



GameStar 04/2009 Not macht erfinderisch

2009 dürfte ein deprimierendes Jahr für die Weltwirtschaft werden. Auch die Spielebranche spürt diese Auswirkungen. In dieser GameStar-Ausgabe finden sich viele Anzeichen für Veränderungen, die gerade den Markt erschüttern:

- **Die Wirtschaftskrise zwingt die Branche zur Konsolidierung.** Allein Electronic Arts hat in den letzten Monaten Tausende Mitarbeiter entlassen und mehrere Studios geschlossen. Die angeschlagene Firma Eidos wird wohl von Square Enix geschluckt, der einst millionenschwere Publisher Midway ist Pleite (siehe News, Seite 10).
- **Der PC-Spielemarkt verändert sich,** die Firmen suchen nach neuen Zielgruppen und Geschäftsmodellen. Wie das aussehen kann, belegt Electronic Arts' **Battlefield**-Reihe: Ab Seite 42 analysieren wir in einem Schwerpunkt, warum die starke Action-Markte auf gleich drei unterschiedliche Spielmodelle aufgeteilt wird.
- **Die Spielefirmen testen gerade spürbar,** wie groß die Akzeptanz für Download-Plattformen bereits ist. **Dawn of War 2** und **Empire: Total War** sind beide an ein Steam-Konto gebunden, inklusive Nebenwirkungen (Seite 75). Das **Fallout 3**-Addon **Operation Anchorage** gibt's nur über Games for Windows Live (Test: Seite 96), auch die Erweiterung für **Alarmstufe Rot 3** wird im März exklusiv über das Internet vertrieben.
- **Während alle Wachstumsprognosen mit dem Daumen abwärts deuten,** weist eine steil nach oben: Die Spielenaution Deutschland wächst. Nicht nur beim Handelsumsatz (der 2008 wieder um 14 Prozent zugelegt hat), sondern auch bei der Herstellung. Mit **Crysis**, **Risen**, **Arcania**, **Sacred**, **Drakensang**, **Venetica** entstehen hierzulande Spiele von Welt-niveau; an vorderster Stelle steht derzeit **Anno 1404**, das schon jetzt mit herausragender Produktionsqualität glänzt (Seite 24). Im Adventure-Genre ist Deutschland Weltmarktführer, hiesige Projekte wie **Ceville** (Test: Seite 92) und **Black Mirror 2** (Preview: Seite 62) setzen international die Maßstäbe.

In diesen turbulenten Zeiten dürfen Sie sich auf eine Konstante verlassen: auf uns. GameStar als Oase der Ruhe zu bezeichnen, ist zwar sehr gewagt; dazu schlagen die brav schauenden Damen und Herren auf dem Bild da oben zuviel Lärm, sobald die Kamera wegsieht. Aber wir stehen seit elf Jahren für sorgfältige, verlässliche Berichterstattung und gute Unterhaltung – Monat für Monat im Heft und tagesaktuell auf GameStar.de.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

World of Warcraft Sonderheft 02/2009

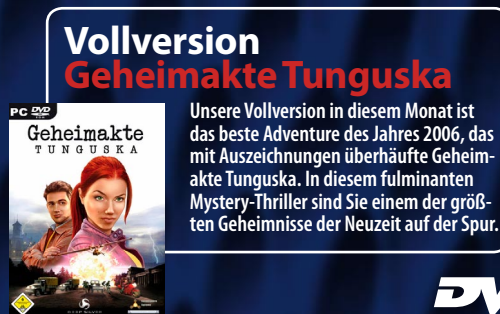
Im neuen **World of Warcraft**-Magazin rüsten wir Sie taktisch für die Instanzen Nordends. Neben dem neu aufgelegten Klassiker Naxxramas haben wir Archavons Kammer, Das Auge der Ewigkeit sowie Gun'Drak und Drak'Tharon für Sie durchkämpft. Wem nach so vielen Gefechten eher der Sinn nach beschaulicheren Beschäftigungen steht, dem liefern wir den aktuellsten Guide zu den Nebenberufen in Azeroth. Ab sofort jeden Monat für 6,99 am Kiosk oder direkt bestellen unter www.gamestar.de/shop.



Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!



04/2009



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>>

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

04/2009

GameStar

DVD-Inhalt 04/2009

Daten, Programme

VOLLVERSION
Geheimakte Tunguska

DEMOS
Ceville
Bejeweled Twist
Berlin Nights
Turtix Rescue Adventure

EXTRAS
GameStar DVD-Inlays
GameStar-Rückblick:
Ausgabe 04/99

PROGRAMME
PS3 Media Server
(Tool des Monats)
Adobe Reader V9.0
CoreTemp V0.99.4.65 (neu)
Directory Opus V9.1.1.7
(dt., Testversion)
Evil Player V1.27 (int.)
Secunia PSI
Smartsurfer V5.2
Filezilla V3.2.1 (neu, int.)

Videos

TOPSPIEL
Empire: Total War
Strategiekarte
Empire: Total War
Handel
Empire: Total War
Landschlachten
Empire: Total War
Seeschlachten
Empire: Total War
Fraktionen
Empire: Total War
Fazit

TESTS
Ceville
Grand Ages: Rome
Panzers: Cold War
Silent Hill: Homecoming
X-Blades

SPECIAL
Mod-Special
Rückblick 04/99
Wertungskonferenz:
Panzers: Cold War
10 furchtbare Fortsetzungen
Zensur international

PREVIEWS
Anno 1404
Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena
The Book of Unwritten Tales
Demigod
Fuel

EXTRAS
Die Redaktion 46
Die Redaktion 46: Outtakes
Kinotrailer:
X-Men Origins – Wolverine

GameStar

04/2009

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL



Exklusive XL- und HD-VIDEOS

Nur auf DVD-XL: Wie jeden Monat erwarten Sie auf unserer Extra-DVD zusätzliche

Video-Highlights wie Technikvideos oder unsere beliebte Hall-of-Fame-Reihe.



04/2009



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 ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

04/2009

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 04/2009

VOLLVERSION
Anno 1602: Königsedition

KOMPLETTES SPIEL
Bounty Bay Online

VIDEOS
Technikvideo:
Panzers: Cold War
Technikvideo: Fear 2
Technikvideo:
Silent Hill: Homecoming
Technikvideo:
Grand Ages: Rome
Hall of Fame: Empire
Wertungskonferenz:
Panzers: Cold War (ungekürzt)
GTA 4 Video Contest: Die Sieger
Battlefield 1943 (Trailer)
Batman: Arkham Asylum

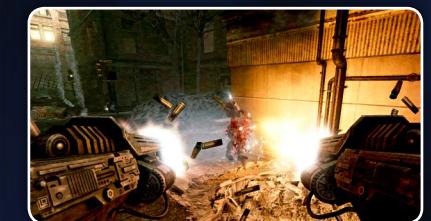
DEMOS
Memento Mori
Grand Ages: Rome

PATCHES
Crysis: Warhead
De-Authorisierungstool
Crysis: Warhead V1.1
Fallout 3 V1.1.0.35
Call of Duty 5 V1.2
GTA 4 V1.0.2.0
Starcraft V1.1.6.1
Starcraft: Brood War V1.1.6.1
Stranglehold V1.1
UFO Afterlight V1.7
Burnout Paradise V1.0.0.1
Need for Speed:
Undercover V1.0.1.17

EXTRAS
Mona: The Assassin, Mod
Prometheus, Mod

TREIBER FÜR WINDOWS XP & VISTA
PROGRAMME
7-Zip V4.65
Bios Kompendium V6.8
CPU-Z V1.49 (engl.)
DateiCommander V10.1
DirectX 9.0c
(dt. November 2008)

Exklusive XL-VIDEOS



In unseren hochauflösenden Technikvideos zeigen wir Spiele in unterschiedlichen Detailstufen.



Diesmal gibt's sieben Redaktionsfolgen in einer.

GameStar

04/2009

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de



24 Titel Anno 1404

DVD
Video-Special

Als weltweit erstes Magazin haben wir Anno 1404 beim Entwickler Related Designs gespielt. In unserer achtseitigen Titelstory plus Video enthüllen wir das Kampfsystem und die Kampagne und verraten neue Details zum Orient.



Titel

DVD
Top-Spiel

76 Empire: Total War Das Jahr 2009 hat seinen ersten Mega-Hit: Das fulminante Strategie-Epos erfüllt alle Erwartungen. Zumindest fast alle ...



Titel

64 GTA 4: Lost & Damned Umfangreich, actiongeladen, cool – warum das erste Addon die Qualität des Hauptspiels noch übertreffen dürfte.

Titelstory

Anno 1404

Mega-Preview.....	24
Eine typische Metropole	26
Die neutralen Fraktionen.....	27
So funktioniert das Kampfsystem	28

Aktuell

News.....	10
Termin-Update + Warteliste.....	14

Previews

Kurzreviews

Call of Juarez: Bound in Blood.....	16
Hearts of Iron 3	16
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena.....	17
Spore: Galactic Adventures.....	19
Overlord 2	19
Jumpgate Evolution	19
The Void.....	21
Terminator: Salvation.....	21

Previews

The Battlefield-(R)evolution	42
Battlefield 1943	43
Battlefield: Bad Company 2.....	45
Battlefield Heroes.....	46
Demigod	48
Divinity 2	50
The Book of Unwritten Tales	53
Das Schwarze Auge: Demonicon.....	54
Batman: Arkham Asylum	60
Black Mirror 2.....	62
GTA 4: Lost & Damned	64
X-Men Origins: Wolverine	66

DVD-Highlights



**Vollversion
Geheimakte
Tunguska**

Der Adventure-Hit des Jahres 2006 aus Deutschland: Auf der Suche nach ihrem verschollenen Vater kommt Nina Kalenkov einer Verschwörung um die mysteriöse Tunguska-Katastroph von 1908 auf die Spur. GameStar-Wertung: 83 Punkte.

Topspiel-Video Empire: Total War

In sechs Videos mit einer Laufzeit von 23 Minuten beleuchtet Michael Graf unter anderem die Fraktionen, die Strategiekarte sowie die packenden Seeschlachten.

DVD-XL-Highlights



**Vollversion
Anno 1602**

Das nächste Anno ist noch zu weit weg? Anno 1602 füllt die Wartezeit durch sein grandioses Endlos-spiel locker aus. Unsere Königs-Edition bietet zusätzlich die beiden gelungenen Addons des Aufbau-Klassikers.

Client Bounty Bay Online

Unser Client zum Piraten-Rollenspiel Bounty Bay Online versorgt Sie mit einem GameStar-exklusiven Grauwolf als Pet und zusätzlicher Ausrüstung.



120 Report Nur deutsche Spieler leiden unter beschnittenen Spielen? Von wegen! Im Vergleich zu anderen Ländern haben wir's noch gut.



139 Hardware-Trends 2009 Gewinnt Intel oder AMD das Prozessor-Duell 2009? Was ist eigentlich mit Windows 7? Ein Ausblick.



42 Die Battlefield-(R)evolution EA baut seine Kult-Marke mit gleich drei Spielen aus: Battlefield 1943, Battlefield Heroes und Battlefield: Bad Company 2. Wir stellen die Titel vor und erklären die Strategie dahinter.

Tests

Action

Action-Hitliste	69
Silent Hill: Homecoming	70
X-Blades	72

Strategie

Strategie-Hitliste	75
Empire: Total War	76
Puzzle Quest: Galactrix	81
Dawn of War 2	82
Grand Ages: Rome	84
Brigade 7.62: High Calibre	86
Panzers: Cold War	88

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	91
Ceville	92
Die Kunst des Mordens: Der Marionettenspieler	95
Fallout 3: Operation Anchorage	96
Simon the Sorcerer: Wer will schon Kontakt?	98

Sport

Sport-Hitliste	101
Football Manager Live	102

Service

Überblick: Preise & Patches	106
Überblick: Budget-Spiele	108
Überblick: Aktuelle Mods	110

Magazin

Leserbriefe	114
Fehler!	115
GameStar Interaktiv: »Spielekostüm«	117
Verlosung	118
Report: [zensiert!]	120
Report: Furchtbare Fortsetzungen	124
Hall of Fame: Empire	128

Hardware

Hardware

Hardware-News	136
Hardware-Referenzklassen	137

Schwerpunkt

Hardware-Trends 2009	139
Grafikkarten	140
Prozessoren, Mainboards & Speicher	142
Internet, Windows & Co.	144
Notebooks	146
TFT-Monitore	148

Test des Monats

22-Zoll-TFTs bis 200 Euro	150
---------------------------------	-----

Tool des Monats

Videos zur Konsole streamen mit PS3 Media Server	154
---	-----

Einzeltests

Neue AMD-Prozessoren: Phenom II X4 für AM3 und DDR3-Speicher	152
Soundkarte: Auzentech X-Fi Forte 7.1	154
Headset: Steelseries 5H V2	154
Maus: Microsoft Sidewinder X8	155
Notebook: MSI GT627	155
Gehäuse: Antec Sonata Elite	155

Service

TECHtelmechtel	156
Einkaufsführer	158

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	161
Impressum / Vorschau	162

Spiele in dieser Ausgabe

Aliens vs. Predator 3	News	10	Goin' Downtown	Budget	108
Aliens: Colonial Marines	News	10	Grand Ages: Rome	Test	84
Anno 1404	Titelstory	24	GTA 4	Patches	107
Batman: Arkham Asylum	Preview	60	GTA 4: Lost & Damned	Preview	64
Battlefield 1943	Preview	43	Guitar Hero 3	News	12
Battlefield Heroes	Preview	46	Hearts of Iron 3	Preview	16
Battlefield: Bad Company 2	Preview	45	Jumpgate Evolution	Preview	19
Black Mirror 2	Preview	62	Left 4 Dead	News	13
Bounty Bay Online	News	13	Max Payne 2: Mona: The Assassin	Mods	110
Brigade 7.62: High Calibre	Test	86	Metin 2	News	11
Call of Duty: World at War	Patches	106	NBA 2K9	Budget	108
Call of Juarez: Bound in Blood	Preview	16	Panzers: Cold War	Test	88
Ceville	Test	92	Puzzle Quest: Galactrix	Test	81
Civilization 4: Fall from Heaven 2	Mods	111	Red Dead Redemption	News	12
Crysis: Warhead	Patches	107	Saints Row 2	News	10
Das Schwarze Auge: Demonicon	Preview	54	Patches	106
Dawn of War 2	Test	82	Silent Hill: Homecoming	Test	70
Dead Rising 2	News	11	Simon the Sorcerer: Wer will schon Kontakt?	Test	98
Demigod	Preview	48	Spore: Galactic Adventures	Preview	19
Der Pate 2	News	10	Stranglehold	Patches	107
Die Kunst des Mordens: Der Marionettenspieler	Test	95	Stronghold Crusader: Extreme	Patches	107
Die Sims 3	News	10	Terminator: Die Erlösung	Preview	21
Divinity 2	Preview	50	The Book of Unwritten Tales	Preview	53
DJ Hero	News	13	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Preview	17
Dragon Age: Origins	News	10	The Void	Preview	21
Empire: Total War	Test	76	The Witcher	Budget	108
Empire: Wargame of the Century	Klassiker	128	Unreal Tournament 3: Prometheus	Mods	110
Fallout 3: Operation Anchorage	Test	96	X-Blades	Test	72
Football Manager Live	Test	102	X-Men Origins: Wolverine	Preview	66

Die internationale Fassung von **Saints Row 2** ist in Deutschland nicht spielbar.



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

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Keine Spiele für Deutschland?

THQ verweigert deutschen Käufern der hierzulande indizierten Version von Saints Row 2 die Online-Aktivierung per Steam.

Wer in Deutschland ungeschnittene Medien nutzen will, muss mitunter auf internationale Händler ausweichen. Insbesondere indizierte Spiele werden bei vielen deutschen Unterhaltungsmärkten nicht angeboten. Noch mal zur Erklärung: Indizierte Titel sind nicht verboten, sondern dürfen ausschließlich Volljährigen zugänglich gemacht werden. Doch seit Anfang Februar beliefert der englische Ableger des Internet-Verandhandels Amazon keine deutschen Kunden mehr mit Medien

für Erwachsene. Selbst auf mehrfache Anfrage hin will die Firma die Entscheidung bis zu unserem Redaktionsschluss nicht begründen. Dann der nächste Schreck: Als deutsche Kunden die internationale Version von **Saints Row 2** über die Internet-Plattform Steam freischalten wollen, weigert sich das Programm. Der zuständige Publisher THQ erklärt, das Spiel sei indiziert. Deshalb sei es mit einem deutschen Steam-Account nicht möglich, die internationale Version zu aktivieren. Die Kunden sind empört: Als Volljährige haben sie die indizierte Fassung von **Saints Row 2** legal gekauft, werden nun aber trotzdem ausgesperrt. Denn THQ fürchtet, auch

Minderjährige könnten an das Spiel gelangen und es per Steam freischalten. Das könnte die Staatsanwaltschaft dann als »Zugänglichmachen eines jugendgefährdenden Mediums« auslegen und THQ den Prozess machen. Dabei sollte der Nutzer indizierter Spiele bereits beim Kauf nachgewiesen haben, dass er volljährig ist. Doch THQ vertraut nicht darauf, dass die Gerichte das ebenfalls so sehen: Die Rechtsunsicherheit sei hier einfach zu groß. Electronic Arts sieht das nicht so eng. Die Originalfassung von **Left 4 Dead** landete zwar auch auf dem Index, lässt sich aber weiterhin problemlos über Steam aktivieren. THQ wehrt sich gegen den Vor-

wurf, mit der Aktivierungs-Verweigerung nur die Verkäufe innerhalb Deutschlands ankurbeln zu wollen. Dazu Jochen Langenbach, leitender PR-Manager des Publishers: »Viele Leute wollen Spiele entweder ungeschnitten oder gar nicht. Die kaufen selbst dann nicht die deutsche Version, wenn wir sie aus der internationalen aussperren.« Das Beispiel **Dawn of War 2** zeige, dass es THQ nur um den Jugendschutz geht: Das Strategiespiel lässt sich versionsunabhängig per Steam aktivieren. Käufer der indizierten Fassung von **Saints Row 2** müssen sich jetzt mit ihrem Händler auseinandersetzen – THQ übernimmt für die Importe keine Verantwortung. **FAB**

Verschiebungen bei EA



Der Pate 2 darf erst im April in die Läden.

Electronic Arts verzögert aus taktischen Gründen die Auslieferung von drei fast fertigen Spielen.

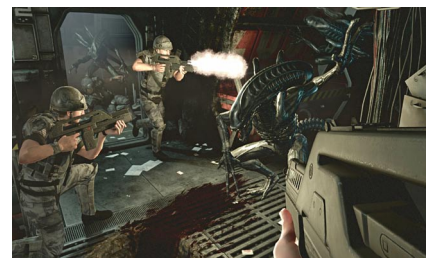
Das aktuelle Geschäftsjahr des Publishers Electronic Arts wird Ende März voraussichtlich mit wenig erfreulichen Zahlen enden. Weil sich das in den nächsten Wochen ohnehin nicht mehr ändern lässt,

konzentriert sich EA offenbar ganz auf das kommende Geschäftsjahr – und verschiebt deshalb drei erfolgversprechende Titel. Der wohl größte Hoffnungsträger der Firma: **Die Sims 3**. Die Lebenssimulation kommt nun erst am 4. Juni in die Läden. Offizieller Grund: Die Marketing-Kampagne müsse noch verfeinert werden. Die PC-Version des Rollenspiels **Dragon Age: Origins** dürfte wie **Die Sims 3** nahezu fertig sein, wird aber dennoch erst Ende des Jahres ausgeliefert – zusammen mit der Konsolenfassung. So will EA die Werbemaßnahmen bündeln. **Der Pate 2** verspätet sich ebenfalls und erscheint am 10. April. Vermutlich will EA der Konkurrenz **Resident Evil 5** und **Killzone 2** aus dem Weg gehen. **FAB**

Aliens vs. Predator 3

Nächstes Jahr geht der packende Dreikampf zwischen Aliens, Weltraum-Marines und waffenstarrenden Predators weiter.

Die beiden Spiele der **Aliens vs. Predator**-Reihe zählen zu den spannendsten Vertretern des Ego-Shooter-Genres. Nun haben Sega und Twentieth Century Fox die Fortsetzung der Serie angekündigt: **Aliens vs. Predator 3** soll Anfang 2010 erscheinen. Für die Entwicklung ist wieder das unabhängige Studio Rebellion zuständig – die haben vor zehn Jahren schon den ersten Teil entwickelt. Bei Gearbox, den Schöpfern von **Brot-her in Arms**, ist derzeit außerdem der Taktik-Shooter **Aliens: Colonial Marines** in der Mache, und Obsidian (**Neverwinter Nights 2**) werkelt angeblich an einem Rollenspiel im **Aliens**-Universum. Wann und ob diese beiden Titel erscheinen, ist allerdings bislang noch ungewiss. **FAB**



Sega hat von den drei angekündigten Titeln bislang nur Bilder des Taktik-Shooters **Aliens: Colonial Marines** veröffentlicht.

Dead Rising 2 lässt Hunderte von Zombies gleichzeitig herumwanken.

Dead Rising 2

Zombies wanken durch ein amerikanisches Casino. Körperteile und Würfel fallen – die höchste Augenzahl gewinnt.

Wenn Sie noch nie von **Dead Rising** gehört haben, dann mag das zwei Gründe haben: Das Zombie-Metzelspiel erschien nur für Konsolen und verschwand in der bundesweiten Beschlagnahme. Der Publisher Capcom hat nun den zweiten Teil angekündigt (und zwar auch für den PC), und der dürfte sich nur unwesentlich vom Vorgänger unterscheiden. Schauplatz ist zwar diesmal ein Casino der fiktiven Glücksspiel-Metropole Fortune City und kein Einkaufszentrum, dennoch werden Sie sich auch in **Dead Rising 2** vom kanadischen Entwickler Blue Castle Games durch Abertausende von Zombies hauen, stechen oder schießen. Nahezu jedes Objekt im Spiel dient Ihnen dabei als Waffe – von der Topfpflanze über die Kaffeemaschine bis hin zu E-Gitarren oder Golfschlägern. Zombie-Fans hoffen natürlich, dass sich auf dem Gelände auch ein Baumarkt befindet – für die Rasenmäher und Kettsägen, die den Vorgänger in die Beschlagnahme schickten. **FAB**

► [GameStar.de-Quicklink: 6003](http://GameStar.de-Quicklink:6003)



Das Opfer hatte viel Geld in die **Ausrüstung** seines Metin2-Charakters gesteckt.

Online-Kriminalität

Deutsche Behörden ermitteln im Fall eines Item-Diebstahls in einem Online-Rollenspiel.

Ein ungewöhnlicher Fall von Diebstahl beschäftigt gerade die Bochumer Polizei: Einem 45 Jahre alten Spieler des Online-Rollenspiels **Metin2** sind virtuelle Gegenstände im Wert von über 1.000 Euro entwendet worden. Wie die Ausrüstung abhanden kam, ist bislang nicht geklärt. Gameforge, der Betreiber des Spiels, schließt eine Fehlfunktion oder Manipulation seiner Server aus. Der Täter müsse die Zugangsdaten des Mannes ausspioniert haben. Tatsächlich kommt als Straftat eher ein Vergehen nach §303a StGB wegen Datenveränderung in Frage als ein Diebstahl. Dieser setzt nämlich die Wegnahme einer beweglichen Sache voraus – dazu zählen keine virtuellen Objekte. Deutsche Behörden betreten mit dem Fall Neuland, in Südkorea hat es jedoch schon Prozesse zu ähnlichen Fällen gegeben. Die wurden allerdings meist außergerichtlich gelöst. **FAB**

Quelle: GameStar-Mitmachertagen 03/2009

Phenom-II-Probleme mit DDR3

In seltenen Fällen kann es bei den neuen Phenom-II-CPUs in Kombination mit vier DDR3-Speicherriegeln Probleme geben.

Kaum sind die ersten Phenom-II-Modelle für den neuen Sockel AM3 auf dem Markt (siehe Test auf Seite 152), machen bereits Meldungen über Probleme in Kombination mit DDR3-Speicher die Runde. Der Grund: Laut einem AMD-Dokument kann es bei den AM3-Phenoms zu Abstürzen kommen, sobald Sie vier DDR3-1333-Speicherriegel einsetzen. Mit nur zwei Modulen gibt's dagegen keine Probleme. Bis zu einer endgültigen Lösung seitens AMD können Sie den Fehler durch das Heruntertakten der vier Riegel auf DDR3-1066-Geschwindigkeit umgehen. Allerdings sollten Sie sich von den Meldungen nicht verunsichern lassen: Wir haben in der Redaktion versucht, den Fehler mit vier DDR3-1333-Modulen nachzustellen, konnten aber keinerlei Probleme feststellen. **FK**

► [GameStar.de-Quicklink: 5993](http://GameStar.de-Quicklink:5993)

»Gitarrespielen ist kein ver*cktes Videospiel.«

Der Oasis-Gitarrist Noel Gallagher über die Guitar-Hero-Serie.



Insel Deutschland

Globalisierung ist toll – zumindest für viele Firmen. So verschwand Nokia letztes Jahr aus Bochum, um in Rumänien günstiger zu produzieren. Dem mündigen Bürger erschließen sich aber auch grenzübergreifende Einsparmöglichkeiten. Indem er in Deutschland übertriebene Waren boykottiert und diese im Ausland einkauft – zum Beispiel in England. Das britische Pfund ist günstig wie nie; schlecht für die britische Industrie, gut für uns. Bei Amazon.co.uk kosten Spiele derzeit fast nur halb so viel wie beim deutschen Online-Händler! Weiterer Vorteil für Erwachsene: Im Ausland kommen volljährige Spieler an die ungeschnittene Version ihres Lieblingsspiels – kein grünes Blut, keine albern umbenannten Waffen und meist deutlich bessere (allerdings englische) Synchronsprecher.

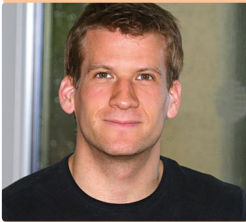
Nur geht die Globalisierung manchem Versandhändler zu weit. Amazon.co.uk versendet plötzlich viele Spiele nicht mehr nach Deutschland. Warum? Voreilender Gehorsam, weil sich Amazon.co.uk auf einmal Gedanken über den deutschen Jugendschutz macht? Nur ein Fehler im System, wie Amazon in automatisch generierten E-Mails behauptet? Ich glaube viel mehr, dass Amazon.de viele Kunden an die günstigere, britische Tochter verliert und deswegen die Schotten dicht macht.

Aus so einem Verhalten ziehe ich Konsequenzen: Weder kaufe ich Produkte von Firmen, deren Geschäftsgebaren mir missfällt. Noch bestelle ich bei Händlern, die mich gängeln wollen. Gibt ja schließlich noch mehr Angebote im Internet – auch in England.

Hendrik Weins, Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Leser-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Grand Theft Auto 4
2	(3)	Call of Duty 4: Modern Warfare
3	(1)	Fallout 3
4	(4)	World of Warcraft
5	(5)	Call of Duty: World at War
6	(8)	Crysis
7	(9)	Das Schwarze Auge: Drakensang
8	(6)	Warcraft 3
9	(11)	Battlefield 2
10	(14)	Counterstrike: Source
11	(10)	Diablo 2
12	(19)	Half-Life 2
13	(17)	Medieval 2
14	(7)	Sacred 2
15	(12)	Left 4 Dead
16	NEU	Team Fortress 2
17	(16)	Gothic 3
18	(15)	Dead Space
19	(13)	Far Cry 2
20	NEU	Anno 1701



Jubel-PRler

Unterhalten sich zwei User im Forum eines beliebigen Online-Magazins. »Hey Leute«, ruft der eine, »kennt ihr schon Monsterkiller X, das neue Superspiel aus dem Hause XY? Beinharte Action, sag' ich euch!« Antwortet der zweite: »Das klingt umwerfend! Hast du ein paar brandheiße Infos für mich?!« »Na klar«, weiß der erste, »das wird Ballerspaß pur! Jede Menge Waffen, fetzige Techno-Beats und eine Heldin, die ordentlich Holz vor der Hütte hat!« Der zweite wieder: »Total crazy! Ich kann es kaum erwarten, Monsterkiller X zu daddeln!«

Wenn die beiden klingen wie Steve und Nora aus einer dieser Dauerwerbesendungen, dann liegt das daran, dass sie ebenfalls nichts anderes sind als schlechte Schauspieler – nur eben im Netz statt vor einer Kamera. Doch während Steve und Nora dazu stehen, dass sie Reklame machen, verstecken sich die »Foren-Insider« hinter einer falschen Identität – nämlich der von begeisterten Spielern. Virales Marketing nennt sich das euphemistisch, ich nenne es arglistige Täuschung.

Immer wieder geben sich Mitarbeiter von Spielefirmen als normale User aus, um Diskussionen oder News-Beiträge über ihr Produkt zu beeinflussen. Diese Forums-Täuscher führen die Leser von Online-Magazinen gezielt hinter das Licht und untergraben das Vertrauen in Communitys. Gegen dieses virale Marketing gibt es keine Impfung und keine Medizin, sondern nur Früherkennung. Bleiben Sie also misstrauisch. Und denen sage ich: Verschwindet, spart euch die Zeit und macht lieber Spiele, die so etwas nicht nötig haben!

Fabian Siegmund,
Redakteur
fabian@gamestar.de

Hoch zu Ross:
In **Red Dead Redemption** spielen Sie einen ehemaligen Gesetzlosen im wilden Westen.



Neues von den GTA-Machern

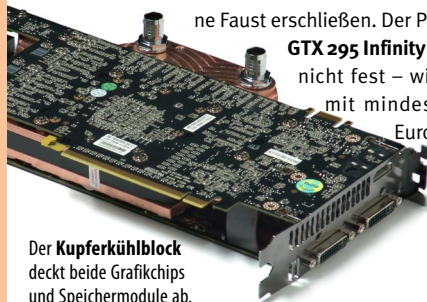
Pferde statt Autos, Trommel-Revolver anstelle von Maschinenpistolen – Rockstar verfrachtet das GTA-Spielprinzip in den Wilden Westen.

In **Red Dead Redemption** spielen Sie einen zwielichtigen Outlaw namens John Marston, der in einer frei begehbaren (und bereitenbaren) Western-Welt tun und lassen kann, was er will. Über die Story des Open-World-Spiels schweigen sich die Entwickler Rockstar San Diego bislang noch aber aus. Grafisch

setzt **Red Dead Redemption** auf die Rage-Engine, die auch schon **Grand Theft Auto 4** schick in Szene gesetzt hat. Hoffen wir nur, dass die Entwickler die Fehler des Schwester-Entwicklerteams Rockstar North nicht wiederholen und bei der PC-Umsetzung bessere Arbeit abliefern. Im Herbst 2009 sollen Sie in den Sonnenuntergang reiten können, zumindest auf der Xbox 360 und der Playstation 3. Eine Bestätigung für den PC steht noch aus – aber das war bei Rockstar ja schon immer so. **HW**

Wassergekühlte GTX 295

Als einer der ersten Hersteller will Zotac auf der Messe Cebit im März eine aufgebohrte Geforce GTX 295 vorstellen. Bei der **Infinity Edition** verbaut Zotac eine Wasserkühlung. Der Kühlblock steckt zwischen den beiden Platinen und kann an bestehende Wasserkühlungen angeschlossen werden (Zotac liefert keine weiteren Bauteile wie einen Radiator oder Schläuche mit). Wegen einer Vorgabe von Nvidia darf Zotac die Karte allerdings nicht von Haus aus übertakten. Die durch die Wasserkühlung entstehenden Reserven können Sie aber natürlich auf eigene Faust erschließen. Der Preis für die **GTX 295 Infinity** steht noch nicht fest – wir rechnen mit mindestens 550 Euro. **DV**



Der **Kupferkühlblock** deckt beide Grafikchips und Speichermodule ab.

Verkaufs-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(4)	WoW: Wrath of the Lich King	
2	(1)	Grand Theft Auto 4	
3	(11)	Counterstrike Source	
4	(3)	Fallout 3	
5	(2)	Call of Duty: World at War	
6	(5)	Fußball Manager 09	
7	(10)	HdR: Die Eroberung	
8	NEU	F.E.A.R. 2	
9	(14)	Sims 2 (Super Deluxe-Edition)	
10	(6)	C&C: Alarstufe Rot 3	
11	(7)	Left 4 Dead	
12	NEU	Burnout Paradise	
13	(12)	Sacred 2	
14	(15)	Call of Duty 4 (GOTY-Edition)	
15	WIEDER DA	Assassin's Creed	
16	(19)	Mirror's Edge	
17	WIEDER DA	World of Warcraft	
18	WIEDER DA	World of Warcraft (Battlechest)	
19	WIEDER DA	Far Cry 2	
20	(8)	Need for Speed: Undercover	

15. Februar 2009 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Guitar-Hero- Weltrekord

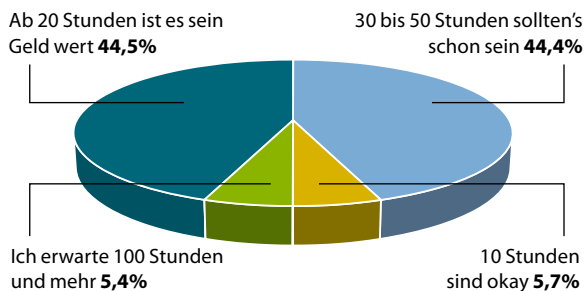
Was muss der junge Bursche geübt haben: Danny Johnson (14) bricht den Weltrekord und etliche Plastik-Gitarren.

Vor offizieller Jury und im Rahmen einer Werbe-Tour für das »Guinness Buch der Rekorde 2009 – Gamer's Edition« erspielte der 14jährige Danny Johnson einen neuen Weltrekord im **Guitar Hero 3**. Mit 973.954 Punkten beim schwersten Lied des Spiels, »Through the Fire and Flames«, schlug der fingerfertige Teenie den alten Rekord um knapp 70.000 Punkte. Eigentlich wäre noch mehr drin gewesen, doch nach 3.558 von insgesamt 3.722 Noten gab die blaue Taste seiner Plastikgitarre den Geist auf. Kein Einzelfall: Rund 80 Controller verwandelte Johnson in neun Monaten zu Schrott. **HW**



Ein 14jähriger hat den Weltrekord in **Guitar Hero 3** gebrochen.

»Wie lange erwarten Sie, von einem sehr spannenden 50-Euro-Spiel unterhalten zu werden?«



Ergebnis: Nur ein winziger Teil der Befragten ist schon mit zehn Stunden zufrieden, die Hälfte fordert 30 Stunden und mehr. Das wirkt sich auf das Kaufverhalten aus: An der Spitze der Charts stehen oft Endlosspiele oder Titel mit gutem Multiplayer-Modus.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 03/2009

Windows 7

Das neue Windows soll günstiger und einheitlicher werden.



Spieler, die bislang Windows XP treu geblieben sind, aber mit dem Gedanken spielen, auf das kommende Windows 7 umzusteigen, haben Grund zur Freude. Denn entgegen der ersten Ankündigung können auch XP-Nutzer mit einer günstigen Upgrade-Lizenz auf den Vista-Nachfolger aufrüsten – eine Neuinstallation wird aber dennoch nötig. Apropos günstig: Im Vergleich zu Vista sollen die Preise für Windows 7 unmerklich niedriger ausfallen. Auch der Versions-Wirrwarr wird wohl deutlich entschlackt. So wird es zwar insgesamt sechs unterschiedliche Versionen geben, allerdings nur drei in Deutschland. Wie schon bei Vista heißt die interessanteste Variante »Home Premium«. Die überflüssigen Extras der Ultimate-Variante von Vista soll es in Windows 7 nicht mehr geben. Gerüchten zufolge will Microsoft außerdem eine eigene Ladenkette ins Leben rufen, um die Vorteile von Windows besser zu bewerben – ähnlich wie es Apple mit den Apple-Stores vormacht.

HW

News-Ticker

- **Midway pleite:** Midway hat in den USA Insolvenz angemeldet – der Publisher ist bankrott. Um die Zukunft der Firma steht es schlecht, doch das fast fertige Actionspiel The Wheelman dürfte noch erscheinen.
- **Playstation 4 von Intel:** Intel wird für Sony den Grafikchip der PS4 bauen. In der PS3 werkelt eine GPU von Nvidia, doch die schneidet im Vergleich zum AMD-Chip der Xbox 360 schlechter ab.
- **DJ Hero:** Der Activision-Chef Bobby Kotick hat für 2009 mit DJ Hero ein Musikspiel angekündigt, bei dem Sie mit einem Plattenteller-Controller Musik abmischen können.
- **Günstige USB-Sticks:** Nicht nur Arbeitsspeicher profitiert von den niedrigen Speicherpreisen, auch USB-Sticks sind billig wie nie. So sind Angebote von 16-GB-Sticks für knapp 20 Euro keine Seltenheit mehr.
- **Giga macht dicht:** Der Spielefernseher (Premiere) schließt seine Pforten. Ab sofort werden keine Sendungen mehr produziert, Ende März wird der Betrieb ganz eingestellt.
- **Left 4 Dead:** In den nächsten Wochen erscheint ein kostenloses Addon für Left 4 Dead. Das enthält zwei neue Kampagnen sowie einen Survival-Modus mit zwölf Levels. Darin müssen Sie möglichst lange gegen immer neue Wellen von Infizierten bestehen.

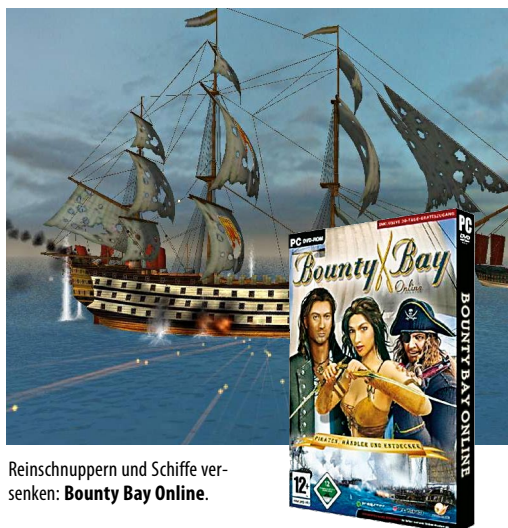
Bounty Bay Online

Exklusives Item-Paket für GameStar-Leser.

Frogster spendiert GameStar-Lesern, die jetzt beim Online-Rollenspiel **Bounty Bay Online** einsteigen, drei besondere Items. Einen exklusiven Grauwolf, ein Erste-Hilfe-Paket für den treuen Begleiter sowie fünfmal doppelte Erfahrungspunkte für je eine Stunde Spielzeit. Das Paket steht allerdings nur für Neueinsteiger bereit, und nur auf den beiden kostenlosen Servern. Da zahlen Sie keine Monatsgebühren, stattdessen finanziert sich **Bounty Bay Online** hier über den Item-Shop. Die drei Goodies haben dort einen Wert von 160 Punkten – das entspricht etwa sieben Euro. Um sich das Paket abzuholen, installieren Sie den speziellen Client von unserer DVD.

► **GameStar.de-Quicklink:** 6002

FAB



Reinschnuppern und Schiffe versenken: **Bounty Bay Online.**

Termin-Update

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

Das kommt im März

Spiel	Publisher	Datum
Battleforge	Electronic Arts	26.03.2009
C&C: Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand	Electronic Arts	12.03.2009
Damnation	Codemasters	März
Empire: Total War	Sega	04.03.2009
Fallout 3: The Pitt	Bethesda	März
Grey's Anatomy	Ubisoft	12.03.2009
H.A.W.X.	Ubisoft	12.03.2009
Panzers: Cold War	Atari	12.03.2009
Runes of Magic	Frogster	19.03.2009
Simon the Sorcerer 5	TGC	26.03.2009
Spore: Galactic Adventures	Electronic Arts	19.03.2009
Still Life 2	Rondomedia	30.03.2009
The Book of Unwritten Tales	HMH	26.03.2009
Velvet Assassin	CDV	26.03.2009
Wanted	Warner Bros.	24.03.2009
World in Conflict: Soviet Assault	Ubisoft	12.03.2009

Arcania: A Gothic Tale

Bislang sind wir davon ausgegangen, dass der nächste Gothic-Teil Anfang 2010 erscheint. Inzwischen bekräftigt der Publisher Jowood: Es soll noch 2009 klappen.



Bionic Commando

Das originale Actionspiel Bionic Commando hat einen Termin, zumindest auf den Konsolen. Da erscheint es im Mai, auf dem PC »in den darauffolgenden Monaten«.

NEU

In dieser Ausgabe erstmals in einer Preview vorgestellt.

UPDATE

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

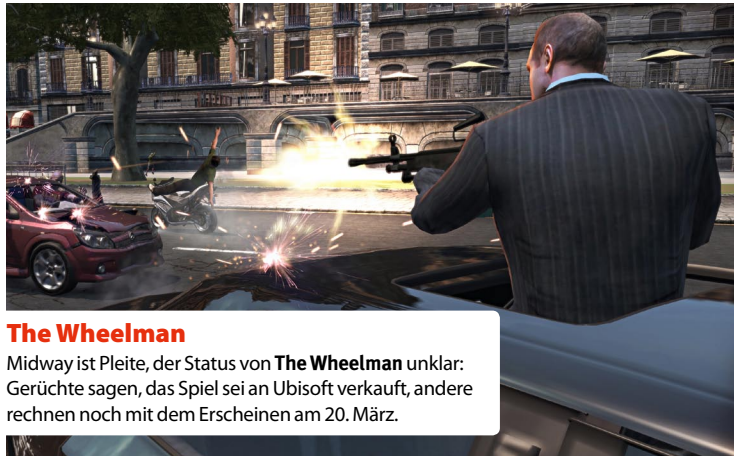
Eine Potenzial-einschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	NCsoft	10/08	–	4. Quartal 2009
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06	–	2009
UPDATE	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2009
UPDATE	Anno 1404	Aufbauspiel	Related Designs	11/08, 03/09, 04/09	Ausgezeichnet	2. Quartal 2009
UPDATE	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08	–	4. Quartal 2009
	Arma 2	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	03/08, 11/08	Gut	2009
NEU	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Rocksteady	04/09	–	Mai 2009
NEU	Battlefield 1943	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	2. Quartal 2009
NEU	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Digital Illusions	04/09	–	1. Quartal 2010
UPDATE	Battlefield Heroes	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/08, 11/08, 04/09	Gut	2. Quartal 2009
UPDATE	Battleforge	Echtzeit-Strategie	EA Phenomic	07/08, 09/08	Sehr gut	26. März 2009
UPDATE	Battlestations: Pacific	Action-Strategie	Eidos Hungary	–	–	24. April 2009
	Bionic Commando	Actionspiel	Grin	08/08	–	2. Quartal 2009
UPDATE	Black Mirror 2	Adventure	Cranberry Production	04/09	–	August 2009
	Borderlands	Actionspiel	Gearbox	11/07	–	2009
UPDATE	C&C: Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand	Echtzeit-Strategie-Addon	EA Los Angeles	03/09	–	12. März 2009
NEU	Call of Juarez: Bound in Blood	Actionspiel	Techland	–	–	2. Quartal 2009
	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/09	–	3. Quartal 2009
UPDATE	Company of Heroes: Tales of Valor	Echtzeit-Strategie-Addon	Relic	–	Passabel	10. April 2009
UPDATE	Damnation	Actionspiel	Blue Omega	05/08, 10/08	Sehr gut	März 2009
	Dark Void	Actionspiel	Airtight Studios	–	–	2. Quartal 2009
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Action-Rollenspiel	Silver Style	–	–	2009
UPDATE	Demigod	Strategie-Rollenspiel	Gas Powered Games	04/08, 04/09	Sehr gut	Ende April 2009
UPDATE	Der Pate 2	Actionspiel	EA Redwood Shores	10/08, 03/09	Sehr gut	10. April 2009
	Deus Ex 3	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	–	2010
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08	–	2010
UPDATE	Die Sims 3	Aufbauspiel	Maxis	05/08, 02/09	Ausgezeichnet	4. Juni 2009
UPDATE	Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Bioware	01/07, 09/08, 11/08, 03/09	Sehr gut	4. Quartal 2009
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
	Dungeon Hero	Action-Rollenspiel	Firefly	05/08	–	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
NEU	Fuel	Rennspiel	Asobo Studios	–	–	Mai 2009
	Ghostbusters: The Video Game	Actionspiel	Terminal Reality	02/09	–	19. Juni 2009
NEU	GTA 4: Lost & Damned	Actionspiel-Addon	Rockstar	04/09	Ausgezeichnet	2. Quartal 2009

Operation Flashpoint 2

Codemasters hat das Zeitfenster für den mit Spannung erwarteten Taktik-Shooter **Operation Flashpoint 2** eingegrenzt: Im Sommer 2009 soll's soweit sein.



The Wheelman

Midway ist Pleite, der Status von **The Wheelman** unklar: Gerüchte sagen, das Spiel sei an Ubisoft verkauft, andere rechnen noch mit dem Erscheinen am 20. März.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	↑	3
3	Starcraft 2	↑	4
4	Mafia 2	↓	2
5	Anno 1404	↑	6
6	Dragon Age: Origins	↑	10
7	Risen	↑	—
8	Half-Life 2: Episode 3	↑	9
9	Bioshock 2: Sea of Dreams	↓	7
10	Arcania: A Gothic Tale	↑	11
11	Alan Wake	↓	8
12	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	16
13	Battlefield Heroes	↑	14
14	Die Sims 3	↓	12
15	Star Wars: The Old Republic	↑	20
16	Colin McRae: Dirt 2	↓	13
17	Mass Effect 2	↑	24
18	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	↑	—
19	Resident Evil 5	↑	21
20	Jagged Alliance 3	↓	18
21	Aliens: Colonial Marines	↑	23
22	Ghostbusters: The Video Game	↑	25
23	Star Trek Online	↑	—
24	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	↑	—
25	Der Pate 2	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 03/09

UPDATE	H.A.W.X.	Action-Simulation	Ubisoft Bukarest	06/08, 08/08	Gut	12. März 2009
	Haunted	Adventure	Deck 13	—	—	3. Quartal 2009
NEU	Hearts of Iron 3	Strategiespiel	Paradox	—	—	3. Quartal 2009
	Huxley	Multiplayer-Shooter	Webzen	—	—	2009
UPDATE	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	2. Quartal 2009
	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	2009
	Mafia 2	Actionspiel	Illusion Softworks	11/07, 06/08	—	2009
UPDATE	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	12/06, 08/08, 11/08	—	3. Quartal 2009
NEU	Overlord 2	Action-Adventure	Triumph Studios	—	—	Juni 2009
	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
UPDATE	Riddick: Assault on Dark Athena	Actionspiel	Starbreeze	02/09	Sehr gut	2. Quartal 2009
	Risen	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/08, 03/09	—	4. Quartal 2009
UPDATE	Runes of Magic	Online-Rollenspiel	Runewalker Entertainment	03/09	Sehr gut	19. März 2009
	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07	—	2009
NEU	Spore: Galactic Adventures	Strategie-Addon	Electronic Arts	—	—	19. März 2009
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/07, 09/07, 12/08	Sehr gut	2009
	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	—	—	2009
UPDATE	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	—	—	2010
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08	—	2010
	Still Life 2	Adventure	Microids	—	—	30. März 2009
UPDATE	Street Fighter 4	Prügelspiel	Dimps	08/08	Sehr gut	2. Quartal 2009
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08	—	2009
UPDATE	The Book of Unwritten Tales	Adventure	King Art	09/08, 04/09	Sehr gut	26. März 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. März 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	—	2009
	Venetica	Action-Rollenspiel	Deck 13	07/08, 10/08, 02/09	Sehr gut	3. Quartal 2009
UPDATE	Velvet Assassin	Actionspiel	Replay Studios	12/01, 09/06, 05/08	—	26. März 2009
UPDATE	Wanted	Actionspiel	Grin	—	—	24. März 2009
	White Gold	Rollenspiel-Shooter	Deep Shadows	—	Passabel	2009
UPDATE	Wolfenstein	Ego-Shooter	Raven Software	02/09	—	3. Quartal 2009
NEU	X-Men Origins: Wolverine	Actionspiel	Raven Software	04/09	—	Mai 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.

Call of Juarez Bound in Blood

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2009**
► Hersteller **Techland / Ubisoft** ► Status **zu 80% fertig**
► GameStar.de **Quicklink 5894** ► Potenzial –

Wie Gold ein Brüderpaar entzweit: **Bound in Blood** erzählt die Vorgeschichte zu **Call of Juarez** und baut den schicken Western-Shooter an vielen Stellen aus.

Als ob die Western-Ikone Sergio Leone das Drehbuch geschrieben hätte: Auf einer Ranch in

Georgia aufgewachsen schließen sich Thomas McCall und sein gläubiger Bruder Ray den Konföderierten an, kämpfen im amerikanischen Bürgerkrieg, desertieren und machen sich schließlich auf die Suche nach dem legendären Gold von Juarez (das Thomas' Sohn Billy »Die Kerze« im Vorgän-



Ray McCall ballert noch immer am liebsten mit zwei Revolvern – gleichzeitig.



Unschärfe-Effekte kennt man schon aus dem Vorgänger, so hübsche **Explosionen** allerdings nicht.

ger fand). Der polnische Entwickler Techland lässt in **Bound in Blood** kein Klischee aus: Im Verlauf treffen die Brüder auf einen abtrünnigen Apachen-Häuptling, schlagen sich mit mexikanischen Banditen herum und bekommen es mit einem rachsüchtigen Colonel zu tun. Gut: Anders als im ersten Teil dürfen Sie zu Beginn jedes Abschnitts frei wählen, ob Sie mit dem schießwütigen Ray oder dem eher auf Schleicheinlagen spezialisierten Thomas ins Gefecht ziehen. Ob die praktische Zeitlupen-Funktion wieder mit von der Partie

ist, steht noch nicht fest. Dafür sollen die Revolver, Flinten, Wurfmesser und Dynamitstangen nun aufrüstbar sein und zusätzliche Feuermodi bieten, wenn die Helden durch regelmäßige Treffer in Folge »Konzentration« aufbauen. Zudem verspricht Techland mehr Zusammenarbeit zwischen den Brüdern. So erklimmt beispielsweise Thomas mit seinem Lasso einen Felsvorsprung, um Ray anschließend hochzuziehen. Das schreit förmlich nach einem Koop-Modus – doch den wird es in **Bound of Blood** nicht geben. **DM**



Das Kriegsgeschehen verwalten Sie über zahlreiche Menüs und detailarme **Landkarten** – hässlich, aber praktisch.

Hearts of Iron 3

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **3. Quartal 2009** ► Hersteller **Paradox / Deep Silver**
► Status **zu 60% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 5717** ► Potenzial –

Der dritte Teil der Strategieserie soll noch umfangreicher und komplexer als die Vorgänger werden – aber gleichzeitig zugänglicher.

Johan Andersson liebt Landkarten. Kein Wunder also, dass Sie in den hochkomplexen Globalstra-

tegiespielen der **Europa Universalis**- und **Hearts of Iron**-Serien jede Menge davon zu Gesicht bekommen, schließlich war der Skandinavier als Chefentwickler für die Titel verantwortlich – und ist es erneut für **Hearts of Iron 3**. Anderssons Motto für die kommende Epi-

sode: mehr, mehr, mehr! Aus den 2.500 Provinzen des Vorgängers werden mehr als 10.000, statt rund 80 Ländern stehen nun 150 Nationen zum Spielbeginn zur Wahl. Zudem unterscheiden sich die einzelnen Staaten durch individuelle Fähigkeiten. So mobili-

siert Deutschland beispielsweise besonders schnell seine Truppen, während Russland vom Handel mit seinen Satellitenstaaten profitiert. Die rudimentären Geheimdienstfunktionen aus dem **Hearts of Iron-2-Addon Doomsday** werden ausgebaut und erlauben Industriespionage und Sabotageanschläge. Serienkenner dürfen ihre Divisionen nun bishin zur kleinsten Einheit selbst aufstellen und fechten jede Schlacht wie gewohnt an vorderster Front aus. Neueinsteigern helfen die zuschaltbaren KI-Minister bei der Wirtschaftsverwaltung, Forschung und Kriegsführung. Wer sich auf die Eroberung von Paris konzentrieren will, überlässt dem Computer das Kommando an der Ostfront und über die Infrastruktur, gibt nebenbei noch eine allgemeine Forschungsrichtung vor und kann dann ungestört gen Frankreich ziehen. Dank der aufgeräumten Menüs bleibt der Blick auf die Landkarte dabei fast ungehindert. Hübsche Grafiken dürfen Sie allerdings noch immer nicht erwarten, denn an der schmucklosen Präsentation hat sich seit dem Vorgänger wenig getan. **CHS**

Assault on Dark Athena

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2009** ► Hersteller **Starbreeze / Atari**
 ► Status **zu 90% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 5694** ► Potenzial **Sehr gut**

Was kommt raus, wenn man Stirb langsam, Rambo und die Borg mischt? Ganz viel Blut.

Richard B. Riddick, der derbste Messerstecher des Universums, erlebt in **Assault on Dark Athena** sein fünftes Abenteuer – das eigentlich sein zweites ist. Zur Erklärung: **Dark Athena** schließt unmittelbar an **Escape from Butcher Bay** an. Die beiden Ego-Shooter erzählen die Vorgeschichte des Kinofilms **Pitch Black**. Auf den folgt der Zeichentrickfilm **Krieger der Finsternis**, danach kommt das vorläufige Ende der Saga mit **Chroniken eines Kriegers**. Aber zurück zum Anfang: Riddick ist gerade aus dem Hochsicherheits-Knast Butcher Bay geflohen, da wird er vom Riesenraumschiff **Dark Athena** geschnappt. Dessen Captain, die ebenso kühle wie gefährliche Revas, jagt Menschen, um sie in willenlose, borg-ähnliche Drohnen zu verwandeln. Mit ihrer Zombiarmee

und einem Trupp Söldner plündert sie dann wehrlose Kolonien aus.

Riddick macht sich daran, Revas zu stoppen. **Dark Athena** funktioniert dabei genau wie der Vorgänger: Riddick schleicht mit Mes-

sern bewaffnet durch die Dunkelheit und knipst die Besatzungsmitglieder in blutigen Zweikämpfen aus. Vorteil Riddick: Da seine Augen auch die Dunkelheit durchdringen, schlägt er gern und gna-

denlos aus dem Schatten zu – dann reicht ein Hieb. Im Spielverlauf ergattert Riddick Schusswaffen oder übernimmt kurzzeitig die Kontrolle über ferngesteuerte Drohnenmenschen. Dann wird **Dark Athena** zum klassischen Ego-Shooter. Riddick-Neulinge können sich freuen: Dem Spiel liegt **Escape from Butcher Bay** in einer grafisch ordentlich aufgehübschten Fassung bei. **FAB**



Spitze Zunge und spitzes Messer: die böse **Captain Revas**. Sie kennt Riddick bereits aus einer früheren Begegnung.

Spore Galactic Adventures

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel-Addon** ► Termin **19.3.2009** ► Hersteller **Electronic Arts**
 ► Status **zu 95% fertig** ► GameStar.de Quicklink **5990** ► Potenzial –



Mit wenigen Mausklicks bauen Sie komplette Planeten.

Electronic Arts spendiert seinem Kreaturenbaukasten kurzweilige Missionen. Und lässt Sie sogar selbst welche bauen.

Wie der Name verrät, erweitert das erste **Spore-Addon Galactic Adventures** die bislang recht öde Weltraum-Epoche. So dürfen Sie künftig mit Ihrer Kreatur auf Planeten landen und insgesamt 30 Missionen erfüllen. Der Clou: Durch den neuen, momentan aber noch etwas fummeligen Szenario-Editor erstel-

len Sie kurzerhand eigene Abenteuer. Planetenoberfläche, Klima, Gebäude, Dialoge, Gegner, Skriptereignisse – alles ist manipulierbar. Vielleicht eine Schatzsuche in einer fallengespickten Burg oder doch lieber der Kampf gegen eine quietschbunte Riesenspinne? An Ideen dürfte es nicht mangeln, immerhin steht Ihnen der schier unendliche Pool der von Fans hochgeladenen Kreationen zur Verfügung. Wir freuen uns schon auf die ersten **Spore**-Varianten von **GTA 4** und **Fallout 3** ...

DM

Jumpgate Evolution

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**
 ► Hersteller **NetDevil / Codemasters** ► Status **zu 70% fertig**
 ► GameStar.de Quicklink **6009** ► Potenzial –



Jumpgate Evolution verspricht Massenschlachten im All mit mehreren hundert Raumschiffen gleichzeitig.

In diesem Spiel gewinnt nicht, wer schneller klickt – hier gewinnt, wer besser fliegt.

In den meisten Online-Rollenspielen haben Duellsiege nur wenig mit Können zu tun. Hauptsache, man hat das schärfere Schwert, die dickere Flinte oder die größere Laserkanone. **Jumpgate Evolution** will das anders machen. In dem actionlastigen Weltraumabenteuer horten Sie zwar auch Handelsgüter, jede Menge futuristische Waffen und eine Sammlung abwechslungsreicher Raumschiffe, der Zweikampf soll dann aber entscheiden, wer seinen Flieger besser im Griff hat – sei es per Maus oder Joystick. **Jumpgate Evolution** orientiert sich damit eher an Klassikern wie **Wing Commander** oder **Elite** und weniger an der direkten Konkurrenz **Eve Online**. **X-Wing Alliance** mit Hunderten von Spielern gleichzeitig? Das könnte spannend werden.

FAB

Overlord 2

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **Juni 2009**
 ► Hersteller **Triumph Studios / Codemasters** ► Status **zu 80% fertig**
 ► GameStar.de Quicklink **5484** ► Potenzial –



Das Römische Reich stand Pate für die Bösewichte.

So fies und gemein die Schergen im ersten Teil auch waren: Sie können noch ganz anders.

Einhörner und Feen werden ver-sklavt, der Dunkle Turm eingeschert – zu Beginn von **Overlord 2** fegt das von den antiken Römern inspirierte Glorreiche Imperium

gnadenlos über das Fantasy-Reich des Overlords hinweg. Also schlüpfen Sie abermals in die Rolle des finsternen Herrschers und lassen bunte Kobolde für sich kämpfen. Die Burschen dürfen neuerdings auf Tieren reiten und deren Talente nutzen. Während etwa grüne Schergen auf Spinnen an Wänden empor klettern, hüpfen die braunen dank ihrer Wölfe über Abgründe. Dadurch basteln die Entwickler nicht nur kniffligere Rätsel, sondern setzen Ihnen auch taktisch anspruchsvollere Endgegner vor – beides sinnvolle Neuerungen.

DM

Terminator Salvation

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **Mai 2009** ► Hersteller **Grin Studios / Warner Bros.**
 ► Status **zu 90% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6010** ► Potenzial –

Die PC-Version wird den **Koop-Modus** auf geteiltem Bildschirm von der Konsolenfassung übernehmen.



Das neue Terminator-Spiel setzt auf erprobte Action-Konzepte.

Aus dem Kino wissen wir: Ein **Terminator** ist so gut wie unzerstörbar. Das Spiel zum kommenden **Terminator-Film Salvation** dagegen nicht. Als uns der skandinavische Entwickler Grin (**Ghost Recon:**

Advanced Warfighter 2, 2007) zur Präsentation des Actionspiels in ein Münchner Hotel lud, sahen wir nur eine mehrere Monate alte Xbox-360-Fassung. Die Festplatte mit der neusten PC-Version hatte die Reise nicht überstanden – eine Einschätzung zum aktuellen Stand des Titels ist dementsprechend schwierig.

Fest steht: **Salvation** spielt zwei Jahre vor den Ereignissen des gleichnamigen Films. Als aufstrebender Widerstandskämpfer John Connor kämpfen Sie sich im Stil von Epics indiziertem Unreal-Engine-3-Shooter zusammen mit einer Handvoll Soldaten durch das verwüstete, stimmungsvoll umgesetzte Los Angeles der Zukunft und zerlegen einige von Skynets Killermaschinen. Dabei gehen Sie per Knopfdruck in Deckung, um anschließend vorsichtig um die Ecke zu lugen und den Fangschuss zu setzen. Einige Gegner sind nur von hinten verwundbar, also lenken Ihre KI-Mitstreiter die Blechdosen ab, während Sie den Feind umschleichen und sich dessen Schwachstellen vorknöpfen. Auch aus Fahrzeugen dürfen Sie ballern, aber dabei nicht lenken. Außerdem kann Connor Computer hacken und dann für kurze Zeit unter anderem einen Terminator steuern.

In der gezeigten Version fehlten **Salvation** die nötige Dynamik und das Gefühl von Bedrohung, die man im Kampf gegen einen Terminator erwartet. Hieran sowie an der trägen Inszenierung müssen die Entwickler noch tüchtig schrauben. **CHS**

Im Kampf gegen Skynets **Spinnenpanzer** sollten Sie Deckung suchen und blind über die Schulter feuern.



The Void

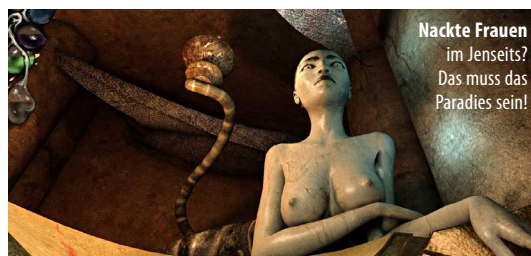
► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **Mai 2009**
 ► Hersteller **Ice-Pick Lodge / Atari** ► Status **zu 80% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 5770** ► Potenzial –

Gibt es ein Leben nach dem Tod? Nein? Aber es gibt ein Spiel nach dem Tod!

Der Held des irren Action-Adventures **The Void** erwacht nach seinem Tod in einer Zwischenwelt. Hier herrschen in zahlreichen Levels elf hübsche, leicht bekleidete Damen – die »Schwestern«. Um zurück ins Leben zu finden, müssen Sie die Mädels befreien, indem Sie ihre Aufpasser, die »Brüder«, besiegen. Dazu

sammeln Sie magische Flüssigkeiten zum Beispiel aus Planzen, nehmen die in Ihren Geisterkörper auf und wandeln sie dort in verschiedenen

Drüsen zu magischen Farben. Mit der Maus zeichnen Sie Runen und andere Formen auf den Monitor und lösen so Aktionen aus, etwa Reden, Benutzen oder Kämpfen. Nur wenn Sie die richtige von sieben Farben mit den passenden Bewegungen kombinieren, können Sie die Schwestern befreien. Wirt? Nun ja, zumindest mal etwas wirklich Neues. **FAB**



Anno 1404



+ GameStar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 5586

+ DVD

Video-Special

Nur gucken, nicht anfassen! Mit einer Mischung aus Neid und Ehrfurcht bestaunen wir die Prachtinsel unseres Mentors Lord Richard Northburgh. Umrahmt von einer gewaltigen Stadtmauer reihen sich Hunderte protzige Patrizier- und Adelshäuser aneinander. Vor den Stadttoren formen Dutzende Weizenfelder, Apfelplantagen und Weinstöcke ein wunderschönes Natur-Mosaik. Eigentlich die perfekte Insel-Idylle – wäre da nicht die riesige Baustelle mitten im Stadtzentrum. Hier soll irgendwann mal der monumentale Kaiserdome stehen. Doch weil die Bauarbeiten nur schleppend vorangehen, braucht Lord Northburgh unsere Hilfe.

Also nicht gucken, anfassen! Denn als weltweit erstes Magazin dürfen wir **Anno 1404** einen

ganzen Tag lang probespielen. Und dabei entdecken wir nicht nur Prachtinseln, sondern auch viele bislang unbekannte Verbesserungen, eine umfangreiche Kampagne sowie ein revolutionäres neues Kampfsystem.

Große Aufgaben

Mit dem Rundflug über die Metropole von Lord Northburgh beginnt nicht nur dieser Artikel, sondern auch die erste Kampagnenmission von **Anno 1404**. Ein cleverer Motivationstrick: Wir müssen zwar erst mal klein anfangen, bekommen aber trotzdem schon mal einen Vorgeschmack darauf, was wir später einmal alles bauen dürfen. Stadt, Landwirtschaft und Dombaustelle präsentiert uns das Spiel in Form einer kleinen Zwischensequenz. Und damit ent-



Unser Mentor **Lord Richard Northburgh** hilft uns sowohl bei den Missionen als auch im Endlosspiel.

