Programm Rempelen und Unfälle mit adäquaten Force-Feedback-Effekten fühlbar macht. Aber auch mit der Tastatur haben Sie die PS-starken

Boliden jederzeit hervorragend im Griff – im Rennspiel-Genre keine Selbstverständlichkeit.

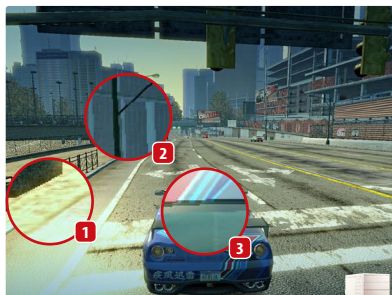
Technisch

Wo wir gerade beim PC als Spielplattform sind: **Burnout Paradise** bekam eine technisch lupenreine Umsetzung spendiert. Selbst mit allen Effekten auf Anschlag und in hohen Auflösungen läuft die Raserie auf Mittelklasse-PCs nicht nur flüssig (siehe Technik-Check), sondern sieht auch besser aus als

auf den Konsolen. Die Ladezeiten fallen allerdings selbst mit vier GByte Arbeitsspeicher einen Tick länger aus. Criterion hat zudem die gelegentlich auftretenden Sound-Probleme der Xbox-Version ausgemerzt und inhaltlich vor allem an der Balance gefeilt. Beispielsweise ist auf den Straßen nicht mehr so viel los, die Erfolge lassen sich einfacher freischalten, und die Uhr rattert in den Pausen zwischen Stunt-Combos nicht mehr so gnadenlos schnell runter. So manches Komfort-Manko der Vorlage hat sich aber auch in die PC-Version verirrt: Nach wie vor lässt sich ein missglücktes Rennen zwar sofort abbrechen, nicht aber neu starten – Sie müssen also jedes Mal zur jeweiligen Kreuzung zurück fahren. Zudem weist Sie das Programm in den Rennen zu wenig auf Richtungswechsel hin. Zwar blinkt das Schild zur Straße, in die Sie gleich einbiegen müssen, am oberen Bildschirmrand, im Eifer des Gefechts, mit aggressiven Gegnern im Schlepptau und 200 km/h auf dem Tacho bekommen Sie davon aber kaum etwas mit. Da ein Blick

TECHNIK-CHECK

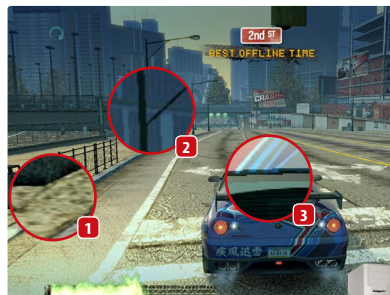
BURNOUT PARADISE



OLDIE-PC
ATHLON 64 3200+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 7600 GT

► 1280x1024 ► niedrige Details

In minimalen Details läuft Burnout Paradise auch auf älteren PCs flüssig, wenn auch ohne Schatten **1**, Reflektionen **3** und mit unsauberen Kanten **2**.



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/3500+ • 1,0 GByte RAM • RADEON X1900 XT

► 1680x1050 ► maximale Details

Mit einem Standard-PC läuft Burnout bereits in maximalen Details. Weiche Schatten **1** und Reflektionen **3** sind auch an Bord, nur Kantenglättung fehlt **2**.



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

► 1920x1200 ► maximale Details, 4xAA

Bereits mit einem halbwegs aktuellen Dual-Core-PC spielen Sie Burnout Paradise in maximalen Details und mit vierfacher Kantenglättung **2**.

TECHNIK-TIPPS

- Ab einer Geforce 8800GT oder Radeon HD 4830 können Sie problemlos Kantenglättung hinzuschalten.
- Ohne Shader 3.0 läuft Burnout Paradise nicht.
- Hinter dem Kürzel SSAO (»Screen Space Ambient Occlusion«) verbirgt sich eine Beleuchtungs-Technik. Mit aktiviertem SSAO werfen Objekte deutlichere Schatten; das fällt bei den schnellen Rennen aber kaum auf. Umso deutlich ist der Leistungs-

einbruch – mit einer Radeon HD 4870 fielen die FPS von 60 (mehr zeigt das Spiel nicht an) auf 40 FPS in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung.

- Ab einer Geforce 7800 GT oder Radeon 2600 XT können Sie Burnout in maximalen Details spielen.

Checkliste

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

HW

SO LÄUFT BURNOUT PARADISE AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1			2			3			4		
	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	X700	X800 XL	X850 XT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000	7300 GS	7600 GT	7900 GS	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GT	9800 GTX	GTX 260
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT	X1950 XT
PROZESSOR	Geforce 8/9/GTX	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870		
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE					
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57							
	Athlon 64 X2	4400+	5000+	6000+								
SPEICHER	Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600	E8200	E8600						
	Core 2 Quad	Q6600	Q9300	Q9550								
	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096		
	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:								
LEGENDE	nuckelt stark	1280x1024 niedrige Details	1680x1050 maximale Details	1920x1200 maximale Details, 4xAA								



Im **Party-Modus** dürfen sich bis zu acht Spieler an einem PC in witzigen Mini-Aufgaben messen.

auf die Minikarte im rechten unteren Eck ebenfalls oft mit einem unfreiwilligen Crash einhergeht, bleibt nur das Auswendiglernen der besten Routen. Sind die jedoch in Fleisch und Blut übergegangen, gewinnen nicht nur Sie, sondern auch der Spielspaß.

Gesellig

Tempo, Action, Abwechslung – also alles besser als in **Need for Speed**? Ja, bis auf eine Ausnahme: Das Tuning zählt bestenfalls als netter Bonus. Leistungsverstärkende Teile gibt es nicht, und in Sachen Optik dürfen Sie ausschließlich mit vorgefertigten Lackierungen herumexperimentieren. Immerhin schalten Sie im Verlauf hochgezüchtete Versionen Ihrer bisherigen Fahrzeuge frei – für Bastler trotzdem zu wenig. Mehr als würdigen Ersatz für

die fehlende Schrauberei finden Sie im umfangreichen Mehrspieler-Teil. Der bietet neben klassischen Online-Rennen satte 420 Koop-Missionen, in denen Sie zum Beispiel sieben nebeneinander parkende Mitstreiter überhüpfen oder gemeinsam mit Anderen in kurzer Zeit insgesamt 500 Meter weit über Rampen springen müssen – witzig! Einziger Wermutstropfen: All das funktioniert nur über Electronic Arts' hauseigenes Online-Portal, einen Netzwerk-Modus besitzt das Spiel nicht. Da die Server zum Heftschluss noch nicht online waren, reichen wir den Multiplayer-Test auf gamestar.de nach. Vom Burnout-Syndrom können wir nämlich auch nach wochenlangem Solo-Rasen durch Paradise City nicht sprechen – höchstens im positiven Sinn. **DM**

Irrwege zum Glück

Heiko Klinge: Ich bin Burnout-Fan der ersten Stunde. Trotzdem oder gerade deswegen hatte ich so meine paar Startschwierigkeiten mit Paradise. Denn während ich in den Vorgängern auf abgetrennten Strecken unterwegs war und mich so ganz auf das mörderische Tempo konzentrieren konnte, habe ich anfangs in der nun frei befahrbaren Spielwelt regelmäßig die entscheidende Abzweigung verpasst. Das nervt, zumal es keine Neustart-Option gibt. Erst wenn man sich in Paradise City wirklich auskennt, dreht der Spaß-Motor auf Hochtouren. Anders als Pure ist Burnout Paradise also kein Adrenalin-Kick für zwischendurch, sondern erfordert ein paar Stunden Einarbeitungszeit. Als Gegenleistung gibt's die beste Langzeit-Motivation im Genre.



heiko@gamestar.de

Raser-Paradies

Daniel Matschijewsky: Noch eine Mission, noch ein Levelaufstieg, noch ... verdammt, ich muss ins Bett! So eine Suchtschnecke kenne ich bislang höchstens aus Rollenspielen, doch Burnout Paradise hat mich eines Besseren belehrt. An jeder Ecke warten Aufträge, Stunt-Rampen, Geheimnisse. Die Renn-Modi sind so abwechslungsreich wie actionreich, und an den brachialen Karambolagen kann ich mich auch nach der x-ten Mission nicht satt sehen. Klar, das Tuning ist mau und die KI oft zu aggressiv, wirklich gestört hat mich das aber nicht – dafür ist Burnout Paradise insgesamt einfach zu motivierend, zu packend, zu spaßig.



danielm@gamestar.de



Wie auf der Xbox 360 schalten Sie **Erfolge** frei. In der PC-Variante geht das allerdings deutlich leichter.

BURNOUT PARADISE

RENNSPIEL

ENTWICKLER Criterion (Deep Water, nicht getestet)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch

TERMIN (D) 5.2.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden



GENRE RENNSPIEL

LIZENZ keine ————— komplett
TUNING keins ————— umfassend
SCHADENSMOD. keins ————— realistisch
KARRIERE keine ————— ausgefeilt
FAHRVERHALTEN Arcade ————— Simulation

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
EINSTIEG	leicht ————— schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach ————— komplex	
SPIELTEMPO	langsam ————— schnell	
HILFEN	Tutorial, Tipps vor und nach dem Rennen, Ticker-Meldungen	
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speichern	

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte Gamepad/Lenkrad	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte FF-Lenkrad

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

PROFITIEREN VON Surround-Sound, Force-Feedback-Geräte
BILDFORMATE ☒ 4:3 ☒ 5:4 ☒ 16:9 ☒ 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung
TON ☒ Stereo ☒ 4.0 ☒ 5.1 ☒ 6.1 ☒ 7.1

MULTIPLAYER noch nicht bewertbar

SPIELMODI (SPIELER) Party (8), Challenge (8), Rennen (8)
SPIELTYPEN Internet
SERVERSUCHE EA Online, erfordert Anmeldung
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS noch nicht bewertbar
FAZIT Zum Testzeitpunkt waren noch keine Server online. Ein Netzwerk-Modus fehlt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spielwelt + Klasse Effekte + stimmige Beleuchtung + teils schwammige Texturen	9 / 10
SOUND	+ knackige Motorensounds + tolle Unfallgeräusche + passender Soundtrack + nervige DJ Atomica	9 / 10
BALANCE	+ wird stetig anspruchsvoller + nie unfair + nur ein Schwierigkeitsgrad + für Einsteiger etwas zu hart	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges Paradise City + Tag-Nacht-Wechsel + realistischer Verkehr + rasante Inszenierung + keine Lizenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ automatisches Speichern + mit Tastatur, Lenkrad und Gamepad hervorragend spielbar + fehlende Komfort-Funktionen	8 / 10
UMFANG	+ 75 Fahrzeuge und 120 Events + jede Menge Straßen und Geheimnisse + umfassender Mehrspieler-Teil	10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ eingängige und sehr direkte Fahrphysik + jedes Auto steuert sich anders + Schadensmodell nur optisch	9 / 10
KI	+ rempelt aggressiv + kämpft auch untereinander + agiert oft überambitioniert + fährt im Pulk	8 / 10
TUNING	+ freischaltbare Super-Boliden + Lack-Spielereien + sonst keinerlei Optik- oder Leistungs-Tuning	6 / 10
STRECKENDESIGN	+ sehr detailliert und abwechslungsreich + jede Menge Abkürzungen und Rampen + viele Sehenswürdigkeiten	10 / 10

PREIS/LEISTUNG noch nicht bewertbar

FAZIT Klasse Action-Rennspiel, vorbildlich portiert.





Bei den Sprüngen in Gröden fliegen Sie teils über 50 Meter weit.

Die derzeit beste Ski-Simulation ist (wie immer) toll und (wie immer) kostenlos.

Ski Challenge 2009

Bei der Brutalität spielen sie in einer Liga mit Kane, Diablo, Arthas oder Alma. In der Disziplin »gefährlich klingender Name« haben sie zugegebenermaßen noch Nachholbedarf: Kamelbuckel, Bruggli-S oder Tröglhang – so heißen Ihre schlimmsten Feinde in der **Ski Challenge 2009**.

Auch die fünfte Auflage der kostenlosen, werbefinanzierten Ski-Simulation versammelt wieder die schwierigsten und spektakulärsten Schikanen des aktuellen Ski-Weltcups. Insgesamt stehen dieses Jahr sechs Abfahrten auf dem Programm: Gröden, Bormio, Wengen, Kitzbühel, Val d'Isère und erstmals auch das legendäre Kandahar-Rennen in Garmisch. Da außerdem Gröden komplett überarbeitet wurde und das Rennen in Val d'Isère auf einer neuen Piste stattfindet, ist **Ski Challenge 2009** auch für Serienveteranen wieder eine echte Herausforderung.

Neulinge freuen sich dagegen über die neue Rückspulfunktion, mit der sie im Trainings-Modus besonders schwierige Passagen immer und immer wieder üben können. Die großartige Ski-Physik und eine hochpräzise Tastatursteuerung erlauben dabei selbst beim tausendsten Anlauf noch Verbesserungen.

Erneut gibt es weder einen Karriere-Modus noch Computerfahrer. Stattdessen messen Sie sich mit Hunderttausenden realen Gegnern. Über eine Online-Rangliste wählen Sie eine bestimmte Zeit, Platzierung oder Ihren besten Kumpel aus, und das Programm lädt binnen Sekunden den entsprechenden Konkurrenten als Ghost herunter.

HK

SKI CHALLENGE 2009

GENRE	Rennspiel	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Greentube		
CA. PREIS	kostenlos		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr., Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut		



Gewohnheits-Freude

Heiko Klinge: Zugegeben: In Sachen Neuerungen gegenüber dem Vorgänger gibt sich Ski Challenge 2009 fast so knauserig wie NHL 09. Aber anders als der Ausrutscher von EA Sports kostet es keine 45 Euro, sondern ist gratis. Soll ich da meckern, dass es erneut keine hübschere Grafik und wieder keine Gamepad-Unterstützung gibt? Nein, ich freue mich lieber über die nach wie vor großartige Ski-Physik und die originalgetreuen Pisten. Eben wie jedes Jahr.



heiko@gamestar.de



Wer den Infrarot-Sensor TrackIR besitzt, kann sich frei im Cockpit umschaun.

Realistischer, als ein Spiel erlaubt, aber ein Traum für Motorport-Enthusiasten.

netKar Pro

Fahrhilfen? Sind was für Mercedes-Omis! Eine Außenperspektive? Hat Schumi auch nie gehabt! Tuning? Selbstverständlich ... aber vorher werden die Telemetriedaten ausgewertet! Der Untertitel des ausschließlich online erhältlichen **netKar Pro** lautet »Professional Online Racing Simulator«, und treffender hätten wir es auch nicht beschreiben können. Denn mit einem Spiel im eigentlichen Sinn hat dieses Komplexitätsmonster nur wenig zu tun. Es gibt weder KI-Gegner noch Meisterschaften, geschweige denn eine Karriere. Auf gerade mal vier fiktiven Kursen fahren Sie entweder gegen die Uhr oder gegen bis zu 15 menschliche Konkurrenten im Online-Rennen. Als Auto stehen dabei nur vier Einsitzer-Varianten zur Wahl.

Warum wir **netKar Pro** trotzdem als Traum für Motorsport-Enthusiasten bezeichnen? Weil wir noch nie so intensiv

das Gefühl hatten, in einem echten Formel-Auto zu sitzen. So sind die Cockpits komplett interaktiv, den Motor starten Sie mit einem Mausklick auf den entsprechenden Knopf. Dynamisch berechnete Reifenoberflächen visualisieren ebenso den Gummi-Abrieb wie den Dreck nach einem Kiesbett-Ausflug – beides selbstverständlich mit glaubwürdigen Auswirkungen aufs Fahrverhalten, ein gutes Lenkrad vorausgesetzt. Besonders spannend für Formel-1-Fans: Die engagierte Community von **netKar Pro** hat enorm realitätsnahe Strecken-Umsetzungen von Spa, Montreal und Monaco gebaut. Über den **Quicklink 5877** gelangen Sie zu den entsprechenden Downloads.

HK

NETKAR PRO

GENRE	Rennspiel	USK	nicht geprüft
HERSTELLER	Kunos Simulazioni		
CA. PREIS	36 Euro		
ANSPRUCH	Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut		



Super und schlecht

Heiko Klinge: Wir bewerten Spiele, deshalb gibt's für netKar auch »nur« einen 60er. Denn in den für Spiele so wichtigen Kategorien Atmosphäre, Umfang und Balance versagt die Simulation. Dafür gibt's bei Fahrverhalten, Tuning und Streckendesign gleich dreimal die Bestwertung. Unsere Endnote ist also der Kompromiss aus zwei Extremen: Für Gelegenheits-Rennspieler ist netKar rausgeworfenes Geld, für langjährige Motorsport-Fans dagegen eine uneingeschränkte Empfehlung.



heiko@gamestar.de

Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 01/2009, 02/2009 und 03/2009

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter	
UPDATE	1	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda / Ubisoft	01/09	93	18	v1.1	42,99 €	www.trade-a-game.de
UPDATE	2	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	Rockstar North / Take 2	01/09	93	18	v1.01	42,99 €	www.trade-a-game.de
	3	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel-Addon	Activision Blizzard	02/09	89	12	v3.0.3	25,90 €	www.amazon.de
	4	Left 4 Dead	Ego-Shooter	Valve / EA	01/09	87	18	v1.1	41,99 €	www.trade-a-game.de
UPDATE	5	C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles / EA	12/08	86	16	v1.06	42,70 €	www.promarkt.de
NEU	6	Burnout Paradise	Rennspiel	Criterion Games / EA	03/09	86	12	v1.0	49,99 €	www.amazon.de
	7	Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Treyarch / Activision	01/09	86	18	v1.01	43,95 €	www.amazon.de
UPDATE	8	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Crystal Dynamics / Eidos	01/09	85	12	v1.1	41,99 €	www.trade-a-game.de
	9	Prince of Persia	Actionspiel	Ubisoft Montreal	02/09	84	12	v1.0	42,90 €	www.cyberport.de
	10	HDRO: Die Minen von Moria	Online-Rollenspiel-Addon	Turbine / Codemasters	02/09	82	12	v14 #1	23,98 €	www.hardwareversand.de
NEU	11	FEAR 2: Project Origin	Ego-Shooter	Monolith / Warner Bros.	03/09	81	18	v1.0	40,97 €	www.amazon.de
	12	NWN 2: Storm of Zehir	Rollenspiel-Addon	Obsidian / Atari	01/09	81	12	v1.0	24,90 €	www.yagma.com
NEU	13	Mirror's Edge	Action	Digital Illusions / EA	03/09	80	16	v1.01	41,95 €	www.yagma.com
UPDATE	14	Football Manager 2009	Fußball-Manager	Sports Inter. / Sega	02/09	78	-	v9.2.0	48,00 €	www.computerladen.ch
	15	World War 2: Officers	Echtzeit-Strategie	GFI / Peter Games	02/09	75	16	v1.0	32,90 €	www.cyberport.de
NEU	16	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn NV / Frogster	03/09	74	12	v1.0.1	38,97 €	www.amazon.de
NEU	17	Ski Challenge 2009	Sportspiel	Greentube	03/09	73	-	v1.0	0,00 €	www.skichallenge.ch
UPDATE	18	Cobra 11: Burning Wheels	Rennspiel	Synetic / RTL	01/09	73	12	v1.11	24,00 €	www.yagma.com
	19	Legendary	Actionspiel	Spark Unlimited / Atari	01/09	73	18	v1.0	44,49 €	www.trade-a-game.de
UPDATE	20	Memento Mori	Adventure	Centauri / Dtp	01/09	73	12	v1.01	32,49 €	www.trade-a-game.de
	21	NFS: Undercover	Rennspiel	EA Black Box	01/09	72	12	v1.0	39,50 €	www.promarkt.de
	22	RTL Biathlon 2009	Sportspiel	49Games / RTL Games	01/09	72	0	v1.0	24,00 €	www.yagma.com
UPDATE	23	Gothic 3: Götterdämmerung	Rollenspiel-Addon	Trine Games / Jowood	01/09	71	12	v1.07	14,99 €	www.trade-a-game.de
	24	NHL 09	Sportspiel	EA Canada / EA	01/09	71	0	v1.0	40,60 €	www.yagma.com
	25	MySims	Aufbauspiel	EA / EA	01/09	70	0	v1.0	35,66 €	www.trade-a-game.de

X3: Terran Conflict v1.4



Die Schiffswerten zeigen jetzt wichtige **Produktdaten** an.

Highlights: Überarbeitetes Interface, Plotstopper beseitigt, Missions- und Einheitenbalance angepasst, bessere Marines.

Egosofts umfangreiches Weltraumspiel **X3: Terran Conflict** offenbarte in der Verkaufsfassung einige gravierende Designmängel. In der aktuellen Version 1.4 ändert sich daran wenig. Auffälligste Neuerung: In den Schiffswerten werden die wichtigsten Daten zu den Weltraumfahrzeugen nun direkt angezeigt.

Doch die Verbesserung wurde halbherzig umgesetzt, denn ein Bild oder gar ein Rendervideo wie bei deutlich unwichtigeren Produkten blendet das Spiel für die millionenschweren Anschaffungen noch immer nicht ein. Auch sonst bleibt die Informationsvermittlung unpraktisch, genauso wie die Menüführung und die Flottenkontrolle. Stattdessen konzentriert sich der Entwickler jedoch wenigstens auf kleinere Baustellen und überarbeitet die Fähigkeitenberechnung der Entertuppen, schraubt an zahlreichen Schiffs- und Missionskonkonditionen und beseitigt Absturzursachen. Fazit: nützliche Detailverbesserungen, aber lange nicht genug für eine Aufwertung. **CHS**

X3: TERRAN CONFLICT V1.4

GENRE Weltraumspiel
HERSTELLER Egosoft / Deep Silver
PATCHGRÖSSE 90 MByte
TEST IN GS 11/08

Keine Wertungsänderung

63

FM 09 Update 2

Highlights: Notizblock-Funktion, überarbeitetes Trainingslager-Menü, Datenbank-Update, 3D-Szenen verbessert.

Da hat man ein hoffnungsvolles Talent aufgestöbert, dessen Vertrag im nächsten Jahr ausläuft, und vergisst dann dumme Weise, ihm rechtzeitig ein Angebot zu unterbreiten. Damit Ihnen so etwas im **Fußball Manager 09** nie wieder passiert, haben die Entwickler von Bright Future mit dem zweiten Update eine praktische Notizblock-Funktion integriert. Dort können Sie beliebige Hinweise eintragen und mit einem Erinnerungsdatum versehen. Wenn es soweit ist, öffnet sich automatisch ein Infofenster mit Ihrem selbstverfassten Memo – praktisch. Ebenfalls sinnvoll: Ein neues Trainingslager-Menü macht die Saisonvorbereitung ein wenig anspruchsvoller, weil



Das neue **Trainingslager**-Menü bietet mehr Reiseziele.

es nun zum einen mehr Reiseziele gibt, die zum anderen auch deutlich unterschiedlichere Auswirkungen auf Ihre Spieler-Entwicklung haben. Achtung: Einige User berichten davon, dass nach dem Update Speicherstände zerstört werden können, falls Sie das Spiel nicht direkt, sondern über das Hauptmenü verlassen. **HK**

FUSSBALL MANAGER 09

GENRE Manager
HERSTELLER Bright Future / EA Sports
PATCHGRÖSSE 182 MByte
TEST IN GS 01/09

Keine Wertungsänderung

88

Gothic 3: Götterdämmerung v1.07

Highlights: Übersetzungsfehler behoben, fehlende Sprachaufnahmen eingebaut, einige Quest- und KI-Bugs entfernt.



Neue, alte Bugs: Der Minenarbeiter steckt im Hocker, sein Kollege grillt auf dem Bett.

Überlegen Sie es sich gut, ob Sie den Patch auf Version 1.07 für das alleine lauffähige **Gothic 3-Addon Götterdämmerung** überhaupt installieren. Denn wie von den bisherigen Updates gewohnt sind Ihre Speicherstände nach der Installation nicht mehr kompatibel – Sie müssen die Kampagne also zwangsläufig neu starten. Ohnehin hat sich mit dem dritten Patch nicht allzu viel getan. Laut Jowood wurden zwar 90 Prozent der Übersetzungsfehler ausgemerzt und fast alle fehlenden Sprachaufnahmen einbaut. Uns kommen die angeblich übrigen zehn Prozent allerdings zu niedrig angesetzt vor – wie in der Verkaufsversion stoßen wir ständig auf maulfaule Figuren. Zwar behebt das Update kleinere Quest- und KI-Bugs (zum Beispiel hauen sich eigentlich verbündete Kämpfer nicht mehr gegenseitig die Köpfe ein, und einige questre-

levante Gegenstände liegen an der richtigen Stelle), die wirklich großen Fehler bleiben aber erhalten. Nach wie vor friert das Spiel in dicht besiedelten Gebieten teils sekundenlang ein. Nach wie vor verhalten sich die Charaktere unrealistisch. Nach wie vor schleichen sich teils derbe Grafikfehler auf den Monitor. Da wirkt es wie blanker Hohn, dass die ohnehin recht kurze Bugfix-Liste des 100-MByte-Updates von

eher belanglosen Punkten wie »schwebende Kiste und Öllampen in Vengard behoben« spricht. Ebenfalls bizarr: Der Patch funktioniert nur mit der Verkaufsversion. Wer bereits das Update 1.06 nutzt, muss das Spiel also zunächst neu installieren. **DM**

GÖTTERDÄMMERUNG V1.07

GENRE Rollenspiel-Addon
HERSTELLER Trine / Jowood
PATCHGRÖSSE 103 MByte
TEST IN GS 03/09

Keine Wertungsänderung



Sacred 2 v2.34.0

Highlights: neue Weihnachtsinsel samt zugehöriger Quests.



Der **Geist der zukünftigen Weihnacht** ist der erste Bossgegner auf der Schneeeinsel.

Ascaron strickt **Sacred 2**-Patches im Akkord: Nur 16 Tage nach dem Update 2.31.0 vom 1. Dezember 2008 erschien bereits das nächste, diesmal auf Version 2.34.0 und vom Entwickler »Content Patch« getauft. Der 253 MByte große Flicker fügt der Spielwelt nämlich neue Inhalte hinzu, genauer gesagt eine verschneite Insel. Die liegt im Nordosten des Fantasy-Reiches Ancaria, ist aber nicht auf der Karte verzeichnet. Um dorthin zu reisen, müssen Sie im Hafen der Elfenstadt Thylisium einen Weihnachtswichtel ansprechen. Moment: Weihnachten? Stimmt, auf der Insel erfüllen Sie festliche Aufträge, zum Beispiel helfen Sie einem Wichtel bei der Reparatur seiner Schneemaschine oder holen die geklauten Klamotten des »Weihnachts-Ogers« zurück. Hierzu kämpfen Sie in den neuen Eislandschaften und -höhlen un-

ter anderem gegen Weihnachtsgeister, Schneeleoparden und mächtige Bossgegner. So weit, so unterhaltsam. Allerdings leidet **Sacred 2** auch in der Version 2.34.0 an der Bug-Pest. Zum Beispiel klicken wir im Wichteldorf einen Apfelkorb an, woraufhin nichts passiert. Später brauchen wir die Früchte jedoch für eine Quest – und kön-

nen sie nicht mehr einsammeln! Während unseres rund zweistündigen Inseltrips stürzte die Monsterhatz überdies zweimal ab. Ascaron wird also weiterhin Patches im Akkord stricken müssen. **GR**

SACRED 2 V2.34.0

GENRE Action-Rollenspiel
HERSTELLER Ascaron / Deep Silver
PATCHGRÖSSE 253 MByte
TEST IN GS 02/09

Keine Wertungsänderung



Patch-Ticker

- **C&C: Alarmstufe Rot 3:** Die neue Version 1.06 verbessert die Automatch-Funktion des Strategiespiels und behebt einen Fehler beim Sowjetischen Kran, durch den Spieler im Multiplayer-Modus bei zu wenig Energie kostenlose Gebäude bauten.
- **C&C 3: Kanes Rache:** Auch Monate nach der Veröffentlichung feilt EA mit dem Update auf die Version 1.02 weiter an der Balance der zusätzlichen Fraktionen aus dem Strategiespiel-Addon. Von den Veränderungen sind beinahe alle Einheiten und Spezialfähigkeiten betroffen.
- **Crysis: Warhead:** Das dritte Update bringt keine spielerischen Verbesserungen und behebt auch keine Fehler, ergänzt jedoch die Liste der Mehrspielerkarten mit »Frost« und »Savanna« um zwei Neuzugänge.
- **Fallout 3:** Das knapp 50 MByte schwere Update auf die Version 1.1 beseitigt zahlreiche Absturzursachen, Questfehler und Probleme mit Nichtspieler-Charakteren, die entweder zu früh starben oder regelmäßig von den Toten auferstanden.
- **Far Cry 2:** Mit dem Patch auf die Version 1.02 behebt Ubisoft zwar noch immer nicht die Balancemängel im Einzelspieler-Modus, fügt aber eine Breitbild-Option ein und behebt zahlreiche Fehler im Multiplayer, besonders bei der Benutzeroberfläche.
- **Football Manager 2009:** Eine überarbeitete Benutzeroberfläche mit neuen Einstellungsmöglichkeiten und Verbesserungen am Transfersystem gehören zu den wichtigsten Inhalten des 111 MByte großen Updates. Mit der aktuellen Version 9.2.0. sollen auch diverse Absturz-Fehler aus dem Fußball-Manager verschwinden.
- **Left 4 Dead:** Mit dem Softwareflicken vom 14. Januar verriegelt der Entwickler Valve viele Schlupflöcher für Cheater. Zudem wurde an der Performance, den Schadenspunkten der Hunter-Klasse, der Chancengleichheit bei Bossmonstern und der Reichweite der Schrotflinte gefeilt.
- **Stalker: Clear Sky:** Die Version 1.5.08 soll für stabilere Netzwerkpartien sorgen. Zudem wurden Fehler behoben, die beim Bannen anderer Spieler und beim Speichern der Ränge auftraten. Ältere Spielstände sind mit der aktuellen Version des Tschernobyl-Shooters kompatibel.
- **The Witcher: Enhanced Edition:** Das Update bringt die aufgemotzte Fassung des Erwachsenen-Rollenspiels auf die Version 1.1 und behebt Darstellungsfehler nach Zwischensequenzen und Dialogszenen. Auch wer bisher Probleme mit den EAX-Einstellungen hatte, sollte den 106 MByte großen Softwareflicken ausprobieren.
- **Tomb Raider: Underworld:** Der erste Patch zu Miss Crofts jüngster Grabräuberei behebt Fehler im Leveldesign und lässt Sie die Funktionen der Maustasten frei belegen. Außerdem werden Grafikeffekte bei ATI-Karten mit aktuellen Treibern wieder aktiviert und Probleme mit Realtek-Soundtreibern und älteren Geforce-Karten gelöst.

Überblick Budget-Spiele

Aktuelle Budget-Liste

Den angegebenen Durchschnittspreis ermitteln wir bei mehreren Händlern.

Spiel	Genre	Wertung	Test	Label	Preis	Aktuell	Inhalt
Anno 1701 Königsedition	Aufbauspiel	88	–	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.
Call of Cthulhu	Actio-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.
NEU CSI: Eindeutige Beweise	Adventure	67	12/07	Software Discount 99	9 Euro	v1.1	Für Fans der Krimi-Serie durchaus interessant.
Dawn of War: Collection	Echtzeit-Strategie	84	–	THQ	30 Euro	v1.0	Warhammer-40.000-Strategiespiel samt Addons.
NEU Die Gilde 2: Gold	Aufbauspiel	68	–	Deep Silver	20 Euro	v2.06	Hauptspiel plus Addon »Seeräuber der Hanse«.
NEU Die Siedler 2: DNG: Wikinger	Aufbauspiel-Addon	72	04/07	Software Discount 99	9 Euro	v11757	Solides Nordmann-Addon zum Siedler-2-Remake.
NEU Die Siedler: Aufst. eines Königr.	Aufbauspiel	79	11/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.6	Teil 6 der Serie kehrt zur Aufbau-Tradition zurück.
Driver: Parallel Lines	Action-Rennspiel	75	09/07	Hammerpreis	10 Euro	v1.1	Verfolgungsjagden durch zwei New Yorks.
Frontlines: Fuel of War	Taktik-Shooter	82	03/08	THQ	20 Euro	v1.2.0	Multiplayer-Shooter mit Nahe-Zukunft-Szenario.
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.
NEU Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie-Addon	81	–	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.6	Nur die beiden Addons ohne Hauptspiel.
Heroes of Might & Magic 5 Gold	Rundenstrategie	85	–	Ubisoft Exclusive	20 Euro	–	Heroes 5 samt beider Erweiterungen.
Kane & Lynch: Dead Men	Actionspiel	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.
Rainbow Six Vegas	Taktik-Shooter	89	02/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.06	Actionreiche Revolution der Serie.
NEU Rainbow Six: Vegas 2	Taktik-Shooter	68	06/08	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.3	Schwache Fortsetzung zum grandiosen Vorgänger.
NEU Sam & Max: Season One	Adventure	82	11/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Die ersten sechs Episoden der Serie auf DVD.
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	Spieelerisch aufgepepptes Tomb-Raider-Remake.
NEU TrainSim Pro	Bahn-Simulation	77	08/01	Rondomedia	20 Euro	v1.2	Gute Eisenbahn-Sim plus vier Zusatzstrecken.

Sam & Max Season One



Max vertraut gerne auf unorthodoxe **Verhörmethoden**.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5872

Spiele im Episodenformat sollten 2006 den Markt umkrempeln – Monat für Monat eine neue Folge, oder wenigstens im Halbjahrestakt. Doch die Revolution entpuppte sich als kaum mehr als ein Sturm im Wasserglas: **Half-Life 2**-Fortsetzungen tröpfeln bestenfalls im Jahrestakt daher, andere Serien wurden nicht mal über die Pilot-Episode hinaus verlängert. Nur Detektivspürnase Sam und sein durch-

geknallter Hasenkollege Max haben ihr Versprechen gehalten. Seit zwei Jahren erscheinen die gelungenen Point-&-Click-Adventures des tierischen Kriminalduos als Download-Versionen beim Entwickler Telltale Games – pünktlich im Fünf-Wochen-Rhythmus. Jede Episode ist rund drei Stunden lang und strotzt vor skurrilen Charakteren, rabenschwarzem Humor und originellen Rätseln. Die schrägen Helden überführen raffgierige TV-Kinderstars, fliegen zum Mond und legen sich mit dem US-Präsidenten an. **Sam & Max: Season One** fasst alle sechs Episoden der ersten Staffel auf einer DVD zusammen, inklusive deutscher Sprachausgabe. **CHS**

SAM & MAX: SEASON ONE

GENRE Adventure
HERSTELLER Telltale Games / AK Tronic Pyramide
VERSION v1.0
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einstieger, Fortgeschrittene
MINIMUM 1,2 GHz, 256 MB RAM, Radeon 9500
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

82 SPIELSPASS

Die Siedler Aufstieg eines Königreiches



Der **Marktplatz** ist das neue Zentrum jeder Siedlung.

verschiedene Wetterbedingungen und die detailreiche Grafik schaffen die nötige Atmosphäre. Für ein richtig gelungenes Endlos-spiel fehlt es dagegen an Einstellungsmöglichkeiten und an einer fordernden Gegner-KI. **CHS**

SIEDLER: AUFSTIEG E. KÖNIGR.

GENRE Aufbauspiel
HERSTELLER Blue Byte / Ubisoft Exclusive
VERSION v1.6
CA. PREIS 16 Euro
ANSPRUCH Einstieger, Fortgeschrittene
MINIMUM 2,6 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9600
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

79 SPIELSPASS

Überblick Aktuelle Mods

Radikal reduziert – diese Mod macht den Shooter eine Dimension flacher.

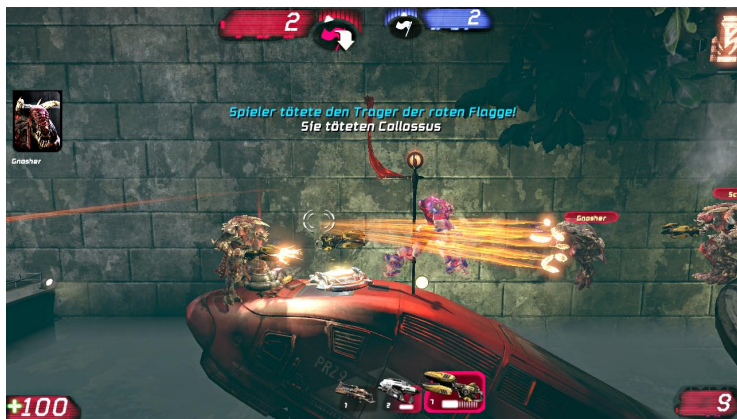
UT 3 UT2D

DVD
Mod Special

DVD XL
Mod auf DVD

Super Mario kannte bei seinem ersten Auftritt im Automatenklassiker **Donkey Kong** nur vier Richtungen: hoch und runter, links und rechts. Nach der Instal-

lation von **UT2D** geht es Ihrem **Unreal Tournament 3**-Charakter ganz ähnlich. Die Modifikation stützt das Bewegungsrepertoire aufs klassische 2D-Niveau-uz-



Auf der platten Spielebene gibt es für den Flaggendieb kein Entkommen vor unserer **Flak Cannon**.

Schöne Frauen, viel Geld und eine Leiche: der richtige Mix für einen Krimi.