Das neue Anno wird schöner, größer und komplexer als sein genialer Vorgänger – so weit, so kalter Kaffee. Aber spielt es sich auch besser? Wir waren weltexklusiv zu Gast beim Entwickler Related Designs, um genau das herauszufinden.



Inhalt

Mega-Preview	24
Mini-FAQ	25
Eine typische Metropole	26
Die neutralen Fraktionen	27
So funktioniert das Kampfsystem	28
Die verbesserte Strategiekarte	30
Die Kriegsindustrie	32

Mini-FAQ

Größer und anspruchsvoller – das klingt verdächtig nach Anno 1503. Wie vermeiden die Entwickler ein weiteres Komplexitätsmonster?

Zum einen wird die Kampagne deutlich einsteigerfreundlicher als in Anno 1503. Sie erspielen sich die vielen Neuerungen Mission für Mission in leicht verdaulichen Häppchen. Zum anderen können Sie das Endlosspiel noch genauer konfigurieren als im Vorgänger und es so exakt an Ihren bevorzugten Spielstil anpassen.

Wie hoch werden die Hardware-Anforderungen?

Noch optimieren die Entwickler. Ihr Ziel ist es, dass Anno 1404 keine höheren Mindest-Anforderungen stellt als der Vorgänger. Bei unserem Probespiel lief es trotz maximaler Details und aktivierter Kantenglättung schon absolut flüssig, allerdings auf einem modernen Quadcore-PC. Fest steht bereits, dass Anno 1404 sowohl von DirectX 10 als auch von Mehrkernprozessoren profitieren wird.

Wird es einen Multiplayer-Modus geben?

Definitiv! Die Entwickler wollten uns zwar noch keine konkreten Details verraten, vieles spricht aber dafür, dass der Multiplayer-Modus noch mal ein gutes Stück umfangreicher wird als in Anno 1701. Wir tippen vor allem auf deutlich mehr Community-Funktionen.

decken wir schon die erste wichtige Verbesserung. Weil die Mainzer Entwickler von Related Designs das Kamerasystem überarbeitet haben, gibt es statt dröger Dauer-Draufsicht nun häufig wechselnde Perspektiven, wodurch die Spielgrafikfilmchen deutlich dynamischer wirken.

Die Kamerafahrt führt uns schließlich zu unserer eigenen

kleinen Insel, wir können endlich mit der Dombau-Unterstützung beginnen. Lord Northburgh erklärt uns Schritt für Schritt und nicht ganz uneigennützig, wie wir unsere erste funktionierende Bauernsiedlung errichten und eine effiziente Holzproduktion hochziehen. Für Anno-Einsteiger ein wunderbar motivierender Kampagnenbeginn – für Serien-

veteranen wie uns trotz dreier Schwierigkeitsgrade ein wenig anspruchslos. Schließlich haben wir die Baureihenfolge Kontor, Marktplatz, Wohnhäuser, Holzfäller, Fischerhütte schon Dutzende Male abgespult. So zumindest unser vorläufiger Eindruck ... bis plötzlich unsere ersten Inselfiedler anfangen, gegen ihre Lebensbedingungen zu protestieren.

Viele Bedürfnisse

Was ist passiert? »Ganz einfach«, so unser altkluger Lord, »ihr habt bei euren Wohnhäusern den Straßenanschluss vergessen.« Im Vorgänger wäre das noch kein Problem gewesen, in Anno 1404 stört es bei unseren Bauern jedoch ganz empfindlich den Wunsch nach Gemeinschaft. Und das liegt am neuen Bedürfnis-



Dramatische Belagerungsschlacht: Wir sollen die Stadt Edenreuth verteidigen. Mit einem Trébuchet ① hat der Feind eine Bresche in unsere Mauer geschlagen. Seine Heerlager ② liegen außerhalb der Reichweite unserer Wachtürme. Sollte die anrückende Armee ③ in die Stadt gelangen, haben wir diese Kampagnenmission so gut wie verloren.



Dank der neuen **Verfolgerperspektive** können wir die Wassereffekte aus nächster Nähe bewundern.

System, das den Siedlungsbau erheblich anspruchsvoller und spannender macht. Unsere Untertanen haben nun je nach Zivilisationsstufe bis zu acht Bedürfnisse, die wir mit Waren, Gebäuden oder eben einem Straßenanschluss befriedigen müssen: Nahrung, Gemeinschaft, Getränke,

Kleidung, Unterhaltung, Luxus und Sicherheit. Bei unseren Bauern ist das noch relativ simpel, zumal die nur vier Bedürfnisse haben: Als Nahrung reicht Fisch, als Getränk Most, um den Glauben kümmert sich eine Kapelle. Das Gemeinschaftsproblem lässt sich mit einem Marktplatz und ein

paar zusätzlichen Wegen ebenfalls fix aus der Welt schaffen.

Übersichtliche Versorgungslücken

Dabei helfen uns diverse kleine, aber feine Bedienungsverbesserung: Wir klicken einfach das Wohnhaus an, in dem die unzufriedenen Bauern leben – wie immer markiert durch einen roten Blitz. Neu ist, dass wir nun durch klar verständliche Icons und Balken auf einen Blick sehen, welche Bedürfnisse in welchem Maße befriedigt werden. Alles, was in unserer Siedlung damit zu tun hat, wird von der Kapelle bis zum Straßenanschluss grün hervorgehoben. Tatsächlich kommen wir beim Probespiel jeder noch so kleinen Versorgungslücke binnen Sekunden auf die Schliche. Keine Selbstverständlichkeit, wenn man bedenkt, dass die letzte Zivilisationsstufe »Adelige« allein für ihr Nahrungsbedürfnis vier unter-

schiedliche Waren verlangt (Brot, Gewürze, Fisch und Fleisch). Unsere Bauern jedenfalls sind schnell wieder glücklich, was wir gleich mal zum Anlass nehmen, ein wenig die Steuern zu erhöhen. Beim logischen Wechselspiel aus Warenversorgung, Steuerersatz und Siedlerzufriedenheit bleibt also alles beim Alten. Gut so, das war schließlich schon im Vorgänger nahezu perfekt.

Kleine Gags

Unsere Holzproduktion läuft nun zwar auf Hochtouren, bis wir aber genügend für eine erste Bretterlieferung beisammen haben, müssen wir noch ein wenig warten. Lord Northburgh bietet uns an, dass wir in der Zwischenzeit gern die riesige Dombaustelle besichtigen können. Wir nehmen sein Angebot wörtlich, klicken auf das Gebäude und entdecken so eine versteckte Bonusaufgabe: Man vermisst den Baumeister,



Die neutralen Fraktionen



Okzident: Hier residiert Lord Richard Northburgh, Berater des Kaisers und gleichzeitig unser Mentor. Northburgh verkauft Waren und verschafft uns immer wieder lukrative Nebenquests. Er gewährt Darlehen, sendet Hilfsflotten, fordert aber auch ab und an Tribute.



Orient: Großwesir Al Zahir greift erst ein, wenn wir die südlichen Inseln entdeckt haben. Sobald wir sein Vertrauen gewonnen haben, hilft er bei der Wüstenerschließung. Im Wesentlichen besitzt er dieselben Fähigkeiten wie Northburgh, allerdings in orientalischer Variante.



Korsaren: Eine stete Gefahr für unsere Handelskonvois! Allerdings können wir für begrenzte Zeit einen kostspieligen Friedensvertrag schließen. Solange das Abkommen aktiv ist, dürfen wir spezielle Güter mit den Korsaren handeln, etwa Schiffe, Kanonen oder Entermannschaften.

der garantiert wieder betrunken in irgendeiner Ecke rumlungert – ob wir ihn nicht finden können? Wir lassen unseren Blick über das detailverliebt animierte Baustellen-Gewusel schweifen, allein hier ist schon mehr los als auf einer kompletten Insel in **Anno 1701**. In der Nähe eines Bauge-

rüsts finden wir schließlich den heftig schwankenden Baumeister, zur Belohnung kassieren wir 1.500 Goldstücke. Die Entwickler wollen in jeder der acht Kampagnen-Missionen viele solcher kleinen Gags, Bonus- und Nebenaufträge verstecken. Ziel ist es vor allem, dass die Inselwelten da-

durch lebendiger und weniger mechanisch wirken.

Dutzende Waren

Das hinzuverdiente Geld können wir gut gebrauchen, da wir nun auf unserer Insel eine Kapelle bauen sollen. Dafür benötigen wir Werkzeuge, die wir zumindest in

dieser Mission nur durch Handel erwerben können – wir dürfen also weder eine Eisenmine noch eine Werkzeugschmiede bauen. Mit diesen künstlichen Beschränkungen wollen die Entwickler sicherstellen, dass sowohl Einsteiger wie auch Profis Stück für Stück und ohne Stress ans stark



Großes Heerlager

Eine typische Metropole

Kleines Heerlager

Feuerwehr

Mühle

Rinderfarm

Für solch eine riesige Stadt werden wir rund acht bis zehn Spielstunden benötigen. Beachten Sie die klare Unterteilung in Produktions- und Wohnbereiche sowie die drei vertretenen Zivilisationsstufen Bürger, Patrizier und Adelige. Daraus ergibt sich ein deutlich natürlicheres Stadtbild als in den Vorgängern.

So funktioniert das Kampfsystem



In Anno 1404 steuern Sie Ihre Armeen nicht mehr direkt, sondern über Militärbauwerke wie das **große** ① und das **kleine Heerlager** ②. Über ein **Menü** ③ können wir dem dazugehörigen Truppenverband Angriffs-, Unterstützungs- und Verlagerungsbefehle erteilen. Hier attackieren unsere Armeen den feindlichen **Brückenkopf** ④.

ausgebaute Wirtschaftssystem herangeführt werden. Denn statt der 35 Warentypen in **Anno 1701** gibt es nun 65. Viele davon müssen sogar mehrfach verwertet werden. So benötigen wir Hanfplantagen nicht nur für die Hemdenherstellung, sondern auch für die Takelagen unserer Schiffe.

Für uns ist das vorerst alles noch Zukunftsmusik. Wir freuen uns vielmehr darüber, dass wir die Werkzeuge aus Lord Northburghs Kontor nun komfortabel per Maus auf unser Schiff ziehen können – eine weitere sinnvolle Bedienungsverbesserung. Die Rückfahrt zu unserer Insel beobachten

wir per [F1]-Taste aus der neuen Verfolgerperspektive. Spielerisch eigentlich sinnlos, nutzen wir die Kino-Funktion trotzdem bei nahezu jeder Entdeckungsreise. Denn so können wir das atemberaubend schöne und vor allem glaubwürdig simulierte Wasser aus nächster Nähe erleben.

Lineare Geschichten

Eine Kapelle und zwei Baumaterial-Lieferungen später haben wir sämtliche Ziele der ersten Kampagnenmission erfüllt. Zur Belohnung sehen wir in einer weiteren Zwischensequenz, wie der Kaiserdom die nächste Baustufe erreicht – und eine große Flotte von



Auch im **Orient** dürfen wir Siedlungen errichten, – Samt eigener Gebäude, Produktionsketten und Zivilisationsstufen.



Auf dem detailverliebt animierten **Turnierplatz** können wir gegen Gold Ritterspiele austragen und so Ruhmpunkte verdienen.

Kriegsschiffen im Hafen von Lord Northburgh einläuft. Der Kardinal plant einen Kreuzzug gegen den »ungläubigen« Orient, und wir sollen bei den Kriegsvorbereitungen helfen. Das fiktive Abenteuer nimmt also langsam Fahrt auf und wird wie im **Anno 1701-Addon Der Fluch des Drachen** hauptsächlich mit Hilfe von animierten Charakterporträts erzählt. Nach unseren ersten Eindrücken ist die Geschichte recht spannend und wendungsreich, allerdings auch sehr klischeehaft. Wir treffen auf verblendete Geist-

liche, schmierige Berater, naive Ritter und weise Wesire.

Schlecht für den Wiederspieler: Die Kampagne wird streng linear verlaufen. Und obwohl wir teils mehrere Aufträge lang in derselben Inselwelt unterwegs sind, dürfen wir unsere selbstgebaute Städte und Plantagen nicht mit in den nächsten Abschnitt nehmen. Stattdessen müssen wir mit sinnvoll vorgefertigten Mustersiedlungen weitermachen. Das mag leichter sein fürs Balancing, dennoch verschenkt **Anno 1404** hier viel at-

mosphärisches Potenzial. Dafür sind die vier von uns gespielten Missionen ebenso abwechslungsreich wie umfangreich. Die meisten Probleme lassen sich zudem auf mehrere Arten bewältigen.

Endlose Spiele

Wir verlassen die Kampagne und widmen uns dem Endlosspiel. Wie gewohnt können wir die Partie mit Hilfe von Dutzenden Einstellungsmöglichkeiten exakt an unsere persönlichen Vorlieben anpassen, von der Größe der Inseln über die Anzahl der Gegner

bis hin zu den Siegbedingungen. Neu ist eine Art dynamischer Schwierigkeitsgrad-Balken, der uns bei jeder Optionsänderung sofort visualisiert, wie sich das auf die Komplexität der Inselbesiedlung auswirkt – gerade für **Anno**-Neulinge eine prima Idee. Serienveteranen freuen sich dagegen über das neue Punktesystem, das ihre Leistungen im Endlosspiel vergleichbar macht.

Neutrale Fraktionen

Überraschung: Auch zu Beginn unserer Endlospartie begegnen

Die verbesserte Strategiekarte

Die Strategiekarte informiert in Echtzeit über die **Standorte** von Kontoren, Schiffen und Armeen.

Über die **Stecknadeln** können Sie den Verlauf der Route feinjustieren, um Feindkontakt zu vermeiden.

Nie wieder Verwirrung: Eine **weiße Linie** verbindet jedes Schiff mit der ihm zugeordneten Handelsroute.



Hier verwalten Sie Ihre **Handelsrouten**, die Sie erneut frei bezeichnen dürfen.

Die einzelnen **Stationen** der gewählten Handelsrouten mit dem entsprechenden Warentransfer.

Per **Schieberegler** bestimmen Sie die Verlademenge. Der Pfeil illustriert die Richtung des Transfers.

Die **Schiffszuordnung** für die Route. Ein grüner Balken zeigt an, wie ausgelastet der Laderaum ist.

Die Kriegsindustrie



wir Lord Richard Northburgh. Er ist mit seiner eigenen kleinen Kolonie in der Inselwelt vertreten. Wieder hilft er uns als freundlicher Berater bei den ersten Siedlungsschritten, quasi als optionales Tutorial. Außerdem übernimmt er die Rolle des fahrenden Händlers aus **Anno 1701**. Wir können bei ihm jedoch nicht nur Waren einkaufen, sondern – neu – auch Darlehen beantragen. Außerdem vergibt er als Repräsentant des Kaisers immer wieder lukrative Aufträge, etwa einen versunkenen Schatz zu bergen.

Neben Lord Northburgh gibt es noch zwei weitere neutrale Persönlichkeiten, mit denen wir

uns im Endlosspiel auseinanderzusetzen müssen: das Korsaren-Oberhaupt und den Großwesir Al Zahir. Ersterer übernimmt die Rolle der Piratenkapitäns Ramirez aus **Anno 1701**, überfällt also mit seinen Schiffen ungeschützte Handelskonvois, lässt sich aber auch als Handels- und Bündnispartner gewinnen. Letzterer hilft uns bei der Erschließung des Orients – dazu gleich mehr.

Ruhmreiche Taten

Großwesir Al Zahir kommt ins Spiel, sobald unsere Siedler die zweite Zivilisationsstufe »Bürger« erreichen. Denn dann fordern sie Gewürze, und wir müssen

zwangsläufig die südlichen Inseln erschließen. Dafür benötigen wir vor allem eines: Ruhm – die neue und neben Gold wichtigste Währung in **Anno 1404**. Ruhm bekommen wir, wenn wir unsere Siedlung ausbauen, Piratenschiffe vernichten, Handelsverträge erfüllen, Aufträge abschließen, Turniere ausrichten – also praktisch für jedes kleinere oder auch größere Erfolgserlebnis. Mit den so gewonnenen Ruhmpunkten steigen wir im Ansehen beim Großwesir und damit auch im diplomatischen Rang. Wir beginnen als »Fremder« und können in sechs Stufen bis zum »Vertrauten des Sultans« emporklettern. Das lohnt sich, denn mit jeder Stufe schalten wir neue Gebäude und Technologien des Orients frei. Wo anfangs nur ein paar Gewürzplantagen vor sich hin welken, entstehen später dank orientalischer Wasserpumpen im wahrsten Sinne des Wortes blühende Oasen.

Orientalische Verbindungen

Mit der entsprechenden Diplomatienstufe dürfen wir darüber hinaus auch im Orient Siedlungen errichten – samt eigener Gebäude, Produktionsketten, Zivilisationsstufen und sogar Monumentalbauten. Wir züchten Rosen, tau-

chen nach Perlen, befördern unsere Nomaden zu Gesandten und können schließlich sogar eine gigantische Sultansmoschee errichten – das orientalische Pendant zum Kaiserdom.

Der Kniff: Je weiter sich ihre Okzident- und Orientsiedlungen entwickeln, desto mehr müssen sie zusammenarbeiten. Orientalische Gesandte generieren etwa Handelsrechte, mit denen wir Bürger zu Patriziern befördern dürfen. Diese zahlen zwar kräftig Steuern, fordern aber auch Luxusgegenstände wie Bücher und Parfüm, die wir wiederum nur mit Indigo und Rosen, also Rohstoffen des Orients herstellen können. Das komplexe Zusammenspiel von Ruhm, Okzident und Orient macht **Anno 1404** vor allem gegen Ende einer Partie deutlich anspruchsvoller als die Vorgänger. In unserer Probepartie – ein von den Entwicklern vorbereiteter Spielstand – gab es jedenfalls ständig etwas zu optimieren.

Effektive Handelsrouten

In unserer Endlosspartie haben wir inzwischen sechs Inseln besiedelt, darunter eine große Stadt und eine Orient-Siedlung. Ohne gut geplante Handelsrouten würden unsere Untertanen schneller



Sinnvolle Hilfe: Sobald wir ein Haus anwählen, werden alle bedürfnisrelevanten Gebäude grün hervorgehoben.



Die neue Grafiktechnologie ermöglicht **realistischere Größenverhältnisse** als im Vorgänger.



Das höchste Ziel für Orientsiedler: der Bau einer riesigen **Sultansmoschee**.



Je mehr **Wachtürme** wir bauen, desto mehr Soldaten schützen unsere Mauer.



Die **Seeschlachten** funktionieren genau wie im Vorgänger, sehen aber deutlich besser aus.

auf die Barrikaden gehen, als wir »Steuersenkung« sagen können. Die perfekte Gelegenheit, um einen Blick auf die komplett überarbeitete Strategiekarte zu werfen. Unsere Diagnose: Operation gelungen, Komfort lebt. Mit wenigen Mausclicks automatisieren wir selbst die komplexesten Transportrouten. Besonders hilfreich ist, dass wir sämtliche Schiffe und Häfen nun ohne Menü-Umwege direkt auf der Karte zuordnen können. Und erstmals dürfen wir auch den Verlauf jeder Route frei bestimmen, um etwa gezielt korsarenverseuchte Gewässer zu vermeiden.

Revolutionäre Kämpfe

Weil in unserem Endlosspiel alles friedlich bleibt, wechseln wir noch einmal zurück zu einer späteren Kampagnenmission. Schließlich wollen wir noch das neue Kampfsystem ausprobieren. Und was wir nun erleben, ist für **Anno**-Spieler tatsächlich eine echte Revolution: Bei der Verteidigung einer riesigen Stadt befehlen wir keine einzelnen Einheiten mehr, sondern ganze Armeen. Die Konflikte werden also einerseits monumentaler und andererseits leichter zu kontrollieren. Der taktische Anspruch geht dennoch mehr als in Ordnung, wie wir nun hautnah erleben.

Die erste Angriffswelle soll in wenigen Minuten eintreffen, es wird Zeit aufzurüsten. In der Festung bestellen wir jedoch keine Einheiten mehr, sondern Gebäude: ein kleines und ein großes Heerlager sowie eine Kriegsmaschinen-Stellung. Wir platzieren die Lager entlang der erwarteten Frontlinie und beobachten, wie die dazugehörigen Truppen dort Stellung beziehen. Logisch, dass der Aufbau eines Trébuchet-Katapults dabei deutlich länger dauert als der eines kleinen Heerlagers. Außerdem verstärken wir unsere Stadtmauer mit Wachtürmen. Mit jedem platzierten Turm erhöht sich dabei die Zahl der Verteidiger auf den Wehrgängen.

Monumentale Belagerungen

Ein Alarmsignal ertönt, der Feind landet mit seinen Kriegsschiffen und einer riesigen Streitmacht an unserer Insel. Dazu muss er am Strand jedoch erst mal einen Brückenkopf errichten. Das entsprechende Gebäude heißt Trutzburg und bindet glücklicherweise schon mal eine seiner sieben Armeen – Angriffe werden also kostspieliger und aufwändiger als noch in **Anno 1701**. Bleiben immer noch sechs Truppenverbände, die auf unsere Stadt zumarschieren.

Die nun folgende Schlacht kontrollieren wir über die Gebäude. Jedem Heerlager können wir Angriffs-, Unterstützungs- oder Verlagerungsbefehle erteilen. Da jedes Militärgebäude (auch die Mauern) einen bestimmten Einflusskreis besitzt, entwickelt sich schnell eine klar erkennbare Frontlinie. Das alles funktioniert bereits prächtig: Endlich keine zerfaserten Klein-Klein-Scharmützel mehr, sondern große und dennoch gut beherrschbare Belagerungsschlachten, die derzeit allerdings noch etwas unspektakulär ausschauen. Bis zum Verkaufsstart im Sommer wollen die

Entwickler deshalb vor allem noch die Kampfeffekte und -animationen verbessern. Dann sollen Gebäude wirklichkeitsgetreu in Flammen aufgehen, Trébuchet-Geschosse durchschlagende Wirkung haben, und Belagerer die Mauern mit Leitern erstürmen. Gut so, denn schließlich muss gerade bei einem **Anno**-Spiel das Gucken genauso viel Spaß machen wie das Anfassen. Und die Chancen stehen ausgezeichnet, dass dies in **1404** besser gelingt als jemals zuvor.

HK

Anno 1404

► **Angespielt** ► **Genre** Aufbauspiel ► **Termin** 2. Quartal 2009
► **Hersteller** Related Designs / Ubisoft ► **Status** zu 90% fertig

Heiko Klinge: Der geniale Vorgänger hatte eigentlich nur drei größere Schwächen: die fehlende Kampagne, das aufgesetzte unübersichtliche Kampfsystem und die fummelige Handelsrouten-Verwaltung. All diese Probleme löst Anno 1404 mit Bravour, auch wenn ich mir für die Kampagne etwas mehr Freiheit gewünscht hätte. Trotzdem ist mir eine Potenzial-Einschätzung selten so leicht gefallen: Anno 1404 wird nicht nur eines der größten, sondern auch eines der besten Strategiespiele 2009.



heiko@gamstar.de

Potenzial Ausgezeichnet



Dice macht vorerst Schluss mit Hardcore-Taktik und setzt auf Gelegenheitsspieler. Der Anfang vom Ende oder der Beginn eines Siegeszugs?

Die Battlefield-(R)evolution

Sieben Jahre nach **Battlefield 1942** macht sich Dice daran, den unter Spielern fast schon legendären Namen **Battlefield** nochmals bekannter zu machen – oder zu ruinieren, wenn man ein-gefeischten Fans glauben will.

Perfektion?

Seit **Battlefield 1942** schraubt Dice kontinuierlich am **Battlefield**-Konzept. Im Nachfolger **Vietnam** fliegt die bislang wenig genutzte Sanitär-Klasse raus, die Karten werden kompakter, die Gefechte taktischer. Doch zum absoluten Mega-Erfolg wird erst **Battlefield 2**. Das bietet nicht nur ein zeitgenössisches Szenario, sondern auch eine taktische Tiefe, die es so in noch keinem Multiplayer-Shooter gegeben hat. Die nunmehr sieben Klassen haben alle ihren eigenen Aufgabenbereich.

Hinzu kommt ein ausgeklügeltes Gruppen-System: Die Spieler organisieren sich selbständig in Teams und werden von ihrem Commander angeführt. Für den wird **Battlefield 2** fast zum Strategiespiel. Obwohl **Battlefield 2142** das Konzept noch weiter verbessert und einen neuen Spielmodus bietet, stößt das Science-Fiction-Szenario viele Serien-Fans ab. Der actionlastige Konsolenableger **Battlefield: Bad Company** erscheint gar nicht erst für den PC.

Perversion?

Nun entwickelt Dice drei Titel mit drei unterschiedlichen Schwerpunkten für drei verschiedene Zielgruppen: **Battlefield Heroes** für Gelegenheitsspieler, **Battlefield 1943** für ambitionierte Gelegenheitsspieler und **Bad Company 2** für ... ja, für wen eigentlich? Serien-Veteranen vermissen bei allen drei Titeln die Spieltiefe und die Team-Komponente, spricht: das »wahre« **Battlefield**. Sie fürchten eine Verwässerung des Spielprinzips, eine Abkehr von den Fans der ersten Stunde hin zum Massenmarkt. **Heroes** soll sich über Mikro-Transaktionen finanzieren und wird deshalb so simpel wie möglich – um viele Kunden zu ködern. Patrick Liu, der Producer von **1943**, kommentiert: »Hardcore-Spieler sind eine Minderheit. Der Markt bietet für uns viel mehr als das.« Er bezeichnet die neuen Titel als Ein-



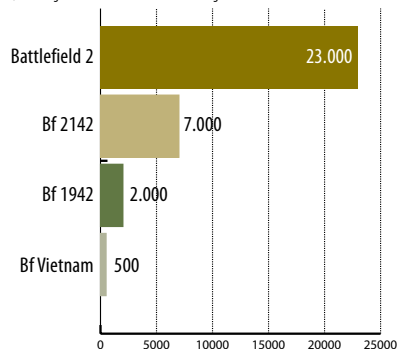
Mit der Demo von **Wake Island** läutete die Battlefield-Serie ihren Erfolg ein.

steigerprodukte, um die Marke bekannter zu machen. Wir stellen sie Ihnen auf den nächsten Seiten vor, damit Sie sich selbst ein Bild

machen können. Liu beschwich-tigt derweil die Fans: »Die brauchen sich nicht zu sorgen. Wir haben noch große Pläne«. **FAB**

Aktuelle Spielerzahlen

Quelle: Tageshöchstwerte laut www.hls.wg



Streitgespräch

Fabian Siegmund:

Mir ist egal, was Dice gerade mit der Serie macht. Ich werde Heroes und 1943 nicht spielen, weil mich beide Titel nicht interessieren, aber ich gönne den Casual-Gamern ihren Spaß – und Dice den Erfolg. Dice sollen den Namen Battlefield ruhig bekannter machen und ordentlich Geld verdienen. Wenn dabei dann ein »echtes« Battlefield 3 rausspringt, soll's mir nur recht sein. Bis dahin freue ich mich auf Bad Company 2. Nur weil es da keinen Commander mehr gibt, werde ich das Spiel nicht gleich verteufeln.

Petra Schmitz:

Statt dass sich Dice endlich bequem, einen dritten Teil zu liefern, kloppt man halbgarer Comic-Aufgüsse und abgespeckte Altware raus. Battlefield stand für mich schon immer für anspruchsvolles Multiplayer-Spiel. Die Menschen, die das auch so sehen, die die Serie groß gemacht und am Leben gehalten haben, werden jetzt Zeuge, wie ihre Leidenschaft zum Einheitsbrei verkommt. Mich würde nicht wundern, wenn viele Battlefield-Fans bald keine mehr sind. Ob das im Sinne von Dice ist, halte ich für unwahrscheinlich.



Nostalgie-Alarm! Electronic Arts legt das erste Battlefield neu auf – und macht dabei vieles anders. Bleibt das Spielgefühl des Originals deshalb auf der Strecke? Wir haben's ausprobiert.

Battlefield 1943

DVD XL
Trailer

GameStar.de
Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5977
GameStar TV 12/09
(Premium)

Es ist ein wenig wie nach Hause kommen, als wir von dem amerikanischen Flugzeugträger auf die palmenumsäumte Küste Wake Islands blicken. Der mit Flakgeschützen gesicherte Außenposten im Norden, das große Flugfeld im Zentrum, die durch wacklige Holzbrücken zusammengehaltenen Hügel – alles steht noch da, wie wir es vor sieben Jahren verlassen haben. Mit dem Unterschied, dass die wohl legendärste Karte aus Electronic Arts' Online-Shooter-Reihe nun deutlich besser aussieht als im ursprünglichen **Battlefield 1942** von 2002. Verantwortlich hierfür ist die vom schwedischen Entwickler Dice (**Mirror's Edge**) eigens ent-

wickelte Frostbite-Engine, die bereits im konsolenexklusiven **Battlefield-Ableger Bad Company** zum Einsatz kam und nun die **Battlefield 1942**-Neuaufgabe grafisch aufmotzt. Doch **Battlefield 1943** sieht nicht nur besser aus, es beschreitet auch spielerisch neue Wege. Nicht jeder davon dürfte Serien-Veteranen gefallen.

Kurz und knapp

Vorweg: **Battlefield 1943** ist kein vollwertiges Spiel. Statt das Original 1:1 zu kopieren, beschränkt sich Dice auf das Remake dreier schon aus **Battlefield 1942** bekannter Karten – Wake Island, Iwo Jima und Guadalcanal. Das Mini-**Battlefield** wird zudem nicht im



Dank der überarbeiteten Frostbite-Engine erstrahlt **Wake Island** in neuem Glanz.

Handel, sondern ausschließlich über EAs hauseigenes Online-Portal sowie die Webseite Direct2Drive.com vertrieben. Der leiten-

de Produzent Patrick Liu verriet uns allerdings, dass man über Steam als zusätzliche Verkaufsplattform nachdenke. **Battlefield 1943** soll etwa 400 MByte wiegen, zwischen 15 und 20 Euro kosten und für den PC, die Xbox 360 sowie die Playstation 3 erscheinen. Ob in naher Zukunft weitere Karten folgen und man

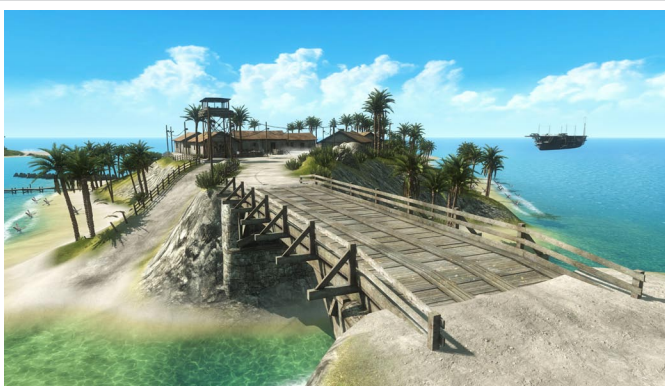


Flugzeuge wie die **Corsair** lassen sich im Vergleich zu **Battlefield 1942** simpler steuern – gut für gezielte Attacken aus der Luft.

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **Battlefield 1943** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Was Sie auf den Bildern sehen, entspricht jedoch dem tatsächlichen grafischen Niveau des Spiels. Da uns für die Probestartien nur die Xbox-360-Version zur Verfügung stand, können wir nicht endgültig einschätzen, wie gut die neue Technik auf dem PC funktioniert.

Wake Island damals und heute



Im Vergleich zur **ursprünglichen Variante** bleibt das Grundlayout von **Wake Island** zwar erhalten, neue Wachtürme und Gebäude sorgen aber für zusätzliche taktische Möglichkeiten. Neu: Die Japaner starten nun ebenfalls von einem Flugzeugträger (hinten rechts). Wake Island ist also keine Angriffs- und Verteidigungskarte mehr, sondern symmetrisch ausgerichtet.



Auf dem Weg zum Flugfeld werden die **US-Truppen** von Japanern aufgegeben. Wer hat den schnelleren Abzugsfinger?

dafür einzeln zur Kasse gebeten wird, macht Electronic Arts vom Erfolg des Spiels abhängig. Fest steht dafür schon jetzt: Plattformübergreifend werden Sie nicht ballern dürfen. Einzelspieler-Missionen mit KI-gesteuerten Bots sowie ein Netzwerk-Modus sind ebenfalls nicht geplant.

Fünf minus zwei

Statt der bisherigen fünf Soldaten-Typen stehen in **Battlefield 1943** nur noch drei zur Auswahl. Während der Schütze mit seinem halbautomatischen M1-Garandgewehr am besten gegen Fußsoldaten zu Felde zieht, ist der raketenwerfertragende Infanterist der Mann fürs Grobe. Der Aufklärer hingegen feuert mit seinem Scharfschützengewehr bevorzugt aus der Distanz und legt mit Dynamitstangen nebst Fernzündern diese Fallen. Die aus **Battlefield 1942** bekannten Ingenieure und Sanitäter schickt Dice in den Ruhestand. Letztere wären ohnehin arbeitslos, da sich die Soldaten automatisch selbst heilen, wenn sie für einige Sekunden in Deckung gehen. Da die Entwickler auch auf den aus **Battlefield 2** bekannten Commander verzichten, befürchten wir, dass die Teamarbeit zu kurz kommt und die Gefechte entsprechend unko-



Neu in Battlefield 1943: Genügend Feuerkraft vorausgesetzt können wir sogar ganze **Gebäude einreißen** – schlecht für Camper.

ordiniert ablaufen. Immerhin dürfen sich bis zu vier Spieler zu einer Gruppe zusammenschließen und untereinander situationsabhängig Anweisungen geben. Wer etwa auf einen Panzer schaut und die Aktionstaste drückt, gibt automatisch den Befehl zum Einsteigen. Ob Squad-Anführer als mobile Einstiegspunkte dienen, steht noch nicht fest.

Gefahr von oben

Neu sind die so genannten und äußerst spaßigen Air Raids. Wer eine der auf der Karte verteilten Radarstationen erobert, darf drei in Formation fliegende Bomber anfordern und diese entweder aus der Verfolgerperspektive oder mit dem Blick durch den Waffenschacht lenken und Sprengladungen abwerfen. Damit die Soldaten am Boden rechtzeitig Abwehrmaßnahmen einleiten können, warnt eine Sirene vor jedem

anstehenden Angriff mit ohrenbetäubendem Geheul. Sich in einem Haus zu verschanzern, hilft allerdings herzlich wenig, denn anders als in **Battlefield 1942** lassen sich Gebäude nun bis auf die Grundmauern niederreißen – eine effektive Möglichkeit, Camper aus ihrem Versteck zu »locken«.

Wie sich die enorm mächtigen Air Raids auf die Schlachten auswirken, ist unklar – Dice feilt noch an der »Cooldown«-Zeitspanne zwischen den Bomber-Attacken. Dass sich die Entwickler genügend Zeit für die Optimierung der Spielbalance nehmen, ist schon mal ein gutes Zeichen. **DM**

Battlefield 1943

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2009**
► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status **zu 75% fertig**

Daniel Matschijewsky: Es ist wohl der Parallelentwicklung für die Konsolen geschuldet, dass Dice das etablierte Battlefield-Spielprinzip derart vereinfacht. Weniger Klassen, kein Commander, selbstheilende Soldaten – all das macht Battlefield 1943 zwar zugänglicher, dürfte aber insbesondere Serien-Veteranen abschrecken. Ebenfalls fraglich: Kommt es so überhaupt zu einem koordiniertem Team-Spiel? Ich bin gespannt.



danielm@gamstar.de

Potenzial Gut



★FACTS★

- **Spielertyp:**
Fortgeschrittene, Profis
- **Szenario:**
realistisch
- **Preis:**
Vollpreis
- **Vertrieb:**
Ladenversion

Demnächst sind auch wir in schlechter Gesellschaft:
Das Konsolen-Battlefield erobert den PC.

Battlefield Bad Company 2

GameStar.de
Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5997

Bisher hatten die Konsolen-Spieler ihre eigenen Schlachtfelder. 2005 gab's **Battlefield 2: Modern Combat** für Playstation 2 und Xbox (2006 folgte die Xbox-360-Version), Mitte 2008 erschien **Battlefield: Bad Company** (Playstation 3, Xbox 360) und fuhr hohe Wertungen ein. Die Kollegen der GamePro vergaben 87 Punkte.

Mit der Konsolen-Exklusivität ist es demnächst vorbei: **Bad Company 2** soll auch für den PC entwickelt werden. Weil der Publisher Electronic Arts bisher nur die Ankündigung und ein Bild veröffentlicht hat, erklären wir Ihnen am Beispiel des Konsolen-Vorgängers, um was es in der Serie geht und wie sie funktioniert.

Abbruchtruppe

Haggard, Sarge, Sweetwater und Marlowe heißen die Männer, die allesamt bei der US-Armee durch

irgendeinen Unsinn in Ungnade gefallen sind. Zur Strafe werden die vier überall dort eingesetzt, wo Überleben reine Glückssache ist. Kneifen die Soldaten, geht es ohne Umwege in den Knast. Preston Marlowe ist der Charakter, den Sie in den sieben Einzelspieler-Missionen übernehmen. Auf die anderen drei haben Sie keinen direkten Einfluss.

Sie werfen Granaten, schießen aus MGs und Raketenwerfern – und zerlegen die Umgebung. Gebäude werden gesprengt, Wälder mit Panzern gerodet. Die Abreißerei ist besonders im Häuserkampf wichtig: Verschanzen sich zum Beispiel Gegner hinter einer Mauer, schrottet eine Rakete erst die Mauer, dann die Soldaten.

Schlachtfeld-Klon

Im Multiplayer-Modus sieht's et- was anders aus. Hier sind maxi-



Umgebungs-Zerstörung mit dickem Kriegsgesetz (Bild aus Bad Company, Xbox 360).

mal 24 Mann auf den insgesamt acht Karten in den Spielmodi Gold Rush (Angreifer-Verteidiger-Szenario) und Conquest (das bekannte Ticket-Flaggenpunkte-System) unterwegs. Zudem gibt's Klassen und Ränge. Und Spieler dürfen nach ihrem Ableben über einen Kameraden an der Front direkt wieder einsteigen. Im Prinzip also alles, wie aus **Battlefield 2**

längst bekannt, nur dass hier – wie in **Battlefield 1943** – der Commander-Modus fehlt. Das einzige Frische im Multiplayer-Part von **Bad Company 2** dürfte für uns das zerstörbare Terrain sein – das es im kommenden Sommer schon in **Battlefield 1943** geben wird. Doch immerhin: Eine Singleplayer-Kampagne mit richtiger Story ist neu für uns PC-Spieler. **PET**



Das einzige bisher von Bad Company 2 veröffentlichte Bild zeigt eine imposante Schneelandschaft.

Battlefield: Bad Company 2

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2010**
► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status –

Petra Schmitz: Bad Company 2 kann im Singleplayer bestimmt Spaß machen. Der erste Teil jedenfalls hält auf der Konsole durch gelungenes Missionsdesign, brachiale Action und düsteren Humor bei Laune. Was ich allerdings von dem möglichen Multiplayer-Modus halten soll, weiß ich nicht so recht. Viel lieber hätte ich ja 2010 endlich ein echtes Battlefield 3. Mit frischen Ideen. Und meinetwegen auch mit zerstörbarer Umgebung.



petra@gamestar.de



Der Fachmann wundert sich, der Laie staunt: **Battlefield** jetzt auch gratis, im Comic-Look und sowieso ganz anders als zuvor.

Battlefield Heroes

★ FACTS ★

- Spielertyp: Anfänger
- Szenario: comichaft
- Preis: gratis
- Vertrieb: Download



GameStar.de
Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5542

Von den drei neuen **Battlefield**-Titeln tanzt **Heroes** zweifellos am meisten aus der Reihe. Nicht nur, dass das Spiel ganz im Comicstil gehalten und kostenlos ist – hier verzichtet Dice auch auf das, was die **Battlefield**-Reihe so beliebt gemacht hat: das ausgeklügelte Teamplay.

In **Heroes** tritt die National Army gegen die Royal Army an. Bevor es losgeht, wählen Sie eine Armee und eine von drei Klassen: Der Commando dient als Scharfschütze, der Gunner kann Raketenwerfer tragen, der Soldier schlenzt Granaten herum. Wie in

einem Online-Rollenspiel sind Sie fortan an diesen Charakter gebunden – Sie dürfen die Klasse oder gar die Seite nicht wechseln, sondern müssen sich einen weiteren Helden erstellen.

Jeder für sich

Im Laufe der Zeit steigt Ihr Charakter im Level auf und verdient sich Erfahrungspunkte, die er in unterschiedliche Fähigkeiten investiert. Der Heavy etwa erhält einen Schutzschirm, der ihn kurzzeitig kugelsicher macht, der Soldier bekommt ein Erste-Hilfe-Paket. Weil er damit auch umstehende Team-Mitglieder heilt, dient der Soldier als rudimentärer Sanitäter. Ansonsten können die Spieler kaum miteinander interagieren: Munitionsausgeber, Feldarzt oder dergleichen fehlen, auch Trupps oder gar einen Commander suchen Sie vergeblich.

Einer gegen alle

Zunächst wird **Heroes** nur zwei Schlachtfelder für maximal 16 Spieler enthalten. Die sind zwar recht klein, trotzdem parken hier auch Fahrzeuge: Panzer, Jeeps oder Flugzeuge. Wie die Spielerklassen sind auch die Vehikel in beiden Armeen absolut identisch und sehen nur ein bisschen unterschiedlich aus – Balanceprobleme zwischen den Fraktionen wird es also keine geben.

Auf den Karten stehen Flaggen herum, die Sie **Battlefield**-typisch



Flugzeug kaputt? Kein Problem: Jeder Spieler kann Fahrzeuge reparieren.

einnehmen sollten. Letztlich geht es in **Heroes** aber darum, Gegner niederzustrecken, um die begrenzten »Tickets« der anderen Mannschaft auf null zu bringen – die Flaggen bescheren Ihnen da-

bei nur einen leichten Punktebonus. Damit wird **Heroes** zu einer unkomplizierten Ballerei ohne großes Teamplay. Nichts für Clans, aber gut für schnelle Feuergefechte zwischendurch. **FAB**

Battlefield Heroes

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2009**
► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Battlefield Heroes zählt zwar zu den Multiplayer-Shootern, ist aber eigentlich eher auf Einzelspieler zugeschnitten, die sich nicht lange mit Teams und Taktiken auseinandersetzen wollen – quasi Team-Deathmatch ohne Verpflichtungen. Damit passt Heroes eher zur Quake- oder Unreal-Tournament-Reihe als in die Battlefield-Serie. Aber Quake und UT können ja auch eine Menge Spaß machen.



fabian@gamestar.de

Potenzial Gut

! Bilder vom Entwickler

Seit Mitte Februar läuft die finale Beta-Phase von Battlefield Heroes, an der auch wir teilnehmen. EA hat bis zur Veröffentlichung des Spiels eine Nachrichtensperre verhängt. Wir dürfen also keine aktuellen Materialien aus der Beta verwenden und müssen so auf Bilder vom Entwickler Dice zurückgreifen.



Heroes ist gratis, nur die **Klamotten** kosten Geld.

Demigod

Halbgott plus Halbgott gleich Ganzgott? Falsch. Im kommenden Strategiespiel von Gas Powered Games bedeutet das Krieg!

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: S716

Wir haben bisher ja immer gedacht, Assassinen seien schlanke, katzenwandte Gestalten, die schnell aus dem Verborgenen zuschlagen. Niemals würden wir dahinter haushohe wandelnde Türme vermuten, die mit riesigen Hämmern den Boden zum Beben bringen. Oder Magier, die mit Feuer und Eis eine furchtbare Spur der Vernichtung hinterlassen. Sei's drum: Die eine Hälfte der mächtigen Halbgötter im Strategiespiel **Demigod** wird vom Entwickler Gas Powered Games nun mal Assassinen genannt. Weil sie alleine in die Schlacht ziehen. Im Gegensatz zur anderen Hälfte: Die Generäle bauen erst ihre Privatarmee auf und überrennen dann den Feind.

Diebesgötter

Das Spielprinzip von **Demigod** ist an das der **Warcraft 3**-Modifikation **Defense of the Ancients** angelehnt: Zwei Gruppen, bestehend aus maximal fünf Halbgöttern, (jeweils von einem Spieler oder von der KI gesteuert) treten auf überschaubaren symmetrischen Karten gegeneinander an, um die feindliche Basis zu schrotten, das meiste Gold einzusacken oder die Feinde zu töten – je nach Modus. Dabei verschieben Sie durch Flaggeneroberungen und die Zerstörung von Verteidigungsbauten nach und nach die Front, reißen

sich Heilschreine sowie Minen unter den Nagel, leveln Ihren Helden hoch und verdienen sich Gold. Mit dem Edelmetall kaufen Sie in der Basis neue Rüstungen, Gesundheits- und Mana-Tränke oder hilfreiche Gegenstände wie Teleportschritrollen. Steuern Sie einen General, steht noch der Einkauf von Einheiten (Nah- und Fernkämpfer sowie Heiler) an.

Über die fantasievollen Karten wuseln neben den Assassinen und Generälen nebst Einheiten noch zig andere Kreaturen, auf die Sie keinerlei direkten Einfluss nehmen können. Diese so genannten »Creeps« ploppen in regelmäßigen Abständen aus Portalen und kämpfen eigenständig für die Fraktion, die die Portale kontrolliert. An Ihrer eigenen Basis dürfen Sie die Creeps sogar gegen Gold verbessern oder Ihre Verteidigungsgebäude verstärken.

Spezialistengötter

In unserer Version gibt's vier Assassinen und vier Generäle. Weitere sollen nach Erscheinen folgen. Die bisherigen haben alleamt ihre so coolen wie nützlichen Fähigkeiten, die Sie übers Hochleveln frei schalten. Der schon erwähnte Turm (»Rook«) etwa drischt nicht nur mit seinem gewaltigen Hammer zu, sondern kann auch Felsen durch die Gegner kugeln lassen, Vertei-



Versteckt in ihrer Blüte ist die **Dornenkönigin** auf dem Weg zu einem Flaggenpunkt.



Sedna, die **Katzenreiterin**, sollten sich in einen solchen Kampf nur mit genügend Unterstützung wagen.

digungsbauten errichten und aus feindlichen Gebäuden Lebenspunkte absaugen. Der Fackelträger (»Torch Bearer«) befeuert Feinde mit riesigen Flammenbällen, entzündet den Boden um sich herum oder schickt einen Eisregen auf die Feinde nieder. Die Dornenkönigin (»Queen of Thorns«), ein General, lässt tödliche Stacheln aus dem Boden schnellen und stärkt

sich an gefallenen Gegnern. Und Sedna, eine auf einer Katze reitenden Dame, schützt und heilt durch Zauber ihre Truppen.

KI-Götter

Assassinen treten nicht zwingend ausschließlich gegen Generäle an. Wie die Zusammenstellung der Gruppen aussieht, entscheiden Sie in den Singleplayer-Gefechten selbst, im Mul-

Die Schlachtfelder



Mal kleiner, mal größer, mal kreisrund, mal eckig, mal verschnörkelt: Die **Karten** von Demigod (bisher insgesamt acht) sind stets symmetrisch aufgebaut und bieten für keine Fraktion Vor- oder Nachteile.



Sturm auf die gegnerische Basis: Mit unserem Halbgott haben wir den Weg frei geräumt. Nun schließen sich die KI-Mitstreiter an und überrennen den Feind.

tiplayer-Modus bestimmen Sie und Ihre Verbündeten die Formation. Einzig im Tournament (Singleplayer-Turnier), das über acht Runden geht, weist Ihnen das Spiel die KI-Mitstreiter zu.

Der Multiplayer-Teil war in unserer Preview-Version noch nicht vorhanden, deswegen können wir darüber noch keine Aussagen treffen. Die künstliche Intelligenz hingegen müssen wir in einem Atemzug loben und schelten: Grundsätzlich geht Sie clever vor, sucht sich eigenständig Routen über die Karten, nimmt Flaggen ein und schließt sich Ihnen an, wenn Sie mit Ihrem Halbgott den Weg zur gegnerischen Basis frei geräumt haben. Die feindlichen Halbgötter weichen zurück, wenn die Gesundheitspunkte gefährlich sinken und verstecken sich zwischen den eigenen Einheiten oder im Kriegsnebel. Zuweilen zickt allerdings die Wegfindung. Halbgötter bleiben an Mauern oder Flaggenpunkten hängen und sind so einfache Beute. Da muss Gas Powered Games dringend noch nachbessern.

Zu starke Götter

Auch in Sachen Balance hat der Entwickler noch ein bisschen zu tun. Manche der Halbgötter leveln für unseren Geschmack ak-



Der mächtige Turn kann Gesundheitspunkte aus feindlichen Gebäuden absaugen, sie so schädigen und sich selbst heilen.

tuell noch zu rasant und haben im Vergleich zu anderen viel schneller Zugriff auf bessere Fertigkeiten. Auch das Gold fließt bei ihnen flotter. Und damit gibt's eine bessere Ausrüstung sowie stärkere Creeps und Gebäude. Wenn Gas Powered Games das noch in den Griff bekommt, können sich Strategiespieler, die keine Lust auf stundenlangen Basisbau haben, sondern sich lieber taktisch schlau balgen, auf ein wirkliches Kleinod freuen. **PET**

Demigod

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **14. April 2009**
► Hersteller **Gas Powered Games / Atari** ► Status **zu 90% fertig**

Petra Schmitz: Demigod ist hübsch, hält mich nicht mit Mikromanagement auf und bietet Abwechslung im taktischen Vorgehen. Demigod ist nach meinem Geschmack. Ich freue mich diebisch darauf, mit der einen Hälfte der Kollegen die andere Hälfte in Grund und Boden zu stampfen – falls Gas Powered Games die Balance hinbekommt.



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Divinity 2

Ego Draconis

Freiheit ist das Leitmotiv des ehrgeizigen Rollenspiel-Projekts vom Drakensang-Publisher Dtp.

Wir haben uns eine weit fortgeschrittene Version angesehen.



Prunkvolle Rüstung, markige Sprüche: Von Richard erhalten wir die erste Hauptquest.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5494

Sie wollen mal wieder mit einem einsamen Recken eine Fantasy-Welt erkunden, Fabelwesen verprügeln, Questreihen absolvieren, Intrigen spinnen und – vor allem – Wildschweine jagen gehen? Und das alles, bevor die eineinhalb **Gothic**-Nachfolger **Arcania: A Gothic Tale** und **Risen** oder der nächste **Witcher** erscheinen? Dann sollten Sie unbedingt **Divinity 2: Ego Draconis** vom belgischen Entwickler Larian Studios im Auge behalten, da können Sie zu all dem auch gleich noch eine Runde fliegen. **Divinity 2** ist der dritte Teil einer Serie. Die ersten Episoden **Divine Divinity** (GS 09/2002, 73%) und **Beyond Divinity** (GS 05/2004, 71%) erinnerten dabei durch Iso-Perspektive, Action-Kämpfe und Ausstattungssammlung sehr an **Diablo 2**. **Divine**-Tester Christian Schmidt sprach 2002 von »Depressionen durch die farbarne Grobgrafik«. Beim **Beyond**-Experten Michael Graf ist es im Jahr 2004 neben fehlendem taktischen Tiefgang noch die »schwache Präsentation«, die ihn stört. Damit das in **Divinity 2** besser läuft, setzen die Entwickler 2009 auf moderne Technik, zahlreiche Kampfoptionen und ausgefeilteste Quest-Abfolgen.

Ganz frei

Swen Vincke sieht müde aus. Kein Wunder, es ist Montagmorgen, und der Larian-Chef ist gerade aus London eingetroffen. Das Wochenende über hat er nicht ge-

schlafen, sondern an unserer Preview-Version von **Divinity 2** geschraubt, um uns exklusiv die fast fertige Version des Rollenspiels zeigen zu können. »Action-Rollenspiel« hört Swen übrigens nicht so gern, dieser Begriff limitiere unnötig. Dazu seien die Möglichkeiten der Charakterentwicklung, Quests sowie der Story des Spiels zu vielfältig. »Bei uns wird der Spieler in kein Korsett gezwängt, weder bei der Entwicklung seines Helden noch bei den Reaktionen auf Angebote, die andere Spielfiguren ihm machen. Der Spieler ist frei in seinen Entscheidungen.« Das sind große Worte, die schon ganz andere

später nicht eingehalten haben, denken wir bei uns. Wir sind also gespannt, wie Swen seine Ankündigen untermauern will, und tauchen mit ihm in das Fantasy-Universum Rivellon ein.

Ganz modern

Divinity 2 transportiert die Serie mittels der stark überarbeiteten Gamebryo-Engine in die dritte Dimension. Das technische Herz von **Oblivion** und **Fallout 3** schlägt also in der Brust dieses Rollenspiels – keine schlechten Gene. Die Optik des Spiels kommt zwar nicht an die modernster Titel wie **Arcania: A Gothic Tale** heran, und auch so manche Helden-Animation wirkt nach heutigen Maßstäben etwas müde. Aber was uns da an sattem Grün und leuchtenden Rot- und Goldtönen entgegen schlägt, ist schon bemerkenswert hübsch. Die Stärke der Gamebryo-Engine war noch nie das letzte fotorealistische Pixel, sondern lag von jeher in der harmonischen Umsetzung von Stimmungen.

Ganz Rollenspiel

Wir beginnen unsere schwindelerregende Reise durch Rivellon im verschlafenen Weiler Farglow. Unsere Mission bis hierhin: ein Dra-

chentöter werden. Damit das auch klappt, dient das Dörfchen zunächst als Tutorial. Hier legen wir bei so genannten Illusionisten unser Geschlecht und Aussehen fest.

Eine Besonderheit von **Divinity 2** sind die Sonderfähigkeiten, die wir im Verlauf unserer Drachentöter-Ausbildung verpasst bekommen. So können wir plötzlich in die Welt der Geister sehen, was neben dunklen Gruselmomenten für zusätzliche Aufträge und Infos sorgt. Besonders fein ist die Gabe des Gedankenlesens. Damit drücken wir die Preise bei Händlern, schalten zusätzliche Dialogoptionen frei, erkennen böse Absichten oder erhaschen peinliche Geheimnisse, die wir ganz nach Gutdünken einsetzen können, auch für Erpressungen. Um die Spielbalance mit so einer universalen Superkraft nicht komplett aus dem Gleichgewicht zu bringen, kostet jeder Einsatz Erfahrungspunkte.

Außerdem können wir eine von drei Klassen aus dem üblichen Fantasy-Repertoire wählen: Krieger, Bogenschütze und Magier sind im Angebot. Aber wo es normalerweise heißt: »Augen auf bei der Berufswahl!«, können wir bei **Divinity 2** Entwarnung ge-



Auch Krieger in schwerer Rüstung können **Magie** einsetzen und so Monster aus der Ferne brutzeln.



Nach einiger Spielzeit könne wir uns in einen Drachen verwandeln und gegen die magischen **Fliegenden Festungen** kämpfen. Wird's zu hektisch, erteilen wir Angriffsbefehle im optionalen Pausenmodus.

ben. Auch als Krieger können Sie jederzeit Erfahrungspunkte in Fernkampf- oder Magiefähigkeiten investieren. Es gibt keine Klassengrenzen und damit keine anfängliche Grundsatzentscheidung, die Sie später bitter bereuen müssten. »Wir wollen, dass jeder Spieler das optimale Spielerlebnis hat, ganz auf seine individuelle Spielweise zugeschnitten«, kommentiert Swen Vincke. »Nicht die Regeln sollen das Spiel herausfordernd und spannend machen, sondern die Entwicklung von Story, Charakter und natürlich die Kämpfe.« Das hört sich gut an, ist aber eine echte Herausforderung an das Balancing und vor allem an die fein abgestimmte Struktur der einzelnen

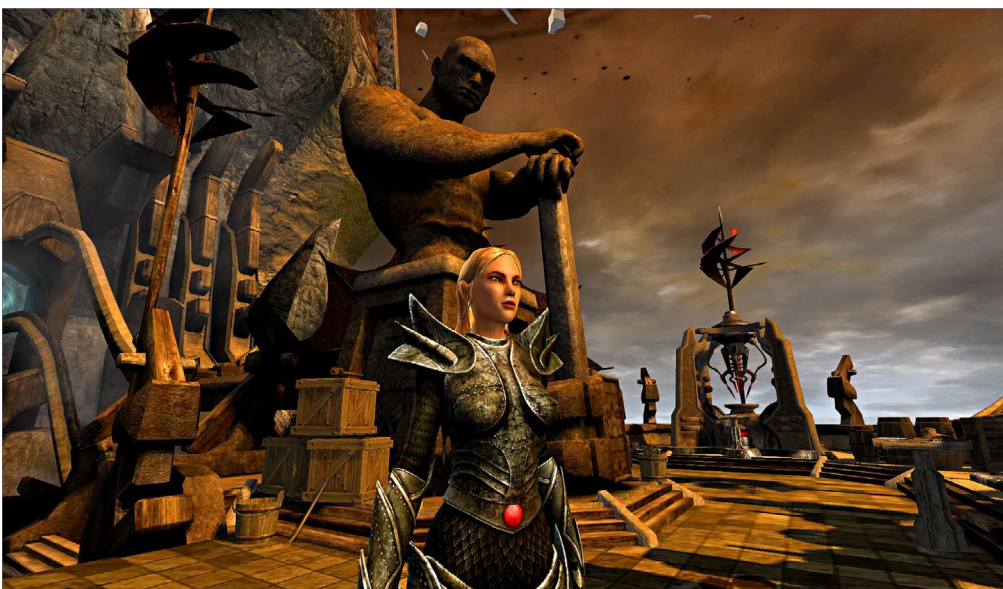
Spielelemente, und damit eine ergeblige Quelle für fatale Schnitzer beim Spieldesign.

Ganz schön durchtrieben

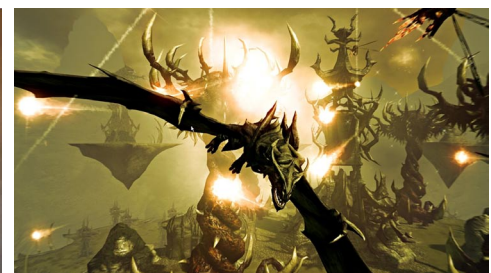
Wir bekommen direkt, nachdem wir Farglow Richtung des idyllisch weitgestreckten Broken Valley verlassen haben, einen Eindruck von dem, was Swen mit Entscheidungsfreiheit meint (die Übergänge zwischen verschiedenen Arealen verlaufen übrigens fließend; **Divinity 2** ist ein sogenanntes Open-World-Spiel, besteht also nicht aus festen Abschnitten wie etwa **Drakensang** oder **Neverwinter Nights 2**). Im Broken Valley treffen wir zunächst auf einen Krieger, der uns um Hilfe bei der

Jagd nach einigen Plagegeistern bittet. Wir könnten jetzt annehmen und ganz normal eine kleine Belohnung und Erfahrungspunkte kassieren. Doch wir lehnen ab. In anderen Spielen würde der Typ von nun an immer an dieser Stelle rumlungern, und wenn wir Interesse hätten, könnten wir die Quest irgendwann aufnehmen. Doch hier rennt der Krieger in den Wald, wo wir ihn später wieder treffen, in einen Kampf verstrickt. Wieder können wir uns entscheiden, ihm zu helfen, was weitere und andere Aufträge zur Folge hat, als wenn wir seine erste Jagdquest akzeptiert hätten. Oder wir stellen uns gegen ihn, hauen ihn um und plündern sein Gepäck. Anderes Beispiel: Als wir durch

unsere Gedankenlesefähigkeit auf ziemlich fiese Weise ein ehebrecherisches Pärchen auffliegen lassen, ergeben sich daraus sofort zwei Konsequenzen. Erstens ist der einzige Schmied des Dorfes sauer auf uns und schmeißt uns aus seiner Werkstatt, auch mit Handeln ist ein für alle mal Schluss, denn er war der Liebhaber in diesem Trio. Zum Ausgleich haben wir mit dem gehörnten Ehemann einen neuen Freund gewonnen, der uns mit einer neuen Quest versorgt. Hätten wir uns anders entschieden und den beiden Liebenden geholfen, hätten wir von nun an bessere und günstigere Waffen von dem Metallhandwerker kaufen können, schwierige Entscheidung.



Trautes Heim: Im Spielverlauf zieht der Spieler in seinen eigenen Turm. Hier kann er Gegenstände horten oder sich eigene Trainer zulegen.



Die **Drachengefichte** erinnern an Action-Flugsimulationen.



Krieger schwingen Äxte oder Schwerter auch **beidhändig**.

Ganz Drache

Ein besonderer Höhepunkt von **Divinity 2** erwartet uns nach etwa drei Stunden Spielzeit: Wir erhalten den Auftrag, einen so genannten Drachenritter zu töten. Der Kampf ist hart, doch wir siegen. Noch während er sich von dieser Welt verabschiedet, projiziert er plötzlich seine Fähigkeiten auf uns. Damit weckt er lange brachliegende Kräfte in uns: die Drachenerinnerung, ein Geheimnis aus unserer Vergangenheit, dem wir im Spielverlauf auf die Spur kommen. Von nun an können wir

uns in nichts weniger als einen Drachen verwandeln, vom Himmel aus auf Gegner herabstoßen oder wie in einer Action-Flugsimulation Luftkämpfe mit anderen Lindwürmern bestreiten, nur eben mit Feuerbällen statt MGs.

So, damit wären wir jetzt also die Beherrscher der Welt! Nicht ganz, denn nun tritt der Bösewicht aus **Beyond Divinity**, Damian auf den Plan. Und der rückt nicht nur mit einer ganzen Armee aus kamplustigen Boden- und Luftkreaturen an, sondern befiehlt darüber hinaus die riesigen

Fliegenden Festungen. Diese magischen Kampfplattformen sind der Quell immer neuer Monsterhorden und mit Schutzschilden gerüstet, die unser Drachen-Ich nicht durchbrechen kann. Wir schwingen uns auf zu einem Höhenflug, schießen mit Feuerbällen auf die Lindwürmer Damians, doch es werden zu viele. Wir stechen in die Übermacht hinein und zünden den Flammenteppich, eine Art Flächenzauber über den Wolken, die Gegner rauchen ab, wir verwandeln uns im Sturzflug in unsere Menschengestalt und

knallen voll durch den Schutzschild – der hält eben nur Drachen ab. Wir lösen ein Schalterrätsel, der Schutzschild verschwindet, die magische Fliegende Festung ist endlich verwundbar. Zum Schluss gibt uns Swen Vincke noch einen Ausblick auf die düstere Zukunft in **Divinity 2**: Damian und seine Horden haben das einst blühende Broken Valley in ein schwarzes Tal der Tränen verwandelt. »Das musst du alles wieder in Ordnung bringen«, grinst Swen. Okay, im Juni ist es soweit, wir sind gerüstet.

MT



Divinity 2 bietet **grandiose Augenblicke**, grade in der Drachengestalt.

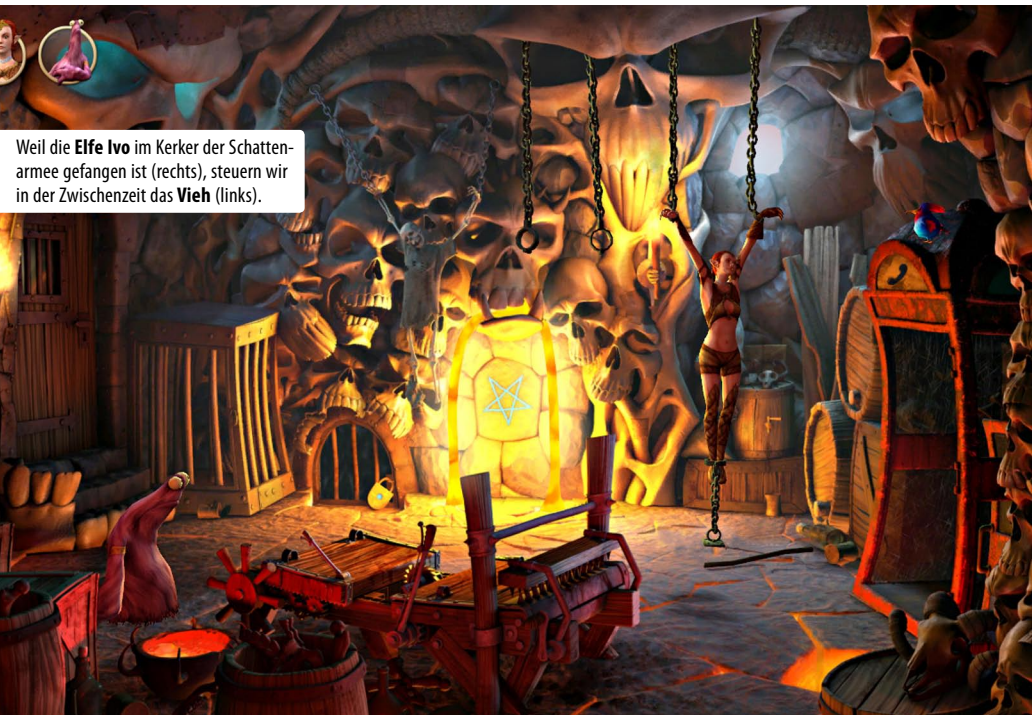
Divinity 2: Ego Draconis

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Juni 2009**
► Hersteller **Larian Studios / Dtp** ► Status **zu 80% fertig**

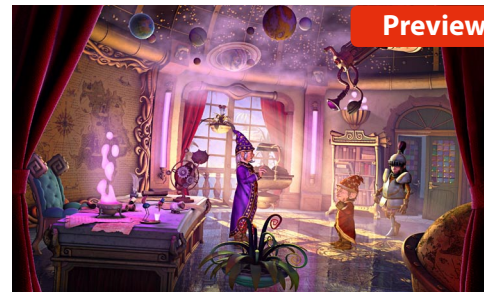
Michael Trier: Ich war überrascht von den Möglichkeiten des Kampfes, der Dialoge, der Rollenspiel-Elemente. Divinity 2 ein Action-Rollenspiel zu nennen, greift zu kurz. Aber dieses Konzept birgt Gefahren: Die Entwickler müssen auf viele Fehlerquellen achten. Und das Balancing wird eine Herausforderung. Wenn Divinity 2 fehlerfrei und gut ausbalanciert erscheint, habe ich einen Rollenspiel-Hit mehr auf dem Zettel für 2009.



michael@gamestar.de



Weil die Elfe Ivo im Kerker der Schattenarmee gefangen ist (rechts), steuern wir in der Zwischenzeit das Vieh (links).



Preview

Wilbur hat's geschafft: Der Gnom ist zum Magier ausgebildet und in den vorher versperrten Turm der Zauberer vorgelassen worden.



Nate begegnet einem grasrauchenden Tauren-Schamanen.

The Book of Unwritten Tales

Wo lila Kulleraugen-Monster brabbelnd Gegenstände verschlucken, ist es mit der Ernsthaftigkeit nicht weit her. Dafür steigt der Unterhaltungswert.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5378

Trailer
► Quicklink: 6004
GameStar-TV 10/09
► Quicklink: 6005

In der GameStar-Redaktion wimmelt es nur so vor ungeschriebenen Büchern, aber keines der Meisterwerke von Morgen wird wohl je das Wolkenkuckuckshirn seines Beinahe-Autors verlassen. Da ist das **Book of Unwritten Tales** schon weiter – nämlich fast fertig. Am 26. März soll das ambitionierte Adventure von King Art erscheinen. Wir haben eine weit fortgeschrittene Version gespielt.

Der Doktor ...

Offiziell ist **The Book of Unwritten Tales** das Erstlingswerk des deutschen Studios King Art, allerdings haben die Bremer bereits Adventure-Erfahrung; sie waren an der Entwicklung von **Simon the Sorcerer 4** und **Black Mirror 2** (siehe Seite 62) beteiligt. Im ersten eigenständigen Projekt stecken die Lehren aus dem Gelernten. GameStar hatte **The Book of Unwritten Tales** bereits Mitte

2008 enthüllt, nun haben wir uns anhand der fast finalen Version auf den neuesten Stand gespielt. Größter Fortschritt: Inzwischen sind alle Texte vertont, und das mit durchweg bekannten Sprechern. Die drei Helden Wilbur, Nate und Ivo reden mit den deutschen Stimmen von Ben Stiller, Daniel »James Bond« Craig und Angelina »Lara Croft« Jolie, selbst Nebencharaktere sind bestens besetzt. Der Tod zum Beispiel dürfte Spielern von **Jack Keane** bekannt vorkommen; er wird vertont von Udo Schenk, der auch dem Bösewicht Doktor T. seine Stimme lieh. Mit von der Partie sind unter anderem noch die deutschen Sprecher von Antonio Banderas, George Clooney, John Cleese und vielen mehr – Hörproben gibt's im Video auf unserer Heft-DVD. Auch sonst beeindruckt uns **The Book of Unwritten Tales** mit seinem Produktionsaufwand. Immer wieder setzen sauber animierte Zwischensequenzen die Handlung in Szene, die fein ausgeleuchteten Hintergründe strotzen vor Details, Figuren sind vielfältig animiert, und die stimmungsvolle Musik setzt szenengenaue Akzente. Zusammengehalten wird alles durch eine bequeme Bedienung samt gängiger

Komfortfunktionen bis hin zur Schnellreisekarte – vorbildlich!

... und das liebe Vieh

Ursprünglich hatte King Art drei spielbare Helden geplant, den Gnomen Wilbur, die sexy Elfe Ivo und den Macho-Piraten Nate. Aus dem Trio wird nun nichts: Inzwischen sind es sogar vier steuerbare Charaktere. Denn das lila Monster namens »Vieh«, das Nate begleitet, war bei den Entwicklern so populär, dass es jetzt eine tragendere Rolle spielen darf. In einem der Spielkapitel ist Ivo gemeinsam mit Vieh in einem Kerker angekettet. Weil das gallertartige lila Launetier problemlos aus den

Fesseln schlüpfen kann, muss es sich fortan um den Knastausbruch kümmern. Gegenstände steckt das Wesen nicht in Inventartaschen, sondern per Klappmaul in sich hinein. Und Quasseln kann das glubschäugige Vieh zwar durchaus, aber nur in Brabbel-sprache, die gewöhnlichen Menschen unverständlich bleibt. Das sorgt für erheiternde Dialog-Situationen. Und für nette Rätsel, in denen die Fertigkeiten der Kreatur zum Einsatz kommen. Dabei bleibt **The Book of Unwritten Tales** der Parole seiner Macher treu: »Der Satz ›Das geht nicht‹ wird im Spiel nicht fallen.« Zumindest beim Vieh sicher nicht. **CS**



Ivo schließt **Bekanntschaft** mit dem gefangenen Nate.

The Book of Unwritten Tales

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **26. März 2009**
► Hersteller **King Art / HMM** ► Status **zu 90% fertig**

Christian Schmidt: The Book of Unwritten Tales ist ein wirklich schönes Spiel, gut animiert und professionell vertont – vorbildlich! Und der Inhalt? Die Rätsel, die ich bisher gesehen habe, waren einleuchtend (gut!), aber nicht originell (schade!), da hat beispielsweise Ceville die Nase vorn. Und der Humor ist mir stellenweise zu bemüht. Deschmackssache, ein feines Adventure dürfte das ungeschriebene Buch trotzdem werden.



christian@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Das Schwarze Auge Demonicon

Silver Style wagt sich nach dem fehlerhaften The Fall abermals an die Abenteuer-Königsdisziplin: das Rollenspiel. Und muss einer großen Lizenz gerecht werden.



Wenn Sie die **Kamera** richtig weit rauszoomen, sieht Demonicon ein wenig wie Diablo 3 aus.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5889

Ein bisschen sind Entwickler Silver Style und Publisher TGC selber schuld, dass einige Spieler aktuell noch dankend abwinken, wenn sie den Titel **Demonicon** hören. Wer die Begriffe »Action« und »Rollenspiel« kombiniert und arglos um sich wirft, steht ganz schnell in der Ecke der **Diablo**-Klone. Und eine Totklick-Orgie lässt sich so gar nicht mit der Welt des komplexen Regelwerks von **Das Schwarze Auge**

(kurz **DSA**) verbinden, auf dem **Demonicon** basieren soll.

Während Pen&Paper-Rollenspieler seit 1984 regelmäßig in die Welt von **Das Schwarze Auge** abtauchen, gab's für Computerspieler vergleichsweise wenig dort zu tun: 1992 erschien **Die Schicksalsklinge**, der erste Teil der **Nordlandtrilogie**, die dann in Zweijahresabständen mit **Sternenschweif** und **Schatten über Riva** fortgesetzt wurde. Danach zehn Jahre

nichts. Erst 2008 erinnerte uns das vom Berliner Entwickler Radon Labs stammende **Drakensang** wieder daran, dass es noch anderes im Rollenspielland gibt als die **Dungeons & Dragons** eines **Neverwinter Nights** oder die **Gothics** und **Oblivions**. Das Radon Labs Abenteuer hatte aus vielerlei Gründen Erfolg, einer war sicherlich die weitgehend getreue Umsetzung der extrem feinnervig ausgearbeiteten Regeln von **Das Schwarze Auge**, dessen Welt aktuell eine Art Spiele-Boom erlebt. Radon Labs werkelt schon längst an einer **Drakensang**-Fortsetzung (Vorschau auf Seite 162), der österreichische Publisher Jowood veröffentlichte Ende 2008 die **Nordlandtrilogie** neu – und das Team von Silver Style arbeitet mindestens seit Mitte 2008 an **Demonicon**. Das letztlich dann doch kein **Diablo**-Klon werden soll.

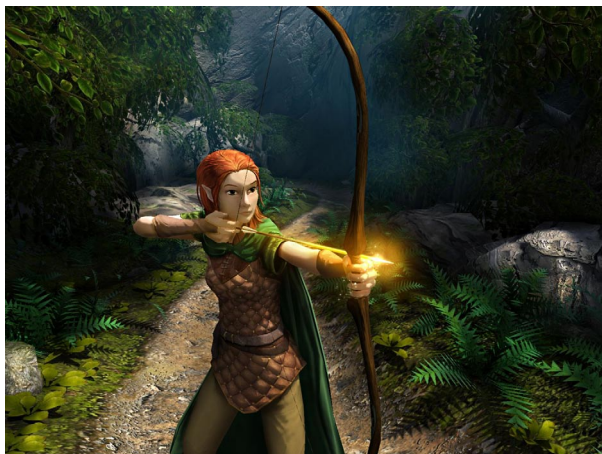
Der Eine

Carsten Strehse, Lead Designer von **Demonicon**, spricht von einer »beheutsamen Adaptierung der Regelmechanik«, die ein »dyna-

misches Kampferlebnis« schaffen will, als wir uns nach der Vereinbarkeit von Action und **Das Schwarze Auge** erkundigen. »Dynamische Kämpfe meint hierbei, dass wir sehr viel Aufwand in die Animationen und die Choreographie stecken«, stellt er klar.

Überraschung: Letztlich sollen die Kämpfe wie in **Drakensang** rundenweise ablaufen, jedoch muss sich der Spieler damit nicht auseinander setzen, wenn er nicht möchte. Eine Pausenfunktion wird es ebenfalls geben, um etwa Aktionsketten zu legen. Plus mehrerer voreinstellbarer Optionen: etwa Stopp nach jeder Runde oder wenn die Gesundheit des Helden gefährlich niedrig sinkt.

Des Helden? Nur einer? Richtig, in **Demonicon** sind Sie lediglich für das Schicksal eines Recken verantwortlich und nicht etwa für das einer ganzen Gruppe. Trotzdem soll's nicht langweilig werden, denn Ihr Charakter dürfte nach aktuellem Planungsstand einiges zu tun bekommen. Und das hat bei Weitem nicht nur mit Monsterklopperi zu tun.



Waffen dürfen Sie selber herstellen, etwa besonders mächtige **Bögen und Pfeile**.



Mit seinen Zaubern kann der **Schwarzmagier** gleich mehrere Riesenspinnen abwehren.

Liebe Calandra

Es beginnt wie üblich bei der Charaktergenerierung. **Demonicon** will uns deutlich mehr Möglichkeiten bieten als etwa **Drakensang**. So sollen wir nicht nur Rasse, Geschlecht und Klasse selber definieren (sofern mit dem DSA-Regelwerk vereinbar), sondern auch das Aussehen bis ins Detail bestimmen dürfen. Sogar Narben und Tattoos sind möglich. Wer damit seine Zeit nicht verschwenden will, greift auf einen Vertreter der so genannten Archetypen (Kasten auf dieser Seite) zurück. Dabei handelt es sich um fertig entworfene Charaktere.

Was Archetypen und der von Ihnen geschaffene Recke aber allesamt gemeinsam haben: die Liebe zur wunderschönen Alchemistentochter Calandra und einen Ziehvater, der als Mörder gejagt wird, weil er angeblich just Frau Calandra um die Ecke bringen wollte. Um dem Rätsel auf die Spur zu kommen und letztendlich ganz Aventurien zu retten, muss sich der Held in die Tiefen der Schwarzen Lande begeben und sich dort – wie es der Titel andeutet – Dämonen stellen.

Kind und Kegel

Auch wenn Sie in **Demonicon** nur einen Charakter lenken, so bleibt der doch nicht dauerhaft allein. Eine Halbelfin namens Rynn wird laut bisheriger Story ihre erste Verbündete. Später treffen Sie weitere Gestalten, die Ihnen zu Hilfe kommen und sich Ihnen sogar temporär anschließen – oder eben nicht. Wie sich die Figuren entscheiden, soll von Ihrem Verhalten und Ihrem Ruf abhängen. Entscheidend dafür dürfte auch sein, ob und mit wem Sie sich dauerhaft zusammentun. **Demo-**



Thorwaler Krieger gibt es auch in der weiblichen Ausführung. Diese Dame hat einen **doppelköpfigen Wolf** erlegt, während das männliche Pendant weniger Glück hatte.

nicon will Ihnen die Möglichkeit bieten, eine dauerhafte Partnerschaft einzugehen, Kind und eigenes Haus inklusive. Auf unsere Frage, wie das bei weiblichen Helden im Detail aussieht, antwortet uns Carsten Strehse: »Ganz im Sinne des offenen Geistes der DSA-Welt wollen wir eine Liebschaft zwischen Frauen nicht ausschließen. Ob Calandra Feind, Freundin oder vielleicht sogar Geliebte am Ende ist, hängt von den Entscheidungen des Spielers ab. Sie ist allerdings nicht die einzige Person, die dem Protagonisten sehr nahe kommen kann.« Man bleibt also noch vage diesbezüglich. Eines dürfte allerdings bei einer Frau-Frau-Kombination sicher sein: Kinderkriegen entfällt.

Sozialsystem

Wer es nicht so mit Familie hat, kann allerdings aufatmen: Niemand wird gezwungen, sich an Kind und Kegel zu ketten, denn das Familienleben in **Demonicon** muss gepflegt werden. Wer etwa seinen Haushalt verwahrlosen lässt, handelt sich ganz flott einen schlechten Ruf bei den Nachbarn ein. Und zu wenig beachtete Partner werden sich sogar anderswo Streicheleinheiten besorgen. Andererseits soll ein intaktes Sozialleben später zu nützlichen Kontakten führen, die ansonsten nie zustande gekommen wären. Carsten Strehse verspricht in diesem Zusammenhang: »Der Spieler hat Nachteile, aber auch Vorteile bei jeder Entscheidung –

ganz wie im richtigen Leben. Entscheidungsfreiheit soll bei jedem zentralen Punkt der Story gegeben sein. Dabei wollen wir auch nicht den moralischen Zeigefinger erheben, sondern dem Spieler stimmig die Konsequenzen seines Tuns verdeutlichen.«

Für das soziale Ansehen in Kombination mit moralischen Entscheidungen ist auch außerhalb der optionalen Beziehungskiste viel Bedeutung eingeplant. Strehse erklärt es am Beispiel eines möglichen Pakts mit einem wahn-sinnigen Herrscher: »Durch das Bündnis bekommt der Held wertvolle Gegenstände und Informationen, langfristig könnte dies aber seinem Ruf schaden und mögliche Verbündete vergrätzen. Al-

Die Archetypen



Auelfische Wildnisläuferin: Dahinter verbirgt sich eine zierliche weibliche Gestalt, die besonders gut mit Pfeil und Bogen umgehen kann. Ihre Sinne sind von elfischer Präzision.



Thorwaler Krieger: Der Krieger zückt lieber gleich die Axt, statt zu diskutieren. Kein Wunder, verhindert seine Sturköpfigkeit doch ohnehin die meisten sinnvollen Gespräche.



Tulamidischer Schwarzmagier: Nicht nur in der Alchemie und schwarzen Magie, sondern auch in Bräuchen, Sitten und fremden Sprachen bewandert neigt der Magier zu Arroganz.



Zwergischer Mechanikus: Brauchbar mit Axt und Schild liegt die wahre Leidenschaft des kleinwüchsigen Bartrügers doch im Ertüfteln von mechanischem Gerät wie etwa Fallen.

ternativ kann er sich Hilfe bei der Widerstandsbewegung suchen, der böse Herrscher würde ihn dann mit seinen Schergen unbarmherzig verfolgen. Gleichzeitig könnte der Widerstand aber eine Rebellion entfachen, die bei den späteren Aufgaben von unschätzbare Hilfe wäre.«

Im Dunkeln ist gut ...

Demonicon will neben der Entscheidungsfreiheit ein dynamisches Tag-Nacht-System bieten – und somit Questlösungen noch abwechslungsreicher und spannender gestalten. Wer etwa den Auftrag erhält, in einer Villa eines angesehenen Bürgers nach Beweisen für zwielichtige Machenschaften zu suchen, kann das am besten im Dunkeln tun. Tagsüber wäre zu viel Volk in der Nähe des Hauses unterwegs. Nun gibt es drei Möglichkeiten: Entweder erweisen Sie fragwürdigen Gestalten einen Gefallen. Die sorgen anschließend dafür, dass die Stadtgarde nachts in einer anderen Gegend patrouilliert. Sie knöpfen sich anschließend in Ruhe die wenigen Wächter im Haus vor und gehen danach auf Erkundung. Auftrag erledigt! Oder Sie laden den trinkfreudigen Hausdiener abends in einer Kneipe auf ein paar Biere zu viel ein, schnappen sich seine Klamotten, wenn er betrunken in der Gosse liegt, und wandern später unbehelligt in das Gebäude. Auftrag erledigt! Oder Sie recherchieren ein wenig in der Nachbarschaft, finden heraus, dass die faulen Hauswachen zu kleinen Nickerchen um drei Uhr neigen, und nutzen die Gunst der Stunde. Auftrag erledigt!

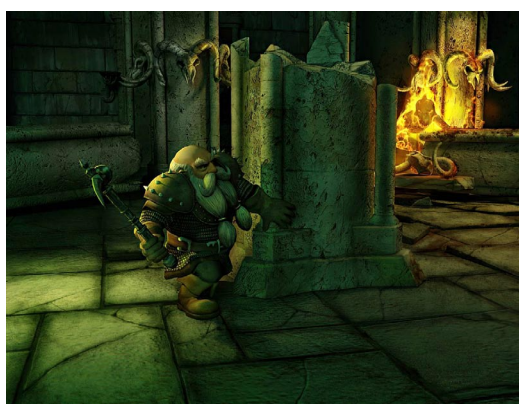
»Für die meisten Aufgaben sind mindestens drei unterschiedliche Lösungswege vorgesehen.



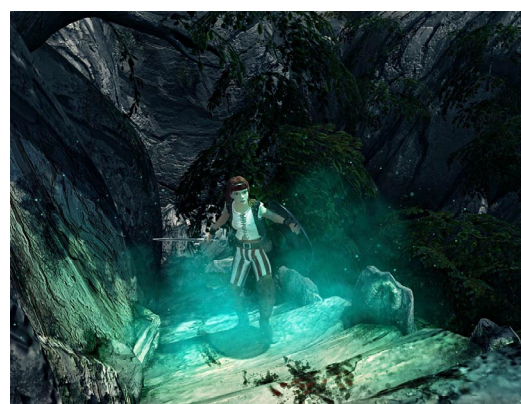
Viel **Fachwerk** und grob gehauener Stein sorgt für einen bäuerlich rustikalen Look.



Aufwändige Shader-Technik soll dafür sorgen, dass die Welt stimmig wird, und lässt jetzt schon **Wasserfälle** sehr realistisch aussehen.



Moderne **Lichteffekte** sollen in der Welt von **Demonicon** für die jeweils richtige Atmosphäre-Untermalung sorgen.



Kampf ist dabei nicht immer die beste und einfachste Herangehensweise«, so Strehse.

Siegesritt

Um Wartezeiten bis zur Dunkelheit zu überbrücken, dürfen Sie natürlich schlafen, können aber auch wach bleiben und Leute befragen. Strehse warnt jedoch:

»Wer stundenlang in einer Stadt herumbummelt, muss damit rechnen, dass die Stadtwache miss-

trauisch wird. Von einer höflichen Aufforderung, nicht herumzustehen bis zu einem unfreiwilligen Kerkerbesuch kann eine Menge passieren, je nach sozialem Status und Ruf des Charakters.«

So wie es aussieht, werden Sie allerdings genug zu tun haben, um Rumlungern zu vermeiden. Sei es, dass Sie die Familie bei Laune halten, sei es, dass Sie ein Handwerk ausüben und sich vielleicht ein neues Schwert schmieden oder sei es, dass Sie sich auf ihr Reittier schwingen und im

nächsten Ort die Zeit mit einer weiteren Aufgabe überbrücken. Richtig gelesen, lange Laufwege, wie wir Sie aus **Drakensang** kennen, soll es in **Demonicon** nicht geben. Die Entwickler von Silver Style haben also ihre Hausaufgaben gemacht und sich die Kritiken am Lizenz-Konkurrenten angeschaut. Jetzt bleibt nur abzuwarten, ob alles, was man zwischen der Reiterei geplant hat, auch an die Realität des Rollenspiels von Radon Labs heranreicht. Oder sogar noch übertrumpft. **PET**

Das Schwarze Auge: Demonicon

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **2010**
► Hersteller **Silver Style / TGC** ► Status –

Petra Schmitz: Herrje, da hat sich Silver Style ja einiges vorgenommen. Lesbische Liebe, Entscheidungen, die weitreichende Konsequenzen haben, Dämonen bei Tag und Nacht und noch vieles, vieles mehr. Sollte das alles so hinhauen wie geplant, dann wird **Demonicon** ein Rollenspiel von einiger Tiefe – mit Betonung auf Rolle, bei dem das Spiel hoffentlich nicht zu kurz kommt. Wichtig ist für einen solchen Titel Fehlerfreiheit.



petra@gamestar.de



Batman liefert den Joker in Arkham ein, doch genau da will der Schurke hin.

Keine Film-Umsetzung, kein Legofiguren-Gehampel: Dieses mal gibt's ein neues, erwachsenes Abenteuer, das nicht nur Batman-Fans gefallen dürfte.

Batman Arkham Asylum

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5707

Mit 70 Jahren sollte man allmählich ruhiger werden. Sich vielleicht ein anderes Hobby suchen als Kampfsport und Verbrecherjagd. Briefmarken sammeln etwa. Oder Bücher lesen, Tee trinken, sich einen gemütlichen Lebensabend machen. Doch obwohl Batman schon seit 1939 als Detektiv in den dunklen Gassen seiner Heimatstadt Gotham unterwegs ist, sieht er heute besser aus denn je. Dafür darf

er sich bei Eidos und dem Actionspiel **Arkham Asylum** bedanken. Gemütlicher Lebensabend? Fledermäuse sind doch nachtaktive. Und statt Briefmarken sammelt Batman lieber Steckbriefe.

Klappe zu, Affe tot

Der meistgesuchte Gangster Gothams ist nach wie vor der Joker. Deshalb wundert sich Batman auch ein bisschen, als er unser aller Lieblingsfeind fast ohne Ge-

genwehr gefangen nehmen kann. Weil der »Dunkle Ritter« ein komisches Gefühl in der Magengend hat, liefert er den Joker höchstpersönlich in Gothams Hochsicherheits-Nervenheilanstalt Arkham ein. In einer kinoreif geschnittenen, minutenlangen Eröffnungssequenz begleiten wir unseren Helden und seine grell geschminkte Beute durch die Haupttore der mächtigen Anlage bis in den »Empfangsbereich«,

wo Batman den Joker an dessen zukünftiges Pflegepersonal überstellt. Das erinnert ein bisschen an das Intro von **Riddick: Escape from Butcher Bay**, doch Arkham überragt das Weltraumgefängnis auf mehreren Ebenen – im wahren Sinne des Wortes. Arkham ist keine schlichte Klinik, Arkham ist eine Mischung aus einem Superknast wie im Film **Fortress – Die Festung**, einer Irrenanstalt à la **Einer flog über das Kuckucksnest**



Ob er schlägt oder tritt, entscheidet Batman selbst: Es gibt nur eine **Angriffstaste**.



Der Joker lässt auch Superschurken wie **Killer Croc** frei – das wird böse enden.



Mit der Zeit schaltet Batman **Spezialattacken** frei. Hier packt er sich einen Gegner von oben.

und einer mittelalterlichen Folterkammer, und liegt zu allem Überfluss auch noch auf einer Insel. Innenlevels, Außenlevels, modrige Tunnel, geflieste Flure – **Arkham Asylum** verspricht eine Menge optischer Abwechslung. Die Rocksteady Studios, die Entwickler des Spiels, haben der Anlage ein tolles und einzigartiges Art-Design verpasst: mal gotisch, mal Steam-Punk, mal modern, aber immer im Einklang mit der düsteren Welt des Batman.

Klappe auf, Affe weg

Die Übergabe verläuft genau wie geplant – allerdings genau so wie vom Joker geplant: Der Irre hat sich nämlich absichtlich fangen lassen, um die Kontrolle über Arkham zu erlangen. Hinter Panzerglas und Energiebarrieren muss Batman hilflos mit ansehen, wie sich der Joker losreißt und Batmans Freund und Polizeikontakt Commissioner Gordon in die tiefsten Keller der Anlage verschleppt. Das ist der Anfang einer ausgewachsenen Gefängnisrevolte, und das Ende des Intros – ab jetzt übernehmen Sie. Dem dauerki- chernden Joker auf den Fersen

müssen Sie sich erstmal mit aus- gebrochenen Wahnsinnigen her- umschlagen. Das Kampfsystem von **Arkham Asylum** fällt recht simpel aus: ein Knopf zum At- tackieren, ein zweiter zum Kontern. Sie lenken einfach in die Richtung des nächsten Gegners, drücken die Angriffstaste, und Batman ver- passt dem Schuft eine Schelle. Spezielle Kombos gibt es dabei nicht, doch je länger Sie ihre Prü- gelserie aufrecht erhalten, desto stärkeren Schaden verursacht der Dunkle Ritter. Gelegentlich mar- kiert das Spiel einen Gegner, der gerade zu einem Schlag ansetzt. Wenn Sie jetzt die Konter-Taste drücken, wandelt Batman die At- tacke geschickt in einen Gegenan- griff um. Diese fließenden Prüge- leien sehen sehr schick aus und gehen leicht von der Hand, ohne dass Sie sich wilde Tastenkombi- nationen merken müssen.

Waffe raus, Batman weg

Bewaffnete Gegner schaltet Bat- man lieber einzeln aus, denn ku- gelsicher ist er nicht. In einer dun- klen Halle stromern ein paar Aus- brecher mit Sturmgewehren her-



Mit seinem **Cape** gleitet der Dunkle Ritter über Abgründe oder springt Feinde an.

um. Batman hangelt sich durch die Schatten, befestigt einen sei- ner Spezial-Enterhaken unter der Decke, lässt sich in einem güns- tigen Moment auf einen der Schur- ken fallen und zieht den panisch kreischenden Mann hinauf in die Dunkelheit, wo er ihm die Lichter ausknipst – cool! Mit jedem er- ledigten Gangster sammelt der Dunkle Ritter Erfahrungspunkte und schaltet so neue Manöver und Attacken frei. Dann springt er zum Beispiel Gegnern mit den Fü- ßen voran ins Gesicht, während er seinem Umhang als Flugdra- chen benutzt. Auch wenn die Kloppeereien meistens ziemlich derbe aussehen: Natürlich tötet Batman niemanden. Er gehört ja zu den Guten.

Lampe tot, Augen auf

Batmans Nachtsichtgerät verrät ihm nicht nur, wo die anderen Spitzbuben herumschleichen, er kann sogar erkennen, dass sich ihr Herzschlag erhöht hat: Die Jungs kriegen Angst. Und Angst ist Batmans größte Waffe. Aber selbstverständlich setzt er auch jede Menge technischer Hilfsmit- tel ein, allen voran natürlich die Batarangs, seine Wurfaffen. Die trägt der Fledermausmann in ver-

schiedenen Ausführungen bei sich, zum Beispiel als Täuschkör- per oder schlicht als spitze, schmerzhaftes Geschosse. Halten Sie die Angriffstaste gedrückt, folgt die Kamera dem Batarang bis ins Ziel. So machen Schleich- angriffe noch mehr Spaß.

Sein Umhang dient Batman als Fall- und Gleitschirm, ver- schiedene Sichthilfen zeigen ihm selbst mikroskopisch kleine Spu- ren an, und eine Art Sonargerät deckt verborgene Durchgänge auf, die Batman anschließend mit speziellem Spreng-Gel freilegt.

Der Dunkle Ritter hält ständig Funkkontakt zu Barbara Gordon, der Tochter von Commissioner Gordon, die den Decknamen »Oracle« trägt und unseren Helden mit Informationen ver- sorgt. Ihre Vertonung ist (wie alle in der englischen Version) aus- gezeichnet gelungen. Allen voran Mark Hamill, der Schauspieler von Luke Skywalker, der den Jo- ker spricht. Mit Krächzstimme und irrem Gelächter treibt er Bat- man über die Durchsagen-Anlage der Irrenanstalt immer weiter hin- ein in die Eingeweide von Ark- ham, nahe an den Rand des Wahnsinns – und vielleicht sogar noch darüber hinaus. **FAB**



Nicht nur Batman, sondern auch die **Unreal-Engine 3** lässt hier die Muskeln spielen.

Batman: Arkham Asylum

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **Mai 2009**
► Hersteller **Rocksteady Studios / Eidos** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Eigentlich stehe ich eher auf Marvel-Helden wie Spiderman oder Wolverine, doch Batman bietet immer durchdachte Geschichten. Die Story von Arkham Asylum stammt aus der Feder des erfahrenen Batman-Autors Paul Dini, und das merkt man. Zusammen mit der neuen Unreal-Engine, der stimmigen Spielwelt und Batmans Technik-Schnickschnack hat Eidos hier ein Ass im Ärmel. Und einen Joker.



fabian@gamestar.de



Black Mirror 2

Das Schloss Black Mirror haben die Entwickler schick in Szene gesetzt.

GameStar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5068

Es gibt viele Adventures. Aber nur wenige, die sich im Gedächtnis festbeißen, an die man immer wieder zurückdenkt. **Black Mirror** ist solch ein Klassiker. Was kann der Nachfolger?



Mit einem leichten Tritt lösen wir die **Alarmanlage** aus. Die Besitzerin eilt herbei, der Weg ist frei.



Auf der Polizeiwache muss Darren ein **Phantombild** anfertigen, ähnlich dem Foto-Puzzle aus dem ersten Teil.

Maine, Neuengland. Zentrum des Horrors moderner Prägung, gelegen im Nordosten der USA. Hier spielen die Romane des Grusel-Papstes Stephen King. Und genau hier beginnt die Geschichte von **Black Mirror 2**, in einem Kaff namens Biddeford, meilenweit entfernt vom britischen Städtchen Willow Creek, Handlungsort des ersten Teils und damit ein Name, bei dem erfahrenen Adventure-Spielern melancholische Seufzer entfahren.

Nun, zunächst müssen wir uns mit dem zu Beginn eher heimeligen als gruseligen Biddeford zu-frieden geben, und das fällt angesichts der detaillierten Hintergrundgrafiken leicht. Wechselnde und stets zur Situation passende Lichtstimmungen und Wetterwechsel mit Regenschauern geben den Handlungsorten Tiefe und machen aus Kulissen lebendige Schauplätze. Inmitten dieser 2D-Grafikidylle verkörpern Sie Darren, einen 3D-Charakter und Studenten der Physik. Darren ist Anfang 20 und besucht in den Semesterferien seine Mutter. Bei der Gelegenheit frischt er seine klammen Finanzen als Aushilfe im örtlichen Fotoladen auf. Eigentlich ein Traumjob für den jungen Hobbyfotografen, der stets eine Kamera mit sich herum schleppt. Wäre da nicht sein Chef, ein Stinkstiefel in jeder Beziehung ...

Vertraut & modern

Black Mirror 2 vom Entwickler Cranberry Productions startet in einem Kellerraum des Fotoge-

schäfts. Eine Sicherung ist durchgebrannt, und besagter Stinkstiefel, Fuller mit Namen, bellt von oben »Hintern bewegen« und irgendwas von »faulen Säcken«. Keine Ahnung, was der wieder hat. Wir machen uns in aller Ruhe mit dem Keller und so auch mit dem Spiel vertraut. Das erste Rätsel dient als Tutorial und ist so konzipiert, dass Anfänger hier spielerisch alle nötigen Bedienelemente kennenlernen. Für Fortgeschrittene ist die Eröffnung ein ganz normales Rätsel von der eher leichten Sorte.

Die Bedienung ist vertraut, aber mit allerlei Komfortfunktionen auf den neuesten Stand gebracht. So zeigt eine Hot-Spot-Taste auf Wunsch alle manipulierbaren Gegenstände und Bildschirmausgänge an. Wer zwar Orientierung sucht, aber nicht sofort sehen will, was sich so alles mitnehmen, anschauen oder wie auch immer benutzen lässt, kann lediglich die möglichen Ausgänge aus der jeweiligen Spielszene einblenden. In bisherigen Abenteuern gab es die Ausgangs- und Hotspot-Anzeige nur kombiniert. Im hübsch gestalteten Tagebuch finden Abenteurer auch nach längeren Spielpausen rasch wieder Anschluss an die Handlung. Eine angeschlossene, optionale Rätselhilfe führt Ratlose in Abstufungen von »sehr vage« bis hin zu »holzhammerdeutlich« zielsicher bis zur Lösung verzwickter Situationen – Frust hat so kaum eine Chance. Und auch das nervige Hin- und Herklicken bei inventar-



Auf der Höhe der Zeit: schöne Lichteffekte, viel zu entdecken und eine konfigurierbare Hotspot-Anzeige.

erschöpfenden Kombinationsversuchen hat mit **Black Mirror 2** ein Ende: Direkt am Mauszeiger erscheint eine Liste aller zur Verfügung stehenden Gegenstände, per Mauseklick scrollen Sie wie am Schnürchen durch den Krampel, ein Linksklick löst die Kombinationsversuche aus – clever.

Liebe & Logik

Es werde Licht! Die Sicherung ist drin, wir steigen aus dem Keller in den rumpeligen Laden empor. Prompt raunzt uns Fuller an, endlich die schäbige Werbetafel auf den Bürgersteig zu schaffen. Darren seufzt und bezweifelt in einem inneren Monolog, dass es irgendetwas auf der Welt geben könnte, das den heruntergewirtschafteten Laden retten könnte. Auf diese Weise kommentiert unser Held oft Situationen oder gibt Hinweise, und zwar erfreulich abwechslungsreich. »Bei Black Mirror 2 wird es keine ewig gleichen Sätze geben. Wir haben zum Beispiel bei vielen Dingen, die der

Spieler probieren wird, die aber so von uns als Lösung nicht vorgesehen sind, unterschiedliche Kommentare«, erklärt der Projektleiter Achim Heidelauf.

Wir treten mit Darren auf den in freundliches, goldgelbes Sonnenlicht getauchten Bürgersteig – und müssen einfach diese wunderschöne Frau anstarren, Liebe auf den ersten Blick! Sie heiße Angelina und sei auf der Suche nach einem Fotografen, der sie ablichten könne, spricht Sie uns an. Klar sind wir Fotograf, hinein in das Studio, Kamera gezückt, los geht's! Doch wir haben die Rechnung ohne Spaßbremse Fuller gemacht: Er übernimmt sabbernd diesen Auftrag, wir sollen derweil zur Post, ein Paket aufgeben – danke Fuller!

Nun sehen wir, was Achim Heidelauf eben gemeint hat: Eine Klatschbase hat sich bei der Postboten festgelabert und legt so den ganzen Betrieb lahm. Rätselalarm, wie kriegen wir die da raus? Wir gucken uns die geschwätzige Da-

me genauer an: Tussenalarm. Draußen steht ein Tussen-Cabrio: Alarmanlagenalarm! In der Nähe liegt ein Brecheisen; das Ding einstecken, zum Wagen gehen und auf die frisch polierte Motorhaube wuchten ist eins. Zumindest fast, denn den letzten Schritt verweigert Darren mit Hinweisen auf den Preis des Wagens, Rücksichtnahme auf seine Mutter, ethische Bedenken und so weiter. Obwohl die Texte in unserer Version noch nicht final waren, wird klar, dass es statt stumpfen »Das kann ich nicht machen«-Kommentaren situationsbezogen nachvollziehbare Erklärungen für verweigte, aber eigentlich logische Handlungsoptionen geben wird – ein Segen im Adventure-Land. Die Alarmanlage haben wir dann übrigens mit einem sanften Turnschuhtritt ausgelöst, ab da lief alles wie geplant. Darren wird übrigens nicht das ganze Spiel über Sneaker tragen, je nach Wetter und Situation trägt er unterschiedliche Kleidung.

Alte & neue Welt

Immer tiefer tauchen wir in die Geschichte hinein, die Stimmung

wird zunehmend ernster, die Atmosphäre bedrohlicher; wir spüren zum ersten Mal den Atem des ersten **Black Mirror**. Um nicht zu viel vorwegzunehmen, hier eine Zusammenfassung: Darren trifft ein schlimmer Schicksalsschlag, Fuller offenbart sein wahres Gesicht, ein Mord geschieht. Durch Darrens Ermittlungen und seine Liebe zu Angelina eröffnet sich plötzlich eine Verbindung nach Willow Creek, England – und dort zu Black Mirror Castle. Wir besuchen viele Schauplätze des ersten Teils, die sich stark verändert haben. **Black Mirror 2** spielt 1993, also zwölf Jahre nach der ersten Episode. Tausende Touristen hat der zweifelhafte Ruhm der Mordserie von 1981 nach Willow Creek gelockt, doch das ist auch schon wieder Vergangenheit. So verfällt der Ort zusehends. Die ehemalige Irrenanstalt etwa ist mit geringem Geschmack- und Mitteleinsatz zu einem Pomp-Hotel aufgebretzelt worden, mittlerweile blinzelt die skurrile Hochstapelei des ehemaligen Schreckenhauses aus jedem verschlissenen Pseudo-Rokoko-Sessel.

Bei unseren Nachforschungen erfahren wir eine Menge über unsere Vergangenheit – überraschende und unheimliche Dinge. Gleichzeitig plagen uns schreckliche Alpträume, effektiv durch Zwischensequenzen in Szene gesetzt. Wir kommen ungeheuerlichen Geschehnissen auf die Spur, eine Geheimorganisation setzt uns in einem Bunker fest. Mit einem sehr komplexen, aber logischen Rätselkraftakt können wir uns befreien, nur um dann – halt! Mehr können wir beim besten Willen an dieser Stelle nicht verraten, dazu freuen wir uns viel zu sehr auf die nächste Preview-Version des Spiels. Bleiben Sie dran, wir berichten weiter. **MT**



Die ehemalige Nervenheilanstalt ist zum Hotel umgebaut, unten sehen Sie das eingelebte Inventar.

Black Mirror 2

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **August 2009**
► Hersteller **Cranberry Production / DTP** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Trier: Die Rätsel seien komplett eingebaut, die Handlung voll durchspielbar, sagen die Entwickler. Ich habe viel gesehen von Black Mirror 2. Und frage mich allmählich, warum der Projektleiter noch vor mir sitzt. Sollte der nicht schon längst wieder in seinem Studio sein und mit seinem Team weiter an der Perfektionierung von Vertonung, Grafik und Skripts arbeiten? Los, weitermachen, ich will ins Schloss, jetzt!



michael@gamestar.de



- ! Facts**
- über 20 neue Missionen
 - 10 Stunden Spielzeit
 - 6 neue Multiplayer-Modi
 - 5 neue Waffen
 - überarbeitete Radiosender

GTA 4 Lost & Damned

Mal wieder entwickelt Rockstar offiziell nur für die Konsolen. Mal wieder sind wir uns aber sicher: Die erste GTA-4-Erweiterung kommt auch für den PC!

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5130

Liberty City ist eine Stadt mit vielen Gesichtern: Im Sonnenlicht blitzende Wolkenkratzer aus Stahl und Glas gehören ebenso zu ihrem Antlitz wie heruntergekommene Hafenviertel, brennende Mülltonnen und mit den Hüften wackelnde Bordsteinschwalben. Im ersten Erweiterungspaket **Lost & Damned** lernen Sie den Polygon-Moloch nun von einer ganz neuen Seite kennen – zumindest, wenn Sie Besitzer einer Xbox 360 sind. Denn wie schon bei **GTA 4** ist das Addon erstmal

nur für Microsofts weiße Konsole gedacht. Dass sich das bald ändern könnte, liegt angesichts der üblichen Veröffentlichungs-Strategie des Entwicklers Rockstar allerdings auf der Hand – und wäre auch durchaus wünschenswert, denn **Lost & Damned** steht seinem spielerisch großartigen Hauptprogramm in nichts nach.

Held mit Hobel

Für **Lost & Damned** schickt Rockstar den osteuropäischen Underdog Niko Bellic aus **GTA 4** in Rente

und ernennt einen neuen Helden. Im Gegensatz zu Bellic, dem melancholischen und von Rachedurst zerfressenen Einwanderer, hat der vierschrotige Johnny Klebitz sein gesamtes Leben in Liberty City verbracht und sich schon in jungen Jahren von der Idee verabschiedet, ein gutbürgerliches und gesetzestreuendes Leben zu führen. Stattdessen hat sich der bullige Glatzkopf der Motorradgang »The Lost« angeschlossen und sich im Laufe der Zeit zum Vizepräsidenten des Clubs hochgedient.

Trotz seines groben Auftretens und einer nicht zu überhörenden Vorliebe für das »F«-Wort ist Johnny Klebitz ein Mann, der sich gewissenhaft an den Biker-Ehrenkodex hält. Als Billy, der cholerische Präsident der Truppe auf eine staatlich verordnete Entziehungskur hinter Gitter geschickt wird, übernimmt Johnny die Führung des Clans. Als Präsident auf Zeit handelt er einen Waffenstillstand mit den konkurrierenden »Angels of Death« aus und versucht, sich und seine Kameraden aus allem



In den Missionen sind wir häufig **im Team** unterwegs. So ein **Truck** kapert sich ja auch nicht von allein.



Rollenspiel-Anleihen: Wer in **Formation** zum Auftrag fährt, verbessert die Werte seiner KI-Kollegen.



Lost & Damned erweitert das Spiel um coole **Multiplayer-Modi**.



Kaboom! Parallelen zum Filmklassiker **Terminator 2** sind rein zufällig.



Biker Johnny probiert den neuen **Granatwerfer** aus – mit durchschlagendem Erfolg.

Ärger herauszuhalten. Die Situation ändert sich jedoch schlagartig als Billy aus dem Knast zurückkehrt und einen Krieg mit den Angels of Death vom Zaun bricht.

Kontakte mit Killern

Während wir uns zu Beginn des Abenteuers lediglich um einen Biker-Kleinkrieg kümmern müssen, ziehen die komplett krummen Dinger von Johnny und seiner Bruderschaft im Spielverlauf immer weitere Kreise. So bekommen wir es mit der Mafia von Liberty City zu tun, legen uns mit korrupten Polizisten an, transportieren Drogen und machen sogar einen sprichwörtlich mörderischen Ausflug in die Politik.

Strukturell funktioniert **Lost & Damned** wie das Hauptprogramm: Wir bauen uns ein Netz aus Kontakten und Bekannten auf, die Johnny mit Aufträgen ver-

sorgen. So bittet uns Rocker-Kollege Jim, mit ihm ein paar wertvolle und seltene Motorräder, so genannte Custom-Bikes, zu stellen. Doch dabei werden wir von korrupten Polizisten beobachtet – und prompt zur Kasse gebeten. Da Jim nichts davon hält, sich von den Beamten ausquetschen zu lassen, kommt es zu einem bleihaltigen Showdown, nach dessen Ende bei der Liberty City Police ziemlich viele neue Stellen zu besetzen sind. Nette Idee: Wenn wir mit unseren Maschinen auf dem Weg zum Einsatzort mit den Kumpels breit in Biker-Formation durch die Straßen knallen, sieht das nicht nur cool aus, sondern wir verbessern auch die Kampfwerte der Kameraden.

Feiern mit Freunden

Da Johnnys Abenteuer parallel zur Haupthandlung von **GTA 4**

verläuft, kommt es gelegentlich zu Überschneidungen. So müssen wir in einer Mission eine große Ladung Heroin an den Mann bringen und wenden uns mangels passender Verbindungen an die Dealerin Elisabeth Torres. Um auf Nummer sicher zu gehen, wird Johnny von Niko Bellic und Playboy X zu dem Deal begleitet. Nachdem sich die Käufer jedoch als Undercover-Polizisten erweisen, kämpfen wir uns mit Johnny spektakulär durch das Treppenhaus, während Niko (Fans kennen die Szene aus **GTA 4**) über das Dach abhaut – spaßig!

Neben der auf knapp zehn Stunden angelegten Haupthandlung erweitert **Lost & Damned** das Spiel um zahlreiche Motorräder, Waffen (9mm-Automatik, Rohrbomben, abgesägte Schrotflinte, schwere Schrotflinte und Granatwerfer) sowie diverse

Mehrspieler-Modi. In »Own the City« kämpfen wir wahlweise auf der Seite der Lost oder der Death Angels um die Vorherrschaft in Liberty City. In »Witness Protection« gilt es mit Waffengewalt einen gepanzerten Zeugentransport aufzuhalten. Wer es lieber traditionell mag, heizt in Checkpoint-Rennen mit bis zu 16 Mitspielern um die Wette oder flüchtet als »Lone Wolf Biker« vor seinen Mitspielern. Besonders spektakulär geht es in dem Modus »Chopper vs. Chopper« zu: Während ein Spieler auf seinem Motorrad von Checkpoint zu Checkpoint rast (was dank der überarbeiteten Fahrzeug-Steuerung nun deutlich besser funktioniert), sitzt ein anderer am Steuerknüppel eines bewaffneten Hubschraubers und versucht mit allen Mitteln, seinen Kontrahenten vom Hobel zu holen. *Henry Ernst/DM*



Nichts für Kinderaugen und -ohren: In den **Zwischensequenzen** wird alle paar Sekunden geflücht.

GTA 4: Lost & Damned

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel-Addon** ► Termin **2. Quartal 2009**
► Hersteller **Rockstar / 2K Games** ► Status **unbekannt**

Daniel Matschijewsky: Ich bin kein Fan des Biker-Szenarios. Trotzdem hat mich Lost & Damned gefesselt. Weil es Rockstar erneut schafft, durch einen raubeinigen Helden und packende Missionen Unterhaltung auf höchstem Niveau zu erzeugen. Vor allem die zahlreichen Verbindungen zur Handlung des Hauptprogramms machen Laune. Jetzt fehlt eigentlich nur noch eines: die PC-Version.



danielm@gamstar.de

Potenzial Ausgezeichnet

Cooler Typ, coole Comics, coole Filme, aber ein cooles Spiel fehlt bislang noch. Dieses hier dürfte endlich eins werden.

X-Men Origins Wolverine

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5970

Der Vielfraß ist ein missverstandenes Tier. Oder zumindest ein falsch übersetztes. Denn der Name stammt vom altnordischen »Fjellfras« ab, und das bedeutet Felsenkatze. Auf Englisch heißt der Vielfraß »Wolverine«. Der gleichnamige Comic-Held ist ebenfalls ein missverstandenes Tier. Er trägt zwar gelegentlich knallbunte Strampelanzüge, doch eigentlich machen ihn seine rasiermesserscharfen Krallen, seine animalischen Sinne und seine unglaublichen Selbstheilungskräfte zur ultimativen Kilermaschine. In den Comics und Filmen darf Wolverine sein Potenzial aber nur selten ausleben – die **X-Men**-Filme sind ab 12 Jahren freigegeben. Mit **X-Men Origins: Wolverine** macht Raven Software nun ein Actionspiel, das den Fähigkeiten und dem Charakter des vielleicht beliebtesten Außenseiters unter den Comic-Helden brutal gerecht wird.

Unaufhaltsam

Eine Gruppe gepanzerter und schwer bewaffneter Söldner durchstreift ein verlassenes Fabrikgebäude. Obwohl martialische Masken ihre Gesichter ver-

bergen, wirken die Männer nervös. Kein Wunder: Sie jagen einen Jäger. Einer der Söldner scheint etwas gehört zu haben. Er kauert sich an eine verwitterte Hauswand und lauscht konzentriert. Seine Kumpane halten inne, die Waffen im Anschlag. Plötzlich stoßen drei ellenlange Klingen durch die Wand – und durch den Helm des horchenden Mannes. Sekundenbruchteile später bricht ein knurrendes Bündel purer Aggression durch die Mauer: Es ist Wolverine! Ein zweiter Söldner eröffnet das Feuer, Schrotgarben reißen den Angreifer in Fetzen, er taumelt zu Boden. Doch anstatt liegen zu bleiben, rappelt sich Wolverine wieder auf. Seine Wunden schließen sich auf wunderbare Weise, während der Schütze ungläubig zurückweicht. Doch nicht schnell genug: Wolverine springt nach vorne und vergräbt seine Klingen im Brustkorb seines Opfers. Nicht einmal, nicht zweimal – der Berserker tobt sich richtig aus. Wir sind überrascht: Derart krasse Szenen hätten wir in einem Comic-Spiel nicht erwartet. Wolverine hat dazu seine eigene Meinung: »Ich bin der Beste in dem, was ich tue, aber was ich

tue, ist nicht nett.« Wir sind gewillt, ihm da zuzustimmen. Auch wenn es super aussieht.

Unverwundbar

Die beschriebene Szene stammt aus einer toll choreographierten Zwischensequenz, doch das eigentliche Spiel steht dem in nichts nach. **X-Men Origins: Wolverine** erinnert an die **God of War**-Serie: Sie steuern den Mann, der sich Logan nennt, in der Außenperspektive durch isometrisch dargestellte Levels und schnei-

den Gegner mit Ihren Krallen aus unzerstörbarem Adamantium in Streifen. Mit jedem besiegtten Feind sammelt Wolverine Erfahrungspunkte, steigt so im Level auf und erlernt neue Fähigkeiten. So kann Wolverine zum Beispiel Gegner über größere Strecken anspringen oder tödliche Wirbelattacken auslösen. Die Spezialmanöver kosten Wutpunkte, die wiederum gibt's für besiegte Schurken oder kassierte Treffer. Wie gesund oder sauer Wolverine ist, lesen Sie nicht nur an den Bild-



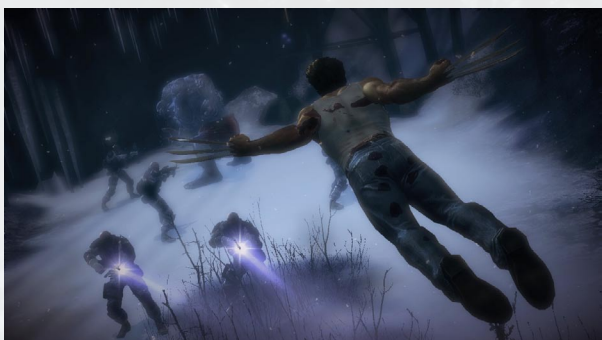
Wenn Wolverine Schaden nimmt, können Sie das seinem **Körper** ansehen. Keine Angst: Das heilt wieder.



Ab und zu bekommen Sie's mit **Bossgegnern** wie diesem Kampfhubschrauber zu tun.



Entwickler Raven gibt sich viel Mühe, **Wolverine** filmgetreu nachzubauen. Besonders schick: Während seine Wunden heilen, bleiben Wolverines Klamotten kaputt.



Eine von Logans Spezialattacken: der **Hechtsprung** über ein paar Dutzend Meter.



Das Spiel bietet einiges an Abwechslung, auch was die **Umgebungen** angeht.

schirmanzeigen ab: Sie können Logan ansehen, wie gut es ihm geht. Nach schweren Treffern trägt er klaffende Wunden, durch die sogar mal sein Metallskelett hindurchblitzt. Der Entwickler Raven hat Wolverine mit einer Haut-, einer Muskel- und einer Knochenschicht versehen, die nach und nach zum Vorschein kommen. Doch nach einer kurzen Verschnaufpause wächst das alles wieder zu – ein cooler Effekt.

Unterhaltsam

X-Men Origins: Wolverine erscheint parallel zum gleichnamigen Kinofilm im Mai 2009. Ent-

sprechend überschneiden sich die Handlungen von Spiel und Film gelegentlich, denn beide erzählen die Geschichte von Wolverines Herkunft. Was Comic-Fans schon wissen: Der Kerl wurde im späten 19. Jahrhundert geboren und hat entsprechend viel erlebt, er kämpfte sogar in den Weltkriegen und in Vietnam – da bieten sich viele Schauplätze an. Obwohl einige Szenen aus **X-Men Origins: Wolverine** der Filmvorlage entsprungen sind, gibt sich Raven Software hier nicht mit simplen Tastendruck-Reaktionsspielen à la **God of War** zufrieden. In einer Szene rennen wir etwa ei-

nen Tunnel entlang, der sich rasend schnell mit Wasser füllt. Hinter uns die Flutwelle, vor uns ein paar LKW voll fliehender, aber dennoch schießwütiger Söldner. Wir müssen nun in Echtzeit von Laster zu Laster turnen, die Gegner zerhackeln und gleichzeitig den Wassermassen entkommen, während das Spiel kinoreife Kameraperspektiven wählt – sehr schick, sehr spannend!

Unmissverständlich

Wolverine überrascht nicht nur durch Brutalität, sondern auch durch seine Qualität. Grafik und Sound sind sehr gut, und das Spiel bietet eine Menge Abwechs-

lung: kämpfen, klettern, schleichen, Zwischensequenzen bestaunen. Gelegentlich bekommt es Wolverine auch mit Bossgegnern wie einem riesigen Sentinel-Roboter zu tun. Das haarige Kraftpaket zerhackt dem Blechkoloss erstmal ein paar Leitungen in den Füßen, klettert dann an seinen Beinen hoch, verkrallt sich im Rücken der mittlerweile fliehenden Maschine und durchbohrt schließlich den Kopf des Sentinels – Logan ist nicht zu stoppen und macht keine Gefangenen. **X-Men Origins: Wolverine** lässt sich also schwerlich missverstehen: Dieses Spiel ist eindeutig nur für Erwachsene gedacht. **FAB**



Wenn Wolverine richtig wütend ist, entfacht er besonders starke **Combos**. Dann leuchten seine Klingen.

X-Men Origins: Wolverine

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **1.5.2009**
► Hersteller **Raven Software / Activision** ► Status **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Was für eine Überraschung! Lizenzspiele sind ja gerne mal Mist, aber X-Men Origins: Wolverine dürfte klasse werden. Irre Zwischensequenzen, flotte Kämpfe, coole Inszenierung und markige Sprüche – da geht mein Fan-Herz auf. Die Brutalität dürfte der USK aufstoßen, und es ist fraglich, wie viel davon für den deutschen Markt übrig bleibt, aber Wolverine sagt es nun mal selbst: Was er tut, ist nicht nett.



fabian@gamestar.de

**Petra Schmitz**

freut sich darauf, Anfang Februar bei einem Entwicklerbesuch Operation Flashpoint 2 spielen zu dürfen.

**Fabian Siegmund**

freut sich darauf, im kommenden Urlaub mit seiner Freundin wieder im Schnee spielen zu dürfen.

Action

Shellschockschwere Not

Kein USK-Siegel für den Nachfolger eines indizierten Spiels? Dann hier kein Test!

Das Actionspiel **Shellshock Nam '67** von 2004 bekam in GameStar in der Atmosphäre-Wertung null und insgesamt gerade mal 46 Punkte. Grausame Folterszenen und das Erschießen von Zivilisten wollten sich damals nicht mit unserem Verständnis von Spielspaß in Einklang bringen lassen (und wollen es auch heute noch nicht). Kurz nach der Veröffentlichung indizierte die BPjM das Spiel. Mit **Shellshock 2: Blood Trails** steht seit dem 13. Februar der zweite Teil der Shooter-Serie von Eidos in den Läden. Ohne USK-Siegel – auch wenn sich die Brutalitäten dieses Mal nicht gegen vietnamesische Bauern richten, sondern gegen Zom-

bies. Wir verzichten aufgrund der fehlenden Alterseinstufung auf einen Artikel in GameStar, denn sollte **Shellshock 2** indiziert werden (und das ist mehr als wahrscheinlich), riskieren wir, das Heft aus dem Handel nehmen zu müssen. Einen Test gibt's trotzdem, ab dem 25.2. auf gamestar.de. Quicklink: 6007.

PET



Shellshock 2 hat **Heftverbot**, aus Vorsicht.

Action-Inhalt

Tests

Silent Hill: Homecoming.....	70
X-Blades.....	72

GameStar-Action-Charts 04/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen / Items	Handlung / Multiplayer-M	Kommentar
Ego-Shooter																
1	Crysis	Electronic Arts	Crytek	12/07 (94)	93	10	10	8	10	10	9	10	8	10	8	11/08: Crysis: Warhead, 88
2	Call of Duty 4	Activision	Infinity Ward	12/07 (91)	90	8	10	10	10	10	7	9	8	10	8	
3	Half-Life 2	EA Games	Valve	01/05 (93)	89	7	10	10	10	10	9	8	8	9	8	
4	Stalker	THQ	GSC Game World	04/07 (90)	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	01/05: Version 1.3
6	BiA: Hell's Highway	Ubisoft	Gearbox	11/08	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10	
7	Bioshock	2K Games	Irrational Games	10/07 (87)	86	9	10	7	10	9	8	7	8	10	8	
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
2	Unreal Tournament 3	Midway	Epic Games	01/08 (90)	89	8	8	10	7	10	10	9	7	10	10	
3	Team Fortress 2	Electronic Arts	Valve	12/07 (90)	89	7	9	10	10	10	6	10	9	10	8	
4	Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07 (90)	88	8	10	9	8	9	10	9	9	9	7	
5	Left 4 Dead	Electronic Arts	Valve South	01/09	87	7	10	10	10	10	7	9	9	7	8	04/07: Addon 02/05: Addon 02/07: Kontrollbesuch
6	Battlefield 2142	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06 (90)	87	7	8	9	8	8	10	8	10	10	9	
7	Joint Operations	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	85	5	7	10	10	9	10	8	10	8	8	
8	Counterstrike Source	EA Games	Valve	12/04 (85)	84	7	9	10	5	10	9	10	8	9	7	
Actionspiel																
1	GTA 4	2K Games	Rockstar North	01/09	93	9	10	9	10	8	10	10	7	10	10	
2	Portal	Electronic Arts	Valve	12/07 (90)	89	7	9	10	10	10	5	10	10	8	10	
3	Dark Messiah of M&M	Ubisoft	Arkane Studios	12/06 (90)	88	8	8	9	10	10	8	8	8	10	9	
4	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores	12/08	87	9	10	9	10	6	8	9	8	8	10	
5	Tomb Raider: Legend	Eidos	Crystal Dynamics	05/06 (89)	87	7	9	10	10	9	7	10	7	8	10	
6	Chronicles of Riddick	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	87	7	10	9	10	10	7	9	8	7	10	
Simulation																
1	Silent Hunter 4	Ubisoft	Ubisoft Rumänien	05/07 (87)	86	8	10	9	9	7	9	8	8	9	9	
2	Darkstar One	Ascaron	Ubisoft	07/06 (86)	84	7	9	9	8	10	7	8	8	9	9	
3	Falcon 4.0 Allied Force	ASH	Lead Pursuit	09/05 (85)	82	4	7	7	9	10	10	7	8	10	10	

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.

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

So untrennbar wie Dick und Doof: **Silent Hill** und die gesichtslosen **Krankenschwestern**, die sich locker mit der Axt bekämpfen lassen.

Silent Hill Homecoming

Im Bergstädtchen wird's wieder gruselig: Der fünfte Serienteil schockt mit langen Laufwegen und blöden Rätseln.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5640

Nicht wundern, dass der gerade heimgekehrte Soldat Alex Shepherd sich nicht über das Monster im Keller seines Elternhauses wundert. Die **Silent Hill**-Helden sind seit dem Start der Serie (1999) dafür bekannt, erstaunlich gleichmütig zu bleiben, wenn plötzlich die Normalität im obligatorischen Nebel verschwindet und sich stattdessen widerliche Kreaturen aus den Schwaden schälen. Nach dem experimentellen vierten Teil **The Room** (2004, GameStar-Wertung: 51 Punkte), in dem der Protagonist durch ein Loch in seiner Badezimmerwand Reisen in Albträume unternahm, besinnt sich **Silent Hill: Homecoming** wieder auf die ursprüng-

lichen Herausstellungsmerkmale der Serie: das namensgebende Bergstädtchen, schlechte Sicht, Rätsel und bekannte Monster. Insofern ist der Titel **Homecoming** (deutsch: Heimkehr) also zweideutig zu verstehen.

Doch von vorne: Alex, frisch aus dem Lazarett entlassen, wo ihn Albträume über das Verschwinden seines Bruders Joshua quälten, kommt in seine Heimatstadt Shepherd's Glen zurück und findet den Ort in dichten Nebel gehüllt. Alle Läden sind geschlossen, auf der Straße trifft er vorerst nur die Richterin Holloway. Die versorgt Sie (wie der Rest des Spiels) zunächst nur mit kryptischen Hinweisen und verschwin-

det dann in ihr Büro. Auch Alex' Mutter entpuppt sich als wenig hilfreich, sie sitzt daheim im Schaukelstuhl und wackelt sich langsam in den Wahnsinn. Immerhin wird eines schnell klar: Bruder Joshua ist tatsächlich verschwunden. Alex macht sich auf die Suche nach dem Jungen.

Erprobter Kämpfer

Zunächst nur mit einem Messer bewaffnet (später gibt's noch Metallrohr, Pistole, Axt, Schrot- und Sturmgewehr) erkundet Alex sein Elternhaus, Shepherd's Glen und später auch Silent Hill und legt sich mit alpträumenhaften Kreaturen an, die sich aus der Kanalisation winden, in finsternen Ecken lauern

! Deutsche Version

Silent Hill: Homecoming erscheint hierzulande in einer leicht geschnittenen Version. Einige besonders drastische Darstellungen wurden aus Zwischensequenzen entfernt, Leichenteile liegen nicht herum, und gegen Ende des Spiels fehlt eine Tötungsanimation.

! Kopierschutz: Steam

Homecoming nutzt wie auch schon THQs Actionspiel **Saints Row 2** oder Monoliths Shooter **F.E.A.R. 2** Steam als Kopierschutz. Eine Internet-Verbindung ist zur ersten Anmeldung Pflicht. Wenn Sie noch nicht bei Steam registriert sind, müssen Sie dort ein Konto anlegen.

➤ Vorsicht, Bugs!

Unsere Testversion hatte einige Macken. Hinweise wurden etwa nicht im Tagebuch verzeichnet, Abstürze gab's zuweilen auch, mal im laufenden Spiel, immer aber im Menü, wenn wir die Grafikeinstellungen ändern wollten. Letzteres ging nur über die Config-Datei des Spiels, die Sie im Ordner »Engine« als »vars_pc.cfg« finden. Als Konsequenz ziehen wir **einen Punkt bei der Bedienung ab**.

oder ihn von hinten anspringen. Voreingestellte Kamerawinkel gibt es nicht, Sie steuern Alex in der Verfolgerperspektive. Anders als seine Vorgänger ist Alex im Kampf erprobt und kann den Monsterattacken ausweichen. Gerade gegen harmlosere Gegner wie mutierte Hunde oder die serientypischen gesichtslosen Krankenschwestern sind Ausweich-Angriff-Kombinationen enorm effektiv. Spätere Bossgegner erfordern andere Vorgehensweisen. So müssen Sie im Atrium des Grand Hotels in Silent Hill zunächst von der Decke baumelnde Fleischsäcke runterdrücken, um anschließend den so



Das Spiel wird von unschönen **schwarzen Balken** an den Bildschirmrändern eingerahmt.



Wenn Sie durch den Nebel von Shepherd's Glen traben, kriechen **Monster** aus der Kanalisation.