Dirty Split

DVD XL
Spiel auf DVD

Die Leiche wurde natürlich längst fortgebracht, nur die weißen Kreidestriche und ein dunkelroter Fleck auf dem Boden der Privatklinik verraten noch, wo Dr. Christopher Bedford zu Boden ging und starb. Die Todesursache: ein schwerer Schlag auf den Hinterkopf – Mord. Alan Baxter kommentiert die grauselige Szene nüchtern: »Kurios, der Blutfleck sieht aus wie der Kopf eines Teddybärs!« Und macht sich daran, den Tatort nach Spuren zu untersuchen. Im Auftrag der exzentrischen Mrs. Vanderbilt soll der Privatdetektiv im Freeware-Adventure **Dirty Split** den wahren Mörder von Dr. Bedford finden. Der Schönheitschirurg war nicht nur der zukünftige Ehemann ihrer Tochter; die Polizei verdächtigt auch noch Mrs. Vanderbuilts Sohn der Schreckenstat am Schwager in spe und hält den ver-

wöhnten Schnösel in Untersuchungshaft fest. Doch wie es sich für einen ordentlichen Krimi gehört, werfen die Ereignisse im Verlaufe des Spiels schnell ein neues und unerwartetes Licht auf den komplizierten Fall.

Mörderische Sixties

Dem kleinen Hobby-Entwicklerteam Dreamagination, allen voran Uwe Sittig, ist mit **Dirty Split** ein klassischer Krimi im optischen Stil der Swinging Sixties gelungen. Die moderat schwierigen Rätsel sind nachvollziehbar, die zahlreichen Dialoge stimmig vertont und der trockene Humor nie aufdringlich, sondern stets subtil und clever. In der Rolle des Alan Baxter reisen Sie von L.A. aus unter anderem nach Las Vegas und New York, sorgen zwischendurch für einen ordentlich Liebeskrach und kommen reichlich finsternen

rück. Sie laufen vorwärts und rückwärts, dürfen springen und sich ducken – das war's. Zur besseren Übersicht wechselt die Perspektive in eine Seitenansicht des Levels. Ihre Figur steuern Sie dabei von außen, der Ego-Shooter wird zum Jump&Run. Was bleibt, sind brachial schnelle Mehrspieler-Kämpfe, bei denen Sie sich keine Sorgen über eine dreidimensionale Streuwirkung der Waffen machen sollten. Steht ein Gegner erst mal vor Ihnen, treffen ihn die glühenden Geschosklumpen der Flak Cannon mit voller Wucht.

Jump & Kill

Die Steuerung geht in der flachen Spielwelt etwas variantenärmer, aber noch lange nicht einfach von der Hand. Den richtigen Schusswinkel mit der Maus auszurichten, bedarf viel Übung, denn ein schneller Ruck lässt Sie so-

gleich in die entgegengesetzte Richtung zielen. Wer sich nicht direkt in ein Duell, Deathmatch oder Capture-the-Flag-Spiel traut, darf zunächst gegen die KI trainieren, denn die Fähigkeiten der Bots wurden für die Modifikation entsprechend angepasst.

In der aktuellen Version 2.0 liefert **UT2D** lediglich eine einzelne, hübsche, aber auch recht übersichtliche Karte mit. Weitere Levels von grafisch aufwändigen Untergrundlandschaften über Hommagen an Jump&Run-Klassiker wie **Super Mario** und **Sonic** bis hin zur Roboterfabrik samt animierter 3D-Hintergründen finden Sie auf gamestar.de unter dem Quicklink: 6000. **CHS**

3 UT2D

TYP	2D-Jump&Run-Mod für Unreal Tournament 3	GRÖSSE	24 MB
VERSION	2.0		
URL	keine Homepage	Quicklink:	5876
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			



Unsere Ermittlungen führen zunächst nach **Las Vegas**, wo wir einen gewissen Mr. Ocean treffen.

Gestalten auf die Spur. Bis es letztendlich im US-Skiressort Aspen zum großen Finale kommt, vergehen rund fünf bis sechs Spielstunden, die Fans von Alfred-Hitchcock-Filmen viel Vergnügen bereiten sollten. Neben der Vollversion des Spiels finden Sie

auf der GameStar-DVD auch den eingängigen Swing-Jazz-Soundtrack im mp3-Format. **CHS**

DIRTY SPLIT

TYP	Freeware-Adventure	GRÖSSE	206 MB
VERSION	1.0		
URL	www.dreamagination.org	Quicklink:	5874
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Als Otto Normalverbraucher greifen wir in City 17 zu Brechstange, Gewehr und Raketenwerfer und machen Krawall gegen die Alien-Besitzer.

Half Life 2 The Citizen



Vor dem Hauptquartier der Widerstandskämpfer hat ein **Strider** Stellung bezogen und nimmt uns unter Feuer. Mit Hilfe der Rebellen und ein paar gut platzierter Raketen bringen wir das grazile Ungetüm zu Fall.

In der **Half-Life 2**-Metropole City 17 wird ziviler Ungehorsam mindestens mit dem Elektroprügel bestraft, meist sogar viel schlimmer. Schuldig oder nicht spielt unter der Schreckensherrschaft des außerirdischen Combine-Regimes keine Rolle. Den Umständen entsprechend haben wir also fast noch Glück, als ein Sicherheitstrupp plötzlich die Wohnungstür aufbricht, uns in eine Ecke des winzigen Appartements drängt und es dabei belässt, nur auf uns einzuknuppeln. Einen Grund für den scheinbar willkürlichen Gewaltakt erfahren wir nie. Doch immerhin, als wir einige Minuten später benommen aufwachen, ist aus dem duckmäuserischen 08/15-Bürger, der wir einst waren, ein entschlossener Widerstandskämpfer geworden.

Bevor wir jedoch zur Waffe greifen und die Aliens mit Radau aus unserer Nachbarschaft vertreiben, schleichen wir in der Einzelspieler-Mod **The Citizen** zunächst an Wachposten vorbei, knacken ein paar kleine Physik-Rätsel und finden neue Freunde.

Combine-Inkognito

Die Geschichte spielt parallel zu den Ereignissen aus **Half-Life 2**. Auf bekannte Charaktere treffen wir in **The Citizen** allerdings nicht. Dafür lernen wir auf der Suche nach der Résistance zahlreiche neue Figuren kennen, die uns allesamt mit englischer Sprachausgabe anreden. Ein wütender Nachbar muckt gleich zu Spielbeginn auf und will endlich den Fernseher zurück, den er uns vor Monaten geliehen hat, der Mechaniker aus der Werkstatt ge-



Während wir das Ventil für einen Türmechanismus vor uns herumschleppen, nimmt uns ein **Heckenschütze** ins Visier. Einen gekonnten Granatenwurf später machen wir uns unbehelligt mit dem Hovercraft davon.

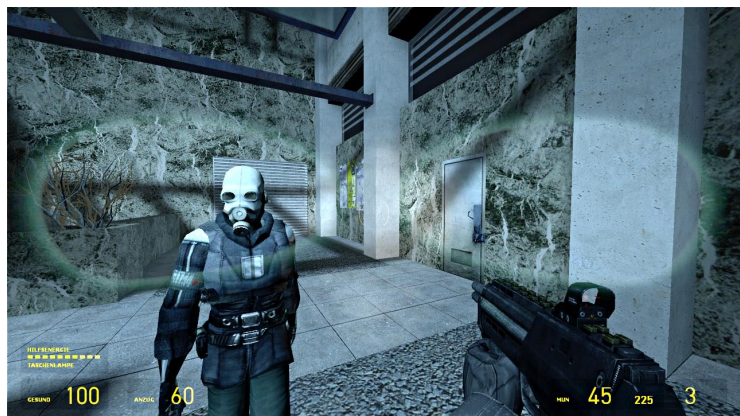
genüber entpuppt sich als wichtiger Kontaktmann zum Widerstand, und an der Seite eines verzweifelten Ladenbesizers kommt es zur ersten Schießerei mit den Bodentruppen der Combine. Vorher lösen wir in der Kanalisation bereits ein paar Schalterrätsel, schmeißen Glasscheiben mit Steinen ein und laufen dem mysteriösen G-Man über den Weg. Zwischendurch gibt es besonders gut versteckte Waffenvorräte zu finden, die mit riesigen Osterhasen-Graffiti markiert sind. Bis zum Finale der zwei Kapitel umfassenden und rund vier Spielstunden langen Mod brettern wir dann unter anderem noch mit dem Hovercraft durch Kanäle und Häuserschluchten und verteidigen ein Theater im Team mit anderen Menschen gegen den Angriff eines dreibeinigen Striders. Später schleichen wir in einem streng bewachten Veranstaltungszentrum herum und verkleiden uns dabei sogar als Combine-Soldat. Fortan ignorieren uns Feinde und Überwachungskameras. Die Tarnung fliegt allerdings auf, als wir einem Advisor begegnen, einem Anführerwesen der Combine, das Fans des Originalspiels bereits aus den beiden beiden **Half-Life 2**-Episoden kennen. Gegen das riesenwurmähnliche Geschöpf

müssen wir zwar nicht antreten, wohl aber gegen die herbeigerufene Verstärkung. Und so kämpfen wir uns kurz darauf von einer Bibliothek aus bis in ein großes Aufnahmestudio vor und hoffen auf Unterstützung von anderen Widerstandskämpfern.

Freeman-Imitation

Mit abwechslungsreichen Aufgaben und oft dramatischen, aber teils auch lustigen Skript-Sequenzen bietet **The Citizen** viel Unterhaltung, auch ohne neue Texturen oder Waffen- und Gegnermodelle. Die Mod-Entwickler haben sich ganz auf eine stimmige Dramaturgie konzentriert und lassen ähnlich wie in Gordon Freemans Abenteuer keinen Leerlauf aufkommen. Selbst bei den gemächlicheren Rätsleinlagen wurden unnötige Längen und erst recht Wiederholungen vermieden. Bis zum finalen Kampf und der darauf folgenden, etwas kryptisch geratenen Abschlussszene bietet der zivile Ungehorsam somit durchweg gelungenen Shooter-Spaß im besten **Half-Life 2**-Stil.

CHS



In der Basis der Aliens können wir uns als **Combine-Soldat** verkleiden und bleiben dadurch unentdeckt.

THE CITIZEN

TYP	Einzelspieler-Mod für Half-Life 2	GRÖSSE	110 MB
VERSION	1.1	Quicklink:	5878
URL	www.planetphillip.com		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Leserbriefe



Kopierschutz oder Tod

Viel Wahrheit und Sinn

❖ Ich musste selten so oft bei einem so kritischen Thema mit dem Kopf nicken wie beim Lesen eures Reports »Kopierschutz oder Tod«. Vor allem im Ende des Artikels sehe ich viel Wahrheit und Sinn, ich sage nur: Firmen sollten ihre Kunden belohnen statt bestrafen! *Patrik Brehm*

Spiele und Cornflakes

❖ Danke für euren sehr guten Report zum Thema Kopierschutz, der mir in fast allen Punkten aus der Seele gesprochen hat. Lediglich einen Aspekt habe ich vermisst: Wenn ich 50 Euro übrig habe und dieses Geld ausgeben will, dann kann ich mir bei fast jedem Produkt, das ich kaufe, sicher sein, dass es funktioniert. Wenn es nicht funktioniert, bringe ich es in den Laden zurück und bekomme mein Geld wieder. Das ist in jeder Branche so üblich – selbst meine halb aufgegessene Packung Cornflakes wird problemlos zurückgenommen, wenn damit irgendwas nicht stimmt. Nur, im Gegensatz zu Computerspielen stimmt mit meinen Cornflakes eigentlich immer alles. Ich soll also verhältnismäßig viel Geld für ein Produkt ausgeben, das ich im Schadensfall nur schwer wieder loswerde und das

zu allem Überfluss auch noch ungewöhnlich oft in einem Zustand, der sich nur als Frechheit bezeichnen lässt auf den Markt kommt. Dass angesichts dieses Roulette-spiels viele den Weg des geringen Risikos nehmen und nicht bereit sind, für Spiele zu bezahlen, erscheint da schon fast verständlich. *Marc Adler*

❖ Auch bei Spielen gilt das gesetzliche Rückgaberecht, sofern das Spiel nachweislich nicht funktioniert oder Mängel hat. Viele Händler sind in dieser Hinsicht kulant. *Christian Schmidt*

Verwöhnprogramm

❖ Der EA-Chef Olaf Coenen sagt im GameStar-Interview: »Dafür haben Käufer handfeste Vorteile, zum Beispiel muss sich die DVD nicht mehr im Laufwerk befinden.« Das ist natürlich echt ein Grund zum Jubeln, wenn man es schafft, das Spiel fehlerfrei zu installieren, um sich dann – nachdem man 27 Mal den Netzwerkstecker rein und raus gesteckt hat, um eine ordnungsgemäße Internetverbindung herzustellen – bei acht verschiedenen Internet-Seiten anmelden zu dürfen, bei denen man Adresse, Kreditkartennummer und Geheimzahl hinterlegen muss, damit man endlich – bequem von Zuhause aus – den 6³-stelligen-Aktivierungscode eingeben kann,

um schließlich das Spiel genau 23,41 Minuten lang spielen zu können, bevor es wieder abstürzt. Aber, und das ist natürlich die innovativste und attraktivste Neuerung des 21. Jahrhunderts, die zugleich die Güte der Entwickler widerspiegelt: Mir wird erlaubt, das Spiel sogar ohne Medium im Laufwerk zu spielen! Na, wenn da der Kunde nicht verwöhnt wird, wo denn bitte dann?

Ramón Alcalá

Einfach nur verkohlt

❖ Wenn Herr Coenen von EA in einem Satz erwähnt, wie wichtig ihm die Spielerschaft ist, und zwei Absätze weiter meint, dass Beschwerden über den Spore-Kopierschutz eher »abstrakter Natur« seien (wobei nahezu alle Foren überquellen), dann kommt man sich sogar als ehemaliger EA-Spiele-Konsument einfach nur verkohlt vor. Die Firma, die sich nicht scheut, Jahr für Jahr halbgarer Updates ihrer Spiele-serien zu liefern, ärgert sich darüber, dass die Kunden dies mit illegalen Downloads quittieren?

Erich Dröschner

Raubkopierer gewinnen immer

❖ Herr Coenen hat seinen Standpunkt deutlich gemacht. Nun kann ihm als gutem Manager niemand den Vorwurf machen, dass er seinen Gewinn maximieren möchte. Nur lernt Herr Coenen nicht aus der Vergangenheit: Den Wettlauf zwischen Ko-



pierschutz und Raubkopieren gewinnt immer der Raubkopierer. Es müssen deshalb schlichtweg Anreize geschaffen werden, damit die Kunden ein Spiel kaufen. Qualität, Spielspaß und Kundenorientierung müssen stimmen!

Matthias Binder

Das große Lachen

❖ Hand aufs Herz: Heutige Spiele überbieten sich bis ins Maßlose mit grafischer Sensationshascherei und enttäuschen dafür oft auf der Ebene der Spielmechanik. All das interessiert den Raubkopierer nicht die Bohne, denn der ist zu Recht damit beschäftigt, den anscheinend zu Schmerzen neigenden ehrlichen Kunden auszulachen.

Róbert Károly

Warum ich raubkopiere

❖ Ich bin selbst ein Nutzer von Raubkopien. Warum? Sie sind bequem, und mich faszinieren die Spiele nicht sonderlich lange. Nach dem Durchspielen der Solo-Kampagne sind sie für mich wertlos. Gecrackte Versionen erhalte ich entweder über Free-Hoster – ich meide Torrents we-



Spiele wie Electronic Arts' *Need for Speed: Underground* erfordern eine Internet-Aktivierung.

gen den Verurteilungen zwecks Abschreckung – oder von Klassenkameraden meines Bruders. Jene Spiele verteile ich aber auch an meine eigenen Klassenkameraden. Wie in eurem Artikel geschildert, fühle ich mich nicht schuldig und bin mir auch des Schadens nicht bewusst. Kopierschutz hin, Kopierschutz her, jeder wird geknackt, und jedes interessante Spiel landet auf meiner Festplatte. Stop – mit einer Ausnahme: Ich besitze Counterstrike 1.6 (Anthology) sowie Counterstrike: Source (auch mit DoD Source und H-L2 Deathmatch) als Originale über Steam. Zwar gibt es auch hier gecrackte Versionen, jedoch sind diese Shooter nur im Multiplayer attraktiv. Ich vertrete also die Meinung, dass Spiele, die auf Multiplayer setzen, über Steam vertrieben werden sollen – das stört mich nicht, und diese Spiele werden von mir auch gekauft. *Anonym*

Berechtigte Verteidigung

❖ Jeder, der sich über Kopierschutzmaßnahmen aufregt, sollte sich einmal vorstellen, er wäre in der Branche tätig, und es wäre sein Gehalt, welches dort flöten geht. Man würde vermutlich alles tun, um nicht zuzulassen, dass auch nur eine einzige Kopie schwarz verkauft, gebrannt oder einfach nur gestohlen wird. Es ärgert mich, immer und immer wieder die gleichen geringschätzigen Kopierschutz-Kommentare zu lesen von Leuten, die nicht begriffen haben, dass man etwas, das einem nicht in den Schoss gefallen ist, verteidigen muss. *Michael Gazda*

Wo sind die Demos?

❖ Warum gibt es zu vielen aktuellen Spielen keine Demos? Eine Menge potenzielle Käufer würden das Programm gerne vor dem Kauf ausprobieren. Da mache Spiele auf manchem PC gar nicht erst laufen (aktuell GTA 4), schrecken einige davor zurück, die Katze im Sack zu kaufen. Ohne Demos ist die Versuchung groß, dann eben eine Raubkopie »anzutesten«. *Tobias Geiger*

Henne und Ei

❖ Es ist wie mit der Frage nach der Henne und dem Ei: Sind die Spiele so teuer, weil sie so oft raubkopiert werden, oder werden die Spiele so oft raubkopiert, weil sie so teuer sind? Die Spiele-Industrie sollte sich Gedanken machen, ob sie nicht einfach zu viel für ihre Produkte verlangt. Ein mutiger Publisher müsste mal vernünftige, bezahlbare Preise für ein Spiel verlangen, dann wird er sehen, dass mehr Leute den Preis auch bezahlen. *Stefan Beldovits*

❖ Die Erfahrungen mit Budget-Spielen zeigen, dass viele Spieler und Gelegenheitskäufer erst dann zuschlagen, wenn die Preise auf nur 25 oder 10 Euro gefallen sind. Das gehört inzwischen zum normalen Lebenszyklus eines Spiels und wird von den Spieleherstellern einkalkuliert. Wer ein Spiel frühzeitig haben will, muss mehr dafür zahlen; wer warten kann, weniger. *Heiko Klinge*

Aktiver Nicht-Käufer

❖ Ich selbst werde nicht müde, allen Firmen bei zu übertriebe-

nen Einsatz an der Kopierschutzfront zu schreiben, dass ihnen gerade ein Käufer abhanden gekommen ist. Das mache ich, damit die Hersteller und Publisher endlich mal verlässliche Zahlen in die Hand bekommen. Nicht-Käufer sind ja schwer zählbar. *Alexander Weber*

Sind Cracks legal?

❖ Ihr schreibt in eurem Artikel »Kopierschutz oder Tod« in der aktuellen GameStar-Ausgabe: »Wer etwa einen No-CD-Crack benutzt, um ohne DVD im Laufwerk spielen zu können, macht sich strafbar.« Aber stimmt das so wirklich? Ist es nicht legal, einen Crack zu benutzen, solange man nachweisen kann, dass man im Besitz der Original-DVD ist? *Maximilian Franke*

❖ Nein. Das Urheberrecht stellt Kopierschutzmaßnahmen ausdrücklich unter Schutz; sie zu umgehen ist illegal. Ob ein solcher Verstoß beim Besitz des Originals wirklich geahndet würde, steht auf einem anderen Blatt. *Christian Schmidt*

Die Sims 3

Riesige Vorfreude

❖ Ich bin zwar nicht das, was ihr als »Gamer« bezeichnen würdet, aber mein Freund hat euer Magazin abonniert, und ich lese es auch. Ich habe mich riesig gefreut, als die Titelstory ENDLICH Die Sims 3 behandelte. Ich warte schon sehnlichst darauf! Ich habe den Artikel mindestens zweimal gelesen. Er war cool geschrieben und hat mich noch viel heißer auf das Spiel gemacht, als ich es ohnehin schon war. Vielen lieben Dank an dieser Stelle für den tollen Bericht! *Karoline Leder*

Lebensziele gibt's schon

❖ Jeden Monat lese ich freudig eure Zeitschrift, und als eingefleischter Sims-Fan habe ich natürlich sofort die Titelstory verschlungen. Allerdings war ich irritiert, als Daniel Matschijewsky die Lebensziele als große Neuerung anpries. Die gibt es nämlich schon im Vorgänger Sims 2. Das Lebensziel richtet sich dabei danach, welche Laufbahn (Ruhm, Familie etc.) man ausgewählt hat. Dabei kommen oft auch so lustige Ziele wie »6 Enkelkinder bekom-

Fehler!

Sind wir zu spät dran?! Ist der ganze Bohei ums Kochen schon vorbei? Dabei sind wir hier bei GameStar total hip, auch wir stehen den ganzen Tag in unserer trendy Redaktionsküche und saufen, saufen, saufen ... Wie? Das zählt nicht? Na gut, dann sind hier eben ein paar Rezepte, zubereitet aus den Fehlern, die Sie uns monatlich an brief@gamestar.de melden.

Budget: Titan Quest Gold

Man nehme: 1 Budget-Teil, 1 Titan Quest Gold, 1 Christian Schneider, 1 Prise Schnarchnasigkeit

Titan Quest Gold zum Artikel ausrollen, darin die Information einkneten, das neue Gebiet des Addons Immortal Throne sei »asiatisch inspiriert«. Das so produzierte Blech einreichen. Nach kurzer Gärzeit bildet sich der Einwand, im Addon sei ausschließlich der Hades neu, asiatische Gebiete gab es schon im Hauptspiel. Warten, bis das Gesicht des Chefredakteurs glasig anläuft. Als Farce servieren.

Rezept eingereicht von: Jens Werner

Test: Minen von Moria

Man nehme: 1 Test, 1 Herr der Ringe: Die Minen von Moria, 1 Daniel Matschijewsky, 1 Tüte Buchstaben

Herr der Ringe: Die Minen von Moria entkernen, bis die Charakterklassen zum Vorschein kommen. Den Runenbewahrer herausheben und großzügig mit den Buchstaben bestreuen, bis ein Rundenbewahrer daraus wird. Verbliebene Logik entsorgen. Rundenbewahrer kann bei der weiteren Zubereitung mehrfaches Anklicken benötigen. Fertigen Artikel durchdrücken, bei Widerstand Chefredakteur köcheln lassen, bis er eine dunkelrote Farbe angenommen hat. Passt gut zu Quark und Käse.

Rezept eingereicht von: Jonas Salm

Hardware: EKL Groß Clock'ner

Man nehme: 1 Hardware-Test, 1 Prozessorlüfter EKL Groß Clock'ner, 1 Hendrik Weins, 1 Großpackung Schizophrenie

Prozessorlüfter EKL Groß Clock'ner, Testergebnisse und die übriggebliebenen Buchstaben aus dem Moria-Rezept zum Artikel verrühren, dabei die Worte »Mit der mitgelieferten Lüftersteuerung beeinflussen Sie die Umdrehungszahl« unterheben. Das Gemenge beiseite stellen, handelsüblichen Hardware-Wertungskasten zur Hand nehmen und darin im Feld »Lüftersteuerung« die Angabe »Nein« eintragen. Beides unter lautem Knirschen zusammenfügen. Das Gericht ist gelungen, wenn am Mund des Chefredakteurs weiße Schaumflocken entstehen. Mit einem Schuss Fasel abschmecken, mit Kraut und Rüben garnieren.

Rezept eingereicht von: Patrick Kirschenhofer



Die Sims 3: »Euer Artikel hat mich noch viel heißer auf das Spiel gemacht, als ich es ohnehin schon war.«



Gothic 3: Götterdämmerung: »Wie stupide muss Jowood sein, so ein Spiel auf den Markt zu bringen?«

men« oder »Goldene Hochzeit« heraus. Demnach sind die Lebensziele also eindeutig keine Neuerung, sondern wurden wohl höchstens ausgebaut. *Anja Piske*

❖ Das ist richtig, die Lebensziele gab es schon im Vorgänger. Allerdings hat Electronic Arts das bisherige System etwas umgebaut und auf die neuen Charakterwerte ausgerichtet. So hat man nicht nur deutlich mehr Auswahl bei den Lebenszielen, Die Sims 3 wird dadurch auch ein gutes Stück anspruchsvoller.

Daniel Matschijewsky

Wertungssystem

Antiquiert und unpassend

❖ Spielewertungen nur nach dem Spielspaß zu vergeben, scheint mir im Zeitalter von DRM und Securom, von Hardware-Problemen und Kundenschikanierung ein wenig antiquiert zu wirken. Heute quält man sich als Käufer durch endlose Registrierungen und wird mit Programmen ausspioniert. Ich habe GTA 4

noch nicht gespielt, vielleicht hat das Spiel in seiner reinen, reinen Form 93 Wertungspunkte verdient. Aber nicht das Gesamtpaket. Ich wünsche mir deshalb von euch, dass ihr eine zweite Wertung abgibt, nennen wir sie die »Frustfaktor-Wertung«.

Michael Weikert

❖ Wir verstehen den Ärger über all die aktuellen Zumutungen gut und beleuchten die Hintergründe in unseren Reports. Und glauben Sie uns – wir denken sehr viel darüber nach, ob unsere Wertungen zeitgemäß sind oder nicht. Aber wir sind uns auch darüber im Klaren, dass die Aussagekraft einer zweistelligen Notenzahl Grenzen hat.

Unsere Wertung ist klar definiert: Es ist eine Spielspaß-Wertung. Angenommen, wir hätten GTA 4 75 Punkte gegeben statt 93, wegen der technischen Mängel: Was hätte das ausgesagt? Dass GTA 4 ein mittelmäßiges Spiel ist? Ist es nicht, es ist herausragend! Wie soll man aus 75 Punkten herauslesen, dass GTA 4 auf ATI-Karten nicht funktioniert? Die Wertung

ist Teil eines Artikels, sie ist das Ergebnis einer Argumentation. Ohne diese Argumentation bleibt sie unverständlich. Wir können nicht alles in diese Zahl packen, wir können sie nicht auch noch mit Kopierschutz, Hardware-Überlegungen, Nutzer-Gängelung überfrachten. Sie steht für den Spaß, den das pure Spiel macht, und für sonst nichts.

Wir sind der Überzeugung, dass technische Aspekte wichtig sind, um zu entscheiden, ob man ein Spiel kaufen möchte oder nicht – deshalb berichten wir explizit darüber. Wer unsere Artikel liest, der erfährt alles Positive und Negative, was es über ein Spiel zu wissen gibt. Sollten wir dennoch eine zusätzliche Frustfaktor-Wertung einführen? Was meinen Sie, liebe Leser? Bitte nehmen Sie doch in diesem Zusammenhang auch an unserer großen Leserumfrage vorne im Heft teil. *Michael Trier*

Gothic 3 Götterdämmerung

Sorry, Piranha Bytes!

❖ Vielen Dank für euren Bericht zum Drama um Götterdämmerung. Wie stupide muss Jowood sein, um entgegen aller Beteuerungen so ein fehlerverseuchtes Spiel auf den Markt zu bringen? Meine Strategie war abwarten, um zu sehen, wer denn nun der Schuldige beim Thema Gothic 3 ist. Jetzt weiß ich es. Sorry, Piranha Bytes, dass ich an euch zweifelt habe! Ich hoffe, euer Risen wird der Knaller!

David Eichberg

Spiele-Downloads

Ich will das nicht

❖ Immer mehr wird darüber berichtet, dass es Spiele zukünftig nur noch als Download zum Kauf geben wird, sei es über Steam, den EA Store etc. Das will ich aber nicht! Ich möchte meine Spiele mit Packung und Handbuch, das gehört für mich einfach dazu. Wie ist eure Meinung – wird es irgendwann NUR noch Spiele zum Download geben, und wenn ja, wann? *Tommy Flossmann*

❖ Alles, was (so wie Spiele) aus elektronischen Daten besteht, wird in Zukunft mehr und mehr direkt übertragen werden, ohne

den kostspieligen Umweg über ein Trägermedium. Ob Packungen deshalb aussterben? Sicher nicht morgen. Die Musik-CD gibt's ja auch noch. Aber ihre Bedeutung wird geringer werden.

Michael Graf

Konsolen-Infos

Eine eigene Rubrik wäre gut

❖ Wäre es vielleicht möglich, den Konsolenspielen in eurem Heft eine Rubrik zu widmen, damit man auch über die Entwicklungen auf anderen Plattformen als dem PC informiert ist?

Robin Radon

❖ Hatten wir schon mal kurzzeitig, im Jahr 2003. Das kam damals nicht besonders gut an. Darum gibt es seit über sechs Jahren unsere famose Konsolen-Schwes-terzeitschrift GamePro. Was meinen Sie: Sollen wir auch in der GameStar in kompakter Form über Konsolentrends berichten?

Michael Trier



Vor fünf Jahren gab's in GameStar schon einmal eine **Konsolen-Rubrik**.

Dark Project

Ein Spiel war besser ...

❖ Ich wollte mich einfach mal herzlich für die neueste Ausgabe bedanken. Vor allem die DVD hat mir bestens gefallen. Das lag zum einen am Fun-Video: Ein so herrlich witziges und geniales Redaktionsvideo habe ich schon lange nicht mehr gesehen! Am

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Tachtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

meisten habe ich mich allerdings über die Erwähnung von Dark Project im Rückblick gefreut. Nach Stronghold war es das erste Computerspiel, das ich jemals gespielt habe, und ich verbinde eine Menge toller Erinnerungen damit. Nur in einem Punkt muss ich euch widersprechen, und das will ich an Petra richten: Dark Project ist nicht das beste Spiel aller Zeiten. Dark Project 2 war noch besser! *Timo Lämmert*

Walkthroughs ins Netz stellen, ohne dafür gleich viel Geld zahlen zu müssen. *Daniel Köhler*

Wir benutzen die Software »Fraps«. Das simple kleine Programm kann alles und kostet 37 Dollar, rund 30 Euro. Als kostenlose Alternative empfehlen wir einen Blick auf www.gamerecorder.tv – die Webseite bietet eine Aufnahme-Software, die das Video auch gleich ins Internet hochlädt. Quicklink: 5882 *Toni Schwaiger*

sen« und neuen, frischen Leuten findet. Das bringt viel Abwechslung in eure Zeitschrift.

Christian Schreiner

Die hübsche Blonde

Reine Neugierde

❖ Ich wollte mal fragen, wer denn die hübsche blonde Frau ist, die ganz rechts auf dem Team-Foto im Editorial der letzten Ausgabe zu sehen ist? Nur so aus Neugier ... *Kai-Arne Zimny*

ten Ausgabe zu sehen ist? Nur so aus Neugier ... *Kai-Arne Zimny*

Die hübsche blonde Frau ist Marion Schneider, die als Lektorin Rechtschreibfehler in den GameStar-Sonderheften aufspürt und mit zarter Hand dicke rote Striche durch die Wörter zieht, um dann den Artikel dem zuständigen Redakteur mit fröhlichem Kinderlachen um die Ohren zu hauen. *Christian Schmidt*

GameStar-Videos

Wie nehmt ihr die auf?

❖ Welche Software benutzt ihr zum Aufnehmen eurer Videos? Da ich davon ausgehe, dass dieses Programm sehr teuer ist, fände ich es sehr nett, wenn ihr vielleicht ein Freeware-Tool kennt, mit dem man einigermaßen vernünftige Videos mit Sound aufnehmen kann. Ich würde nämlich gern einige Spiele-

Danke, Philipp!

Erfrischender Mix

❖ Schade, dass Philipp Dubberke das GameStar-Team verlassen hat. Philipp, danke, dass wir uns an deinen herrlichen Berichten erfreuen durften! Aber ihr habt ja auch gleich einen guten Ersatz parat: Christian Schneider. Ich finde es toll, dass GameStar immer einen Mix aus »alten Ha-



Marion Schneider ist Lektorin der GameStar-Sonderhefte.

GAMESTAR INTERAKTIV

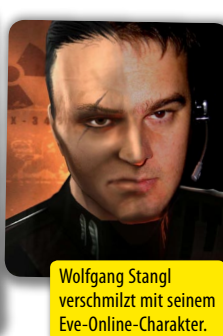
»Charakter-Editor«

In der letzten Ausgabe baten wir Sie, die Charakter-Editoren von **Fallout 3**, **Sims 2**, **World of Warcraft** & Co anzuschmeißen. Das Ziel: Variablen schubsen, bis Ihr digitales Ebenbild oder das einer bekannten Persönlichkeit herauspuzelt! Und siehe da, manch ein Star

könnte beim nächsten Filmdreh glatt zu Hause bleiben, so gut haben uns Ihre Kopien gefallen. Wie immer dürfen sich die Editor-Virtuosen der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Webseite unter ▶ Quicklink: 5299.



»Chuck Norris« (Tom Ruzicka)



Wolfgang Stangl verschmilzt mit seinem Eve-Online-Charakter.



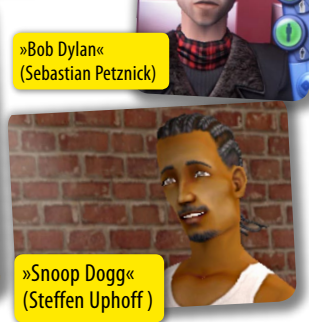
»Peter Lustig« (Oliver König)



»Fabian Siegmund« (Marc Graf)



Marcel Keusen und sein Oblivion-Ebenbild.



»Bob Dylan« (Sebastian Petznick)



»Snoop Dogg« (Steffen Uphoff)

Die nächste Aufgabe

Das Ende und damit auch der Höhepunkt der Narrensaison steht kurz bevor. Höchste Zeit, ein paar Gedanken ans passende Faschingskostüm zu verschwenden. Wir hätten da einen Vorschlag: Tauschen Sie Cowboyhut und Engelflügel in diesem Jahr doch mal gegen eine selbstgeklebte Warcraft-Rüstung. Oder liebäugeln Sie eher mit der orangefarbenen Garderobe eines gewissen Herrn Freeman, wie unser Hardware-Praktikant Fabian im Bild rechts? Kein Problem, die Maskenwahl kennt keine Grenzen. Nur eine Bitte: Lassen Sie uns ein Foto von Ihrer Kostümidée zukommen!



Einsendeschluss ist der 10. Februar.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Spielekostüm«

31
Dezember

So war 2008

Große Vielfalt in den Genres, grandiose Hits wie **GTA 4** und **Fallout 3** – warum 2008 trotzdem kein gutes Jahr für PC-Spiele war.

DVD
Video-Special

Die 3 ist eine magische Zahl, sie steht für Dreifaltigkeit, Familie, Versöhnung und Glück. PC-Spieler werden die 3 im Jahr 2008 dagegen eher misstrauisch im Gedächtnis behalten. Denn vieles, was 2008 für sie zu einem durchwachsenen, oft zornbeladenen Jahr gemacht hat, lässt sich in der vermaledeiten Ziffer zusammenfassen. Drei Spiele erhielten in GameStar 2008 eine Wertung von 90 oder mehr Punkten – 2007 waren es noch 11. Drei-

mal steht **World of Warcraft** in der Top 3 der bestverkauften Spiele 2008, ein schwarzes Loch, das dramatische Mengen an Zeit und Geld aufsaugt. Drei große Spiele erschienen 2008 in erschreckendem Zustand, gebeutelt von Bugs oder Hardwareproblemen: **Stalker: Clear Sky**, **Gothic 3: Götterdämmerung** und **Grand Theft Auto 4**. Drei Installationen erlaubt Electronic Arts den Käufern von Spielen wie **Dead Space** oder **Need for Speed: Undercover**, dann sperrt der Kopierschutz die Nutzung.

2008 ist kein Krisenjahr, kein Abgesang auf den PC, keine Dürreperiode angesichts einer Menge hervorragender Spiele. Aber es wirft ein Schlaglicht auf die (teils hausgemachten) Probleme, mit denen die PC-Spielebranche und die Spieler seit einiger Zeit ringen.

Durchschnittswertung 2008

65

Den höchsten Schnitt hat die Abenteuer-Rubrik (70), den niedrigsten die Strategie (61).

Aufwertungen 2008

20

Spiele wurden 2008 nachträglich durch Patch-Tests und Kontrollbesuche aufgewertet. Insgesamt vergaben wir 51 zusätzliche Punkte. Die höchste Aufwertung erhielt **Galactic Civilizations 2**, das von 67 um neun Punkte auf 75 stieg.

Die Verkaufscharts 2008

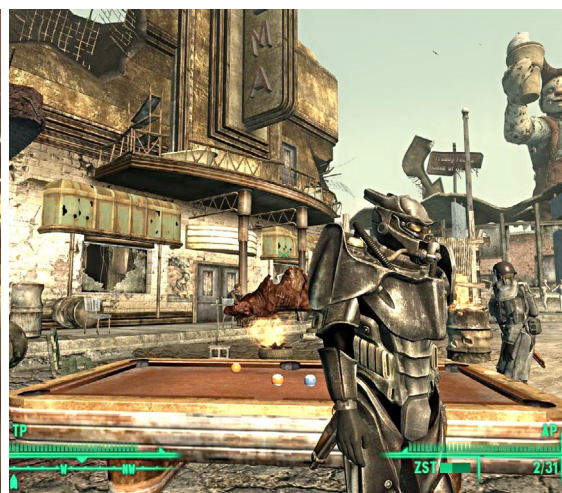
1. **WoW: Wrath of the Lich King**
2. World of Warcraft
3. WoW: Burning Crusade
4. Counterstrike Source
5. Call of Duty 4: Modern Warfare
6. Grand Theft Auto 4
7. Call of Duty: World at War
8. Fußball Manager 09
9. Need for Speed: Most Wanted
10. Assassin's Creed

lativ bequem und meist zuverlässig sind. Und weil viele große Spiele darauf früher erscheinen, 2008 zum Beispiel **Assassin's Creed** (fünf Monate), **Mass Effect** (sechs Monate) oder **Grand Theft Auto 4** (sieben Monate), aber auch **Mirror's Edge** und **Endwar**, die Konsolenbesitzer längst daddeln, während PC-Nutzer noch warten müssen. Die Zwangsverzögerung, die der Angst der Spielehersteller vor Raubkopien entspringt, mag zwar den PC-Spielerstolz kränken, und mit Sicherheit nagt sie nachhaltig an den Verkaufszahlen der PC-Versionen. Lebensbedrohlich ist sie aber nicht. Denn die Technologie von Xbox 360 und PC ähneln sich so stark, dass eine Parallel-Entwicklung vergleichsweise wenig Aufwand bedeutet. Die meisten Hersteller werden es sich deshalb kaum nehmen lassen, mit ihren teuer entwickelten Produkten auch auf dem PC-Markt Geld einzusammeln.