Auf dem Friedhof lauern mutierte **Hunde** zwischen den Gräbern.



Bei einer Fahrstuhlfahrt wird Alex von einem **Krallenvieh** angefallen.



Action

Test

Um den **Sepulcher** zu erledigen, müssen Sie zunächst die Fleischsäcke verdreschen, die um ihn herumhängen.

genannten Sepulcher (Pharisäer) erledigen zu können.

Silent Hill: Homecoming hält sich an die Genre-Standards: Munition und Medizin sind Mangelware. Deswegen sollten Sie die Winkel des Spiels genau inspizieren, um eventuell knappe Vorräte wieder aufzufrischen und einen der wenigen Speicherpunkte zu entdecken. 23 gibt es davon, und zuweilen liegen die rot leuchtenden Kreissymbole ziemlich weit voneinander entfernt. Wer sich nicht mit erneutem Spielen von Abschnitten frustren will, weil er gestorben ist, muss sich stattdessen mit teilweise langen Laufwegen zu Speicherpunkten frustren.

Dicke Füße

Latscherei ist ein großes Thema von **Homecoming**. Im Grand Hotel des Örtchens hat man mehrfach das Gefühl, aufs Dach geschickt zu werden, um von dort die Trep-

pe in den Keller zu nehmen. Kleinere Barrikaden wie Schutt muss Alex großräumig umlaufen. Und der Friedhof von Shepherd's Glen ist nicht nur die einzige verfügbare Route zwischen zwei Ortsteilen, er entpuppt sich auch als nerviges Labyrinth, das Sie gleich mehrfach durchqueren dürfen. Dazu gesellen sich nach teilweise winzigen Abschnitten lange Ladesequenzen. Alles zusammen nervt auf Dauer.

Blöde Rätsel

Viele der Wege müssen Sie nehmen, um die vergleichsweise wenigen Rätsel des Spiels zu lösen. So ist Alex zum Beispiel nicht in der Lage, einen Türhebel umzulegen, weil der sich unter Wasser befindet. Zunächst muss der Keller leer gepumpt werden. Dazu braucht der junge Mann Benzin, das natürlich im Haus nicht vorrätig ist. Und zwei mysteriöse Steinplatten, die er auf dem Friedhof findet, öffnen nicht etwa den Weg zu einer geheimen Krypta, sondern lediglich zum Parkplatz des nächsten Ortsteils. Kurz: Die Rätsel wirken zum Teil aufgesetzt oder komplett sinnbefreit. Da freut man sich regelrecht, wenn man einen Stromkreis schließen muss, um einen Lift zu aktivieren, weil Ursache und Wirkung doch mal der Logik folgen.

Kenn ich schon!

Silent Hill: Homecoming hält durchaus ein paar erschreckende Gruselmomente parat, doch der stets unterschwellige Horror früherer Serienteile will sich nicht recht einstellen. Zu bekannt sind Dauernebel, viele der Gegnertypen, das ganze Szenario, darun-

ter auch die Geräuschkulisse; für **Homecoming** wurden scheinbar viele Töne und Soundtrack-Teile der Vorgänger hergenommen. Das Kreischen von Babys in verlassenen Krankenhäusern ruft so lediglich ein »Kenn ich schon«-Gefühl statt einer Gänsehaut hervor. Die grafische Umsetzung reißt auch nicht vom Hocker. Zwar sind

die Animationen und Gesichtsausdrücke der Figuren gewohnt gut, doch nach Technik von 2009 sieht das alles nicht aus. Vermatschte Texturen, geringe Detaildichte und unscharfe Kanten machen aus **Homecoming** einen Titel von optischem Mittelmaß. Aber so passt die Grafik immerhin zum Rest des Spiels.

PET

SILENT HILL: HOMECOMING ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Foundation 9 (Erstling des Entwicklers)
PUBLISHER Konami
SPRACHE Englisch mit dt. Untertiteln
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.2.2009
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.



ANSRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,8 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 10 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GByte RAM 10 GB Festplatte	Core 2 Duo E430 A64 X2 4000+ AMD 2,0 GByte RAM 10 GB Festplatte Gamepad	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Surround-Hardware		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Steam	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	gelungene Animationen geringe Detaildichte matschige Texturen schwarze Balken	6 / 10
SOUND	gute (englische) Sprecher bedrückende Geräuschkulisse ... die sich in den Vorgängern genau so anhörte	8 / 10
BALANCE	Kämpfe zumeist fair nur wenige und weit auseinander liegende Speicherpunkte	7 / 10
ATMOSPHÄRE	gelungene Zwischensequenzen gruselige Momente abgedrehtes Monsterdesign Alex zu gleichgültig oft dümmliche Rätsel	7 / 10
BEDIENUNG	gut mit Tastatur und Gamepad freie Tastenbelegung gute Gegenstandsverwaltung Grafik-Änderungen führen zum Absturz	8 / 10
UMFANG	zwei Schwierigkeitsgrade mehrere Enden Bosskämpfe lange, erzwungene Laufwege	7 / 10
LEVELDESIGN	klaustrophobische Enge winzige, unüberwindbare Hindernisse ... die zu nervigen Umwegen führen	6 / 10
KI	Kreaturen blocken Angriffe teilweise und holen Alex von den Beinen stumpfe Frontalangriffe	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	Messer schnell und effektiv Ausweich-Funktion Todesstöße wenige Waffen, wenig Abwechslung	6 / 10
HANDLUNG	Frage nach dem Verbleib von Joshua gelungene Auflösung Story kommt zu langsam in Gang	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Horror-Fortsetzung mit gruseligen Macken.

69

SPIELPASS

Kinder, Kinder!

Petra Schmitz: Silent Hill: Homecoming hält reichlich Aufreger in petto, und trotzdem hab ich's durchaus gerne gespielt. Auch wenn die Idee mit dem verschwundenen Kind gerade in dieser Serie alles andere als neu ist. Gäh! Trotzdem wollte ich wissen, wo der Bursche steckt. Die Lösung ist zwar nicht der Oberklopfer, aber im Silent-Hill-Kontext stimmig. Außerdem geht das Monstervermöbeln mit der Ausweichfunktion nun besser von der Hand, und die Rätseldichte ist geringer als in den Vorgängern. Letzteres mag viele eingeschworene Serienfans vielleicht abschrecken, mich hingegen hat's gefreut. Auf dümmliche Rätsel wie diese Steinplatten-Parkplatz-Geschichte kann ich nämlich bestens verzichten.



petra@gamestar.de

In einigen Levels müssen zig dieser roten **Bälle** zerkloppt werden, um die Geburt neuer Monster zu verhindern.



X-Blades

! Aktivierung

X-Blades muss wie das Rollenspiel Two Worlds aktiviert werden, um es in Gänze spielen zu können. Das geht über eine Internetverbindung oder telefonisch. X-Blades lässt sich zunächst dreimal freischalten und – sollten Sie die Hardware nicht wechseln – beliebig oft installieren. Für eine vierte Aktivierung müssen Sie das Spiel beim Hersteller registrieren und dann telefonisch Kontakt mit dem Support aufnehmen. Ohne Aktivierung läuft X-Blades nur in einer Demo-Version.

Eine knapp bekleidete Frau mit zwei Klingen, dazu zahllose Monster: Klingt nach einem unterhaltsamen Spiel, entpuppt sich aber schnell als Fleißaufgabe.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5330

Theoretisch kann man, sobald man das Actionspiel **X-Blades** einmal durchgespielt hat, die Heldin Ayumi für einen zweiten Anlauf in eine schicke neue Rüstung hüllen. Allerdings sprechen zwei Dinge dagegen: Ayumi trägt beim ersten Durchspielen nur einen String-Tanga um den knackigen Allerwertesten. Und **X-Blades** ein zweites Mal anzugehen, dürfte ähnlich spannend sein wie ein

mehrständiges Fernseh-Special über die schönsten Räusperer aus Bundestagsdebatten. Denn schon die erste Partie ist über weite Strecken ermüdend, String-Tanga hin oder her.

Dabei hat der Titel eigentlich alles, was ein schnelles Actionspiel braucht: eine sexy Heldin, coole Waffen, flotte Angriffe, schicke Grafik. Woran es mangelt, ist die Abwechslung.

Gier ist gaga

Ayumi ist eine Art Archäologin, ähnlich wie die gute Lara Croft aus den **Tomb Raider**-Spielen. Nur sammelt Ayumi kostbare Artefakte nicht aus wissenschaftlichen Gründen oder um Bösewichtern den Garaus zu machen, sondern aus reiner Habsucht. Diese Gier wird der jungen Frau zum Verhängnis, denn eines Tages tatscht sie an eine Reliquie und infiziert sich mit einer nicht näher definierten dunklen Macht, die sie infolge wieder loswerden will. Dazu muss Ayumi Hand an eine andere Reliquie legen, doch das ist auch nicht der Weisheit letzter Schluss. Und so schnetzelt sich die Heldin weiter durch Tempelanlagen, um den anfänglichen Fehler auszubügeln.

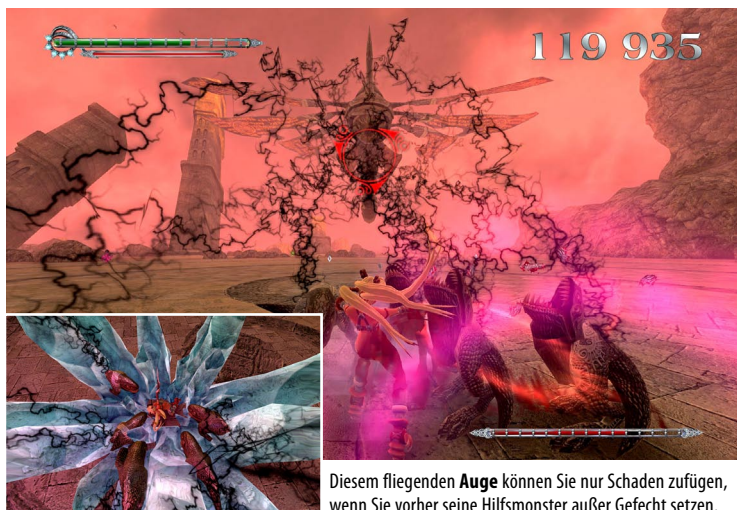
Die Story von **X-Blades** wird zwar in hübschen Comic-Sequenzen erzählt, wirkt aber wie mit der heißen Nadel gestrickt und bleibt unmotivierend. Bereits im nächsten Abschnitt haben Sie schon wieder vergessen, warum die Heldin durch Ruinen tobt. Dabei möchte Ayumi gern cool wirken,

ständig lässt sie markige Sprüche los (denen jeglicher Anflug von Ironie fehlt); die ganze Sache mit der dunklen Macht scheint sie nicht weiter zu interessieren.

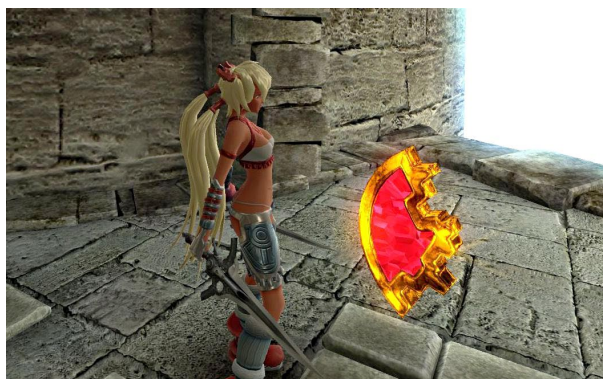
Pistolenschwerter

Ayumis Abenteuer ist eine Art »Devil May Cry trifft Serious Sam«: Mit zwei Schwertern plus Pistolenfunktionen (über in den Levels versteckte Artefakte aufrüstbar) und später auch in Licht- oder Dunkelheitsgestalt transformiert verbandelt die Frau Hunderte Spinnenmonster, Geister, Feuerdämonen und anderes Getier. Erst wenn der letzte Gegner in einem Level erledigt ist, öffnet sich das Portal in den nächsten Abschnitt, wo wieder zig Feinde warten. Taktischen Anspruch gibt es nicht, dazu sind die Widersacher zu dumm.

Gelegentlich bekommt Ayumi es auch mit Bossmustern zu tun. Denen kann sie nur mit Spezialattacken wie Feuerwellen oder Eispeilen zu Leibe rücken. Einige der großen Widersacher schützen sich mit kleineren Helfern, die zunächst aus dem Weg zu räumen



Diesem fliegenden **Auge** können Sie nur Schaden zufügen, wenn Sie vorher seine Hilfsmonster außer Gefecht setzen.

Der Balance-Akt zwischen riesigen **Messern** auf einer Steinsäule ist wenig fordernd.Die taffe Heldin nimmt es mühelos mit mehreren **Gegnern** gleichzeitig auf.Derartige **Artefakte** schalten Verbesserungen für Waffen und Angriffe frei.Lästige **Flammengeschosse** wehrt Ayumi logischerweise mit Eispielen ab.

sind. Eine Riesenspinne etwa lenkt Fernangriffe mit kleinen Flatterviechern ab, die Sie aus der Luft schießen müssen.

Arbeitsseelen

Spezialattacken erstelt Ayumi mit den eingesammelten Seelen. Das geht unkompliziert über ein jederzeit aufrufbares Menü. Je nach Stärke können die Fähigkeiten viel kosten, allerdings spuckt das Spiel im späteren Verlauf massig Seelenpunkte aus. Trotzdem reicht's vielleicht nicht; etwa wenn Sie einen Feind treffen, dem nur mit Lichtmagie beizukommen ist, Sie aber nicht die erforderlichen 300.000 Punkte für die entsprechende Fertigkeit haben. Dann heißt es zurück in ein früheres Level und dort die wiederauferste-

henden Monster erneut verdreschen, bis Sie genug Seelen fürs Shoppen eingesammelt haben.

Zwar sind die Spezialattacken recht effektiv, auf Dauer aber auch ermüdend. Denn bei einigen spult das Spiel eine Mini-Filmsequenz ab, die sich nicht unterbrechen lässt. So müssen Sie jedes Mal, wenn Sie etwa die Feuerwelle zünden, zunächst in Ayumis glühende Kulleraugen blicken.

Bekanntes Terrain

Etwa ein Drittel der Levels besuchen Sie zweimal, erst in der Tag-, später in der Abendvariante. Gelegentlich werden die Dauerkämpfe durch kleinere Geschicklichkeitsaufgaben unterbrochen. So sollen Sie etwa heruntersausenden Klingen ausweichen oder auf einer riesigen, mit Messern gespickten Steinsäule balancieren.

Zwar stellt Ihnen das Spiel in den beiden Level-Versionen unterschiedliche Gegner in den Weg und positioniert tags und abends andere Boni in den Tempelanlagen (beispielsweise Seelensteine oder magische Schriftrollen, die Fertigkeiten preiswerter machen), trotzdem stellt sich mit dem Déjà-vu-Gefühl Langeweile ein.

Immerhin präsentiert sich das alles in schicker, auf den japanischen Anime-Stil getrimmter Grafik, die mit satten Farben und hübschen Lichteffekten auftrumpft. Originell ist auch die Musikuntermalung: Während die Heldin ganze Heerschaaren erledigt,

ertönen mal Elektroklänge, dann hören Sie meditative Panflöten. Deren besänftigende Qualität ist immer dann besonders hilfreich,

wenn Sie feststellen, dass abermals eine Feindwelle aufgetaucht ist und erneut zig Gegner Sie vom nächsten Level trennen. **PET**

Nervfaktor X

Petra Schmitz: Eigentlich ist X-Blades genau mein Ding: Es ist schnell, es gibt Schwerter und Pistolen und treibende Musik. Deswegen habe ich mich die erste Stunde lang auch wirklich gut amüsiert. Aber spätestens, als sich herausstellte, dass das Spiel nichts weiter tut, als mich in immer ähnlich aussehenden Arealen mit endlos scheinenden Monsterhorden zu behelligen, wurde ich mürrisch. Nach der x-ten Wiederholung beginnt alles zu nerven: die Gegner, die Levels, die Aufgaben, sogar die anfangs so coolen Spezialattacken. In diesem Falle gilt: Spiel mit X, war wohl nix.



petra@gamestar.de

X-BLADES

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Gaijin (erstes in Westeuropa veröffentlichtes PC-Spiel)

PUBLISHER Topware Interactive

SPRACHE Deutsch, Englisch, Ital., Franz., Span.

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 136 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 10.2.2009

CA. PREIS 45 Euro

USK ab 12 Jahren

ANSRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ / AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	2,8 GHz Intel A64 3700+ / AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON Xbox-360-Gamepad

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

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ gelungene Animationen + knallige Farben und Effekte - wenig Abwechslung	7 / 10
SOUND	+ gute (deutsche) Sprecher + so treibender wie abwechslungsreicher Soundtrack - Kampfgeräusche nerven nach einer Weile	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + nie unfair + Kämpfe generell zu leicht - Talentkauf macht Kampf Wiederholungen nötig	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gefälliger Anime-Stil + hübsche Fantasy-Welt ... - ... die aber blass bleibt und nicht fesseln kann	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Tastatur und Gamepad + freie Tastenbelegung - nur absolvierte Levels werden gespeichert	8 / 10
UMFANG	+ Bonuslevels + viele Level-Versatzstücke + Abschnitte müssen mehrfach absolviert werden - wenig Abwechslung bei den Gegnern	5 / 10
LEVELDESIGN	+ hübsche Architektur + teils knifflige Sprungeinlagen für Extras - entweder Schläuche oder größere Plätze	6 / 10
KI	- normale Monster stürmen stumpf auf Sie los - Bossgegner bleiben oft an ihren Positionen	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ viele Spezialattacken + Verbesserungen für Waffen + Kombo-Angriffe + Transformationen	10 / 10
HANDLUNG	+ hübscher Auftakt der Geschichte ... - ... die sich aber dann als sehr leicht und aufgesetzt erweist - bemüht coole Heldin	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft **SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

FAZIT Zunächst launige, dann öde Massenschnitzerei.

66 SPIELSPASS

**Michael Graf**

hat gerade keine Zeit, weil er eine Revolution niederschlagen muss.

**Gunnar Lott**

ist entsetzt, dass Relic Dawn of War 2 kein bisschen verbessert hat.

Strategie-Inhalt

Test

Empire: Total War.....	76
Puzzle Quest: Galactrix.....	81
Dawn of War 2	82
Grand Ages: Rome	84
Brigade 7.62: High Calibre.....	86
Panzers: Cold War	88

Strategie

Das Dampf-Dilemma

Warum Designer ihre Spiele nicht mehr fertig veröffentlichen müssen.

Was haben **Dawn of War 2** und **Empire** gemeinsam? Beide müssen über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Und dies scheint für Entwickler zu einer weiteren Ausrede dafür zu werden, dass sie ihre Spiele unfertig in den Laden bringen. Die Verkaufsversion von **Dawn of War 2** etwa lädt bei der Aktivierung erst mal einen Patch herunter, der die Kampagne umkrempelt. Deshalb haben wir dem Titel letzten Monat die Wertung verweigert. Auch **Empire** ist zwei Wochen vor der Veröffentlichung nicht fertig. Doch wenigstens bereinigt Creative Assembly nur noch Bugs und baut keine Spielelemente mehr um. Deshalb werten wir trotzdem und lassen die Probleme unserer

Testversion ins Urteil einfließen. Verstehen Sie uns nicht falsch: Es ist klasse, dass Steam Updates erleichtert. Doch was passiert, wenn der Patch mal nicht rechtzeitig zum Verkaufsstart fertig wird? Dann haben die Käufer für ein unausgereiftes Spiel bezahlt – ein Armutszeugnis für jeden Entwickler. **GR**



Warum Sachen fertig machen, wenn man sie später **patchen** kann?

GameStar-Strategie-Charts 04/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Missionsdesign / Storypositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93)	89	5	10	10	10	9	10	10	7	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	89	8	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Los Angeles	05/07 (89)	88	8	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06 (89)	87	7	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	86	7	10	10	8	8	10	8	8	10	7	12/07: Addon
6	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	86	9	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
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	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	
3	Dawn of War 2	THQ	Relic	NEU	80	10	10	7	9	7	9	5	8	8	7	
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	Version 1.1
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05 (86)	83	5	9	7	9	8	10	9	6	10	10	
5	Die Sims 2: Inselgeschichten	Electronic Arts	Maxis	04/08 (83)	82	5	8	8	9	8	8	8	9	10	9	
Strategiespiele																
1	Empire: Total War	Sega	Creative Assembly	NEU	90	10	9	8	9	7	10	10	7	10	10	1Physik, 2Bauteile
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	
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

- 11 spielbare Fraktionen
- 3 Kontinente
- 4 Handelsschauplätze
- 4 Tutorial-Kapitel
- 2 Schlacht-Tutorials

90

GameStar
PLATIN-AWARDEmpire:
Total War

GameStar

»für Dauermotivation«

Empire:
Total War

Empire: Total War

Trotz einiger Kinderkrankheiten entpuppt sich der Kolonialkampf als bislang bester Teil der Total-War-Serie.

DVD

- Topspiel-Videos
- Strategiekarte
- Handel
- Landschlachten
- Seeschlachten
- Fraktionen
- Fazit

DVD-XL
HD-Videos

GameStar.de

- Screenshots & Infos
- Quicklink: 5423

Zuverlässigen Quellen zufolge dauerte das 18. Jahrhundert ziemlich genau einhundert Jahre, hier zur Langweilvermeidung die Kurzfassung: Engländer, Preußen, Franzosen, Spanier, Österreicher und Russen erschossen sich ständig gegenseitig; James Cook umsegelte das Erdenrund; in Fabrikhallen tuckerten die ersten Dampfmaschinen; britische Kolonialheere landeten in Indien, flüchteten aber zugleich aus den frischgebackenen USA; und in Frankreich kullerten Adelsköpfe, bevor dort schließlich ein kleiner Korse an die Macht kam.

Das passt Ihnen nicht? Dann ändern Sie's! In der Kampagne von **Empire: Total War** regieren Sie von 1700 bis 1799 eines von elf Völkern, zum Beispiel England oder Preußen. Das Spielfeld ist im Vergleich zum Vorgänger **Medieval 2** gewachsen, diesmal ringen Sie neben Europa auch um Nordamerika und Indien. Auf der schönen Strategiekarte verwalten Sie rundenweise Ihr Reich und verschieben Heere. Schlachten schlagen Sie in Echtzeit, alternativ lassen Sie sie auswürfeln, was meist nachvollziehbare Ergebnisse liefert. So weit, so bekannt. Aller-

dings hat Creative Assembly die Spielmechanik kräftig umgekrempelt, unter anderem dürfen Sie Seegefechte erstmals selbst befehlen. Doch reicht **Empire** damit auch an seine hervorragenden **Total War**-Ahnen heran? Klare Antwort: Nein. Es übertrifft sie sogar! Auch wenn unsere Testversion noch an Kinderkrankheiten litt.

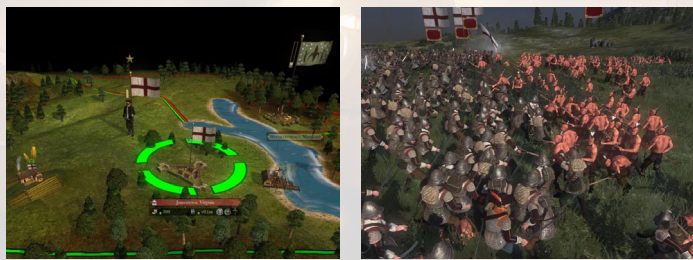
Unabhängiger Einstieg

Damit Sie die Neuerungen in Ruhe kennenlernen, bietet **Empire** eine Tutorial-Kampagne namens »Der Weg in die Unabhängigkeit«. In deren drei Kapiteln kämpfen

Sie mit den amerikanischen Kolonisten gegen Indianer sowie Franzosen und verjagen schließlich die britischen Unterdrücker. Auch wenn der Feldzug für Serienkenner zu einfach ausfällt, vermittelt er doch auf unterhaltsame Weise alle Spielkonzepte. Nach der dritten Episode dürfen Sie die USA sogar weiter anführen. In der Lern- und der Hauptkampagne können Sie zudem vertonte Ratgeber zuschalten, die aufgeräumten Menüs bieten ausführliche Tooltips. Lediglich kleine Komfortmängel stören. Falls etwa ein General ein neues Talent lernt, sehen Sie zwar

Der Weg in die Unabhängigkeit

1. Die Pioniere von Jamestown



Im ersten Kapitel der Tutorial-Kampagne erweitern Sie die Pioniersiedlung Jamestown und bekriegen Powhatan-Indianer. Dabei lernen Sie die Grundlagen des Gebäudebaus und der Landschlachten. Allerdings spielt die überaus kurze Episode nur in einem winzigen Abschnitt der Strategiekarte.

2. Der Franzosen- und Indianerkrieg



In der zweiten Episode verbünden Sie sich mit den Cherokee, um im Franzosen- und Indianerkrieg gegen – Überraschung! – Franzosen und Indianer zu kämpfen. Hierzu heben Sie erstmals größere Armeen aus und stürmen Forts. Doch der Strategie-Modus ödet mangels Gegenangriffen rasch an.





Eine **Landschlacht** in den Alpen: Die österreichischen Musketiere bilden Schützenreihen **1**, ihre französischen Pendanten werden gleich in den Nahkampf stürmen **2**. Artillerie feuert mit Schrapnellgeschossen ins Gegnergetümmel **3**, Lanzenreiter fallen Infanteristen in den empfindlichen Rücken **4** und galoppieren Geschütze nieder **5**. Freischärler lenken derweil das Feindfeuer ab **6**, der General wartet hinter der Front **7**.

wachsen zu Kleinstädten, in die Sie je ein Bauwerk pflanzen. Küstensiedlungen etwa erweitern Sie zu Handelshäfen, Schiffswerften oder Fischereien. Folglich müssen Sie überlegen, welches Bauwerk langfristig am sinnvollsten ist.

Der Gebäudebau im Umland führt auch zu dynamischeren Kriegen, denn KI-Armeen fackeln gerne mal unverteidigte Einrichtungen ab. Also dürfen Ihre Soldaten nicht in Städten herumlungern, sondern müssen ausrücken, um die Provinz zu verteidigen. Im Umkehrschluss schwächen Sie Feinde, indem Sie ihre Farmen und Fabriken plündern. Das lohnt sich aber nur, wenn Ihre Armee zu klein ist, um sofort die Hauptstadt eines Landstrichs einzunehmen.

Spezialität Forschung

Welche Gebäude und Truppen zur Verfügung stehen, hängt von Ih-

rem Wissensstand ab, Fortschritte müssen Sie erstmals in Universitäten erforschen. Der Technologiebaum ist dreigeteilt in militärische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Konzepte. Um das Projekt einer Schule zu beschleunigen, schicken Sie Edelmänner dorthin, eine neue Spezialeinheit. Die Herren stehlen überdies gegnerische Fortschritte oder fordern andere Persönlichkeiten zum Duell, sodass Sie ohne Kriegsgefahr Forscher umpusten können. Kurze Renderszenen illustrieren die Ergebnisse der Zweikämpfe.

Für »normale« Meuchelmorde und Spionage zeichnet der Lebmännchen verantwortlich, der jedoch auffliegen und einen Konflikt auslösen kann. Schade: Anders als in **Medieval 2** gibt's keine Filmchen mehr, die ihn bei seiner Drecksarbeit zeigen. Die letzte Spezialeinheit ist der Missionar, mit dem Sie

Ländereien zu Ihrer Staatsreligion konvertieren, mit den Osmanen etwa zum Islam. So vermeiden Sie Unruhen. Die Priester sowie Edel- und Lebmänner rekrutieren Sie nicht selbst, sie entstehen zufällig. Durch den Bau bestimmter Gebäude erhöhen Sie lediglich die maximale Anzahl an Spezialisten.

Unmut und Umsturz

Wissenschaftliche Erkenntnisse haben nicht nur Vorteile. Gesellschaftliche Fortschritte verringern nämlich die Zufriedenheit der Untertanen: Wer weiß, was ein Wahlrecht ist, will es auch haben! Die Bürger unterteilt **Empire** in eine Ober- und eine Unterklasse, deren Steuersätze Sie getrennt festlegen. Hohe Abgaben drücken ebenfalls aufs Volksgemüt. Um die Stimmung zu heben, errichten Sie für jede Klasse andere Gebäude. Das hat seinen Sinn, Rebellen

! Online-Aktivierung

Der Publisher Sega vertreibt **Empire** über Valves Internet-Plattform Steam. Beim ersten Spielstart müssen Sie dort ein Benutzerkonto einrichten, danach läuft die Kolonialhatz auch, wenn Sie nicht online sind.

rotten sich nämlich zu Heeren zusammen; im Extremfall droht gar eine Revolution. Dann entbrennt ein Mini-Bürgerkrieg um ihre Hauptstadt, in dem Sie die Aufwührer oder die alten Eliten anführen dürfen. Falls die Umstürzler siegen, ändert sich Ihre Regierungsform, je nach Ausgangslage zur absoluten oder konstitutionellen Monarchie oder zur Republik. Demokratische Staaten verdienen mehr Geld und forschen flotter, dafür können absolutistische Könige unzufriedene Untertanen leichter unterdrücken.



Eine **Revolution** in Preußen verursacht einen Mini-Bürgerkrieg um Berlin, wir führen die Rebellen unter schwarz-rot-goldener Flagge gegen das Königsheer.

Kaiserliche Bugs!

Unsere erste Testversion von **Empire** war eigentlich gar keine. Denn sie stürzte häufig ab, Gefechte starteten teils gar nicht erst. Dieser Version konnten und wollten wir keine Wertung geben. Kurz vor Redaktionsschluss sandte uns Creative Assembly eine deutlich verbesserte Fassung, die ohne Abstürze und weitgehend fehlerfrei lief. Lediglich die Wegfindungs-Zicken bei Belagerungen sowie quälend lange Ladezeiten von bis zu drei Minuten blieben erhalten. Zwar möchten die Entwickler bis zum Verkaufsstart auch diese Probleme beheben. Weil wir das aber noch nicht überprüfen können, fließen die Macken in unser Urteil ein. **Deshalb verringern wir die KI- und die Bedienungswertung um je einen Punkt.**



Bei der Invasion **Indiens** legen sich die Briten mit dem (ebenfalls spielbaren) Marathenreich an. Das ist kein Pappenstil, denn die Eingeborenen stampfen mit mächtigen **Kriegselefanten** über die Schlachtfelder.



In Ihrer Regierung sitzen Minister mit individuellen Vor- oder Nachteilen. Ein guter Schatzkanzler etwa hebt die Steuererträge, ein unfähiger senkt sie. Pro Runde dürfen Sie einen erfolglosen Staatsmann entlassen, er wird durch einen zufallsgenerierten Nachrücker ersetzt. In Republiken und konstitutionellen Monarchien finden zudem Wahlen statt, bei denen sich das Kabinett ändern kann – sodass Sie womöglich begabte Minister verlieren.

Richtig handeln

Neben der Politik spielt der Handel in **Empire** eine große Rolle: Einen Großteil Ihres Einkommens verdienen Sie über Geschäftsabkommen mit anderen Nationen. Der Handelsertrag Ihres Volkes hängt von seinen Rohstoffen ab (Kohle, Gold, etc.). Seltene Güter wie Kaffee oder Zucker werfen besonders hohe Erlöse ab, wachsen aber nur in Nordamerika oder Indien. Sie sind der Hauptgrund für die Europäer, dort Kolonien zu erobern. Zusätzlich gibt's vier »Handelsschauplätze«, etwa die brasilianische Küste. Dort erobern Sie keine Provinzen, sondern vertei-

len Frachter auf Ankerplätze – je mehr, desto höher der Gewinn. Feindkähne versenken Sie mit Kriegsschiffen, müssen aber auch Ihre eigenen Pötte beschützen.

Handelsrouten dürfen Sie mit Armeen oder Flotten blockieren, um einen Teil der Gewinne abzuwehren. So schwächen Sie die feindliche Wirtschaft, sollten aber zugleich Ihre eigenen Frachtwege sichern. Die Marktpreise für seltene Rohstoffe können Sie erhöhen, indem Sie in Übersee Plantagen abfackeln. So kann auch ein Kleinkonflikt in Europa zum weltweiten Handelskrieg eskalieren.

Neue Bündnistreue

Handelsverträge schließen Sie über das runderneuerte Diplomatiemenü, das zudem detailliert auflistet, warum ein Rivale Sie mag und warum nicht. Zum Beispiel können religiöse Differenzen oder Attentatsversuche die Beziehung belasten. Das macht die Diplomatie nachvollziehbarer als in **Medieval 2**, zumal sich Alliierte endlich an Bündnisse halten.

Das heißt aber nicht, dass die KI völlig fehlerfrei vorgeht. Im Kriegsfall verhalten sich die Kon-

kurrenten manchmal zu passiv. Einmal etwa ließen unsere Briten London während eines Krieges gegen Schweden unverteidigt; die Skandinavier schafften es jedoch nicht, dort mit einer Streitmacht zu landen. Später weigerten sie sich auch noch, einen Friedenpakt zu unterzeichnen, obwohl sie militärisch unterlegen waren. Insgesamt hinterlassen die Gegner aber einen guten Eindruck. Zum Beispiel blockieren sie Ihre Häfen oder fangen anrückende Heere auf freiem Feld ab.

Apropos: Armeen und Flotten werden wieder von Generälen mit individuellen Talenten angeführt, die Sie nun gegen Bezahlung anheuern. Nachschub können Sie direkt beim Anführer eines Verbandes bestellen, die Truppen werden dann in der nächsten Provinz rekrutiert und marschieren automatisch zur Armee, was Ihnen Mikromanagement erspart.

Landspektakel

Auch in den Landschlachten agieren die Feinde weitgehend klug, beispielsweise rücken sie unter Artilleriebeschuss aggressiv vor. Hin und wieder leiden sie aber

unter Aussetzern und galoppieren etwa mit ihrer Kavallerie blindlings ins Verderben. Berittene Dragoner wiederum können absitzen und als Musketiere über das Schlachtfeld marschieren, was die KI jedoch nie einsetzt. Im Prinzip sind die Pferdeschützen sowieso überflüssig, reguläre Infanterie kämpft effektiver – ein Symptom für die zwar gute, aber nicht optimale Einheitenbalance.

Sei's drum, dafür machen die spektakulären Gefechte einen Heidenspaß, zumal die Formation der Armee wieder eine große Rolle spielt. Schützenlinien etwa stehen sich gegenüber und tauschen Bleisalve um Bleisalve aus – zumindest, bis ihnen Kavallerie in den verwundbaren Rücken fällt. Unterlegene Truppen flüchten häufig, auch die Moral ist nämlich wieder wichtig. Falls ihnen die Munition ausgeht, stürzen sich die detaillierten Musketiere in klasse animierte Nahkämpfe. Zudem darf sich Infanterie in Häusern verschanzen und Pfahlzäune errichten, um Reiter aufzuhalten. Bei Belagerungen kraxeln die Jungs an Seilen auf die Mauern, um sich mit den Verteidigern zu

Meisterwerk

Michael Trier: Als großer Fan von klassischen Rundenstrategietiteln wie *Battle Isle* und *Panzer General* sowie ausdauernder Civilization-Spieler ist *Empire* wie für mich maßgeschneidert. Die Leere, die die aktuellen und meist so fantasie- wie taktikarmen Echtzeit-Strategiespiele bei mir hinterlassen, füllt *Empire* mit motivierenden Land- und Seeschlachten, liebevollem Aufbauteil sowie im Vergleich zu den tollen Vorgängern noch mal verbesserten Details aus. Ich hoffe nur, dass die Strategiegewinn von Creative Assembly bis zum Verkaufsstart die nervigen Ladezeiten und Wegfindungs-Aussetzer in den Griff kriegen. Denn dann ist *Empire* wahrlich ein Meisterwerk.



michael@gamestar.de



In den **Seeschlachten** zeigen Kegel den Schussbereich der Schiffe, Glückstreffer können sogar das Pulverlager eines Kahns durchschlagen – mit entsprechend explosiven Folgen (Mitte).



Beim Sturm auf das **osmanische Artilleriefort** erklettern die russischen Soldaten den Wall.

prügeln. Dabei zickt jedoch die Wegfindung, auf den Wällen irren die Kämpfer meist ewig herum.

Daher ist es effektiver, die Bollwerke mit Artillerie zu sprengen. Die feuert zwar ungenau, aber fast über das ganze Schlachtfeld. Außerdem dürfen viele Geschütze Spezialgeschosse wie Schrapnelle ausspucken, die zig Soldaten auf einmal umreißen. Unlogisch nur, dass die Kanonen keine Munition verbrauchen. Um feindliche Haubitzen zu erledigen, überrennen Sie sie mit Reiterei. Oder mit den Kriegselefanten der Marathen, denn wie üblich führt jedes Volk individuelle Einheiten ins Feld.

Seespektakel

Bei Gefechten zur See müssen Sie die feindliche Flotte ausmanövrieren, in Windrichtung segeln Ihre Kähne schneller. So versuchen Sie, möglichst viele Kanonentreffer zu landen, am besten ins empfindliche Heck. Hierzu lösen Sie per Hand konzentrierte Breitseiten aus oder lassen die Pötte automatisch feuern. Neben normalen Kugeln für Rumpfschäden gibt's Kettengeschosse, die Segel zerfetzen, sowie Schrot, der

die Besatzung dezimiert. Angeslagene Schiffe können Sie entern, um sie nach der Schlacht in Ihre Flotte aufzunehmen.

In Sachen Inszenierung stehen die Seeschlachten ihren Landvettern keineswegs nach, im Gegenteil: Realistische Wellen schwappen gegen Rumpfe, bei Breitseiten splintern Planken, Matrosen klettern auf Masten, laden Kanonen nach oder stürmen mit gezückten Säbeln aufs Feinddeck. Die Schiffe selbst bewegen sich zwar recht langsam, doch die Zeitbeschleunigung schafft Abhilfe.

Die Einheitenbalance wankt jedoch auch auf See: Flinke Schalluppen manövrieren träge Dickpötte aus, spielen aufgrund ihrer geringen Feuerkraft aber keine große Rolle. Überdies spinnt auch hier die Wegfindung, teils verkeilen sich Schiffe und lassen sich nur mit viel Gefummel wieder trennen. Um dies zu verhindern, sollten Sie aufpassen, dass Ihre Kähne stets Abstand halten. Die KI-Gegner schippern dafür schlau und passieren Ihre Flotte in Linieneformation, um eine Breitseite nach der anderen abzufeuern.

Immer wieder

Im Internet und Netzwerk bestreiten Sie einzelne Land- oder Seeschlachten. Wie gehabt sind die Gefechte taktisch fordernd, dauern aber lange – ein Fall für Fans. Einen Multiplayer-Modus für den rundenbasierten Feldzug möchte Creative Assembly kostenlos nachliefern. Derzeit liegt die Stärke von **Empire** in der grandiosen Solokampagne, die dank ihrer Vielfalt einen enormen Wiederpielwert entfaltet – Kinderkrankheiten hin oder her. Bis Sie alle Fraktionen zum Sieg geführt haben, vergehen Monate. Und danach? Creative Assembly plant ein Addon, das sich vermutlich um Napoleon drehen wird. Der kleine Korse bekommt also auch noch seinen großen Auftritt. **GR**



Kuba ist für die Spanier so wichtig, weil sie dort **Tabak** (links) und **Zucker** (rechts) ernten, zwei der wertvollsten Handelswaren.

Die Spanier entsenden eine Flotte (rechts) nach **Kuba**, um ihre Handelsrouten vor Piraten (Mitte) zu schützen.

EMPIRE: TOTAL WAR

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Creative Assembly (Medieval 2, GS 12/06: 89 Punkte)
PUBLISHER Sega
SPRACHE Deutsch (weitere per Steam-Download)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 38 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 4.3.2009

CA. PREIS 45 Euro

USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 200 Stunden

Dank seines enormen Umfangs motiviert Empire monatelang.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch ☐ fiktiv ☐
MASSTAB lokal ☐ global ☐
SPIELSTIEL Aufbau ☐ Kampf ☐
EINHEITEN Individuen ☐ Masse ☐
HANDLUNG einfach ☐ komplex ☐

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht ☐ schwierig ☐
SPIELMECHANIK einfach ☐ komplex ☐
SPIELTEMPO langsam ☐ schnell ☐
HILFEN vier Schwierigkeitsgrade, Tutorials, Tooltips, Ratgeber
SPEICHERSYSTEM freies Speichern, allerdings nicht im Gefecht

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 steht noch nicht fest, Empire wird noch optimiert
STANDARD steht noch nicht fest, Empire wird noch optimiert
OPTIMUM steht noch nicht fest, Empire wird noch optimiert
PROFIT VON Surround-Sound
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 Gut

SPIELMODI (SPIELER) Landschlacht (8), Seeschlacht (8), Belagerung (2), Szenario (2)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet Total War Online
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT Spannende Schlachten für Fans. Ein Mehrspieler-Modus für die Kampagne ist geplant.

BEWERTUNG

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	STARTPOSITIONEN	KI	EINHEITEN	KAMPAGNE
+ sehr detaillierte Soldaten und Schiffe + ansehnliche Animationen + spektakuläre Effekte + liebevoll gestaltete Kampagnenkarte	+ wuchtige 6.1-Kampfkulisse + passende Musik + Einheiten melden sich in Landessprache + keine Generalsreden mehr	+ unterhaltsame Tutorial-Kampagne + bislang zugänglichster Teil der Serie + gute Einheitenbalance ... + ... aber nicht optimal	+ weitläufige, stimmige Kolonialwelt samt Nordamerika und Indien + historische Ereignisse + Nationen wie die Schweiz und China fehlen	+ verbesserte Menüstruktur + ausführliche Tooltips + störrische Echtzeit-Kamera + kleine Komfortmängel + lange Ladezeiten	+ langfristig motivierender Kolonialkampf um drei Kontinente + Handelschauplätze + vielfältige Fraktionen und Einheiten	+ je nach Fraktion andere Aufgaben + Prestige als neue Siegbedingung + motivierendes Ringen um Handelsrouten und Rohstoffe	+ nachvollziehbare Diplomatie + ordentliche Echtzeit-Gegner ... + ... mit Aussetzern + im Krieg teils zu passiv + Wegfindung	+ komplette Bandbreite an Landtruppen und Schiffen + individuelle Einheiten für jedes Volk + Formationen und Moral spielen eine Rolle	+ viele strategische Möglichkeiten + Forschung + Regierungswchsel + dynamische Kriege dank Gebäudebau außerhalb von Städten

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Trotz Kinderkrankheiten der beste Serienteil.

90

SPIELSPASS

Kaiserlich!

Michael Graf: Empire ist groß. So groß, dass ich die Umfangswerbung am liebsten auf 15 Punkte erhöhen würde. Klar, vielfältig waren die Total-War-Titel immer. Doch Empire erweitert die grandiose Runden-Echtzeit-Mischung noch dazu sinnvoll, zu den alten Suchfaktoren »Nur noch eine Provinz erobern« und »Nur noch eine Schlacht gewinnen« gesellen sich frische wie »Nur noch eine Technologie erforschen«, »Nur noch eine Revolution überleben«, »Nur noch eine Handelsroute knüpfen« – und zack! Ist's wieder drei Uhr nachts. Die Schönheitsfehler bei der KI und der Bedienung verzeihe ich Empire zudem eher als weniger komplexen Titeln. Wahre Strategen kommen am 18. Jahrhundert nicht vorbei.



micha@gamestar.de



Erst wenn wir die **Schutzschilde** zerstört haben, geht's unserem KI-Feind (rechts) an den Kragen.



In teils unfairen **Hack-Missionen** kämpfen wir gegen die Zeit. Hier entscheidet oft das Glück.

Puzzle Quest Galactrix

Komplexer heißt nicht automatisch besser. Der launige Knobel-Rollenspiel-Mix verkommt im zweiten Anlauf zum uninspirierten Langweiler.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5903

Das Prinzip von **Puzzle Quest** ist schnell erklärt: In einem Wirrwarr aus bunten Steinen reihen Sie rundenweise drei identische aneinander. Je nach Farbe erhalten Sie Punkte, die Sie in Spezialattacken investieren. Um dem KI-gesteuerten Feind zusätzlich zu schaden, gilt es, die auf dem Spielfeld verteilten Minen zu zerstören. Das seit dem Knobel-Klassiker **Bjewled** bewährte System will **Puzzle Quest: Galactrix** nun modernisieren – ohne Erfolg.

Weniger vom Guten

In **Galactrix** lassen sich die Steine nicht wie gewohnt von vier, sondern von gleich sechs Seiten aus aneinanderkleben. Das macht die Gefechte zwar komplexer, aber auch unübersichtlicher und weniger planbar, selbst für **Puzzle Quest**-Profis. Zudem kürzt der

Entwickler Infinite viele motivierende Elemente, etwa die taktisch sinnvollen Multiplikator-Boni. Und wer vier Steine auf einmal auflöst, bekommt keine zusätzliche Runde mehr spendiert. Zwar dürfen Sie das eigene Raumschiff mit besseren Waffen aufrüsten, derartige Belohnungen lässt das Programm aber nur noch selten springen. Die aus **Puzzle Quest** bekannten trainierbaren Kollegen fehlen ebenso wie das Erlernen feindlicher Talente. Zudem steht nur noch eine Heldenklasse zur Auswahl – schwach!

Mehr vom Schlechten

Die Kampagne ist durch unvertonte und schlecht geschriebene Dialoge so spröde wie eh und je. Schlimmer noch: Auf der zwar großen, aber schmucklosen Galaxie-Karte müssen Sie für banale Botengänge häufig hin- und herfliegen. Da auf den ersten Blick nicht ersichtlich ist, wo sich welches Missionsziel verbirgt, verkommen die Reisen zum zähen Suchspiel. Auch sonst hapert es an allen Ecken: Die von Standard-Gefechten leicht abweichenden Hacker- und Bergbau-Modi sind oft Glücksache, die Gegner-KI nervt durch derbe Aussetzer. Auch grafisch macht das Spiel einen Rückschritt. Die Effekte wirken weniger spektakulär, das detaillierte Weltall nicht mehr so stimmig wie die handgemalte Fantasy-Karte von Illuria aus dem ersten **Puzzle Quest**.

Wirres Puzzle

Daniel Matschijewsky:

Es mag mir nicht in den Kopf, wie man dieses ebenso bewährte wie motivierende Spielprinzip derart in den Sand setzen kann. **Galactrix** ist wirr, unübersichtlich, nervt durch doofe KI-Gegner und präsentiert die Kampagne noch öder, als es der bereits schwach erzählte Vorgänger getan hat. Kurzum: Falls wir irgendwann einen weiteren Report zu schlechten Fortsetzungen machen (siehe Seite 124), habe ich mit **Puzzle Quest: Galactrix** meinen Kandidaten gefunden.



danielm@gamestar.de

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

DENKSPIEL

ENTWICKLER Infinite (Puzzle Quest, GS 01/08: 63 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 27.2.2009
CA. PREIS 30 Euro
USK ohne Beschr.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB 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 k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Gefecht (2)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Ganz nett für zwischendurch. Auf Dauer zu wenig Vielfalt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ passable Effekte + generelle Detailarmut + keinerlei Animationen + fade Hintergründe + unspektakuläres Weltall	4 / 10
SOUND	+ nette Waffen-Sounds + schwach gesprochene Hinweise in den Gefechten + unpassende Musik + Dialoge nicht vertont	6 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + nur ein Schwierigkeitsgrad + Anspruch schwankt stark + teils unfaire Ausgangssituationen	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sterile Präsentation + Held und Nebenfiguren blass + abwechslungsarmes All + Schreibfehler	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig in den Gefechten + automatisches Speichern + fummelige Galaxie-Karte + fehlende Komfortfunktionen	7 / 10
UMFANG	+ angemessene lange Solo-Spielzeit + viele Spielmodi + Wiederholungen + nur eine Heldenklasse	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ etwas vielseitiger als im Vorgänger + ständiges Hin- und her + nicht jeder Modus durchdacht	6 / 10
KI	+ nutzt effektiv Spezialwaffen + regelmäßige unlogische Aussetzer + keine speziellen Verhaltensweisen mehr	4 / 10
EINHEITEN	+ motivierendes Aufrüsten des Raumschiffs + Handelssystem mau + Kollegen verbessern sich nicht	7 / 10
KAMPAGNE	+ uninspirierte Geschichte + unspektakulär präsentiert + unsympathische Figuren + lahme Zwischensequenzen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Lahm erzählte, unnötig verkomplizierte Knobelei.

55

SPIELSPASS



Gewinnspiel

Der **Dawn of War 2**-Publisher THQ und GameStar verlosen 100 Zugangscodes für den Download eines exklusiven Rüstungssets über den Games-for-Windows-Marktplatz. Die Speerspitzen-Ausrüstung bestückt Ihren Waffenschrank mit dem »Ravens Flugharnisch«, der »Klinge von Ulyss« und einer Boltpistole mit dem vielversprechenden Namen »Herold des bevorstehenden Untergangs«. Um an der Verlosung teilzunehmen, schreiben Sie bis zum 20. März eine E-Mail mit dem Stichwort »Dawn of War 2« an gewinnspiel@gamestar.de.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5547

GameStar-Leser wissen es bereits aus den Previews und dem umfangreichen Vorabtest in der letzten Ausgabe: Veteranen des ersten **Dawn of War** müssen sich in der Fortsetzung des Echtzeit-Strategiespiels auf drastische Veränderungen einstellen. Die Armeen schrumpfen zu kleinen Verbänden von höchstens vier Infanterie-Squads zusammen, in der dynamischen Solo-Kampagne entfallen der Gebäu-

Die Strategiespiel-Hoffnung begeistert mit brachialen Kämpfen, Rollenspielanleihen und dem schnellen Mehrspieler-Modus – doch Missionsdesign, Story und Balance enttäuschen.

Dawn of War 2

debau und das Kommandieren von schwerem Kampfgerät. Dafür verteilen Sie Erfahrungspunkte auf zahlreiche Spezialfähigkeiten, kleiden Ihre Soldaten mit neuen Rüstungen ein und entscheiden sich bei der Bewaffnung zwischen dutzenden Bolterpistolen, Flammenwerfern und Kettenschwertern. Kurzum: **Dawn of War 2** verlässt die ausgetretenen Pfade der Echtzeit-Strategie und bringt Sie mit wenigen Einheiten und einer großen Portion Rollenspiel ganz nah ans opulent inszenierte Schlachtengetümmel des **Warhammer 40.000**-Universiums.

Zufallsschlachten

Die schnellen und taktischen Kämpfe, die das Spiel mit viel Liebe zum Detail in Szene setzt, und die äußerst motivierende Jagd nach neuen Ausrüstungsgegenständen ließen uns bereits im vergangenen Monat kaum Grund zu Beschwerden. An der Kampagne

und den immergleichen Einsätzen wollte der Entwickler Relic dagegen noch arbeiten. Tatsächlich enthält die Verkaufsfassung von **Dawn of War 2** neben den seltenen Story-Missionen – die Rettung der Himmelsschmiede ist einer der wenigen Höhepunkte – und zufallsgenerierten Attentats- und Verteidigungsaufträgen nun auch Angriffsmissionen gegen Feindfestungen. Doch auch die neuen Missionen lassen ein erzählendes Design vermissen, das den Spieler mit spannenden Skriptsequenzen und einer Kette von Ereignissen durch den Auftrag führen würde. Stattdessen könnte jeder Einsatz aus dem Skirmish-Generator stammen: Karte ausgewählt, wahllos Gegner platziert, fertig. Auf eigens für die Angriffsaufträge erstellte Umgebungen müssen Sie zudem verzichten. Wie bei den bekannten Einsätzen werden die Karten immer wieder recycelt, was aber

Harter Genuss



micha@gamestar.de

Michael Graf: Dass Dawn of War 2 erst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad richtig funktioniert, ist mir ziemlich wurst – auf anderen Stufen fange ich nämlich gar nicht erst an. So fesselt mich die Motivationsspirale aus Ausrüstungshatz, Missionswahl und Knallgefechten gleich von der ersten Sekunde an. Natürlich verschenken das Missionsdesign und die Handlung Potenzial, natürlich wackelt die Balance. Ich danke Relic dennoch dafür, dass die Entwickler Mut bewiesen und ein ungewöhnliches Taktikspiel entworfen haben, das ich nach dem an Strategie-Hits armen Jahr 2008 mit Genuss verschlungen habe.

kaum auffällt, da es den Landschaften generell an charakteristischen Merkmalen mangelt.

Während die Missionsvielfalt also grundsätzlich erweitert wurde, setzte Relic bei der Kampagne



In den neuen **Angriffsmissionen** schicken Sie Ihre Space Marines gegen solche umkämpften Feindfestungen, allerdings nur auf den bereits bekannten Kampagnenkarten.

Gegen die Orks hilft der **Orbitalschlag**, der nur einmal pro Mission verfügbar ist.

im Vergleich zu unserer letzten Version den Rotstift an. Die Vorteile: Die Stadtwelt Meridian steht nun wesentlich früher als Reiseziel zur Auswahl, und der Großteil der optionalen Missionen taucht erst im letzten Drittel der Geschichte auf. Die wird dadurch nicht spannender, kommt aber deutlich schneller voran. Der Nachteil: Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad sehen Sie bereits nach rund 15 Stunden den Abspann der einzigen Kampagne, die inhaltlich kaum zum erneuten Spielen motivieren kann.

Balancegefechte

Die sechs Helden und deren Fähigkeiten haben wir Ihnen bereits in der Ausgabe 03/09 im Detail vorgestellt und dabei auch auf die zweite große Schwäche von **Dawn of War 2** – neben den Missionen – hingewiesen: die missglückte Spielbalance. Daran hat sich in der finalen Version nichts geändert. Noch immer sind einige Taktiken und Kräfte viel zu mächtig. Der Infiltrationstrupp bleibt beispielsweise mit dem entsprechenden Upgrade auch dann unsichtbar, wenn er seine Spezialwaffen einsetzt.

Schlimmer wiegt jedoch, dass der normale Schwierigkeitsgrad so leicht ausfällt, dass spannende Spielelemente nicht greifen: Der Kampf um planetare Sektoren

und damit um bestimmte Spezialangriffe ist fast überflüssig, da sich die Missionen auch ohne Artillerieunterstützung, Superschuttschild und automatische Geschütze kinderleicht bewältigen lassen. Da sich Ihre Einheiten zudem (wie die Helden vieler aktueller Ego-Shooter) nach jedem Kampf automatisch heilen und der Computer Ihnen die eroberten Nachschubpunkte nicht wieder abbluchst, wird es selten gefährlich. Erst die höchste Schwierigkeitsstufe verschafft hier den dringenden nötigen Anspruch.

Fraktionskriege

Im Mehrspieler-Modus sind die Sünden der Solokampagne schnell vergessen. Hier wird keine lahme Geschichte erzählt, und auch die charakterlosen Karten stören kaum. Denn zum Ausgleich stehen alle vier Rassen zur Auswahl, samt schwerem Kampfgerät wie den Schwebepanzern der Eldar oder den Läufern der Orks. Bis zu sechs Spieler treten einzeln oder in Teams gegeneinander an und zanken sich wie im ersten **Dawn of War** um Kontrollposten. Die blitzschnellen Multiplayer-Gefechte stellen die Höhepunkte des zweiten **Dawn of War** in den Vordergrund: taktische Kämpfe, die von der sehr guten Technik bis ins kleinste Detail liebevoll umgesetzt werden. **CHS**

Ein Halbtagskrieg

Christian Schneider: Huch, was ist denn hier passiert? Kam bei Relic nach der Hälfte der Programmierarbeit der Eismann vorbei und hat die sonst so erfahrenen Entwickler aus dem Büro weggelockt? Anders kann ich mir den krassen Widerspruch zwischen der hervorragenden Technik, dem motivierenden Hochzuchten der Einheiten und den fetzigen Kämpfen einerseits und dem öden Missionsdesign samt lahmer Story-Inszenierung andererseits kaum erklären. Dawn of War 2 ist wahrlich kein schlechtes Strategiespiel, aber dem Vorgänger und den Möglichkeiten der Lizenz wird es nicht gerecht.



chs@gamestar.de

Einige Missionen beginnen gleich mit der **Landung** innerhalb der feindlichen Basis.

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 45 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

Immer gleiche Missionen drücken die anfangs hohe Motivation.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE STRATEGIE

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

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht schwierig
SPIELMECHANIK einfach komplex
SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Tutorial-Texte, Pausenfunktion
SPEICHERSYSTEM automatische Speicherfunktion, nur ein Spielstand

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,4 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 KOPISCHUTZ Aktivierung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop
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	BESONDERHEITEN	BEWERTUNG
GRAFIK	+ bombastische Effekte + detaillierte Einheiten + flüssige Animationen + scharfe Texturen + handgebaute Landschaften	10 / 10
SOUND	+ orchesterlicher Soundtrack + knackige Surround-Kulisse + gute deutsche Sprecher + Soldaten kommentieren ihre Umgebung	10 / 10
BALANCE	+ alle Waffen und Gegenstände nützlich + übermächtige Taktiken + viele Spielelemente erst im höchsten Schwierigkeitsgrad wichtig	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ knallige, flotte, unterhaltsame Bombast-Schlachten + spielerisch sinnvolle Physik + spektakuläre Zwischensequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ guter Echtzeit-Standard + Flucht-Befehl + kein freies Speichern + Tastaturbelegung nicht änderbar	7 / 10
UMFANG	+ Koop-Modus + spaßige, temporeiche Multiplayer-Modi + Kampagne unterschiedlich lang ... mit vielen Wiederholungen	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Bosskämpfe + Story-Einsätze meist lahm, wenige Skriptsequenzen + optionale Einsätze uninspiriert und stets gleich	5 / 10
KI	+ Infanterie sucht Deckung + Feinde ziehen sich notfalls zurück + im Mehrspieler-Modus teils wirre KI-Spieler	8 / 10
EINHEITEN	+ individuelle Trupps + motivierende Rollenspiel-Anleihen + Ausrüstung ermöglicht vielfältige Taktiken + nur Marines spielbar	8 / 10
KAMPAGNE	+ optionale Missionen + packende Sektorenrettung + flache Handlung, langweilig inszeniert	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Motivierende Rollenspiel-Taktik, mauere Missionen.

80

SPIELSPASS

Rom war der Zeit voraus: Hier fließen die Rohstoffe nicht, hier teleportieren sie.

Grand Ages Rome



Farbige Markierungen zeigen, woran es unseren Bürgern mangelt. In den roten Häusern ist Nahrung knapp.

- DVD**
Video-Special
- DVD-XL**
Technik-Video
- GameStar.de**
Screenshots & Infos
Quicklink: 6001

- Facts**
- ▶ 40 Kampagnenmissionen
 - ▶ 5 Familien
 - ▶ 105 Talente
 - ▶ 65 Bauwerke
 - ▶ 22 Güter
 - ▶ 16 Militäreinheiten
 - ▶ 31 Technologien
 - ▶ 28 Stadtzustände

Seit fünf Minuten beobachten wir die kaputte Holzfällerhütte. Arbeiter mit Äxten laufen in den Wald, fällen Bäume und schlepen die Stämme ins Gebäude – trotzdem füllt sich unser Holzvorrat nicht. Folglich muss der Betrieb defekt sein. Was stimmt da nicht?

Die Antwort: unsere Wahrnehmung. **Grand Ages: Rome** ist eines jener seltenen Programme, die für erfahrene Spieler schwieriger zu begreifen sind als für Anfänger. Denn die Holzfällerhütte funktioniert einwandfrei, das Problem ist unsere Erwartungshaltung: Wir haben aus zig Aufbauspielen gelernt, dass Rohstoffe nach und nach eintröpfeln. Aber das passiert in **Grand Ages: Rome**

nicht. Sobald das Haus der Baumsäger steht, erhöht sich unser Holzvorrat sofort um zehn Einheiten. Wenn wir die Hütte abreißen, haben wir wieder zehn Einheiten weniger. Jedes Gebäude steht folglich für eine bestimmte Produktionskapazität. Vergleichen lässt sich das mit einem Wasserrohr, durch das pro Sekunde zehn Liter rinnen; schließen wir eine Waschmaschine an, die zwei Liter abzapft, dann bleiben noch acht Liter in der Leitung. Wohl deshalb nennt **Grand Ages: Rome** dieses System »fließende Rohstoffe«. Dabei wäre »teleportierende Rohstoffe« der bessere Ausdruck, denn alle Güter sind sofort da, wo sie gebraucht werden. Produktion und Transport gibt es nicht, die Holzfäller mit ihren Äxten und krummen Rücken dienen nur der Dekoration.

Ein Puzzlespiel

Was ernüchternd klingt, hat durchaus Hand und Fuß. Das Römerspiel schiebt – genau wie schon sein Vorgänger **Imperium Romanum** (GS 04/08, 71 Punkte) – den Fokus fort vom Transportmanagement; es geht nicht darum, möglichst effiziente Produktionsketten aneinander zu reihen. Tatsächlich kann in **Grand Ages: Rome** die Weizenfarm problemlos am einen Stadtrand stehen und die Mühle am anderen. Das drückt zwar etwas auf die Glaubwürdigkeit, aber nicht auf den Anspruch. Denn blindes Drauflosbauen führt ins Elend, stattdessen sind Wechselwirkungen zu beachten. Zwar ist der Mühle die Nähe zum Bauern egal, aber sie muss zwangsläufig am Wasser stehen, die Farm auf fruchtbarem Ackerland. In beiden arbeiten Ple-

Achtung, Bugs!

In unserer Testversion gerieten wir mehrmals in Situationen, in denen das Spiel beim Speichern abstürzte. Dieser Zustand war dauerhaft: Wir mussten die Mission ohne Speichern zu Ende spielen, weil jeder Versuch mit einem Absturz endete. **Dafür ziehen wir zwei Punkte bei der Bedienung ab.**

beier aus Insula-Wohnblöcken, die in der Nachbarschaft errichtet werden müssen; die Schaffenden wiederum fordern Nahrung, also sollte sich ein Markt im Umkreis befinden. So zieht ein Bauwerk das nächste nach sich. Für den gehobeneren Dienst in Tempeln und Militärgebäuden siedeln Sie Equites und später Patrizier an, die neben Essen auch Religionsgebäude und Unterhaltung fordern. Weil ausgerechnet die teils



Die Kampagnenkarte bietet immer mehrere Aufträge zur Auswahl.



Motivierend: Durch Missionen sammelt Ihr Spielcharakter Erfahrung.



Dämmerung senkt sich über unsere Küstenstadt samt teurem Leuchtturm (hinten links), die Nacht macht aber spielerisch keinen Unterschied.



Die Siedlungen sind nun deutlich **belebt**er als im Vorgänger Imperium Romanum.



Mäßige **Schlichten**: Unsere Reiter verkeilen sich in den Feind, der Elefantentrupp rückt nach.

riesigen Theater und Kultstätten nur einen begrenzten Einzugsradius haben, das Spiel aber enge Bauweise durch Popularitäts-Boni belohnt, wird das effiziente Verschachteln von Häusern in größeren Städten zur Herausforderung. So gleicht **Grand Ages: Rome** – wie alle guten Aufbauspiele – in weiten Teilen einem Puzzle, das geschickte Kombination von Stadtbauteilen verlangt. Abgelegene Rohstoffquellen, stadtzererschneidende Aquädukte und schwieriges Gelände stellen zusätzliche Anforderungen. Allerdings hält sich der Variationszwang in Grenzen; nach ein paar Siedlungen hat man den Bogen raus, was in späteren Kampagnenmissionen vor allem die Startphasen langweilig macht.

Ein Strategiespiel

Zwar gibt's in **Grand Ages: Rome** Kriminalität, Seuchen und Brände, die lassen sich aber mit vorausschauender Bauweise komplett eliminieren. Die größte Gefahr droht Ihrer Siedlung deshalb von außen. Feindliche Heere

äschern Ihre Prachtstraßen und Villenviertel im Nu ein, wenn Sie sich nicht durch Stadtmauern schützen und Armeen aufstellen. Immerhin 16 verschiedene Einheiten kennt das Spiel (darunter auch Schiffe), die durch Training oder Kämpfe bis zu zehn Erfahrungsstufen gewinnen. Die wie in Echtzeit-Strategiespielen geführten Schlachten laufen dennoch anspruchslos ab, Truppen verknäulen sich, taktische Anweisungen beschränken sich auf die Aktivierung von Spezialfertigkeiten. Die Feind-KI wirft stumpf alle Einheiten auf die erstbeste Legionärsgruppe, gefährlich werden die Gegner deshalb nur durch Masse. Und durch den Zeitvorsprung: In manchen Missionen greifen die Feinde so früh und regelmäßig an, dass Sie verloren sind, wenn Sie sich nicht konsequent eingekgelt haben.

Ein Rollenspiel

Obwohl **Grand Ages: Rome** im Kern ein überschaubares, recht schnell gemeistertes Aufbauspiel ist, fällt es doch deutlich motivierender aus als der Vorgänger **Imperium Romanum**. Das liegt erstens daran, dass die 40 Missionen diesmal von einer Kampagne zusammengehalten werden, die durch 50 ereignisreiche Jahre des römischen Reichs um das Jahr Null führt und zahlreiche historische Persönlichkeiten von Cicerone bis Cäsar aufführt. Dramatik und Tiefe dürfen Sie nicht erwarten, aber in den gut gesprochenen Texten erfahren Sie Details aus der römischen Geschichte. Lobenswert: Auf der Mittelmeerkarte können Sie den nächsten Einsatz aus bis zu vier Angeboten wählen und so selbst entscheiden, ob Sie lieber eine kampf-, aufbau- oder handelslastige Mission angehen wollen. Zweitens spornt Sie **Grand Ages: Rome** durch optionale Ne-

benziele wie »Verlieren Sie keine Einheit« an und führt Buch über Entwicklungsmeilensteine; für jeden davon wird das Forum, ein großer Paradeplatz, schrittweise vom leeren Pflastermeer bis zur triumphalen Prunkstätte ausgebaut. Drittens ersetzt **Grand Ages: Rome** die mäßigen Ereigniskarten aus **Imperium Romanum** durch ein

dezentales Rollenspiel-System. Ihr Charakter steigt mit jeder bewältigten Mission eine Erfahrungsstufe auf. Dadurch dürfen Sie zusätzliche Talente freischalten. So spezialisieren Sie sich nach und nach auf die Spielweise, die Ihnen am besten liegt – ein simples System, das aber viel Motivationskraft entfaltet. **CS**

Die ewige Stadt

Christian Schmidt: Es gibt sie also doch, die perfekte Stadt, und ich habe sie gebaut. Mehrmals! Wer die Siedlung in **Grand Ages: Rome** richtig austariert, der erhält ein völlig stabiles System, das man ohne Überraschung die Nacht lang sich selbst überlassen kann. Das mag unspannend klingen; ich finde es aber überaus befriedigend, meine Planungsarbeit so konsequent belohnt zu sehen. Überhaupt ist **Grand Ages: Rome** ein Spiel voller Belohnungen: Ob Charaktersystem, Nebenziele, Forum, immer wieder gibt's motivierende Fortschritte. Der mauve Militärpart und die auf Dauer zu geringe Abwechslung sind (verschmerz-bare) Schwächen in einem ansonsten durchdachten, mitunter originellen Aufbauspiel.



christian@gamstar.de

GRAND AGES: ROME

AUFBAUSPIEL

ENTWICKLER Haemimont (Imperium Romanum, GS 04/08: 71 Punkte)
PUBLISHER Kalypso
SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.2.2009
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 6 Jahren

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800

PROFITIERT VON

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

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Last Man Standing, King of the Hill, 40.000 Denarii, drei weitere (je 4)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT Nett: Spieler dürfen nicht nur gegeneinander, sondern auch kooperativ spielen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + detaillierte Gebäude + Stadtleben + Beleuchtungswechsel + keine Echtzeit-Schatten	8 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + gute deutsche Sprecher + Soundkulisse teilweise dünn + kein Surround-Sound	8 / 10
BALANCE	+ Wirtschaft gut ausbalanciert + sanfte Lernkurve + Aufbau tendenziell zu einfach + Verteidigungsmissionen teils unfair	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ detailreiche, hübsche Städte + Historien-Flair + Warensystem unrealistisch + Wetter und Tageszeiten stören eher	7 / 10
BEDIENUNG	+ praktisches Baumenü + wichtige Anzeigen in Untermenü + verstreut + Zeitbeschleunigung fehlt + Speicherbug	6 / 10
UMFANG	+ viele Missionen + Wiederspielwert durch Familien + motivierendes Rollenspiel-System + teure Großgebäude	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ angemessene Aufgaben + Rohstoffquellen erfordern Expansion + optionale Nebenziele + auf Dauer viele Wiederholungen	8 / 10
KI	+ nachvollziehbares Bedürfnissystem + keine Konkurrenz-Siedlungen + Gegnervverhalten in Kämpfen schwach	6 / 10
EINHEITEN	+ durchdachte Wechselwirkungen + mehrere Gesellschaftsschichten + Militär-Erfahrungsstufen + wenig Tiefgang	9 / 10
KAMPAGNE	+ erstellbarer Protagonist + Missionen wählbar + historische Figuren und Details + Rahmenhandlung dürr	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Motivierende Stadtplanung mit Echtzeit-Kämpfen.

76

SPIELSPASS

Brigade 7.62 spielt sich grundsätzlich wie der Taktik-Klassiker Jagged Alliance. Nur sehr viel schlechter.

Brigade 7.62 High Calibre

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6006

Fiktive Länder müssen immer herhalten, wenn Chuck Norris, Jean-Claude van Damme oder der junge Arnie durch den Dschungel robben, um irgendwelche Bösewichte zu terminieren. Fiktive Länder sind als Kulisse für Söldnerabenteuer nämlich ganz prima, weil ihre Regierungen Spiele-Entwickler nicht juristisch belangen können, falls ihr Land schlecht dargestellt wird. **Brigade 7.62** wäre ein Parade kandidat für eine solche Klage. Nicht nur, weil hier Söldner eine südamerikanische Bananenrepublik auf den Kopf stellen, sondern auch, weil dieser Staat schrecklich langweilig ist.

Aggressiver Barhocker

Brigade 7.62 macht ziemlich genau das nach, was die großartige **Jagged Alliance**-Reihe vorgebracht hat. Nur schlechter, und in 3D. Wir reisen durch einen fiktiven Kleinstaat, heuern Söldner an, erledigen Aufträge, liefern uns (in Echtzeit ablaufende, aber bis auf Runden-Niveau drosselbare) Gefechte mit anderen Söldnern, Soldaten, Rebellen. Steigern unsere Charakterwerte, kaufen Waffen, bringen Sektoren unter unsere Kontrolle. Es steckt wahnsinnig viel drin im Spiel, aber nichts funktioniert richtig gut, vieles mäßig, einiges nur mit jeder Menge Geduld.

Beispiele? Wir stapfen mit unserem Hauptcharakter in eine Bar und wollen einen Söldner anheuern. Der beschimpft uns als Nazi und greift an, wir können entweder selber sterben oder ihn umbringen. Sterben wir, ist das Spiel vorbei, bringen wir ihn um, sprechen wichtige Leute nicht mehr mit uns. Warum der Kerl uns angreift, bleibt schleierhaft – bis wir genauer in »unsere« Biografie schauen und herausfinden, dass wir in Dresden geboren sind. Und der tote Söldner entpuppt sich post mortem als Jude. Aha.

Wir laden den Spielstand vor dem Barbesuch – diesmal steht



Wir greifen Plünderer an. Die Farbkreise zeigen die Waffenreichweite an, die Zielsicht rechts ist abschaltbar.

dort ein anderer Söldner, den wir uns aber nicht leisten können. Überhaupt sind die Finanzen völlig unausgewogen, Gegenstände exorbitant teuer, Belohnungen viel zu niedrig. Unausgewogen auch die Kämpfe, vor allem am Anfang haben wir mit Pistole und T-Shirt-Panzerung keine Schnitte gegen Banditen mit Gewehren.

Dschungelcamper

Dabei sind die Gefechte im Echtzeit-Rundenmix eigentlich die

Stärke des Spiels, gut zu steuern und spannend. Tipp: Im Optionsmenü die Todesschüsse deaktivieren, sonst kommt schnell Frust auf. Doch die Kämpfe machen nur einen überraschend geringen Teil des Spiels aus. Viel zu lang sind wir mit Botengängen, langweiligen Textfenstern und dem Aufstöbern von Leuten beschäftigt. Und mit Dauerlaufen durch hässliche Amtsgebäude. Sowas ist doch schon im echten Leben furchtbar!

Martin Deppe

3D ist 1D zu viel

Martin Deppe: Seit Marketing-Leute auf den Trichter kamen, dass unbedingt »3D-Grafik!« auf den Packungen prangen muss, kommt fast jedes Spiel in 3D daher. Auch solche, die mit 2D besser fahren würden. **Brigade 7.62** ist so eines: Ständig kämpfe ich mit der Kamera statt mit Gegnern. Es ist aufwändiger, in einem Gebäude in den zweiten Stock zu laufen, als ein Dutzend Feinde zu perforieren. Es hat schon seinen Grund, warum die Jagged Alliance-Teile mit ihrer isometrischen Perspektive heute noch unübertroffen sind.



redaktion@gamestar.de



Warum über der Söldnerin »Wüste« steht? Ihr Deckname »Dessert« ist falsch übersetzt ...

BRIGADE 7.62

ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER	Apeiron (Brigade ES, GS 08/06, 44 Punkte)	TERMIN (D)	26.2.2009
PUBLISHER	Peter Games	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Schuber, 1 DVD, 98 S. Handb. auf DVD		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 4,4 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 768 MB RAM 4,4 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte

PROFIERT VON	Breitbildformat
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hohe Sichtweiten + hässliche Innenräume - wenige Animationsphasen - mangelnde Übersicht	4 / 10
SOUND	+ ordentliche Waffensounds + starke Lautstärke-Schwankungen - spartanische Umgebungsgesänge - kein Surround-Sound	4 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsstufen mit optionalen Einstellungen - Preise und Sold unausgewogen - Gefechte oft unfair schwer	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Machtverhältnisse + schöne Textfenster - schlechte Übersetzungen	4 / 10
BEDIENUNG	+ gute Söldnersteuerung in den Gefechten + schnelles Inventar-Hantieren - katastrophale Kamera vor allem in Gebäuden	5 / 10
UMFANG	+ lange Kampagne + vier Hauptparteien + versteckte Orte - kein Tutorial	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ spannende Kampfaufträge + übersichtliches Journal - mangelnde Abwechslung - nervige Zufallsgefechte	5 / 10
KI	+ Gegner nutzt geschickt Waffenreichweite und Geländevorteile - Wegfindungsprobleme - Gegner zu unbeweglich	5 / 10
EINHEITEN	+ über 30 unterschiedliche Söldner + elf Haupt- und neun Neben-Charakterwerte - Werte steigen nur automatisch	7 / 10
KAMPAGNE	+ verschiedene Strategien möglich + Freiheit bei der Missionswahl - zu lange Laufwege (Botengänge!)	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Gute Taktik-Gefechte, langatmiges Drumherum.

51
SPIELSPASS



Typische Szene: Unsere Panzer nehmen rechts den Bunker unter Beschuss, während ein Transporter die Tanks repariert.



Im Marktplatz kaufen wir Truppen (links) und übernehmen Einheiten in die nächste Mission (rechts).

Panzer Cold War

Wenn US-Bomber statt Rosinen plötzlich Bomben bomben, wird der Kalte Krieg schnell heiß. Aber lockt er auch Strategen hinterm Ofen vor?

DVD
Video-Special
Wertungskonferenz

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5710

Leichen pflastern seinen Weg: Der Echtzeit-Taktiktitel **Panzer: Cold War** wird 2005 bei CDV (Panzer: Phase 1 und Phase 2) konzipiert, bei Stormregion entwickelt, wandert dann zum deutschen Publisher 10tacle, der 2008 samt Stormregion verstirbt. Das Waisenkind findet schließlich mit dem Entwickler Innoglow und dem Publisher Atari neue Eltern. Ein Happy End?

Normalerweise ist so ein Hindernislauf mit vielen beteiligten Köchen der Qualität eher abträglich. Die gute Nachricht: Das neue **Panzer** ist nach fast vier Jahren Entwicklungszeit kein Rohrkrepierer. Im Gegenteil.

Flugscharen

Wir erinnern uns: Die ersten beiden **Panzer**-Folgen inszenierten den Zweiten Weltkrieg und lehnten ihre Einsätze an echten Gefechten und Schauplätzen an.

Cold War hingegen beginnt vier Jahre nach Kriegsende und zeichnet ein fiktives Szenario, das gar nicht mal so unwahrscheinlich gewesen wäre: Der Zusammenstoß eines russischen Düsenjägers mit einem amerikanischen Rosinenbomber reißt beide Besatzungen in die Tiefe, und die sowjetisch-westlichen Beziehungen gleich mit. Stalin nimmt den Vorfall zum Anlass, den Westen von rechts nach links zu überrollen.

Waffentechnisch wirken sich die vier Jahre Kampfpause nicht sonderlich stark aus: Statt Propellermaschinen gibt's jetzt Hubschrauber, die als Aufklärer und Truppentransporter fungieren und sogar schwere Panzer an die Front hieven. Die alten Bomber wurden von Düsenjägern nebst Luft-Boden-Raketen verdrängt. Schade: Die schnellen Jets sind bei weitem nicht so spektakulär anzusehen wie früher die langsam anfliegenden, tiefbrummenden Maschinen mit ihren Bombentepichen. Jetzt gibt's nur noch blitzschnelle Überflüge, die man zudem oft verpasst, weil man gerade woanders beschäftigt ist.

Zisch statt Bumm

Auch am Boden geht's moderner zu: Wir können bei Panzern die Kanone durch Raketenwerfer ersetzen, die ihre Geschosse ungenlenkt Richtung Gegner ballern. Zum Glück müssen wir dazu immer noch ran an den Feind, denn die Entwickler haben auf realistische Waffenreichweiten verzichtet, um den Spielspaß zu erhalten. Wer mag schon aus drei Kilometern Entfernung beschossen werden, ohne sich wehren zu können?

Insgesamt ist das Waffenarsenal überschaubar: Sowjets und Nato haben je einen leichten, mittleren und schweren Panzer plus einmal Artillerie, ein Versorgungsfahrzeug, einen Truppentransporter. Dass sich damit trotzdem ganz famos taktieren lässt, liegt an den Upgrades – dazu gleich mehr.



Online-Aktivierung

Nach der Installation wird Cold War beim ersten Start einmalig online aktiviert. Die Seriennummer funktioniert auf drei PCs. Sie können Cold War auf einem PC aber beliebig oft installieren und deinstallieren, außerdem muss beim Spielen die DVD nicht eingelegt sein. In Online-Partien (nicht jedoch in Netzwerk-Matches) wird Ihre Seriennummer regelmäßig überprüft. Fies: Wenn sich ein anderer Spieler mit der gleichen Seriennummer einloggt, fliegen SIE aus dem Match – das hat schon bei Account-Hacks von Company of Heroes für Frust gesorgt.



Wir haben nicht nur diesen Strategischen Punkt kassiert, der Prestige bringt, sondern auch zwei T-54 ergattert.

stapfen mit einer Handvoll Infanteristen durch eine verregnete nachkriegsdeutsche Stadt (oder ist die jetzt vorkriegsdeutsch?), um einen verschollenen Helden zu befreien. Wir sichern einen wehrlosen Lkw-Konvoi, befreien und verteidigen die Festung Spandau, nachdem wir die Spree heimlich überquert und eine Klappbrücke erobert haben.

Während das Missionsdesign überwiegend vorbildlich ist und nur von Feindtruppen getrübt wird, die in immer gleicher Zusammenstellung am Spielfeldrand auftauchen, geht die Atmosphäre in die Knie. Beispiel Helden: Waren die in den Vorgängern noch die Stars vieler Zwischensequenzen und mit starken Sprechrollen ausgestattet, fristen sie jetzt ein Dasein als Briefmarken-Icons am Bildschirmrand. Wir dürfen Hans von Gröbel oder US-Leutnant Douglas Kirkland zwar direkt steuern, aber die Jungs spielen sich nicht wesentlich an-

ders als eine o8/15-Infanterieeinheit. Durch die schwachen Bezugspersonen lässt einen **Cold War** streckenweise kalt.

Käufliche Kämpen

Stark hingegen ist wieder das Ausbauen der Kernarmee: Mit Prestigepunkten können wir einen Teil unserer Kämpen in die nächste Mission schubsen. Weil sie Erfahrung gewinnen, bauen wir uns mit der Zeit eine Veteranentruppe zusammen, die uns am Herzen liegt und die schwache Atmosphäre überbügelt.

Die erfahrenen Soldaten sind nicht nur selbst stärker und härter im Nehmen, sondern bestimmen auch die Effektivität der Fahrzeuge, in die wir sie setzen. Schwere Panzer brauchen gleich mehrere Soldaten, um sie zu bewegen sowie Haupt- und Sekundärwaffe einzusetzen. Das klingt nach viel Mikromanagement, geht aber dank der guten Steuerung und eingängigen Einheiten-symbole flott von der Hand.

Heiße Hintern

Wieder mit dabei: die Flammenwerfer-Taktik, mit der wir die Besatzung von Feindpanzern ausräuchern, um ihnen das Gefährt zu mopsen. Solche Schadenfreude-Attacken machen vor allem in den Multiplayer-Schlachten Spaß. Da die Server zum Testzeitpunkt (vor Veröffentlichung des Spiels) noch nicht online waren, können wir hier noch kein genaues Urteil fällen. Die vier Spielmodi mit dem Schwerpunkt aufs Flaggenobern und -halten klingen aber nach spaßigen, schnellen Gefechten. Die finale Multiplayer-Wertung liefern wir Ihnen auf GameStar.de sowie im nächsten Heft nach.

Martin Deppe

Der Unnahbare

Martin Deppe: Cold War ist nach seiner Entwicklungs-Odyssee überraschend gut geworden und handwerklich absolut solide. Doch dem Spätzünder ergeht es wie dem ganzen Genre der Echtzeit-Strategie: Es kommt nicht an die guten alten Zeiten heran, als ich noch mit Hans von Gröbel und jedem einzelnen Infanteristen mitfieberte. Klar, die Kernarmee ist wieder mit drin, ich darf an Upgrades feilen, die neuen strategischen Punkte bringen Dynamik. Aber es hapert am Mittendrin-Gefühl – und das liegt nicht nur daran, dass ich nicht mehr so weit hineinzoomen kann. Wenn Sie darauf wenig Wert legen und gerne mit hochspezialisierten Einheiten taktieren, dann kann ich Ihnen den kalten Krieg wärmstens empfehlen.



redaktion@gamestar.de



Unser Bazooka-Trupp hat ein Instandsetzungszeit errichtet, das den Truppentransporter TÜV-tauglich macht.

PANZERS: COLD WAR

ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Innoglow (neuer Entwickler, aus Stormregion entstanden)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.3.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

Die guten Missionen halten den Spielspaß gleichbleibend hoch.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch
MASSSTAB linear
SPIELSTIL Aufbau
EINHEITEN Individuen
HANDLUNG einfach

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI
EINSTIEG leicht
SPIELMECHANIK einfach
SPIELTEMPO langsam
HILFEN Tutorial, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern, Schnellspeichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS
MINIMUM STANDARD OPTIMUM
Core 2 Duo E4300 Core 2 Duo E6600 Core 2 Quad Q9600
A64 X2/3800+ AMD A64 X2/6000+ Phenom 9950 AMD
1,0 GB RAM 2,0 GB RAM 4,0 GB RAM
5,0 GB Festplatte 5,0 GB Festplatte 5,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON zweitem Monitor
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Aktivierung
TON Stereo 4,0 5,1 6,1 7,1

BEWERTUNG

GRAFIK + schicke Explosionen + gute Hitzeeffekte (Flammenwerfer!) + gute Animationen und Physikeffekte - Landschaften oft öde
SOUND + gute Waffeneffekte + ordentlicher Soundtrack + solide Sprecher - Einheitenkommentare wiederholen sich oft - kein Surround-Sound
BALANCE + gut, da sehr ähnliche Einheiten + gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade - KI-Gegner ist bei schnellen Missionen stark im Vorteil
ATMOSPHÄRE + gute Tag- und Nachtumsetzung + Helden als Bezugspersonen ... - ... die aber schwächer herausgearbeitet sind als in den Vorgängern
BEDienung + auch komplexere Befehle dank Tastaturanordnung schnell erteilbar + einblendbarer Minibildschirm + Tastaturbelegung änderbar
UMFANG + 18 umfangreiche Solo-Missionen + vier Mehrspieler-Modi - wenig Truppenvielfalt
MISSIONSDSIGN + abwechslungsreiche Missionen + viele Neben- und Geheimziele + strategische Punkte bringen Dynamik + viele Lösungswege
KI + Infanteristen nutzen Deckung + Gegner ziehen sich auch zurück + identische Feindkontingente greifen dauernd vom Kartenrand aus an
EINHEITEN + individuelle Upgrades + Kernarmee zusammenstellbar + Einheiten sammeln Erfahrung - nur rund ein Dutzend Fahrzeugtypen
KAMPAGNE + glaubwürdiger Feldzug + nette Zwischensequenzen ... - ... aber technisch veraltet - staubtrockene Einsatzbesprechungen

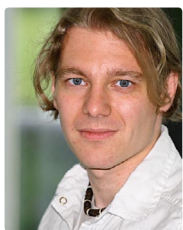
PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Taktik mit guten Missionen und wenig Atmosphäre.

80 SPIELSPASS

**Michael Trier**

hat sich in diesem Monat Black Mirror 2 angesehen und kann es bis zur Veröffentlichung im August kaum noch erwarten. In der Zwischenzeit spielt er Ceville – und Dead Space.

**Christian Schmidt**

hat dem Adventure-Genre in seiner jungen Redakteurs-Laufbahn schon mindestens fünfmal den Tod prophezeit. Jetzt schult er um auf Wirtschaftsweiser.

Abenteuer

Ein flaches Genre?

Klassische Adventures funktionieren nach Schema F – Zeit für eine Erneuerung?

Von einem klassischen Adventure spricht man, wenn es a) (fast) vollständig mit der Maus zu bedienen ist und b) den Helden damit durch 2D-Hintergründe dirigiert. Wenn dann noch eine wahlweise brüllend komische oder knisternd spannende Geschichte nebst versteckten Gegenständen und mehr oder minder logischen Rätseln Marke »Kombiniere Gegenstand C mit D, um an Punkt E zu gelangen« dazukommt, kann mit – im Vergleich zu Action-Titeln – wenig Entwicklungsaufwand ein Hit herauspringen. Bei Adventures scheint also weniger mehr zu sein, in diesem Genre hört man auch die (oft scheinheiligen) Rufe nach »mehr Innovation« auffällig

selten. Denn trotz immer gleicher Zutaten und oftmals veralteter Technik sind es gerade die Abenteuerspiele, die sowohl Einzelspieler als auch Paare oder Gruppen lange vor den Monitor fesseln. Was meinen Sie? Sind Adventures reif für eine Runderneuerung? Schreiben Sie mir an michael@gamstar.de. **MT**



Absurde Komik, seltsame Logik, Gegenstand-Suchen – demnächst machen wir mit Kollegin Schmitz ein prima **Adventure!**

Abenteuer-Inhalt

Test

Ceville	92
Die Kunst des Mordens: Der Marionettenspieler	95
Fallout 3: Operation Anchorage	96
Simon the Sorcerer: Wer will schon Kontakt?	98

GameStar-Abenteuer-Charts 04/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterystik / 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	
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	
5	Mass Effect	Electronic Arts	Bioware	07/08	85	7	9	8	9	9	9	8	10	8	8	
4	Jade Empire	2K Games	Bioware	04/07	85	6	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
6	Knights of the Old Republic 2	Activision	Obsidian	04/05 (88)	85	5	9	6	9	8	9	10	10	10	9	
7	Neverwinter Nights 2	Atari	Obsidian	12/06 (85)	84	7	9	6	10	6	10	10	9	7	10	12/07: Addon
8	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	CD Projekt	10/08	83	8	9	7	9	8	9	9	8	8	8	
Action-Rollenspiele																
1	Titan Quest	THQ	Iron Lore	08/06 (85)	84	7	8	8	8	9	10	8	9	8	9	02/07: Patch, 04/07: Addon
2	Silverfall: Wächter der Elemente	Flashpoint	Monte Cristo	04/08	83	6	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	11/07: Addon
3	Warhammer Online	Electronic Arts	Mythic	12/08	86	7	7	9	9	8	9	9	10	10	8	
4	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Turbine	07/07 (85)	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8	02/08; 02/09: Addon
5	Everquest 2	Ubisoft	Sony Online	03/05 (85)	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	81	6	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	Ceville	Kalypso	Realmforge	NEU	86	6	8	9	9	10	8	8	9	9	10	
3	Geheimakte 2	Deep Silver	Fusionsphere	10/08	86	7	8	10	8	10	8	9	8	8	10	
4	Simon the Sorcerer 5	The Games Company	Silver Style	NEU	82	7	8	8	9	9	7	8	9	8	9	
5	Sam & Max – Season One	Jowood	Telltale Games	11/07 (83)	82	6	8	8	8	8	7	8	10	10	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**.

Überraschung! Durch grandioses Rätseldesign und jede Menge Humor mausert sich das Erstlingswerk eines deutschen Teams zum besten Comic-Adventure seit Jack Keane.

Ceville



DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5750
Komplettlösung

Der böse Wolf hat sich beim Angriff auf das Haus der drei Schweinchen durch einen herabfallenden Ziegelstein verletzt und verklagt die Ferkel nun auf Schmerzensgeld. Bei Ceville, dem König des quietschbunten Märchenreichs Faeryanis, kringelt

sich bei solchen Rechtsstreitigkeiten vor Verückung der Schnauzbart. Immerhin kann er als allmächtiges Staatsoberhaupt jeden seiner Bürger nach Herzenslust bestrafen, einsperren, foltern oder in die Zwergenminen schicken. Dem egozentrischen Des-

poten ist dabei jedes Mittel recht – Hauptsache, er hat seinen Spaß. Klar, dass derartige Führungsmethoden auf Dauer nicht gut ankommen, weshalb das unterdrückte Volk den Aufstand probt und Ceville kurzerhand entmachtet. Doch für den Ex-König kommt's noch dicker: Ausgerechnet sein treuer Berater Basilius reißt die Macht an sich und buchtet Ceville ein – der Auftakt zum gleichnamigen Point&Click-Adventure des Entwicklerstudios Realmforge. Dem jungen Münchener Team gelingt mit seinem Debütprojekt ein großer Wurf, denn des Königs Weg aus dem Knast und zurück auf den Thron gehört zum Witzigsten und Ideenreichsten, was das Genre in den letzten Jahren hervorgebracht hat.

Zweisam

Selten ist uns eine Spielfigur bereits nach den ersten Minuten derart ans Herz gewachsen wie Ceville. Trotz oder gerade wegen seiner zynischen Kommentare und sarkastisch-fiesen Art strahlt der abgesägte Despot eine bizarre Sympathie aus. Das hat er vor allem seiner fantastischen Vertonung zu verdanken. Wenn der kleinwüchsige Bursche mit der Stimme von Bilbo Beutlin aus **Der Herr der Ringe** über seinen »Staats-Schaaaatz« spricht, muss man zwangsläufig grinsen. Doch der entmachtete König ist auf seinem Rachefeldzug nicht allein. Bereits nach einer Spielstunde erhält er tatkräftige Unterstützung von der jungen Lilly. Die herzensgute Hobbit-Dame zieht Diplomatie der Anarchie vor und geht mit ihren Mitmenschen zuvorkommend und höflich um, ist also so gar nicht wie Ceville. Aus dieser Fallhöhe haben die Autoren jede Menge urkomischer Streitereien gestrickt, die häufig bekannte Filme und Computerspiele durch den Kakao ziehen oder sich über aktuelle gesellschaftliche und politische Themen lustig machen. Selbst wenn Sie für den Spielverlauf unwichtige Gegenstände anklicken, quittieren die beiden Helden das stets mit witzigen (und bei jedem Klick variierenden) Kommentaren – herrlich!

Gemeinsam

Ceville und Lilly zanken sich nicht nur, sondern lösen auch gemeinsam Rätsel (deren genauen Ablauf wir Ihnen natürlich nicht verraten). So müssen Sie beispiels-



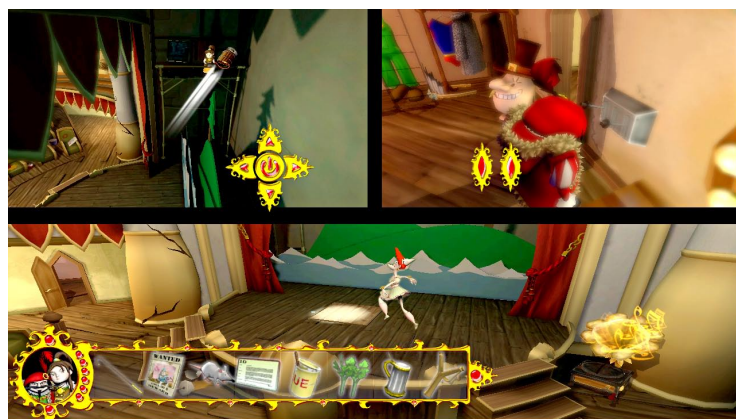
Der Bösewicht Basilius kommt im Spiel etwas zu kurz – versenktes Potenzial.



Während Lilly (oben links) die Sekretärin ablenkt, klaut Ceville einen Spitzer. Praktisch: Interaktive Elemente lassen sich auf Wunsch einblenden.



Mit legalen Goldgeschäften wollen die adrett gekleideten **Zwerge** ihr angekratztes Image aufpolieren.



Während **Lilly** (links) die Tänzerin H. Lo mit einem Scheinwerferkegel lockt, aktiviert **Ceville** die Falltür.

weise die als Schauspielerin erfolgreiche, aber in der Musikbranche gefeierte H. Lo von der Bühne des Stadttheaters »holen«. Während Lilly die zickige Dame durch gezielte Lichtsignale zu einer Falltür lockt, löst Ceville diese im richtigen Moment durch einen Hebelzug aus. In einem anderen Fall lenkt Lilly den spanischen Händler El Chollo mit einem hingeworfenen Köder ab, während Ceville ihm sein Mittagessen stibitzt. Ungewöhnlich: Für manche Rätsel haben Sie nur wenig Zeit, angezeigt durch einen Countdown. Läuft dieser ab, sieht man sich anschließend wieder mit der Ausgangssituation konfrontiert. Frust kommt dennoch nicht auf, denn mit jedem Versuch erweitert das Programm das Zeitfenster um ein paar Sekunden. Überhaupt ist den Entwicklern das Rätseldesign herausragend gelungen. Jede der Kombinations-Knobeleien lässt sich dank durchgehend nachvollziehbarer Logik mit etwas Nachdenken lösen. Zudem quillt das übersichtliche Inventar nie vor Gegenständen über, noch mutet man Ihnen allzu viele betretbare Gebiete auf einmal zu. Wer sich die Dialoge nicht nur ihres grandiosen Unterhaltungswertes wegen anhört, bekommt ausreichend Tipps zur Rätsellösung spendiert. Das erfreut Einsteiger. Auf der anderen Seite werden sich Adventure-Profis vor allem in der ersten Spielhälfte etwas unterfordert fühlen, zumal die Gespräche streng linear ablaufen und es für die Rätsel nur selten eine Rolle spielt, wie Sie antworten.

Wundersam

Realmforge hat die fünf (insgesamt etwa 15 bis 20 Spielstunden langen) Abschnitte mit reichlich Abwechslung und skurrilen Ne-



Damit uns der **Faschengeist** einen Wunsch erfüllt, müssen wir ihn in einem Kartenspiel besiegen – doch der Bursche betrügt. (1280x720, volle Details)

benfiguren gefüllt, die mit ihren überzogenen Klischees an Lucas-Arts-Klassiker wie **Monkey Island** oder **Day of the Tentacle** erinnern. So treffen Sie im Wald vor der Stadt eine Elfen-Botschafterin, die sich aus Protest gegen die geplante Rodung an einen Baum gekettet hat, aber nun den Schlüssel nicht mehr findet. In der Therapiestunde der guten Fee ärgert sich Ceville über brav gewordene und nach einer neuen

Bestimmung suchende Bösewichte, und bei einem schweizerischen Druiden beißt sich der blaublütige Held gleich ganz die Zähne aus, weil sich der weise Alte wegen seiner neutralen Haltung zu nichts überreden lässt. Schade nur, dass zwischen all den abgedrehten Nebenhandlungen ausgerechnet der Bösewicht Basilus zu kurz kommt – von seinen finsternen Machenschaften spüren Sie nur in zwei kurzen Zwischen-

sequenzen etwas. Dass Sie sich vor dem Finale kurzzeitig durch bereits bekannte Gebiete rätseln müssen, drückt die Motivation ebenfalls ein wenig.

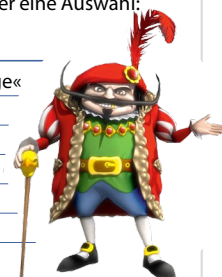
Ratsam

Nicht mehr missen möchten wir hingegen die durchdachte Bedienung. Die clevere Ein-Klick-Steuerung, das klar strukturierte Inventar, der unkomplizierte Wechsel zwischen den Charakteren sowie

Hör mal, wer da spricht

Der Hersteller Kalypso konnte für **Ceville** eine Reihe bekannter Synchron-Sprecher gewinnen. Hier eine Auswahl:

Figur	Sprecher	bekannt als
Ceville	Max Mogens	Bilbo Beutlin aus »Der Herr der Ringe«
Gwendolyn	Marion von Stengel	die Stimme von Angelina Jolie
Ambrosius	Thomas Karallus	Doug aus »King of Queens«
H. Lo	Christine Pappert	Carrie aus »King of Queens«
Dämon Horny	Joscha Fischer-Antze	Dagobert Duck
kleine Wache Smiley	Robert Missler	die Piraten aus »Käpt'n Blaubär«
Heldenbotschafterin	Kerstin Draeger	Debrah aus »Alle lieben Raymond«





Die **Dialoge** sind fantastisch vertont und oft urkomisch, laufen aber in der Regel streng linear ab.

stets übersichtliche Kameraperspektiven lassen keine Wünsche offen. Zudem weist ein Knopfdruck nicht nur (wie seit Langem in Adventures üblich) auf alle interaktiven Elemente hin, sondern zeigt durch unterschiedliche Farben auch, welche Gegenstände sich aufnehmen und kombinieren oder nur anschauen lassen. Das Programm legt sogar alle fünf Minuten einen frischen Speicherstand an. Dafür weist **Ceville** auf der technischen Seite einige Defizite auf. Stilistisch ist die Fantasy-Welt Faeryanis zwar gelungen, die detail- und polygonarme Op-

tik kommt aber arg altbacken daher. Zudem stößt das Grafikgerüst vor allem bei Charakter-Animationen oft an seine Grenzen. Da verschwinden Gegenstände beim Einsammeln einfach, statt von Cevilles Hand in seinen Taschen zu landen, und sämtliche Figuren drehen sich bei Richtungswechseln unnatürlich auf der Stelle. Dafür läuft das Programm auch auf Rechnern flüssig, die mit **Jack Keane** (2007) keine Probleme hatten. Das war ohnehin das letzte Adventure, das es mit **Ceville** aufnehmen kann – ein Schaaatz von einem Spiel. **DM**



Ceville und Lilly sabotieren eine **Casting-Show**. (1024x768, minimale Details)

Königlich!

Daniel Matschijewsky Dass ich nach dem Finale eines Spiels traurig bin, ist ein gutes Zeichen. Ein gutes Zeichen dafür, dass es den Entwicklern gelungen ist, eine glaubwürdige Welt und liebenswerte Charaktere zu erschaffen. Vor allem die sehr komischen Streitereien zwischen Ceville und Lilly haben es mir angetan. Doch auch das Spiel »dahinter« funktioniert blendend: Der Umfang geht in Ordnung, das Rätseldesign ist momentan konkurrenzlos, und eine derart durchdachte Bedienung wünsche ich mir künftig für alle Adventures. Auch wenn es noch etwas früh im Jahr ist: Mit Ceville habe ich meinen persönlichen Point&Click-Hit 2009 gefunden.



danielm@gamstar.de



Der **Dämon** erinnert an Horny aus Dungeon Keeper, der Zombie-Pirat an Monkey-Island-Bösewicht LeChuck.

CEVILLE

ADVENTURE

ENTWICKLER Realmforge (Ceville ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Kalypso
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Papp-Schuber, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 19.2.2009
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden	GENRE ADVENTURE
SZENARIO realistisch	ADVENTURE fiktiv
RÄTSELSTIL Denksport	KOMBINATION Kombination
DIALOGE starr	DYNAMISCH dynamisch
ACTION keine	HÄUFIG häufig
HANDLUNG einfach	KOMPLEX komplex

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,3 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 1,3 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 1,3 GB Festplatte	<input type="checkbox"/> GeForce 6600 / 6800
			<input type="checkbox"/> GeForce 7800 / 7900
			<input type="checkbox"/> GeForce 8800 / 9800
			<input type="checkbox"/> GeForce 9600
			<input type="checkbox"/> GeForce GTX 200
			<input type="checkbox"/> Radeon X1600
			<input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 2900
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 3800
			<input type="checkbox"/> Radeon HD 4800

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Comic-Stil + nette Charaktere + generelle Polygonarmut - teils fehlende oder abgehackte Animationen	6 / 10
SOUND	+ hervorragend synchronisiert + prominente Sprecher + unaufdringliche Musik - wenige Toneffekte und Umgebungsgerausche	8 / 10
BALANCE	+ sehr einsteigerfreundlich + wird stetig anspruchsvoller + subtil platzierte Tipps - nie unfair - für Profis nur gegen Ende geeignet	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel Humor + nette Anspielungen auf Filme, Spiele und Gesellschaft + liebevolle Landschaften ... - ... die teilweise recycelt werden	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige 1-Klick-Steuerung + simple Inventarverwaltung + jede Menge Komfortfunktionen + automatisches Speichern	10 / 10
UMFANG	+ fünf Kapitel + 15-20 Stunden Spielzeit + mehrere Hauptfiguren - immer nur eine Lösung möglich - kein Wiederspielwert	8 / 10
HANDLUNG	+ von Anfang an spannend + kein Leerlauf + gelungenes Finale - mäßige Zwischensequenzen - keinerlei Überraschungen	8 / 10
RÄTSEL	+ Gegenstände und Orte immer überschaubar + Rätsel stets nachvollziehbar + kreatives Zusammenspiel mehrerer Helden	10 / 10
DIALOGE	+ extrem witzige Gespräche + lustige Running-Gags - nie zu lang oder zu kurz - streng lineare Dialoge	9 / 10
CHARAKTERE	+ liebenswerte Helden + schrullige Nebenfiguren + Klischees werden veralbert - Bösewicht Basilus bleibt blass	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Urkomischer Adventure-Hit mit tollen Rätseln.

86

SPIELPASS



Jetzt noch nicht! Nicole kann Gegenstände erst nehmen, wenn das Programm das **erlaubt**.

**Ein Mörder zieht die Fäden,
die Ermittlung zieht sich fade.**

Die Kunst des Mordens Der Marionettenspieler

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5730

Vor knapp einem Jahr war Nicole Bonnet noch ohrenfeuchte FBI-Anfängerin, die gleich in ihrer ersten Arbeitswoche einen Serienmörder überführte – nachzuspielen im sehr mäßigen Adventure **Die Kunst des Mordens**. Nun befindet sich Miss Bonnet in Paris, denn dort geht ein weiterer Killer um. Der spannt seine Opfer an Seilen auf wie Marionetten, zu ihren Füßen liegt eine handgefertigte Puppe. Was bedeutet diese Inszenierung? Weil bald weitere Menschen sterben, scheint der mysteriöse Fall auf einen dramatischen Höhepunkt zuzulaufen.

Leider macht es sich **Die Kunst des Mordens: Der Marionettenspieler** zur Aufgabe, den Fluss der durchaus spannenden Geschichte in jeder nur erdenklichen Weise auszubremsen. Wie schon im Vorgänger hat nur ein Bruchteil von Nicoles Hand-

lungen mit Ermittlungsarbeit zu tun. Stattdessen verliert sie sich in konstruierten Nebenbeschäftigungen. Ein Zeuge weigert sich zum Beispiel trotz akuter Lebensgefahr, mit Nicole zu fliehen, bevor diese nicht das Motorrad seines Sohnes repariert hat. Außerdem geizt **Die Kunst des Mordens 2** mit Hinweisen, als hinge das Leben der Entwickler an einem Schwegegelübde. Die simplen Rätsel sorgen im späteren Verlauf des rund acht Stunden langen Spiels nur deshalb für Ratlosigkeit, weil unklar bleibt, was überhaupt zu tun ist; alles außer der richtigen Handlung würgt Nicole mit einem »Geht nicht« ab. **CS**

DIE KUNST DES MORDENS 2

GENRE	Adventure	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	City Interactive / City Interactive		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittenen		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6800 GT / Radeon X800		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Das Marottenspiel

Christian Schmidt: »Das funktioniert nicht«, spult Nicole Bonnet zum hundertsten Mal herunter. »Warum denn nicht, du dumme Kuh!«, brülle ich gen Monitor. In **Die Kunst des Mordens 2** dienen Rätsel dem einzigen Zweck, den Spieler so lange wie möglich von der nächsten Handlungsentwicklung fernzuhalten. So rate ich mich Szene für Szene zu dem vor, was das Spiel wohl von mir will, und verliere zwischen den leblosen Szenen und flachen Figuren das Interesse für den Fall.



christian@gamestar.de

Fallout 3 Operation Anchorage

Was bleibt, wenn man aus einem actionlastigen Rollenspiel alle Rollenspiel-Elemente entfernt? Öde Action-Last.



Keine Chance für Sammler: **Körper** verschwinden sofort. Innerhalb der Simulation gibt's keine Items.



Schlachtfeld-Atmosphäre kommt in Operation Anchorage nicht auf. Da helfen auch keine **KI-Kameraden**.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5636

Bethesda hat es wieder getan: Wie bereits Satteltaschen, Unterschlupfe und die Extra-Episode **Knights of the Nine** für das Rollenspiel **Oblivion** veröffentlicht das Entwicklerstudio auch für **Fallout 3** das erste von mehreren angekündigten Mini-Addons, und wie zuvor ist die Zusatz-Episode ihr Geld nicht wert. 800 Microsoft-Punkte verlangt Bethesda für das ausschließlich über Games for Windows Live vertriebene

Operation Anchorage von Ihnen; das entspricht rund zehn Euro. Was bekommen Sie dafür? Vier neue Achievements (freischaltbare Erfolge) im Gesamtwert von 100 Punkten, eine Handvoll frische Ausrüstung und knapp drei Stunden lahmmer Ballerei.

Runterladen

Um **Operation Anchorage** spielen zu können, müssen Sie zunächst das Download-Tool von Windows

Live einrichten, dort per Kreditkarte Microsoft-Punkte kaufen und damit das Addon freischalten, das sie daraufhin herunterladen können. Alternativ erwerben Sie im Spieleladen Ihrer Wahl eine Xbox-Live-Punktekarte – die funktioniert auf dem PC genauso wie auf der Xbox 360. Wenn Sie jetzt einen beliebigen **Fallout 3**-Spielstand laden, empfangen Sie einen Radiosender, der Sie zum Startpunkt einer neuen Quest lei-

tet. Wann Sie das Abenteuer angehen, bleibt Ihnen überlassen: Sie können dem Funkruf bereits folgen, wenn Sie gerade erst aus Vault 101 gekrochen sind. Mitunter funktioniert die Einbindung von **Operation Anchorage** allerdings nicht, weil Windows Live einen Fehler verursacht; die Lösung des Problems finden Sie unter **Quicklink: 5966**.

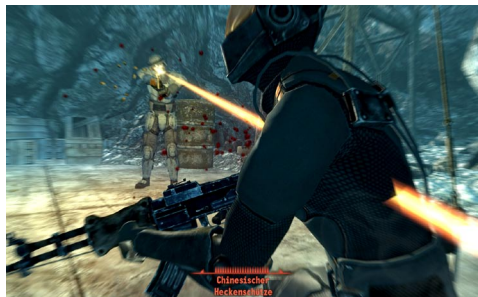
Die neue Radiostation führt Sie in ein Labor von Ausgestoßenen der Stählernen Bruderschaft, in dem Sie eine Virtual-Reality-Simulation betreten – ähnlich wie in der Quest »Tranquility Lane«. Darin erleben Sie die Verteidigung der alaskischen Stadt Anchorage – ein historisches Moment, denn diese Schlacht zwischen Amerikanern und Chinesen läutete den Krieg ein, der die **Fallout**-Welt schließlich ins post-apokalyptische Chaos stürzte. An sich also ein Szenario, das neue



Das kampfstarke **Gauss-Gewehr** finden Sie nach der Simulation auch in der »echten« Welt. Es gehört zu den Quest-Belohnungen.

Nur auf deutsch

Wenn Sie Operation Anchorage auf einem deutschen PC herunterladen, erhalten Sie automatisch die deutschsprachige Fassung. Der Gewaltgrad wird dadurch nicht beeinflusst, die englische Version bleibt weiterhin blutig.



So einen **Tarnanzug** dürfen Sie nachher mitnehmen.



Die Schlacht um Anchorage wartet im **Simulationspod** auf Sie.



Den **Chimärenpanzer** dürfen Sie nicht selbst fahren, sondern nur zweimal kaputtmachen. Eine Herausforderung stellen die Dinger aber nicht dar.

So geht's weiter

Bethesda produziert derzeit zwei weitere Mini-Addons für Fallout 3. Im März erscheint **The Pitt**. Dort kämpfen Sie in den Überresten von Pittsburgh, wahrscheinlich wieder als Simulation. In **Broken Steel** (erhältlich ab April) stromern Sie weiter durchs Ödland und helfen der Bruderschaft gegen die Enklave. Broken Steel wird die Levelgrenze auf 30 anheben und Ihnen ermöglichen, auch nach der letzten Storymission weiterzuspielen.

Enthüllungen und eine Vertiefung der Hintergrundgeschichte erhoffen ließe; diese Erwartung enttäuscht **Operation Anchorage** allerdings auf ganzer Linie. Statt eine spannende Geschichte mit dramatischen Momenten zu bieten, beschränkt sich das Mini-Addon auf geradlinige Shooter-Action.

Niederschießen

In der Simulation sollen Sie drei Basen der chinesischen Invasoren stilllegen und anschließend den Oberbefehlshaber des Gegners zur Strecke bringen. In welcher Reihenfolge Sie die Ziele attackieren, bleibt Ihnen überlassen. Eine Auswirkung auf die minimalistische Handlung hat die Wahl nicht, alternative Wege oder die serien-

typischen guten und bösen Lösungen fehlen. Letztlich entscheiden Sie nur, welchen neuen Feind Sie zuerst treffen: den Panzer oder den Tarnanzug-Chinesen. Beide stellen keine Herausforderung dar, denn die Simulation zaubert Ihnen auf Wunsch die passende Waffe in die Hand und stellt an jeder zweiten Ecke Heilungs-Terminals auf, die Sie wieder aufpäppeln. Im Gegenzug dürfen Sie keinerlei Gegenstände oder Waffen einsammeln, denn besiegte Feinde lösen sich in Luft auf, Kisten oder Schränke lassen sich nicht durchsuchen, und auch sonst gibt's auf dem schlauchförmigen Schlachtfeld nichts zu entdecken. Rollenspiel und Spannung bleiben so auf der Strecke.

Aufregen

Operation Anchorage eignet sich primär für Spieler auf niedrigen Erfahrungsstufen: Die Simulation stattet Sie mit den nötigen Waffen aus und stellt Ihnen auf Wunsch sogar ein paar KI-Kameraden zur Seite. Die begleiten Sie dann in den Einsatz, wie Ihre Gefolgsleute im Ödland. Für Level-20-Spieler bietet **Operation Anchorage** – abgesehen von der Winterlandschaft – nur Langeweile:

Sämtliche Tür-, Hack- oder Sprach-Herausforderungen bewältigen Veteranen mit hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit, die Belohnungen nach Beendigung der Simulation sind ebenfalls nicht auf Profis zugeschnitten. Unter einer schweren Rüstung, einem Tarnanzug mit starkem Schleichbonus und einem

Elektroschwert lohnt sich allein das Gauss-Gewehr für jeden: Es erzeugt mehr als 90 Schadenspunkte pro Schuss. Wer mit der neuen Waffe über Level 20 oder das Ende der Hauptspiel-Story hinaus spielen will, muss sich noch gedulden: Diese Hürden sollen erst im April mit dem Mini-Addon **Broken Steel** fallen. **FAB**

Blödland

Fabian Siegmund: Die Community blickt bislang mit Skepsis auf Download-Inhalte, und leider immer noch zu recht: Operation Anchorage ist Geldmacherei, anders kann man das nicht nennen. Bethesda hat im Add-on alles, was Fallout 3 ausmacht, auf ein Minimum gedrosselt, um möglichst schnell Kohle aus den Spielern zu saugen, die das Ödland schon komplett erkundet haben. Und gerade für die lohnt sich die Erweiterung überhaupt nicht. Buh, Bethesda, buh!



fabian@gamestar.de

FALLOUT 3

ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER Bethesda (Fallout 3, GS 01/09: 93 Punkte)
PUBLISHER Bethesda
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Download-Version

TERMIN (D) 27.1.2009
CA. PREIS 10 Euro
USK keine Jugendfr.



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	
P4 2,6 GHz Intel XP 2.600+ AMD 1,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	PD 950 Intel A64 X2/3.800+ AMD 2,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	C2D 4300 GHz Intel A64 X2/5.000+ AMD 2,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Surround-Hardware		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Aktivierung	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Winterlandschaft + Simulations-Effekte + teils matschige Texturen + Animationen + Clipping-Fehler	8 / 10
SOUND	+ passende, stimmungsvolle Musik + knackige Soundeffekte + lahme deutsche Sprecher + keine englische Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade + zu viele Heilungs-Terminals + Tür-, Hack- oder Sprachherausforderungen stellen kein Problem dar	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiger Simulations-Stil + Epilog nach dem Einsatz + Winter im Ödland + kein Tiefgang + langweiliger Einstieg	6 / 10
BEDIENUNG	+ Quest ist zu jeder Zeit aktivierbar + belegbare Schnellasten für Objekte + verschachtelte Menüs + einige Komfortfunktionen fehlen	8 / 10
UMFANG	+ zwei neue Gegnertypen + nur eine Quest-Reihe + viel zu kurz + keine Abwechslung + kein nennenswertes Finale	1 / 10
QUESTS	+ stimmige Einbindung in die Fallout-3-Story + keine alternativen Lösungswege + lahme Charaktere + stumpfes Dauergeballer	6 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ S.P.E.C.I.A.L.-System + viele Talente + Levelgrenze wird nicht abgehoben + keine neuen Spezialfertigkeiten	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Wahl zwischen Action und VATS + VATS kaum nötig + Action-Modus unpräzise + vorgeschriebene Ausstattung	8 / 10
ITEMS	+ vier Quest-Belohnungen + ... die bis auf eine für viele Spieler unnütz sind + keinerlei Gegenstände innerhalb der Simulation	1 / 10

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft** SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Mini-Addon mit Mini-Inhalt.

58

SPIELSPASS



Die Zitierroutine des Spiels macht nicht mal vor der heiligen Kuh der Science Fiction halt: **Raumschiff GameStar!**



Simon schlägt es nicht nur in den Weltraum, sondern auch in das unterirdische **Reich der Maulwürfe**.

Einer der ältesten Adventure-Helden ist wieder da – und steckt immer noch mitten in der Pubertät. Teil 5 hetzt ihm zudem noch Außerirdische auf den Hals.

Simon the Sorcerer

Wer will schon Kontakt?

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5900

Nostalgie ist eine feine Sache. Durch sie erinnern wir uns zu meist mit Freuden an längst vergangene Zeiten. Besonders ausgeprägt ist der Nostalgiefaktor bei Adventure-Spielern, die vom goldenen Zeitalter des Genres in den frühen Neunzigern schwärmen: Der Entwickler LucasArts erschuf zeitlose Klassiker wie **Monkey Island** oder **Day of the Tentacle**, Konkurrent Sierra erfreute mit damals ungesehener Grafikpracht. Ebenfalls in die Liste der Klassiker reihte sich 1993 das britische Ad-

venture **Simon the Sorcerer** ein. Im Grunde ein dreister **Monkey Island**-Klon, konnte sich Simon dank seines skurrilen britischen Humors und einzigartiger Charaktere bis heute neben seinem Vorbild behaupten. Nun präsentiert der deutsche Entwickler Silver Style mit **Simon the Sorcerer: Wer will schon Kontakt?** den bereits fünften Teil der langlebigen Serie.

3D in 2D

Der direkte Vorgänger **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Le-**

ben (GS 04/07, Wertung: 80) spaltete die **Simon**-Fangemeinde. Die einen lobten ein für sich genommen gelungenes Adventure, während vor allem die Nostalgiker den bemühten deutschen Humor und den steifen Look kritisierten. Bei beiden Kritikpunkten gelobte Silver Style Besserung. So fällt gleich beim Spielstart eine stark überarbeitete Optik ins Auge. Vor 2D-Hintergründen, die deutlich stimmungsvoller gezeichnet sind als im Vorgänger, agieren 3D-Figuren

im Cel-Shading-Look. Dadurch entsteht, wie im letzten Silver-Style-Adventure **Goin' Downtown**, ein stark comicartiges Aussehen, das dank der drei Dimensionen aber sehr lebendig wirkt.

Um den neuen Look adäquat in Szene zu setzen, inszeniert das Spiel Dialoge und Zwischensequenzen nun gelegentlich mit filmischen Mitteln wie Schnitten und Nahaufnahmen. Das sorgt für Dynamik und hätte nach unserem Geschmack sogar noch öfter eingesetzt werden dürfen. Insgesamt wirkt die neue Optik in sich rund und charmant, nur die Animationen fallen weiterhin steif aus.

Die Antwort ist 42

Auch am Humor versprach Silver Style zu arbeiten, doch bereits die Inhaltsangabe von **Wer will schon Kontakt?** lässt das Schlimmste befürchten: Aliens starten eine Invasion in der Zaubervelt! Das klingt schon wieder mehr als gezwungen. Zum Glück belehrt uns Simon diesmal eines Besseren. Die Handlung mit Außerirdischen und Unterirdischen (einem geheimnisvollen Maulwurfsvolk) hält die Geschichte gut zusammen, zudem treffen wir alte Bekannte wie den Sumpfling, Goldlöckchen oder das feministische Rotkäppchen und den Wolf wieder. Serientypisch bombardiert uns das Spiel mit zahllosen Zi-



Gruppenbild mit Simon: Rotkäppchen und den Wolf kennt Simon bereits aus Teil 4, neu sind Kapitän Narrow und die Maulwurfagenten. Der Sumpfling begleitet Simon seit dem ersten Teil. Dessen legendär widerliche Sumpfsuppe ist der Grund, weshalb der Kapitän am Boden liegt.


Heiko Klinge

murmelt ständig wirres Zeug vor sich hin, etwa »Muss unbedingt noch Grafite verpflichten, passt ideal zu Josué.«


Daniel Matschijewsky

kann sich seine Zugangsdaten zu all den Online-Spielen schon längst nicht mehr merken und versinkt deshalb in Notizzetteln.

Sport

Sport 2.0

Wer online spielen will, braucht viel Zeit. Oder doch nicht?

Heiko grinst, weil er im **Football Manager Live** einen Mitspieler bei einer Transfer-Auktion ausgestochen hat, Daniel freut sich über seinen Abfahrtsieg gegen einen österreichischen Kontrahenten in **Empire of Sports**. Dass Sportspiele zunehmend internet-affin werden, zeigen nicht nur diese beiden Kandidaten. Auch die Action-Raserei **Fuel** will das von **Test Drive Unlimited** erfundene Konzept einer riesigen Online-Welt perfektionieren. Wir sehen diese Entwicklung gleich doppelt positiv: Zum einen rückt das Genre dadurch stärker in den Fokus junger und mit dem Internet aufgewachsener Spieler. Zum anderen sind Sporttitel besser als

Rollen- oder Strategiespiele dazu geeignet, kurz mal zwischendurch und ohne viel Übung mit anderen zu spielen. Im **Football Manager Live** etwa feiern Sie auch dann Erfolge, wenn Sie nur einmal die Woche für eine halbe Stunde reinschauen. **WoW**-Instanzen können davon nur träumen. **DM**



So **entspannend** können Online-Spiele sein – im Sport.

Sport-Inhalt

Test

Football Manager Live 102

GameStar-Sport-Charts 04/2009

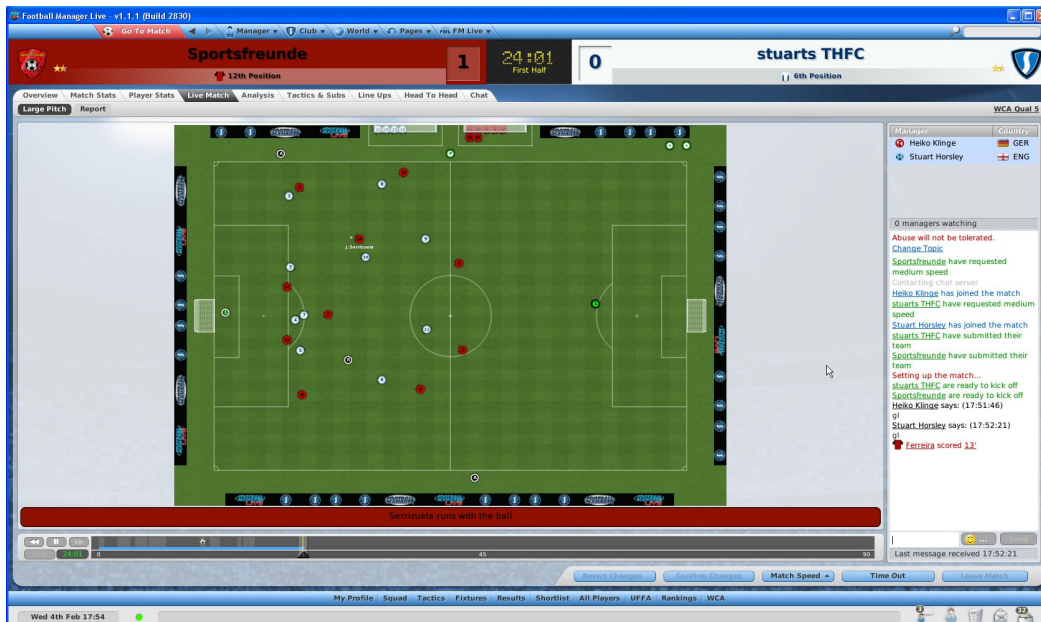
Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management Tuning	Spielzüge / Streckendesign	Kommentar
Sportspiele																
1	NBA 2K9	2K Games	Visual Concepts	12/08	88	10	9	7	9	8	6	9	10	10	10	Fluggebiete 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	08/08	87	9	9	8	9	9	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	Community statt KI
3	Football Manager Live	Sega	Sports Interactive	NEU	77	2	1	8	8	9	10	10	10	10	9	
4	Heimspiel Eishockeym. 2007	TGC	Greencode	02/07 (73)	71	4	6	9	7	7	9	6	7	8	8	
5	Tour de France 2008	Cyanide	Deep Silver	08/08	69	5	5	6	8	6	10	9	7	6	7	

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**.

Football Manager Live

Er sieht aus wie ein Buchhalter, ist aber ein echter Revolutionär: Mit dem FM Live beginnt nun auch im Manager-Genre das Online-Zeitalter.



Die 2D-Spielszenen sehen zwar unspektakulär aus, sind aber gnadenlos spannend. Im Chat-Fenster wünschen wir unserem Gegner Glück ... noch.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5751

Es ist Freitagnacht, kurz nach drei. Normale Menschen liegen jetzt im Bett. Nur Verrückte würden sich den Wecker stellen, um in einem Online-Spiel an einer Auktion für einen Fußballer teilzunehmen. Keine Zeit, um darüber nachzudenken: Es sind nur noch wenige Minuten bis zum Auktionsende für den brasilianischen Nationalkicker Josué – wir geben mit 300.001 Pfund ein neues Höchstgebot ab. Zugegebenermaßen eine bekloppte Aktion, aber das

war's wert. Wir schließen zufrieden für ein paar Sekunden die Augen ... und werden fünf Minuten später von der Auktionsglocke aus dem Schlaf gerissen. Josué wechselt zum Konkurrenzclub Oldbury FC. Für 300.002 Pfund!

Die schmerzhafteste Lektion: Es gibt im **Football Manager Live** Tausende, die genauso fußballverrückt sind wie wir. Und genau das macht den ersten Online-Fußballmanager zu so einem faszinierenden Erlebnis.

Verbandsentscheidung

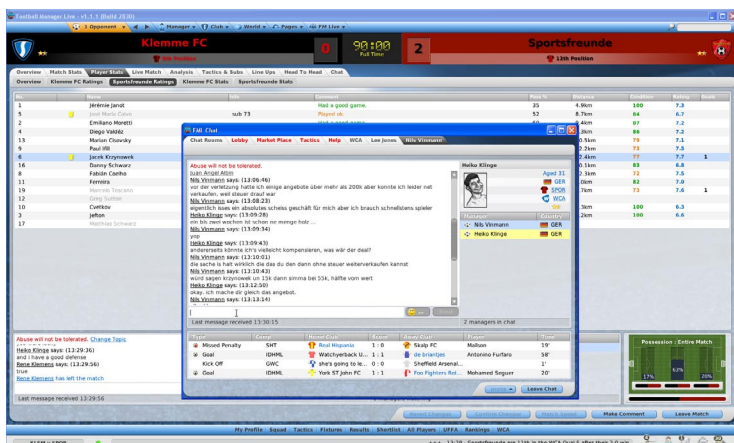
Der wichtigste Unterschied zu klassischen Fußballmanagern: Im **FM Live** verwalten Sie keinen real existierenden Verein, sondern gründen Ihren eigenen Club. Nachdem Sie per Editor ein schmuckes Wappen gebastelt haben, wählen Sie einen Fußballverband, der am ehesten Ihrem Spielstil und Ihrem Zeitbudget entspricht. Einsteiger, die nur am Wochenende spielen wollen, entscheiden sich entsprechend für die Casual Weekend Association. Die Wahl des Verbandes bestimmt auch die Härte des Regelwerks. Bei Profi-Meisterschaften gibt es etwa Geldstrafen, wenn Sie zu viele Matches der KI überlassen. Trotz der Verbandsunterteilung können Sie jedoch grundsätzlich mit jedem der rund 1.000 Spieler pro Server interagieren, also zum Beispiel ein Freundschaftsspiel vereinbaren, ein privates Turnier organisieren oder in Transferverhandlungen gehen.

Dieses Verbandssystem funktioniert prächtig: Einerseits gibt es kaum übermächtige direkte Konkurrenten. Andererseits haben Sie immer etwas zu tun, auch

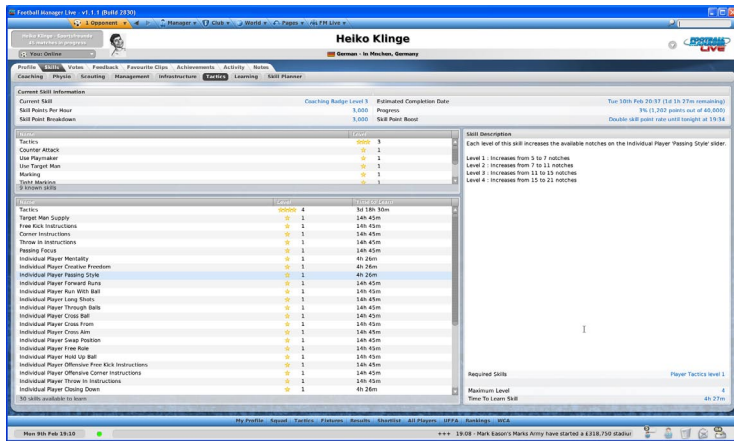
wenn Sie abseits der üblichen Zeiten online sind, zumal die Entwickler Unmengen an sinnvollen Community-Funktionen eingebaut haben. Es gibt ein separates Chat-Fenster für öffentliche oder auch private Gespräche, diverse Mailing-Listen sowie ein umfangreiches Ruf-System, was dafür sorgt, dass stets ein ebenso höflicher wie sportlich fairer Umgangston herrscht.