PC? Später

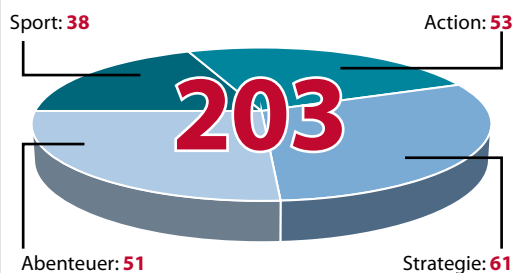
Der Markt für Vollpreis-PC-Spiele in Deutschland schrumpft. Das ist auch 2008 nicht anders. Selbst wenn man einrechnet, dass den sinkenden Ladenverkäufen eine steigende Anzahl an Direkt-Downloads (zum Beispiel über Steam) und Rollenspiel-Abonnements gegenübersteht, verkaufen sich PC-Spiele dennoch deutlich schlechter als noch vor zehn Jahren. Nur eine Handvoll PC-Programme hat in Deutschland 2008 mehr als 100.000 Stück umgesetzt; vor noch nicht allzu langer Zeit galt diese Marke als Minimum für einen Hit. Heute markiert sie einen selten erreichten Höhepunkt. Die Ursache für diesen Schwund sind vor allem zwei starke Konkurrenten.

Die Konsolen, erstens, die sich weiter wachsender Beliebtheit erfreuen, weil sie re-

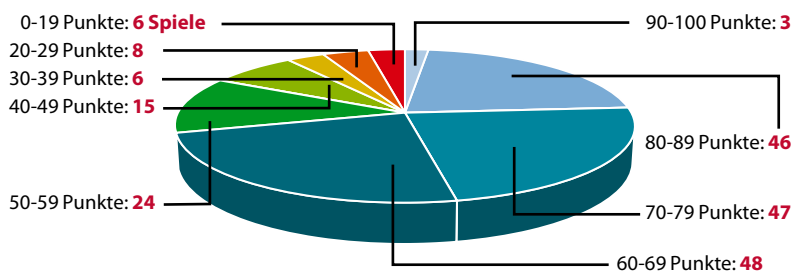


Grand Theft Auto 4 und **Fallout 3** waren die besten Spiele des Jahres 2008; beide erhielten eine GameStar-Wertung von 93 Punkten.

Getestete Spiele 2008



Wertungsverteilung 2008



Aufwertungen durch Patches sind in den Wertungen berücksichtigt.

WoW? Vorne

Der zweite Konkurrent für Vollpreis-PC-Spiele kommt aus dem eigenen Lager, und er trägt den Namen **World of Warcraft**. 380.000 Stück hat das Addon **Wrath of the Lich King** in Deutschland allein in der ersten Woche nach seinem Erscheinen verkauft. Das ist mehr als die drei nächsterfolgreichsten Spiele zusammen. Nach wie vor verkaufen sogar das Hauptprogramm von 2005 und das erste Addon **Burning Crusade** (2007) hierzulande immer noch mehr Exemplare als fast jeder andere Titel. Zusammengefasst führen die **World of Warcraft**-Versionen die PC-Verkaufsrangliste 2008 so weit an, dass sie vom zweiten Platz (**Counterstrike Source**) in etwa so weit entfernt sind wie die Sonne von der Erde. Dabei steht **WoW** nur exemplarisch für einen Trend, der die Vielfältigkeit des PC-Markts erheblich belastet: Ein großer Teil der PC-Spieler bleibt einem einzigen Lieblingsprogramm treu. Deshalb landet 2008 auch **Counterstrike: Source** – wie jedes Jahr – in der Top 10 der Jahresverkaufs-Charts,

und deshalb gehören die **Sims 2**-Addons und auch das Hauptspiel wie gewohnt zu den größten Umsatzbringern.

Kein Zweifel, dass diese Titel aus gutem Grund so populär sind. Aber die Kundentreue führt dazu, dass dem Markt Geld entzogen wird. Wer nur noch (kostenlos) Multiplayer-Matches in **Counterstrike** oder **Battlefield** spielt, wer mit günstigen Sims-Addons und den **WoW**-Abogebühren glücklich ist, der kauft kaum noch andere Spiele. Der PC-Markt entwickelt sich deshalb in noch größerem Maß als das Kino zum Blockbuster-Geschäft: Einige wenige Mega-Titel erwirtschaften den Löwenanteil des Gesamtumsatzes. In ihrem Schatten verkümmern vielversprechende Programme, die früher selbst das Zeug zum Hit gehabt hätten. Dass sich diese Tendenz verstärkt, hat 2008 bewiesen.

Indie? Boomt

Diese Umwälzung hat Konsequenzen, im Schlechten wie im Guten – denn ja, es gibt

durchaus auch positive Effekte. Wo professionelle Spiele zu millionenteuren Mainstream-Projekten anschwellen, wachsen Wunsch und Bedürfnis nach kleinen, originellen, kreativen Projekten, die (Retro-)Charme verströmen, mit mutigen Design-Ideen experimentieren oder vernachlässigte Nischen neu besetzen. Dank florierender neuer Vertriebskanäle wie dem Internet, Steam, dem Windows-Live-Marktplatz haben erstmals breite Kundenschichten Zugriff auf solche Indie-Titel. Manche übertreffen als heimliche Stars sogar die Beliebtheit großer Konkurrenten. Das schrullig-geniale Knobelspiel **World of Goo** gehört zum Beispiel zu den Überraschungserfolgen 2008; entwickelt wurde es von nur zwei Mann. Mit dem witzigen Adventure **Edna bricht aus**, dessen krakelige Grafik wie von einem Zeichenschüler hingeschuldet wirkt, stahl das deutsche Newcomerstudio Daedalic allen Mitbewerbern die Schau. Von den amerikanischen Telltale Studios kamen weitere Episoden der urkomischen Abenteuer-Reihe **Sam & Max**,

Spiele



Universe at War (84)

Überraschung im Januar:
Pirates of the Burning Sea (82)
Enttäuschung im Januar:
Shadowgrounds Survivor (62)



Frontlines: Fuel of War (83)

Überraschung im Februar:
Perry Rhodan (75)
Enttäuschung im Februar:
–



C&C 3: Kanes Rache (85)

Überraschung im März:
Treasure Island (81)
Enttäuschung im März:
Turning Point: Fall of Liberty (51)



Assassin's Creed (84)

Überraschung im April:
–
Enttäuschung im April:
Rainbow Six: Vegas 2 (68)

Januar

Februar

März

April

News

Im Shooter Kwari kann man im Internet um echtes Geld spielen. Im Juni geht die Betreiberfirma Pleite. Außerdem: P2 Entertainment gibt Star Trek Online auf, Cryptic kauft die Rechte am Spiel.

Der Verband der deutschen Spielehersteller beschließt, 2009 nicht mehr die Games Convention zu unterstützen, sondern eine eigene Spielemesse namens GamesCom in Köln abzuhalten. Außerdem: Electronic Arts versucht erfolglos, den Konkurrenten Take 2 aufzukaufen.

Mit dem »Neural Impulse Acuator« soll man Spiele durch Gedankenkraft steuern können. Das teure Stirnband funktioniert erbärmlich. Außerdem: Die GameStar-Leser wählen den Shooter Crysis zum Spiel des Jahres 2007.

Grand Theft Auto 4 erscheint auf den Konsolen und löst einen noch nie dagewesenen Medienrummel aus. Selbst Feuilleton und Fernsehen feiern GTA 4 als Meilenstein, das Spiel bricht alle Verkaufsrekorde. Außerdem: Die Preise für Blu-Ray-Brenner fallen erstmals unter 200 Euro.

Genre-Check 2008

↑ Actionspiele

Ein Jahr der Actionspiele, kein Zweifel, und nicht nur wegen GTA 4. Vom Horror-Raumschiff zu den Kreuzzügen, vom Prinzen-Persien in die Bully-Schule: Die Vielfalt beeindruckt.

Grand Theft Auto 4 (93), **Dead Space** (87), **Assassin's Creed** (84), **Bully: Die Ehrenrunde** (84)

↑ Rollenspiele

Großartige Bandbreite: Mit Fallout 3, Drakensang und Mass Effect bereichern drei – völlig unterschiedliche – Meisterwerke das Genre, dazu kommt das gelungene Sacred 2.

Fallout 3 (93), **DSA: Drakensang** (86), **Mass Effect** (85), **Sacred 2** (82)

↑ Online-Rollenspiele

Nach dem verschlafenen 2007 starten 2008 zwei Hochkaräter den Angriff auf World of Warcraft: Warhammer Online und Age of Conan. Pirates of the Burning Sea wird zum Geheimtipp.

WoW: Wrath of the Lich King (89), **Warhammer Onl.** (86), **Pirates of the Burning Sea** (82), **Age of Conan** (81)

⇒ Shooter

Klar gab's 2008 gute Shooter, aber die Favoriten zeigten Schwächen: Far Cry 2 eine uninspierte Metzerei, Call of Duty schon wieder mit Weltkriegs-Bombast, Crysis: Warhead viel zu kurz.

Crysis: Warhead (88), **BiA: Hell's Highway** (87), **Left 4 Dead** (87), **Call of Duty: WaW** (86), **Far Cry 2** (82)

⇒ Rennspiele

2008 ist das Jahr, in dem Need for Speed endgültig abschmiert. Trotzdem gibt's großartige Rennspiele, aber das meiste sind unoriginelle Neuaufgaben: GTR, Flatout, Trackmania ...

Race Driver Grid (91), **Trackmania United Forever** (88), **Flatout Ultimate Carnage** (86), **Pure** (85)

⇒ Sportspiele

Null Innovation, aber immerhin bringt ein rund erneuertes Fifa neuen Pfiff in das Duell mit Pro Evolution Soccer, und der Konsolen-Hit NBA 2K9 mischt erstmals das PC-Feld auf.

Fussball Manager 09 (88), **NBA 2K9** (88), **Fifa 09** (86), **Pro Evolution Soccer 2009** (86)

⇒ Adventures

Die Adventure-Produktion brummt, 2008 sieht viel Masse – aber wenige herausragende Spiele. Geheimakte 2 erfüllt die Erwartungen, das liebevolle Edna bricht aus findet viele Fans.

Geheimakte 2 (86), **Treasure Island** (81), **Goin' Downtown** (79), **Edna bricht aus** (76)

↓ (Echtzeit-)Strategie

Die Echtzeit-Strategie steckt in der Krise, außer C&C-Ablegern ist nur Universe at War der Rede wert. Kleine Perlen wie World of Goo und King's Bounty retten die Genre-Ehre.

C&C: Alarmstufe Rot 3 (86), **Universe at War** (84), **World of Goo** (84), **King's Bounty** (82), **Spore** (79)

↓ Aufbauispiele

Was für ein Elend: 2008 erscheint nichts, was für Aufbau-Freunde einen zweiten Blick wert wäre. Totenglocken? Wären verfrüht: 2009 kommen das nächste Anno und Die Sims 3.

Die Siedler: Aufbruch der Kulturen (78), **Imperium Romanum** (71)

quasi im Alleingang bewies **Sins of a Solar Empire**, dass man in einem vermeintlichen Nischengenie wie der Weltraum-Strategie mehr als eine halbe Million Stück verkaufen kann. Und das Strategiespiel **King's Bounty** aus Russland ist zwar eine freche Kopie einer alten Vorlage, erschien dank neuer Ideen und selbstironischem Humor aber hundertmal frischer als die Dutzenden von Weltkriegs-Schlachten, die auch 2008 mal wieder durchs Genre ödeten. Ob **Penny Arcade Adventures**

oder **Penumbra**, erfolgreiche Indie-Spiele beweisen, dass Ideenreichtum im Zweifel wichtiger ist als herausragende Technik. 2009 setzt sich dieser Trend fort – im Frühjahr erscheint das wundervoll clevere Knobel-Jump&Run **Braid** auf dem PC, das auf der Xbox 360 bereits mit Lorbeeren überhäuft wurde.

Bugs? Reichlich

Die etablierten Spiele-Publisher, vor allem die mittelgroßen, reagieren auf die Bedeutungs-

verschiebung des PC-Markts teils mit Panik, teils mit Ignoranz. Der Effekt war 2008 derselbe: Die Zahl der hastig auf den Markt geworfenen, aus Zeit- und Geldmangel nicht ausreichend ausgereiften Programme nimmt zu. Dass dabei zweitklassige Spiele wie der Shooter **Turning Point: Fall of Liberty** oder das Adventure **The Abbey** voller Fehler erscheinen, wundert PC-Spieler längst nicht mehr. Wesentlich schockierender wirkt, wie sorglos einige Firmen den guten Ruf großer Namen auf

Spiele



Race Driver Grid (91)

Überraschung im Mai:
Windchaser (72)
Enttäuschung im Mai:
The Abbey (60)



Mass Effect (85)

Überraschung im Juni:
Edna Bricht aus (76)
Enttäuschung im Juni:
Penny Arcade Adventures (63)



Devil May Cry 4 (81)

Überraschung im Juli:
Prinz Kaspian von Narnia (74)
Enttäuschung im Juli:
Stronghold Crusader Extreme (48)



DSA: Drakensang (86)

Überraschung im August:
Geheimakte 2 (86)
Enttäuschung im August:
Space Siege (67)

Mai

Juni

Juli

August

News

Electronic Arts kündigt an, dass ihre PC-Spiele in Zukunft eine Online-Aktivierung erfordern. Außerdem: id Software beginnt mit den Arbeiten am Shooter Doom 4.

Der Duke lebt: In einem Internet-Video der Jace Hall Show gibt's zum ersten mal bewegte Spielszenen aus Duke Nukem Forever zu sehen. Außerdem: Blizzard kündigt auf der Blizzcon Diablo 3 an.

In Deutschland tritt das neue Jugendschutzgesetz in Kraft, das die Indizierung gewalttätiger Spiele erleichtert und größere USK-Sticker auf den Packungen vorschreibt. Außerdem: Die Firmen Activision und Vivendi fusionieren zum weltgrößten Spiele-Publisher Activision Blizzard.

Age of Conan hat drei Monate nach dem Start bereits die Hälfte der ursprünglich 800.000 Spieler wieder verloren. Außerdem: Der deutsche Publisher 10tacle (Elveon) meldet Insolvenz an.

EA Fortsetzungs-o-meter

Spiel	Folge	Wertung	2007	2006
Fußball Manager 09	Teil 9	88	90	87
Fifa 07	Teil 16	86	79	82
Need for Speed: Undercover	Teil 12	72	79	85
NHL 07	Teil 17	71	77	82
Die Sims 2: Apartment-Leben	Addon 8	69	76	78

Spiel setzen. Ausgerechnet Jowood hatte nach dem schwer verbügten und umstrittenen **Gothic 3** beteuert, so etwas werde nicht noch einmal passieren – und brachte mit **Götterdämmerung** prompt eine genauso fehlerverseuchte Erweiterung auf den Markt. 103 Bugs beseitigte allein der erste Patch. Auch der Shooter-Hit **Stalker** von 2007 hatte die Käufer schon mit diversen Macken gepiesackt, aber statt besser wurde alles nur noch schlimmer: **Stalker: Clear Sky** strotzte nur so vor Programmproblemen. Zum Jahresabschluss sorgte dann auch noch das heiß erwartete **GTA 4** für Aufruhr, das auf vielen ATI-Grafikkarten schlicht nicht lief und auch andere Systeme mit Abstürzen und Rucklern quält. Dazu kommt der Kopierschutz – die andere große Antwort der Spielerhersteller 2008 auf die Frage, wie sich zurückgehende Verkaufszahlen kompensieren lassen. Weil das Raubkopieren und Tauschen von PC-Spielen nach wie vor leichter und verbreiteter ist als auf jeder anderen Plattform, legen die Firmen immer rigidere Kopierschutz-Ketten um ihre Software. 2008 darf als das Jahr gelten, in dem die verpflichtende Freischaltung über das Internet zum (vorläufigen) Standard avanciert ist, meist be-

gleitet von einer limitierten Zahl von Installationen, die den Weiterverkauf von Spielen erschwert. Die Käufer finden sich so in ihren Rechten weiter eingeschränkt.

Strategie? Mau

Und dennoch – 2008 hatten PC-Spielern viel zu bieten. Selten war die Bandbreite der Themen so groß, zumindest in einigen Genres. Allen voran die Actionspiele, die im fulminanten **Grand Theft Auto 4** gar zu satirischem Realismus fanden, aber auch lebendiges Mittelalter (**Assassin's Creed**), düstere Zukunft (**Dead Space**), spannende Inka-Archäologie (**Tomb Raider: Underworld**), märchenhafte Fantasy (**Prince of Persia**) oder humorvolles Schulbankdrücken (**Bully: Die Ehrenrunde**) boten – allesamt Spitzenspiele. Dem stehen die Rollenspiele kaum nach, deren drei Flaggenträger 2008 komplett unterschiedlich ausfallen: **Drakensang** entführt in eine bunte Fantasy-Welt, **Mass Effect** in die hochtechnologische Zukunft, und das herausragende **Fallout 3** spielt in einer postapokalyptischen atomaren Wüste. Rechnet man die Online-Rollenspiele dazu, dann addieren sich mit **Age of Conan** und **Warhammer Online** spannende Titel zur

Die besten Spiele ...

Grand Theft Auto 4	93
Fallout 3	93
Race Driver Grid	91
WoW: Wrath of the Lich King	89
Crysis: Warhead	88
Fußball Manager 09	88
NBA 2K9	88
Trackmania United Forever	88

... und die Nieten

Crime City	19
Achtung Vooorfahrt!	18
Grenzpatrouille	11
Prison Tycoon 2	11
Prison Tycoon 3	9

Genre-Bilanz, die zum Sturm auf den Genre-Primus **World of Warcraft** antraten. Der Königssturz hat nicht geklappt; mehr dazu lesen Sie im Report auf Seite 122. Ein wirklich mageres Jahr war 2008 dagegen für die Strategie, vor allem für die Echtzeit-Strategie: Neben **Universe at War** und **C&C: Alarmstufe Rot 3** muss man schon das **C&C 3**-Addon **Kanes Rache** mitzählen, um überhaupt auf drei nennenswerte Spiele zu kommen. Da haben wir sie wieder, die verfluchte 3.

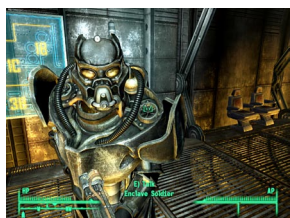
Eigentlich ist die Zahl des Jahres 2008 aber doch, wie jedes Jahr, die 12: Zwölf GameStar-Ausgaben haben wir für Sie geschrieben, zwölf Ausgaben werden es auch 2009 wieder werden – gefüllt mit allem, was das Jahr für PC-Spieler so in petto hält. **CS**



Spore (79)

Überraschung im September:
Pure (85)

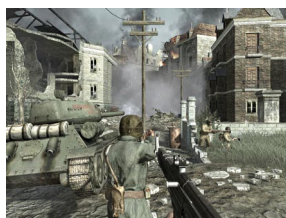
Enttäuschung im September:
Stalker: Clear Sky (77)



Fallout 3 (93)

Überraschung im Oktober:
World of Goo (84)

Enttäuschung im Oktober:
Far Cry 2 (82)



Call of Duty: World at War (86)

Überraschung im November:
Dead Space (87)

Enttäuschung im November:
Need for Speed: Undercover (72)



Grand Theft Auto 4 (93)

Überraschung im Dezember:
World War 2 Officers (75)

Enttäuschung im Dezember:
Rise of the Argonauts (66)

September

Mit **Gothic 3: Götterdämmerung** und **Die Gilde 2: Venedig** lässt Jowood zwei Spiele in Indien programmieren. Beide entpuppen sich später als qualitativ durchwachsen. Außerdem: Microsoft kündigt an, die traditionsreichen Ensemble Studios (**Age of Empires**) zu schließen.

Oktober

Electronic Arts stellt die Arbeiten am »qualitativ minderwertigen« Ego-Shooter **C&C Tiberium** ein. Außerdem: In den Kinos floppt der **Far Cry**-Film von Uwe Boll mit dem Hauptdarsteller Til Schweiger.

November

Der exzentrische Spiele-Designer Richard Garriott reist in den Weltraum und verlässt anschließend seinen Arbeitgeber NCSoft. Außerdem: Beim WCG-Finale in Köln holt Deutschland die Goldmedaille in **Command & Conquer 3**.

Dezember

Großer Ärger: **Grand Theft Auto 4** stellt auf dem PC horrende Systemanforderungen, läuft auf einem Großteil aller ATI-Karten nicht und erzwingt die Installation von Zusatzsoftware. Außerdem: Im »Kölner Aufruf« bezichtigten Akademiker und Politiker Computerspiele der Kriegsverherrlichung und fordern ein rigides Herstellungsverbot.

10 Fragen an 2009

Was bringt das neue Spielejahr?

Die zehn wichtigsten Fragen und unsere GameStar-Prognosen.

1 Was sind die Hit-Kandidaten für 2009?

❖ 2009 wird ein äußerst vielversprechendes Spielejahr. Als sichere Hits dürfen **Starcraft 2**, **Call of Duty: Modern Warfare 2** und **Die Sims 3** gelten. Spannend wird die Frage, ob außerdem **Diablo 3**, **Alan Wake** und **Mafia 2** erscheinen. **Anno 1404** und **Empire: Total War** lassen Strategen-Hezen höher schlagen, für Rollenspieler stehen **Dragon Age** und **Risen** an – und zum Jahresende vielleicht schon **Gothic 4**. Für das spannendste Adventure 2009 halten wir **Black Mirror 2**, Rennspiel-Fans hoffen auf **Dirt 2** und **Fuel**. Und fragen sich, ob wohl ein neues **Need for Speed** erscheint ...

2 Welches Genre dominiert 2009?

❖ Stecken wir erst mal ab, welche Genres sicher nicht die Nase vorn haben: Bei klassischen Online-Rollenspielen sieht's eher dünn aus (die größten Namen sind **Star Trek Online** und **Stargate Worlds**), im Sport ist keine Revolution zu erwarten, und Shooter sind auch erst wenige angekündigt – allen voran **Call of Duty: Modern Warfare 2**, **Operation Flashpoint 2** und **Wolfenstein**. Rollenspiele bleiben stabil, statt Masse ist hier ein über-schaubares Feld hochwertiger Titel zu erwarten. Mit **Assassin's Creed 2**, **Prototype**, **Resident Evil 5** & Co dürften die Actionspiele wieder auftrumpfen, wir prophezeien aber vor allem der Strategie ein starkes Comeback: Ob **Anno 1404**, **Die Sims 3**, **Empire: Total War**, **Dawn of War 2** oder **Starcraft 2**, ob **Endwar**, **Demigod** oder **Battleforge**, im Genre reiht sich derzeit ein Hoffnungsträger an den nächsten.

3 Wie entwickelt sich die Grafiktechnologie?

❖ Ein Wettlauf könnte sich 2009 entscheiden, nämlich der, welche Hardware in Zukunft komplexe Physikberechnungen übernimmt. Nvidia will mit der PhysX-Technologie die Grafikkarte weiter zum Physikzentrum ausbauen, Intel sieht seinerseits die hauseigenen Prozessoren fit für sprudelnde Flüssigkeiten, zersplitternde Glas-scheiben und wirbelnde Windströme. So oder so werden solche Effekte 2009 verstärkt in Spielen Einzug halten, bevor mit DirectX 11 Anfang 2010 dann die nächste Grafik-Ausbaustufe zündet.

4 Wie entwickelt sich der PC-Markt?

❖ Selbst Spiele, die lange konsolenexklusiv waren, erscheinen nun auch auf dem PC – **Burnout Paradise** und **Saints Row 2** machen 2009 den Anfang, folgen werden **Street Fighter 4**, **Resident Evil 5**, **Silent Hill: Homecoming** und einige mehr. Die Zahl der Direkt-Downloads über Steam & Co wird weiter wachsen, deshalb schrumpfen die PC-Verkaufszahlen im Handel wohl auch 2009. Generell verlagert sich der PC-Markt weiter in Richtung Internet, sowohl beim Kauf als auch beim Spielen selbst.

5 Setzt sich Games for Windows Live durch?

❖ Zumindest wächst die Bedeutung, denn Microsoft bringt seine Multiplayer-Plattform in immer mehr Spielen unter, als nächstes beispielsweise **Dawn of War 2**. Allerdings hat Games for Windows Live starke Konkurrenz durch Steam und durch das Battlenet, das Blizzard gerade massiv um- und ausbaut. Die Bedeutung von Online-Plattformen wächst insgesamt rapide.



2009 wird ein starkes Jahr für Strategiespiele, allen voran **Starcraft 2**.



Operation Flashpoint 2 gilt als einer der vielversprechendsten Shooter.



Möglicherweise kommt **Duke Nukem Forever** 2009 tatsächlich raus.

6 Wird World of Warcraft geschlagen?

❖ Das ist sehr unwahrscheinlich. Bei den Vollpreis-Spielen stehen nur mäßig starke Herausforderer wie **Star Trek Online** und **Stargate Worlds** an. Das spannende **Star Wars: The Old Republic** erscheint frühestens 2010, und **Guild Wars 2** ist zwar seit längerem in der Entwicklung, aber für 2009 auch eher ein Wackelkandidat.

9 Welche Enthüllungen sind zu erwarten?

❖ Als offenes Geheimnis gilt, dass Starbreeze (**Chronicles of Riddick**) an einem Nachfolger zum Klassiker **Syndicate** arbeitet und Radon Labs an **Drakensang 2** sitzen. Zudem wird Blue Byte ein neues **Siedler**-Spiel ankündigen, Codemasters bereitet ein weiteres **Race Driver**-Rennspiel vor, bei Take 2 ist ein vielversprechender Shooter in Arbeit. Was machen Crytek, GSC, Bethesda? Wir halten es für sehr wahrscheinlich, dass 2009 eine neue **Crysis**-Episode, **Stalker 2** und das nächste **Elder Scrolls**-Rollenspiel enthüllt werden. Außerdem dürfte es Neuigkeiten vom **Witcher** und aus der **Heroes of Might & Magic**-Serie geben. Schon angekündigt, aber noch ohne detaillierte Informationen sind **Doom 4**, **Mass Effect 2**, **Bioshock 2**; da ist 2009 Klarheit zu erwarten.

7 Schaffen kostenlose Spiele den Durchbruch?

❖ Noch nicht. Aber 2009 wird ernsthaft erprobt werden, wie viel Potenzial in dem Markt steckt. Im Frühjahr stehen mit **Runes of Magic** und **Battlefield Heroes** zwei spannende Gratis-Projekte an, die in Sachen Spielqualität an Vollpreis-Titel heranreichen. Aus dieser Ecke kommt in Zukunft wohl die ernsthafteste Konkurrenz für **World of Warcraft** – aber noch nicht 2009.

8 Was kündigt Blizzard 2009 an?

❖ 2007 hat Blizzard **Starcraft 2** angekündigt, 2008 **Diablo 3**. Und 2009? Womöglich gar nichts. Denn die beiden Großprojekte müssen erst mal abgeschlossen werden. Zwar weiß man, dass Blizzard an einem weiteren Online-Spiel arbeitet, aber dessen Enthüllung wäre mehr als über-raschend. Wahrscheinlicher ist, dass 2009 das runderneuerte Battlenet im Zentrum der Aufmerksamkeit steht. Und vielleicht ein weiteres Addon für **World of Warcraft**.

10 Kommt der Duke?

❖ Sagen wir so: Es wäre 3D Realms zu wünschen, dass sie ihr Endlos-Spiel **Duke Nukem Forever** endlich veröffentlichen. Denn die Spielgrafik, die 2008 auf Screenshots und in Videos zu sehen war, ist schon nicht mehr taufrisch. Wenn's 2009 doch nichts mehr werden sollte, dann müsste 3D Realms mal wieder die Grafik-Engine austauschen – das wäre dann das dritte Mal ...



Das WoW-Monopol

Warum schafft es kein anderes Online-Rollenspiel, so erfolgreich zu werden wie World of Warcraft? Jörg Langer ist der Frage nachgegangen, woher diese Überlegenheit kommt, und wieso es so schwer ist, eine Alternative zu etablieren.

Das erst rund zwölf Jahre alte Genre der Multiplayer-Rollenspiele wird im Bezahlbereich von einem Titel klar dominiert. Auf den starten große Publisher mit gewaltigem Aufwand Angriffe – und an der grünen Haut von **World of Warcraft** prallen sie einfach ab. Was noch seltsamer ist: Es gibt keine echte Nummer 2, kein ewiges Ringen zwischen zwei oder drei Genre-Schergewichten. Stattdessen folgt auf **WoW** in weitem Abstand ein vergleichsweise überschaubares Mittelfeld – im Wesentlichen sind das für die westliche Welt **Guild Wars**, **Warhammer Online**, **Age of Conan**, **Herr der Ringe Online** und **Eve Online**. Gleich dahinter beginnt die Masse der Noch-Großen, Schon-Abgeschlagenen oder Noch-nie-Relevanten, angeführt von professionellen Titeln wie **Everquest 2** und **City of Heroes/Villains**, die aber unterhalb der 200.000er-Abomarkte liegen, mit Tendenz nach unten. Im Gegensatz zu jedem anderen Spiele-Genre hat sich bei den Online-Rollenspielen eine Monokultur entwickelt. Dass sowas schadet, lehrt schon der Biologieunterricht – und so hat auch die **WoW**-Hegemonie weitreichende Folgen.

Einsame Spitze

Ende 2008 meldete Blizzard die beeindruckende Zahl von weltweit 11,5 Millionen **WoW**-Abonnenten. Zu diesen zählt die Firma alle Spieler, die ein Abo oder eine aktivierte Prepaid-Karte besitzen oder innerhalb der letzten 30 Tage über Internet-Cafés auf das Spiel zu-

gegriffen haben, nicht aber Probeabos und ehemalige Spieler. Eine sehr harte Währung, verglichen mit den Zahlen, die etwa LindenLabs über ihren ehemaligen Medienhype **Second Life** veröffentlicht: Mitte Dezember ist von 16,46 Millionen »Total Residents« die Rede. Misst man aber diejenigen Spieler, die sich im letzten Monat in **Second Life** eingeloggt haben, bleiben nur noch 1,04 Millionen. Zahlende Abonnenten machen davon gerade noch rund 85.000 aus. Die Blizzard'schen Massen hingegen geben Geld aus für das Vergnügen, einen knurrigen Helden durch eine bunte Welt steuern zu dürfen. Mit 15 Dollar pro User pro Monat darf man die 11,5 Millionen zwar nicht multiplizieren – über die Hälfte der **WoW**-Spieler sitzt in Asien, und dort liegen die Umsätze pro Spieler deutlich geringer, vermutlich bei unter einem Euro pro Monat. Die tatsächlich bei Activision-Blizzard eingehenden **WoW**-Abo-Umsätze dürften etwa 950 Millionen Dollar im Jahr betragen – immer noch eine beeindruckende Summe.

Saugt Geld, stiehlt Zeit

Eine Summe, die Konsequenzen hat: Wer als deutscher Spieler jährlich fast 160 Euro in **WoW** investiert (ohne Anschaffung von Hauptprogramm oder Addons), der kann dieses Geld nicht für umgerechnet vier Vollpreisspiele ausgeben. Bei geschätzt 600.000 deutschen **WoW**-Abonnenten (das Hauptprogramm verkaufte sich bislang gut 800.000 Mal, das neue Addon **Wrath of the Lich King** bereits über 400.000

Mal) macht das eine jährliche Summe von 96 Millionen Euro aus, die dem deutschen PC-Spielemarkt allein durch **World of Warcraft** entzogen wird. Noch schwerer dürfte der Zeitbedarf der Kriegskunstwelt wiegen: Wer intensiv **WoW** spielt und ansonsten ein normales Leben führt, dem bleibt kaum Zeit für andere Spiele. Statt sich also etwa alle zwei Monate ein neues Spiel zu leisten, geschieht das vielleicht nur noch einmal pro Jahr – der geschätzte Verlust für die restliche Spielebranche beträgt 115 Millionen Euro jährlich. Andererseits ließe sich argumentieren, dass **WoW** maßgeblich dazu beiträgt, die PC-Spiele vor der Bedeutungslosigkeit zu bewahren, vor allem in den USA, dem Quell der meisten Vollpreisspiele. Kurzum: An **WoW** führt kein Weg vorbei.

Der Autor

Jörg Langer war von 1997 bis 2004 Chefredakteur von GameStar. Heute konzipiert er mit seinem Redaktionsbüro Webseiten und steckt viel Zeit in epische Spiele-Videos auf seinem Internet-Blog »Jörg spielt«:
► [Quicklink 4099](#)



Lauter Zwergstaaten

Wie frappierend **World of Warcraft** den Markt dominiert, zeigt sich im Vergleich mit der Konkurrenz. 2007 startete beispielsweise mit **Herr der Ringe Online** ein Online-Rollenspiel, bei dem eigentlich kaum etwas schief gehen konnte: Ein erfahrenes Entwicklerstudio (Turbine) erschuf mit großem Aufwand eine von der Kritik hochgelobte Umsetzung zur populärsten aller Fantasy-Welten, Tolkiens **Herr der Ringe**. Rund eineinhalb Jahre später stellt sich Christian Szymanski, der Produkt-Manager von **Herr der Ringe Online**, selbstbewusst hinter den eigenen Titel. Wir zitieren: »Wie Codemasters mit **Der Herr der Ringe Online** gezeigt hat, kann man erfolgreiche Spiele neben **WoW** etablieren. **HoRo** beweist, dass man bei den Spielern mit innovativen Bankregeln und großer Hintergrundgeschichte punkten kann.« Das mag nicht falsch sein, doch mit derselben Logik könnte auch das Liechtensteinische Fürstenhaus auftrumpfen. Wir fingieren: »Wie wir mit Fürstentum Liechtenstein gezeigt haben, kann man erfolgreiche Staaten neben Deutschland etablieren. **FüLiSt** beweist, dass man bei Anlegern mit innovativen Bankregeln und großer Verschwiegenheit punkten kann.« In beiden Fällen vergleicht sich ein Zwergstaat mit einer (Wirtschafts-) Großmacht. Unseren Schätzungen nach haben seit Sommer 2007 gerade mal 70.000 Deutsche **Herr der Ringe Online** erworben. Wie viele davon noch aktiv sind, verrät der Hersteller Codemasters nicht. Weltweit dürfte **Herr der Ringe Online** bei weniger als 400.000 Abonnenten liegen – nicht mal drei Prozent der Kunden von **WoW**.

Aufstieg eines Genres

Wie hat es **World of Warcraft** zu dieser Ausnahmestellung gebracht? Die Wurzeln der Online-Rollenspiele reichen zurück bis zu den textbasierten Multi-User-Dungeons der 1980er-Jahre, es folgten Versuche wie AOLs **Neverwinter**



World of Warcraft ist so weit von allen anderen Vollpreis-Online-Spielen entfernt, dass es eine eigene Liga bildet.

Nights (1991) oder das sperrige Pseudo-3D-Spiel **Meridian 59** (1996). Kommerziell bedeutsam wurde das Genre 1997, als Origin ihr **Ultima Online** (**UO**) auf den Markt brachten und das erwartete Maximum von 60.000 Spielern in Windeseile übertrafen. 1998 erschien in Asien **Lineage**, Anfang 1999 in den USA **Everquest** (**EQ**). Vor allem **UO** und **EQ** etablierten die wesentlichen Elemente heutiger Internet-Rollenspiele, etwa die »persistente« (in Abwesenheit des Spielers weiterlebende) Welt, schmucke 3D-Grafik, Crafting, Handel, aggressive Monstergruppen und das grundlegende Kampfsystem. Obwohl beide Spiele aus heutiger Sicht extrem unkomfortabel, ja spießerbestrafend waren, erreichte **Ultima Online** in seiner Blütezeit eine knappe Viertelmillion und **Everquest** (im September 2003) mehr als 450.000 Abonnenten. Beide Titel werden auch heute noch von etwa 75.000 (**UO**) beziehungsweise 100.000 Usern (**EQ**) gespielt – zu letzterem erschien kürzlich das 15. Addon.

Wie eine Bombe

Die zweite Generation der Online-Rollenspiele war weniger erfolgreich. Egal ob **Asheron's Call** und **Asheron's Call 2** (in der Spitze etwa 80.000 beziehungsweise 50.000 Abonnenten), **Planeside** (60.000) oder **Anarchy Online** (40.000), sie blieben meist deutlich unter der 100.000er-Grenze. Die großen asiatischen Spiele wie **Lineage** und **Lineage 2** kamen im Westen nie gut an, unter den rund eine Million Spielern von **Final Fantasy 11** machen Europäer und Amerikaner weniger als zehn Prozent aus. Allenfalls **Star Wars Galaxies** (kurzzeitig bis zu 300.000 Abos) und **Dark Age of Camelot** (bis zu 250.000) schafften im Westen ähnliche Bestmarken wie die beiden Pioniertitel. Bis dann im November 2004 ein neuer Gegner die Bühne betrat. **World of Warcraft** erreichte in den USA bereits nach einem Monat dieselbe Zahl von Spielern wie **Ultima Online** zu seinen Glanzzeiten: 240.000 Eskapisten. Neun Monate später durchwanderten bereits eine Million Nordamerikaner Azeroth, weltweit sogar vier Millionen. **World of Warcraft** hatte aus dem Stand jede Konkurrenz hinter sich gelassen.