Mannschaftsaufstellung

Jeder Spieler verfügt zum Server-Start über das gleiche Lohn- und Transferbudget, mit dem er sich nun seine Mannschaft zusammenstellen kann. Das Angebot ist riesig, denn wie der **Football Manager 2009** verwendet auch sein Online-Pendant die gigantische Kicker-Datenbank des Entwicklers Sports Interactive, die über 330.000 real existierende Fußballprofis mit jeweils über 100 sorgfältig recherchierten Werten verwaltet. Zu Beginn können Sie sich freilich nur ein bis zwei richtige Stars leisten, den Rest müssen Sie sich aus unbekannten Kickern zusammenstellen. Hier



Wir haben einen der wenigen deutschen FM-Spieler getroffen. Im separaten **Chat-Fenster** schachern wir um einen Spielertausch: unser gesunder Jacek Krzynowek gegen das verletzte Supertalent Juan Albin.



Das **Fähigkeitenmenü**: Je höher unser Level in der Kategorie »Pass-Stil«, desto feiner dürfen wir justieren.

gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Das stellt sich als Balance-Problem heraus, denn die besten Schnäppchen sind natürlich schnell vergriffen, und Spätstarter haben deshalb kaum noch Chancen auf eine schlagkräftige Truppe. Entsprechend sollten Sie sich (anders als bei Online-Rollenspielen) auf einem möglichst leeren Server anmelden, weil dort die Auswahl an vertragslosen Kickern entsprechend größer ist.

Wer mag, kann die Mannschaftszusammenstellung einer erstaunlich zuverlässig arbeitenden Automatik überlassen.

Taktikverhalten

Sobald die Mannschaft steht, können Sie sich in Ihre ersten Meisterschaftsmatches stürzen. Es gibt keinen festen Spielplan, Sie dürfen also jederzeit einen Ligakonkurrenten herausfordern, der ebenfalls gerade online ist. Allerdings gibt es für jede Paarung ein bestimmtes Datum, an dem die Partie spätestens ausgespielt werden muss. Ist Ihr Gegner an diesem Tag nicht online, wird Ihre Herausforderung automatisch angenommen, und ein recht schlau agierender KI-Manager springt für den abwesenden Konkurrenten ein. Haben beide keine Zeit, wird die Partie automatisch simuliert. Die Ergebnisse bleiben auch dann stets nachvollziehbar, und Sie können sich sogar die komplette Partie in der Wiederholung anschauen.

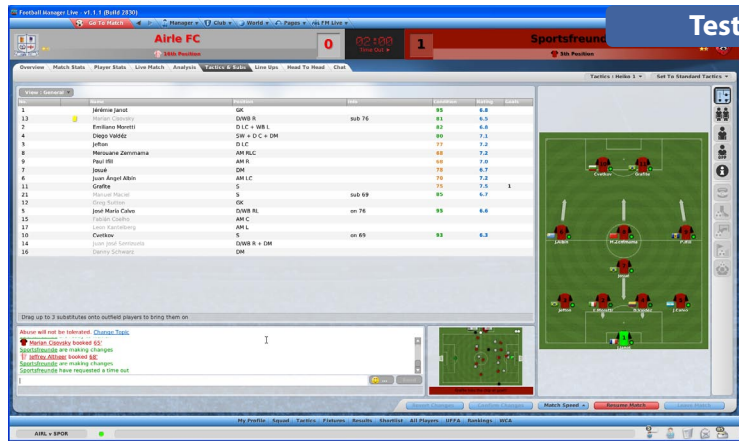
Ihre volle Dramatik entwickeln die Partien natürlich erst dann, wenn beide Manager anwesend sind, was in unserem einmonatigen Testzeitraum in immerhin rund 80 Prozent der Paarungen der Fall war. Zwar jagen in den schematischen 2D-Spielszenen nur 20 Kreise einem Ball hinterher, trotzdem gib es alles, was wir am Fußball lieben: direkt verwandelte Ecken, selten dämliche Eigentore, kuriose Bogenlampen, furiose Kantersiege, aber auch mal ein hingestümpertes 0:0. Wenn es mal nicht so läuft wie geplant, können Sie jederzeit eingreifen und Ihre taktischen Anweisungen ändern. Wie von der **Football Manager**-Serie gewohnt gibt es unzählige Stellschrauben, die sich feinstjustieren lassen, von der Abseitsfalle bis hin zum Eckballverhalten der einzelnen Spieler. Diese Optionen haben Sie jedoch nur, wenn Sie die entsprechenden Fähigkeiten beherrschen, die Sie wie in einem Rollenspiel erst mal erlernen müssen. Das kostet weder Erfahrungspunkte noch Level-Aufstiege, sondern ausschließlich Zeit. So dauert es rund 15 Stunden, wenn Sie die Fähigkeit »Freistoßanweisungen« lernen wollen. Wer Level 4 der Physiotherapie erreichen will (verkürzt Verletzungszeiten), muss dagegen rund vier Tage einplanen. Sie können grundsätzlich nur eine zu lernende Fähigkeit auswählen; dafür verstreicht die Zeit auch, wenn Sie offline sind.

Fußball ist Kopfsache

Heiko Klinge: Keine Grafik, kaum Sound – und trotzdem habe ich mit dem FM Live mehr Zeit verbracht als mit jedem anderen Spiel in den letzten Monaten. Und dabei hätte ich es gar nicht müssen! Denn die große Leistung des ersten Online-Managers ist, dass er auch Spaß macht, wenn man nur ein paar Minuten am Tag investiert. So hat es bei mir auch angefangen. Aber dann habe ich dieses argentinische Supertalent entdeckt ... schon war es um mich geschehen.



heiko@gamestar.de



Zweimal pro Match dürfen wir ein Timeout anfordern und können in Ruhe unsere **Taktik** ändern.

Verhandlungsgeschick

Wenn selbst die beste Taktik nichts bringt, müssen neue Fußballer her. Und bei Transferverhandlungen läuft der **FM Live** zur Höchstform auf. Denn es macht nun mal einen Riesenunterschied, ob man mit dem Computer oder realen Gegnern um ein Supertalent schachert. Sie können Leihgeschäfte abschließen, Lohnfortzahlungen und sogar Auktionen organisieren. Wer klug wirtschaftet und hart verhandelt, kann sich vielleicht einmal einen richtigen Superstar wie Lionel Messi leisten, die von den Spielleitern erst

nach und nach auf den Markt geworfen werden. Aber Vorsicht: Während unseres Tests landeten viele Manager in der Schuldenfalle, weil sie mehr Löhne bezahlten, als sie Einnahmen hatten. Hier hätten die Entwickler mehr Warnhinweise einbauen müssen. Und das bringt uns zurück zu unserem alten Freund Josué. Denn auch sein neuer Besitzer hatte sich lohnmäßig verkalkuliert und musste den Mittelfeld-Abräumer zwei Tage später wieder zum Verkauf anbieten. Er bekam genau 300.000 Pfund – dreimal dürfen Sie raten, von wem. **HK**

FOOTBALL MANAGER LIVE

ENTWICKLER Sports Interactive (Football Manager 2009, GS 02/09: 78 Punkte)
PUBLISHER Sega
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Download, Online-Handbuch

ONLINE-MANAGER

TERMIN (D) 23.1.2009
CA. PREIS 7 bis 9 € / Monat
USK nicht geprüft

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM		
1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 10 MB Festplatte DSL-Anschluss			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 2,0 GB RAM 10 MB Festplatte DSL-Anschluss			3,0 GHz Dual-Core Intel XP 2800+ AMD 3,0 GB RAM 10 MB Festplatte DSL-Anschluss		

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Registrierung

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung	Notiz
GRAFIK	+ frei wählbare Auflösung und Fenstergröße + staubtrockene Menüs	2 / 10
SOUND	+ diverse Alarmsignale + weder Stadionkulisse noch Kommentar oder Fangesänge	1 / 10
BALANCE	+ separate Ligen für Einsteiger und Profis + umfangreiches Feedback-System	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Originaldaten sämtlicher Fußballer + Identifikation mit selbst gegründetem Club	8 / 10
BEDIENUNG	+ durchdachtes Menüdesign + intelligente Verknüpfungen	9 / 10
UMFANG	+ 1.000 Manager pro Spielwelt + Endlos-Motivation dank Talenten und Achievements	10 / 10
REALISMUS	+ Datenbank umfasst über 330.000 Fußballer + die am besten recherchierten Daten des Genres	10 / 10
COMMUNITY	+ genial durchdachtes, faires Regelwerk + unzählige Interaktionsmöglichkeiten	10 / 10
MANAGEMENT	+ Verhandlungen mit realen Konkurrenten + motivierender Stadionausbau	10 / 10
SPIELZÜGE	+ jederzeit glaubwürdige Spielszenen + Fußballer halten sich exakt an Vorgaben	9 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** MULTIPLAYER-SPIELZEIT unbegrenzt

FAZIT Der Beweis: Manager funktionieren auch online.



Überblick Aktuelle Spiele

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 02/2009, 03/2009 und 04/2009

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
	1 WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard	02/09	89	12	v3.0.3	25,90 €	www.amazon.de
UPDATE	2 Burnout Paradise	Rennspiel	Criterion Games / EA	03/09	87	12	v1.0.0.1	49,99 €	www.amazon.de
NEU	3 Ceville	Adventure	Boxed Dreams / Kalypso	04/09	86	6	v1.0	33,99 €	www.trade-a-game.de
	4 Prince of Persia	Actionspiel	Ubisoft / Ubisoft	02/09	84	12	v1.0	42,90 €	www.cyberport.de
NEU	5 Simon the Sorcerer 5	Adventure	Silver Style / TGC	04/09	82	6	v1.0	33,99 €	www.lion.cc
	6 DHDR: Die Minen von Moria	Online-Rollenspiel	Turbine / Codemasters	02/09	82	12	Buch 14 Patch 1	23,98 €	www.hardwareversand.de
	7 FEAR 2: Project Origin	Ego-Shooter	Monolith / Warner Bros.	03/09	81	18	v1.0	40,97 €	www.amazon.de
NEU	8 Panzers: Cold War	Echtzeit-Strategie	Innoglow / Atari	04/09	80	16	v1.0	49,95 €	www.amazon.de
	9 Mirror's Edge	Action	Digital Illusions / EA	03/09	80	16	v1.01	41,95 €	www.yagma.com
	10 Football Manager 2009	Fußball-Manager	Sports Inter. / Sega	02/09	78	-	v9.2.0	48,00 €	www.computerladen.ch
NEU	11 Football Manager Live	Fußball-Manager	Sports Inter. / Sega	04/09	77	-	v1.0	8 € / Monat	www.footballmanagerlive.com
NEU	12 Grand Ages: Rome	Aufbauspiel	Haemimont / Kalypso	04/09	76	6	v1.0	35,99 €	www.trade-a-game.de
	13 World War 2: Officers	Echtzeit-Strategie	GFI / Peter Games	02/09	75	16	v1.0	32,90 €	www.cyberport.de
	14 Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Khaoen / Frogster	03/09	74	12	v1.0.1	38,97 €	www.amazon.de
UPDATE	15 Saints Row 2	Actionspiel	Volition / THQ	03/09	74	18	v1.1	39,99 €	www.trade-a-game.de
	16 Ski Challenge 2009	Sportspiel	Greentube	03/09	73	-	v1.0	0,00 €	www.skichallenge.ch
	17 Multiwinia	Echtzeit-Strategie	Introversion Software	02/09	71	12	v1.1	28,99 €	www.amazon.de
NEU	18 Silent Hill: Homecoming	Action-Adventure	The Collective / Konami	04/09	70	18	v1.0	44,95 €	www.amazon.de
	19 Shaun White Snowboarding	Sportspiel	Ubisoft / Ubisoft	02/09	69	6	v1.0	25,49 €	www.trade-a-game.de
	20 netKar Pro	Rennspiel	Kunos Simulazioni	03/09	68	-	v1.0	36,00 €	www.netkar-pro.com
NEU	21 X-Blades	Actionspiel	Gaijin / Zuxxez	04/09	66	12	v1.0	40,90 €	www.cyberport.de
	22 Die wilden Kerle 5	Adventure	Silver Style / TGC	02/09	66	6	v1.0	24,99 €	www.trade-a-game.de
	23 Rise of the Argonauts	Actionspiel	Liquid / Codemasters	02/09	66	18	v1.0	43,99 €	www.trade-a-game.de
	24 1 1/2 Ritter	Adventure	Daedalic / Warner Bros.	02/09	64	12	v1.0	18,97 €	www.amazon.de
	25 Das Vermächtnis	Adventure	City Interactive	03/09	58	6	v1.0	24,99 €	www.trade-a-game.de

Patch-Ticker

- **Call of Duty: World at War:** Der knapp 500 MByte große Patch auf die Version 1.2 beseitigt kleinere Fehler im Mehrspieler-Modus des Weltkriegs-Shooters und liefert eine neue Variation der Multiplayer-Karte Makin. Statt bei Nacht sind Sie nun am Tage auf der Pazifikinsel unterwegs. Zudem behebt die Programmverbesserung einige soundkartenbedingte Abstürze. Die zunächst bereits für dieses Update angekündigte Aufnahme-funktion für die Mehrspielerpartien verschiebt der Entwickler hingegen auf den angekündigten Patch 1.3.
- **Crysis: Warhead:** Das erste Update für den Einzelspieler-Modus des hardwarehungrigen Tropen-Shooters verbessert die Unterstützung für dynamische Texturen unter der höchsten Detail-einstellung und liefert Startverknüpfungen für den 64-Bit-Modus. Vorsicht: Es kann zu Kompatibilitätsproblemen mit Spielständen aus der 32-Bit-Version kommen. Die Probleme mit falsch dargestellten Mauszeigern im Menü unter Vista sollen mit dem Patch der Vergangenheit angehören. Zudem können Sie nun die Zeitdemo von der Eingabezeile aus starten. Der Entwickler Crytek hat außerdem ein separates Deautorisierung-Programm veröffentlicht, mit dem Sie nach der Deinstallation des Spiels jeweils eine der verbrauchten Online-Aktivierungen zurückerhalten.
- **Stronghold: Crusader Extreme:** Genau 10.000 wackere Kämpfer durften Sie kommandieren, ein Soldat mehr, und das Strategiespiel stürzte ab. Damit ist in der aktuellen Version 1.2.1 Schluss, der Fehler bei der Truppenbegrenzung wurde behoben. Und auch wenn 2.000 Figuren auf einem Feld der Spiellandschaft stehen, kommt es nach der Installation des Updates nicht mehr zum Absturz.
- **Stranglehold:** Rund fünfzehn Monate nach der Veröffentlichung des John-Woo-Actionspiels behebt Midway mit dem Patch auf die Version 1.1 einige Grafikfehler, erlaubt fortan eine freie Belegung der Bewegungstasten und lässt Sie nun Ihre Spielfigur aus der Deckung herauslehnen.
- **Need for Speed: Undercover:** Der erste Patch für die wenig beeindruckende Rennspiel-fortsetzung sorgt für eine verbesserte Leistung. Unter anderem soll das störende Stocken beim Bildaufbau verschwinden. Auch der Schwierigkeitsgrad wird mit dem Update auf die Version 1.0.1.17 deutlich erhöht.

Saints Row 2 #1

Highlights: Grafikleistung stellenweise verbessert, Bedienungs-macken behoben, Frame-Begrenzung aufgehoben.

Schon wieder gegen eine Mauer gebrettert! Dabei lag es in **Saints Row 2** bislang weniger am eigenen fahrerischen (Nicht-) Können, als vielmehr an der schlechten Umsetzung von der Konsole. Der Entwickler Volition hat reagiert und am 26. Januar einen ersten Patch veröffentlicht, der sich beim Start von Steam automatisch installiert. Je nach Rechnerkonfiguration verbessert das Update die Frame-Rate um rund 20 Prozent und reduziert die teils sekundenlangen Aussetzer, in denen das Programm die Spielwelt in den Arbeitsspeicher lädt. Da sich vor allem die fahrerischen Missionen nun deutlich besser steuern lassen und deshalb mehr Spaß machen, belohnen wir



Derbe **Grafikfehler** wie diese kommen nur noch selten vor.

Saints Row 2 mit jeweils einem Bewertungspunkt bei der Atmosphäre und der Bedienung. Nach wie vor nervt das Actionspiel aber durch seinen verhältnismäßig hohen Hardware-Hunger – die in der Patch-Liste angegebene Aufhebung der bisherigen Bildraten-Begrenzung fällt im Spiel deshalb kaum ins Gewicht. **DM**

SAINTS ROW 2 #1

GENRE Actionspiel
HERSTELLER Volition / THQ
PATCHGRÖSSE Steam-Download
ALTE WERTUNG 72 (03/09)
NEUE WERTUNGEN
BALANCE 6 > 7
ATMOSPHÄRE 7 > 8



Grand Theft Auto 4 v1.0.2.0

Der zweite Softwareflicken macht Rockstars Action-Blockbuster auf vielen Systemen ordentlich Beine, kann aber auch für neue Grafikprobleme sorgen.



Kurios: Auf der **mittleren Detailstufe** (links) sieht das Wasser überzeugender aus.

Das Glücksspiel mit der PC-Fassung von **Grand Theft Auto 4** geht auch mit dem zweiten Patch weiter. Zur Erinnerung: Während das erste Update dem ATI-Debakel der Verkaufsversion für die meisten Kunden ein Ende bereite, verweigerte das Spiel bei einigen nach der Installation der Programmverbesserung ganz den Dienst. Ganz so drastisch sind die Auswirkungen der aktuellen Version 1.0.2.0 nicht, doch während sich die Mehrheit der Spieler über ein paar zusätzliche Bilder pro Sekunde freuen darf, müssen

andere mit unschönen Grafikfehlern bei den Schatten oder sogar mit Spielabstürzen leben.

Schaltersegen

Die Grafikoptionen hat Rockstar um die vier zusätzlichen Punkte »Reflexionsauflösung«, »Qualität Wasser«, »Qualität Schatten« und »Detail-Level« erweitert. Letzterer überzieht den gesamten Bildschirm mit einem Unschärfefilter und kann nur einbeziehungsweise ausgeschaltet werden, während Sie die anderen drei Optionen jeweils in mehre-



Das GTA-4-Addon wird voraussichtlich detailliertere **Charaktermodelle** liefern.

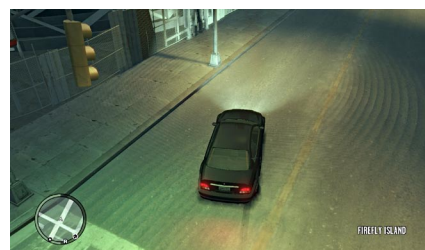
ren Stufen regeln und so die Auslastung des Grafikspeichers genauer beeinflussen dürfen.

Einen spürbaren Leistungsschub von bis zu zehn Prozent kann das Herabsetzen der »Reflexionsauflösung« bewirken. Zudem leidet die Bildqualität darunter kaum. Auch die Qualität des Wassers können Sie bedenkenlos auf die mittlere Einstellung senken. Das Ergebnis: Ein schnellerer Bildaufbau und natürlicher wirkendes Wasser.

Schattenfluch

Bei der Schattenqualität hat Rockstar dagegen wenig getan. Zwar lassen sich durch Herabsetzen der Details mehr Bilder pro Sekunde auf den Schirm zaubern, doch in den Einstellungen »Mittel« und »Niedrig« sind die Schatten sehr unansehnlich. Nur die höchste Qualitätsstufe sorgt für eine saubere Darstellung. Zudem zeigten sich bei unseren Testgrafikkarten (darunter eine Radeon HD 4870 und eine GeForce 9800 GTX) nachts um Laternen und andere Lichtquellen herum geriffelte Muster. Diese Störung ließ sich allerdings nicht auf jedem Testsystem reproduzieren. Mit den Beleuchtungsfehlern auf GeForce-7-Karten scheint es dagegen endgültig vorbei zu sein. Die Landkarte wird allerdings noch immer nur teilweise dargestellt.

Grundsätzlich verbessert der Patch auf den meisten Systemen die Leistung merklich und bietet mit den neuen Grafikoptionen mehr Po-



Auf einigen Systemen kann es nach der Patch-Installation zu hässlichen Grafikfehlern bei den **Schatten** unter niedrigen (oben) und mittleren Details (Mitte) kommen.

tenzial zur Feineinstellung. Der letzte Patch für **Grand Theft Auto 4** wird das 33 Mega Byte große Update auf die Version 1.0.2.0 aber hoffentlich nicht bleiben, da geht noch was. **FL**

SO LÄUFT GTA 4 AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	Geforce 6			Geforce 7			Geforce 8/9/GTX			Radeon HD		
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	7300 GS	7600 GT	7900 GS	8500 GT	8600 GT	8800 GT	9600 GT	9800 GT	9800 GTX
1	X700	X850 XL	X850 XT	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro
2	Core 2 Duo	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965 XE	3850	4670	3870	4850	4870
3	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57	4400+	5000+	6000+	8450	8750	9500	9650
4	Phenom	8450	8750	9500	9650	9950	Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600	E8200	E8600
5	Core 2 Quad	D6600	D9300	Q9650	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
6	3.584	4.096										

LEGENDE	4 technisch unmöglich			läuft so flüssig:			läuft so flüssig:			läuft so flüssig:		
	Mangels Shader Model 3.0 läuft GTA 4 nicht auf Radeon Modellen des Typs X800 oder älter/langsamer.			1024x768 minimale Details			1280x1024 Texturen: Mittel Reflexionen: Mittel Wasser: Mittel Qualität Schatten: Hoch Render: Maximal Sichtdistanz: 15 Rest: Mittel			1680x1050 Texturen: Mittel Reflexionen: Mittel Wasser: Sehr Hoch Qualität Schatten: Sehr hoch Render: Maximal Sichtdistanz: 25 Rest: Maximal		
5	ruckelt stark											

GRAND THEFT AUTO 4 V1.0.2.0

GENRE: Actionspiel
HERSTELLER: Rockstar North / Rockstar
PATCHGRÖSSE: 33 MByte
TEST IN: GS 01/09

Keine Wertungsänderung



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	90	-	Ubisoft	40 Euro	v1.0	Das nach wie vor beste Aufbauspiel samt Erweiterung.
Bioshock	Ego-Shooter	86	10/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.1	Top-Shooter in einer Art-Déco-Unterwasserstadt.
Company of Heroes Gold	Echtzeit-Strategie	87	07/08	THQ	20 Euro	v1.0	Der Strategie-Hit samt dem Addon Opposing Fronts.
CSI: Eindeutige Beweise	Adventure	67	12/07	Software Discount 99	9 Euro	v1.1	Für Fans der Krimi-Serie durchaus interessant.
Die Siedler: Aufst. eines Königr.	Aufbauspiel	79	11/07	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.6	Teil 6 der Serie kehrt zur Aufbau-Tradition zurück.
NEU Fallout-Trilogie	Spielesammlung	70	-	Kalypso	20 Euro	-	Fallout, Fallout 2 & Tactics – zu teuer.
NEU Frontlines: Fuel of War	Taktik-Shooter	82	03/08	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.3.0	Multiplayer-Shooter mit Nahe-Zukunft-Szenario.
NEU Goin' Downtown	Adventure	85	07/08	Best of Atari	15 Euro	v1.1	Spannender Sci-Fi-Krimi mit Logikmacken.
Guild Wars: Factions 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.
Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie-Addon	81	-	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.6	Nur die beiden Addons ohne Hauptspiel.
NEU Imperium Romanum	Aufbauspiel	70	04/06	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.03	Ordentlicher Siedler-Klon im alten Rom.
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.
NEU NBA 2K9	Sportspiel	88	12/08	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.0	Realistische, wunderschöne Basketball-Simulation.
Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	89	02/07	AK Tronic Pyramide	10 Euro	v1.06	Actionreiche Revolution der Serie.
Rainbow Six: Vegas 2	Taktik-Shooter	68	06/08	Ubisoft Exclusive	16 Euro	v1.3	Schwache Fortsetzung zum grandiosen Vorgänger.
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.
NEU Supreme Commander Gold	Echtzeit-Strategie	80	-	AK Tronic Pyramide	10 Euro	-	König der XXL-Schlachten plus Addon Forged Alliance.
NEU The Witcher	Rollenspiel	83	10/08	Best of Atari	15 Euro	v2.3	Tolles Rollenspiel dank Enhanced-Edition-Patch.
NEU Titan Quest	Action-Rollenspiel	83	08/06	Green Pepper	7 Euro	v1.2	Antikes Monsternetzen im Stil von Diablo.
TrainSim Pro	Bahn-Simulator	77	08/01	Rondomedia	20 Euro	v1.2	Gute Eisenbahn-Sim plus vier Zusatzstrecken.
NEU Trainz Railroad Sim 2007	Bahn-Simulator	64	09/07	Hammerpeis	10 Euro	v1.1	Vieleisige, aber hässliche Eisenbahn-Sim.
NEU Warfare: Im Auge des Terrors	Echtzeit-Strategie	70	09/08	Rondomedia	10 Euro	v1.0	Geheimtipp für Profi-Taktiker.



Detaillierte Sportler und Arenen sorgen für Stimmung.



Dank Enhanced-Edition-Patch mit neuem Inventar.



Kurz nach dem Gespräch begeht die Dame Selbstmord.

NBA 2K9

Während sich EA Sports mit **NBA Live 09** nicht mehr auf dem PC blicken ließ, übernahm 2K Games den Ball und legte mit **NBA 2K9** nicht nur die erste PC-Umsetzung der klassischen Konsolenserie vor, sondern landete gleich einen Spielspaß-Slam-Dunk. Die detailverliebte Grafik, saubere Steuerung und unübertroffene Realitätsnähe machen **NBA 2K9** zur Empfehlung für jeden Basketballfan, nur ein Online-Modus fehlt. **CHS**

NBA 2K9

GENRE Sportspiel
HERSTELLER Visual Concepts / 2K Games
VERSION v1.0
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,6 GHz, 512 MB RAM, Geforce 7800
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

USK ohne Altersbeschr.
88 SPIELSPASS

The Witcher

Die deutlich verbesserte **Enhanced Edition** des Erwachsenenrollenspiels **The Witcher** kostet noch immer rund 40 Euro, die etwas weniger umfangreiche, leicht umständlichere Originalfassung steht inzwischen für 15 Euro im Regal. Aber kein Problem, denn der Patch auf die **Enhanced Edition** ist kostenlos. So sparen Sie Geld und kommen trotzdem in den Genuss der verbesserten Steuerung und Grafik sowie der neuen Aufgabenreihen. **CHS**

THE WITCHER

GENRE Rollenspiel
HERSTELLER CD Projekt Red / Atari
VERSION v2.3
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,6 GHz, 1,0 GB RAM, Radeon HD 2600 XT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

USK keine Jugendfreigabe
83 SPIELSPASS

Goin' Downtown

Das New York der nahen Zukunft ist ein düsterer Ort, zumindest im Krimi-Adventure **Goin' Downtown**. In dem ungewöhnlich erwachsenen Spiel der **Simon the Sorcerer 4**-Entwickler klären Sie in der Rolle des Polizisten Jake die Hintergründe eines mysteriösen Selbstmords auf. Dafür reisen Sie dank futuristischer Technikwunder unter anderem in der Zeit zurück, lösen teils tageszeitabhängige und meist logische Rätsleinlagen. **CHS**

GOIN' DOWNTOWN

GENRE Adventure
HERSTELLER Silver Style / Atari
VERSION v1.1
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT
PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

USK ab 12 Jahren
79 SPIELSPASS

Überblick Aktuelle Mods

Ein Mafiaboss will Mona Sax umlegen, doch die Killerin dreht den Spieß um.

Max Payne 2 Mona: The Assassin

DVD
Mod-Special

Ein gelungener Auftritt ist eine Frage der richtigen Mittel. Hollywood-Stars bevorzugen Blitzlichtgewitter und den roten Teppich. Mona Sax sorgt dagegen

mit einer Blendgranate für die passende Atmosphäre und hechtet dann mit einem gewagten Satz durch ein Fabrikfenster, vorbei an irritierten Ganoven.



Mona Sax hinterlässt dank der zerstörbaren Objekte eine Spur der Verwüstung.

Der effektreiche Auftakt der **Max Payne 2**-Modifikation **Mona: The Assassin** hat einen Grund: Die Auftragskillerin flüchtet vor den Schergen eines Mafiabosses. In einer Rückblende sehen Sie später, wie Mona von den Gaunern überrascht wird. Dann übernehmen Sie selbst die Kontrolle über die geheimnisvolle Femme Fatale und kämpfen sich durch ein heruntergekommenes Sanatorium, bis es nur noch einen Ausweg gibt – den dramatischen Fenstersprung samt Blendgranatenvorlage.

Ein Job für Profis

In fünf aufwändig gestalteten und mit zahlreichen Skriptmomenten gespickten Levels führt Sie die actionreiche Einzelspieler-Mod nicht nur durch das abrisssreife Krankenhaus, sondern auch durch Hinterhöfe, über U-Bahngleise und Parkplätze bis zum Finale

im Nachtclub der Mafia, denn Mona bleibt nicht gerne Opfer. Auf die nützliche Bullet-Time-Funktion aus dem Hauptspiel muss die wehrhafte Dame dabei nicht verzichten. Zum Glück, denn ohne die dadurch in Zeitlupe ablaufenden Hechtsprünge, während denen Sie gleich mehrere Gegner aufs Korn nehmen können, bleibt Ihnen im Kampf gegen die zahlreichen Feinde kaum eine Chance. Hier haben es die Hobbyentwickler, die zuvor bereits an den beiden Episoden der **7th Serpent**-Mod für **Max Payne 2** mitgearbeitet haben, etwas übertrieben. Der letzte Abschnitt ist selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad noch brockenschwer. **CHS**

MONA: THE ASSASSIN

TYP	Einzelspieler-Mod für Max Payne 2		
VERSION	1.0	GRÖSSE	224 MB
URL	www.monatheassassin.com ▶ Quicklink: 5973		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

In dieser Mod reichen Sie sich als Zeitreisender selbst eine helfende Hand.

UT3 Prometheus

Der erste **Terminator** durfte nur zurück durch die Zeit reisen. Marty McFly wollte zunächst unbedingt **Zurück in die Zukunft**, nur um am nächsten Morgen gleich ein paar Jahre weiter zu düsen. Und Captain Janeway macht im Raumzeitkontinuum sowieso, was sie will. Kurzum: In Film und Fernsehen sind Zeitreisen längst Pauschaltourismus. Auf dem PC sieht es ähnlich aus: Spiele wie **Day of the Tentacle**, **Prince of Persia** und **Timeshift** stellen die Sanduhr der Zeit auf den Kopf. Auch die **Unreal Tournament 3**-Mod **Prometheus** möchte ins temporale Reisegeschäft einsteigen und bietet Knobelfreunden dazu knifflige Querdenkereinslagen.

90 Sekunden zurück

Ihre Aufgabe: Gelangen Sie innerhalb von neunzig Sekunden ans Levelende. Was einfach klingt,

stellt sich schnell als scheinbar unmöglich heraus, denn zahlreiche Türen bleiben nur so lange offen, wie Sie entsprechende Schalter drücken. Der Clou der Mod: Per Mausclick dreht die Zeitmaschine Prometheus bis zu viermal die Uhr für Sie zurück. Bei den folgenden Durchläufen sind Sie somit nicht mehr allein, sondern mit Ihren Kollegen aus der Vergangenheit unterwegs. Haben Sie in jedem Zeitsprung die richtigen Schalter zum passenden Zeitpunkt aktiviert, öffnen sich nach dem finalen Prometheus-Einsatz alle Türen, und der Weg zum Ziel ist endlich frei.

Bis auf die kommentierte Trainingsmission, in der Sie unter anderem von einem entscheidenden, aber auch paradoxen Selbstmordkuriosum der Prometheus-Zeitreisen erfahren, liefert die clevere Einzelspieler-Modifikation



Während unsere **Zeitklone** Türschalter betätigen, betreten wir und einer unserer Vorgänger das Gebäude.

bisher nur zwei Levels mit. Die Entwickler, allen voran Rachel »Angel Mapper« Cordone, haben jedoch schon Kartennachschub für die nächsten Monate angekündigt. Auch ein Editor samt ausführlicher Beschreibung soll bereits in wenigen Wochen erscheinen. Bis dahin trainieren Sie im Einsteigerlevel Ihr vier-

dimensionales Denken und beißen sich an der zweiten Karte die Rätselfähne aus, denn diese ist deutlich anspruchsvoller und verlangt perfekte Vorausplanung. **CHS**

PROMETHEUS

TYP	Knobel-Mod für Unreal Tournament 3		
VERSION	1.0	GRÖSSE	29 MB
URL	www.angelmapper.com ▶ Quicklink: 5976		
DESIGN			
UMFANG			
SPASS			

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen, wohl aber eine meisterhafte Mod: Wer gerne Fantasy-Reiche erobert, muss **Fall from Heaven 2** einfach ausprobieren.

Civilization 4

Fall from Heaven 2



Mit **Pyrozombies** und Skeletten überfällt unser böses Reich (erkennbar an den schwarzen Bauten links) die neutrale Nachbarnation.



Gefährlich: In der Barbarenstadt nistet der Drache **Acheron**.



Feuerbälle senken alle Einheiten im Zielfeld an.

Kleines »h«, großer Unterschied: Wenn ein Ball vom Himmel fällt, drängt sich der Begriff »Katastrophe« eher selten auf. Wenn hingegen ein Bball vom Himmel fällt, geht die Welt unter. Bball heißt nämlich der Feuerengel, der bei seinem Wolkensturz das Fantasy-Reich Erebus abfackelt. Dies wiederum erfreut seinen winterlichen Erzrivalen, der die überlebenden Menschlein mit einer Eiszeit abkühlt. Erst als auch der Frostmeister das Zeitliche segnet, treten die Sterblichen zurück ins Rampenlicht – und Sie treten mit: Mit einem von 19 Stämmen ringen Sie um Erebus, nämlich in der Mod **Fall from**

Heaven 2 für **Civilization 4: Beyond the Sword**. Nach drei Jahren Entwicklungszeit haben die Macher Ende 2008 deren finale Fassung veröffentlicht; fortan stricken sie nur noch Patches. Doch schon jetzt ist **Fall from Heaven 2** ein Mod-Meisterwerk, das in Sachen Umfang und Motivation mit vielen Vollpreis-Titeln mithält.

Völkervielfalt

Fall from Heaven 2 pinselt nicht nur neue Grafiken über **Civ 4**, sondern erweitert es deutlich. Zum Beispiel hat jedes Volk neben Spezialeinheiten und -gebäuden eine Gesinnung (gut, böse, neutral), die seine diplomatischen Beziehungen beeinflusst. Die Moral können Sie ändern, indem Sie bestimmte Religionen annehmen. Denn **Fall from Heaven 2** bringt sieben neue Glaubensrichtungen, die jeweils andere Vorteile und Einheiten freischalten. Zum Beispiel scheffeln (neutrale) Jünger der »Runen von Kilmorph« massig Geld und heuern unter anderem den Zwergenhelden Bambar an.

Auch Beförderungen spielen in **Fall from Heaven 2** eine größere Rolle. Wie im Hauptprogramm sammelt nämlich jede Einheit Er-

fahrung und lernt bei Stufenaufstiegen frische Talente. Magiern bringen Sie so vielfältige Zaubersprüche bei, zum Beispiel dürfen sie Skelette beschwören oder Feuerbälle werfen. Welche Hexereien zur Verfügung stehen, hängt unter anderem von den Mana-Rohstoffen ab, die Ihr Reich erntet.

Hochgezählt

Ein Kernelement von **Fall from Heaven 2** ist der »Armageddon-Zähler«. Dieses Punktekonto steigt bei boshaften Aktionen, etwa wenn ein beliebiges Volk Städte abfackelt. Gute Taten verringern den Zählerstand. Überdies beeinflussen Sie ihn durch Ihre Entscheidungen bei Zufallsereignissen. Zum Beispiel weissagt ein Prophet, dass in einer Ihrer Städte ein Kind geboren wird, das den Weltfrieden bringt. Nun können Sie die Bälger dort unter anderem verhätscheln (kostet Geld, verringert den Zähler) oder meucheln lassen (deziert die Einwohner, erhöht den Zähler). Je höher das Punktekonto, desto mächtigere Boni verdienen böse Völker.

Zudem bietet **Fall from Heaven 2** Monsterhöhlen voller Schätze. Und Landschaftsmerkmale wie den Weltbaum Yggdrasil, der eine Extraportion Nahrung abwirft. Und individuelle Weltzauber, die jede Fraktion nur einmal einsetzen darf. Und Vorteile für einzelne Rassen, Orks etwa kämpfen geschickter im Dschungel. Und das Karten-Minispiel »Somnium«, mit dem Sie Ihre diplomatischen Beziehungen verbessern. Und, und, und: Bis Sie die famose Vielfalt ausgelotet haben, vergeht mindestens ein Monat. Der Mix aus Magie und Globalstrategie erinnert zudem an den Klassiker **Master of Magic** – allerdings auch im Schlechten: Wie im Vorbild handeln die KI-Rivalen häufig wirr, die Völker sind mäßig ausbalanciert. Sei's drum, Spaß macht **Fall from Heaven 2** auf jeden Fall. Wenn ein Bball vom Himmel fällt, hat das also auch erfreuliche Folgen. **GR**

Das Vorbild



Im Runden-Strategiespiel **Master of Magic** von 1994 besiedeln und erobern Sie ebenfalls eine Fantasy-Welt.

FALL FROM HEAVEN 2

TYP	Fantasy-Mod für Civilization 4: Beyond the Sword
VERSION	0.40q
URL	http://kael.civfanatics.net/
DESIGN	
UMFANG	
SPASS	

GRÖSSE 405 MB

Quicklink: 5998

Leserbriefe

Risen

Ausführlich und fair

❖ Danke für die Mega-Preview zu Risen! Da das Spiel bisher sehr gut gehütet wurde und es kaum Screenshots gab, dachte ich, Risen würde (wie manch anderer guter Titel) frühestens 2010 erscheinen. Euer Artikel war wie immer ausführlich und fair.

Maik Hentschel

Nachfolger oder nicht?

❖ Ich habe mich sehr über die ausführliche Preview von Risen gefreut und hoffe nun, dass bei Piranha Bytes ein vernünftiges Rollenspiel entsteht. Jedoch kam ich ein wenig ins Stutzen, was den Nachfolger von Gothic 3 angeht. Sehe ich das richtig, dass Piranha Bytes Risen als inoffiziellen Nachfolger entwickelt, während Spellbound im Auftrag von Jowood Gothic 4 als offiziellen Nachfolger erstellt?

Florian Unger

❖ Nicht ganz. Der Nachfolger zu Gothic 3 ist Arkania: A Gothic Tale (das ehemalige Gothic 4), das Spellbound für Jowood entwickelt. Risen hat mit der Gothic-Serie formal nichts zu tun. Es übernimmt aber viele der Tugenden und Stilelemente von Gothic und ist damit eine Art »Nachfolger im Geist«. Heiko Klinge

Wertungssystem

Goldene Himbeere

❖ Dass ihr das Spiel an und für sich bewerten wollt, ist richtig und soll auch so bleiben, aber eine zweite, der Spielspaßnote nachfolgende Wertung sollte trotzdem sein. Denn GTA 4 mag ein gutes Spiel sein, wenn man einige Faktoren (Lauffähigkeit, Zwangsregistrierungen etc.) weglässt – aber dieses Spiel kann ich doch nirgends legal erwerben. Sondern nur die Variante mit Kopierschutz, Social Club & Co. Das solltet ihr also auch bewerten. Alternativ wäre es ja auch möglich, einen Negativ-Award (ähnlich der Goldenen Himbeere) für Bug-Desaster und neue Höhepunkte der Käuferschikanierung zu verleihen.

Lars Hauser

Listet Hürden auf

❖ Ich kann den Standpunkt von Michael Weikert zum Thema Wertungssystem nachvollziehen. Aber natürlich sollte die reine Spielspaß-Wertung bleiben, und es bedarf auch keiner Frustrations-Wertung. Es wäre aber sehr schön, wenn ihr am Ende eine kleine Auflistung aller Hürden geben könntet, die überwunden werden müssen, bis das Spiel das erste Mal spielbar ist; zum Beispiel den Kopierschutz, be-

kannte Probleme mit bestimmter Hardware, eventuelle Registrierungen, Onlinefreischaltung usw.

Jan Möller

So könnte das aussehen

❖ Ein Vorschlag: Beschreibt die technische Umsetzung eines Titels mit allem, was dazugehört (begrenzte Aktivierungen, Stabilitätsprobleme, schlechte Performance usw.) doch in der Techniksparte des Wertungskasten. Wenn ihr eine fast fertige Version testet, sollte da (wie beim Multiplayer) »Noch nicht bewertbar« stehen, liegt euch hingegen die Ladenversion vor, vergebt ihr hier eine Wertung in Worten, also z.B. »Mangelhaft«. Ich habe dazu ein Beispiellayout angefertigt (siehe Bild). Konsequenz: Der Leser wäre auf einen Blick über den technischen Zustand informiert.

Florian Glaser

Technik Mangelhaft	
Kopierschutz:	Internetaktivierung, max 5, kein Revolve enthalten
Performance:	auch auf Highendrechnern teils starke Ruckler
Stabilität:	stürzt regelmäßig ab
Kompatibilität:	Probleme mit Radeon Karten
Sonstiges:	Windows Live wird benötigt
System:	Securum + DDX

❖ Momentan beschreiben wir besondere Kopierschutz-Maßnahmen in einem separaten Kasten im Test. Dazu gehören auch Hinweise auf zwangsinstallierte Software und strapaziöse Einstiegshürden. Der Grund: die angemessen zu erklären, benötigt oft Platz. Florians Vorschlag ist aber diskussionswürdig. Was denken Sie, liebe Leser? Und vor allem: Was würden Sie im Wertungskasten weglassen, um Platz für die neuen Angaben zu gewinnen?

Michael Trier

Kölner Aufruf

Haarsträubende Petition

❖ Wenn ich so einen Unfug wie den »Kölner Aufruf« lesen muss, dann stellen sich mir die Nackenhaare auf. Sicher, wenn ein Kind den ganzen Tag zockt, verschlechtern sich die schulischen Leistungen. Aber das liegt in erster Linie



daran, dass es seine Zeit nicht mit Lernen verbringt; womit es sich stattdessen beschäftigt, spielt eher eine untergeordnete Rolle. Und dann noch das Hirngespinnst von der industriell-militärisch-medialen Verschwörung, die unsere Kinder militarisiert, um sie zu zukünftigen Soldaten zu machen! Ich würde herzlich über den »Kölner Aufruf« lachen, wenn seine Gefahr nicht darin läge, dass es genug Leute gibt, die seine Thesen unbesehen glauben, egal wie unlogisch diese sind.

Alles in allem dürften Dr. Pfeiffer und Co. sich und ihrer Sache mit dieser haarsträubenden Petition aber einen Bärendienst erwiesen haben, da sie sich damit in der Hauptsache lächerlich machen. Eure »Vorletzte« hat in diesem Zusammenhang (übrigens nicht nur bei mir) für herzliches Gelächter gesorgt.

Volker Klass

Runes of Magic

Testet ihr kostenlose Spiele?

❖ Mich erstaunt die Aufmerksamkeit, die ihr dem Free-to-Play-Titel Runes of Magic widmet. Und zwar besonders, da kostenlose Spiele meines Wissens nach bislang allenfalls den Weg in den Magazinteil des Heftes fanden, aber keinesfalls bis in die Previews oder gar als Video auf die Heft-DVD. Gab es da einen Paradigmenwechsel in der Redaktion?

Matthias Maicher

❖ Runes of Magic ist nicht das erste Free-to-Play-Spiel, das wir in GameStar besprechen; wir haben unter anderem Dungeon Runners und Sword of the New World getestet (beide in GameStar 10/07) und über Battlefield Heroes und das unlängst leider eingestellte Mythos berichtet. Es ist



Risen: »Ich habe mich sehr über die Preview gefreut und hoffe nun auf ein vernünftiges Rollenspiel.«



Runes of Magic: »Mich erstaunt die Aufmerksamkeit, die ihr dem Titel widmet.«

voraussehen, dass das Feld der kostenlosen Spiele in Zukunft stark wächst. Deshalb werden wir in GameStar auf die qualitativ hochwertigen und damit für unsere Leser wichtigsten Titel eingehen. Die Betonung liegt auf »wichtigsten«, denn bei kostenlosen Programmen sind redaktionelle Empfehlungen entscheidender als Kaufberatung. Ein hartes Auswahlkriterium ist für uns, dass sich die Spiele am Niveau von Vollpreis-Titeln messen lassen müssen. Außerdem sollten sie offiziell in Deutschland erscheinen, im Idealfall als lokalisierte Version. Beides trifft auf Runes of Magic zu. *Michael Trier*

Sprachzwang

So ein Unsinn!

❖ Gerade habe ich Operation Anchorage für Fallout 3 heruntergeladen, setzte mich vor Vault 101 in die Sonne, und tsching! – die Ausgestoßenen sprachen über Funk zu mir. Wie schön! Aber Moment mal: »Die Ausgestoßenen?« Was soll das denn? Ich habe doch eine englische Version von Fallout, wieso werde ich denn jetzt auf Deutsch angesprochen?! Ich bin es langsam

leid, nach Abscannen meiner IP-Adresse dazu gezwungen zu werden, Spiele auf Deutsch zu spielen, wenn ich sie per Download erwerbe. Schon mit Bioshock ist mir das bei Steam passiert, obwohl man bei der Laden-Version des Spiels bei der Installation die Sprache auswählen kann. So ein Unsinn! Die Menschen vom Steam-Support schrieben mir, sie könnten nichts dafür, der Publisher habe ihnen nur die deutschen Inhalte zur Verfügung gestellt, und nur die dürften sie in Deutschland zum Download bereitstellen. Ich will das aber nicht! Ich habe die Sprache meines Steam-Kontos auf Englisch umgestellt und erwarte, dass die Sprache, in der ich ein Download-Spiel erwerbe, dann auch auf Englisch ist. Könnten die Spieleanbieter bitte NETTER-WEISE von der Praxis des IP-Scannens absehen und stattdessen einfach checken, in welcher Sprache das jeweilige Grundspiel installiert ist?! *Christian Weigel*

Konsolen-Rubrik?

Fände ich prima!

❖ Die im Leserbrief von Robin Radon in GameStar 03/09 ange-

regte Konsolen-Rubrik fände ich prima! Neben dem PC hab ich bereits eine Xbox 360, aber ich möchte neben GameStar ungern noch ein weiteres Spielmagazin abonnieren. *Marc Ratunde*

Top-Spiele sind okay

❖ Natürlich ist die GameStar in erster Linie eine PC-Spiele-Zeitschrift, und das soll sie auch bleiben! Aber ich würde ruhig die Top-Konsolenspiele für Xbox 360, Wii und Playstation 3 mit rein nehmen. *Stefan Söchtig*

Das gibt nur Ärger

❖ Ich bin gegen eine Konsolen-rubrik in GameStar. Wer Konsolen-Infos braucht, kauft sich eine zweite Zeitschrift zu diesem Thema. Hier gab's ja schon öfter Leserbriefe, in denen sich Leute über zu viel Werbung aufgeregt haben. Wenn GameStar jetzt noch unnötige Seiten an die Konsolen vergibt, wird das einen Mordsaufstand geben. *Sascha Köppen*

❖ Wir sehen das ganz ähnlich wie Sascha. Spezielle Seiten für Konsolenspiele müssten zwangsläufig auf Kosten von anderen Heftinhalten gehen. Diese Abwägung fällt bei uns derzeit zu Ungunsten von Konsolentests aus. Aber: Wenn spannende Konsolenspiele für den PC umgesetzt werden, dann berichten wir schon seit langem in Vorschau-Artikeln darüber. *Michael Trier*

Gewalt in WoW

Grenzüberschreitung

❖ Mit dem Addon Wrath of the Lich King überschreitet World of Warcraft meiner Meinung nach in bemerkenswerter Form eine Grenze: die der Gewalt. Ich war schon erstaunt, als ich zum ersten Mal eine Sense in die Hand bekam, um die Leichen bereits getöteter Feinde zu zerstückeln. Weiter ging es dann mit Monstrositäten, die ich inmitten einer Horde verseuchter Dorfbewohner zur sehr blutigen Explosion bringen und so einen guten Teil der Population ausradieren konnte. Gesteigert hat sich dies, indem mir aufgetragen wurde, eigentlich verbündete, völlig wehrlose und um ihr Leben bettelnde Gefangene in einem engen Käfig abzumurksen. Das

Fehler!

Kraft der Autorität der Fehlermelder von brief@gamestar.de und in ihrem Namen werden zur Anzeige gebracht die folgenden Versehen:

Report: Das WoW-Monopol

In der Sache BÜNTEMEYER, Jennifer gegen LANGER, Jörg stellen wir fest: Dem Beklagten wird vorgeworfen, im Artikel **Das WoW-Monopol** zehn Gründe für den Erfolg von World of Warcraft anzukündigen, aber nur neun aufzuzählen. Das Plädoyer der Verteidigung: »Mein Mandant ist aus vier bis fünf Gründen unschuldig, nämlich weil er erstens zwei kleine Kinder hat und drittens machen die viel Lärm.« Der Klage wird stattgegeben. Das Urteil lautet auf neun Jahre WoW-Spielen ohne Währung.

Kurzpreview: Street Fighter 4

In der Sache BRANDER, Wolfgang gegen MATSCHJEWSKY, Daniel stellen wir fest: Dem Beklagten wird vorgeworfen, in der Kurzpreview zu Street Fighter 4 von der Schulmädchen-Kämpferin Sakura als »Neuzugang« gesprochen zu haben, obwohl sie zuvor bereits in mehreren Street-Fighter-Episoden aufgetreten war. Das Plädoyer der Verteidigung: »Ja, aber nicht auf dem PC! So hören Sie doch auf, mir in die Rippen zu treten, junge Frau!« Der Klage wird stattgegeben. Das Urteil lautet auf Prügel von einem Street-Fighter-Kämpfer nach Daniels Wahl, solange es der dicke Sumo-Ringer ist, der sich gern auf Leute setzt.

Video: Herr der Ringe: Die Eroberung

In der Sache ECCIUS, Sebastian gegen BECK, Alexander stellen wir fest: Dem Beklagten wird vorgeworfen, beim Video zu **Der Herr der Ringe: Die Eroberung** die Kommentarspur vergessen zu haben. Das Plädoyer der Verteidigung: »Dazu sagen wir nichts.« Der Klage wird stattgegeben. Das vollständig vertonte Video ist auf der XL-DVD dieser GameStar-Ausgabe nachzureichen. Das Urteil lautet auf sofortige Einweisung ins Karaoke-Kloster »Unser Herr Lott in der Höhle«.

Preview: Runes of Magic

In der Sache SCHWAIGER, Adrian gegen DEPPE, Martin stellen wir fest: Dem Betagten wird vorgeworfen, in der Preview zu **Runes of Magic** zu behaupten, Reittiere seien nur gegen echtes Geld anzumieten, dabei ist auch ein Ausleihen mit Spielwährung möglich. Das Plädoyer der Verteidigung: »Seit ich 1937 von einem Postpferd umgetreten wurde, ist mein Kopf nicht mehr so dings.« Der Klage wird stattgegeben. Das Urteil lautet auf täglich drei Ballen Stroh und einen Würfelzucker bei gutem Betragen.

Report: So war 2008

In der Sache INTRUP, Daniel gegen SCHMIDT, Christian stellen wir fest: Dem Beklagten wird vorgeworfen, im Artikel **So war 2008** angeblich bei der Rechnung »Galactic Civilizations 2 von 67 auf 75 Punkte aufgewertet« auf eine Differenz von 9 statt 8 Punkten gekommen zu sein. Das überzeugende Plädoyer des GameStar-Fehlerbeauftragten und Vorsitzenden der Strafkammer: »Das ist einerseits richtig, andererseits natürlich völlig unhaltbar!« Die Klage wird abgeschmettert.



Operation Anchorage: »Ich bin es leid, Download-Spiele auf Deutsch spielen zu müssen.«

Hallo wertes GameStar-Team,
ich freue mich immer wieder, wenn der gute alte Herr Langer in der GameStar wieder von sich lesen lässt. Bei seinem Report über die scheinbare Unantastbarkeit von World of Warcraft habe ich aber unter seinen zehn Punkten einen wichtigen vermisst.

Ich habe WoW seit der Veröffentlichung gespielt und hatte nach etwa eineinhalb Jahren fast alle engeren Freunde inklusive Freundin damit angesteckt. Nebenbei habe ich sowohl Herr der Ringe Online als auch Age of Conan und Warhammer Online angetestet. Mittlerweile spiele ich HDRO und Warhammer parallel, je nachdem, ob die Laune eher in Richtung PvE oder PvP tendiert. Mein WoW-Charakter steht in Nordend, ist Level 80 und auf Eis gelegt.

Und was machen alle meine Freunde, Gildenkollegen und Bekanntschaften aus WoW? Sie bleiben beim Blizzard-Kracher. Der Grund dafür? Sie haben sich die anderen Spiele gar nicht erst angeschaut. Die meisten haben seit WoW kein einziges neues Spiel ausprobiert. Ich bin trotzdem meist mit ihnen im Teamspeak, und daher weiß ich auch, wie die Laune in den letzten zwei Jahren gesunken ist. Es ist Standard, dass sie alle keine Lust auf Twinken oder Farmen haben und auch nicht auf Instanzen, denn die kennen sie schon auswendig. Einzige die seltenen Raids bilden eine Ausnahme. Früher war die Atmosphäre im Teamspeak fröhlich und interessiert, heute ist sie meist gelangweilt. Trotzdem hat sich noch kein Einziger von ihnen irgendein anderes Online-Rollenspiel angeschaut.

Das Verhalten erinnert mich an das Klischee von alten Leuten, die ihr Haus nicht verlassen wollen, selbst wenn eine Flutwelle im Anmarsch ist. Ist es das Unvermögen, den Charakter auf Eis zu legen? Für viele ist WoW das erste Online-Rollenspiel, man hat viel mit seinem Charakter erlebt und viel Zeit investiert. Ist es die soziale Komponente? Aus diesem Grund habe ich ein Jahr zu lange WoW gespielt; eigentlich wollte ich das Spiel nicht mehr sehen, andererseits sind mir einige Leute wirklich ans Herz gewachsen. Ist es die Angst vor etwas Neuem? In WoW kennt man sich nach all den Jahren besser aus als in der Heimatstadt, es ist sozusagen ein zweites Zuhause geworden, und man hat schon etwas erreicht. Ein neues Spiel wäre eine fremde Welt, in der man bei null anfangen müsste.

Die Marktdominanz von World of Warcraft liegt sicher auch an den von Jörg genannten Punkten, aber die kommen mir eher zweitrangig vor. Die Leute, die ich kenne, haben seltsamerweise alle gemein, dass sie gar nicht erst über den Tellerrand blicken wollen oder können. Totales Desinteresse an jeglicher anderen Software, ob online oder nicht. Trotzdem scheint es häufig, als quälten sie sich nur noch durch WoW.

Mich würde sehr interessieren, ob eure Leser meine Erfahrungen in dieser Hinsicht teilen können, oder ob ich einfach nur Pech habe und das hier die Ausnahme ist.

Daniel Juhasz (Zarintosch)

»Sahnehäubchen« war bisher der Auftrag, einen Feind so lange mit einem heißen Eisen zu foltern, bis er mir die gewünschten Informationen verrät, um ihn anschließend zu töten, oder einem weiteren wehrlosen Gefangenen mit einem so genannten »Neuralinjektor« extreme Schmerzen zuzufügen.

Zugegeben, über das gesamte Spiel hinweg tötet man Feinde und bringt viele Tierarten an den Rand des Aussterbens. Aber hier ist die Art der Darstellung eindeutig das Ausschlaggebende. Ich zweifle dadurch inzwischen ernsthaft daran, ob ich dieses Spiel weiter spielen möchte.

Alexander Klös

✦✦✦ Anmerkung der Redaktion: Die Sachverhalte, die Alexander schildert, stammen aus den Quests für den Todesritter, der bösen neuen Charakterklasse in Wrath of the Lich King.

Aktivierung« im Gedächtnis hängen geblieben. Ich denke, es ist für jeden interessant zu wissen, welche Spiele eine Aktivierung übers Internet benötigen, wie oft man sie installieren darf und ob es eine Revoke-Funktion gibt. Könnte man diesen Kasten nicht dauerhaft im Heft übernehmen?

Christian Lauter

✦✦✦ Dieser Kasten wächst in letzter Zeit um zwei bis drei Einträge pro Monat und hätte bald Seitengröße erreicht. Aus Platzgründen haben wir uns vorläufig für einen Kompromiss entschieden und bieten die Tabelle auf www.gamestar.de (► Quicklink: 5999) online an. Wenn das Interesse groß sein sollte, denken wir aber auch über eine Platzierung im Heft nach. Christian Schmidt

Burnout Paradise

Neustart geht doch

✦✦✦ Ihr habt im Test von Burnout Paradise kritisiert, dass man Rennen nicht sofort neu starten könne, sondern zurück zum Startplatz fahren müsse. Das stimmt nicht. Im Menü gibt es eine Funktion für den Neustart. Auch die Moderatorin müsste sich, anders als von euch angegeben, stumm schalten lassen, wenn man im Audio-Menü die Tipps abstellt.

Peter Bellmann

✦✦✦ Peter hat Recht, die Rennen lassen sich direkt neu starten. Wir nehmen unsere Kritik am Spiel in diesem Punkt zurück und werten Burnout Paradise bei der Bedienung um einen Punkt auf; die neue Gesamtwertung sind damit 87 Punkte. Die nervtötende DJ Atomica lässt sich im Optionsmenü zwar herunterdrehen, aber nicht völlig abschalten.

Daniel Matschijewsky

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

Kopierschutz-Liste

Bitte in jedes Heft

✦✦✦ Aus eurem Kopierschutz-Report in der Ausgabe 02/09 ist mir der Kasten »Spiele mit Online-



Burnout Paradise: Die Option zum Renn-Neustart wird im Handbuch verschwiegen.

Mitmachen und Gewinnen

Tomb Raider: Underworld Nach Schätzen zu suchen, kann ganz schön gefährlich sein. Da muss man sich an Abgründen entlang hangeln, Fallen ausweichen, uralte Apparate in Gang setzen und gelegentlich sogar Bestien niederschießen. Wer könnte dies besser wissen als die Action-Archäologin Lara Croft, die seit 1996 in der **Tomb Raider**-Serie durch verwinkelte Tempel und sonstige Schauplätze turnt. So auch in ihrem neuesten Abenteuer **Tomb Raider: Underworld**, in dem Sie mit der schönen Schatzjägerin den Fußstapfen ihres verstorbenen Vaters folgen. Der hat nämlich auf dem gesamten Erdenrund nach geheimnisvollen Artefakten geforscht. Die Spurensuche führt Sie unter anderem ins Mittelmeer, nach Mexiko und in die Antarktis. Dort kraxeln und springen Sie mit der geschmeidig animierten Lara durch riesige, atemberaubend schöne Levels. Außerdem lösen Sie knackige Rätsel, feuern vereinzelt auf Feinde und schwingen sich hin und wieder sogar in den Motorradsattel. **Tomb Raider: Underworld** erweist sich also als würdige Fortsetzung der Kultreihe, zumal seine Handlung von klasse inszenierten Zwischensequenzen erzählt wird.

Im echten Leben müssen Sie sich indes nicht in Gefahr begeben, um Schätze zu bergen – denn wir schicken sie Ihnen einfach nach Hause! Aber natürlich nur, wenn Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen, in dem wir gemeinsam mit Eidos wertvolle Preise zum neuen Lara-Abenteuer ausloben. So verlosen wir **einmal** das PC-Spiel **Tomb Raider: Underworld** samt dem **MSI GX 620**. Der edle Spiele-Laptop basiert auf Intels moderner Centrino-Duo-Technologie; die GeForce 9600GS Go mit 512 MB Videospeicher lässt die gelenkige Archäologin stets flüssig über das 15,4-Zoll-Display hüpfen. Dank der einzigartigen »Turbo Drive Engine« (TDE) können Sie überdies auf Knopfdruck den Prozessortakt erhöhen. Und im Akkubetrieb verlängern Sie mit der praktischen »ECO Battery«-Taste die Laufzeit um bis zu 20 Prozent. Weitere Infos über MSI gibt's unter www.msi-computer.de. Dem **GX 620** legen wir zusätzlich eine **Lara-Figur**, ein streng limitiertes **Artbook** (das nur im Rahmen einer Vorbesteller-Aktion erhältlich war), einen **Schlüsselanhänger**, eine **LED-Lampe**, eine **Kappe** und ein **Leinwand-Artwork** bei, das sogar vom Lara-Model Alison Carroll signiert wurde.

15 weitere Gewinner dürfen sich über jeweils ein **Lara-Fanpaket** freuen. In jedem davon liegen die PC-Version von **Tomb Raider: Underworld**, eine **Lara-Figur**, ein limitiertes **Artbook** und ein **Schlüsselanhänger**. Wert der Preise: rund **3.000 Euro**.

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 20. März 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Gewinner 02/2009

► S. Meyer, Wuppertal A. Kallmeyer, Kassel

Gewinner der Abo-Verlosung 04/2009

► K. Schneider, Duisburg D. Jaehne, Eckernförde K. Triloff, Elmshorn J. Wilke, Herne D. Trümper, Hildesheim

[zensiert!]

Spieleverbot international: Welche Titel landen wo weshalb auf dem Index – oder werden gleich ganz beschlagnahmt? Und warum wir es in Deutschland gar nicht so schlecht haben.



Multiplayer-Shooter trainieren Kriegstaktiken, das Lösen von Rollenspiel-Quests führt zu psychischen Problemen. Bevor Sie nun beide Augenbrauen heben: Diese Behauptung stammt nicht von uns, sondern von der brasilianischen Verbraucherschutz-Behörde PROCON, die Ende 2007 eine Gefahr von **Counterstrike** und **Everquest** ausgehen sah. Denn dass man in Sony Onlines Klassiker Missionen auf gute wie auf böse Art angehen könne, so argumentierte PROCON, löse beim Spieler innere Konflikte aus, die zu Depressionen führten. Das brasilianische Bundesgericht stimmte der Einschätzung zu und setzte noch einen drauf: »Die Spiele gefährden die öffentliche Ordnung und sind ein Angriff auf die Demokratie sowie die Sicherheit unserer Bürger.« Das Urteil der Richter: Der Vertrieb sowie der Verkauf von **Everquest** und **Counterstrike** wurden verboten – neun Jahre, nachdem die Spiele erschienen waren. Brasilien ist nicht

das einzige Land, das derart drastisch gegen potenziell gefährliche Programme vorgeht. Weltweit landet so manche Unterhaltungs-Software auf dem Index oder wird von Prüfinstitutionen komplett aus dem Verkehr gezogen. Die Begründungen hierfür schwanken zwischen nachvollziehbar und weit hergeholt, zumindest, wenn man sie aus unserem (europäischen) Blickwinkel betrachtet. Denn wie so oft gilt auch bei Computerspielen das Sprichwort: andere Länder, andere Sitten.

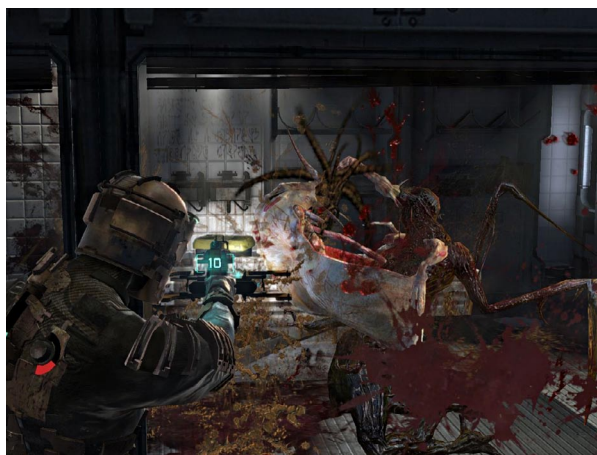
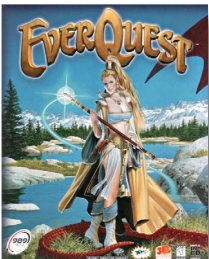
Film vs. Spiel: Australien

Im Land der Kängurus und Kiwis haben es Computerspieler nicht leicht. Während Filme ähnlich wie in Deutschland bis zu einer Freigabe »ab 18 Jahren« eingeordnet werden, endet die fünfstufige Skala bei Videospielen bereits beim sogenannten »MA15+«, also einer Freigabe ab 15 Jahren. Verweigert die australische Prüfbehörde, das Office of Film and Literature Classification (OFLC), einem Programm die Einstufung MA15+, etwa wegen sexueller Anspielungen oder gewaltbetonter Spielmechanik, ist es automatisch indiziert und darf nicht verkauft werden. Das gilt, anders als in Deutschland, auch für volljährige Kunden. Seit das System 1994 eingeführt worden ist, sind ihm insbesondere Actionspiele wie **GTA 3**, **GTA: San Andreas**, **F.E.A.R. 2** oder **Duke Nukem 3D** zum Opfer gefallen. Um die Titel dennoch in Australien vertreiben zu dürfen, reich-



ten die betroffenen Entwickler Rockstar, Monolith und 3D Realms gekürzte Versionen ein und erhielten daraufhin eine Altersfreigabe. Bei **Fallout 3** hatte Australiens Jugendschutz-Urteil sogar weltweite Auswirkungen. Nach Meinung der OFLC ginge das Rollenspiel, in dem man sich mit Alkohol und diversen Medikamenten aufputschen kann, fahrlässig mit dem Thema Drogen um. Die Jugendschützer verweigerten ein Prüfsiegel. Bethesda lenkte ein und ersetzte in allen international erhältlichen Versionen entsprechende Animationen (der Held setzte sich ursprünglich Spritzen und schluckte Pillen) durch Textmeldungen.

Australien ist übrigens das einzige Industrieland der Welt, das keine Altersfreigabe »ab 18 Jahren« für Spiele vorsieht. Vor einem Jahr wurde in der TV-Show »Good Game« des Senders ABC entsprechend heiß darüber diskutiert, die Freigabe von Computerspielen an die von Filmen anzupassen, mit starkem Gegenwind aus der Politik. Michael Atkinson, Staatsanwalt in South Australia, kämpft vehement dagegen, »schädliches Material« in Kinderhände gelangen zu lassen. »Wegen ihrer Interaktivität geht von Spielen eine größere Gefahr als von Filmen aus«, poltert der Jurist. Seit Ende Januar dieses Jahres hat Australien auch Online-Rollenspiele im Visier. Da in Down Under nur auf Einzelspieler ausgerichtete Titel geprüft werden, stehen Spiele wie **World of Warcraft**, **Guild Wars** oder **Warhammer Online** bislang ohne Freigabesiegel in den Händlerregalen. Das juristische Schlupfloch will die Regierung nun schließen. Bis eine offizielle Lösung gefunden ist, behilft sich Australien mit einer Radikalkur: Online-Rollenspiele dürfen dort momentan gar nicht mehr verkauft werden. Die Hoffnung erwachsener Spieler auf eine baldige Lockerung des Jugend-



Der Horror-Shooter **Dead Space** steht wegen seiner expliziten Gewaltdarstellung insbesondere in asiatischen Ländern wie China und Japan auf der Abschlusliste.



schutzes ist gering. Sollte ein entsprechender Gesetzesentwurf überhaupt eingereicht werden, müssten sowohl die Staatsanwälte aller neun Bundesstaaten als auch die australische Regierung der neuen Regelung zustimmen.

Harter Pazifismus: Brasilien

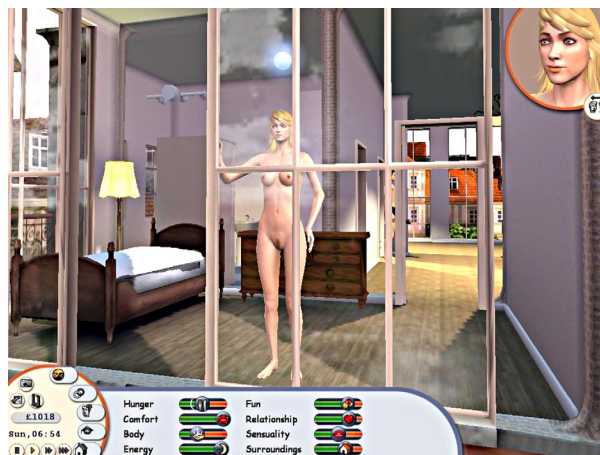
Der südamerikanische Riesenstaat Brasilien geht hart gegen gewaltbeherrschte Spiele vor. Der Auslöser hierfür erinnert an die grausamen Amokläufe in Erfurt (2002) und Emsdetten (2006): Am 3. November 1999 betrat der damals 24-jährige Medizinstudent Mateus da Costa Meira mit einer Uzi-Maschinenpistole bewaffnet ein Kino in Sao Paulo und tötete drei Menschen, vier weitere wurden schwer verletzt. Obwohl nach Meiras Verhaftung Spuren von Kokain in dessen Blut gefunden wurden und er unter Depressionen litt, sah das brasilianische Justizministerium den Ursprung der Bluttat in gewalthaltigen Computerspie-

Spieleverbote weltweit (Auswahl)

Land.....	Spiel	Begründung
Australien	7 Sins.....	grobe sexuelle Anspielungen
	GTA: Vice City	sexuelle Gewalt
	GTA 4.....	sexuelle Gewalt
	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Belohnung für Sex und Nacktheit
	Manhunt.....	explizite Gewaltdarstellung
	Phantasmagoria	explizite Gewaltdarstellung, sexuelle Anspielungen
	Reservoir Dogs	explizite Gewaltdarstellung
	Silent Hill: Homecoming	es wird in Gliedmaßen gebohrt
Brasilien.....	Singles.....	Belohnung für Sex und Nacktheit
	Blood	explizite Gewaltdarstellung
	Bully: Die Ehrenrunde	Schul-Szenario
	Carmageddon, Counterstrike, Doom, Duke Nukem 3D, Everquest, GTA-Serie, Mortal Kombat, Requiem: A. Angel	explizite Gewaltdarstellung
China	Command & Conquer: Generäle	Verunglimpfung der chinesischen Armee
	Football Manager 2005	Tibet wird als unabhängiger Staat dargestellt
	Hearts of Iron	Taiwan steht unter japanischer Kontrolle
	Dead Space.....	explizite Gewaltdarstellung
Japan.....	Dead Space.....	explizite Gewaltdarstellung
	GTA 3.....	Präfektur Kanagawa: »Jugendliche könnten das Spiel imitieren.«
Mexiko	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	mexikanische Rebellen sind die Bösewichte
Neuseeland.....	Manhunt, Reservoir Dogs	explizite Gewaltdarstellung
Saudi-Arabien ..	Pokémon-Serie.....	Förderung des Zionismus, Glücksspiel
Südkorea.....	GTA 3, GTA: Vice City, Manhunt	explizite Gewaltdarstellung
	Mercenaries.....	Bürgerkrieg mit Nordkorea
USA	The Guy Game	Brüste einer Minderjährigen sichtbar

len. Ähnlich wie in Deutschland reagierte die Regierung prompt und verhängte bereits einen Monat später ein Verkaufsverbot für **Doom, Mortal Kombat, Requiem: Avenging Angel, Blood, Postal** und **Duke Nukem 3D** – in Letzterem ballert man sich unter anderem durch ein Kino. Händlern, die die Titel nicht aus den Regalen nahmen, drohte eine Geldstrafe von 21.000 brasilianischen Real (damals etwa 9.700 Euro) pro Tag. Seit diesem

Vorfall werden gewalthaltige Spiele in Brasilien rigoros aussortiert. Die Beweggründe hierfür muten immer kleinlicher an, je aktueller die Titel werden: Während der uralte Brachialraser **Carmageddon** (1997) zu Recht wegen expliziter Gewaltdarstellung auf dem Index landete, wurde das jüngst veröffentlichte (und hierzulande ab 16 Jahren freigegebene) Actionspiel **Bully: Die Ehrenrunde** schon allein wegen seines Schul-Szenarios verboten.



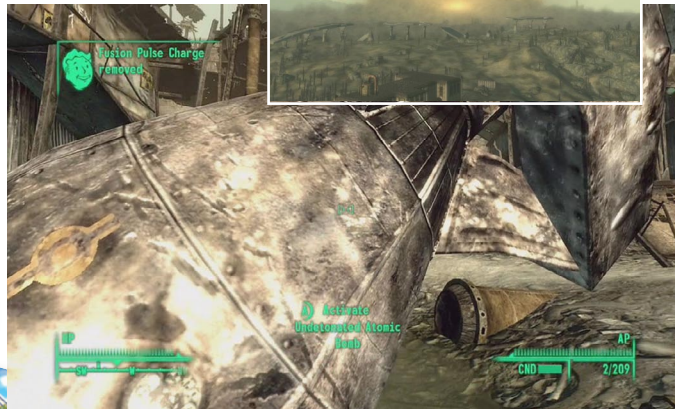
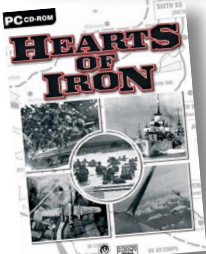
Die ist ja nackt! In Australien wurde die freizügige (hierzulande ab 16 Jahren freigegebene) Lebenssimulation **Singles** wegen sexueller Anspielungen verboten.



In **Mass Effect** ist lesbischer Sex zwischen Mensch und Alien möglich – zu hart für Spieler in Singapur. Auch in den USA erhitzte Biowares Rollenspiel deshalb die Gemüter.



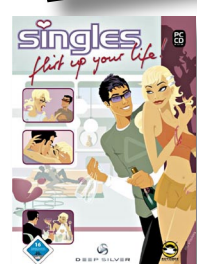
Für das japanische **Fallout 3** schrieb Bethesda die Quest »Die Kraft des Atoms« um, aus Rücksicht auf Japans Vergangenheit.



Reizthema Politik: China

Dass es noch strikter geht, beweist die Volksrepublik China, deren Kulturministerium im Jahr 2004 eine verbindliche Checkliste zur Einführung ausländischer Spiele entwarf. Verstößt ein Programm gegen einen dieser Punkte, darf es weder importiert noch in China vertrieben werden:

- das Spiel verletzt die Grundprinzipien der Verfassung
- das Spiel bedroht die nationale Einheit, Souveränität und territoriale Integrität
- das Spiel gibt Staatsheimnisse preis
- das Spiel gefährdet die nationale Sicherheit
- das Spiel beschädigt Chinas Ruhm und Ehre
- das Spiel bedroht die öffentliche Ordnung
- das Spiel verletzt die Rechte Dritter



Das prominenteste Opfer dieser Regelung ist **Command & Conquer: Generäle**. Laut der chinesischen Regierung verstieß Electronic Arts' Strategiespiel gegen gleich mehrere Punkte, da man darin unter anderem die Aufgabe habe, nationale Bauten wie das Messezentrum in Hong Kong oder den berühmten Drei-Schluchten-Damm zu zerstören. Zudem würde **Generäle** »das Ansehen der chinesischen Armee beschmutzen«. Überhaupt kennt die chinesische Regierung kein Pardon, wenn es um das eigene Ansehen geht: Der Taktik-Shooter **Project I.G.I. 2** verunglimpfe Chinas Souveränität, Segas **Football**

Manager 2005 stelle Tibet als unabhängiges Land dar, und im Global-Strategiespiel **Hearts of Iron** stehe Taiwan unter japanischer Kontrolle. Dass Letzteres bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs tatsächlich der Fall war, spielt für Chinas Kulturschützer dabei keine Rolle. In Sachen Politik steht das Reich der Mitte allerdings nicht alleine da. Beispielsweise setzte der mexikanische Bundesstaat Chihuahua **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** auf die Liste verbotener Spiele, weil man darin als US-Soldat gegen mexikanische Rebellen kämpft. Im südamerikanischen Venezuela wurde **Mercenaries 2** beschlagnahmt, weil das Actionspiel das Land in einem falschen Licht darstelle; im Spiel ist Venezuela Schauplatz eines Bürgerkriegs und durchzogen von Korruption. Und Südkorea setzte den ersten **Mercenaries**-Teil »wegen des Szenarios eines möglichen Krieges mit Nordkorea« auf den Index.

Tradition & Geschichte: Japan

Anders als in China kommt es in dessen Nachbarland Japan nur selten zu Indizierungen oder Beschlagnahmen. Der Grund: Japan zählt neben den USA zu den größten und wichtigsten Videospiele-Märkten weltweit. Entsprechend penibel achten die Hersteller darauf, ihre Programme vor einem Verbot zu bewahren und in Japan veröffentlichen zu dürfen. »Die Indizierungskriterien werden [bei uns] immer in die Entwicklung mit einbezogen«, bestätigt Martin Lorber, PR-Chef von Electronic Arts Deutschland. Ähnlich wie in Australien betrifft das in der Regel gewaltbeherrschte Titel. So entfernte zum Beispiel Capcom (übrigens eine japanische Firma) beim Grusel-Shooter **Resident Evil 4** Splatter-Effekte, in denen Gliedmaßen durch Schüsse und Explosionen abgetrennt werden. Und dem Playstation-3-exklusiven **Tomb Raider**-Konkurrenten **Uncharted** wurde das rote Pixelblut gleich ganz entnommen, um eine Altersfreigabe zu erhalten.

Neben der Gewaltdarstellung sind es aber vor allem kulturelle und geschichtliche Hintergründe, die Hersteller zwingen, ihre Spiele für den japanischen Markt anzupassen. So wurde

in **Fallout 3** der Atombombenwerfer »Fatman« umgetauft, weil die am 9. August 1945 auf Nagasaki abgeworfene Kernwaffe denselben Namen trug. Zudem beschneit Bethesda die Quest »Die Kraft des Atoms« um die Möglichkeit, in Megaton eine Atombombe zu zünden und die Siedlung damit auszulöschen. Selbst dem harmlosen Jump&Run-Helden Rayman ging es sprichwörtlich an den Kragen: Da die Farbe Lila in Japan mit dem Tod gleichgesetzt wird, bekam Raymans Hemd einen blauen Anstrich verpasst. »Leider kann man manche Dinge nicht immer so einfach an- oder abschalten«, fügt der EA-Mann Lorber hinzu. »Die Investition muss sich hierbei eben rechnen.« Electronic Arts' in Japan verbotenes **Dead Space** ist das beste Beispiel. Laut dem amerikanischen Wirtschaftsexperten Michael Pachter machen EA-Spiele dort einen Umsatz von nur 50 Millionen Dollar pro Jahr – zu wenig, um eine kostenintensive Streichung indizierungsrelevanter Elemente für den japanischen Markt in Erwägung zu ziehen.

Redefreiheit: USA

Auch in den Vereinigten Staaten kommt es nur in Ausnahmefällen (wie etwa beim 2004 veröffentlichten und hierzulande unbekannten Partyspiel **The Guy Game**) zu Verboten, und dann nie als Konsequenz einer Jugendschutzinstanz, sondern als Folge von Gerichtsurteilen. Denn anders als in Deutschland sind die Altersfreigaben des im Jahr 1994 von der Entertainment Software Association ins Leben gerufenen Rating Boards (ESRB) nicht verbindlich. Das heißt: Händler müssen keine Strafen befürchten, wenn sie zum Beispiel das mit einem »M«-Siegel (»Mature«, ab 17 Jahren geeignet) versehene **Bioshock** an Minderjährige verkaufen. Selbst der Vertrieb von Spielen ohne Freigabe ist in den USA kein Problem.

Entsprechend aufgebracht war eine New Yorkerin namens Florence Cohen, als sie bei ihrem 14-jährigen Enkel die in **GTA: San Andreas** verborgenen, nur mit der »Hot Coffee«-Modifikation freischaltbaren Sexspielchen entdeckte. Ihre Klage gegen den Hersteller 2K Games im Jahr 2005 zog weite Kreise. Der berühmte Spielegegner und einstige Anwalt Jack Thompson zog gegen den **GTA**-Macher ebenso zu Felde wie die jetzige Außenministerin Hillary Clinton. Der von der US-Presse »Hot Coffeegate« genannte Streit um **San Andreas** brachte 2K Games im dritten Quartal 2005 einen Verlust von 28,8 Millionen Dollar ein, doppelt so viel wie im Jahr zuvor. Denn auch wenn



In Japan wurde Raymans lilafarbenes Hemd aus kulturellen Gründen umgefärbt.

die Altersfreigaben unverbindlich sind, nehmen viele großen US-Handelsketten Spiele mit den Erwachsenen-Siegeln »M« oder »AO« (»Adults Only«, ab 18) gar nicht erst ins Sortiment. Wal-Mart & Co. warfen **GTA: San Andreas** deshalb umgehend aus ihren Regalen.

In der Folge flammte die Forderung neu auf, die ESRB-Einstufungen durch ein Gesetz verbindlich zu machen. Vor allem die Jugend solle besser vor »unangebrachtem Material« geschützt werden, so der Senator von Connecticut, Joe Lieberman – und »unangebrachtes Material« ist in den Vereinigten Staaten selten Gewalt, sondern meistens nackte Tatsachen. So gerieten neben **GTA: San Andreas** zum Beispiel **Mass Effect** und Funcoms Online-Rollenspiel **Age of Conan** ebenso wegen sexueller Freizügigkeit ins Visier der Politiker wie das Adventure **Fahrenheit** (in den USA unter dem Namen **Indigo Prophecy** veröffentlicht), in dem mehrere Sex-Szenen zu sehen sind. Die erotischen Zwischensequenzen musste der Entwickler Quantic Dream entfernen, um in den USA überhaupt in den Handel zu kommen. Der von Lieberman und Clinton im November 2005 eingereichte Family Entertainment Protection Act (FEPA) sah vor, Händler mit 1.000 US-Dollar oder 100 Stunden gemeinnütziger Arbeit zu bestrafen, sollten sie Erwachsenen-Spiele an Minderjährige verkaufen. Das Gesetz trat wegen der Unvereinbarkeit mit der im ersten Zusatz zur amerikanischen Verfassung definierten Redefreiheit (»Freedom of Speech«) nie in Kraft.

Internationale Zusammenarbeit

Damit sich (teure) Zwischenfälle wie die Hot-Coffee-Misere nicht häufen, arbeiten die Hersteller in der Regel eng mit den Behörden der für den Verkauf relevanten Länder zusammen. »Wir haben bei der Entwicklung eines Spiels immer den Jugendschutz im Auge und versuchen deshalb, die Spiele so vorzubereiten, wie das für den Arbeitsablauf der jeweiligen Prüfinstanz am besten ist«, erläutert Martin Lorber von Electronic Arts. Bernd Diemer, leiter der Game Designer bei Crytek, fügt hinzu: »Es gibt aber keine geheimen Listen, was in welchem Land zu Problemen führt.« Man gehe al-



Interview

Olaf Zimmermann

Wenn in **Deutschland** Spiele indiziert oder gar beschlagnahmt werden, zählt neben gewaltverherrlichenden und menschenverachtenden Szenen die Darstellung **nationalsozialistischer Symbole** zu den wichtigsten Gründen. Als der Deutsche Kulturrat im August 2008 Computerspiele offiziell als **Kulturgut** anerkannte, keimte unter den Spielern die Diskussion auf, ob der Gesetzgeber die gegenwärtigen Indizierungskriterien überdenken müsse – immerhin sei es in Filmen wie **Operation Walküre** problemlos möglich, Hakenkreuze zu zeigen und Nazi-Offiziere als Helden darzustellen. Über dieses heikle Thema sprachen wir mit dem Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats **Olaf Zimmermann**.

GameStar → Herr Zimmermann, in Filmen wie »Der Untergang« oder »Operation Walküre« ist es völlig normal und auch rechtlich unbedenklich, Nazi-Symbole zu zeigen. Ist das nun nicht auch in Spielen möglich, jetzt, wo sie kulturell anerkannt sind und als Kunst gelten?

→ **Olaf Zimmermann** Es ist in jedem Fall diskussionswürdig. Solche Spiele müssten aber genau jenen Grundsätzen genügen, die für auch Filme gelten. Es geht in diesen Filmen um eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus. Sobald eine Verherrlichung dieses Regimes stattfinden würde, würde auch ein Film indiziert werden. Kunst schützt also vor Indizierung nicht.

→ Wo würde man die Grenze ziehen? Auf der Seite der Nazis spielen zu können, dürfte auch in Zukunft Grund für eine Indizierung sein. Was aber, wenn

sie die gegnerische, also böse Partei in einem Spiel darstellen?

→ Die Grenze ist dort zu ziehen, wenn ein Spiel den Nationalsozialismus verharmlost. Die Frage, ob es reicht, dass Nazis die gegnerische Seite darstellen, greift daher zu kurz. Es kommt gerade bei diesem Thema auf den Gesamtzusammenhang an.

→ Demnach müssten die Entwickler von Weltkriegs-Spielen stärker auf die historischen Zusammenhänge eingehen?

→ Ich finde, dass in so genannten Kriegsspielen die künstlerische Phantasie der Entwickler häufig sehr eingeschränkt ausgebildet ist. Ich warte immer noch auf ein spannendes, informatives und eindeutiges Antikriegsspiel, das unter die Haut geht. Bei einem solchen Spiel würde niemand mehr die Frage stellen, ob Nazi-Symbole gezeigt werden dürfen.

so nicht nach Schema F vor und schneide für den amerikanischen Markt prophylaktisch nackte Brüste oder entferne alle brutalen Zwischensequenzen, um das Spiel in Deutschland oder Australien vertreiben zu können. »Unserer Erfahrung nach sind alle Prüfinstanzen bemüht, einzelne Bestandteile im Kontext zu beurteilen und auch die kreativen Gründe zu berücksichtigen«, erzählt Diemer. Als Beispiel nennt er eine Zwischensequenz aus **Crysis: Warhead**, in der der Titelheld Psycho einen unbewaffneten Koreaner tötet. »Das

klingt grausam und brutal. Durch die Szenen davor und danach wird allerdings deutlich, dass Psycho nur in diesem einen Moment die emotionale Kontrolle verliert und danach in einen inneren Konflikt gerät. Die Szene erhält dadurch eine vollkommen andere Wertigkeit.« Lässt es sich denn mit manchen Ländern einfacher zusammenarbeiten als mit anderen? »Da gibt es keine nennenswerten Unterschiede. Das sind alles Profis«, berichtet Diemer. »Und die Aliens haben sich bis jetzt auch noch nicht bei uns beschwert.«

DM



In der US-Spieleindustrie war die **Hot Coffee**-Mod der größte Aufreger der letzten Jahre. 2K Games musste **GTA: San Andreas** zurücknehmen und das Minispiel entfernen.



Everquest ist ein gefährliches Spiel – sagt zumindest die brasilianische Prüfbehörde. Der Online-Klassiker von 1999 könnte bei Spielern zu Depressionen führen.

Furchtbare Fortsetzungen

Wer viel Spaß mit einem Spiel hatte, der wartet gern auf Nachfolger, denn die machen das Gute wieder gut und das Schlechte besser. Sollte man meinen.

Aber jede Regel hat ihre Ausnahme, und manche Spieleserie missratene Kinder.

DVD
- Video-Special

Die Ausgabe von GameStar, die Sie gerade lesen, enthält Tests von 14 Spielen. Zwölf davon sind Fortsetzungen bekannter Titel, oft im x-ten Glied: Sowohl **Empire** als auch **Silent Hill** und **Simon the Sorcerer** entspringen einem regelrechten Stammbaum, sie sind Ur-Ur-Enkel ihrer jeweiligen Ahnherren. Vom **Football Manager**, dessen Geschichte sogar 17 Jahre zurückreicht, fangen wir besser gar nicht erst an.

Wie sich das so gehört bei Unterhaltungsmedien, wird auch in der Spielebranche alles fortgesetzt, was nicht gerade von den Kunden brennend zurück ins Firmenhauptquartier geworfen wurde. Das hat in einer Industrie, in der ein einziges verpatztes Millionenprojekt bereits das Ende mittelgroßer Studios bedeuten kann, gute Gründe, denn Fortsetzungen minimieren das geschäftliche Risiko: Was in der Vergangenheit schon einmal funktioniert hat, wird wahrscheinlich auch beim nächsten Mal wieder klappen; dazu klingeln die Kassen im Auswärtstakt.

Es klappt aber nicht immer. In der Masse an Nachfolge-Spielen treiben naturgemäß ab und zu Kandidaten an die Oberfläche, denen Fäulnisgase den Bauch gebläht haben: Aus einem guten Spiel ist auf einmal ein schlechteres geworden. Wie kann das passieren?

Warum nur, warum?

Dieser Frage gehen wir anhand von zehn ausgewählten Beispielen aus der PC-Spielegeschichte nach, die wir im Gruselkabinett der kommenden Seiten zur Schau stellen. Dazu erzählen wir Ihnen zehn kleine Geschichten, die von falschen »Verbesserungen« handeln, von zu großen Plänen, von überforderten Firmen oder von begriffsstutzigen Entwicklern, die schlicht nicht verstanden haben, was ein großes Spiel groß gemacht hat.

Dabei befinden sich auch Titel in der Liste, die für sich genommen gar keine schlechten Spiele sind. Satte 89 Punkte hat **Unreal 2** von GameStar ursprünglich bekommen, 83 Punkte waren es für **Deus Ex 2**. Trotzdem zäh-

Haben wir recht?

Was wir für furchtbare Fortsetzungen halten, muss sich nicht unbedingt mit Ihrer Meinung decken, vielleicht hat Ihnen Larry 8 ja großen Spaß gemacht. Diskutieren Sie mit uns auf www.gamestar.de unter »Quicklink: 5974!

len beide Programme heute zu den misslungenen Fortsetzungen. Ein Grund dafür ist der Glanz ihrer Vorgänger, die Meilensteine ihres Genres waren. Diesen Ruhm zu übertreffen, die immense Erwartungshaltung zu erfüllen, ist schwer. **Unreal 2** und **Deus Ex 2** sind aber nicht deshalb furchtbare Fortsetzungen, weil sie die Popularität ihrer Vorgänger nicht erreichten. Sondern weil sie ohne Not entscheidende Dinge anders, aber nicht besser machten. Und damit auf die Nase fielen.

Wenn man ein Spiel fortsetzt, so lautet also die Moral von der Geschicht', dann bitte auch richtig: nämlich als Nachfolger, der dem Original gerecht wird. **CS**

Tomb Raider Angel of Darkness

Entwickler Core Design
Genre Action-Adventure
Jahr 2005 Wertung **52**

Es gab mal eine Zeit, Mitte der 90er, da galten Lara Croft und ihr Spiel **Tomb Raider** als technische Glanzleistung, die flüssige 3D-Grafik und Steuerung als herausragend. Anfang 2000 waren jene Tage längst vorbei, denn die Lara-Macher von Core Design hatten in der Zwischenzeit zum fünften Mal ein **Tomb Raider** mit der mittlerweile schwer veralteten Uralt-Grafik rausgenudelt. Deshalb nahmen sie sich vier Jahre Zeit, um die große Serie auf den Stand der Technik zu heben; es sollte ein fulminantes Comeback werden.

Doch der sechste Teil der Serie enttäuschte nicht nur – er ersetzte die Fans.

Core Design hatte es fertig gebracht, aus der einst

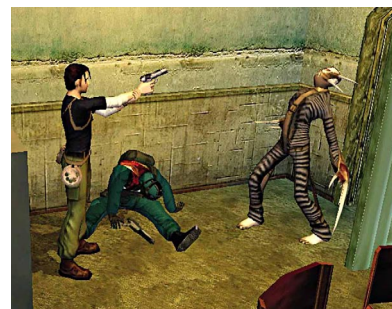


Die Gegner in Tomb Raider: Angel of Darkness waren oft noch langsamer als die Heldin. Lara konnte sie umlaufen.

so agilen Grabräuberin eine Frau mit der graziösen Eleganz und Beweglichkeit eines (kaputten) Braunkohlebaggers zu machen.

»Wir haben immense Zeit mit den Animationen von Lara verbracht und dann die Steuerung drumherum gestrickt«, erinnert sich der Core-Chef Jeremy Heath-Smith später in einem Interview im englischen Magazin Edge: »Wir haben uns in den Animationen verrannt.«

Deswegen gab's auch keine anspruchsvollen Sprungkombinationen, sondern nur noch einfache Klettereien und kleinere Hüpfen zu meistern – in einem Leveldesign, das wir bis dato selten hirnloser erlebt hatten. Um schwere Gegenstände bewegen zu können, musste Lara zunächst an einem weniger schweren Gegenstand trainieren. Zwei Levels später war sie



Ein zweiter spielbarer Charakter (Kurtis) unterschied sich von Lara nur in Geschlecht und Aussehen.

allerdings schon wieder schwach genug, um an einem simplen Türknauf zu scheitern.

»Es war klassische Hybris«, so der Chef-Programmierer Richard Morton – das Management posaunte immer neue Spielelemente an die Presse heraus, während das überlastete Entwicklerteam Schritt zu halten versuchte. »Die pressten immer neue Idee ins Design – Schleichen aus Metal Gear Solid, Charakterinteraktion aus Shen Mue, Rollenspiel-Elemente. Die Aufgabe wurde einfach zu groß.«

Fans wie Fachpublikum waren sich einig: Das war der absolute Tiefpunkt, das Ende für die einstige Ikone Croft. Aber es war nur das Ende für Core Design, Lara hingegen befindet sich mitten im zweiten Frühling, dank der neuen Entwickler von Crystal Dynamics. **PET**



Monkey Island 4

Entwickler LucasArts
Genre Adventure
Jahr 2000 **Wertung** 86



Tastatur-Steuerung in einem Adventure? Oh je!

Endlich, **Monkey Island 4** ist da! Schnell installieren und dann ran an die Maus! Moment – Maus? Pustekuchen! LucasArts hatte die im direkten Vorgänger etablierte Ein-Klick-Steuerung gestrichen und durch eine wirre Tastaturvariante ersetzt, die viele Adventure-Fans schon in **Grim Fandango** (1998) zur Verzweiflung brachte. Statt einem Mausklick waren satte elf quer über die Tastatur verteilte Knöpfe nötig, um Guybrush zu lenken. Die Steuerung war nicht die einzige Verschlimmbesserung. Zwar galten die Rätsel der Serie noch nie als Höhepunkte der Logik, manchen Aufgaben in **Monkey Island 4** fehlte aber jede Nachvollziehbarkeit. Aus gepflegtem Knobeln wurde nerviges Rumprobieren. Tiefpunkt war eine »Monkey Kombat« genannte Variante der Beleidigungsduelle, ein ebenso langweiliges wie frustrierendes Geduldsspiel mit Affenlauten. Zudem reicherte das Guybrush-Spiel das hübsch antiquierte Piraten-Szenario mit moderner Konsumkritik an, der heimelige Charme der Serie war damit dahin. Dazu kam die vorgerenderte Hintergrundgrafik, die steril und kühl wirkte.

Monkey Island 4 ist somit ein Paradebeispiel für »Zuviel verändert – und das Falsche«. Der Geist der Serie, diese schwer greifbare Mischung aus Stil, Atmosphäre und Spielbarkeit, wehte nur noch sporadisch durch Episode 4.

Dennoch eroberten Guybrushs Eskapaden den damaligen Genre-Thron. Zum einen, weil im abenteuerarmen Jahr 2000 kein Adventure erschienen war, das **Monkey Island 4** das Wasser reichen konnte. Zum anderen weil der reichlich aufgetischte Humor einmal mehr **Monkey Islands** Ruf als eine der unterhaltsamsten Adventure-Serien festigte. **DM**



Maue 3D-Grafik statt hangezeichneter Hintergründe.



Stronghold Legends

Entwickler Firefly
Genre Echtzeit-Strategie
Jahr 2006 **Wertung** 65

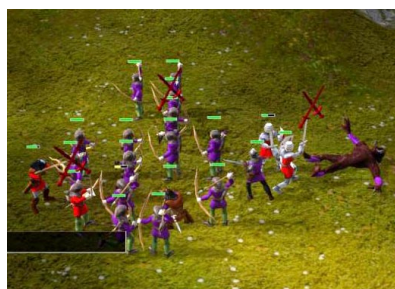
Es gibt einen feinen Unterschied zwischen »eine Serie weiterentwickeln« und »eine Serie melken«. **Stronghold Legends** ist ein gutes Beispiel für ein Spiel, das Ersteres versucht und Letzteres erreicht.

»Legends wird mehr in Richtung Echtzeit-Strategie gehen«, erläuterte der Firefly-Mann Simon Bradbury damals den Fantasy-Ableger der **Stronghold**-Reihe, in dem statt Mittelalter-Armeen Drachen, Feen und Riesen aufeinander prallten. »Das Spiel erlaubt uns, unsere Engine zu polieren, zu verbessern und einen frischen Schwesertitel zu erschaffen.«

Wenn's nur so wäre. Dabei stach Laien ebenso wie **Stronghold**-Kennern eines sofort ins Auge: An der Technik hatte Firefly überhaupt

nichts getan. Die Krümelgrafik entsprach längst nicht mehr der Zeit. So wirkte **Legends** optisch wie ein unmotivierter Aufguss des Originalspiels, und dieser Eindruck pflanzte sich inhaltlich fort. Firefly hatte zwar den Fokus auf den Kampf verschoben, dabei aber offenbar vergessen, dass die Schlachten noch nie die starke Seite der **Stronghold**-Serie waren. Es spricht ja nichts dagegen, aus einem Aufbauspiel eine Echtzeit-Strategie-Variante zu machen; aber dann sollte man auch die Mechanik anpassen. In **Legends** wühlten sich die Armeen genauso konfus ineinander wie in **Stronghold 2**; damit die Einheiten ja das taten, was sie sollten, musste man wie eine Glücke über sie wachen.

Den Aufbau und die Verwaltung einer Burg, das eigentliche Glanzstück von **Stronghold**, hatte Firefly für **Legends** konsequenterweise zurückgefahren. Auch das verstärkte den Eindruck, dass der Fantasy-Titel auf Mod-Niveau vor allem darauf angelegt war, mit dem erfolgreichen Namen ohne großen Aufwand noch mal Geld aus den Fans zu pressen. **CS**



Glauben Sie uns, 2006 konnten Spiele besser aussehen.



Der Burgenbau ist in Legends zurückgefahren.

Master of Orion 3

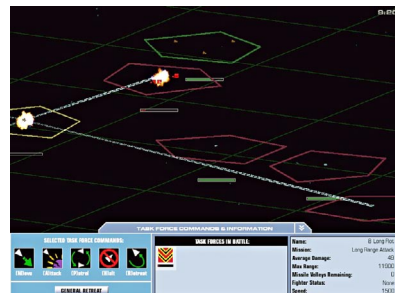
Entwickler Quicksilver
Genre Rundenstrategie
Jahr 2003 **Wertung** 64



In die Fußstapfen einer Legende zu treten, ist immer schwierig. Vor einer entsprechend großen Aufgabe stand der Entwickler Quicksilver, als er einen Nachfolger zu **Master of Orion 2** (1996) entwerfen sollte, DEM Klassiker der Weltraum-Strategie. Wie kläglich Quicksilver daran scheiterte, dokumentierte im Februar 2003 **Master of Orion 3**. Dessen Misere begann schon beim Interface: Komplexe Strategietitel brauchen klare Menüstrukturen, doch im Sternenreich-Simulator durchwühlten Sie verschachtelte, überladene, grottenhässliche Optionstabellen. Damit warf **Master of Orion 3** eine Stärke des zweiten Teils über Bord, denn der war vorbildlich zugänglich. Das lag auch an der logisch klaren Spielmechanik, die Quicksilver fanatisch verkomplizierte. Denn weil **Master of Orion 2** viel Mikromanagement erforderte, verschob Quicksilver den Fokus auf das Makromanagement; plötzlich gab man Entwicklungsrichtlinien vor, statt Detailentscheidungen zu treffen. Die packenden Schachbrett-Schlachten wiederum ersetzten die Designer durch unansehnliches Echtzeit-Gewimmel. Immerhin eröffnete der sterile Regelklops viele strategische Möglichkeiten, sodass ihm Profis nach viel Einarbei-



Wenn Sie glauben, die Sternenkarte sei schmucklos ...



... haben Sie die Raumschlachten noch nicht gesehen.

tungszeit ein Quäntchen Spielspaß abringen konnten. Doch wenn **Master of Orion 2** das sonnenhelle Glanzlicht der Weltraumstrategie war, dann strahlte der Nachfolger daneben allenfalls so hell wie ein Streichholz unter Wasser. Dabei hätte Quicksilver nur neue Grafiken über den zweiten Teil pinseln müssen, fertig wäre der Hit gewesen. Manchmal kann es auch einfach sein, in die Fußstapfen einer Legende zu treten – man müsste nur mal nachdenken. **GR**



Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

Entwickler Sierra
Genre Adventure
Jahr 2004 **Wertung** 63

Adventures? So mit Klicken und Nachdenken? Da kräht doch kein Hahn mehr nach! Dachte man gegen 2002 bei Vivendi / Sierra, hatte aber noch diese **Larry**-Lizenz rumliegen, die in den 90ern mal wahnsinnig populär war. Großer Name, große Busen, da kann eigentlich nichts schief gehen – aber bitte ohne Rätsel!

So kam 2004 mit **Magna Cum Laude** das offiziell achte Spiel der Adventure-Serie **Leisure Suit Larry** auf den Markt, und dessen Designer hatten messerscharf analysiert, dass die bisherige Reihe offenbar nach dem Muster »Loser-Typ versucht (vergeblich), Sex mit schönen Frauen zu haben, und erzählt dabei schmut-



Ringelpiez mit Ausziehen: Eines der dümmlichen Minispiele in **Magna Cum Laude** ist **Strip-Abklatschen**.

zige Witze« funktioniert. Also folgten die Colleague-Affären des lendenlebendigen Larry Lowe genau dieser Formel, der Antiheld stolpert von einer Peinlichkeit in die nächste. Nur waren die bisherigen Larry-Spiele trotz ihrer schwankenden Qualität mehr als nur Kalauer-Komödien, nämlich immer auch Satire; sie erzählten trotz all der nackten Tatsachen letztendlich von der Liebe; und sie waren getragen von großer Sympathie für den tollpatschigen Trottel, den sie so arg beutelten. **Magna Cum Laude** wischt solche Tiefen vom Tisch, es bleibt zwischen all seinen Rundungen ein furchtbar flaches Spiel. Was auch daran liegt, dass es



Schon die (ständigen) Ladebildschirme machen klar, worum's im Spiel geht: **Frauen ohne Kleider**.

kein Adventure mehr ist, sondern eine Sammlung anspruchsloser Minispiele à la »Steuere ein Spermium nach oben und nach unten«.

Der Larry-Vater Al Lowe, der an **Magna Cum Laude** nicht mehr beteiligt war, kommentierte: »Es gibt keine echten Rätsel, keine interaktiven Dialoge, keinen Erzähler, keine Charakterentwicklung und fast keine Handlung. In der ersten Szene gibt es mehr Obszönitäten als in allen vorhergehenden Larry-Spielen zusammen.« Und ja, das war mitunter richtig witzig. Aber gleichzeitig unglaublich blöde. Al Lowe: »Wer 3D-Brüste, Obszönität und Furzwitze mag, wird zufrieden sein.« **CS**



Unreal 2

Entwickler Legend
Genre Ego-Shooter
Jahr 2003 **Wertung** 80

Noch heute zählt der im Jahr 1998 veröffentlichte Ego-Shooter **Unreal** zu den Meilensteinen des Genres. Clevere KI-Gegner und vor allem die opulente Grafik sorgten damals für reihenweise offene Münder. Entsprechend hoch waren die Erwartungen der Fans, als der Entwickler Legend kurz darauf eine Fortsetzung ankündigte. Ganze fünf Jahre später erschien mit **Unreal 2** zwar eine sehr gute Ballerei, die Klasse des Originals erreichte der Titel aber nicht. Böse Zungen behaupten sogar, Teil 2 hätte bis auf das Szenario nichts mit **Unreal** zu tun. Der Hauptgrund: Das Spiel wirkte wie eine Light-Variante seines Vorgän-

gers. Die neue Unreal Engine 2 nutzte ihr technisches Potenzial nicht, zu oft ließ man Sie durch öde Flure statt unter freiem Himmel kämpfen, und das schlauchartige Leveldesign strotzte vor logischen Aussetzern. Auch so manche Skriptsequenz wie der klassische Das-Licht-geht-aus-Grusler hatte man im Vorgänger bereits packender inszeniert. Dabei steckte in **Unreal 2** durchaus Potenzial. Vor allem die abwechslungsreichen Missionen hoben sich vom üblichen Genre-Einerlei ab. So erkundete man einen verschneiten Mond oder verteidigte Kameraden gegen anstürmende Feinde. Und der regelmäßige Besuch bei der sexy Navigatorin Aida auf Daltons Raumschiff Atlantis dürfte vor allem männlichen Spielern positiv in Erinnerung geblieben sein. Sehr viel mehr prägte sich aber dennoch dieser eine Flug um die Burg im ersten **Unreal** ein – zumindest bei uns. Dabei diente der damals »nur« als Hauptmenü des Spiels. **DM**



Auch in **Unreal 2** ein Todfeind: der wieselflinke **Skaarj**.



Navigatorin Aida versorgt uns mit tiefen Einblicken.



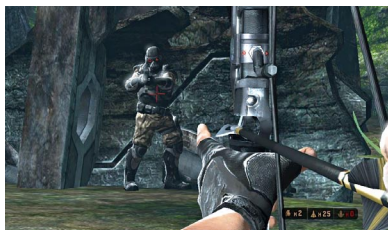
Turok

Entwickler Propaganda Games
Genre Ego-Shooter
Jahr 2008 **Wertung** 60

Ein Nachfolger, der exakt so heißt wie sein Vorgänger – das ist mal was anderes. Tatsächlich war bei **Turok** aus dem Jahre 2008 so einiges anders als beim elf Jahre älteren **Ur-Turok**.



Die schicken **Saurier** hatten gegen Messer keine Chance.



Neben dem **Bogen** gibt's in **Turok** nur Standardknarren.

gegebenermaßen sehr eindrucksvollen) Messer-Animationen konzentriert, dass sie vergaßen, die Kämpfe fordernd zu gestalten. So langweilig wie die Saurierkabeln fielen auch die Levels aus: geradlinige grüne Dschungelschläuche im Wechsel mit geradlinig grauen Kellerschläuchen. Apropos Grauen: In Sachen Bedienung hatten Propaganda Games ebenfalls geschlampt. Eine derartig lieblos portierte Konsolen-Steuerung hatte das Genre lange nicht mehr gesehen. Als wäre die Tastenbelegung nicht schon verkorkst genug gewesen (sekundäre Feuermodi mit Shift?!), durften die Spieler diese auch nicht ändern – unzählige Pixel-Turoks legten sich Granaten vor die Füße, anstatt in die Hocke zu gehen. Da mochte es fast als Trost erscheinen, dass sich **Turok** wenigstens nur mit Standard-Wummen ins Knie schießen konnte: Die abgefahrenen und beliebten Strahlenkanonen der Vorgänger gab's in **Turok** nicht mehr. **FAB**

Viele der Levels waren einfache **Schläuche**.

Wenn man mit erfahrenen Spielern über Titel redet, die ihnen besonders im Gedächtnis geblieben sind, dann wird über kurz oder lang ein Name fallen: **Deus Ex**. Der Shooter-Rollenspiel-Mix aus dem Jahr 2000 begeisterte durch eine spannende Handlung und große Entscheidungsfreiheit. Die wiederum war ein Ergebnis von cleverem Leveldesign, gepaart mit Rollenspiel-Elementen.

2004 erschien dann der Nachfolger, der noch besser als das erste Agentenabenteuer werden sollte, samt (endlich!) toller Grafik und Physikeffekten – und mit dem Original nicht mehr viel zu tun hatte. Sicher, Held Alex war,

**Fraktionen** brachten Leben in die grafisch triste Welt.

wie man im Handlungsverlauf erfuhr, Kind von J.C. Denton, dem ursprünglichen Protagonisten. Und es gab Implantate. Wenige! Kein Vergleich mit dem Angebot des Vorgängers. Die viel zu kleinen Levels bestanden hauptsächlich aus schlauchförmigen Innenabschnitten, in denen die Vorgehensweise vorgegeben war: Gegner niederballern oder durch einen der zahllosen Schächte zum nächsten Ladebildschirm krabbeln. Die Entscheidungsfreiheit war dahin, die Fans waren fassungslos.

»Wir nutzten die falsche Grafik-Engine, wir schrieben die falsche KI, und dann brachten wir das Spiel zu früh auf den Markt«, urteilte

Deus Ex 2

Entwickler Ion Storm
Genre Ego-Shooter
Jahr 2004 **Wertung** 83



später der Chefdesigner Harvey Smith, der zu **Deus Ex 2**-Zeiten eine Scheidung durchlief. Vor allem aber hatten er und sein Kollege Warren Spector auf die falschen Stimmen gehört: »Wir hatten gute Freunde, die uns erklärten, das erste Deus Ex sei ein komplettes Desaster gewesen. Aber man könne das hinbiegen.« Smith und Spector bogen es hin, aus **Deus Ex** wurde ein Shooter. Und eine Neuauflage, die das Ansehen der Serie schwer beschädigte. Oder wie Harvey Smith bündig zusammenfasst: »Wir haben Mist gebaut.« **PET**

So manches Scheitern beginnt mit einem guten Vorsatz. Das Echtzeit-Strategiespiel **Empire Earth** von 2001 war ausgesprochen komplex, der Nachfolger 2005 nachgerade kompliziert; 15 Zeitalter, 14 Völker, 180 Einheiten, Territorien-Management, Kronensystem, Schlachtplan, Wetter, Jahreszeiten und brachialer Schwierigkeitsgrad ließen selbst die Maushand von Profis in Schweiß schwimmen. Als Mad Doc den dritten Serienteil ankündigte, lautete die Devise deshalb: Vereinfachung.

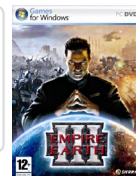
Bei **Explosionen** gehen auch Super-Rechner in die Knie.

An sich eine gute Idee. Leider kürzte Mad Doc ausgerechnet die Dinge weg, die **Empire Earth** ausgezeichnet hatten. Die ersten beiden Spiele waren die Einarbeitungszeit auch deshalb wert, weil die Kampagne unterhaltsame historische Geschichten in abwechslungsreichen Missionen erzählte. Die strich Mad Doc komplett, stattdessen gab's einen Welteroerungs-Modus voll zufallsgenerierter Standardeinsätze. Die große Vielfalt der Parteien und Epochen war nie Problem der Serie, sondern im Gegen-

Im **Welteroerungs-Modus** fallen Zufallsmissionen an.

Empire Earth 3

Entwickler Mad Doc
Genre Echtzeit-Strategie
Jahr 2007 **Wertung** 64

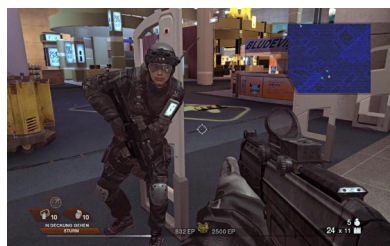


teil eine große Motivationsquelle – **Empire Earth 3** entrümpelte ohne Not, am Ende blieben fünf Zeitalter und drei Völker übrig. Die quälten Spieler dafür mit gezwungen »witzigen« Einheitsprüchen Marke »Fang an zu heulen, Mädchen, wir ziehen in den Krieg!«, der ernsthafte Anspruch der Strategie-Reihe lag wimmernd im Schmutz. Und alte Macken wie die mäßige Balance und zu einseitige KI hatten sich noch verschärft. Was dem schlampig hingeschluderten Spiel vollends das Genick brach, waren die horrenden Hardware-Anforderungen: Noch heute läuft **Empire Earth 3** auf keinem aktuellen Rechner flüssig. **CS**

Die **Rainbow Six**-Serie galt in der Vergangenheit gerne als ein wenig dröge, hakeilig, kompliziert – nur etwas für Fans also. **Rainbow Six: Vegas** machte dem nicht nur ein Ende, es brachte das Genre der Taktik-Shooter auch einen ordentlichen Schritt nach vorne. Dank seines coolen Deckungs-Systems konnten die Rainbows blitzschnell in Sicherheit hechten und um Ecken herum schießen. Statt vorab lange zu planen, konnte der Spieler seine Taktik im Gefecht anpassen, das Spiel wurde dadurch deutlich actionlastiger.

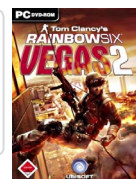
Das Beste, was man über **Vegas 2** sagen kann, ist, dass Ubisoft Montreal dieses System beibehielt. Ansonsten scheinen die Entwickler **Vegas 2** aus all jenen Szenen zusammengesetzt zu haben, die beim ersten Teil nicht durch die Qualitätssicherung gekommen waren. Bunt beleuchtete Hotels bei Nacht? Waren aus, stattdessen gab's graue Betonflure bei Tag. Realistisch anmutende Umgebungen? Die Requisiten wurden alle schon im Vorgänger verbaut. Eine spannende Story? Pah, die musste **Vegas 2** ja gar nicht haben. Stattdessen sollten die Ereig-

nisse in Teil 2 die Geschichte des Vorgängers ergänzen. Doch alles, was dem ersten **Vegas** fehlte, war ein befriedigender Abschluss – **Vegas 2** kam hingegen sogar ohne sinnvollen Anfang und Mittelteil daher. Die wenigen Szenen, die Spannungspotenzial gehabt hätten, versäbelte Ubisoft gnadenlos: Da erstickten etwa Geiseln hinter einer Holztür, die die Rainbows nicht aufkriegen, obwohl sie alle drei Meter Passagen aufsprengten, an anderer Stelle entkam ein Terrorist durch Vorgärten, die auf wundersame Weise mit seinen Handlangern bevölkert waren. »Das erste Rainbow Six: Vegas bekam hohe

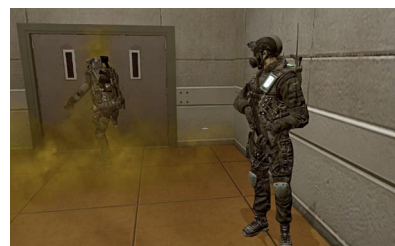
Das **Deckungs-System** funktionierte noch – theoretisch.

Rainbow Six Vegas 2

Entwickler Ubisoft Montreal
Genre Taktik-Shooter
Jahr 2008 **Wertung** 68



Wertungen, weil es viel Innovation ins Genre brachte. Diese Innovation steckt auch in **Vegas 2**, aber dort wurde sie nicht mehr beachtet, weil die Leute nur auf die Neuerungen schauen«, log sich hinterher der **Vegas**-Designer J.P. Cambiotti das Desaster schön. **FAB**

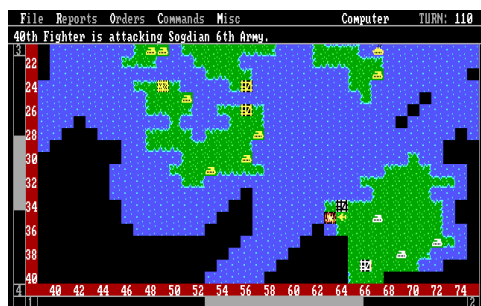
Die bewaffneten Rainbows kriegen die **Tür** nicht auf.



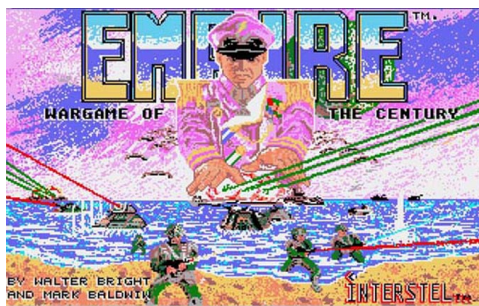
HALL OF FAME

Empire Wargame of the Century

Vor 21 Jahren schickte dieser Klassiker der Rundenstrategie Imperien in den Krieg – und eroberte die Welt der Computer.



Die Computer-KI greift mit einer **Flugzeugstaffel** unsere Bodentruppen in der Nähe einer unserer besetzten Großstädte an.



Etwas farbenreicher als die hässliche MS-DOS-Variante sah das **Eröffnungsbild** von Empire auf dem Atari ST aus.



In den eroberten **Städten** werden neue Einheiten produziert. Die Armee ist dabei die einzige Landeinheit des Spiels.

DVD XL
Video-Special

Kriege beschäftigen Computer-Spieler seit den frühesten Jahren des Mediums. Einer der ersten, damals noch analogen Computerspiele Anfang der 50er-Jahre **Tic-Tac-Toe** – im Grunde eine simple Eroberungssimulation. **Spacewar** von 1962 drehte sich, der Name verrät es, um den Krieg im Weltraum, genauer gesagt um den Kampf zwischen zwei Raumschiffen. Mit dem Schreckgespenst eines »militärisch-industriell-medialen Komplexes«, vor dem die Anti-Spiele-Hetzschrift »Der Kölner Aufruf« Ende 2008 polemisch warnte, hat der Krieg in Spielen trotzdem selten etwas zu tun, auch wenn Computerspiele zunächst eine Randerscheinung des technologischen Geschehens waren und dieser Fortschritt gerade im elektronischen Bereich vom Militär ausging.

Die Kriege in kommerziellen Spielen sind ein erzählerisches Mittel zum Zweck, denn Spiele bestehen aus einer Aneinanderreihung von Aktionen, und im Feldzug braucht es davon viele. So viele, dass **Empire: Wargame of the Century**, der erste Klassiker der Rundenstrategie, die Amiga-, DOS- und C64-Jünger manchmal wochenlang vor den Monitor fesselte – wohlgerneht für eine einzige Partie gegen Freunde oder gegen den Computer.

schlägt

Bis zu drei Fraktionen treten in **Empire** Runde um Runde in den erbitterten Kampf um die Herrschaft über eine Welt aus 6.000 quadratischen Spielfeldern. Wer keine der vordefinierten Landschaften nutzen möchte, erstellt per Zufallsgenerator neue Umgebungen aus Wasser- und Bodenflächen. Einen Basisbau gibt es nicht, stattdessen gilt es, mit der eigenen Armee die Karte aus dem Dunkel aufzudecken und die neutralen oder feindlichen Städte zu erobern. Nur dort werden neue Panzer, Flugzeuge und Schlachtkreuzer produziert. Auf komplexere Spieloptionen wie Einheiten-Verbesserungen, Erfahrungspunkte oder Umgebungseinflüsse musste man damals allerdings noch verzichten. Trotzdem wird **Empire** bald kompliziert, denn die Zahl der Truppen wächst schnell an, und fast jede Einheit will pro Runde einen Befehl zugewiesen bekommen. U-Boote müssen in Feindesgewässer geschickt werden, Transportschiffe warten auf Ladung, und wer seine Flugzeuge zu lange in der Luft lässt, sieht bald nur noch eine kurze Pixelexplosion – Absturz und Totalverlust. Allgemeine Richtungsanweisungen und Patrouillenbefehle sorgen für dezenten Komfort, trotzdem nehmen einzelne Runden nach etwa 300 Spielzügen leicht eine halbe Stunde für Planung und Truppenbewegung in Anspruch. Wie beim Schach sollte jeder Schritt überlegt und im Voraus geplant sein.

Imperien versinken, Zivilisationen erblühen

Die frühen **Empire**-Versionen entwickelte der Programmierer Walter Bright allein, eine grafische Benutzeroberfläche mit pixeligen Einheitsensymbolen und Maussteuerung fehlte darin. Diese lieferte Mark Baldwin für die erste kommerzielle Fassung des Spiels nach, die 1988 mit dem Untertitel **Wargame of the Century** für fast alle gängigen Spieleplattformen erschien. Seitdem vergrößerten einige Nachfolger die Spielwelt und führten neue Einheiten und bessere Grafiken ein. Die Faszination und damit auch den Kultstatus des Originals erreichten die Neuauflagen jedoch nie, auch weil es inzwischen hübsche, variantenreiche und vor allem komfortable Alternativen wie **Civilization** oder **Battle Isle** gab. **CHS**

Deswegen legendär

- teils wochenlange Partien mit bis zu zwei Mitspielern oder gegen die KI möglich
- Kontrolle über hunderte Einheiten
- riesige, zufallsgenerierte Welten
- legte wichtige spielerische Grundlagen für Titel wie Civilization oder Battle Isle

EMPIRE: WOTC

RUNDENSTRATEGIE

PUBLISHER Interstel
ENTWICKLER Walter Bright / Mark Baldwin
QUELLE www.classicempire.com
SPRACHE Englisch

ORIGINALRELEASE 1988
CA. PREIS kostenlos
USK –



HARDWARE MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM, Windows (DOSBox)
SO LÄUFT'S Das Spiel läuft problemlos mit DOSBox. Es gibt auch eine angepasste Fassung für Windows XP oder Vista.

FAZIT Der Urknall der digitalen Rundenstrategie.

**Daniel Visarius**

ärger sich über Vista auf seinem Büro-PC, das den Explorer nicht mehr automatisch startet. Es wird Zeit für Windows 7.

**Florian Klein**

will sich einen 24-Zoll-TFT kaufen und kann sich nicht zwischen einem günstigen TN-Gerät und einem mit IPS- oder VA-Panel entscheiden.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Hardware-Trends 2009	139
Grafikkarten	140
Prozessoren, Mainboard & Speicher	142
Internet, Windows & Co.	144
Notebooks	146
Monitore	148

Test des Monats

22-Zoll-TFTs unter 200 Euro ...	150
---------------------------------	-----

Tool des Monats

Videos zur Konsole streamen mit PS3 Media Server	154
--	-----

Tests

Neue AMD-Prozessoren: Phenom II X4 für AM3 und DDR3-Speicher	152
Headset: Steelseries 5H V2	154
Soundkarte: Auzentech X-Fi PCIe	154
Notebook: MSI GT627	155
Maus: Microsoft Sidewinder X8	155
Gehäuse: Antec Sonata Elite	155

Service

Techtelmechtel	156
Einkaufsführer	158

Hardware & News

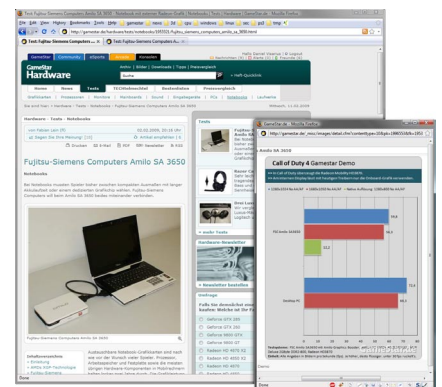
GameStar voll im Trend

DirectX 11, günstige TFTs und neue Phenoms.

Die Cebit steht vor der Tür: Vom 3. bis 8. März öffnet die weltgrößte IT-Messe wieder ihre Pforten. Daniel, Florian und Hendrik werden nach Hannover reisen, um sich durch Schnee, Eis und überfüllte Messehallen zu den spannendsten Produktneuheiten vorzukämpfen. Im Vorfeld dieses Großereignisses nehmen wir die Tops und Flops des Jahres schon einmal vorweg: Unser Schwerpunkt **Hardware-Trends 2009** beleuchtet die aktuellen Entwicklungen im Bereich Spiele-Hardware. Die Themen: DirectX-11-Grafikkarten, neue CPUs, schnelleres Internet, besseres Windows, kleinere Notebooks und große TFTs.

Außerdem hat Hendrik ein **Vierpack 22-Zoll-TFTs** unter 200 Euro getestet und war überrascht: Selbst zum Sparkurs gibt es mittlerweile voll spieletaugliche und gut ausgestattete TFTs – aber auch die typischen Billigheimer. Florian wurde derweil von AMDs neuen

Phenom II X4-Prozessoren mit Unterstützung für DDR3-RAM (etwas) enttäuscht. Das lag aber nicht an den Chips an sich, sondern an der Produktpolitik: Die neuen Modelle takteten langsamer als die von uns bereits getesteten Varianten für den Sockel AM2+. Erst im April folgen die hoch getakteten Phenoms für DDR3-Arbeitsspeicher. **DV**



Auf GameStar.de unter ▶ **Quicklink: 5987** lesen Sie den Test des **ersten Notebooks mit externer Radeon-Grafik**.

Erstes Core-i7-Mainboard unter 200 Euro

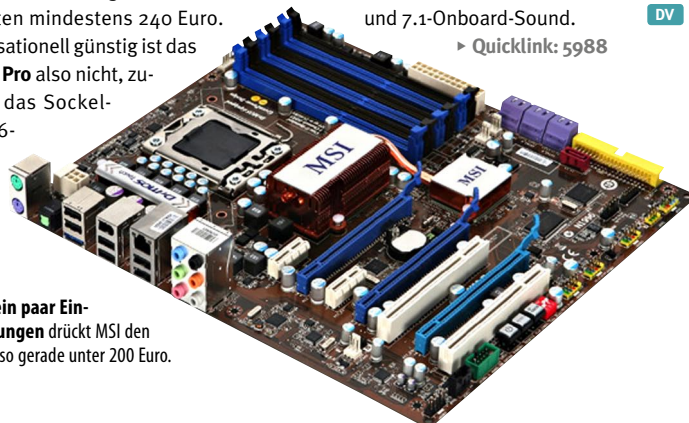
Nur 1 Prozent der verkauften Intel-Prozessoren stammt aus der Core-i7-Serie. Unter anderem deshalb, weil passende Boards und DDR3-Speicher sehr teuer sind.

Mit dem **X58 Pro** will MSI ein preiswerteres Mainboard für Core-i7-Prozessoren anbieten. Der Hersteller spricht in seiner Pressemitteilung von einem »Knüllerpreis von unter 200 Euro«. Andere Core-i7-Hauptplatinen beginnen bei 210 bis 220 Euro, die voll ausgestatteten Modelle kosten mindestens 240 Euro. Sensationell günstig ist das **X58 Pro** also nicht, zumal das Sockel-1366-

Mainboard nur Crossfire unterstützt. Das SLI-Zertifikat von Nvidia kostet viel Geld und fällt damit dem Rotstift zum Opfer. Die Ausstattung stimmt dafür: dreimal PCIe 16x, je zweimal PCIe 1x und PCI, siebenmal SATA, zwölfmal USB sowie GBit-Netzwerkanschluss und 7.1-Onboard-Sound. **DV**

▶ **Quicklink: 5988**

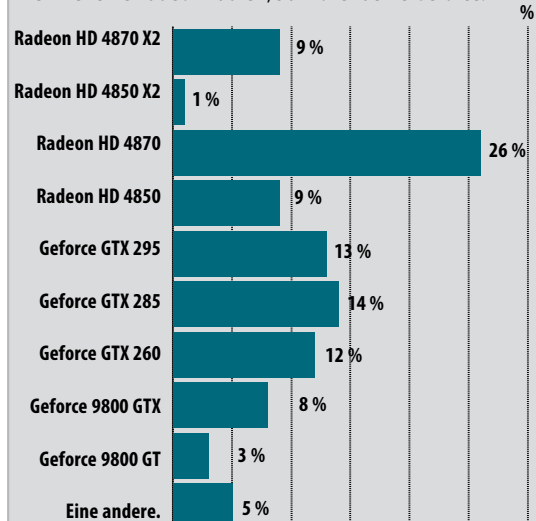
Mit ein paar **Einsparungen** drückt MSI den Preis so gerade unter 200 Euro.



Grafikkarten-Kauf

Trotz Nvidias starken GeForce GTX 295 und GTX 285 will die Mehrheit der GameStar-Leser eine Radeon HD 4870.

Gut ein Viertel plant die Anschaffung des Preis-Leistungs-Siegers Radeon HD 4870. Insgesamt wollen 45 Prozent der Umfrage-Teilnehmer eine Radeon kaufen, 50 Prozent eine GeForce.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 656 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 260 220 €	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 9950 160 € X3 8750 110 €	II X4 810 175 € II X4 920 175 € II X4 940 210 €
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 260 € 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.

9800 GTX+ bald GTS 250

Nvidia setzt das fröhliche Produkte umtaufen fort: 9800 GTX+ und 9800 GT werden zur Geforce-GTS-Serie.

Nach den billigen Einsteigerkarten tauft Nvidia zur Cebit auch die Geforce 9800 GTX+ und die 9800 GT um. Die neuen Namen GTS 250 und GTS 240 orientieren sich an dem bereits bekannten Schema der GTX-200-Serie. Statt der Leistungseinordnung über die vierstellige Zahlenreihe mit Buchstabenkürzel gibt nun »GTS« die grundsätzliche Leistungsklasse an, je höher die nachfolgende Zahl, desto schneller. »GTX« steht dabei für Mittel- und Oberklasse. **DV**



Der dritte Name für die 8800 GT ist GTS 250.



Den schlanken LCD2690WUXi² verkauft NEC in weiß und schwarz.

Schickes 26-Zoll-TFT von NEC

1920x1200 Pixel auf einem IPS-Panel und viel Verstellmöglichkeiten.