Das rundere Rad

Blizzard erfand – typisch für die Firma – das Rad nicht neu, aber machte es schöner, einfacher zu rollen und stabiler. So nahm Blizzard die Idee der »Zonen« von **Everquest** auf und entwickelte sie zu den heute üblichen Instanzen weiter: Bereiche, die einer bestimmten Gruppe vorbehalten bleiben, jedoch beliebig oft gespiegelt werden, damit es (anders als bei **EQ**) keine Wartezeiten gibt. Solche Verbesserungen waren kein Zufall: Blizzard hatte gezielt Designer von Sony, Origin und anderen Pionierfirmen abgeworben und die bestehenden Genrevertreter penibel auf Schwächen abgeklopft. Beispiel Spielertod: Den bestraft **Everquest** in der Urversion teils selbst dann mit dem Verlust mindestens eines Ausrüstungsgegenstands (und Erfahrung), wenn man sich als quasi nackter Reinkarnierter mühsam bis zum eigenen Leichnam durchschlug. **WoW** entschärfte das virtuelle Sterben: In »Geistge-



Warhammer Online hat mittlerweile mit Balanceproblemen und High-Level-Bugs zu kämpfen.

stalt« zum Leichnam zurückzulaufen wurde zur Gelegenheit, einen Kaffee zu trinken oder eine Runde **Bejeweled** zu spielen – oder man unterließ es ganz und nahm als Konsequenz lediglich einige temporäre Abzüge in Kauf.

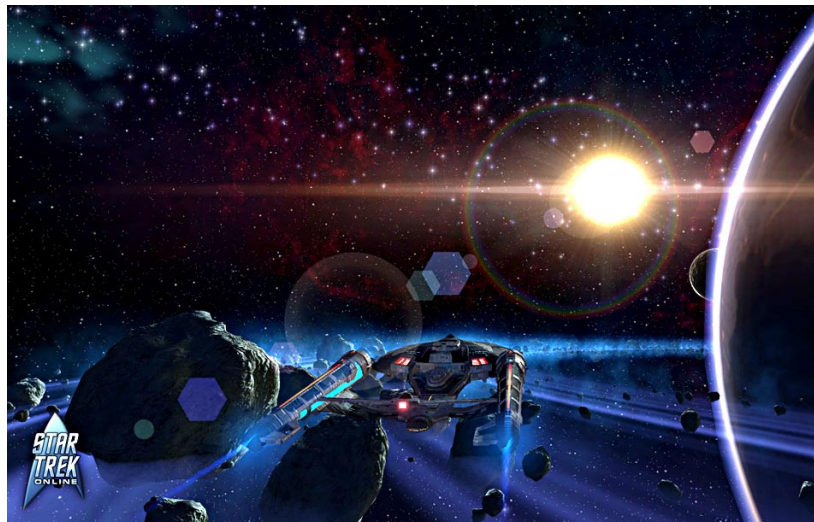
Warum kann das keiner?

Seit 2004 hat es diverse Versuche großer Publisher gegeben, an den Erfolg von **WoW** anzuschließen. Nur einem ist es wirklich gelungen: **Guild Wars** erreichte mit seinem »Nur einmal zahlen«-Geschäftsmodell weltweit schätzungsweise 4,5 Millionen Fans. Natürlich können auch Titel mit weniger beeindruckenden Zahlen im Abo-Modell lukrativ sein, immerhin bedeuten »nur« 100.000 Abonnenten dennoch gut 10 bis 13 Millionen Euro Jahresumsatz. Die ungeschriebene Faustregel der Branche ist aber, dass ein hochwertiges Abonnement-Spiel mindestens 200.000 zahlende Kunden benötigt, um auf Dauer zu überleben.

Auffällig bleibt, wie weit weg von der Nummer Eins die teuren Versuche von Publishern wie Eidos, Electronic Arts, Codemasters oder Sony Online Entertainment gelandet sind, von Rohrkrepieren wie **Matrix Online**, **Vanguard** oder **Dungeons & Dragons Online** ganz zu schweigen. Nehmen wir **Age of Conan**: Als Erwachsenen-Spiel mit ebenso prächtiger wie freizügiger Grafik begeisterte es im Startmonat Mai 2008 bis zu 800.000 Käufer. Schon im September hatte sich die Spielerzahl auf etwa 400.000 halbiert. Im September 2008 erschien **Warhammer Online**, entwickelt von Mythic Entertainment (**Dark Age of Camelot**). Dank der gut geölten Marketingmaschinerie von Electronic Arts verkaufte es sich kurz nach dem Erscheinen weltweit rund 1,2 Millionen Mal. Bereits einen Monat später ging EA in einem Analystengespräch von nur noch 800.000 aktiven Spielern ab November aus – ein Drittel wollte nach dem Probemonat nicht ins Bezahl-Abo wechseln. Dieser bislang ernsthafteste Versuch, kräftig im Genre mitzumischen, wird vermutlich nicht scheitern. Aber **Warhammer Online** bezieht eine Nische weit unterhalb von **World of Warcraft**. Warum schafft es kein Spiel, dem Genre-Primus das Wasser abzugraben? Gibt es etwas, das **WoW** deutlich besser macht als alle Mitbewerber? Wir sehen zumindest klare Gründe für die aktuelle Dominanz.

1. Günstiger Startzeitpunkt: Ende 2004 waren die Star-Spiele der Pionierphase längst veraltet, und auch die zweite Generation hatte ihren Höhepunkt bereits hinter sich – damit war die Zeit reif für einen hochwertigen Neueinsteiger. Das Konzept, die Kunden monatlich für ein Spiel zahlen zu lassen, hatte sich in der Zwischenzeit als tragfähig erwiesen. Blizzard profitierte zudem stark von den Erfahrungen angeworbener Veteranen anderer Firmen.

2. Die Marke Blizzard: Mit **Diablo**, **Warcraft** und **Starcraft** hatte sich Blizzard einen der besten Namen in der Branche gemacht. Viele Spieler vertrauten dieser Marke und waren deshalb bereit, ein noch ungewohntes Genre auszupro-



Star Trek Online: Das kommende Online-Rollenspiel will klassisches »Grinden« und Aufleveln vermeiden.

bieren. Die beliebte **Warcraft**-Welt, die ihrerseits kräftig bei **Warhammer** geklaut hatte, tat ihr Übriges, um Neugierige anzulocken.

4. Komfort und Einstieg: Kein anderes Online-Rollenspiel vor oder nach **World of Warcraft** ist derart einfach zu lernen. Wer zwischen drei Tasten unterscheiden und eine Maus benutzen kann, hat innerhalb von Minuten die ersten Level-Aufstiege hinter sich. Die gesamte Anfangszone jeder Rasse ist ein gut gemachtes, quasi »unverlierbares«, aber trotzdem ausgesprochen motivierendes Tutorial.

5. Große gebiert Größe: Schon nach wenigen Monaten war **World of Warcraft** das größte westliche Rollenspiel aller Zeiten. Inzwischen ist seine Marktstellung so dominant, dass sie allein durch die Strahlkraft des Namens und durch Mund-zu-Mund-Propaganda weiter wächst: Über welches Online-Rollenspiel wird im Fernsehen berichtet, über welches spricht man auf dem Schulhof, welches spielen die Freunde? **World of Warcraft**.

6. Ausgereift und -balanciert: Bei praktisch allen Mitbewerbern finanzieren die ersten zahlenden Kunden als unfreiwillige Betatester Bug-Suche, Balancing, vollständige Übersetzung (!) sowie das Nachliefern von Mid- und High-Level-Content – unrühmlicher Höhepunkt für diese Politik war 2008 **Age of Conan**. Andere Titel stellen mitten im Betrieb wesentliche Spielmechaniken auf den Kopf; das beschleunigte Anfang 2007 den Niedergang von **Star Wars Galaxies**. **World of Warcraft** hingegen war von Beginn an weitgehend bugfrei und ausgewogen, die Server liefen stabil.

7. Hardware-Genügsamkeit: Deutsche Spiel-PCs gehören zu den weltweit schnellsten, doch selbst hierzulande klagten viele Spieler über den Hardware-Hunger eines **Age of Conan**. **WoW** hingegen lief und läuft auch auf solchen Systemen, die in Deutschland eher zum Mail-Server degradiert wurden, in USA oder Asien jedoch zum Spielen erhalten müssen.

8. Zielgruppen-Ansprache: **WoW** ist nicht nur in Grafik, Bedienung und Inhalten auf eine möglichst breite Zielgruppe hin optimiert, Blizzard pflegt die Kundenbeziehung auch nach Kräften: Hunderte von Support-Mitarbeitern, regelmäßige Messen wie die BlizzCon oder die Worldwide Invitationals, schwere Geschütze gegen Cheater – keine Spielefirma kümmert sich stärker um ihre Fanbasis.

9. Behutsame Markenführung: Die Umsätze könnte Blizzard mit Leichtigkeit erhöhen, indem sie **World of Warcraft** als Werbeplattform öffnen oder Gold und Ausrüstung offiziell gegen echtes Geld verkaufen würden. Langfristig könnten die Auswirkungen auf das Image und das Vertrauen der Kunden jedoch katastrophal sein. So argumentiert auch Frank Pearce, einer der Mitbegründer von Blizzard: »Wir setzen die Qualität unserer Spiele an die erste Stelle. Wir diskutieren in der Geschäftsführung ständig darüber, was wir in eine Marke investieren wollen, anstatt darüber zu reden, wie wir Geld herausholen können.«

10. Inhaltsfülle: Hunderte von Grafikern und Programmierern arbeiten ständig an neuen Inhalten für **World of Warcraft**, die in kleine Updates, große Content-Patches oder kostenpflichtige Addons münden. Dabei verstehen es die Designer geschickt, auch langjährige Spieler bei der Stange zu halten, etwa mit der Suche nach kompletten Elite-Ausrüstungssets oder extrem schwer zugänglichen Raids. Allerdings wurden diese Elemente mit dem neuesten Addon, **Wrath of the Lich King**, deutlich verwässert – manche Fans sprechen schon vom »Gelegenheitsspielchen WoW«.

Die Fehler der Anderen

So groß die Qualität des Marktführers auch sein mag – viel rätselhafter ist die Frage, warum erfahrene Hersteller so schwer eine Antwort darauf finden. Gerade den Faktor Spielbalance vernachlässigen laut Teut Weidemann (Rainbow Arts, Wings Simulations, heute Berater für Online-Spiele) viele Aspiranten. Weide-

mann unterscheidet fünf grundlegende Spielertypen: Explorer (wollen möglichst viel von der Welt entdecken), Achiever (jagen Levelaufstiegen, Ausrüstung und Ruhm nach), Killer (messen sich mit anderen Spielern im Kampf), Trader (erstellen Gegenstände und verkaufen sie in Ingame-Auktionshäusern) und Socializer (nutzen Online-Rollenspiele für Chats und Freundschaften). Die meisten **WoW**-Konkurrenten, glaubt Weidemann, bedienen nicht alle fünf Persönlichkeiten: »Warhammer Online etwa hat zu wenig für den Socializer und Explorer zu bieten, Tabula Rasa zu wenig für Killer und Trader.« Wenn man jedoch auch nur eine der fünf Gruppen vernachlässigt, so Weidemann, verliere man nicht nur 20 Prozent seiner Kundschaft, sondern ein Vielfaches mehr: »Die Spieler-Rollen sind eng verwoben.«

Generell findet Weidemann, dass viele Publisher das Geschäftsmodell der Online-Rollenspiele nicht verstehen: »Der Publisher denkt an den Verkauf von Spielepackungen, doch es geht bei einem Online-Rollenspiel um die Community.« Immer wieder zeige sich außerdem, dass selbst große Hersteller die Technikprobleme unterschätzten, die der Betrieb einer riesenhaften Online-Welt mit sich bringt. Und auch, wie schnell die Spieler allen Bugs, Balanceproblemen oder fehlendem High-Level-Content auf die Spur kommen.

Schema F ist schwierig

Einerseits erscheint unverständlich, warum so viele Publisher immer wieder mit dem durchgekauften und durch **World of Warcraft** besetzten Fantasy-Szenario punkten wollen. Andererseits sind bereits mehrmals gerade solche Spiele katastrophal gescheitert, die sich besonders weit weg vom Schema F entfernt haben – etwa der Cyberpunk-Actionmix **Neocron** oder Richard Garriotts kurzlebige Science-Fiction-Epos **Tabula Rasa**.

Vor allem die feineren Punkte im Online-spiele-Design bekommt nicht jeder hin. So kann man argumentieren, dass **Age of Conan** und **Warhammer Online** durch ihre Automaps zu einfach geworden sind: Statt andere Spieler nach dem Aufenthaltsort einer Zielperson befragen zu müssen, kann man wie in einem Solospiel einfach punktgenau dem »Radar« folgen. Das macht gerade für neue Spieler die Kommunikation mit anderen unwichtiger, wo-



Bioware will in **Star Wars: The Old Republic** die Handlung stärker betonen, als es im Genre bislang üblich war.

durch weniger soziale Bindungen entstehen. Spätestens jedoch, wenn die erste Faszination vorbei ist – je nach Spiel und Spieler kommt dieser Zeitpunkt etwa zwei bis sechs Wochen nach der ersten Anmeldung –, tritt die Spielmechanik in den Hinter- und das soziale Element in den Vordergrund. Wer bis dahin keine Freunde in der virtuellen Welt gefunden oder zuwenig Gruppen-Abenteuer erlebt hat, springt mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit ab.

Einige der Probleme für Angreifer auf **World of Warcraft** sind nicht selbstverschuldet. Wie soll ein frischgeschlüpfter Online-Titel mit den über 8.000 Quests mithalten können, die **World of Warcraft** mittlerweile bietet? Mit dem Ur-**WoW** von Ende 2004 verglichen stünde mancher Herausforderer geradezu vorbildlich da. Doch die mittlerweile 11,5 Millionen Spieler geben Blizzard nicht nur die Finanzmittel, um Azeroth und Umgebung immer weiter auszubauen, sie generieren auch selbst unablässig neuen Inhalt, eben indem sie die Welt bevölkern, Gilden gründen, über Schlachtfelder toben oder Städten als Barden, Händler und Helfer Lokalkolorit einhauchen.

Wie ist WoW zu schlagen?

Wenn selbst Spiele mit großen Lizenzen floppen (**Matrix Online**, **Star Wars Galaxies**) oder zumindest nur kleine Lembas-Brötchen backen (**Herr der Ringe Online**, **Age of Conan**) – was lässt sich dann überhaupt noch probieren, um die Millionengrenze bei der Abozahl zu überschreiten? Eine Möglichkeit sind alternative Geschäftsmodelle. Verlässt man die Welt der Bezahlabos, sieht man sich plötzlich gigantischen Spielerzahlen gegenüber, die teils sogar die von **WoW** übertreffen. Das aus Korea stammende **Maple Story** etwa wird von rund 15 Millionen Menschen gespielt, das Browser-Rollenspiel **Runescape** von über 10 Millionen. Auch wenn nur ein Bruchteil der Spieler – je nach Schätzung zwischen 3 und 10 Prozent – via Micropayment oder Premiumdiensten Geld beim Anbieter solcher Titel lässt, können diese Geschäftsmodelle hochprofitabel sein. Schließlich steckt oft wesentlich weniger Auf-

wand beim eigentlichen Spieldesign dahinter, was die Entwicklungs- und Betriebskosten senkt. Außerdem passen teils mehrere solcher Programme ins Zeitbudget eines Otto-Normal-Spielers – die Gefahr eines alles überschattenden Monolithen ist deutlich geringer.

Und dann wäre da das Geschäftsmodell des bislang stärksten **WoW**-Konkurrenten im Bezahlbereich, **Guild Wars**. Arenanet und NCSoft haben es geschafft, Millionen von Spielern zum Kauf dreier »Kampagnen« (Hauptprogramme) mit dem im wesentlichen gleichen Spielgerüst, aber anderen Grafiken und Inhalten zu bringen. Die stark auf kleine Gruppen und spannende Quests ausgelegte Spielmechanik schaffte es jahrelang, die Fans bei der Stange zu halten. Erst seit der Ankündigung von **Guild Wars 2** und der damit verbundenen Verlagerung der meisten Entwicklungsressourcen bröckelt die Fangemeinde – seit August 2007 ist kein neuer Bezahlinhalt mehr erschienen. Damit nimmt Arenanet auch kaum noch Geld ein, muss aber weiterhin die Server betreiben und Community-Helfer bezahlen; ein Teufelskreis, der vom Nachfolger rechtzeitig durchbrochen werden muss. Der Arenanet-Mitbegründer Jeff Strain beschwichtigt: »Durch die fehlende Abo-Gebühr kommt es nicht jeden Monat aufs Neue zur Frage, ›Scheidung oder Weitermachen?‹ Dadurch kann man als Guild-Wars-Spieler problemlos mal eine Weile pausieren, um dann zurückzukehren.«

Mögliche Thronfolger

Zurzeit entstehen mehrere ernsthafte Kandidaten auf einen zweiten Platz hinter **World of Warcraft** – und vielleicht sogar auf mehr. Dazu gehört **Guild Wars 2**, das sich laut Arenanet vom Instanzen-Prinzip der Vorgänger verabschieden will. Stattdessen sollen Spieler die Welt durch Handlungen (etwa bei großen Schlachten) für sich und andere nachhaltig verändern können. Das Geschäftsmodell bleibt erhalten: Nach wie vor sollen keine Abo-Gebühren anfallen. Ebenfalls in die Liste der starken Herausforderer gehört das unlängst angekündigte **Star Wars: The Old Republic**, ein Ge-



Seit elf Jahren im Markt, mittlerweile in Pseudo-3D-Optik: **Ultima Online** hat immer noch Zehntausende monatlich zahlender Fans.



Obwohl **Everquest** (links, neuestes Addon) der wichtigste WoW-Vorläufer war, spielt **Everquest 2** (rechts) nur noch im unteren Mittelfeld.

meinschaftsprojekt von Bioware und Lucas-Arts. Zumindest die cartoonhafte Grafik lässt einen ähnlich kulturübergreifenden Stil des kleinsten gemeinsamen Nenners erkennen, wie ihn das harmlos-bunte **World of Warcraft** bietet. Dazu kommt der Markenname **Star Wars**, das im Rollenspielbereich ausgezeichnete Image von Bioware und die Ankündigung, endlich ein Online-Rollenspiel mit durchgehender Handlung zu erschaffen. Ähnlich wie **Star Wars** verfügt auch das bei den kürzlich von Eidos gekauften Cryptic Studios (**City of Heroes**) entstehende **Star Trek Online** über eine quasi mitgelieferte Fanbasis.

GTA Online?

Wer **Grand Theft Auto 4** im PC-Multiplayer-Modus mit 31 anderen Menschen spielt, fragt sich unweigerlich, wann Rockstar Games den logischen Schritt zur persistenten Welt gehen und ihre Erfolgsserie zum Online-Spiel erweitern wird. Der Kopf hinter dem allerersten **GTA** (und Klassikern wie **Lemmings**) arbeitet schon seit geraumer Zeit genau daran: Dave Jones ist ein erklärter Gegner des Level-Grindings à la **World of Warcraft** (»76 Stunden, alle 16 Sekunden ein Kill, schon habe ich die 4.084.700 Erfahrungspunkte für Level 60«) und will auf sol-

che typischen Elemente in seinem **All Points Bulletin** verzichten. Wer den wahren Massenmarkt erreichen wolle, so argumentiert er, der müsse den Spielern Dinge geben, die sie aus der echten Welt kennen. Und das seien eben Sneakers statt »Stiefel der Geschwindigkeit« und eine Maschinenpistole statt eines »Bogen des Wächters +1«. Im Online-Action-Rollenspiel **All Points Bulletin** treten Gesetzeshüter und Gangster in immer neuen, dynamisch generierten Aufträgen gegeneinander an und hetzen sich in **GTA**-Manier kreuz und quer durch eine moderne Großstadt.

Und dann gibt es da noch Blizzard selbst: Die geschäftstüchtigen Spielerversteher aus Kalifornien denken zu langfristig, um nicht schon längst an einem zweiten Online-Rollenspiel zu basteln, zumindest konzeptionell. Während der Games Convention 2008 orakelte der Blizzard-Vize Frank Pearce: »Irgendwann wird etwas kommen, das World of Warcraft schlagen wird. Und selbstverständlich würden wir es vorziehen, wenn dieses Spiel von uns stammt statt von einer anderen Firma.«

Die Zukunft

Bis die **Warcraft**-Manie merklich zurückgeht, dürften noch Jahre vergehen. Entscheidungen

wie jetzt bei **Wrath of the Lich King**, praktisch jedermann die Teilnahme an hochstufen Raiden oder den Erfolg gegen schwere Endgegner zu gönnen, könnten zwar die Beliebtheit bei den alten Fans sehr schnell zunichte machen. Doch bevor nicht eine bessere Alternative mit ähnlicher Einstiegsfreundlichkeit da ist, braucht sich Blizzard kaum größere Sorgen zu machen. Der Schritt hin zu größerer Gelegenheitsspieler-Tauglichkeit dürfte sowieso kein zufälliger sein: Die eigentliche Bedrohung für die Vormacht von Blizzard kommt nicht von den Vollpreis-Konkurrenten, sondern von kostenlosen Browser-Programmen Marke **Maple Story**. Deren Top-Vertreter haben bereits jetzt mehr Spieler und eine noch deutlich geringere Einstiegshürde als **World of Warcraft**. Andererseits: Auf absehbare Zeit wird keines von diesen Casual-Browserspielen die **Warcraft**'schen Umsatzregionen erreichen, und damit auch keine vergleichbare Quantität und Qualität bei den spielerischen Inhalten.

Trotz aller Versuche: Bisher hat kein Konkurrenzspiel eine Formel gefunden, um **World of Warcraft** zu schlagen. Sobald das passiert, wird man das auch relativ schnell in den Abozahlen sehen können. Eine Ausnahmestellung wie die von **World of Warcraft** aber wird es – ebenso wie die langjährige Marktdominanz der Playstation 2 im Konsolenbereich – kaum ein zweites Mal geben. Die heute weltweit rund 15 Millionen Abonnenten von »Vollpreis-Online-Spielen« westlicher Prägung, die in einigen Jahren auf 25 Millionen anwachsen könnten, dürften sich dann schlicht auf mehrere Top-Titel und ein größeres Mittelfeld verteilen. Aus einem Pionier-Genre wird damit dann ein ganz normales. Welches Spiel es sein wird, das **WoW** irgendwann entthront, das ist eine der spannendsten Fragen der kommenden Jahre.

Jörg Langer



Genre-Experten: **Teut Weidemann**, **Jeff Strain** (NCSoft), **Frank Pearce** (Blizzard), **Dave Jones** (Realtime Worlds).



Wenn Spielen krank macht

Zu lange vor dem Monitor gesessen, die Schulter tut weh, das Handgelenk zieht – das kennt fast jeder Spieler. Bei manchen kehren die Schmerzen immer wieder, bis sie bleiben. Die Medizin kennt einen Begriff dafür: Repetitive Strain Injury.

Monster jagen, Feinde vermöbeln, Rennen fahren – auf Computern und Konsolen stehen solch temporeichen Freizeitbeschäftigungen auf der Tagesordnung von Erwachsenen, Jugendlichen und sogar Kindern. Manchmal findet der Spaß jedoch ein jähes Ende. Der Held der virtuellen Welt ist dabei allerdings nicht zu Schaden gekommen – sondern der Spieler selbst. Seit langem ist bekannt, dass tägliche stundenlange Bildschirmarbeit im Büro zu körperlichen Problemen führen kann, dass irgendwann die Maus hand chronisch schmerzt, der Rücken spannt oder die ausgetrockneten Augen jucken. Und weil es für den Körper wenig Unterschied macht, ob auf dem Monitor dröge Datenbanken oder fesselnde Feindkontakte ablaufen, sind auch Dauerdaddler gefährdet: Computerspiele können krank machen.

Die Ursachen

Die häufigste Bedrohung der Spielergesundheit verbirgt sich hinter dem Begriff »Repetitive Strain Injury«, kurz RSI. Dabei ist wenigen

klar, was es mit RSI genau auf sich hat. Kein Wunder: Es handelt sich nicht um ein medizinisch definiertes Krankheitsbild, sondern um einen Sammelbegriff für Schädigungen des Bewegungsapparates im Schulter-, Arm-, Ellenbogen- und Handbereich. Übersetzt heißt »Repetitive Strain Injury« soviel wie »Verletzung durch wiederholte Belastung«, hervorgerufen zum Beispiel durch ständiges Klicken und Tippen. Dabei entstehen kleinste Verletzungen in Muskeln, Sehnen und Bändern. Abgeknickte Handgelenke, die unnatürliche Handhaltung bei der Benutzung von Gamepads, nicht ergonomische Arbeitsweisen, eine oft stundenlang starre Sitzposition sowie Stress verstärken die Wirkung zusätzlich.

RSI ist tückisch. Denn die körperlichen Auswirkungen durch Dauerbelastung entwickeln sich schleichend und kumulieren über Jahre, bevor sie greifbar werden. Die Miniaturschäden im Gewebe schmerzen zwar kaum, fallen selten auf und verheilen zügig, aber sie hinterlassen bleibende Narben. Durch falsche Körperhaltung verkürzen sich im Laufe der

Zeit zusätzlich die Muskeln, die Schultern sacken nach vorne, Arme und Hände werden weniger flexibler. Und auch als Ursache bekannter Krankheiten wie der Sehnenscheidenentzündung oder dem Karpaltunnelsyndrom (bei dem Nerven im Handgelenk gequetscht sind) vermuten viele Mediziner Abnutzungserscheinungen durch Dauerbelastung. Werden solche Probleme chronisch, dann spricht man vom RSI. Die Konsequenz sind anhaltende Schmerzen, die alltägliche Dinge wie etwa das Heben einer Kaffeetasse zur Qual machen.

Die Beschwerden

Weil hinter RSI ein Sammelsurium von Ursachen stecken kann, sind auch die Symptome mannigfaltig. »Los ging's mit einem Kribbeln und Zwickern in Hand und Unterarm, später wurde es dann ein Stechen«, berichtet etwa Marius W., begeisterter **Fifa**-Spieler, von seiner ersten Begegnung mit RSI. Andere dagegen klagen über Schmerzen im Nacken- und Schulterbereich bis hin zur Versteifung. So zum Beispiel Sascha C., der sein Dilemma

nach einer exzessiv durchspielten Nacht beschreibt: »Ich konnte nach meiner ersten LAN-Party meinen Kopf und Hals fast eine Woche lang kaum bewegen.« Bei Felix R., einem Spieler der E-Sport-Profiliga ESL fing alles mit kalten Fingern an, »dann machte sich bald ein Ziehen bemerkbar, das langsam stärker wurde.« Felix ignorierte die Symptome, erst als auch die Schultern zu schmerzen begannen, legte er eine Pause ein. »Als ich ein paar Tage später wieder anfang zu spielen, spürte ich die Schmerzen schon nach kurzer Zeit erneut.« Solange die Probleme wieder verschwinden, machen sich die meisten Spieler keine großen Gedanken um die Ursachen. Problematisch wird's erst, wenn der Schmerz bleibt. Dann beginnt für viele Betroffene eine zweite Leidensgeschichte: die Odyssee beim Arzt.

Die Diagnose

Wenn die Spielerhand schmerzt, sind die Ärzte häufig ratlos. Denn der Sammelbegriff der RSI existiert unter anderem deshalb, weil hinter dem quälenden Handgelenk eben nicht in jedem Fall eine Sehnenscheidenentzündung steckt, sondern mitunter überhaupt keine klar diagnostizierbare Ursache. Der Arm erscheint völlig gesund, trotzdem tut er weh.

Entsprechend bunt fallen die Diagnosen aus, vom Tennisarm bis hin zur Schwermetallvergiftung. Als der ESL-Spieler Felix wegen seiner Beschwerden schließlich zum Arzt ging, bekam er dort »nur sinnlose Tabletten« verschrieben: »Der Doktor konnte mir nicht helfen.« Je später ein Mediziner oder der Betroffene selbst die Hinweise auf RSI erkennt, desto länger ist der Körper den Verletzungen ausgesetzt. Die Behandlung wird dadurch zunehmend schwieriger und zeitintensiver.

Dabei steigt die Zahl derer, die im Büro oder im Studium übermäßiger PC-Arbeit ausgesetzt sind und ihre Freizeit anschließend weiter vor der Flimmerkiste verbringen, stetig an. Und die Erkrankten werden immer jünger. Kinder und Jugendliche von heute arbeiten ganz selbstverständlich mit dem Computer. Ein passioniert am PC spielendes Kind wird in puncto Konzentration und Bewegungsmuster genauso stark belastet wie ein Sachbearbeiter am Bildschirmarbeitsplatz. Da Muskeln und Knochen der Kleinen noch in der Entwicklung stecken, ist es extrem wichtig, gerade sie vor Langzeitschäden zu schützen.

Die Behandlung

Wie RSI behandelt wird, hängt von der Art der Symptome und vom Stadium der Krankheit ab. Würde etwa ein Patient mit akuter RSI, bei dem eine frische Verletzung des Gewebes vorliegt, seine Gelenke durch Sport trainieren, hätte er mit einer Verschlimmerung des Zustands zu rechnen. In solchen Fällen empfiehlt sich stattdessen Schonung. Bei chronischem Leiden hingegen, bei dem die Verletzungen eventuell schon längst verheilt sind, ist ein langsames Heranführen an Belastungsgrenzen der betroffenen Körperpartien notwendig, um geschwächte Muskeln und Bänder wieder

zu stärken. Zur Vielzahl an Behandlungsmöglichkeiten für den Körper kommt die psychische Komponente. Weiterbildung und das Entwickeln von Verständnis für die Krankheit, das Streben nach Gesundheit und Überwindung des inneren Schweinehundes sind mindestens genauso wichtig wie Dehnungs- und Kräftigungsübungen, Massagen, durchblutungsfördernde Kontrastbäder, körperliche Erleichterung oder das Warmhalten von Gelenken. »Heute arbeite ich zweimal die Woche mit einer Physiotherapeutin«, erzählt Felix. »An deren Worte zu Beginn des Trainings werde ich mich immer wieder erinnern: Heilung beginnt im Kopf!« Es sei »verdammt wichtig« diesen Prozess aktiv in die eigene Hand zu nehmen, urteilt der ESL-Profi.

Die Vorbeugung

Besser als Heilung bleibt die Vorbeugung. Und da helfen schon kleine Dinge, die eine große Wirkung erzielen. Vor allem gilt: regelmäßige Pausen einlegen, die Körperhaltung ändern, mehr bewegen. Für Spieler wie Felix und seine Kollegen, die häufig ganze Tage vor ihrem Rechner verbringen, ist ein Telefongespräch statt einer E-Mail oder das Nachschlagen in einem Buch statt im World Wide Web ein Anfang. Essen oder das Wählen einer Telefonnummer mit der »schwachen« Hand entlastet den Maus-Arm zusätzlich. In regelmäßigen Abständen sollte man Hände und Arme ausschütteln, aufstehen, herumlaufen, sich dehnen und strecken. Besonders geformte Eingabegeräte, die ein Abknicken der Handgelenke verhindern, und ein ergonomisches Spieleumfeld finden sich in den Computer- und Kinderzimmern noch eher selten, dabei spielen gerade die Sitzhaltung und die richtige Ausrichtung von Monitor, Tastatur und Maus eine beachtliche Rolle. Vor allem Kinder, die an den Tischen der »Großen« spielen, belasten ihren Körper auf potenziell schädliche Weise – in der Luft baumelnde Beine führen zum Beispiel zur Unterversorgung der Gliedmaßen mit Sau-



Software wie **RSI Guard** helfen dabei, regelmäßige Pausen einzulegen und die Gelenke durch einfache Dehnübungen zu entspannen.

erstoff. In den meisten Fällen liegt zudem die Tastatur viel zu hoch, und der ständige Blick nach oben verursacht eine Überbelastung der Halswirbel. Ganz gleich ob Groß oder Klein, der Stuhl eines Computerspielers sollte ohnehin unbedingt höhenverstellbar sein, um gerades Sitzen zu ermöglichen. Diejenigen, die ihre Blicke nur schwer vom Bildschirm lösen können, dürfen sich sogar elektronische Hilfe holen: Programme wie **Stress Buster** und **RSI Guard** erinnern ihre Nutzer daran, regelmäßige Pausen einzulegen, und schlagen passende Dehnungsübungen vor.

Bin ich krank?

Niemand muss auf Computer- und Videospiele verzichten, solange der richtige Umgang mit der Erscheinung der Repetitive Strain Injuries nur klar ist. Und jedem, der nach dem Lesen dieses Artikels plötzlich die oben genannten Symptome beim Spielen diagnostiziert, sollte gesagt sein: keine Panik. Unser Gehirn besitzt die Fähigkeit, Phantomschmerzen zu erzeugen, die wohl präventiv vor schlimmeren Verletzungen schützen. Sollten Sie die Symptome jedoch schon über einen längeren Zeitraum beobachtet haben, dann dürfte es höchste Zeit sein für einen Besuch beim Arzt.

Christopher Rübesamen / CS



Falsche Haltung, fehlende Pausen und schlechte Ergonomie können beim Spielen (hier **Fifa 09**) zu körperlichen Problemen führen.



HALL OF FAME

Day of the Tentacle

Ein Zeitreise-Spiel, das nicht altert: Der Maniac Mansion-Nachfolger zählt auch nach 15 Jahren noch zu den besten Adventures aller Zeiten.



Dumm gelaufen: Hoagie, Bernard und Laverne landen in unterschiedlichen Epochen.



In der Vergangenheit überreden wir George Washington, einen Kirschbaum zu fällen.

DVD XL
Video-Special

Dass man mit Giftmüll vorsichtig umgehen sollte, ist hinlänglich bekannt. Dr. Fred Edison kümmert das wenig – der leicht irre Wissenschaftler kippt die toxischen Überbleibsel seiner Experimente einfach in den Fluss. Prompt muss Fred mitansehen, wie sein »Haustier« Purpur-Tentakel einen Schluck aus der grünen Suppe nimmt und sich plötzlich in die Lage versetzt fühlt, die Welt zu erobern. Um das zu verhindern, will der Doc den Giftmüllhahn zudrehen. Und zwar gestern. Deshalb schickt er den Physik-Freak Bernard, den Roadie Hoagie und die Medizinstudentin Laverne auf eine Zeitreise. Doch der Plan geht schief: Statt gemeinsam 24 Stunden in die Vergangenheit zu hüpfen, landet Laverne 200 Jahre in der Zukunft, Hoagie im amerikanischen Gründungsjahr und Bernard wieder bei Dr. Fred im Hier und Jetzt.

Drei Helden, drei Zeiten

Während Doc Brown aus den **Zurück in die Zukunft**-Filmen bei einer bewussten Manipulation der Zeit wohl schreiend davon laufen würde, ist sie in **Day of the Ten-**

tacle der (ebenso kreative wie witzige) Schlüssel zum Erfolg. Bernard, Hoagie und Laverne trennen zwar insgesamt 400 Jahre, doch immer wieder müssen sich die Freunde gegenseitig unter die Arme greifen. Laverne etwa findet sich in der von Purpur-Tentakel bereits veränderten Zukunft als Haussklavin wieder. Um das bizarre Science-Fiction-Abbild der einstigen Edison-Villa ungestört erkunden zu können, muss sie sich als Tentakel verkleiden. Dieser Aufgabe nimmt sich Hoagie in der Vergangenheit an, der Betsy Ross darauf ansetzt. Die emsige Rentnerin näht gerade Entwürfe einer Flagge für das frisch geborene Amerika und ist heilfroh, als Hoagie ihr ein Konzept bringt – die schematische Zeichnung eines Tentakels. Wenige Augenblicke später hat die USA eine neue Fahne, und Laverne kann sich ein praktisches Stars&Stripes-Kostüm in Tentakelform vom Mast holen.

Ob in der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft: Jeder Dialog und jedes Rätsel punktet mit augenzwinkerndem Humor. So will etwa Ben Franklin seinen frisch erfundenen Blitzableiter

testen, braucht dafür aber ein Gewitter. Als Hoagie schnappen wir uns einen Wassereimer und schrubben eine Pferdekutsche. Prompt beginnt es zu stürmen – das Autowäsche-Klischee schlechthin. Zudem trifft man im Verlauf immer wieder auf alte Bekannte, etwa Ed Edison, der wegen eines »traumatischen Erlebnisses« in Therapie ist. Fans wissen warum: In **Maniac Mansion** hat man Ed den Hamster geklaut. Genau das passiert in **Day of the Tentacle** erneut – herrlich!

Viele Witze, ein Klassiker

Day of the Tentacle von LucasArts (**Monkey Island, Sam & Max**) ist 1993 erschienen und war das letzte Spiel, das eine Benutzeroberfläche mit permanent eingeblen-

Deswegen legendär

- drei manipulierbare Epochen
- perfektes Rätseldesign
- großartiger Humor
- Purpur-Tentakel
- enthält das Originalspiel Maniac Mansion als verstecktes Extra

deten Aktionsverben verwendete. Allzu bequem lässt sich das Programm nach heutigen Maßstäben deshalb nicht mehr steuern, und auch die Schnellsprungfunktion zum nächsten Ausgang erblickte erst später das Adventure-Licht. Schlechter wurde **Day of the Tentacle** in den letzten 15 Jahren dadurch aber nicht. Höchstens charmanter. **DM**

DAY OF THE TENTACLE

ADVENTURE

PUBLISHER LucasArts
ENTWICKLER LucasArts
QUELLE Ebay
SPRACHE Deutsch

ORIGINALRELEASE 1993
CA. PREIS 10 Euro
USK ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM 3,0 GHz, 1,0 GB RAM, Windows (DOSBox)
SO LÄUFT Das Spiel läuft problemlos mit DOSBox oder dem Emulationsprogramm ScummVM – egal ob unter Windows XP oder Vista.



FAZIT Ebenso witziger wie ideenreicher Adventure-Klassiker.



Daniel Visarius
hat nach Jahren des Wartens auf preiswertes VDSL endlich das Tarifwechselformular für eine 16.000er DSL-Leitung abgeschickt.



Hendrik Weins
denkt darüber nach, ob er sich nur wegen des Farb-Displays für eine G19-Tastatur verschulden soll.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

AMD schlägt zurück:
Phenom II X4 bärenstark..... 140
Phenom II X4 im Test
gegen Intel Core 142
Vergleichstest
Phenom-Mainboards..... 146

Test des Monats

Neue High-End-Grafikkarten:
Geforce GTX 295
und Geforce GTX 285 148

Tool des Monats

Software aktualisieren
mit Secunia 154

Tests

Maus-Duell: Logitech G9X vs.
Steelseries WoW Mouse 152
22-Zoll-TFT: HP W2228H..... 154
17-Zoll-Notebook:
Alienware M17 154
Lenkrad:
Thrustmaster Ferrari F430 155
GPU-Kühler:
Thermalright HR-03 GTX..... 155
Headset: Razer Carcharias 155

Service

Techtelmechtel 156
Einkaufsführer 158

Hardware & News

Neue Spiele-Hardware

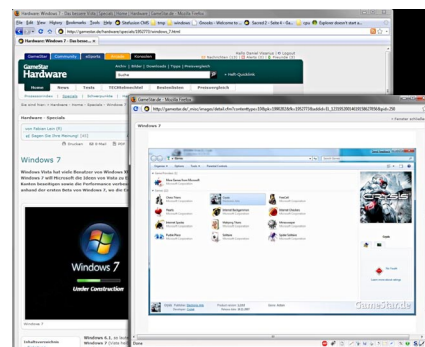
AMD ist zurück. Nvidia baut wieder die schnellste Grafikkarte.

Der Jahreswechsel stand in der Hardware-Redaktion ganz im Zeichen der neuen Technik-Generationen von AMD und Nvidia. Florian hat sich über die Feiertage im Verlagsgebäude eingeschlossen, um sich den Phenom II genau anzuschauen. Sein Fazit: AMD ist wieder zurück! Noch dazu sind die Preise attraktiv: Der Phenom II X4 920 kostet knapp 200 Euro, rechnet aber schneller als ein 30 Euro teurerer Core 2 Quad Q9300. Nach Jahren der Intel-Dominanz in der Mittel- und Oberklasse können sich Spieler nun über günstigere Prozessoren freuen – ohne Konkurrenz gibt es keinen Preiskampf. Alles über den neuen Phenom auch im Vergleich zu Intels Flaggschiff Core i7 lesen Sie im Schwerpunkt **AMD schlägt zurück: Phenom II X4 bärenstark**.

Daniel scheuchte derweil Nvidias neue High-End-Grafikkarten durch den Testparcours. Mit der fast 500 Euro teuren und ziemlich

lauten Zwei-Chip-Platine **Geforce GTX 295** holt sich Nvidia souverän die Pole Position zurück. Spannender findet Daniel den zweiten Neuling, die **Geforce GTX 285**, eine überarbeitete und leisere GTX 280 für rund 380 Euro.

Außerdem in diesem Monat: Das Duell der offiziellen **World of Warcraft**-Maus von Steelseries gegen Logitechs neue **G9X!** **DV**



Microsoft hat die erste Beta-Version von **Windows 7** veröffentlicht. Auf GameStar.de wagen wir den ersten Blick auf die Spieleleistung des Vista-Nachfolgers. ► **Quicklink: 5884**

Logitech G19-Tastatur

Der Nachfolger der legendären G15 hat ein hochauflösendes Farb-Display, eine frei konfigurierbare Tastenbeleuchtung und USB-Anschlüsse mit Stromversorgung.

Die wichtigste Neuerung an der **G19** ist das mit 320x240 Pixeln auflösende Farb-Display – die **G15** zeigt Spielstatistiken, Munitionsvorräte und Lebensenergie nur mono-

chrom auf 160x43 Bildpunkten an. Sogar für Videos sollen Fläche und Auflösung genügen. Die zwölf programmierbaren Tasten lassen sich dreifach belegen, unter anderem mit Makros, die Sie direkt im Spiel aufnehmen können. Bis zu fünf Schalter können Sie gleichzeitig drücken, ohne dass ein Kommando verschluckt wird. Über den Treiber bestimmen Sie zudem die Farbe und Intensität der Hintergrundbeleuchtung. Die zwei USB-Anschlüsse unterstützen endlich die volle Geschwindigkeit von USB 2.0 und liefern hinreichend Strom, um externe Festplatten oder andere stromhungrige Erweiterungen anzuschließen. Das genügt Logitech, um den Preis von knapp 80 Euro (**G15**) auf dreiste 180 Euro hochzuziehen. **DV**

► www.gamestar.de **Quicklink: 5821**

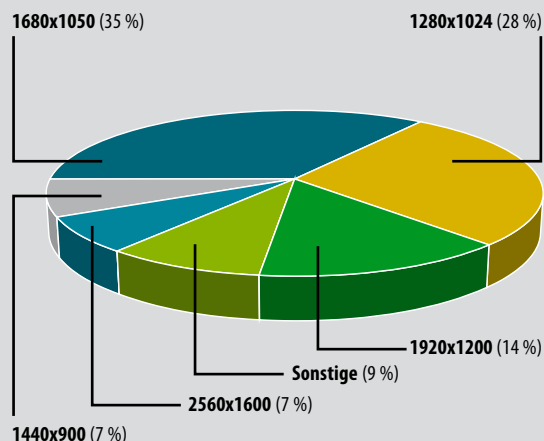


Eine gute zentrale Anlaufstelle für Programme, die das Display nutzen, gibt es immer noch nicht.

Breitbild-Auflösungen im Kommen

Mehr als jeder zweite GameStar-Leser nutzt Breitbildauflösungen. Das 22-Zoll-Format 1680x1050 ist dabei führend.

Vor einem Jahr näherten sich die 22-Zoll-Breitbildschirme der 200-Euro-Marke. Dieser Preissturz hat die Verbreitung vorangetrieben – kaum ein Spieler kauft noch kleinere Formate. 14 Prozent haben sogar einen 24-Zoll-Monitor und immerhin 7 Prozent einen 30-Zöller. Fast ein Drittel nutzt noch 17- oder 19-Zoll-TFTs mit 1280x1024 Bildpunkten.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 18.857 Teilnehmer

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Standard-PC

Prozessor Athlon 64/3500+
Arbeitsspeicher 1,0 GByte
Grafikkarte Geforce 7800 GT



Mittelklasse-PC

Athlon 64 X2/5000+
2,0 GByte
Geforce 8800 GT



High-End-PC

Core 2 Quad Q9300
4,0 GByte
Radeon HD 4870



Spiele-Details

Burnout Paradise	1024x768, minimale Details	1920x1200, maximale Details	1920x1200, maximale Details, 4x AA
Crysis Warhead	1024x768, mittlere Details	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details
GTA 4	ruckelt, unspielbar	1024x768, minimale Details	1680x1650, Texturen: mittel, Sicht: 25
F.E.A.R. 2	1280x1024, mittlere Details	1920x1200, maximale Details	1920x1200, maximale Details, 4x AA
Mirror's Edge	1024x768, mittlere Details	1280x1024, hohe Details	1680x1650, maximale Details, 4x AA

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 6	6800 GT k.A.		
Radeon X100	X850 XT k.A.		
Geforce 7	7800 GT k.A. 7900 GTX k.A. 7950 GX2 k.A.		
Radeon X1000	X1950 Pro k.A. X1900 XT k.A. X1950 XT k.A.		
Geforce 8 / 9	8600 GTS 60 € 9600 GT 120 €	8800 / 9800 GT 120 € 8800 / 9800 GTX 170 € GTX 260 260 €	9800 GX2 k.A. GTX 280 / 285 370 € GTX 295 500 €
Radeon HD	3850 70 € 4670 70 €	4830 120 € 3870 80 € HD 4850 150 € HD 4870 200 €	HD 4850 X2 330 € HD 4870 X2 430 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon 64	4000+ k.A.		
Athlon 64 X2	4600+ 50 € 5200+ 60 € 6000+ 80 €	6400+ 100 €	
Phenom	X3 8450 85 €	X3 8750 110 € X4 9550 120 € X4 9850 150 € X4 9950 160 €	II X4 920 200 € II X4 940 270 €
Core 2 Duo	E4300 95 € E4600 100 €	E6600 k.A. E7400 130 € E8200 130 € E8500 150 €	E8600 250 €
Core 2 Quad			Q6600 165 € Q9300 200 € Q9550 290 € QX9770 1.350 €
Core i7			920 260 € 940 560 € 965 XE 1.000 €

Spiele-PCs

Die **GameStar-Referenzklassen** geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die **Spiele-Details** verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der **Grafikkarten-Prozessor-Index** ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

DirectX 11

Die Entwicklung ist fast abgeschlossen, die Grafikkarten sind in Arbeit.

Sowohl AMD als auch Nvidia werden ihre aktuellen DirectX-10-Grafikkarten bis Mitte des Jahres nochmals beschleunigen. Gegen Jahresende starten beide dann ins DirectX-11-Zeitalter: Die Arbeiten an der technischen Spezifikation sind weitgehend abgeschlossen, sodass die Hardware-Entwicklung nun auf Volldampf laufen kann. Microsoft will DirectX 11 mit der Verkaufsversion von Windows 7 Anfang 2010 ausliefern. Vista ist danach dran. Wichtigste Neuerungen: Der neue Shader-Typ »Compute« kümmert sich nicht um die Grafikdarstellung, sondern um wissenschaftliche Aufgaben und Physik. Ein Software-Renderer soll DirectX 10 auf CPUs mit akzeptabler Geschwindigkeit darstellen. Spieler werden davon aber nicht profitieren, denn sie haben ungleich schnellere Grafikkarten. Die ersten DirectX-11-Spiele dürften ebenfalls 2010 erscheinen. **DV**



Als einer der ersten Hersteller zeigte Asus auf der CES ein Notebook mit **zwei Mobility Radeon HD 4800 im Crossfire-Verbund**.

Radeon HD 4000 für Notebooks

AMD hat die **Radeon HD 4000 für Notebooks angekündigt – inklusive einer Abwandlung der HD 4870**.

Häufig entsprechen die Notebook-Varianten von Grafikkarten nur dem Namen nach der ausgewachsenen Desktop-Version. Die

Notebook-Ausgabe der Radeon HD 4800 nutzt die vollen 800 Shader der Desktop-Modelle, die Speicheranbindung ist 256 Bit breit. Die Wahl zwischen DDR3- oder schnellem DDR5-RAM liegt bei den Notebook-Herstellern. Einzig den Takt musste AMD von 750 MHz

(HD 4870) beziehungsweise 625 MHz (HD 4850) auf 550 MHz absenken, um eine stabile Kühlung auf kleinem Raum zu gewährleisten. Bei der Leistung dürfte die **Mobility Radeon HD 4800** etwas unterhalb einer Radeon HD 4850 liegen. **DV**

►Quicklink: 5883

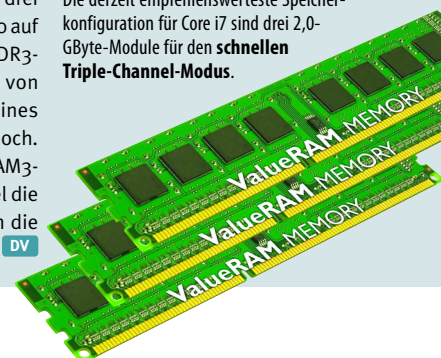
DDR3-Speicher wird erschwinglich

Der **Core i7 verlangt nach DDR3-Arbeitspeicher. Jetzt fallen die Preise**.

Der günstigste Core i7 kostet knapp 270 Euro, eine Hauptplatine noch mal mindestens 200 Euro und der dazugehörige DDR3-Speicher schlug bisher ebenfalls mit diesem Betrag zu Buche. Seit Ende Dezember sind die Preise im Sinkflug. 4,0 GByte DDR3-1333 kosten nur noch 90

statt 150 Euro. 6,0-GByte-Pakete aus drei 2,0-GByte-Modulen sind von über 200 auf 130 Euro gefallen. Damit liegen die DDR3-Preise zwar noch weit über denen von DDR2, treiben die Gesamtkosten eines solchen PCs aber nicht mehr derart hoch. Spätestens im Sommer, wenn AMDs AM3-Plattform auf dem Markt ist und Intel die Core-i7-Mittelklasse bringt, dürften die Preise weiter nachgeben. **DV**

Die derzeit empfehlenswerteste Speicherkonfiguration für Core i7 sind drei 2,0-GByte-Module für den **schnellen Triple-Channel-Modus**.





AMD schlägt zurück: Phenom II X4 bärenstark

Der zweite Phenom soll zu Core 2 und Core i7 aufschließen und Intel so unter Druck setzen. Hohe Leistung und attraktive Preise helfen dabei.

Für AMD ist 2009 eines der wichtigsten Jahre der Firmengeschichte. Das Geschäft mit Grafikkarten läuft zwar gut, der Phenom X4 konnte Intels schnellen Core-2-Modellen aber nie das Wasser reichen. Bei Spielern ist der Marktanteil seit dem legendären Athlon 64

von damals fast 60 Prozent auf knapp 30 Prozent zurückgegangen. Gleichzeitig brechen AMDs Gewinne drastisch ein.

Jetzt schlägt AMD zurück: Der neue **Phenom II X4** taktet deutlich schneller als der Vorgänger; alte Flaschenhälse wurden beseitigt. In

Kombination mit den schon gelegten technischen Grundlagen wie dem nativen Quad-Core-Design genügt das, um bei gleichem Preis mit Intel Schritt zu halten. Auch Aufrüstwillige können sich freuen: Die neue CPU passt in die meisten vorhandenen Boards.

Weiterentwicklung

Der **Phenom II X4** baut auf dem ersten Phenom auf. So können alle vier Kerne direkt auf dem Prozessor miteinander Daten austauschen, statt dass sie (wie beim Core 2) den Umweg über den Mainboard-Chipsatz nehmen müssen (seit dem Core i7 setzt auch Intel auf diesen »nativen« Quad-Core-Aufbau). Durch den Wechsel des Fertigungsprozesses von 65 auf 45 nm steigt die maximale Taktfrequenz von bisher 2,6 auf nun 3,0 GHz. Ebenfalls mehr Performance verspricht der auf 6,0 MByte verdreifachte L3-Cache. Außerdem wurde die Stromspartechnik Cool'n'Quiet verbessert. AMD geht mit zwei Modellen an den Start: Die 280 Euro teure **Phenom II X4 940 Black Edition** läuft mit 3,0 GHz und hat einen frei einstellbaren Taktmultiplikator für Tuning-Maßnahmen. Die 2,8-GHz-Variante **X4 920** kostet rund 200 Euro. Mit den Modellnummern geht AMD auf direkte

Phenom-II-Modelle im Überblick

Die von uns getesteten Phenom-II-X4-Varianten bleiben womöglich die einzigen Modelle explizit für den AM2(+)-Steckplatz. In den nächsten Monaten folgt ein breites Angebot für den AM3-Steckplatz (siehe Tabelle), darunter preiswerte Dreikern-Chips. Die Taktfrequenzen steigen aber erstmal nicht.

Name	Kerne	Codename	Takt	Cache L2 / L3	Kompatibel zu	Verfügbarkeit
X4 945	4	Deneb	3,0 GHz	2 / 6 MByte	AM2+/AM3	April
X4 940	4	Deneb	3,0 GHz	2 / 6 MByte	AM2+	erhältlich
X4 925	4	Deneb	2,8 GHz	2 / 6 MByte	AM2+/AM3	Februar
X4 920	4	Deneb	2,8 GHz	2 / 6 MByte	AM2+	erhältlich
X4 910	4	Deneb	2,6 GHz	2 / 6 MByte	AM2+/AM3	Februar
X4 810	4	Deneb	2,6 GHz	1,5 / 4 MByte	AM2+/AM3	Februar
X4 805	4	Deneb	2,5 GHz	1,5 / 4 MByte	AM2+/AM3	Februar
X3 720	3	Heka	2,8 GHz	1,5 / 6 MByte	AM2+/AM3	Februar
X3 710	3	Heka	2,5 GHz	1,5 / 6 MByte	AM2+/AM3	Februar

Schwerpunkt-Inhalt

Phenom II X4 im Test gegen Intel Core..... 142
Passende Mainboards..... 146

Konfrontation mit Intels **Core i7 940** (540 Euro) und **Core i7 920** (280 Euro). An deren High-End-Performance reicht der **Phenom II X4** allerdings nicht ganz heran, wie unserer Artikel **Phenom II X4 im Test gegen Intel Core** zeigt. In der Leistungs-Realität stehen die neuen Phenoms eher dem Core 2 Quad Q9300 (200 Euro) und dem Q9550 (280 Euro) gegenüber.

Einfaches Aufrüsten

AMD bleibt auch beim **Phenom II** seiner Linie treu und macht das Aufrüsten leicht: Anders als bei Intel, wo jede neue CPU meist auch nach einem neuen Mainboard verlangt, passen die beiden **Phenom-II-Modelle** in die meisten bereits seit langem erhältlichen Sockel AM2(+)-Mainboards – oft ist lediglich ein Bios-Update nötig. Bei älteren AM2-Platinen arbeiten die Phenoms allerdings mit niedrigerem Hypertransport-Takt und nur mit eingeschränktem Stromspar-Modus. Von beidem spüren Spieler jedoch wenig. Hypertransport hat praktisch keinen Einfluss auf die Spieleleistung, und die Stromsparfunktionen schalten viele Spieler ohnehin ab. Zur Sicherheit sollten Sie vor dem Aufrüsten aber auf der Webseite Ihres Mainboard-Herstellers nachsehen, ob Ihr Board für den Betrieb mit dem **Phenom II** freigegeben ist. Bei billigen Platinen verzichten manche Hersteller auf ein Update. Bereits im Frühjahr erscheinen dann die ersten **Phenom II-Mo-**

delle und Mainboards für den neuen Sockel AM3. Größte Neuerung: die Unterstützung für den modernen DDR3-Arbeitsspeicher, AM2+-Systeme können nur mit DDR2-RAM umgehen. Da AM3-Phenoms sowohl DDR3- als auch DDR2-RAM unterstützen, funktionieren sie praktischerweise auch in AM2(+)-Platinen, beschränken sich dort aber auf DDR2. Die jetzt getesteten **Phenom-II-Modelle** sind dagegen nur für den Sockel AM2(+) geeignet, da der Speicher-Controller ausschließlich mit DDR2-RAM klar kommt – soweit die offizielle Aussage von AMD. Für uns ist jedoch nicht nachvollziehbar, warum die AM3-Version in alte Boards passen soll, die technisch identische AM2+-Varianten aber nicht in neue Boards. Einzige Erklärung: Der AM3-Sockel hat zwei Anschluss-Pins mehr als der AM2+.

AM2+- und AM3-Versionen haben mit »Deneb« den gleichen Codenamen, besitzen also den identischen Rechenkern (siehe Tabelle

Phenom-II-Modelle im Überblick). Schon aus Kostengründen wird AMD mit Sicherheit kein zweites Kerndesign fertigen, um die DDR3-Schaltkreise zu entfernen. Wenn überhaupt, dann baut AMD beide Chips nach der gleichen Vorlage und »tötet« anschließend die DDR3-Einheiten auf den AM2+-Versionen. Aber das Gegenteil ist offenbar der Fall: Nach Insider-Informationen aus der Mainboard-Industrie enthalten auch die AM2+-Versionen den DDR3-Speicher-Controller und laufen in AM3-Mainboards mit DDR3, wenn die zwei überzähligen Masse-Pins abgezwickt werden.

Es bleibt eine offene Frage: Warum wirbt AMD für die Abwärtskompatibilität der AM3-Prozessoren, beschränkt aber die Aufwärtskompatibilität der AM2+-Versionen? Was wir wissen: Die neuen AM2+-Phenoms kommen nur deshalb auf den Markt, weil die AM3-Plattform noch etwas auf sich warten lässt.

Bis wir die Informationen endgültig bestätigen können, gilt trotzdem: Wem eine zukunfts-trächtige Investition wichtiger ist als ein sofortiger Kauf, sollte auf die AM3-Exemplare warten – die können Sie definitiv in Ihr bestehendes System einbauen und dann weiterverwenden, wenn Sie eine AM3-Platine samt DDR3 kaufen. Allerdings kosten 2,0 GByte DDR3 immer noch fast 60 Euro, 2,0 GByte DDR2 gibt's für 20 Euro. Trotzdem steht 2009 der flächendeckende Wechsel auf den neuen Speicher an. Nach dem Core i7 folgen im Frühjahr die AM3-Phenoms und im Sommer Intels Core-i7-Mittelklasse.

Harte Konkurrenz

Bis Mitte des Jahres dürfte AMD beim Preis-Leistungs-Verhältnis sehr gut dastehen (siehe Kasten **Kostenkontrolle**). Allein dadurch erwarten wir einen heftigen Preiskampf, denn mehr als den Core 2

mit Nachlass zu verkaufen, kann Intel nicht tun – verfügbare Core-i7-Systeme sind einfach zu teuer.

Ab Sommer wird der Preiskampf zwischen **Phenom II** und Core i7 mit gleichen Mitteln ausgetragen: Beide Prozessoren nutzen dann vergleichsweise teuren DDR3-Arbeitsspeicher, werden aber auf bezahlbare Mainboards zurück greifen können. Aktuelle Core-i7-Platinen mit X58-Chipsatz schlagen mit mindestens 200 Euro zu Buche, Core-2- und Phenom-Boards sind je nach Ausstattung für unter 100 Euro zu haben. In dieses Preissegment werden die Untersätze für die neue Core-i7-Mittelklasse (Codennamen Lynnfield) stoßen, die für das zweite Halbjahr dieses Jahres geplant ist. Dessen Sockel-1160-Steckplatz verträgt sich weder mit dem Core 2 für den Sockel 775 noch mit den bereits erhältlichen Core-i7-Modellen für den Sockel 1366. AMD-Systeme bleiben also auch 2009 einfacher aufzurüsten als Intel-Pendants. Bei einem Neukauf innerhalb der nächsten Wochen stellt sich für Spieler derzeit nur die Frage zwischen der Aufrüst-Sackgasse Core 2 Quad und dem zukunfts-sicheren **Phenom II X4**, der Core i7 ist nur für Leute ohne Geldsorgen interessant. Im Herbst werden die Karten neu gemischt.

DV



Welcher **Untersatz** für die neuen Phenom-Prozessoren der beste ist, lesen Sie im Artikel **Passende Mainboards**.

Kostenkontrolle

In Spielen leistet ein Core i7 bei gleichem Takt kaum mehr als ein Core 2 Quad, ist jedoch unterm Strich erheblich teurer. Der neue Phenom II X4 schlägt sich auch in der Kombination aus Prozessor, Hauptplatine und Arbeitsspeicher sehr gut.

Prozessor	Phenom II X4 920 (2,8 GHz) / 200 Euro	Core 2 Quad Q9300 (2,5 GHz) / 200 Euro	Core i7 920 (2,66 GHz) / 280 Euro
Mainboard	Asus M3A78 Pro / 90 Euro	MSI P45 Neo-F / 95 Euro	Gigabyte GA-EX58-DS4 / 230 Euro
Arbeitsspeicher	4,0 GByte DDR2-800 / 45 Euro	4,0 GByte DDR2-800 / 45 Euro	4,0 GByte DDR3-1066 / 120 Euro
Gesamtpreis	335 Euro	340 Euro	630 Euro



Nachdem die hohe Rechenleistung von Intels Core-2-Serie seit Mitte 2006 den vormals sehr erfolgreichen Athlon-64-X2-CPUs das Leben schwer machte, sollte der Phenom dem Erzkonkurrenten Ende 2007 wieder Paroli bieten. Während Intels Vierkern-CPUs der Core-2-Serie aus zwei zusammengesetzten Dual-Core-Chips bestehen, ging der Phenom mit vier Rechenkernen auf einem Chip (nativer Quad-Core) ins Rennen. Allerdings konnte der leistungsmäßig nicht bei Intels High-End-Modellen mithalten, vor allem die Taktfrequenzen der ersten Generation mit 65-Nanometer-Kern erreichten aufgrund zu hoher Hitzeentwicklung kein konkurrenzfähiges Niveau. So blieb AMD nur im Einstiegssegment bis 150 Euro eine echte Alternative zu Intels Core 2 – wer möglichst günstig mit vier

Nun startet AMD mit dem im 45-Nanometer-Verfahren gefertigten **Phenom II** erneut einen Angriff auf die Intel-Konkurrenz, um verlorene Marktanteile zurückzuholen. Derzeit ist das aber kein leichtes Unterfangen: Zum einen fertigt Intel bereits seit einem Jahr Core-2-CPU's mit schnellem und sparsamen 45-Nanometer-Kern. Zum anderen hat Intel mit der kürzlich eingeführten Core-i7-Serie viele architekturelle Vorteile des Phenom wie das native Quad-Core-Design und den integrierten Speicher-Controller übernommen. Vor allem in Multimedia-Benchmarks erreicht der Core i7 so neue Rekorde, in Spielen sind die Vorteile bisher aber nur gering. Zudem ist ein Core-i7-System aufgrund der hohen Preise

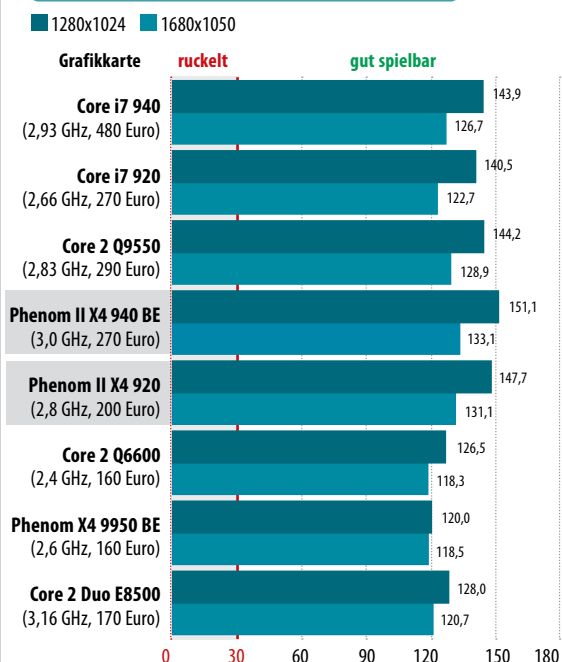
Damit der **Phenom II** für Spieler interessant wird, muss er zumindest bei Intels aktuellen Core 2 Quads mithalten. Denn die beiden zum Start erhältlichen **Phenom-II-Modelle X4 940 Black Edition** (3,0 GHz, 270 Euro) und **X4 920** (2,8 GHz, 200 Euro) liegen preislich in etwa auf dem Niveau von Intels Core 2 **Quad Q9550**.

Mit welchen technischen Kniffen und Neuerungen AMD den **Phenom II** ausstattet und ob das reicht, Intels CPU-Aufgebot auch im profitträchtigen Mittelklasse- und High-End-Segment anzugrei-

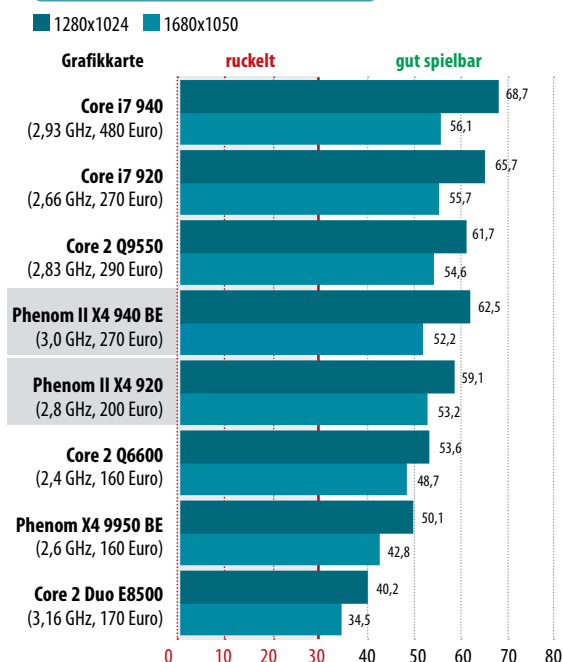
Modell	Takt	Hypertransp.	max. Verbrauch	Sockel	Preis
Phenom II X4 940 BE	3,0 GHz	3,6 GT/s	125 W	AM2+	270 Euro
Phenom II X4 920	2,8 GHz	3,6 GT/s	125 W	AM2+	200 Euro



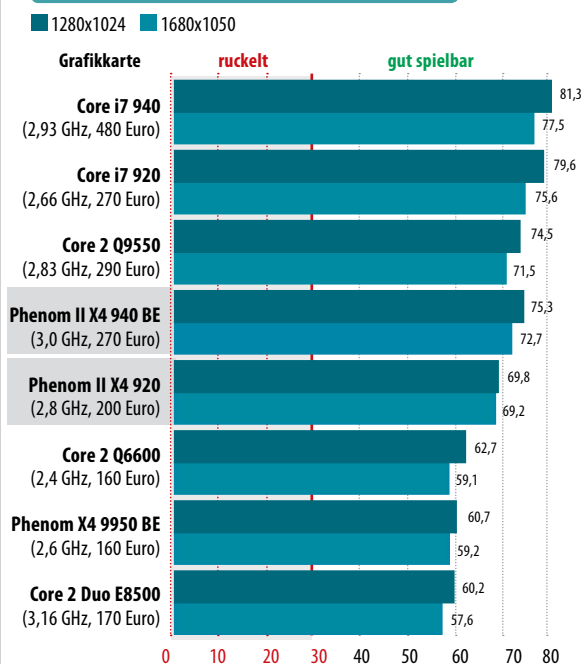
Call of Duty 4, DX 9, hohe Details



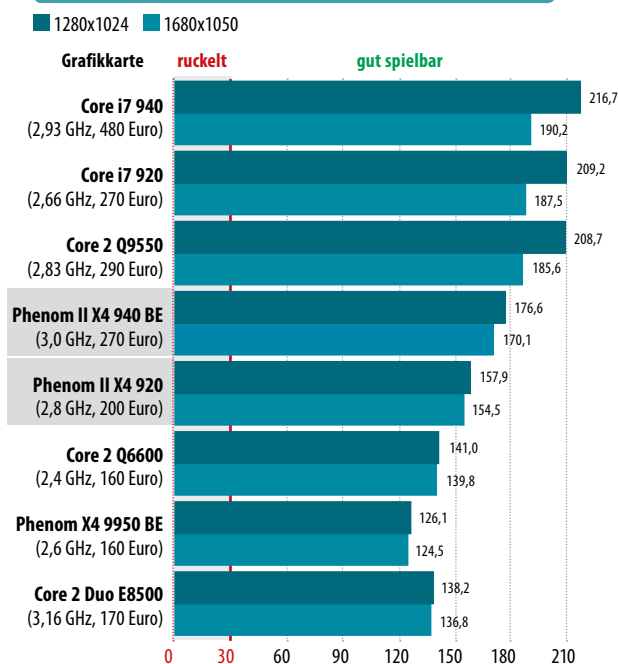
GTA 4, DX 9, mittlere Details



Far Cry 2, DX 10, sehr hohe Details



Unreal Tournament 3, DX 9, hohe Details



fen, zeigen unsere Spiele- und Multimedia-Benchmarks.

Beschleunigt

Wie der Name bereits verrät, ist der **Phenom II** keine radikale Neuentwicklung, sondern basiert zum größten Teil auf dem Vorgänger. Einige kleine Änderungen sollen aber für spürbar mehr Rechen-Power sorgen. So fertigt AMD den Neuling nun im 45-Nanometer-Prozess; das erhöht die Chip-Ausbeute pro Silizium-Wa-

fer und senkt die Produktionskosten. Zudem arbeiten 45-Nanometer-CPU in der Regel sparsamer und erreichen höhere Taktraten bei gleicher Hitzeentwicklung wie die 65-Nanometer-Vorgänger; ein Beispiel sind Intels aktuelle 45-nm-CPU. Auch AMD will durch den höheren Takt der Neulinge am meisten Leistung hinzugewinnen – so sollen die beiden ersten Modelle **Phenom II X4 920** (2,8 GHz) sowie **Phenom II X4 940 Black Edition** (3,0 GHz) laut AMD

mit maximal 125 Watt (TDP) nicht mehr Strom verbrauchen als die Vorgänger, die aber höchstens 2,6 GHz erreichen.

Den von allen vier Kernen gemeinsam genutzten L3-Cache (sehr schneller Zwischenspeicher auf dem Prozessor) vergrößert AMD beim **Phenom II** von 2,0 auf 6,0 MByte und spendiert ihm zudem bessere Voraussagefähigkeiten, welche Daten als nächstes benötigt werden. Das vermeidet Wartezeiten der Rechenkerne,

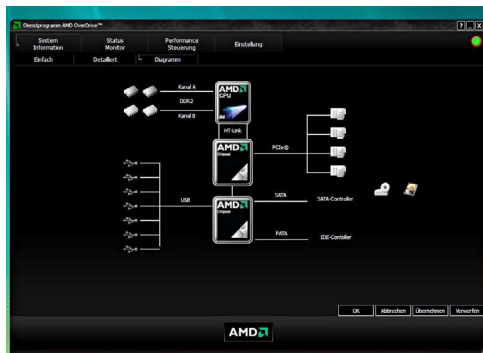
die beim Zugriff auf den deutlich langsameren Arbeitsspeicher des Mainboards entstehen.

Schließlich kann ein **Phenom II** mehr Befehle pro Takt ausführen als die Vorgänger. Laut AMD soll er damit etwa fünf Prozent mehr Leistung bei gleicher Frequenz herausholen.

Spieleleistung

Das Wichtigste gleich vorne weg: In allen Testläufen sind die neuen Phenom deutlich schneller als die

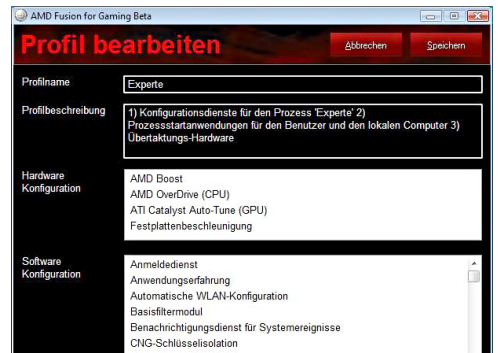
Plattform-Vorteil



Die Kombination aus Phenom II, Mainboard mit AMD-7-Chipsatz und einer Radeon der HD-4000-Serie nennt AMD die »Dragon«-Plattform. Anders als die Konkurrenz ist AMD so in der Lage, mit »Overdrive« ein Tool anzubieten, das die drei für Spieler wichtigsten Komponenten steuert, auch wenn Sie von unterschiedlichen Herstellern stammen.



In Overdrive können Sie von Hand oder per Automatik beispielsweise die Arbeitsgeschwindigkeit der einzelnen CPU-Kerne und deren Spannung erhöhen, den Hypertransport-Takt steigern oder dem Arbeitsspeicher mehr Energie zuführen. Neben einer Taktautomatik bietet das Tool auch einen Stabilitätstest sowie eine Benchmark-Funktion.



Zusätzlich entwickelt AMD ein »Fusion« genanntes Programm, das bei Spiele-PCs mit AMD-Prozessor auf Wunsch nicht benötigte Windows-Dienste abschaltet sowie CPU und Radeon-Grafikkarte übertaktet. Anhand von Profilen schalten Sie schnell per Knopfdruck zwischen voller Spieleleistung und sparsamem Arbeitseinsatz um.

Vorgänger und machen Intel richtig Konkurrenz. So schlägt das Einstiegsmodell **Phenom II X4 920** mit 2,8 GHz den **Phenom X4 9950 BE** mit 2,6 GHz in allen Benchmarks (siehe Tabelle), obwohl der Taktunterschied nur 200 MHz beträgt. Teils können es die Neulinge sogar mit dem Core i7 aufnehmen: In **Call of Duty 4** überholt der **Phenom II X4 940 BE** (270 Euro) den deutlich teureren **Core i7 940** (490 Euro) mit 151,1 zu 143,9 fps in 1280x1024 sowie 133,1 zu 126,7 fps in 1680x1050 und ist damit der schnellste Prozessor.

In allen anderen Benchmarks hat aber der **Core i7 940** die Nase vorn, in **GTA 4** (1280x1024) etwa mit 68,7 (i7 940) zu 62,5 fps (X4 940 BE) oder in **Far Cry 2** (1280x1024) mit 81,3 zu 75,3 fps. Trotz des von AMD bewusst sehr ähnlich gewählten Namens ist der

Vergleich zwischen dem **Phenom II X4 940 BE** für 270 Euro und dem 490 Euro teuren **Core i7 940** aufgrund des immensen Preisunterschiedes aber nicht sehr sinnvoll. Der günstigere **Core i7 920** für 270 Euro eignet sich eher zum Vergleich mit dem zum Verkaufstart gleich teuren **Phenom II X4 940 BE** und behauptet sich in allen Benchmarks bis auf **Call of Duty 4** ebenfalls knapp vor dem **Phenom II**. Allerdings müssen Sie, trotz des identischen Preises für die beiden Prozessoren selbst, beim Core i7 deutlich höhere Kosten für Mainboard und Arbeitsspeicher einberechnen.

Am interessantesten ist daher der Vergleich zwischen dem **Phenom II X4 940 BE** und dem etablierten **Core 2 Quad 9550** für 290 Euro, der in derselben Preisklasse spielt und für den es ähnlich günstigen DDR2-Arbeitsspeicher

sowie passende Mainboards gibt. Dabei zeigt sich: **Phenom II X4 940 BE** und **Core 2 Quad Q9550** schenken sich nichts im Kampf um mehr Frames pro Sekunde. In **GTA 4** liegen die beiden mit 62,5 (X4 940 BE) zu 61,7 fps (Q9550) in 1280x1024 und 52,2 (X4 940 BE) zu 54,6 fps (Q9550) in 1680x1050 praktisch gleichauf. Dasselbe Bild zeigt sich auch in allen anderen Benchmarks, nur im bereits älteren **Unreal Tournament 3** schlägt der Q9550 den X4 940 BE mit 208,7 zu 176,6 fps überraschend deutlich.

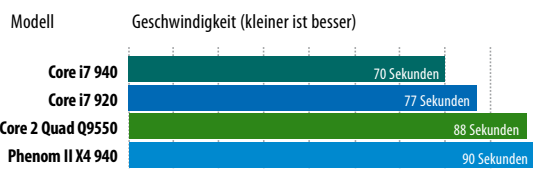
Unterm Strich hat AMD damit für Spieler endlich wieder zwei zu Intels aktuellen Core-2-CPU's absolut konkurrenzfähige Prozessoren im Angebot. Während der erste Phenom selbst Intels alternder **Core 2 Quad Q6600** hinterherhinkt, rücken die Neulinge nun den aktuellen Core-2-Modellen auf den Pelz – bravo AMD!

wendungen aber erheblich mehr Power bietet, testen wir den **Phenom II** auch mit dem verbreiteten Pack-Programm **WinRAR** sowie dem kostenlosen Raytracing-Benchmark **Cinebench R10** von Maxon. Im Vergleich zum **Core 2 Quad Q9550** zeigt sich ein identisches Ergebnis wie in den Spiele-Benchmarks: Das Rendern der 3D-Szene in **Cinebench R10** gelingt dem **Phenom II X4 940 BE** mit 90 Sekunden ähnlich schnell wie dem **Core 2 Quad Q9550** mit 88 Sekunden. Bei **WinRAR** hat der **X4 940 BE** mit 2.122 KByte pro Sekunde knapp die Nase vor dem Q9550 mit 1.981 KB/s.

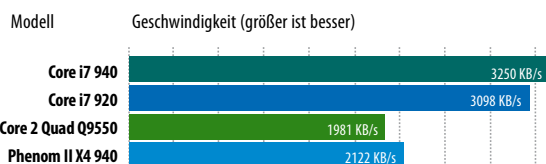
Anders als in den Spiele-Benchmarks spielt die Core-i7-Riege dank der acht simulierten Rechenkerne in optimierten Anwendungen ihre Stärken voll aus und deklassiert sowohl die eigenen Vorgänger als auch den **Phenom II** mit 70 (i7 940) und 77 Sekunden (i7 920) in **Cinebench R10** sowie 3.250 (i7 940) und 3.098 KB/s (i7 920) in **WinRAR**. Werviel Wert auf Anwendungsleistung legt, sollte demnach eine Core-i7-CPU in Betracht ziehen.

Multimedia-Benchmarks

Cinebench R10



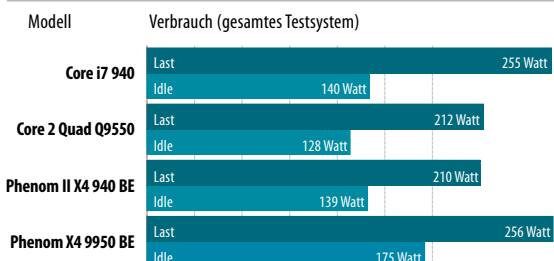
WinRAR

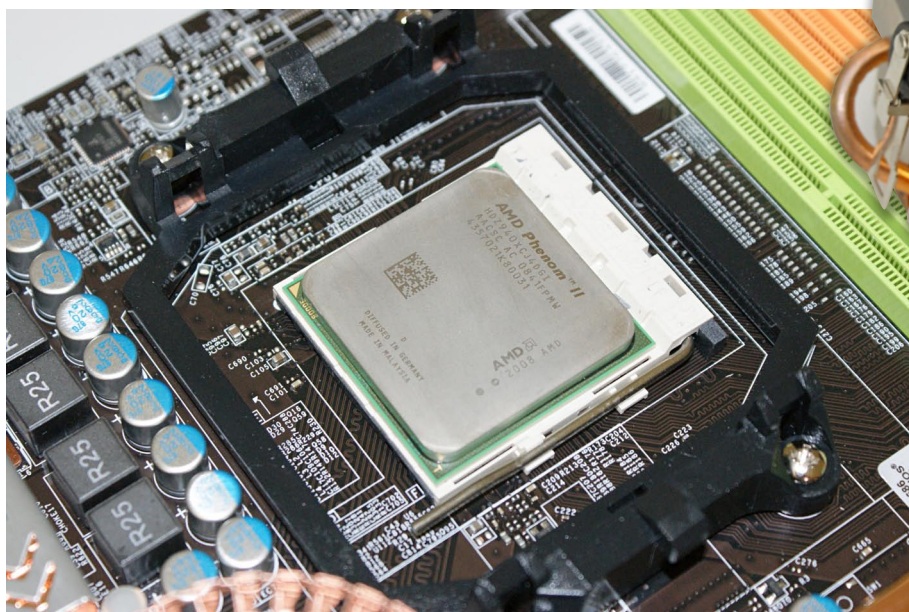


Multimedia-Leistung

Da Intels Core i7 in Spielen zwar nur wenig Mehrleistung gegenüber den Vorgängern bringt, in auf Multi-Core-CPU's optimierten An-

Stromverbrauch





Aufrüstkfreundlich: Der Phenom II passt in ältere Athlon-64- oder Phenom-Mainboards mit dem bekannten Sockel AM2(+).

Stromverbrauch

Obwohl AMD den maximalen Energiebedarf des **Phenom II** mit 125 Watt TDP genau so hoch wie den der stromschluckenden Vorgänger spezifiziert, fallen unsere Messungen deutlich positiver aus. So verbraucht das AM2+-Testsystem im Leerlauf mit dem **Phenom II X4 940 BE** nur 139 Watt und liegt damit auf einer Höhe mit der Core-i7-Plattform, während sich der **Core 2 Quad Q9550** mit etwa 128 Watt etwas darunter einordnet. Der **Phenom X4 9950 BE** schluckt im Vergleich viel zu hohe 175 Watt.

Unter CPU-Volllast genehmigen sich **Phenom-II**- und Core-2-System annähernd identische 210 beziehungsweise 212 Watt. Der **Core i7 940** verbrät mit 255 Watt deutlich mehr und genau so viel wie der 65-Nanometer-Phenom der ersten Generation.

Wie bereits in den Spiele- und Multimedia-Benchmarks liefern sich **Phenom II** und Core 2 Quad auch beim Energieverbrauch ein Kopf-an-Kopfrennen, mit leichten Vorteilen für den im Leerlauf etwas sparsameren **Q9550**.

Die in der Vergangenheit von einzelnen Phenom-Besitzern gemeldeten Performance-Einbrüche bei aktiviertem Stromsparmechanismus »Cool'n'Quiet« konnten wir beim **Phenom II** nicht feststellen. Einige Spieler deaktivierten die Technik beim ersten Phenom noch, da in manchen Titeln die Leistung spürbar sank. Beim **Phenom II** bemerkten wir in den Benchmarks jedoch keinerlei Un-

terschiede, ob mit oder ohne »Cool'n'Quiet«. Aktivieren Sie die Technik daher beruhigt im Mainboard-Bios, da der **Phenom II** so in Ruhephasen deutlich genügsamer arbeitet und Ihnen so einiges an Geld spart.

Fazit

Nach der Radeon-HD-4000-Serie bei den Grafikkarten gelingt AMD mit dem **Phenom II** ein ähnlicher Fortschritt bei den Prozessoren. Viele Detailverbesserungen sowie die 45-Nanometer-Fertigung heben den **Phenom II** auf Augenhöhe mit Intels etablierter Core-2-Quad-Generation: Die Spiele- und Multimedia-Leistung sowie der Stromverbrauch sind bei **Phenom II X4 940 BE** für 270 Euro und **Core 2 Quad Q9550** für 290 Euro in der Praxis nahezu identisch. Da der Preis neuer CPUs erfahrungsgemäß ein paar Wochen

nach Markteinführung noch deutlich nachgibt, könnte sich Intel gezwungen sehen, die aktuellen Core-2-Quads künftig günstiger zu verkaufen – sonst bietet der **Phenom II** bald das beste Preis-Leistungs-Verhältnis in der gehobenen CPU-Mittelklasse.

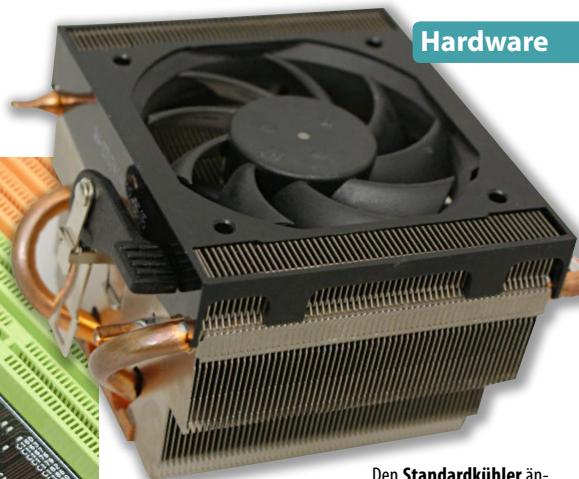
Wer etwas weniger ausgeben möchte, spielt mit dem 200 Euro günstigen **Phenom II X4 920** nur wenig langsamer als mit dem **X4 940 BE** und sicherlich noch auf lange Zeit flüssig. Nur auf den frei einstellbaren Taktmultiplikator für bequeme Übertaktingsversuche müssen Sie beim **X4 920** verzichten. Wer bereits ein AM2+-System besitzt, kann zudem problemlos einen **Phenom II** nachrüsten und Mainboard, DDR2-Arbeitsspeicher sowie Kühler einfach weiter verwenden. Unterm Strich ein tolles Debut für die zweite Phenom-Generation! **FK**

Endlich Konkurrenz

Florian Klein: Nach dem Phenom-Debakel war ich zunächst skeptisch, was den Phenom II betrifft. Umso schöner ist daher die Überraschung über die hohe Spiele- und Arbeitsleistung sowie den deutlich gesunkenen Stromverbrauch der zweiten Phenom-Generation. Endlich gibt es auch in der gehobenen Mittelklasse eine ernsthafte Konkurrenz für Intels etablierte Core-2-Quad-Serie, die bisher nur sehr zögerlich in günstigere Preisregionen rutschte. Im absoluten High-End-Bereich hat Intels Core i7 zwar noch die Nase vorn, allerdings steht dessen in Spielen eher geringe Mehrleistung gegenüber dem Phenom II in keinem Verhältnis zum fälligen Aufpreis. Im umsatzträchtigen Mittelklassebereich dagegen profitieren Spieler sicherlich in naher Zukunft vom einsetzenden Kampf um Marktanteile – mit spürbar mehr Rechenleistung für deutlich weniger Euro.



florian@gamestar.de



Den **Standardkühler** ändert AMD beim Phenom II nicht, da der Neuling spürbar weniger Hitze abgibt als die erste Phenom-Generation.

Phenom II X4 940 BE

Ca. Preis 270 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Kern Deneb **Caches** (L2/L3) 4x 512 KB/6,0 MB
Fertigung 45 nm **Hypertrans.** 3,6 GT/s
Taktfrequenz 3,0 GHz **Steckplatz** Sockel AM2+

BEWERTUNG

Spieleleistung	<ul style="list-style-type: none"> hohe Spieleleistung vier Rechenkerne meist langsamer als Core i7 920 	35/40
Arbeitsleistung	<ul style="list-style-type: none"> hohe Arbeitsleistung komprimiert schnell 	16/20
Multimedialeistung	<ul style="list-style-type: none"> gute Multimedia-Leistung encodiert Videos sehr flott 	16/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> vier Kerne 64 Bit + übergreifender L3-Cache freier Multiplikator 	8/10
Energieeffizienz	<ul style="list-style-type: none"> spart Strom in Ruhephasen verbraucht deutlich weniger als Vorgänger 	9/10

Fazit Sehr schnelle Spiele-CPU mit allen modernen Features, moderatem Stromverbrauch und freiem Multiplikator für bequeme Übertaktingsexperimente.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

84

Phenom II X4 920

Ca. Preis 200 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Kern Deneb **Caches** (L2/L3) 4x 512 KB/6,0 MB
Fertigung 45 nm **Hypertrans.** 3,6 GT/s
Taktfrequenz 3,0 GHz **Steckplatz** Sockel AM2+

BEWERTUNG

Spieleleistung	<ul style="list-style-type: none"> hohe Spieleleistung vier Rechenkerne etwas langsamer als Phenom II X4 940 	34/40
Arbeitsleistung	<ul style="list-style-type: none"> hohe Arbeitsleistung komprimiert schnell 	15/20
Multimedialeistung	<ul style="list-style-type: none"> gute Multimedia-Leistung encodiert Videos flott 	15/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> vier Kerne 64 Bit übergreifender L3-Cache kein freier Multiplikator 	7/10
Energieeffizienz	<ul style="list-style-type: none"> spart Strom in Ruhephasen verbraucht deutlich weniger als Vorgänger 	9/10

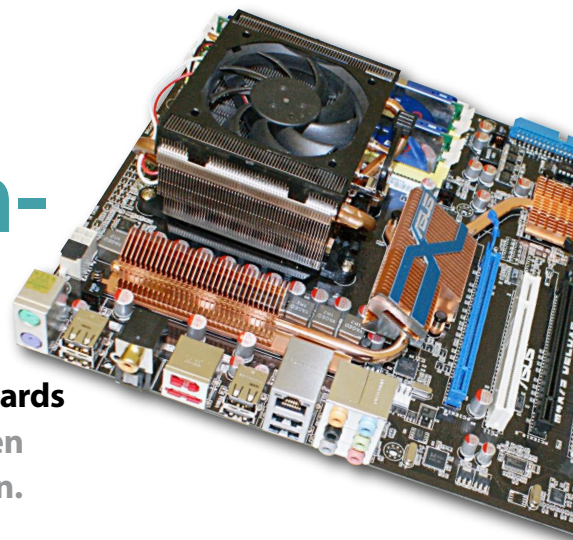
Fazit Fast so schnell wie das Topmodell, aber ohne freien Multiplikator. Mit dem X4 920 spielen Sie nur etwas langsamer als mit einem Q9550, aber satte 100 Euro günstiger.

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

80

Vier Phenom-II-Mainboards im Vergleich

Zur Einführung des Phenom II testen wir vier passende **Mainboards für Spieler**. Obwohl AMDs neueste CPU auch mit älteren Platinen klar kommt, sollten Neukäufer zu aktuelleren Vertretern greifen.



Zwar funktionieren die Phenom-II-CPU's auch in älteren und günstigeren AM2(+)-Mainboards, die von AMD empfohlenen Chipsätze entstammen aber der eigenen AMD-790-Serie. Mit einem entsprechenden Mainboard müssen sich Grafikkenthusiasten allerdings auf Crossfire mit zwei Radeon-Grafikkarten beschränken, denn Nvidia erlaubt SLI-Gespanne mit zwei GeForce-Platinen nur auf Nforce-Chipsätzen. In Spielen unterscheiden sich AMD790 und Nforce 780a aber kaum: Zwar messen wir in den Benchmarks minimale Vorteile für das brandneue **M4A79 Deluxe** von Asus, in der Praxis bemerken Sie aber keinerlei Leistungsunterschied.

Wie die Preise und Namenszusätze »Deluxe« und »Platinum« bei den Kandidaten von Asus und MSI zeigen, sind die getesteten Mainboards alle im Hochpreis-

Segment ab 100 Euro angesiedelt. Sobald genügend günstige der momentan in der Entwicklung befindlichen AM2(+)- beziehungsweise AM3-Modelle im Handel sind, testen wir diese in einer der kommenden Ausgaben.

1. Platz Asus M4A79 Deluxe

Brandneue und luxuriös ausgestattete Phenom-Platine mit vier Grafikkarten-Slots und integriertem Mini-Linux.

Satte 170 Euro kostet das Asus **M4A79 Deluxe** mit AMDs aktuellem 790FX-Chipsatz. Insgesamt vier PCI-Express-16x-Steckplätze warten auf Grafikkarten, allerdings können Sie nur Radeons im Crossfire-Modus koppeln, Nvidias SLI unterstützt die Platine nicht. PCI-Express-4x- oder 1x-Steckplätze hat das **M4A79 Deluxe** keine, ent-

sprechende Erweiterungskarten funktionieren aber auch in den längeren 16x-Slots. Festplatten und DVD-Brenner schließen Sie an einem der sechs SATA-Ports oder dem einzelnen IDE-Port an. Auch ein eSATA-Stecker für externe Festplatten ist vorhanden. Acht USB- und zwei Firewire-Anschlüsse komplettieren die Schnittstellenausstattung.

Nach dem Bootvorgang startet zunächst ein »Express Gate« genanntes Mini-Linux, das Ihnen in Sekundenschnelle einen Internet-Browser, einen Fotobetrachter sowie die Messenger **Pidgin** und **Skype** bietet – ohne das Betriebssystem zu laden. Im Bios des **M4A79 Deluxe** finden Sie weitere Komfortfunktionen wie ein Flash-Tool für Bios-Updates oder eine temperaturabhängige Steuerung für CPU- und Gehäuse-Lüfter. Übertakter werden mit den sehr umfangreichen Tuning-Möglichkeiten glücklich, die Sie bequem in acht Profilen speichern und schnell wieder aufrufen können. Praktisch: Ein/Aus- sowie Reset-Schalter bringt Asus direkt auf dem Board unter. Fazit: bestens ausgestattete und sehr schnelle Phenom-II-Platine für Spieler mit Crossfire-Ambitionen – verdienter, aber teurer Testsieger und neue Referenz!



Per **Onboard-HDMI-Ausgang** beliefern Sie moderne Flachbildfernseher mit digitalen Bildern samt Ton – auch wenn bereits zwei Monitore an Ihrer Grafikkarte hängen.

Mainboard-Benchmarks

Performance-Rating

Modell	Geschwindigkeit
Asus M4A79 Deluxe	100 %
MSI DKA790GX Platinum	99,5 %
Gigabyte MA790GP-DS4H	99,7 %
Asus M3N HT Deluxe	99,0 %

2. Platz MSI DKA790GX Platinum

Gut durchdachte und ausgestattete AM2+-Platine mit sehr vielen Einstellmöglichkeiten sowie Komfortfunktionen für Übertakter.

Für 140 Euro bietet MSI mit dem **DKA790GX Platinum** ein gelungenes Paket aus umfangreicher Ausstattung, sehr gutem Board-Layout und vielen Übertaktungsfunktionen. Für Crossfire-Systeme stehen zwei PCIe-16x-

Slots zur Verfügung. Zwei PCIe-1x- und zwei PCI-Steckplätze gibt's ebenfalls. Mit sechs SATA- und sechs USB-Ports sowie einem externen SATA- und einem Firewire-Anschluss sind alle wichtigen Schnittstellen vorhanden. Der integrierte Radeon-HD-3300-Grafikchip bietet zudem einen HDMI- sowie VGA-Ausgang, liefert aber nur geringe Spieleleistung.

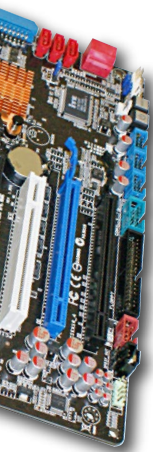
Übertakter werden im sehr umfangreichen Bios glücklich, das neben Profilen zum Speichern und Laden der gefundenen Einstellungen auch das Speicher-test-Tool »Memory-Z« mitbringt. Auf dem Mainboard angebrachte Ein/Aus-, Reset- und ClearCMOS-Schalter erleichtern die manchmal absturzreiche Suche nach stabilen Tuning-Einstellungen.

Die Heatpipe-Kühlung hält den genügsamen 790GX-Chipsatz problemlos in gesunden Temperaturregionen, zudem hilft eine Steuerung für CPU- und Gehäusekühler beim Minimieren von Kühlgeräuschen. Wie bei allen Kandidaten im Test können die teils recht hohen Heatpipe-Elemente aber Probleme beim Einbau großer CPU-Kühler bereiten. Unter Strich ist das **DKA790GX Platinum** für 140 Euro ein ausgereiftes und gut ausgestattetes AM2+-Mainboard und knapper Preis-Leistungs-Sieger.

3. Platz Asus M3N-HT Deluxe

Dank Nvidias Nforce-780a-Chipsatz einzige SLI-Platine im Test, die in Spielen aber minimal langsamer als die Konkurrenz ist.

Wer einen Phenom II mit zwei oder sogar drei GeForce-Karten im SLI-Modus koppeln will, muss zu einem Mainboard mit Nvidia-Chipsatz wie dem 150 Euro teuren **M3N-HT Deluxe** von Asus greifen.



Die insgesamt drei PCIe-16x-Slots unterstützen alle SLI-Modi bis hin zu Triple-SLI, zusätzlich stehen ein PCIe-1x- sowie zwei ältere PCI-Steckplätze zur Verfügung. Vorbildlich: Alle sechs SATA- sowie der IDE-Port liegen um 90 Grad gedreht parallel zum Board-Rand, sodass auch große Grafikkarten keinen Stecker blockieren. Mit einem externen SATA-, einem Firewire- sowie sechs USB-Anschlüssen sind alle wichtigen Schnittstellen vorhanden. Das Mini-Linux »Express Gate« komplettiert die Ausstattung.

Aufgrund der integrierten GeForce 8200 besitzt das **M3N-HT Deluxe** zusätzlich einen HDMI- sowie einen VGA-Ausgang. Zum Spielen eignet sich die Onboard-Grafik aber nur bedingt, ihre Stärken liegen eher in leisen Wohnzimmer-PCs oder als Ergänzung zu einer separaten Grafikkarte.

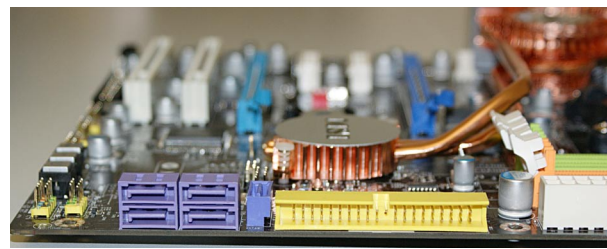
In unseren Benchmarks war das **M3N-HT Deluxe** minimal langsamer als die Konkurrenz: Die

Nforce-Platine liegt im Durchschnitt ein Prozent hinter dem brandneuen Spitzenreiter **M4A79 Deluxe**. Im Spielalltag ist der Unterschied aber praktisch nicht vorhanden. Zusätzlich helfen die umfangreichen Übertaktungseinstellungen im deutschen Bios bei Leistungssteigerungen, die Platinen mit AMD-790-Chipsatz bieten aber etwas mehr Parameter für das Prozessor-Tuning.

4. Platz Gigabyte MA790GP-DS4H

Preislich attraktive Crossfire-Platine mit solider Ausstattung und gutem Bios, aber Schwächen beim Board-Layout.

Mit einem Preis von 130 Euro ist Gigabytes **MA790GP-DS4H** die günstigste Platine im Test. Wie das MSI **DKA790GX Platinum** nutzt dieses Board AMDs 790G-Chipsatz mit integrierter Radeon HD 3300, die leistungsmäßig in



Parallel zum Mainboard angebrachte **SATA- und IDE-Ports** verhindern lästige Blockaden der Anschlüsse, falls eine sehr große Grafikkarte im System steckt.

etwa einer GeForce 6600 GT entspricht. Aktuelle Titel starten darauf zwar, laufen meist aber nur in minimalen Details flüssig, wenn überhaupt. Für stärkere 3D-Beschleuniger stehen zwei PCIe-16x-Slots zur Verfügung, allerdings verdeckt eine große Zwei-Slot-Grafikkarte im zweiten Steckplatz je nach Kühler bis zu fünf der sechs SATA-Ports – ein unzeitgemäßer Design-Schnitzer. Im Vergleich mit den anderen Kandidaten fehlt dem **MA790GP-DS4H** zudem ein externer SATA-Port, Firewire ist dafür vorhanden.

In den Benchmarks liegt das Gigabyte-Board gleich auf mit dem **DKA790GX Platinum** von MSI, das Asus **M4A79 Deluxe** ist einen Tick schneller. Im sehr umfangreichen Bios finden Übertakter alles, was das Herz begehrt, auch eine praktische Speicherfunktion für Profile. Eine temperaturabhängige Lüftersteuerung für CPU und Gehäuse gibt's allerdings nicht. Damit hinken Ausstattung und Board-Layout dem Testfeld hinterher und relativieren den verhältnismäßig günstigen Preis. **FK**

Testergebnisse

	1 M4A79 Deluxe Asus / 170 Euro	2 DKA790GX Platinum MSI / 140 Euro	3 M3N-HT Deluxe Asus / 155 Euro	4 MA790GP-DS4H Gigabyte / 130 Euro
Technische Angaben	Chipsatz / Sockel: AMD 790FX / AM2+ Unterstützte CPUs: alle AM2(+), AM3 / maximaler RAM-Ausbau: 16,0 GByte DDR2-1066 PCIe 16x / 4x / 1x / PCI-Slots: 4x / - / - / 1x SATA / IDE / USB / Firewire: 6x / 1x / 8x / 2x Bios-Version / Extras: 0504 / eSATA, 7.1-Sound	AMD 790GX / AM2+ alle AM2(+), AM3 16,0 GByte DDR2-1066 2x / - / 2x / 2x 6x / 1x / 8x / 1x 1.4 / HDMI, eSATA, 7.1-Sound	Nforce 780a SLI / AM2+ alle AM2(+), AM3 8,0 GByte DDR2-1066 3x / - / 1x / 2x 6x / 1x / 6x / 1x 0804 / HDMI, eSATA, 7.1-Sound	AMD 790GX / AM2+ alle AM2(+), AM3 8,0 GByte DDR2-1066 2x / - / 3x / 2x 6x / 1x / 4x / 1x F3H / HDMI, 7.1-Sound
Bewertung				
Technik 40%	38/40	36/40	37/40	33/40
Pro & Kontra	+ sehr stabil + vier Grafik-Slots + Crossfire + AM3-kompatibel + sehr gutes Layout - kein SLI	+ sehr stabil + zwei Grafik-Slots + Crossfire + AM3-kompatibel + sehr gutes Layout - kein SLI	+ sehr stabil + drei Grafik-Slots + SLI + AM3-kompatibel + sehr gutes Layout - kein Crossfire	+ sehr stabil + zwei Grafik-Slots + Crossfire + AM3-kompatibel - SATA-Ports ungünstig - kein SLI
Spielleistung 20%	19/20	19/20	18/20	19/20
Pro & Kontra	+ knapp schnellstes Board im Test	+ sehr schnell	+ sehr schnell - minimal langsamer als Konkurrenz	+ sehr schnell
Ausstattung 20%	19/20	18/20	18/20	16/20
Pro & Kontra	+ Ein/Aus-, Reset-Schalter + externer SATA-Port + 2x Firewire + Mini-Linux - keine Onboard-Grafik	+ Ein/Aus-, Reset-, ClearCMOS-Schalter + externer SATA-Port + Firewire + Onboard-Grafik	+ externer SATA-Port + Firewire + Mini-Linux + Onboard-Grafik - kein Ein/Aus-, Reset-Schalter	+ Firewire + Onboard-Grafik - kein externer SATA-Port - kein Ein/Aus-, Reset-Schalter
Kühlsystem 10%	9/10	9/10	9/10	8/10
Pro & Kontra	+ lautlos + Heatpipe-Kühlung + Lüftersteuerung CPU und Gehäuse - teils hohe Bauelemente	+ lautlos + Heatpipe-Kühlung + Lüftersteuerung CPU und Gehäuse - teils hohe Bauelemente	+ lautlos + Heatpipe-Kühlung + Lüftersteuerung CPU und Gehäuse - teils hohe Bauelemente	+ lautlos + Heatpipe-Kühlung + nur rudimentäre Lüftersteuerung - teils hohe Bauelemente
Bios 10%	8/10	8/10	8/10	8/10
Pro & Kontra	+ viele Übertaktungseinstellungen + Übertaktungsprofile + Flash-Tool - nur Englisch	+ viele Übertaktungseinstellungen + Übertaktungsprofile + Memory-Z integriert - nur Englisch	+ gute Übertaktungseinstellungen + Übertaktungsprofile + Flash-Tool + auch Deutsch	+ viele Übertaktungseinstellungen + Übertaktungsprofile + Flash-Tool - nur Englisch
Fazit	Brandneue und luxuriös ausgestattete Phenom-II-Platine mit vier Grafik-Slots sowie integriertem Mini-Linux – klarer, wenn auch teurer Testsieger!	Crossfire-Mainboard mit üppigen Übertakter-Features und Ausstattung. Für 140 Euro knapper, aber verdienter Preis-Leistungs-Sieger!	Dank dem Nforce-Chipsatz einzige Platine im Test mit der Möglichkeit zu Triple-SLI. Auch Ausstattung und Layout liegen auf hohem Niveau.	Günstigstes, aber auch am magersten ausgestattetes Mainboard im Test. Für 10 Euro Aufpreis bietet das MSI DKA790GX Platinum deutlich mehr.
Preis/Leistung	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend
	93	90	90	84

Doppeldecker GeForce GTX 295 und GeForce GTX 285

Nvidia rüstet auf: Die Zwei-Chip-Platine GeForce GTX 295 attackiert die Radeon HD 4870 X2, das Ein-Chip-Modell GTX 285 ist eine aufgemotzte GTX 280.

gamestar.de
Mehr Benchmarks
► Quicklink: 5885

Die Pole Position bei den High-End-Grafikkarten ist für den Verkauf von Mittelklasse-Modellen das beste Marketing. Zwar sagt die Performance des Topmodells selten etwas über die Verhältnisse einige Hundert Euro tiefer aus, viele potenzielle Kun-

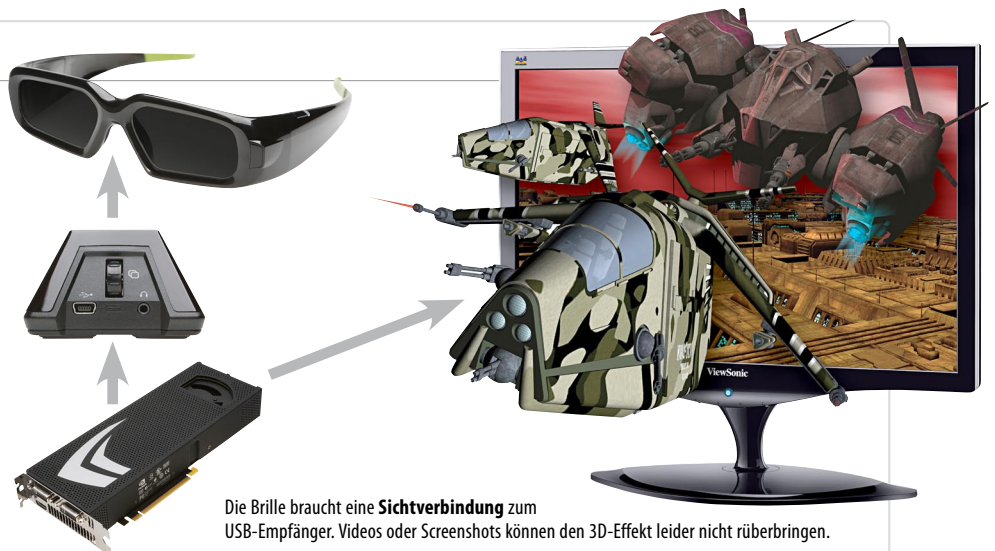
den lassen sich dennoch einwickeln. Offenbar so viele, dass es sich für die Hersteller lohnt, Unsummen in die Entwicklung von High-End-Platinen mit zwei Grafikchips zu stecken, die sich letztlich nur relativ selten verkaufen. AMD hat den Platz an der Sonne

seit dem Erscheinungstermin der Radeon HD 4870 X2 (430 Euro) im letzten August inne. Nvidia kontert nun mit der **GeForce GTX 295** – einer knapp 550 Euro teuren Doppeldecker-Platine mit zwei Grafikchips, 480 Shader-Einheiten und üppigen 1,7 GByte Vi-

deospeicher! Möglich wurde diese Platine erst durch den Wechsel des Herstellungsprozesses von 65 nm (GeForce GTX 280 und 260) auf 55 nm. Durch die kleineren Strukturen sinken Leistungsaufnahme und Hitzeentwicklung. Von diesem Fortschritt profitiert

Flimmerfrei spielen in 3D

Gleichzeitig mit den neuen Grafikkarten stellt Nvidia seine neue 3D-Brille **GeForce 3D Vision** vor. Die knapp 200 Euro teuren Gläser unterstützen alle GeForce-Grafikkarten und laut Nvidia über 350 Spiele. Bei einem ersten Antesten bei einer Nvidia-Präsentation fanden wir den 3D-Effekt gelungen – alle Spiele, darunter **World of Warcraft** und **Left 4 Dead**, profitieren deutlich. Da die zwei Gläser je 60 Bilder pro Sekunde zeigen und diese abwechselnd ausgeben, ist das Bild erstmals bei einer 3D-Brille flimmerfrei. Aus demselben Grund arbeitet die **GeForce 3D Vision** aber nur mit 120-Hz-fähigen Monitoren. Zudem klagten manche Kollegen bereits nach einer halben Stunde über Kopfschmerzen. Für wen sich die (inklusive Brille und neuem Monitor) über 500 Euro teure Investition lohnt, klären wir, sobald Testgeräte zur Verfügung stehen.



Die Brille braucht eine **Sichtverbindung** zum USB-Empfänger. Videos oder Screenshots können den 3D-Effekt leider nicht rüberbringen.

auch die neue Ein-Prozessor-Karte **Geforce GTX 285** (380 Euro). Wir testen beide 3D-Beschleuniger mit unserem erprobten Benchmark-Parcours aus **Crysis**, **Far Cry 2**, **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3**.

Geforce GTX 295

Die **Geforce GTX 295** ähnelt optisch der letzten Zwei-Chip-Platine von Nvidia, der Geforce 9800 GX2. Intern arbeiten die beiden GT200b-Grafikprozessoren im SLI-Verbund, ein SLI-kompatibles Mainboard ist jedoch nicht erforderlich. Nur wenn zwei **GTX 295** zu einem Quad-SLI-System zusammengeschlossen werden sollen, brauchen Sie ein Mainboard mit SLI-Chipsatz. Dazu gehören alle Nforce-Varianten mit entsprechendem Namenszusatz sowie die Skulltrail- und X58-Baureihen von Intel. Wie alle Zwei-Chip-Modelle kämpft auch die GTX 295 prinzipbedingt mit hässlichen Mikrorucklern. Bei Problemen mit dem internen SLI-Modus ist sie auf ein Treiber-Update angewiesen, weil sonst nur einer der beiden Grafikchips in die 3D-Berechnung einsteigt.

Der GT200b selbst ist keine allzu große Weiterentwicklung gegenüber dem GT200-Chip. Im Wesentlichen hat Nvidia den Fertigungsprozess und damit die Größe des Chips verkleinert, um die Hitzeentwicklung und die Leistungsaufnahme zu reduzieren. Ohne diesen Schritt wäre die Doppeldeckerplatine mit einem normalgroßen Lüfter gar nicht zu kühlen. Einige weitere kleine Änderungen am Chipdesign erlauben laut Hersteller höhere Taktfrequenzen als bisher – das war's. So bleiben auch die technischen Features die gleichen: Statt DirectX 10.1 gibt es wieder nur DirectX 10, dafür aber PhysX-Unterstützung und die Möglichkeit, den Grafikprozessor für andere Zwecke wie wissenschaftliche Anwendungen oder Videobeschleunigung einzusetzen.

Bei einem genauem Blick auf die Spezifikation entpuppt sich die **Geforce GTX 295** als Mix aus GTX 280 und GTX 260: Jeder GT200b-Prozessor hat zwar die vollen 240 Shader-Prozessoren einer GTX 280, arbeitet aber nur mit den GTX-260-Taktfrequenzen von 576/1.242/2.000 MHz. Auch die Speicherkonfiguration pro Chip entspricht mit 896 MByte

und einer 448 Bit breiten Datenleitung der Geforce GTX 260.

Die **Geforce GTX 295** verlangt nach zusätzlichem Strom über eine achtpolige und eine sechspolige Verbindung direkt vom PC-Netzteil. Bei einer maximalen Leistungsaufnahme von 289 Watt schlagen Umweltschützer und Sparefrohe die Hände über dem Kopf zusammen. Unser gesamtes Testsystem braucht unter Last bis zu 450 Watt – im Leerlauf sind es immer noch knapp 200 Watt. Damit verbraucht Nvidias neues Flaggschiff aber trotz höherer Leistung weniger als die Radeon HD 4870 X2. Besonders die Differenz von 50 Watt im Leerlauf ist gravierend. Doch trotz der niedrigeren Stromaufnahme macht die **GTX** weit mehr Radau. Der Lüfter rotiert bereits unter Windows deutlich hörbar, die Radeon bleibt hier noch leise. In Spielen wird die Geräuschkulisse dann sogar störend laut. Für empfindliche Ohren ist Nvidias neues Flaggschiff ungeeignet!

Geforce GTX 285

Das Ein-Prozessor-Pendant zur **Geforce GTX 295** ist die als Nachfolger für die Geforce GTX 280 entwickelte **Geforce GTX 285** auf Basis des GT200b-Grafikchips für knapp 300 Euro. Das heißt: wie bisher 240 Shader-Prozessoren, aber von 602/1.296/2.214 MHz auf 648/1.476/2.484 relativ stark beschleunigte Taktfrequenzen für Textureinheiten, Shader-Prozessoren und den weiterhin 1024 MByte großen GDDR3-Speicher. Die Verbindung zum Hauptspeicher legt Nvidia wie beim Vorgänger 512 Bit breit aus. Auf den rasend schnellen GDDR5-Speicher, der AMDs Radeon HD 4870 so auf die Sprünge geholfen hat, verzichtet Nvidia wohl bis zum Nachfolge-Chip GT212, der für Mitte 2009 angekündigt ist.

Trotz höherer Taktfrequenzen braucht die **GTX 285** weniger Strom als die Vorgängerin. Zwei sechspolige Anschlüsse genügen nun für die Energieversorgung, wo vorher noch ein sechspoliger und ein achtpoliger Kabelstrang nötig waren. Unter Volllast braucht das Testsystem mit der **GTX 285** deshalb »nur« 378,5 statt 383,5 Watt mit der GTX 280. Mit der Hitzeentwicklung sinkt auch die Lautstärke – selbst unter Volllast sind die getesteten Karten außerhalb des Gehäuses

eines normal lauten Spiele-PCs kaum zu vernehmen.

Mehr als Grafik

Weil sich bei einem reinen Wechsel des Fertigungsprozesses an der Architektur des Chips wenig bis gar nichts ändert, halten sich auch die Änderungen am Ökosystem in Grenzen. Nvidia schwört neben dem eigentlichen Spielmodus weiter auf seine CUDA-Technologie, die jede nur denkbare andere Anwendung abseits von 3D-Grafik auf einem Grafikprozessor lauffähig macht, wie zum Beispiel die PhysX-Unterstützung. Seit der Treiberversion 180.xx lässt sich hierfür sogar eine separate Grafikkarte verwenden, was allerdings nur mit Karten der Serien 8800, 9000 und GTX 200 funktioniert. Im Vergleich zur Physikberechnung auf dem Hauptprozessor soll das etwa bei **Mirror's Edge** zumindest dann gewaltige

Schönes Biest

Daniel Visarius: Stilvoll sieht es ja aus, Nvidias neues Baby, und irre schnell ist es auch. Aber reicht das angesichts des hohen Preises, des gigantischen Strombedarfs von fast 300 Watt und des lauten Lüfters?



daniel@gamestar.de

Ich finde nicht. Einziges relevantes Einsatzgebiet sind für mich High-End-Spielerechner mit 30-Zoll-Monitoren. In keiner anderen Einstellung als in der für diese Displays typischen Auflösung von 2560x1600 kann die Geforce GTX 295 ihre Muskeln wirklich spielen lassen.

Die »kleine« GTX 285 ist da praxistauglicher: Bei etwas mehr Leistung als bei der GTX 280 bekomme ich einen leiseren Betrieb und weniger Stromverbrauch – geht doch.

Leistungsvorteile bringen, wenn die Hauptgrafikkarte am Limit operiert, so Nvidia. Dass mit 2K Games und EA erst kürzlich zwei

Cryostasis: Wasser als Spielelement?

Beim feucht-düsteren Shooter **Cryostasis** möchte der Entwickler 1C Company Wasser als Spielelement etablieren. Bisher gibt es außer einigen Screenshots nur eine selbstlaufende Technologiedemo: An dieser Stelle greift uns zunächst ein Gegner an, wir reagieren geistesgegenwärtig. Plötzlicher Wasseraustritt ist die Folge – waren wir das etwa? Tatsächlich. Der glatte Durchschuss hat die Wasserleitungen demoliert. Das Ganze läuft auf der Geforce GTX 295 mit maximalen Details in 1920x1200 mit 37,9 fps flüssig. Zum Vergleich: Eine Geforce GTX 260 erreicht 28,6 fps, der Software-Modus auf unserer immer noch rasend schnellen Test-CPU Core 2 Quad QX9650 ruckelt mit 9,1 fps vor sich hin.



große Publisher PhysX für ihre Entwicklerstudios lizenziert haben, stärkt Nvidias Position auf diesem neuen Schlachtfeld gegenüber AMD. Radeon-Karten unterstützen PhysX nicht, obwohl die Hardware dies hergäbe. So können wir letztlich nicht beurteilen, ob Radeon- oder GeForce-Karten Physikaufgaben schneller abarbeiten. Einen einheitlichen Physikstandard wird es zudem frühes-

tens mit DirectX 11 geben, das wahrscheinlich mit Windows 7 Anfang 2010 veröffentlicht wird (ein DirectX-11-Update für Vista ist laut Microsoft geplant).

Ansonsten haben Spieler wenig von CUDA. Nur wer sich auch mit Bild- oder Videobearbeitung auseinander setzt, profitiert davon. Auf bestimmten Anwendungsgebieten wie Videokodierung oder Videoeffekten rechnet

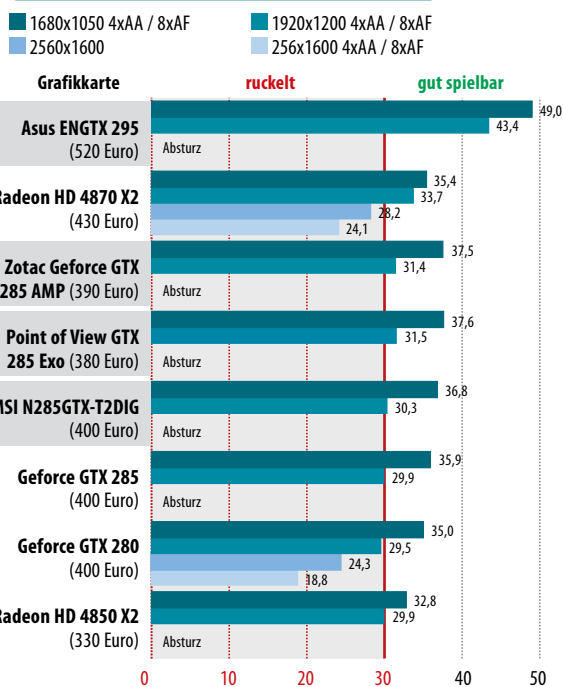
nämlich fast jede CUDA-kompatible Grafikkarte um Längen schneller als ein aktueller Vierkernprozessor. Die meisten angepassten Programme wie der **Badaboom**-Encoder und die Videobearbeitung **Powerdirector 7** von Cyberlink sind jedoch kostenpflichtig. Aktuelle Radeon-Karten beherrschen ab den Treibern 8.12 die Firestream-Technologie, die Ähnliches leistet, aber (selbst-

redend) nicht mit CUDA zusammenarbeitet (und umgekehrt).

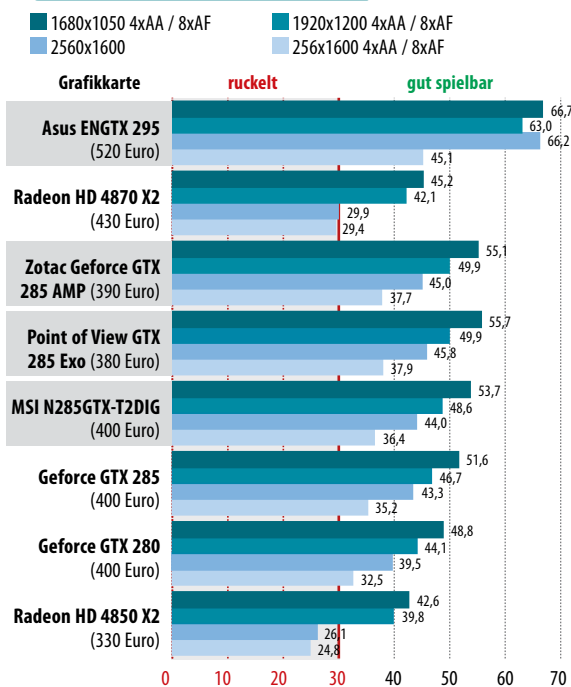
Spieleleistung GTX 295

Ohne Zweifel ist die **GeForce GTX 295** die mit Abstand schnellste Grafikkarte derzeit. Der bisherige Klassenprimus Radeon HD 4870 X2 hat in keinem Benchmark auch nur den Hauch einer Chance. Ein einzelner GT200 arbeitet einfach schneller als ein RV770, und das

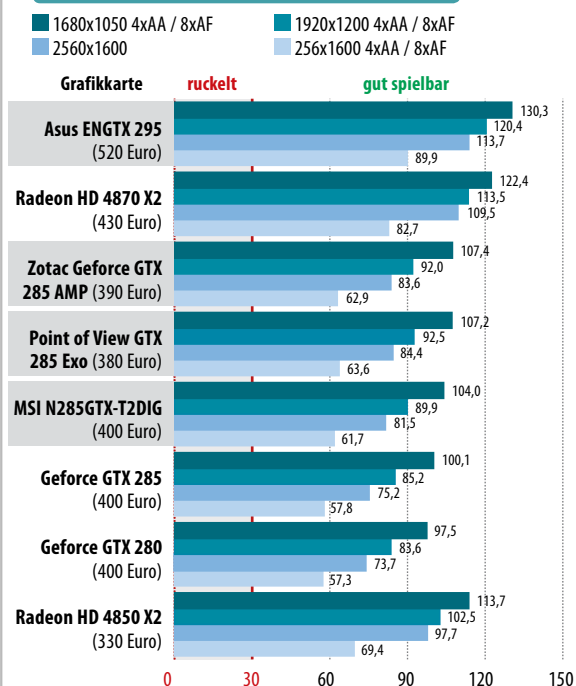
Crysis, DirectX 10



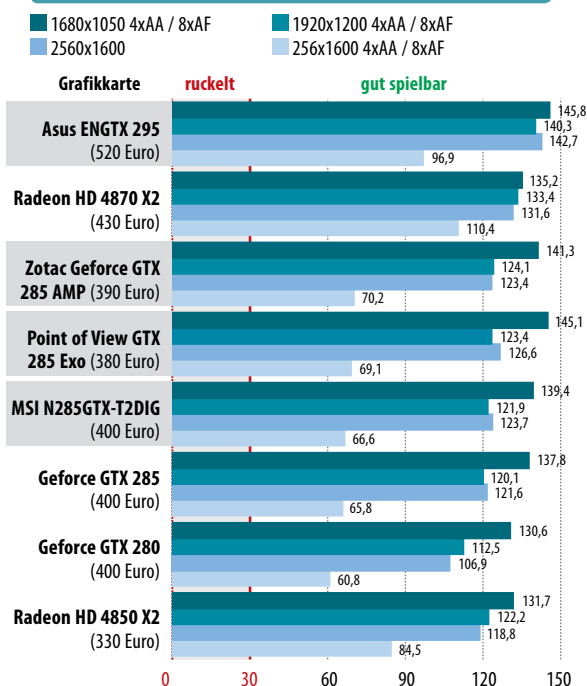
Far Cry 2, DirectX 10



Call of Duty 4, DirectX 9



Unreal Tournament 3, DirectX 9



setzt sich im SLI- beziehungsweise Crossfire-Modus fort. In den meisten Spielen merkt der Großteil der Spieler davon aber nichts – bis zu der für 22-Zoll-Monitore typischen Auflösung von 1680x1050 beschleunigt beispielsweise eine GeForce GTX 280 ebenfalls jedes Spiel flüssig. Erst ab 1920x1200 mit aktivierter Kantenglättung, also auf einem 24-Zoll-TFT, wird der Leistungsunterschied groß genug, dass er den Ausschlag zwischen flüssig spielbar und ruckelig geben kann. Ausnahmen sind **Crysis** und **Far Cry 2**, wo die **GeForce GTX 295** der versammelten Konkurrenz in jeder Einstellung deutlich enteilt. **Crysis** läuft sogar so schnell, dass wir das bis heute grafisch aufregendste PC-Spiel erstmals in hohen Auflösungen mit Kantenglättung und maximalen Details im DirectX-10-Modus flüssig spielen können – allerdings stürzte der Benchmark bei uns mit dem Testtreiber 181.20 reproduzierbar in 2560x1600 ab.

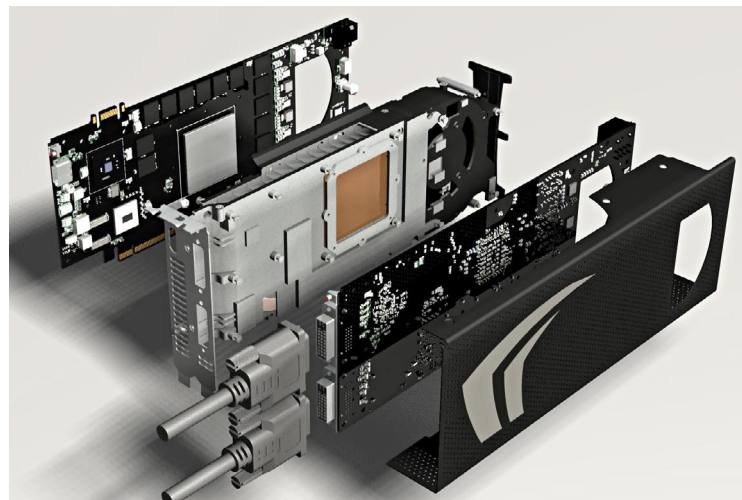
So oder so: Angesichts der Leistungsverhältnisse genügt selbst für anspruchsvolle Spiele eine GeForce GTX 280 vollkom-

men. Spürbare Mikroruckler zeigt die **GTX 295** aufgrund der hohen Bildwiederholraten zwar nicht, die Geräuschkulisse ist aber zu jeder Zeit präsent. Nur für geräuschunempfindliche Besitzer eines 30-Zoll-Monitors lohnt sich die Anschaffung: Ausschließlich auf diesem Format kann die **GTX 295** ihr Potenzial voll ausspielen. Auch wer bereits eine Radeon HD 4870 X2 besitzt, muss nicht zuschlagen – bis auf **Far Cry 2** ist AMD konkurrenzfähig.

Spieleleistung GTX 285

Die **GeForce GTX 285** glänzt in unserem Benchmark-Parcours eher mit relativ leisem Betrieb als mit einer Leistungsexplosion. Gegenüber einer GTX 280 rechnet die GTX 285 bei Referenztakt bestenfalls 2 Prozent schneller. Die von uns getesteten Hersteller-Karten (siehe Wertungstabelle) laufen durch Übertaktung gut 7 Prozent schneller – manche von Haus aus übertaktete GeForce GTX 280 schafft mühelos genauso viel.

Unterm Strich ist die neue **GeForce GTX** damit wieder der schnellste 3D-Beschleuniger mit



Das schwere Kühlsystem in **Sandwich-Bauweise** steckt zwischen den mit Grafikchip und Videospeicher bestückten Platinen. Trotz des hohen Materialaufwands ist es lauter als das der Radeon HD 4870 X2.

nur einem Grafikchip. An 24-Zoll-Monitoren mit 1920x1200 Pixeln fühlt sie sich am wohlsten, aber auch 30-Zöller befeuert sie mit vierfacher Kantenglättung meist flüssig. Ausnahme: **Far Cry 2** (siehe Benchmarks). Prinzipbedingt bleibt sie außerdem von den für Zwei-Chip-Karten (durch die interne SLI- beziehungsweise Crossfire-Technik verursachten) cha-

rakteristischen Mängeln wie Mikrorucklern und Treiberproblemen verschont. Für die kleineren 22-Zoll-Flachbildschirme bilden Radeon HD 4870 und die GeForce GTX 260 mit 216 Shader-Prozessoren aber nach wie vor den besten Kompromiss aus Spieleleistung, Lautstärke und Preis-Leistungs-Verhältnis.

DV

► gamestar.de-Quicklink: 4524

Testergebnisse

	 ENGTX295	 GeForce GTX 285 AMP!	 GeForce GTX 285 Exo	 N285GTX-T2DIG
Hersteller / Preis	Asus / 520 Euro	Zotac / 390 Euro	Point of View / 350 Euro	MSI / 400 Euro
Technische Angaben				
Grafikchip / DirectX-Version	GT200b / 10.0	GT200b / 10.0	GT200b / 10.0	GT200b / 10.0
CPU- / Shader- / DDR-Takt	576 / 1.242 / 2.000 MHz	702 / 1.512 / 2.592 MHz	700 / 1.594 / 2.550 MHz	680 / 1.476 / 2.500 MHz
Shader- / Textur-Einheiten	2x 240 (1D) / 2x 80	240 (1D) / 80	240 (1D) / 80	240 (1D) / 80
Videospeicher / Speicheranbindung	2x 896 MByte GDDR3 / 2x 448 Bit	1024 MByte GDDR3 / 512 Bit	1024 MByte GDDR3 / 512 Bit	1024 MByte GDDR3 / 512 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCI Express 2.0 16x / 1x 6-Pol, 1x 8-Pol	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol
Bewertung				
Spieleleistung 40%	40/40	36/40	36/40	36/40
Pro & Kontra	+ mit Abstand schnellste Grafikkarte für Spieler + 2560x1600 mit Kantenglättung immer flüssig	+ schnellste Ein-Chip-Grafikkarte + 2560x1600 mit Kantenglättung meist flüssig	+ schnellste Ein-Chip-Grafikkarte + 2560x1600 mit Kantenglättung meist flüssig	+ schnellste Ein-Chip-Grafikkarte + 2560x1600 mit Kantenglättung meist flüssig
Bildqualität 20%	18/20	18/20	18/20	18/20
Pro & Kontra	+ sehr gute Kantenglättung + perfekter anisotroper Texturfilter - AA minimal schlechter als Radeon	+ sehr gute Kantenglättung + perfekter anisotroper Texturfilter - AA minimal schlechter als Radeon	+ sehr gute Kantenglättung + perfekter anisotroper Texturfilter - AA minimal schlechter als Radeon	+ sehr gute Kantenglättung + perfekter anisotroper Texturfilter - AA minimal schlechter als Radeon
Technik 20%	16/20	17/20	17/20	17/20
Pro & Kontra	+ PhysX + SLI + sehr hoher Strombedarf unter Last - nur DirectX 10.0 - teils Mikroruckler	+ PhysX + SLI + sparsam im 2D-Betrieb + hoher Strombedarf unter Last - nur DirectX 10.0	+ PhysX + SLI + sparsam im 2D-Betrieb + hoher Strombedarf unter Last - nur DirectX 10.0	+ PhysX + SLI + sparsam im 2D-Betrieb + hoher Strombedarf unter Last - nur DirectX 10.0
Kühlsystem 10%	6/10	8/10	8/10	8/10
Pro & Kontra	+ Karte läuft stabil - unter Windows hörbar - in Spielen deutlich hörbar - belegt 2 Slots	+ unter Windows leise + unter Last nur leicht hörbar - belegt 2 Slots	+ unter Windows leise + unter Last nur leicht hörbar - belegt 2 Slots	+ unter Windows leise + unter Last nur leicht hörbar - belegt 2 Slots
Ausstattung 10%	8/10	8/10	7/10	7/10
Pro & Kontra	+ 2x 896 MByte Speicher + HDMI + Gutschein für bis zu 5 Spiele oder CUDA-Anwendungen	+ 1024 MByte Speicher + HDMI + Colin McKee Dirt + 3DMark Vantage Advanced	+ 1024 MByte Speicher + HDMI + Vollversion Prince of Persia	+ 1024 MByte Speicher + HDMI + Tomb Raider: Underworld
Fazit	Weltweit schnellste Grafikkarte mit mehr als genug Reserven auch für extreme Qualitätseinstellungen auf 30-Zoll-Monitoren. Aber: teuer, laut und hoher Stromverbrauch.	Würdiger Nachfolger der GTX 280, da leiser und etwas schneller. Im Vergleich zur Point-of-View-Karte durch ein Spiel und den 3DMark einen Tick besser ausgestattet.	Wie bei der Zotac-Platine bringt der höhere Takt gegenüber dem Standard rund 7 Prozent mehr Leistung. Im Vergleich etwas schwächer ausgestattet als Zotac-Konkurrenz.	Die MSI-Karte taktet zwar schneller als Nvidias Referenzdesign, aber langsamer als die Karten von Zotac und Point of View. Ansonsten gehen sich die Karten wenig.
Preis/Leistung	Mangelhaft	Ausreichend	Ausreichend	Ausreichend
	88	87	86	86



Steelseries WoW Mouse gegen Logitech G9X



90 Euro für eine Maus? Da muss das Edel-Nagetier schon Außergewöhnliches zeigen. Wir vergleichen die brandneue und offizielle World-of-Warcraft Maus von Steelseries mit der generalüberholten G9X von Logitech (rechts).

Unterschiedlicher könnten die beiden Mäuse in unserem Test nicht sein. Während Logitechs **G9X** eher kompakte Ausmaße hat und mit einer ellenlangen Ausstattungsliste prahlt, fallen bei der **WoW MMO Gaming Mouse** von Steelseries der komfortable Treiber und die schicke Oberfläche auf. In unserem Test müssen die 90-Euro-Mäuse beweisen, wie gut sie in Spielen wie **Counterstrike**, **Unreal Tournament 3** und **World of Warcraft** wirklich sind. Überzeugt die **WoW**-Maus auch abseits des Online-Rollenspiels? Und funktioniert die **G9X** endlich auch auf Mauspads aus Glas?

1. Platz Logitech G9X

Dick ausgestattete Profi-Maus mit nahezu perfektem Handling und sehr hoher Präzision.

Im Grunde unterscheidet sich die **G9X** kaum von ihrem Vorgänger **G9** (Test in 12/2007, aktuelle Wertung: 93 Punkte) – Logitech erhöht nur die maximale Abtastrate des Lasers von 3.200 dpi auf 5.000 dpi und verbesserte die Kompatibilität mit Glas-Mauspads. Die Tasten gehören noch immer zu den präzisesten, die Ergonomie ist zumindest für rechte Hände nahezu optimal. Wer will, wechselt die glatte lange Oberschale gegen das mitgelieferte und kürzere, aber deutlich griffigere Modell aus – so schmiegt sich die **G9X** besser in kleine Hände. Mit den acht Gewichten passen Sie die **G9X** von 0 bis 28 zusätzlichen Gramm an Ihre Vorlieben an.

Der mit 5.000 dpi überzüchtete Laser funktionierte auf allen von uns getesteten Mauspads problemlos und sehr präzise. Mit einer kleinen Wippe hinter der lin-

90 Euro? Zu teuer!

Hendrik Weins: Beide Mäuse haben Vor- und Nachteile. Ich habe noch nie einen so genialen Treiber gesehen wie bei der **WoW**-Maus, trotzdem schrecken mich die vielen Bedienelemente eher ab. Beim Spielen habe ich mich zwar nach einiger Zeit an die Tasten gewöhnt, einen relevanten Vorteil gibt es für mich dennoch nicht.

Ganz anders die schlichte, aber hoch funktionale **G9X** von Logitech! Aber 90 Euro? Die »alte« **G9** gibt's für knapp die Hälfte, da verzichte ich gern auf die allein dem Marketing hilfreichen 5.000 dpi.



hendrik@gamestar.de

ken Maustaste wechseln Sie die DPI-Zahl – wenn Sie wollen, in bis zu fünf Stufen und mit frei konfigurierbaren Abständen.

Allen neun Tasten können Sie Kommandos oder individuelle Makros zuweisen, selbst dem auch nach links und rechts kippenden Mausrad. Apropos Mausrad: Das können Sie nicht nur in vier Richtungen bewegen, son-

dern auch die deutliche Rasterung per Knopfdruck an der Unterseite der **G9X** aufheben, so scrollen Sie schneller durch ellenlange Dokumente. Im Gegensatz zur **WoW MMO Gaming Mouse** spendierte Logitech der **G9X** einen internen Speicher. Darauf gespeicherte Profile können Sie so sofort an anderen PCs nutzen – praktisch. ► gamestar.de-Quicklink: 5871

WoW MMO Gaming Mouse im Detail



Die **Leuchteffekte** können Sie Ihren Vorlieben anpassen, egal ob Farbe, Intensität oder Blink-Rhythmus.



An der linken Seite der Steelseries-Maus sitzen gleich sechs Bedienelemente – wohl dem, der einen **gelenkigen Daumen** hat.

Die Seitenflügel der **WoW**-Maus sind **verzinkt und geprägt** – das sorgt für mehr Halt, verschmutzt aber auch leicht.

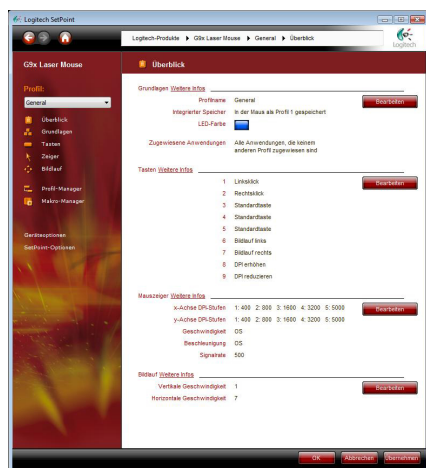


Eine schlecht zu bedienende und **unkomfortable Tasten-Wippe** platziert Steelseries an der rechten Seite der Maus.

Treibervergleich



Die WoW-Maus konfigurieren Sie einfach und schnell im **übersichtlichen Treiber-Menü**. Per Drag & Drop ziehen Sie die gewünschten Befehle auf die Ziel-Taste – fertig!



Der Logitech-Treiber lässt zwar jeden Charme vermissen, ist aber **funktional**. Auch hier können Sie jeder Taste selbsterstellte Makros zuweisen.

2. Platz WoW Gaming Mouse

Riesige Maus mit 15 Tasten und einem sehr komfortablen Treiber – nur bei der Kompatibilität hakt's.

Mit der **WoW MMO Gaming Mouse** will Steelseries vor allem **World of Warcraft**-Spieler ansprechen – nicht umsonst hat Blizzard bei der

Entwicklung mitgearbeitet. Im komfortabel zu bedienenden Treiber in **World of Warcraft**-Optik (der nicht in der Packung liegt, sondern den Sie erst von der Herstellerseite herunterladen müssen) findet sich jeder zurecht. Allen 15 Knöpfen können Sie per Drag & Drop in ausklappbaren Menüs Befehle zuordnen oder per Makrofunktion selbst erstellte Kommandos zuweisen. Be-

quem: Direkt nach der Installation des Treibers können Sie aus 130 Befehlen wählen, unter anderem »Vom Reittier absteigen« oder »Letzten Feind anvisieren«.

Haben Sie mehr als einen **Warcraft**-Charakter, so können Sie bis zu zehn individuelle Profile anlegen. Dabei zieht sich der Treiber auf Wunsch Klasse und Level des Charakters aus der Blizzard-eigenen **WoW**-Datenbank »Armory« – das schafft Übersicht. Wenn Sie sowohl auf Ihrem normalen PC als auch dem Notebook spielen, müssen Sie mangels eines internen Maus-Speichers auf beiden Rechnern die Software installieren und manuell anpassen – das geht bei der **G9X** komfortabler.

Auch wer kein **World of Warcraft** spielt, kann Vorteile aus den insgesamt 15 Tasten der **WoW Mouse** ziehen, da sich jeder Knopf mit individuellen Tastenkonfigurationen belegen lässt.

Treiber und Konfiguration sind hervorragend, die Hardware erreicht dieses Niveau allerdings nicht ganz. Zum einen sprechen die Maustasten sehr weich an, eine präzise Rückmeldung über einen Klick bekommen Sie nicht. Zudem sind 15 Knöpfe einfach zu viel. Nach stundenlangen Raids und PvP-Schlachten verinnerlichen wir zwar die Mausbelegung, dennoch klickt man aufgrund der teils zu geringen Abstände oft daneben – unter Umständen ein schwerwiegender Fehler.

Während Sie die Steelseries-Maus stets präzise mit maximal 3.200 dpi über Ihr Stoff-Mauspad schubsen, verweigert der Laser-Sensor auf Glas-Pads den Dienst. Auswechselbare Oberschalen, einen internen Speicher für Makros oder Profile sowie ein flexibles Gewicht fehlen in der Ausstattungsliste, diese Extras bietet nur die **G9X** von Logitech.

G9X im Detail



Acht Gewichte liefert Logitech mit, vier davon können Sie in die **G9X** einbauen.

Ob kurz und griffig (unten links) oder lang und rutschig (unten rechts) – mit den **beiden Oberschalen** findet jeder seinen Favoriten.



Auf der Unterseite liegt der Schalter »Microgear«, um die **Rastierung des Mausrads** zu verändern.

Fazit

Unterm Strich begeistert uns die Logitech **G9X** mit nahezu perfekter Verarbeitung und vielen Details wie dem internen Mausspeicher oder den Mausrad-Funktionen.

Die **WoW MMO Gaming Mouse** überzeugt mit einem komfortablen Treiber. Die dicht gedrängten Knöpfe sorgen aber eher für Verwirrung als einen taktischen Vorteil im Kampf. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5870

G9X

Ca. Preis 90 Euro Hersteller Logitech

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	9 Tasten
Abtastung	Laser (5.000 dpi)	Mausrad	3-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl, Makros

BEWERTUNG

Präzision	hohe Präzision auch bei schnellen Manövern	38/40
Technik	interner Speicher abgestufte dpi-Wahl Tasten programmierbar auf allen Pads präzise	20/20
Ausstattung	Makros zwei Mausrad-Modi Gewichte 5 Profile	20/20
Ergonomie	griffige Form zwei Gehäuseschalen nur für rechte Hände	9/10
Verarbeitung	sehr gut verarbeitet Radstaste schwergängig	9/10

Fazit Extrem präzise und hoch konfigurierbare Maus mit auswechselbaren Oberschalen. Trotz des saftigen Preises von rund 90 Euro eindeutig neue Hardware-Referenz!

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

96

WoW MMO Mouse

Ca. Preis 90 Euro Hersteller Steelseries

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	15 Tasten
Abtastung	Laser (3.200 dpi)	Mausrad	2-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl, Makros

BEWERTUNG

Präzision	hohe Präzision Maustasten klicken nicht optimal zu viele Tasten stiften Verwirrung	37/40
Technik	abgestufte dpi-Wahl Treiber Tasten programmierbar Probleme auf Glas-Pads	17/20
Ausstattung	Makros 130 WoW-Befehle keine Gewichte	17/20
Ergonomie	angenehme Form für große Hände nicht für linke oder kleine Hände	7/10
Verarbeitung	gut verarbeitet sehr weicher Druckpunkt der Tasten Tasten quietschen	6/10

Fazit Präzise Maus mit sehr vielen Tasten und World-of-Warcraft-optimiertem Treiber – auf Glas-Pads verweigert der sonst tolle WoW-Nager allerdings aber meist den Dienst.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

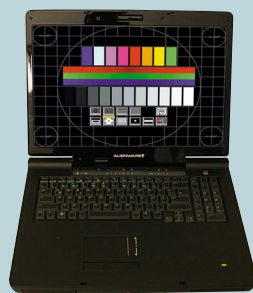
84

Monitor HP



GameStar
Hardware-Referenz
22-Zoll-TFTs
bis 250 Euro

Notebook Alienware



Für knapp 240 Euro bekommen Sie mit dem **HP W2228H** ein 22-Zoll-Breitbild-TFT ohne große Schwächen – das Display ist brilliant! Die Auflösung von 1680x1050 wird von nahezu allen Spielen problemlos unterstützt und bietet Vorteile wie ein breiteres Sichtfeld. Selbst in schnellen Shootern wie **Unreal Tournament 3** oder **Quake 4** (dt. Version) zieht der **W2228H** dank der angegebenen 3 ms Reaktionszeit keine Schlieren, zudem überzeugt das TFT mit satten Schwarz- und strahlenden Weiß-Werten. Für optimale Bildschärfe sollten Sie aber immer die native Auflösung einstellen, sonst muss das Display interpolieren und die Bildqualität leidet deutlich.

Anschluss findet das **W2228H** über VGA, DVI und HDMI, wobei bis auf ein DVI-Kabel alle Stripten mitgeliefert werden. Praktisch: An der linken Seite sitzen zwei USB-Buchsen, das erspart das Krabbeln unter den Schreibtisch. Auch bei der Ergonomie gibt es wenig zu meckern, so können Sie den **W2228H** sowohl in der Höhe verstellen als auch um 90 Grad drehen. Bei dunklen Spielen wie **Dead Space** oder **F.E.A.R.** wirkt das stark spiegelnde Display in hellen Räumen aber extrem störend. Einige Käufer berichten im Internet zudem über ein Fiepen des **W2228H** – bei uns trat der Fehler nicht auf. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5860

Alienware pfercht im **M17** zwei Radeon HD A3870 unter schwarze Plastikkleid. In Spielen macht das Gespann mit Unterstützung von 4,0 GByte RAM und einem 2,5 GHz schnellen Core 2 Duo T9400 eine gute Figur. **Crysis** läuft in der nativen Auflösung des 17-Zoll-Displays von 1440x900 mit 25,6 Bildern pro Sekunde (hohe Details, DirectX 10). **Call of Duty 4** rennt mit maximalen Details sowie 4x AA und 8x AF mit 72,6 fps – bemerkenswert.

Nicht mehr zeitgemäß ist die kleine 160-GByte-Festplatte, Alienware-typisch können Sie gegen Geld aber mehr Speicherplatz verbauen. Allerdings kosten 500 GByte 275 Euro Aufpreis, während eine solche Platte für 130 Euro separat überall zu erwerben ist! Bei der restlichen Ausstattung gibt sich das **M17** keine Blöße: DVD-Brenner, Webcam, Karten- und Fingerabdruckleser, selbst ein optischer Ausgang ist mit an Bord. Äußerlich unterscheidet sich das **M17** stark von den bunten Vorgängermodellen. Das Plastikkleid ist matt; abgesehen von Tastatur und Power-Knopf leuchtet nichts. Der Lüfter bleibt im Office-Betrieb zurückhaltend, dreht unter Volllast aber hörbar auf. Ziehen Sie dem **M17** den Stecker, verringert sich die Leistung um 70 Prozent und nach 76 Minuten geht ihm der Strom aus. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5855

W2228H

Ca. Preis 240 Euro

Hersteller HP

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	22 Zoll	Helligkeit	300 cd/m ²
Angeg. Reaktionszeit	3 ms	Kontrast	1.000:1
Native Auflösung	1680x1050	Blickwinkel	160/160°

BEWERTUNG

Bildqualität	<ul style="list-style-type: none"> satte Farben gute Helligkeit breiter Blickwinkel 	36/40
Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> voll spielefähig keine Schlieren maue Interpolation 	18/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> saubere Verarbeitung Pivot-Funktion Oberfläche spiegelt stark 	18/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> HDMI, DVI, VGA USB-Buchsen verstellbar kein DVI-Kabel dabei 	9/10
Bedienung	<ul style="list-style-type: none"> deutschsprachiges Menü übersichtlich 	9/10

Fazit Schicker 22-Zoll-TFT mit guten Spieleigenschaften und umfangreicher Ausstattung – nur das stark spiegelnde Display ist Geschmackssache. Trotzdem neue Referenz!

PREIS/LEISTUNG Gut

90

M17

Ca. Preis 1.960 Euro

Hersteller Alienware

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	C2D T9400 (2,5 GHz)	Display	17 Zoll (1440x900)
RAM/HDD	4,0 GByte / 160 GByte	Maße	39,8 x 30 x 4,5 cm
3D-Chip	2x Rad. HD 3870 (512 MB)	Gewicht	5,4 kg (inkl. Akku)

BEWERTUNG

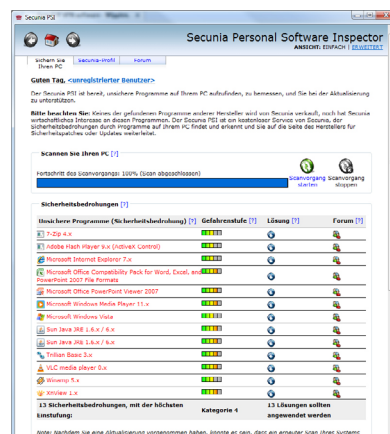
Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> schnell genug für native Auflösung schwache Leistung im Akkubetrieb 	38/40
Display	<ul style="list-style-type: none"> voll spielefähig spiegelt kaum solide Bildqualität 	17/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> voll DX-10-kompatibel nicht sehr heiß hörbar Akkulaufzeit 	15/20
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> genügend Anschlüsse HDMI eSATA kein DVI 	8/10
Erweiterbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> Expresscard RAM/HDD aufrüstbar 3D-Karte nicht austauschbar 	7/10

Fazit Im Netzbetrieb sehr schnelles Notebook mit gutem Display – im Akkubetrieb bricht die Leistung aber stark ein. Daher eher als Desktop-Ersatz zu gebrauchen.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

85

Tool des Monats Secunia PSI



Monat für Monat veröffentlicht Microsoft Software-Flicken, die Sicherheitslücken in den Windows-Betriebssystemen stopfen, doch Angreifer nutzen nicht nur Fehler in Windows aus. So konnten Cracker eine Zeit lang fremde Rechner kapern, nur weil auf diesen eine veraltete Version von Adobes Flash-Player lief. Wer nun nicht für jede installierte Software auf dem heimischen Rechner die aktuellste Version suchen will, der greift zu unserem Tool des Monats: **Secunia PSI**. Das knapp 0,5 MByte kleine Programm untersucht den Rechner nach installierten Programmen und vergleicht deren Versionsnummer mit der aktuellsten des Herstellers. Gibt es Unterschiede – ist also ein neueres Programmpaket erhältlich – bietet **Secunia PSI** in der übersichtlichen, deutschsprachigen Oberfläche einen Link zum Download der aktualisierten Software an. Wer Genaueres über die vermeintlichen Gefahren wissen will, die von der veralteten Software ausgehen, dem bietet **Secunia PSI** zu jedem Programm einen Link in das eigene Forum an, wo über Sicherheitslücken und Probleme diskutiert wird. Zum Testzeitpunkt war das aber eher spärlich besucht und ausschließlich in englischer Sprache. Dennoch: Wenn Sie stets den Überblick über die Aktualität Ihrer installierten Programme behalten wollen, werden Sie den Komfort von **Secunia PSI** zu schätzen lernen. **HW**

► gamestar.de-Quicklink: 5852

Secunia PSI

Ca. Preis kostenlos

Entwickler Secunia

TECHNISCHE ANGABEN

Version	1.0	Größe	520 KByte
Lizenz	Freeware	Sprachen	deutsch

PRO & CONTRA

- einfach zu benutzen
- zuverlässige Programm-Analyse
- Forum nur auf Englisch

Fazit Einfach zu bedienendes Programm, um installierte Programme auf Ihre Aktualität hin zu überprüfen und zugehörige Updates anzubieten. Besonders für Faulpelze!

EINSCHÄTZUNG Gut

Headset Razer



Trotz der ungewöhnlichen Bezeichnung **Carcharias** (eine Hai-Art) geht Razer mit seinem neuesten Headset keine außergewöhnlichen Wege. Im Gegenteil: Das 80 Euro teure **Carcharias** ist ein Stereo-Headset mit flexiblem Mikrofonarm und einer Kabelfernbedienung. Ungewöhnlich hoch ist allerdings der Tragekomfort – dank der weichen und ohrmschließenden Muscheln sowie des gepolsterten Kopfbügels sitzt das relativ leichte **Carcharias** sehr bequem.

Klanglich fährt das Headset schwerere Geschütze auf: In Spielen und Musik überzeugt der kräftige, aber differenzierte Bass mit donnernden Explosionen und wuchtigen Bassdrums. Die Höhen sind klar, aber Headset-typisch etwas überbetont. So verstehen Sie Ihre Mitspieler auch im Kampfeslärm problemlos, allerdings zischeln Becken bei Musik deshalb leicht. Im Konkurrenzvergleich klingt das **Carcharias** etwas druckvoller im Bassbereich als Sennheisers günstigeres **PC161** (50 Euro), aufgrund der flacheren Mitten aber auch etwas unausgewogener. Die Verarbeitung ist insgesamt hochwertig. Unterm Strich ein sehr gut klingendes und angenehm zu tragendes Headset ohne viel Schnickschnack, aber hoher Qualität dort, wo es drauf ankommt. **FK**

►gamestar.de-Quicklink: 5887

Lenkrad Thrustmaster

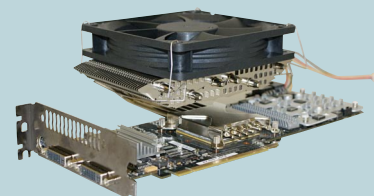


Design, Verarbeitung und Präzision des **Ferrari F430** von Thrustmaster sind gelungen, Simulations-Puristen vermissen aber einen Schalthebel und eine Kupplung – Ferrari-typisch schalten Sie mit Metall-Wippen direkt am Lenkrad. Wer noch nicht das Vergnügen hatte, sich einen Ferrari F430 mal aus der Nähe anzuschauen: Das Lenkrad des Supersportlers sieht genauso aus wie das Thrustmaster-Volant. Selbst an den »Manettino« (italienisch für »Handschalter«) hat der Hersteller gedacht. Mit dem rechts unten am Lenkrad sitzenden Drehregler beeinflussen Sie Einstellungen für das Fahrwerk und die Federung – ganz wie im echten F430. Voraussetzung: Das Spiel muss derlei Einstellungen bieten und mit dem Treiber zusammenarbeiten.

Trotz brachialer Force-Feedback-Effekte übersteht das **Ferrari F430** dank einer kräftigen Schraubwinge selbst wildeste Fahrmanöver. Allerdings funktionieren die Rüttel-effekte nicht in allen Spielen: In **Burnout Paradise** bleibt das **F430** ruhig. Eine weitere Eigenheit: Das dick gummierte Volant verlangt nach großen Pranken, kleine Hände verkrampfen schnell. Alles in allem ist das Thrustmaster **Ferrari F430** ein gutes Lenkrad mit wenig Schwächen – der Preis von 90 Euro geht in Ordnung. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5867

Grafikkarten- kühler Thermalright



Bislang mussten GeForce-Besitzer der aktuellen GTX-Serie mit dem lauten Referenzkühler Vorlieb nehmen. Mit dem **HR-03 GTX** will Thermalright das nun ändern und selbst eine GeForce GTX 280 ausreichend zuverlässig und leise kühlen. Im Lieferumfang des **HR-03 GTX** befinden sich nur der Kühlkörper und alle zugehörigen Montageteile – ein Lüfter kostet extra. Wir testeten den Kühler mit einem 12-mm-Lüfter von Scythe, dem **SFF21F** für 15 Euro.

Um den **HR-03 GTX** auf einer GeForce GTX zu befestigen, ist handwerkliches Geschick und Geduld erforderlich. Eine Hilfe ist die englische und arg kryptische Montage-Anleitung dabei nicht. Sitzt der Kühler am richtigen Platz, fallen die Speicherkühler wieder ab – deren klebrige Unterseite hält nicht wie erwartet auf den Speicherbausteinen. Auch das Endergebnis kann nicht restlos überzeugen: Zwar kühlt der **HR-03 GTX** deutlich besser als der Standardlüfter (56° C zu 82° C) und die Lautstärke fällt von 4,1 Sone auf nun 2,9 Sone, aber die für die Stabilität wichtigen Spannungswandler kratzen weiterhin bedenklich nah an der kritischen 100°-C-Grenze. Alles in allem können wir den **HR-03 GTX** nicht empfehlen: zu teuer, zu umständlich und außerdem versperrt er gleich vier Steckplätze. **HW**

►gamestar.de-Quicklink: 5656

Carcharias

Ca. Preis 80 Euro

Hersteller Razer

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang	50 – 16.000 Hz	Übertragung	Kabel
Surround	nein	Kabellänge	3,0 m
Klangregler	Lautst., Mikro	Anschluss	Klinke

BEWERTUNG

Klang	druckvoller Bass sehr gut aufgelöst	27/30
Sprachqualität	sehr gute Sprachverständlichkeit klare Sprachübertragung	28/30
Klang Musik	sauberer Bass + dynamisch Mitten etwas flach	17/20
Ergonomie	gut gepolstert + anpassbar leicht	9/10
Ausstattung	flexibles Mikro + 3 m Kabel sonst nichts	7/10

Fazit Sehr leichtes und komfortabel zu tragendes Headset mit kräftigem Bass und differenzierter Auflösung. Sennheisers 30 Euro günstigeres PC161 klingt aber ähnlich gut.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

88

Ferrari F430

Ca. Preis 90 Euro

Hersteller Thrustmaster

TECHNISCHE ANGABEN

Tasten	10	Force-Feedback	ja
Steuerkreuz	ja	Anschluss	USB
Schalthebel	nein	Befestigung	Schraubklemme

BEWERTUNG

Präzision	präzise + kräftiges FF Fliehkraft-Simulation undifferenziert	36/40
Technik	Lenkeinschlag bis 270° einfache Montage + viele Kabel	17/20
Ausstattung	Schaltwippen + Drehregler für Einstellungen + keine H-Schaltung	16/20
Ergonomie	rutschfeste Pedale + großes Lenk- rad + nur für große Hände geeignet	7/10
Verarbeitung	gute Verarbeitung + Metall-Wip- pen und -Pedale + viel Plastik	8/10

Fazit Solides und präzises Lenkrad mit Ferrari-Optik und bärenstarkem Force Feedback – das allerdings nicht in allen Spielen reibungslos funktioniert.

PREIS/LEISTUNG Gut

84

HR-03 GTX + SFF21F

Ca. Preis 65 Euro

Hersteller Thermalright

TECHNISCHE ANGABEN

Material	Kupfer / Alu	Kühlung	aktiv
Gewicht	410 g	Befestigung	geschraubt
Lüftersteuerung	nein	Masse	133x156x38 mm

BEWERTUNG

Kühlleistung	besser als der Standard-Lüfter Spannungswandler werden zu heiß	30/40
Lautstärke	deutlich leiser als Standard-Lüfter unter Volllast hörbar	15/20
Technik	erster Kühler für GTX 200 umständliche Montage	12/20
Verarbeitung	saubere Verarbeitung plane Kühlfläche	8/10
Ausstattung	Wärmeleitpaste alles Nötige dabei	7/10

Fazit Für Einsteiger viel zu umständlich zu montierender Grafikkarten-Kühler mit guter Kühlleistung. Die Speicherkühler passen aber schlecht auf eine GTX 260.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

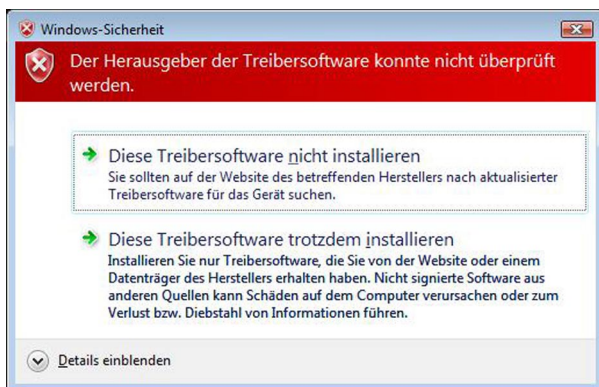
72

TECHtelmechtel

Was bedeutet WHQL? / SLI mit unterschiedlichen Grafikkarten / Bios meckert bei jedem Start / Geforce 9800 GTX mit 1,0 GByte / Demos aufnehmen in Call of Duty 5

DVD
- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

gamestar.de
Fachbegriffe einfach erklärt
► Quicklink: L8



Bei Treibern ohne WHQL-Zertifikat warnt Vista vor einer Installation.

Was bedeutet WHQL?

❖ Neben den aktuellen Geforce-Treibern steht seit geraumer Zeit das Kürzel WHQL. Was bedeutet das denn? *Leonhard Schmidt*

❖ Um einen reibungslosen Betrieb von Hardware mit Windows zu garantieren, testet ein speziell dafür abgestelltes Microsoft-Team jeden Treiber auf Kompatibilität. Treiber, die diesen Zertifizierungsprozess bestehen, werden mit dem Logo WHQL ausgezeichnet. Die Abkürzung steht für das Windows Hardware Quality Lab, auf deutsch also etwa das »Windows Hardware Qualitätslabor«. Nur Treiber mit diesem Siegel enthalten eine digitale Signatur, um eine Installation unter Windows ohne Warnungen zu beenden. Besitzt ein Treiber diese Signatur nicht, nervt Windows bei der Installation dieses Treibers, da er nicht getestet wurde. Wenn Sie auf Nummer sicher gehen wollen, sollten Sie ausschließlich WHQL-Treiber installieren. Die oft erheblich aktuelleren Beta-Daten sind nicht WHQL-zertifiziert, in der Regel aber trotzdem stabil.

SLI mit unterschiedlichen Grafikkarten

❖ Meiner Geforce 8800 GT will ich eine zweite Karte zur Seite stellen. Müssen beide Karten identisch sein oder kann ich auch eine

Geforce 8800 GT eines anderen Herstellers einbauen?

Christian Orning

❖ Solange beide Platinen ein identisches Layout haben, sollte SLI auch mit Grafikkarten von unterschiedlichen Herstellern funktionieren. Dabei müssen beide Exemplare aber zwingend die gleichen Taktfrequenzen und die identische Speicherausstattung haben. Allerdings empfiehlt Nvidia, Grafikkarten eines Herstellers einzusetzen.



SLI funktioniert nur mit Grafikkarten des gleichen Typs reibungslos.

Bios meckert bei jedem Start

❖ Bei jedem Start meines PCs meldet der Rechner »CPU has been changed, press F1 to reset values or Entf to enter setup«. Wie kann ich diese lästige Abfrage unterdrücken?

Christian Gnopf

❖ Wahrscheinlich ist die Mainboard-Batterie schuld an der Vergesslichkeit des Bios. Die Batterie liefert nicht mehr genügend Energie, um die eingestellten

Werte zu speichern und setzt sich daher bei jedem Neustart auf den Standard zurück. Da das Bios nun die Werte Ihrer CPU nicht mehr erkennt, müssen Sie diese entweder manuell eintragen oder das Bios per **[F1]** anweisen, mit den Standardeinstellungen des Prozessors zu starten. Ein Wechsel der Mainboard-Batterie sollte das Problem lösen. Wie Sie die Batterie bei Ihrem Mainboard tauschen, verrät das Handbuch.

Geforce 9800 GTX mit 1,0 GByte

❖ Mittlerweile verkaufen immer mehr Hersteller eine Geforce 9800 GTX+ mit 1,0 GByte Videospeicher. Sind die zusätzlichen 512 MByte Grafikspeicher den Aufpreis von 20 Euro wert?

David Schuster

❖ Eine Geforce 9800 GTX+ hat genügend Leistung für die meisten Spiele in maximalen Details, erst bei Auflösungen oberhalb von der für 22-Zoll-TFTs typischen 1680x1050 geht ihr die Puste aus. Eine Karte mit 1,0 GByte anstelle von 512 MByte Grafikspeicher kann in diesen Fällen den Unterschied von »leicht ruckelnd« zu »spielbar« ausmachen. Die 20 Euro Mehrpreis rechtfertigen einen Kauf also nur, wenn ein Monitor mit mehr als 22 Zoll auf Ihrem Schreibtisch steht oder Sie stets Kantenglättung nutzen wollen.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

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.

Aufnehmen in Call of Duty 5

❖ In Call of Duty 4 habe ich immer gerne meine Multiplayer-Partien aufgenommen, um daraus Videos zu basteln. Im neuen Call of Duty funktioniert aber der »record«-Befehl nicht mehr. Wissen Sie, warum? *Marcus Knab*

❖ Call of Duty 5 kennt den Aufnehmen-Befehl tatsächlich nicht. Von offizieller Seite heißt es, ab dem Patch mit Versionsnummer 1.2 sollen Sie Ihre Multiplayer-Schlachten wieder aufzeichnen können. Bis dahin können Sie nur mit meist kostenpflichtigen Extra-Programmen wie Fraps Videos mitschneiden. **HW**



Demos können Sie in Call of Duty 5 erst mit dem nächsten Patch aufnehmen.

Einkaufsführer

03/2009

Das neue Jahr beginnt turbulent: Im 1.000-Euro-PC steckt jetzt der neue Phenom II X4, im 1.500-Euro-Paket die extrem schnelle GeForce GTX 295. Deren Markteinführung sorgt auch bei Grafikkarten-Listen für frischen Wind. Außerdem: HPs starker 22-Zoll-Monitor W2228H steigt als Referenz bis 250 Euro ein.

gamestar.de
Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!
► Quicklink: L52

gamestar.de
Direkter Zugriff auf alle aktuellen Hardware-Tests!
► Quicklink: S102



Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM2	
Phenom X4 9550 Boxed	125 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus M3A78 Pro	90 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte PCI Express	
Gainward Radeon HD 4850 / 512 MB	135 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA	50 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223F	30 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K2	30 €
Netzteil	
HKC USP5550 550 W	40 €
Gesamtpreis	540 €
Schnellere Grafikkarte UPDATE	+55 €
Powercolor Radeon HD 4870	190 €
Bessere Soundkarte	+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
Prozessor Sockel 775	
Phenom II X4 940 Black Edition	270 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
MSI DKA790GX Platinum	140 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte PCI Express	
Zotac GeForce GTX 280 / 1,0 GByte	300 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	80 €
Festplatte	
Seagate 7.200.11 1.000 GByte	90 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223F	30 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	100 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	1.050 €
Günstigere Grafikkarte	-90 €
Powercolor Radeon HD 4870 PCS	210 €
Kleinere Festplatte NEU	-40 €
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA	50 €

Fazit Sehr schneller Spielerechner mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Phenom II X4 940 und Radeon HD 4870 (DirectX 10.1).

Preis/Leistung Sehr gut



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	
Core 2 Quad Q9550	290 €
Prozessorkühler	
Noctua NH-U12P	55 €
Mainboard PCI Express	
Asus P5Q-E	110 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte PCI Express	
Asus ENGTX295 / 1,7 GByte	520 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Extreme Music	80 €
Festplatte	
Seagate 7.200.11 1.000 GByte	90 €
DVD-Brenner / DVD-Laufwerk	
Samsung SH-S223F / Sony BR-S100S	130 €
Gehäuse	
Antec P182	130 €
Netzteil	
Bequiet Straight Power 650 W	100 €
Gesamtpreis	1.545 €
Günstigere Grafikkarte UPDATE	-220 €
Zotac GeForce GTX 280	300 €
Kleinere Festplatte NEU	-40 €
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA	50 €

Fazit Extrem schneller DirectX-10-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sparkle SF-PX98GT512D3** PREISTIPP
► 70 ► 110 € ► 10/08 ► -
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB
- Xpervision GF 9600 GT 1GB Sonic** UPDATE
► 69 ► 100 € ► 10/08 ► -
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MB
- Sapphire HD 3850 Ultimate** UPDATE
► 67 ► 90 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73
flott, passiv gekühlt, lautlos, sehr heiß, DX 10.1 / Rad. HD 3850 / 512 MB
- XFX GF9600GSO**
► 66 ► 85 € ► 10/08 ► -
flott, hörbar, DX 10.0 / GeForce 9600 GSO / 384 MB
- Gainward Radeon HD 3870**
► 66 ► 90 € ► 10/08 ► (089) 898 990
schnell, leise, DirectX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MB

PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Powercolor HD 4870** UPDATE
► 81 ► 190 € ► 10/08 ► -
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB
- Asus Radeon EAH4850** PREISTIPP
► 79 ► 140 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
schnell, leise, heiß, DX 10.1 / Rad. HD 4850 / 512 MB
- Sapphire Radeon HD 4850 Toxic**
► 78 ► 170 € ► 10/08 ► -
schnell, übertaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB
- Zotac GeForce 9800 GTX AMP!** UPDATE
► 77 ► 160 € ► 06/08 ► (04185) 708 94 05
schnell, übertaktet, leise, DX 10.0 / GeForce 9800 GTX / 512 MB
- Zotac GeForce 9800 GTX+** UPDATE
► 75 ► 150 € ► 10/08 ► (04185) 708 94 05
schnell, stets leise, DX 10.0 / GeForce 9800 GTX+ / 512 MB

PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sapphire Radeon HD 4870** PREISTIPP
► 85 ► 210 € ► 09/08 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, leise, dicke Ausstattung, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB
- Powercolor Radeon HD 4870 PCS** UPDATE
► 85 ► 210 € ► 12/08 ► -
sehr schnell, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 1,0 GB
- Zotac GeForce GTX 260²** UPDATE
► 84 ► 230 € ► 12/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, hörbar, DirectX 10.0 / GeForce GTX260 / 896 MB
- Asus EAH4870 Top**
► 83 ► 260 € ► 10/08 ► (02102) 959 90
schnell, übertaktet, leicht hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 MB
- Zotac GeForce GTX 280** UPDATE
► 83 ► 300 € ► 10/08 ► (04185) 708 94 05
schnellste Karte im Segment, DX 10.0 / GeForce GTX 280 / 1,0 GByte

PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Asus ENGTX295** NEU
► 88 ► 520 € ► 03/09 ► (02102) 959 90
schnellste Grafikkarte, aber laut, DX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MB
- Sapphire Radeon HD 4870 X2** UPDATE
► 87 ► 370 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73
extrem schnell, leicht hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 X2 / 2x 1,0 GB
- Zotac GeForce GTX 285 AMP** NEU
► 87 ► 390 € ► 03/09 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, relativ leise, DX 10.0 / GeForce GTX 285 / 1,0 GByte
- Point of View GeForce GTX 285 Exo** NEU
► 86 ► 350 € ► 03/09 ► -
sehr schnell, relativ leise, DX 10.0 / GeForce GTX 285 / 1,0 GByte
- MSI N285GTX-T2DIG** NEU
► 86 ► 400 € ► 03/09 ► (01805) 251 521
sehr schnell, relativ leise, DX 10.0 / GeForce GTX 285 / 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

► 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

► 77 ► 170 € ► 04/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, DVI, ordentliche VerarbeitungTFTs 20 – 22 ZOLL
BIS 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 HP W2228H

► 89 ► 240 € ► 03/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, brillante Farben, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

2 Samsung Syncmaster T220

► 85 ► 215 € ► 07/08 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

3 Samsung 225BW

► 79 ► 200 € ► 02/07 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

4 Asus VW222U

► 79 ► 200 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll

5 Hannspree Hanns Verona

► 73 ► 240 € ► 07/08 ► (02154) 953 230
voll spielefähig, spiegelt nicht, HDMI, Breitbild / 22 ZollTFTs 20 – 22 ZOLL
AB 250 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo S2231W

► 93 ► 570 € ► 07/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

2 NEC 20WG2 Pro

► 88 ► 470 € ► 10/07 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr scharf, brillante Farben, Breitbild / 20 Zoll

3 HP W2207H

► 87 ► 290 € ► 03/08 ► -
voll spielefähig, tolle Farben, scharf, Breitbild / 22 Zoll

4 Dell SP2208WFP

► 85 ► 310 € ► 07/08 ► (0800) 335 56 61
voll spielefähig, sehr scharf, spiegelt, Breitbild / 22 Zoll

5 Viewsonic VX2240W

► 77 ► 360 € ► 12/07 ► (02154) 918 80
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 2470WVX

► 91 ► 430 € ► 07/08 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

2 Eizo HD2441W

► 91 ► 1.150 € ► 01/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

3 Benq V2400W

► 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+

► 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

► 85 ► 85 € ► 03/08 ► (01805) 251 512
Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

2 Gigabyte EP35-DS3

► 83 ► 80 € ► 03/08 ► (01803) 428 468
Übertakter-Board / DDR2-1200 / kein Crossfire / Intel P35

3 Asus P5K Pro

► 80 ► 100 € ► 03/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

4 Foxconn P35 AX-S

► 78 ► 70 € ► 03/08 ► (040) 471 103 691
nur zwei RAM-Slots / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P35

5 Abit IP35

► 78 ► 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

► 90 ► 180 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

3 MSI P45D3 Platinum

► 89 ► 150 € ► 08/08 ► (01805) 251 512
Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

4 Asus Commando

► 88 ► 130 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / kein Penryn / Intel P965

5 MSI P35 Platinum

► 84 ► 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 M4A79 Deluxe

► 92 ► 170 € ► 03/09 ► (02102) 959 90
Vollausstattung, schnell, Crossfire / unterstützt alle Phenoms / AMD

2 Asus Crosshair 2 Formula

► 92 ► 220 € ► 07/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

3 MSI DKA790GX Platinum

► 90 ► 140 € ► 03/09 ► (01805) 251 512
schnell, Crossfire, Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / 790GX

4 Asus M3N-HT Deluxe

► 90 ► 155 € ► 03/09 ► (040) 471 103 691
SLI, tolle Ausstattung / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

5 Gigabyte MA790GP-DSH4

► 84 ► 130 € ► 03/09 ► (01803) 428 468
lautlos, schnell, Mini-Linux / unterstützt alle Phenoms / AMD 790GXSOCKET 939
ATHLON 64 / 64 X2 / 64 FX
OPTERON 100

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 DFI LAN Party UT nf4 SLI-DR Exp.

► 81 ► 220 € ► 06/06 ► (0031) 102 961 849
extrem schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

2 MSI K8N Diamond Plus

► 80 ► 200 € ► 07/06 ► (01805) 251 512
sehr schnell, Übertakter-Board / Nforce 4 SLI

3 Asus A8R32-MVP Deluxe

► 79 ► 160 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / ATI Xpress Crossfire 3200

4 Asus A8N-SLI Premium

► 78 ► 120 € ► 06/06 ► (02102) 959 90
sehr schnell, lautlos / Nvidia Nforce 4 SLI

5 Asus A8N-SLI Deluxe

► 71 ► 190 € ► 02/05 ► (02102) 959 90
extrem schnell, SLI / Nvidia Nforce 4 SLI

Sound

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Auzentech X-Fi Prelude 7.1

► 90 ► 160 € ► 06/08 ► (04392) 916 10
perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MByte RAM

2 Soundblaster X-Fi Elite Pro

► 90 ► 250 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
perfekter Klang, dicke Ausstattung, EAX 5.0, 64 MByte RAM

3 Soundbl. X-Fi Titanium Fatal1ty Pro

► 87 ► 120 € ► 08/08 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, PCI Express 1x, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MB

4 Soundblaster X-Fi Xtreme Fatal1ty

► 85 ► 100 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX 5.0, 64 MByte RAM

5 Soundblaster X-Fi Xtreme Music

► 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

► 92 ► 200 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

2 Teufel CEM Power Edition

► 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

► 84 ► 200 € ► 02/06 ► (0035) 143 800 00
guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

5 Logitech G51

► 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

► 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

► 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 Razer Carcharias

► 88 ► 80 € ► 03/09 ► (01805) 125 133
druckvoller und sauberer Klang, komfortabel, leicht

4 Sennheiser PC 161

► 87 ► 60 € ► 07/05 ► (0511) 542 67 96
seidige Höhen, satte Bässe, rauscharmes Mikrofon

5 Sennheiser PC 166 USB

► 87 ► 100 € ► 12/05 ► (0511) 542 67 96
druckvoller Bass, USB-Soundkarte, tolle Sprachqualität

Eingabegeräte

MÄUSE

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Logitech G9x** **NEU**
 ►96 ►90 € ►03/09 ►(069) 920 321 65
 perfekte Präzision, super Ausstattung, nur für rechte Hände

- 2 Razer Lachesis**
 ►95 ►55 € ►12/07 ►(01805) 125 133
 optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

- 3 Roccat Kone**
 ►95 ►70 € ►11/08 ►-
 extrem präzise, tolle Ausstattung, nur für rechte Hände

- 4 Logitech G9**
 ►93 ►55 € ►12/07 ►(069) 920 321 65
 extrem präzise, wechselbare Außenschalen, nur für rechte Hände

- 5 Logitech G5, zweite Edition** **PREISTIPP**
 ►89 ►50 € ►05/08 ►(069) 920 321 65
 extrem präzise mit konfigurierbarer Abtastrate, nur für rechte Hände



TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 Microsoft Sidewinder X6**
 ►83 ►60 € ►12/08 ►(0800) 181 29 68
 präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

- 2 Steelseries 76 Pro Gaming**
 ►80 ►120 € ►08/08 ►(0045) 702 500 75
 sehr präzise Tasten, perfekter Anschlag, Headset-Anschluss

- 3 Logitech G15, zweite Edition**
 ►79 ►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**
 ►93 ►300 € ►05/08 ►-
 extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

- 2 Logitech G25**
 ►88 ►230 € ►12/06 ►(069) 920 321 65
 extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

- 3 Thrustmaster Ferrari F430** **NEU** **PREISTIPP**
 ►84 ►90 € ►03/09 ►(09123) 965 80
 starkes Force Feedback, teils Metall, präzise

- 4 Logitech Momo Racing FF**
 ►79 ►110 € ►02/05 ►(069) 920 321 65
 gutes Force Feedback, tolle Pedale

- 5 Thrustmaster Rallye GT Pro FF**
 ►77 ►110 € ►03/06 ►(09123) 965 80
 sehr gutes Force Feedback, fünf Achsen, stabil

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**
 ►86 ►20 € ►08/06 ►(0521) 875 10 13
 gute Oberfläche, Handausparung, Hartplastik

- 3 Compad Speedpad**
 ►85 ►20 € ►02/03 ►(0761) 585 36 67
 kaum Reibungswiderstand, Hartplastik

- 4 Razer Exactmat**
 ►85 ►30 € ►11/04 ►(01805) 125 133
 zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest

- 5 Kryptec X-Board V2** **UPDATE**
 ►84 ►15 € ►03/05 ►(02275) 915 930
 stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche



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**
 ►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**
 ►76 ►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**
 ►89 ►140 € ►02/07 ►(089) 546 757 0
 sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

- 2 Logitech Freedom 2.4**
 ►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**
 ►69 ►20 € ►02/07 ►(09091) 50 20
 präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

- 5 Logitech Attack 3**
 ►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**
 ►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-S1 m15x**
 ►86 ►1.900 € ►07/08 ►(0800) 100 20 79
 Core 2 Duo T9500 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 15,4 Zoll

- 3 Alienware M17** **NEU**
 ►85 ►1.960 € ►03/09 ►(0800) 100 20 79
 Core 2 Duo T940 / 3x Radeon HD 3870 / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

- 4 Cybersystem SR17**
 ►85 ►2.100 € ►Online ►Quicklink: 4455
 Core 2 Extreme X7900 / GeForce 8800M GTX / 2,0 GB RAM / 17 Zoll

- 5 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



Kühler

PROZESSOREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- 1 EKL Groß Clock'ner**
 ►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**
 ►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**
 ►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**
 ►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**
 ►63 ►40 € ►Online ►Quicklink: 5533
 Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

- 5 LG GSA-H12N**
 ►63 ►40 € ►Online ►Quicklink: 545
 Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/8 / IDE / 24 Monate Garantie



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**
 ►66 ►250 € ►Online ►Quicklink: 5539
 300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA



Nie mehr pelziger Käse!

Unter Lebensgefahr haben uns Undercover-Agenten die streng geheime Ursprungsfassung des »Kölner Aufrufs gegen Computergewalt« zugespielt.

Wie kommen die Pizzen in die Mägen - und in die Herzen?

1. Jugendliche sind bäh!

Hören Sie uns auf mit der Jugend von heute! Längst ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass die nichts taugt (Pisa-Studie). Und jetzt hocken diese Grobluschen auch noch fast 25 Stunden pro Tag vor ihren „Computern“ herum! Dabei belegt das Gebrabbel der Nachbars-Oma doch zweifelsfrei, dass in diesen Teufelskisten winzige Zauberer hausen, die unschuldige Kinderseelen fressen (die Oma ist nur manchmal etwas lustig im Kopf, weil ihr mal jemand einen Stein dagegen geworfen hat).

2. Spiele sind noch bärer!

Und was machen die Kinder an ihren „Computern“? Sie spielen! Menschenskind, in unserer Zeit sind wir zum Spielen noch an die frische Luft gegangen, zum Beispiel um die Nachbars-Oma mit Steinen zu bewerfen. Und wenn wir uns an Feiertagen mal an einen „Computer“ gesetzt haben, dann um Hetzschriften zu verfassen, wie es sich für aufrichtige und hasserfüllte Bürger gehört.

Computerspiele hingegen werden von Kindersklaven in malayischen Dschungelcamps aus Giftmüll gekloppt und sind das personifizierte Böse, wie die Forschungen von Prof. Dr. Freya Funden stichhaltig beweisen. „Hey, das ist doch Freya Funden!“, riefen wir vor Glück und Kölsch entrückt, als wir durch die Studie blättert.



„Jaha, mich gibt's wirklich!“

Prof. Dr. Freya Funden in ihrer Studie „Warum Computerspiele das Böse sind und 99 weitere Wahrheiten (gelogen).“

3. Killerspiele sind am bähsten!

Jawoll, wir meinen „am bähsten“ und nicht „am besten“, denn Killerspiele sind schlimm, echt grausam. Die Politik definiert „Killerspiele“ rechtsverbindlich als „So Spiele halt, in denen man irgendwas macht“. Zum Beispiel das Spiel „Fifa 09“, in dem Sie als geisteskranker Müllmann kleine Kuscheelhäschen mit Spaghettizangen kneifen! Oder das Spiel „Abenteuer auf dem Reiterhof“, in dem Sie als Atom-Raubritter zeitreisende Vampirzombies mit Kettensägen bewerfen! Du liebe Zeit, fürchterlich!

4. Wenn's nur das wäre!

Doch das ist längst nicht alles! Killerspiele lassen den Kühlschrank offen, sodass der Käse pelzig wird und es sechs Wochen lang rausstinkt! Killerspiele schwanken nachts stockdicht aus der Kneipe und grölen unter Ihrem Fenster herum! Killerspiele mischen Speckstückchen in den vegetarischen Kartoffelsalat! Killerspiele rauchen im Nichtraucherbereich des Bahnhofs (im Raucherbereich rauchen sie nicht, aber das stört keinen)! Killerspiele übertragen Fußpilz, Pest und Hühneraugen! Killerspiele parken quer über zwei Parkplätze! Killerspiele finden den Welthunger „nicht so schlimm“! Killerspiele handeln mit zwielichtigen US-Hypothekenderivaten! Killerspiele rufen Sie mitten in der Nacht an und fragen, ob Sie sie aus Bottrop-Kirchhellen (Stadtteil Ekel) abholen können, weil sie ihr Auto an eine Eiche (oder war's eine Buche?) gesetzt haben! Killerspiele vernachlässigen die Kinder von Britney Spears! Killerspiele verzögern Duke Nukem Forever! Killerspiele holzen den Regenwald ab!

Killerspiele! Haben! Die! Atombombe!

5. Die Sache reicht bis ganz nach oben, Mulder!

Und wer steckt dahinter? Eine weltweite Verschwörung des industriell-militärisch-medialen Komplexes! Wir wissen zwar nicht, was das ist, aber es klingt schön böse, oder? Fakt ist, dass die Computerspieleindustrie Hand in Hand mit der Lebensmittelindustrie arbeitet. Denn was essen Spieler? Tütennudeln, Kartoffelchips und Fertigpizzen! Fertigpizzen! Dabei weiß doch jeder, dass die aus alten Autoreifen gestanzt werden! Diese Verschwörung wird von Bossen aus Wirtschaft, Politik und Müllabfuhr gedeckt! Wer das leugnet, ist doof!

Wir lassen nicht zu:

- dass der Käse im Kühlschrank pelzig wird;
- dass die Mägen unserer Kinder vergiftet werden.

Wir fordern:

- dass die Spiele dahin gehen, wo sich niemand über sie aufregt (beliebiges anderes Land, z.B. Disneyland).

Unterzeichner:

Der Stammtisch von „Uschis Bierstüberl“, Köln-Porz

GR

GameStar-Fotoroman Folge 115: Puppentheater

Wenn es Nacht wird im Verlag, dann kriechen die bösen Kuscheeltiere der GameStar-Redakteure unter den Schreibtischen hervor und ... plaudern.





Am
Kiosk erscheint
GameStar 04/2009
am **25. Februar.**
Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

Test: Empire Total War

Wir ziehen im 18. Jahrhundert in den Krieg, zu Wasser und zu Lande, betreiben Diplomatie sowie Handel und erobern uns so nach und nach ein Weltreich: Der neueste Strategiestreich vom englischen Entwickler Creative Assembly steht vor der Tür. Und wenn unsere Prognosen stimmen, wird **Empire: Total War** dank vieler kleiner und großer Verbesserungen der bisher beste Teil der Serie – inklusive einer gesteigerten Einsteigerfreundlichkeit. Ob unsere Vorschusslorbeeren sich bewahrheiten, verraten wir Ihnen in unserem riesigen Test.



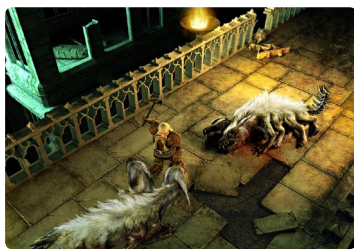
Test: Battleforge

EA Phenomic holt zur großen Online-Offensive aus. **Battleforge**, das Strategiespiel mit Sammelkarten-Anleihen, soll vor allem spannende Mehrspieler-Gefechte liefern. Ob das gelingt und inwiefern die Einzelspieler-Kampagne motivieren kann, klärt der Test.



Preview: CoR Assault on Dark Athena

Der Publisher Atari hat uns für Anfang Februar eine Preview-Version vom neuen **Chronicles of Riddick**-Spiel versprochen. Wir machen das Licht aus, ziehen die Schweißbrille von den Augen und berichten, ob die Dunkelheit noch immer Angst vor uns hat.



Preview: Das Schwarze Auge Demonicon

Wie kann sich Totklicken à la **Diablo** mit dem Regelwerk von Das Schwarze Auge vertragen? Silver Style weiß es hoffentlich, dort entwickelt man gerade **DSA: Demonicon**. Im kommenden Heft gibt's umfassende und frische Informationen zum Titel.

Hardware-Trends '09

Dieses Jahr wird's bei der Hardware richtig spannend: Ab Sommer lässt Intel seine Core-i7-Mittelklasse von der Leine, um AMDs Phenom II X4 einzuheizen. AMD und Nvidia arbeiten fieberhaft an den ersten DirectX-11-Grafikkarten, und Notebooks werden für Spieler zunehmend interessanter. Was 2009 sonst noch wichtig ist, klären wir im nächsten Heft.



Zensur in anderen Ländern

Was darf in Australien nicht gezeigt werden, was wird in China und Japan aus Programmen geschnitten und welche Polygon-Brüste haben US-Amerikaner noch nie gesehen? In unserem Report schauen wir uns an, welche Spielinhalte in anderen Ländern der Zensur zum Opfer fallen – und warum.

GameStar

IDG
ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
André Horn
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand
Aufsichtsratsvorsitzender
Patrick J. McGovern

Redaktion
IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur
Stellv. Chefredakteur
Leitender Redakteur
Redaktion
Michael Trier (verantwortlich)
Christian Schmidt
Daniel Visarius

Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Fabian Lein (Praktikum), Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Christian Rothenfußer (Praktikum), Christoph Lindner (Praktikum)

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), Christoph Lindner (Praktikum)

Ressortleitung Layout und Grafik
Layout und Grafik
Special Projects
Sigrun Rüb
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl

Redaktionsassistentz
Freie Mitarbeiter
Dirk Steiger (Ltd.),
Stefanie Kautschor, Nino Kerl, David Englmeier (Praktikum)
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise
Uwe Miethe, Anita Blocking, Daphne Cisneros, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Jörg Langer, Eva Zechmeister, Paul Krügel, Christopher Rübesamen

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,
Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten
ISSN Nummern
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 31 17 04
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb
Anschrift wie Redaktion
Josef Kreitmair (-243)
Melanie Stahl (-738)
Stefan Rörig (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
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 12/2008)
25.613.966 Page Impressions
4.514.691 Visits

ACTA AWA 2008



Anzeigen
Anzeigenleiter (verantwortlich)
Stellv. Anzeigenleiter (Print)
Stellv. Anzeigenleiter (Online)
Junior Account Manager
Digitale Anzeigenannahme
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
Anschrift der Redaktion
Dirk Heib (-730)
Klaus Maurer (-673)
Carsten Rauh (-671)
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -99670
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Es gilt die Preisliste Nr. 12 vom 1.10.2008.
Deutsche Bank München, Konto-Nr.: 668 868 300, BLZ: 700 700 10 München

Produktion, Rechtliches
Produktionsleitung
Druck und Beilagen
Heinz Zimmermann
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright
Layout-Entwurf
Titel
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
H2DESIGN.de

Fotos
Einsendungen
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Haftung
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung 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.