Mit seinem neuen 26-Zoll-TFT LCD2690WUXi² richtet sich NEC offiziell an professionelle Anwender. Statt eines günstigen TN-Panels verbaut der Hersteller ein

hochwertiges IPS-Panel, das bei der Bildqualität überlegen ist. Die Blickwinkel gibt NEC mit fast 180° an, ein Sensor regelt die Hintergrundbeleuchtung in Abhängigkeit von den gegebenen Lichtverhältnissen. Die Reaktionszeit liegt bei 8 ms, sollte für Spiele damit

schnell genug sein. Anschluss an den PC findet das 2690WUXi über zwei DVI- und einen VGA-Eingang. Das TFT lässt sich in der Höhe verstellen und um 90° drehen. Im stolzen Preis von 1.050 Euro ist eine dreijährige Garantie enthalten. **DV**

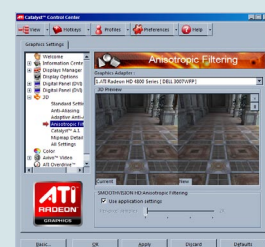
►Quicklink: 5978

Radeons ohne anisotropen Texturfilter

Seit der Catalyst 8.12 vom Dezember streikt der anisotrope Texturfilter unter DirectX 10.

Der anisotrope Texturfilter hübscht weit entfernte Texturen erkennbar auf, ohne dabei dafür allzu viel Leistung zu brauchen. Seit dem Radeon-Referenztreiber Catalyst 8.12 vom Dezember streikt allerdings die entsprechende Einstellung, wenn es sich um ein DirectX-10-Spiel handelt – egal welchen Modus Sie einstellen, der

Treiber überlässt dem Spiel die Konfiguration des anisotropen Filters. Bei Titeln, die im Optionsmenü einen eigenen Schalter anbieten, lässt sich das Problem umschiffen, indem Sie AF an dieser Stelle aktivieren. In Programmen wie **Crysis Warhead**, die nur per Treiber zu AF gezwungen werden können, müssen Sie sich verhältnismäßig matschige Texturen anschauen. Laut AMD soll der Fehler im Catalyst-Treiber 9.2 behoben sein, aktuell ist die Version 9.1. **DV**



Ohne Einstellung im Spiel kein AF.

Schwerpunkt-Inhalt

Grafikkarten	140
Prozessoren, Mainboards & Speicher	142
Internet, Windows & Co.	144
Notebooks	146
TFT-Monitore	148

Hardware-Trends 2009

AMD macht mit dem Phenom II X4 Druck auf Intel – der Mittelklasse-Core i5 kommt erst im Herbst. Fast zeitgleich starten ATI und Nvidia die DirectX 11-Generation. Mobilem Spielen und Physik bleibt auch 2009 der Durchbruch verwehrt.

Das neue Jahr wird turbulent: AMD und Nvidia rüsten ihre DirectX-10-Grafikkarten bis Mitte des Jahres noch einmal auf, nur um wenig später die DirectX-11-Generation von der Leine zu lassen. Intel verschiebt wegen der Weltwirtschaftskrise den Start seiner neuen Mittelklasseprozessoren **Core i5**, während AMD mit dem starken **Phenom II X4** Marktanteile zurückholt. Außerdem: Breitband-Internet wird immer schneller, Notebook-Grafikkarten bleiben aber nicht austauschbar und mangels einheitlichem Standard kommen auch Physik-Effekte wieder nicht aus den Puschken. Für diesen Schwerpunkt haben wir die relevanten Hardware-Trends des Jahres 2009 recherchiert und verraten Ihnen, welche Neuheiten Sie wirklich brauchen.

Dunkle Vorzeichen

Die Rezession der Weltwirtschaft zerschlägt auch den Technologieherstellern die Bilanzen. AMD machte im vierten Quartal höhere Verluste als Umsätze und feuert 10 Prozent der Mitarbeiter weltweit. Bei Intel sieht es nicht viel besser aus: Der Gewinn brach in den letzten drei Monaten des letzten Jahres um 90 Prozent ein, der

Umsatz um fast ein Viertel. Auch der Absatz von Grafikkarten ist im letzten Quartal um über ein Drittel zurückgegangen. Nach Einschätzung der betroffenen Firmen sowie Marktforscher dürfte die Durststrecke noch mindestens ein halbes Jahr andauern. Prompt tauchen auch wieder Gerüchte über eine existenzbedrohende Finanzsituation bei AMD auf. Nur gut, dass das Unternehmen mit der Radeon-HD-4800-Serie Geld verdient und der **Phenom II X4** wie eine Bombe einschlägt.

Neue Technologien

Zumindest aus der technologischen Perspektive wird 2009 ein spannendes Jahr: Kurz vor Weihnachten werden AMD und Nvidia gleichzeitig mit ihren Radeon- und GeForce-Grafikkarten die **DirectX 11**-Generation starten. **DirectX 11** erscheint zwar erst einige Monate später als Teil von **Windows 7**, aber schon beim Wechsel von DirectX 9 zu DirectX 10 gab es die passende Hardware vor der entsprechenden Schnittstelle. Immerhin hat Microsoft dazugelernt: Einen Zwang zum Wechsel von Vista zu **Windows 7** wird es nicht geben – **DirectX 11** kommt auch für Windows Vista

(wahrscheinlich als Teil der nächsten großen Patch-Sammlung, dem Service Pack 2). Mit **DirectX 11** optimiert Microsoft die Programmierschnittstelle auf Mehrkernprozessoren. Und der neue Shader-Typ »Compute« gibt Spieleentwicklern endlich eine Möglichkeit zur einheitlichen Physikprogrammierung an die Hand.

Die vielen Konsolenumsetzungen werden die Adaption von **DirectX 11** nicht beschleunigen, sondern bremsen. Längst haben Spiele-PCs die aktuelle Konsolengeneration bei der Leistungsfähigkeit überholt. Weil die Konsolen aber oft die Hauptentwicklungsplattform sind, sparen sich viele Studios den Aufwand, auf den PC zu optimieren – das wird sich wohl auch in Zukunft kaum ändern.

Schnelleres Internet

Hochauflösende Videos und immer aufwändigere Internetseiten brauchen viel Bandbreite. Vor allem, wenn über die gleiche Lei-

tung auch noch Telefongespräche und Fernsehen übertragen werden – die Internet-Provider nennen dies Triple Play. Bis 2018 will die Bundesregierung deshalb gemeinsam mit der Industrie den Ausbau von schnellen Breitbandverbindungen forcieren. Statt der bisher über DSL maximal möglichen 16 MBit/s (Kabel bis zu 30 MBit/s) soll jeder Bundesbürger über einen 50 MBit/s schnellen Internetzugang verfügen.

Die steigenden Bandbreiten werden den digitalen Vertrieb von PC-Spielen weiter etablieren. Die Publisher ziehen diesen Weg ohnehin vor, weil sie so die Raubkopien einzudämmen glauben und nebenbei versuchen, den Gebrauchtmärkte trocken zu legen. Stichwort Aktivierung. Dass die Kontrolle über den Wiederverkauf in Deutschland illegal ist, ignoriert die Industrie (die meisten Betroffenen sparen sich aufgrund des geringen Streitwerts, also dem Kaufpreis, eine Klage). **DV**



Fazit Das GameStar-Trendbarometer fasst die neuen Entwicklungen am Ende jeder Meldung noch einmal zusammen. Pfeil oben: top! Pfeil rechts: erstmal abwarten. Pfeil unten: Das wird mit Sicherheit nichts!

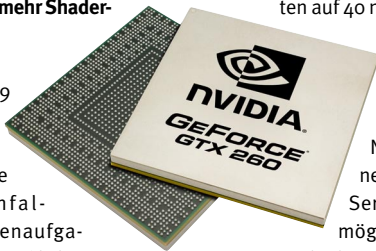
Grafikkarten 2009

Bis Mitte des Jahres beschleunigen AMD und Nvidia ihre DirectX-10-Grafikkarten nochmals. Gegen Ende des Jahres startet dann die DirectX-11-Generation.

Noch mehr Shader

Die letzte DirectX-10-Generation ist im Anmarsch. Der 40-nm-Fertigungsprozess schafft zusätzlichen Platz für noch mehr Shader-Einheiten.

Seit DirectX 9 erledigen Shader-Prozessoren die meisten anfallenden Rechenaufgaben in einem Grafikchip – je mehr Shader, desto schneller! Seitdem geraumer Zeit wird fast die gesamte Grafikkartenpalette auf dem Markt in 55-nm-Strukturen gefertigt. Besonders die vergleichsweise großen GeForce-Chips operieren damit aber bereits am technischen Limit. In den Labors arbeiten AMD und Nvidia deshalb an Grafikprozessoren für den 40-nm-Fertigungsprozess. Der braucht weniger Strom, spart bei gleich vielen Shader-Einheiten einiges an Material oder bringt auf gleichem Platz mehr Recheneinheiten unter, um die Spieleleistung zu steigern. Genau darauf wird es hinauslaufen: Der RV790 genannte Nachfolger der Radeon HD 4800 (RV770) könnte statt bisher 160 Shader-Einheiten volle 192 Rechenwerke besitzen. Den



Markteintritt erwarten wir im ersten Halbjahr. Nvidia wird zunächst seine Einsteiger- und Mittelklasse-Karten auf 40 nm trimmen. Womöglich erst im dritten Quartal dieses Jahres gehen die Nachfolge-Platinen der High-End-Serie GTX 200 mit möglicherweise 480 statt 240 Shader-Einheiten an den Start (Codename GT214).

Beide Hersteller bereiten mit ihren 40-nm-Platinen den Boden für die ersten DirectX-11-Modelle. Der Wechsel des Fertigungsprozesses läuft bei bekannten Chips in der Regel problemloser ab als mit einer komplett neuen Recheneinheit.

Fazit Dank kleinerer Fertigungsstrukturen und somit mehr Shader-Einheiten dürften Radeon HD 4900 und die neuen GeForce-Modelle deutlich schneller werden als aktuelle Grafikkarten. Der Stromverbrauch wird jedoch vermutlich nicht fundamental sinken – der Konkurrenzkampf zwischen AMD und Nvidia fordert maximal mögliche Leistung.



News-Flash

- **SLI & Crossfire:** Grafikkarten-Verbünde setzen sich auch 2009 wegen ihrer zahlreichen Nachteile (Strombedarf, Kosten, Mikroruckler) nicht durch.
- **Stromverbrauch:** Trotz Energie- und Finanzkrise fressen High-End-Karten bis zu 300 Watt. Daran ändert sich trotz Versprechen durch die Industrie auch 2009 nichts.
- **100-Euro-Karten:** Das Einsteigersegment wird 2009 noch stärker.
- **GDDR5-Speicher:** 2009 kommt der rasend schnelle GDDR5-Speicher auf breiter Front zum Einsatz.
- **Kühler:** Immer mehr Spieler tauschen den Referenzlüfter gegen ein leiseres Exemplar aus dem Zubehörhandel.

In & Out 2009



Mehr Leistung fürs Geld: Der Preiskampf drückt die Kosten. Bis Mitte des Jahres erscheinen neue Mittelklasse-Karten bis 200 Euro, die mehr Leistung pro Euro als jemals zuvor liefern werden.



AGP: 2009 ist AGP endgültig tot. Weder passende Grafikkarten noch entsprechende Prozessoren sind den Herausforderungen neuer Spiele gewachsen.

Intels Grafikkarte

Ende 2009 kommt nach langer Pause wieder eine Grafikkarte von Intel. Neben traditionell programmierten Spielen soll Larabee auch Raytracing unterstützen.

Das Raytracing-Konzept ist mindestens so alt wie das aktuell in Spielen eingesetzte Rasterisierungsverfahren, aber in der Theorie deutlich leistungsfähiger: Vereinfacht ausgedrückt schickt die Engine vom Punkt der Betrachterkamera pro Auflösungspixel einen Strahl in die Szene. Trifft dieser Strahl auf ein Objekt, wird die Texturfarbe ausgelesen. Berührt der Strahl ein lichtdurchlässiges Material, dann wird die physikalisch korrekte Brechung oder Reflexion berechnet und der Strahl folgt diesem Weg, bis er schließlich wieder auf eine Textur trifft. Aus der Farbe dieser Textur und dem ablenkenden Objekt bildet die Engine den Farbwert des betreffenden Pixels. So lassen sich Effekte realisieren, die mit bekannter Hardware gar nicht oder nur langsam dargestellt werden können.

Fazit Spiegelpaläste, eine allumfassende globale Beleuchtung und extreme Polygonzahlen – Raytracing könnte die Echtzeit-Grafik revolutionieren. Zumindest liefert Intel seine Larabee-Grafikkarte Ende 2009 an Entwickler. Endkunden werden vor 2010 allerdings nicht zugreifen können.



2,0 GByte Videospeicher



GTA 4 mit seinen zahlreichen Objekten bei großer Sichtweite profitiert als eines der ersten Spiele spürbar von 1,0 GByte Grafikspeicher.

Der Traum von Epic-Boss Mark Reign geht in Erfüllung: Bis Ende 2009 werden 2,0 GByte Videospeicher vermutlich neuer Standard.

Schon weit vor dem Release seines **Unreal Tournament 3** (2007) forderte Mark Reign Grafikkarten mit 2,0 GByte Videospeicher. In diesem Jahr werden neue Grafikkarten zunehmend mit dieser Menge RAM ausgerüstet. Schon jetzt erreicht die Zwei-Chip-Platine Radeon HD 4870 X2 diese Marke – allerdings mit »lediglich« 1,0 GByte pro Grafikchip. Der Videospeicher beeinflusst die Spieleleistung bei extrem feinen Texturen, hohen Auflösungen und

Kantenglättung. Je größer das Speichervolumen, desto mehr Details sind möglich.

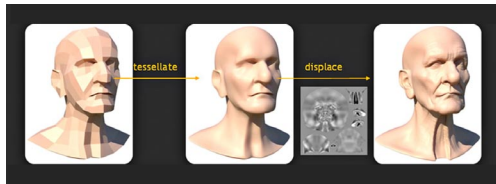
Allerdings muss eine 2,0-GByte-Karte auch schnell genug sein: Rechnet der Chip zu langsam für den anfallenden Texturberg, nutzt auch ein üppiger Videospeicher nichts.

Fazit Schönere Texturen, größere Welten, höhere Auflösungen – der maximale Videospeicher verdoppelt sich deshalb in diesem Jahr von 1,0 auf 2,0 GByte. Karten mit weniger als 512 MByte sollten Sie auf keinen Fall mehr kaufen.



DirectX-11-Grafikkarten

Spätestens Anfang 2010 wird DirectX 11 mit dem Vista-Nachfolger Windows 7 erscheinen. Kompatible Grafikkarten dürften Weihnachten 2009 im Laden stehen.



Tesselation erzeugt aus grobschlächtigen Polygonmustern lebensnahe Objekte.

Das Wichtigste zuerst: DirectX 11 erscheint nicht nur für Windows 7, sondern auch für Windows Vista (nicht aber für XP). Die neue Version nutzt Mehrkernprozessoren effizienter: Bisher waren zwar einige Spiele und die Grafikkarten-Treiber auf mehr als einen Rechenkern ausgelegt, die DirectX-Schnittstelle verharnte hingegen im Single-Core-Modus. Toll: Von den Multi-Core-Optimierungen werden auch DirectX-10-Grafikkarten profitieren.

Auf optischer Seite unterstützt DirectX 11 erstmals »Tesselation«. Damit lassen sich Objekte dynamisch mit zusätzlichen Polygonen versehen, um etwa Charaktermodelle in unmittelbarer Nähe zum Spieler detailreicher darzustellen als in der Ferne. Nebenbei wird die zur Verfügung stehende Rechenleistung besser ausgenutzt. Darüber hinaus bringt DirectX 11 noch einen neuen Shader-Typ namens »Compute« mit. Dessen vorrangiges Einsatzgebiet im Spieleumfeld dürfte Physik werden. Seit die Eckdaten von DirectX 11 feststehen, arbeiten AMD und Nvidia an passenden Grafikchips (GT300 beziehungsweise RV870). Wir erwarten die ersten Modelle im vierten Quartal 2009.

Fazit DirectX 11 entwickelt DirectX 10 und 10.1 weiter. Bis Entwickler die neuen Funktionen in grafisch aufregende Szenarien umsetzen, feiern wir aber schon Weihnachten 2010.

40

Nur **40 nm** messen die Leiterbahnen in den kommenden Grafikchips von AMD und Nvidia. Das ist **70.000 Mal** dünner als ein menschliches Haar und nur mit hochempfindlichen Mikroskopen zu erkennen.

Spiele in 3D

Das menschliche Auge sieht auf herkömmlichen Monitoren nur zweidimensional. 2009 will Nvidia die totgegläubte 3D-Brille wieder beleben.



Egal wie spektakulär moderne PC-Spiele auch aussehen, echte räumliche Tiefen sind letztlich Fehlanzeige. Zwar sind die Spieldaten an und für sich dreidimensional, bei der Darstellung auf dem Monitor gehen diese Informationen jedoch verloren – das Auge nimmt nur noch Höhe und Breite wahr. Bis die Wissenschaft echte 3D-Monitore zur Marktreife entwickelt hat, will Nvidia mittels einer Brille in die dritte Dimension vordringen. Zur CeBIT im März sollen Nvidias **Geforce 3D Vision** genannte Gläser auch in Europa zu kaufen sein. Wesentlicher Unterschied zum identischen Konzept der Riva-TNT-Ära (um 2000) ist die flimmerfreie Darstellung. Allerdings funktioniert die Nvidia-Brille nur an Geforce-Karten und auf neuen 120-Hz-Monitoren. Samsungs **2233RZ** kommt im April für 300 Euro in den Handel und kostet damit 50 Prozent mehr als ein einfacher 22-Zöller – Nvidia hatte lediglich 15 Prozent Aufpreis versprochen. Die Brille selbst schlägt mit 200 Euro zu Buche. Für Interessierte mit gut gefülltem Geldbeutel ist **Geforce 3D Vision** dennoch die erste Wahl, weil andere von uns getestete Verfahren wie etwa beim Zalman-Monitor **ZM-M220W** bisher nicht vernünftig funktionieren.



Screenshots oder Videos können den 3D-Eindruck leider nicht rüberbringen. Wie in dieser Fotomontage ragen Elemente aber scheinbar aus dem Bild heraus – beeindruckend!



Fazit Der 3D-Effekt ist beeindruckend! Ob sich die Nvidia-Technik aber trotz des hohen Paketpreises von 500 Euro durchsetzt, bezweifeln wir. Radeon-Grafikkarten werden nicht unterstützt.

Physik-Spiele

Mirror's Edge zeigt es: Auch 2009 kommt Physik in Spielen nicht über ein paar optische Schmankerl hinaus. Zu viele Konzepte zanken sich um die Programmierer, keines davon funktioniert systemübergreifend. Ob DirectX 11 Besserung bringt?

Im Kampf um die Physikberechnung in Spielen steht Nvidia mit PhysX auf Geforce-Grafikkarten derzeit am besten da. Dennoch konnte sich die Technologie noch nicht durchsetzen. Spieleentwickler sparen sich gerne den zusätzlichen Aufwand, weil Radeon-Karten nicht profitieren und damit nur gut die Hälfte aller potenziellen Käufer. Zwar läuft PhysX auch auf dem Hauptprozessor und somit zumindest theoretisch auf jedem Spiele-PC, ist dort aber oft zu langsam. Eine echte, wirklich spielrelevante Physik liegt also auf Eis: Solange diese Effekte nicht überall funktionieren, werden sich Entwickler auf ein paar optische Physikspielereien wie in **Mirror's Edge** beschränken. Selbst wenn AMD in diesem Jahr seine Grafikkarten auf Havoc optimieren sollte – beide Verfahren sind inkompatibel. Vor 2010 wird es deshalb kein Top-Titel komplexe Physik-Rätsel auffahren, gesponsorte Engine-Demos wie **Cellfactor** einmal ausgenommen. Glaubwürdige, auf Einwirkungen des Spielers intensiv reagierende Welten erwarten wir frühestens gegen Ende 2010. Denn erst mit DirectX 11 (Anfang 2010, siehe Meldung) werden Entwickler sowohl Geforce- als auch Radeon-Karten identisch ansprechen können, um Physikeffekte zu berechnen. DV



Die **vielfach angepriesenen Physik-Effekte** von Mirror's Edge beschränken sich auf etwas splitterndes Glas und sanft wogende Vorhänge.



Fazit Ohne branchenübergreifenden Physikstandard bleibt das Thema auch 2009 in den Kinderschuhen. Erst 2010 werden sich mit DirectX 11 mehr Spieleentwickler mit komplexen Physikeffekten auseinandersetzen.

CPU, Mainboards & Speicher 2009

AMD und Intel kämpfen 2009 mit schnellen, sparsamen und günstigen **Quad-Core-CPU**s um Marktanteile. Ende des Jahres erscheinen dann **Strom sparende 32-Nanometer-Varianten**.

Multi-Core-Spiele

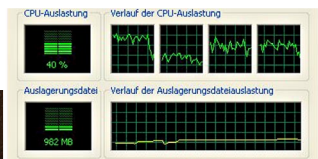
Dual-Core-CPUs genügen 2009 meist noch für flüssigen Spielspaß – immer häufiger aber nur mit Einschränkungen. Denn zunehmend mehr Titel profitieren von modernen Triple- und Quad-Core-CPU.

Waren Titel, die nicht nur zwei, sondern auch drei oder vier Rechenkerne für mehr Leistung nutzen, vergangenes Jahr noch Einzelfälle, zeigen sich 2009 immer mehr Multi-Core-Spiele am Horizont. Zum einen können Entwickler mittlerweile auf eine ausreichende Verbreitung ent-

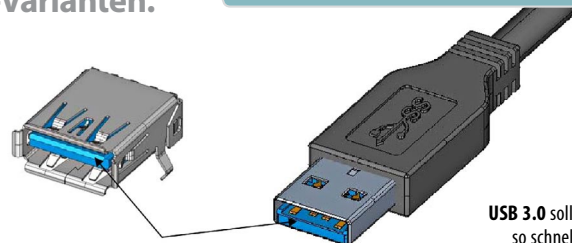
sprechender Prozessoren in Spiele-PCs vertrauen. Zum anderen tragen auch die häufigen Umsetzungen von Konsolenspielen zum Multi-Core-Trend bei, denn Playstation 3 und Xbox 360 nutzen beide mehr als zwei Rechenkerne. Prominentestes Beispiel 2008 war der Verkaufsschlager **GTA 4**, der in den Systemvoraussetzungen für den PC eine Triple- oder Quad-Core-CPU empfiehlt. In der Praxis bestätigte sich die Empfehlung – mit drei oder besser noch vier Rechenkernen läuft der Blockbuster in fordernden Spielszenen spürbar flüssiger.

Da auch in den kommenden Monaten viele Konsolenumsetzungen für den PC erscheinen, lohnt sich 2009 auf jeden Fall ein potenter Prozessor mit mehr als zwei Kernen.

Fazit Waren mehr als zwei Rechenkerne vergangenes Jahr nur eine empfehlenswerte Aufrüstoption, sollten Sie dieses Jahr auf keinen Fall mehr darauf verzichten – 2009 spüren Sie die zusätzliche Leistung in immer mehr Titeln.



Viele Fußgänger und Fahrzeuge sowie das ständige Nachladen in **GTA 4** fordern selbst Quad-Core-CPU bis ans Limit.



USB 3.0 viel schneller

USB 3.0 soll gut zehnmal so schnell wie USB 2.0 werden und nutzt dabei die gleichen Stecker, allerdings mit vier zusätzlichen Leitungen.

Nachdem im November die Spezifikationen für **USB 3.0** festgelegt wurden, können die Hersteller nun entsprechende Geräte entwickeln – ob diese noch 2009 erscheinen, ist aber fraglich.

Externe Festplatten, MP3-Player und selbst manche Digitalkameras protzen mittlerweile mit Speicherkapazitäten im zweistelligen Gigabyte-Bereich. Entsprechend lange warten Sie auf Dateitransfers über die allgegenwärtige, aber betagte USB-2.0-Schnittstelle. Denn die schafft unter Idealbedingungen maximal etwa 30 MByte pro Sekunde. Diesen Flaschenhals soll USB 3.0 beseitigen. So steigt die maximale Datenrate um gut das Zehnfache, zwischen 300 und 400 MByte pro Sekunde sollen drin sein. Außerdem kann USB 3.0 mehr Strom für die angeschlossenen Geräte liefern – ein Stromanschluss für externe Festplatten könnte damit der Vergangenheit angehören. Bis es so weit ist, dauert es aber noch – zwar erscheinen erste Geräte noch dieses Jahr, eine breitere Auswahl gibt's aber erst 2010.

Fazit Zwar haben sich die Hersteller endlich auf einen gemeinsamen Standard geeinigt, bis **USB 3.0** Einzug in die Wohnzimmer hält, vergeht aber noch ein Jahr. Die gute Nachricht: **USB 3.0** ist voll abwärtskompatibel, nur für Mini-USB-Anschlüsse gibt's neue Stecker.



Phenom II für AM3



Die ersten Phenom-II-CPU mit drei und vier Rechenkernen für den **Sockel AM3** kommen dieser Tage in den Handel.

Der kürzlich eingeführte **Phenom II** macht Intels **Core-2-CPU**s mächtig Konkurrenz. Zahlreiche neue Modelle sollen **AMD** weitere Marktanteile zurückgewinnen.

Seit Anfang des Jahres liefert sich AMDs Phenom II ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit Intels Platzhirsch Core 2. Allerdings bietet Intel momentan noch wesentlich mehr Auswahl. Der Phenom II bekommt in Kürze aber Zuwachs: So tauchen schon diesen Monat ein günstiges Triple- und ein Quad-Core-Modell in den Läden auf (siehe Test auf Seite 152). Dazu gesellen sich weitere Drei- und Vierkern-CPU in den kommenden Monaten. Auch neue Athlon 64-X4- und X3-Prozessoren sind als günstige Einstiegsmodelle für weit unter 100 Euro ge-

plant, ihnen fehlt im Gegensatz zu den Phenom-II-Modellen aber der L3-Cache, was sie für Spieler uninteressant macht. Eine Gemeinsamkeit haben alle kommenden AMD-CPU: Sie passen in den neuen Sockel AM3 und unterstützen DDR3-RAM. Alle AM3-CPU laufen aber auch in vorhandenen AM2(+) Mainboards mit DDR2-Speicher – sehr aufrüfstfreundlich!

Fazit Mit hoher Rechenleistung, moderatem Stromverbrauch und sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis sowie einfacher Aufrüstbarkeit liegen die **Phenom-II-CPU**s dieses Jahr voll im Trend.



News-Flash

- **6 oder 8 Kerne:** 2009 bleibt das Jahr der Quad-Core-CPU's. Erste Prozessoren mit sechs oder gar acht echten Cores schaffen es dieses Jahr voraussichtlich nicht mehr in die Spiele-PCs.
- **8,0 GByte RAM:** Die günstigen Preise verleiten manchen dazu, seinem Spiele-PC üppige 8,0 GByte RAM zu spendieren. In Spielen bringt das 2009 allerdings noch keine Vorteile – Anwendungen können aber profitieren.

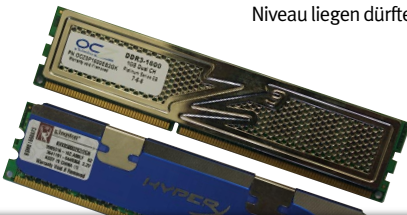
758.000.000

758 Millionen Transistoren tummeln sich auf AMDs Phenom II, der Vorgänger-Phenom hatte nur 463 Millionen. Den größten Anteil daran hat der von 2,0 auf 6,0 MByte angewachsene L3-Cache-Speicher.

DDR3-Speicher wird günstiger

Knapp zwei Jahre nach Markteinführung setzt sich DDR3-Speicher dieses Jahr langsam auf breiter Front durch. Hauptgrund ist die steigende Verbreitung in Komplett-PCs mit Intels Core i5/i7 und AMDs Phenom II.

Im Vergleich zu DDR2-RAM bietet DDR3 einige Vorteile: So verbrauchen DDR3-Module etwa 30 Prozent weniger Strom. Außerdem verdoppelt sich die maximal mögliche Datentransferrate. Mit der höheren Transferkapazität geht aber keine entsprechende Verkürzung der Latenzen, also der Antwortzeiten des RAMs auf Anfragen des Prozessors, einher. Da die CPU so im Schnitt länger auf Daten aus dem Arbeitsspeicher warten muss, ist DDR3-Speicher trotz höherer Transferkapazität in Spielen meist nicht schneller als DDR2-RAM. Momentan hat das günstigere DDR2 noch klar die Nase vorn – bis Ende 2009 dreht sich das Verhältnis aber, da die DDR3-Preise dann auf DDR2-Niveau liegen dürften.



Fazit Nach dem Schattendasein der letzten Jahre überholt DDR3-RAM dank fallender Preise in den kommenden Monaten langsam, aber sicher das altgediente DDR2-RAM und dürfte Ende des Jahres die bevorzugte Wahl sein.

Günstiger Core-2- Nachfolger: Core i5



Im zweiten Halbjahr führt Intel mit dem Core i5 eine abgespeckte, aber auch preiswertere Variante der teuren Core-i7-Generation inklusive erschwinglicher Mainboards ein.

Mit dem Core i7 stellte Intel bereits Ende 2008 einen Nachfolger der aktuellen Core-2-Generation vor. Allerdings schrecken viele Spieler vor dem hohen Systempreis der Kombination aus Core i7, X58-Mainboard und DDR3-Speicher zurück – alleine Hauptplatine und Speicher schlagen mit etwa 300 Euro zu Buche. Zudem leistet der Core i7 in Spielen nicht wesentlich mehr als ein aktueller Core 2 Quad.

Ab Mitte des Jahres will Intel aber auch preisbewussten Käufern die neue CPU-Generation näher bringen. Dann sollen abgespeckte Quad-Core-Varianten als Core i5 erscheinen. Im Gegensatz zum Core i7 arbeitet der integrierte Speicher-Controller des Core i5 nur mit zwei statt drei Kanälen gleichzeitig und benötigt wiederum einen neuen Prozessorso-

ckel. Daher erscheinen zeitgleich auch günstigere Mainboards mit dem neuen Chipsatz P55 und dem Sockel 1156, denn ein Core i5 wird nicht in aktuelle Core-i7-Platinen mit Sockel 1366 passen. Zusätzlich zum Sockel 1156 soll laut Intel-Webseite außerdem ein fast identischer Sockel 1155 erscheinen. Wahrscheinlich eignen sich aber beide Varianten für den Core i5. Eventuell benötigt aber auch nur die ebenfalls geplante Dual-Core-Version des Core i5 mit integriertem Grafik-Chip den Sockel 1155 – die ist aufgrund der voraussichtlich mageren Rechen- und Grafikleistung für Spieler aber sowieso nicht interessant.

Fazit Zwar rücken Intels Core-2-Nachfolger mit dem Core i5 in erschwingliche Preisregionen, allerdings dauert das noch bis Herbst. Voraussichtlich leisten die ersten Core-i5-CPU's in Spielen nicht spürbar mehr als aktuelle Core-2-Quads.

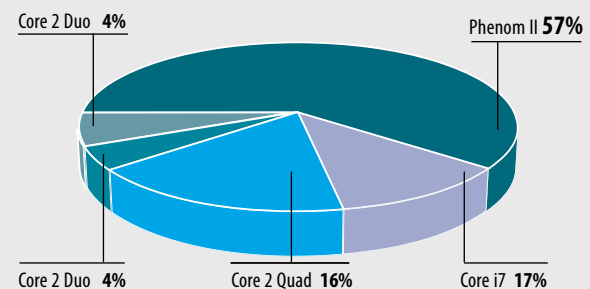
Mehr Power, gleicher Verbrauch

Auch 2009 halten sich die CPU-Hersteller an die Verbrauchslimits des vergangenen Jahres – die Leistung pro Watt steigt aber deutlich an.

Mit der Pentium-4-Serie stieß Intel nicht nur an die Gigahertz- sondern auch an die Stromverbrauchsgrenze, die sich noch einigermaßen problemlos kühlen ließ. Seitdem hat sich die maximale Wärmeabgabe, die die Hersteller bei ihren CPUs angeben, auf maximal etwa 135 Watt TDP (»Thermal Design Power«) für die Spitzenmodelle eingependelt. Einzig AMD brach vergangenes Jahr mit dem ersten Phenom X4 9950 BE kurzfristig den Negativrekord mit bis zu 140 Watt TDP – geboren aus der Not, der übermächtigen Intel-Konkurrenz Paroli bieten zu müssen. Das 140-Watt-Monster war aber nur wenige Wochen auf dem Markt, bis eine 125-Watt-Version ihn ersetzte. Mit dem Phenom II dagegen sank der Stromverbrauch trotz deutlich höherer Rechenleistung wieder, und auch der in Kürze erwartete Phenom II X4 950 BE mit 3,1 GHz übertritt die 125-Watt-Grenze nicht. Die Mainstream-Modelle besitzen sogar eine maximale TDP von nur 95 Watt, was auch Intels kommender Core i5 einhält. Ende des Jahres könnte Intel die Performance-pro-Watt-Messlatte noch ein Stück höher legen – dann schrumpfen die Strukturen der Core-CPU's von aktuell 45 auf 32 Nanometer Breite und brauchen damit potenziell bis zu 30 Prozent weniger Strom. **FK**

Aufrüst-Favoriten

Falls Sie demnächst einen neuen Prozessor kaufen: Welcher ist Ihr Favorit? AMDs Phenom II hat sich dank hoher Performance, moderatem Verbrauch und exzellenter Aufrüstkfreundlichkeit in die Herzen der GameStar.de-Leser geschlichen – derzeit würden 57 Prozent der 6.598 Befragten zu einem Phenom II greifen.



Fazit Mehr Performance pro Watt liegt auch dieses Jahr wieder voll im Trend bei den Prozessoren. Trotz höherem Takt, mehr Kernen und integrierten Features steigt der Verbrauch gegenüber den Vorjahren nicht.

Internet, Windows & Co. 2009

Windows 7 soll alles besser machen, Games for Windows Live startet durch, und Preise für Festplatten und Speicher sinken – das Ärgernis Kopierschutz bleibt aber.

In & Out 2009



Einfache Vernetzung

Ob Media-Server im Wohnzimmer oder Notebook auf dem Balkon – ohne Internetzugang geht fast nichts mehr. Den Trend erkennt auch Microsoft und verspricht, dass mit Windows 7 Geräte einfacher zueinander finden.



Langsames Internet

In Ballungsgebieten sind schnelle Leitungen normal, düsterer sieht es für viele Bewohner ländlicher Gegenden aus – da ist die Politik gefordert. Flächendeckende Versorgung mit flottem Internet ist 2009 ein Muss!

Neues Windows

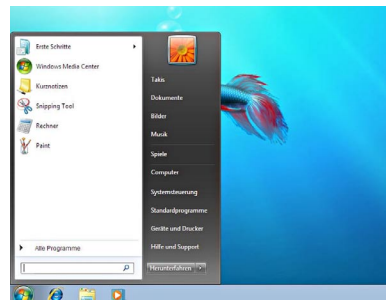
Windows Vista blieb deutlich hinter den Erwartungen zurück, das neue Windows 7 soll es nun richten – möglicherweise schon dieses Jahr.

All den Erfolgsbeteuerungen aus dem Hause Microsoft zum Trotz konnte sich Vista auf breiter Basis nicht durchsetzen. Laut der letzten Steam-Hardwareumfrage setzen immer noch mehr als 65 Prozent aller Steam-Nutzer auf Windows XP als Betriebssystem, obwohl der Nachfolger Vista schon zwei Jahre im Handel ist. Windows 7 soll nun die Vista-Scharte ausweiten und endlich mehr Spieler zum Umstieg bewegen – voraussichtlich mit Erfolg.

Denn während Tester, Spieler und Business-Anwender meist nur über das langsame und überladene Vista spötteln, findet Windows 7 Zustimmung auf breiter Basis. Auch wir haben uns das neue Betriebssystem aus

Redmond näher angesehen und deutliche Verbesserungen gegenüber Vista festgestellt. So verschlankt Microsoft den Autostart und startet viele Dienste und Hintergrundanwendungen nur, wenn sie gebraucht werden – ein logischer und lang erwarteter Schritt. Komfortfunktionen wie automatisch andockende Fenster, Sammelordner für Musik, Bilder und Videos sowie der leicht aufgebohrte Spiele-Explorer runden das Paket ab.

Für Spieler besonders interessant wird das ebenfalls für Windows Vista erhältliche DirectX 11 – mit ersten DX11-Grafikkarten rechnen wir noch vor der Veröffentlichung von Windows 7 (siehe Grafikkarten-Trends). Derzeit spricht Microsoft von einem Release im ersten Quartal 2010. Wir vermuten aber, dass Windows 7 bereits zum Weihnachtsgeschäft 2009 im Laden stehen könnte.



Windows 7 ähnelt Vista stark, übertrumpft den Vorgänger aber mit **cleveren Details** und **geringerem Nerv-Faktor**.



Fazit Windows Vista war okay, aber kein großer Wurf. Mit Windows 7 will Microsoft wieder auf die Erfolgsspur – die Chancen dafür stehen gut.

Schnelles Internet für alle

Bis 2018 soll jeder Bundesbürger mit mindestens 50 MBit pro Sekunde durchs Netz rauschen – so zumindest der Plan der Bundesregierung.

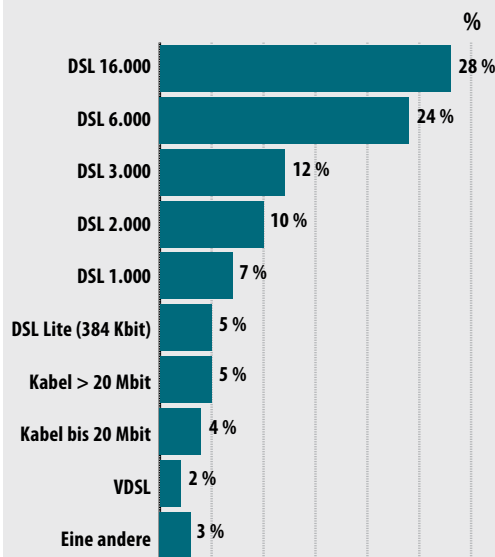
Spieler, die in Ballungsgebieten wie München oder Stuttgart wohnen, können bereits 2009 mit bis zu 32 MBit durch das Internet rasen – damit laden Sie eine 2,0 GByte große Spiele-Demo in knapp acht Minuten auf die heimische Festplatte. Während in Ballungszentren der Trend zu immer schnelleren Internet-Zugängen anhält, soll sich bald auch in ländlichen Gegenden was bewegen. Offiziell sind noch etwa fünf Millionen Menschen in Deutschland vom schnellen Internet per DSL oder Kabel abgeschnitten – im internationalen Vergleich liegen wir damit etwa im Mittelfeld. Während ein Großteil der Deutschen also mit Download-Raten von bis zu 32.000 KBit/s durchs Netz huscht, erreichen die Analog- oder ISDN-Surfer im Idealfall 56 beziehungsweise 64 KBit pro Sekunde.

Seit Anfang des Jahres berät die Bundesregierung mit Vertretern der Telekommunikations-Branche über einen Ausbau der Netzgeschwindigkeiten – über Details schweigen sich die Partien aber aus. Nur soviel ist sicher: Bis 2014 sollen 75 Prozent der Bundesbürger mit mindestens 50 MBit/ans Netz angeschlossen sein, 2018 gar jeder Deutsche – so sieht zumindest der Plan aus.



Mit schneller **Internet-Verbindung** sind auch Triple-Play-Angebote, die Telefonie, Internet und Multimedia-Streaming vereinen, kein Problem mehr.

Internet-Verbindung der GameStar-Leser



Fazit 2009 werden Internet-Zugänge schneller und günstiger – doch noch immer müssen einige Gebiete mit Schnecken-tempo durchs Internet kriechen. Die Politik arbeitet zwar an einer Verbesserung, aber noch ohne konkretes Ergebnis.

Kopierschutz

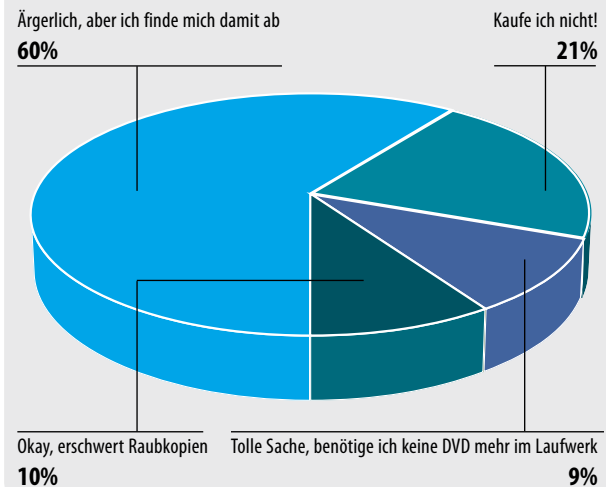
2008 hat es angedeutet, 2009 kommt nun die flächendeckende Verbreitung des Online-Kopierschutzes.

Ohne Internet geht 2009 nichts mehr – selbst Spiele starten ohne Verbindung nach Hause oft nicht mehr. Bereits 2008 setzten die meisten der von uns getesteten Spiele auf das Kopierschutz-Doppel Securom und Online-Aktivierung, darunter **GTA 4**, **Far Cry 2** und **Spore**. Und noch einen Stolperstein legen die Hersteller Spielern in den Weg: Die Anzahl der Installationen, bevor das Spiel (zunächst) die Funktion verweigert. 2009 wird sich daran nichts ändern. Nun kann man sich natürlich streiten, ob derlei rigide Kopierschutzmaßnahmen denn gerechtfertigt sind, Fakt bleibt: Das Kopieren von Spielen schädigt die Branche massiv. Entwick-

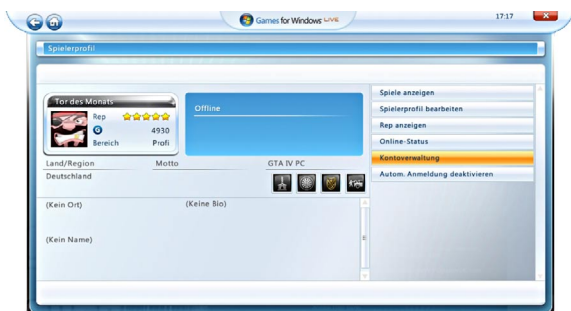
ler, die auf den guten Willen der Käufer vertrauen und keinen Kopierschutz verwenden, werden eines Besseren belehrt. So offenbarte der **World of Goo**-Entwickler 2D Boy, dass auf jedes verkaufte Spiel neun Kopien kämen. Unklar bleibt, wie viele der Raubkopierer das Spiel tatsächlich gekauft hätten. Bis die Entwickler eine neue Form des Kopierschutzes finden, werden sich Spieler mit der Online-Aktivierung wohl anfreunden müssen – obwohl 81 % der GameStar-Leser der Online-Aktivierung negativ gegenüberstehen.

Fazit Rigide Kopierschutzmaßnahmen nerven, eine Alternative zum Online-DRM ist nicht in Sicht. Daher werden Spiele auch 2009 weiter nach Hause telefonieren.

GameStar-Leser und die Online-Aktivierung



Games for Windows Live



Mit Games for Windows Live haben Sie Ihre **Freunde** und Ihre **Spiel-Erfolge** jederzeit im Blick.

Nach zögerlichem Start will Microsoft 2009 den Durchbruch von Games for Windows Live schaffen.

Bislang hält sich der Erfolg von Games for Windows Live in Grenzen. Die vielen guten Ansätze scheiterten an kruden Ideen wie kostenpflichtigen Multiplayer-Gefechten oder mieser Bedienung. Während über 400 Titel auf der Xbox 360 mit Xbox Live zusammenarbeiten, sind es für den PC gerademal zwölf. Langsam deutet sich allerdings eine Trendwende an – sowohl **GTA 4** als auch **Fallout 3** nutzen GfW Live und 2009 setzt auch **Dawn of War 2** auf das (noch verbesserungswürdige) Spiele-Portal.

Schaffen die Entwickler eine clevere Verbindung von Betriebssystem und GfW Live, kann aus dem holprigen Start doch noch eine Erfolgsgeschichte werden – zu wünschen wäre es.

Fazit Games for Windows Live wird sich 2009 weiter durchsetzen, für einen Angriff auf das deutlich komfortablere und ausgereiftere Steam reicht es aber noch nicht.

SSDs auf dem Vormarsch

Schneller, kleiner und sparsamer – 2009 nähern sich die Preise von Solid State Disks allmählich denen von herkömmlichen Festplatten an.

Wem konventionelle Festplatten zu schwer und zu unsicher sind, greift zu Solid State Disks (SSDs). Während bei einer normalen Festplatte der Schreib-/Lesekopf erst dann Informationen abrufen kann, wenn die Scheibe mit den benötigten Daten in der richtigen Position steht, kann eine SSD jederzeit nahezu ohne Verzögerung auf Daten zugreifen. Größter Nachteil der leichten und schnellen SSDs ist der Preis. Zahlen Sie bei einer konventionellen 3,5-Zoll-Festplatte nur etwa 10 Cent pro Gigabyte, kostet die gleiche Menge bei einer SSD mindestens zwei Euro, also gut das 20fache. Doch in kleinen Netbooks oder in Notebooks ohne großen Speicherbedarf werden die lautlosen SSDs ihren Siegeszug fortsetzen – zumal die Preise rapide sinken. **HW**



Solid State Disks laufen herkömmlichen Festplatten in **wenigen Jahren** den Rang ab.

Fazit Sinkende Preise und größere Kapazitäten verhelfen SSDs 2009 zum Durchbruch – auch wenn sie noch deutlich teurer sind als konventionelle Festplatten.

News-Flash

► **Teure Eingabegeräte:** Während bei CPUs und Grafikkarten die Preisspirale stets nach unten weist, buhlen Logitech oder Razer um zahlungswillige Kunden. So verlangt Logitech für die neue G19-Tastatur 180 Euro, während Razer die Mamba-Maus für 130 Euro verkauft – Wahnsinn!

► **Spieledownloads:** Nichts geht über eine wertige Spielverpackung! Doch der Trend geht hin zum Online-Vertrieb, neben Steam ringen auch der EA Store oder Gamesload um Kunden. Peinlich: Trotz wegfallender Kosten für Verpackung und Einzelhandel sind die Spiele in den Online-Läden teils teurer.

► **Soundkarten sterben aus:** Laut der Valve-Hardwareumfrage nutzen nur zwei Prozent eine Creative X-Fi, der Rest verteilt sich auf die klanglich schlechteren, aber günstigeren On-board-Soundchips. 2009 wird wohl kein gutes Jahr für Sound-Spezialisten.

► **Effizientere Netzteile:** Stand bislang die Leistung der Netzteile im Fokus, ist es nun deren Effizienz. 2009 erwarten uns Netzteile mit einem Wirkungsgrad von 90 Prozent und mehr – Schluss mit 1.200-Watt-Stromvernichtern!

Notebooks 2009

2009 werden Notebooks vor allem billiger und kleiner. Netbooks machen einen immer größeren Teil der Notebook-Verkäufe aus – spieleauglich werden sie aber nicht.

In & Out 2009



Entspiegelte Displays:

Der Trend zu 15-Zoll-Schminksiegeln scheint sich dem Ende zuzuneigen. Viele neue Modelle setzen wieder auf ein entspiegeltes Display – danke!



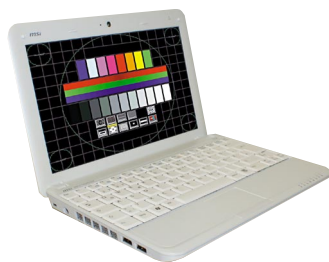
Auffallen um jeden Preis:

Selbst der LED-Overkill-Vorreiter Alienware knipst die Lampen aus: 2009 sind schlichte, edle Geräte gefragt.

Klein und günstig – Netbooks

Netbooks erobern 2009 endgültig den Mobil-Markt und drücken die Preise in ungeahnte Tiefen.

Bereits im vierten Quartal 2008 wanderten weltweit etwa fünf Millionen Netbooks über die Ladentische – nicht zuletzt aufgrund des niedrigen Preises. Denn selbst die schwächsten Netbooks haben ausreichend Rechenleistung für Standard-Anwendungen wie Briefe schreiben, im Internet surfen oder das Abspielen von Videos. Mit Preisen von teils knapp über 250 Euro mischen die Geräte den Notebook- und PC-Markt ordentlich auf. Innerhalb eines halben Jahres sicherten sich die Netbooks einen Marktanteil von zwölf Prozent im Notebook-Markt – Prognose: steigend. In den nächsten Monaten soll ein schnellerer Pro-



zessor für mehr Leistung sorgen. Die nächste Generation der ultramobilen CPUs hört auf den Codenamen »Pineview«. Einen besonders großen Leistungssprung gegenüber der aktuellen Generation erwarten wir aber nicht.

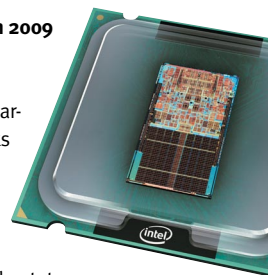
Fazit Netbooks sind 2009 der Renner bei mobilen Mini-Rechnern. Die kleinen, leichten und günstigen Netbooks sind für Spiele jedoch denkbar ungeeignet.

Vierkern-CPU's unterwegs

Logischer Schritt: Nach dem Erfolg im Desktop-PC wollen 2009 Vierkern-CPU's das Notebook erobern.

Während in Netbooks noch langsame Ein-Kern-Prozessoren arbeiten, rechnet ein Großteil der ausgewachsenen Notebooks mit zwei Kernen. Daran ändert sich auch 2009 nichts, denn die modernen Quad Cores benötigen deutlich mehr Strom als vergleichbar schnelle Zweikern-CPU's.

Zwar setzen bereits einige Hersteller wie Alienware auf die Vierkerner, allerdings zu happigen Aufpreisen. So kostet beispielsweise beim **M17** von Alienware der Sprung vom 2,26 GHz schnellen Core 2 Duo P8400 auf den gleichgetakteten **Core 2 Quad Q9100** satte 795 Euro! Da die wenigsten Programme bislang mehr als zwei Kerne effektiv nutzen können, steht der höhere Preis in keinem Verhältnis zur Mehrleistung. Spiele werden 2009 zunehmend von mehr als zwei CPU-Kernen profitieren – zum Durchbruch auf dem Notebook werden sie aber kaum beitragen.



Fazit Auch 2009 werden sich Vierkern-Prozessoren in Notebooks nicht auf breiter Front durchsetzen. Der zu hohe Stromverbrauch gepaart mit zu viel Abwärme verhindert einen sinnvollen Einsatz.

Grafikkarten



Beim **Amilo SA 3650** unterstützt eine externe Grafikkarte den Onboard-Chip – auch 2009 bleibt das aber eine exotische Lösung.

Wie jedes Jahr versprechen auch 2009 neue Grafikkarten, wieder Geschwindigkeitsrekorde zu brechen – mit Erfolg?

Bereits seit 2007 kündigen die Hersteller externe Grafikboxen an, die der lahmen Notebook-Grafik auf die Sprünge helfen sollen. Als erstes Notebook erlaubt das Fujitsu-Siemens **Amilo SA 3650** den Anschluss einer externen Grafikkarte (Test unter ► [GameStar.de-Quicklink: 5971](http://GameStar.de-Quicklink:5971)), möglich macht das AMDs Technologie »External Graphics Plattform«, trotzdem bleibt

die Technik auch 2009 ein Nischenprodukt.

Anders sieht es bei internen Grafikkarten aus. Hier soll Anfang 2009 AMDs Radeon-HD-4000-Serie den gleichen Triumph feiern wie im Desktop-PC, inklusive Crossfire – auch wenn die Kopplung von zwei Grafikkarten nur in extrem teuren Notebooks zum Einsatz kommen wird. Zudem sollen die neuen Radeons alles andere als sparsam mit der Akkulaufzeit umgehen, im Extremfall verbraucht eine HD 4800 bis zu 50 Prozent mehr Strom als der Vorgänger HD 3800. Ob und wann Nvidias erfolgreiche GTX-Serie notebook-tauglich wird, steht hingegen noch in den Sternen. **HW**



Fazit Notebook-Grafikkarten werden immer schneller, kommen aber weiterhin nicht an die Desktop-Pendants heran – auch nicht als externe Lösung.

News-Flash

- **Preisrutsch:** Dank günstiger Speicher-Preise, billiger TFT-Fertigung und dem Preisverfall bei leistungsfähigen Prozessoren kennt der Notebook-Preis 2009 nur einen Weg – nach unten!
- **Solid State Disks:** Noch sorgen in den meisten Notebooks herkömmliche Festplatten für genügend Speicherplatz, die flash-basierten SSDs holen aber stark auf. Zum einen fällt der Preis der lautlosen Laufwerke deutlich, zum anderen stechen sie normale Festplatten mit Vorteilen wie weniger Stromverbrauch und geringerer Fehleranfälligkeit aus.
- **LED-Displays:** Heller, flacher und stromsparender: LED-Displays drängen aus dem Nischen- in den Massenmarkt. Zwar kosten die neuen Displays noch immer deutlich mehr als herkömmliche TFTs, doch die Fertigung wird immer günstiger.

Monitore 2009

Die Monitorhersteller wollen auch dieses Jahr das Fenster zur Welt vergrößern. Außerdem dürfen sich Spieler auf interessante Technologien rund um LEDs freuen.

In & Out 2009



Mehr Farben für LCDs: Dank des als »Wide Color Gamut« bezeichneten Farbraumes werden dieses Jahr auch immer mehr günstige Flachbildschirme den sRGB-Farbstandard übertreffen.



4:3- und 5:4-Monitore: Displays in den altbekannten Seitenverhältnissen sind nur noch als Restposten zu haben. Das Breitbildformat hat sich durchgesetzt!

LED-Hintergrundbeleuchtung

2009 setzen die Hersteller verstärkt auf die erschwinglich gewordene LED-Technik.

Herkömmliche LC-Displays verwenden Kaltlicht-Kathoden als Hintergrundbeleuchtung. Die Schwächen dieser CCFL-Beleuchtungen (Cold Cathode Fluorescent Lamp) werden bei immer größeren Diagonalen heutiger Monitore zunehmend offensichtlicher. Günstige 22- und 24-Zoll-Monitore zeigen mit CCFL-Technik in der Regel Helligkeitsabweichungen zwischen 15 und 25 Prozent. Darüber hinaus brauchen die Leuchtstoffröhren ungefähr 15 Minuten, bis sie ihre eigentliche Helligkeit erreicht haben. LEDs (Light Emitting Diode) erreichen dagegen praktisch beim Einschalten ihre volle



Helligkeit und weichen davon auch höchstens 5 bis 15 Prozent ab. Zudem ziehen sie viel weniger Strom, weshalb sie in Notebooks schon etabliert sind. Vor allem Modelle mit weißen LEDs in Kombination mit günstigen TN-Panels finden sich bei

immer mehr Fabrikaten. Bekannte Hersteller wie Dell, Samsung und Viewsonic haben solche Modelle schon im Angebot.



Fazit LED-Hintergrundbeleuchtungen sind 2009 stark im Kommen. Heute kosten solche TFTs kaum mehr als ihre Vorgänger mit Leuchtstoffröhren.

News-Flash

► **Display Port 1.2:** Mitte des Jahres soll Version 1.2 des Standards festgezurrert werden. Die maßgeblichen Änderungen sind die verdoppelte Bandbreite, die 3D-Anwendungen bei 120 Hz in Full-HD-Auflösung oder das Anschließen von vier Monitoren ermöglicht, und die Integration des von Apple eingeführten Mini-Display-Port-Standard für Notebooks.

► **Filmformat auf PCs:** Bis 2010 könnten sich Monitore im Filmformat 16:9 statt der üblichen 16:10 etablieren, da sich die Fläche der Muttergläser, aus denen die Panels hergestellt werden, so besser ausnutzen lässt. Mittlerweile hat fast jeder Hersteller solche Monitore im Programm, und weitere Produkte sind von Herstellern wie AOC oder LG Electronics angekündigt.

Große OLED-Bildschirme werden Realität

Organische Leuchtdioden galten lange Zeit als zu teuer für große Bildschirme. Allmählich wird die vielversprechende Technik aber marktfähig.

In Japan sind OLED-Panels in Form des Sony XEL-1 11-Zoll-Fernsehers bereits erhältlich. Die Technik lässt sehr dünne Anzeigen zu: LG hat auf der CES 2009 ein mit 1366 mal 768 Pixeln auflösendes und 15 Zoll großes Panel vorgestellt, das eine äußerst geringe Tiefe von einem knappen Millimeter hat. LG selbst gibt als Erscheinungszeitraum Mitte des Jahres an. Die Panels überzeugen mit brillanten Farben, extrem schnellen Reaktionszeiten und guten Blickwinkeln. Da OLEDs von selbst leuchten und somit keine Hintergrundbeleuchtung benötigen, liegen die Schwarzwerte und somit auch der Kontrast auf dem guten Niveau von Plasma-Fernsehern. Größtes Problem der Technik ist die schwankende Lebensdauer der OLEDs.



Sonys XEL-1 Fernseher kommt in Kürze als **erstes größeres OLED-Gerät** für 4.300 Euro in den Handel.

Fazit OLEDs liefern schon heute beeindruckende Bilder, angekündigt sind Bildschirme mit dieser Technik allerdings bereits seit Jahren. Ob dieses Jahr PC-Monitore auf den Markt kommen, ist unklar.

Touchscreen-Bedienung

Eine Gesten-Erkennung für den Vista-Nachfolger Windows 7 soll Touchscreens auch für Desktop-Computer attraktiv machen.

Ab der »Home Premium«-Version von Windows 7 werden Anwender die Möglichkeit haben – ein geeigneter Monitor vorausgesetzt – ihren Computer mit Fingergesten zu bedienen. Viele der bereits von anderen Geräten wie dem iPhone bekannten Bewegungen lassen sich innerhalb der von Microsoft mitgelieferten Programme einsetzen. Darüber hinaus können Sie über den Touchscreen Mausklicks und Text eingeben. Geeignete Hardware gibt es bereits: zum Beispiel in Form des HP Touchsmart IQ800-All-In-One-PCs.

FL



Microsoft stellte auf der CES Vorführgeräte zur Demonstration der **Eingabegesten** von Windows 7 aus.

Fazit Obwohl die Hardware verfügbar ist, können die Gesten auf dem PC noch nicht mit Maus und Tastatur konkurrieren. In den nächsten zwei Jahren wird diese Form der PC-Kontrolle aber an Bedeutung gewinnen.

22-Zoll-TFTs bis 200 Euro

Scharf, schnell und günstig – wir testen Breitbild-TFTs bis 200 Euro auf Spielefähigkeit.



Bereits 2008 standen kaum noch herkömmliche Flachbildschirme im 4:3-Format in den Regalen, 2009 stirbt der alte Standard aus. Gut für Spieler, denn die Preise der einst teuren 22-Zoll-TFTs mit spielefähigem Display nähern sich immer weiter der »Fast geschenkt«-Grenze an. Darum senken wir die Preisgrenze im Einkaufsführer von 250 auf nun 200 Euro. Denn das es auch günstige 22-Zöller mit gutem Bild gibt, beweist dieser Artikel.

In unserem Test legen wir besonderen Wert auf die Bildqualität – schnelle Reaktionszeiten sind heute kein Alleinstellungsmerkmal mehr. Im Bereich bis 200 Euro muss man Kompromisse eingehen, irgendwo muss der Hersteller ja den Rotstift ansetzen – dachten wir. Doch im Test wurden wir so manches Mal überrascht,

selbst günstige TFTs haben Features wie HDMI, Pivot-Funktion oder eine Höhenverstellung.

1. Platz Samsung Syncmaster 2243BW

Schlank und schlicht, aber mit vielen cleveren Features und einer guten Bildqualität – der Samsung Syncmaster 2243BW.

Wer auf Hochglanz-Optik und möglichst auffälliges Design steht, kann gleich aufhören zu lesen. Weder Klavierlack noch verspielte Details setzen das Syncmaster 2243BW (200 Euro) in Szene, viel mehr fällt es durch schlichte Eleganz auf. Der Rahmen ist nur knapp einen Zentimeter breit und bei der Farbe setzt Samsung auf ein mattes und pflegeleichtes Schwarz. Lediglich der Standfuß wirkt durch das großflächige Plastik eher billig.

Dafür zeigt das 2243BW Farben stets satt und auch die maximale Helligkeit überzeugt, selbst wenn Sie in einem dunklen Raum Lichthöfe am oberen und unteren Rand des Displays erkennen. Die angegebenen 5 ms Reaktionszeit beeindrucken in Zeiten von 2-ms-TFTs niemanden mehr, aber reichen für eine schlierenfreie Darstellung aus. Bei der Interpolation leistet sich das 2243BW keine Patzer. Die sehr gute Bildqualität in der nativen Auflösung von 1680x1050 behält der Monitor bis zu 1280x720 Pixeln bei, danach vermag das Bild aber zusehends – verschmerzbar.

Einen HDMI-Anschluss suchen Sie vergebens, das macht das Samsung-TFT aber mit Pivot-Funktion, drehbarem Standfuß und Höhenverstellung wett – kein anderer Monitor in unserem Test bietet diese Komfort-Funktionen. Nutzen Sie die maximale Höhen-Einstellung, schwankt das 2243BW bei Berührungen allerdings stark.

Die gute Bildqualität, volle Spielefähigkeit und die zahlreichen Komfortfunktionen machen das Syncmaster 2243BW zum verdienten Testsieger – und zur Referenz bei den 22-Zoll-Flachbildschirmen bis 200 Euro.

2. Platz Viewsonic VX2260MW

Full-HD-Auflösung und ein HDMI-Eingang: Der VX2260MW punktet mit tollen Multimedia-Features und gutem Bild.

Sie schauen gerne Blu-rays am PC? Oder Sie wollen eine Playstation 3 an einen Monitor anschließen? Dann sollten Sie sich das 200 Euro teure VX2260MW genauer ansehen. Als einziges TFT im Test löst das 22-Zoll-Display nicht mit 1680x1050 Pixeln auf, sondern in der Full-HD-Auflösung 1920x1080. Aber Achtung: Diese Auflösung verlangt Ihrer Grafikkarte ordentliche Leistung ab – im Vergleich zu 1680x1050 steigt die benötigte Rechenpower um rund 15 Prozent. Auch im Office-Betrieb kann sich die hohe Auflösung negativ auswirken, denn Schriften und Icons werden deutlich kleiner dargestellt als bei normalen 22-Zöllern.

Bei der Bildqualität kann das VX2260MW nicht ganz mit dem Testsieger Syncmaster 2243BW mithalten, liegt im Vergleich mit den anderen Testkandidaten aber auf dem zweiten Platz. Auch bei der Interpolation gibt sich das VX2260MW keine Blöße, erst unterhalb von 1280x1024 verliert das Bild deutlich an Schärfe. Die Verarbeitung des Viewsonic-Monitors ist ordentlich, wenn auch nicht überragend; Komfort-Funktionen wie ein drehbarer Fuß oder eine Höhenverstellung gibt es nicht. Neben dem HDMI-Ein-

gang können Sie Endgeräte auch per VGA oder DVI anschließen. Wer leidensfähig ist, kann auch die eingebauten Boxen nutzen.

3. Platz Acer V223W

Günstiger 22-Zöller mit solidem Bild, aber Mängeln bei Verarbeitung und Ausstattung.

Den Sparzwang sieht man beim 160 Euro günstigen V223W von Acer erst auf den zweiten Blick. Zwar wirkt das schwarze Plastik des Standfußes ziemlich klapprig, dafür zieht das V223W anders als viele Hochglanz-Kollegen keine Fingerabdrücke an und ist dementsprechend pflegeleicht. Problematisch ist aber der schmale Fuß, denn selbst bei leichten Berührungen des Monitors schwankt dieser stark. Zudem können Sie das Acer-TFT weder in der Höhe verstellen noch drehen – Ergonomie sieht anders aus. Weiteres Manko: Einen digitalen Video-Eingang gibt es nicht, Acer passt sowohl bei HDMI als auch bei DVI. Wer auf die bestmögliche Verbindungsqualität nicht verzichten will, sollte daher zum baugleichen und etwa 10 Euro teureren V223WD greifen.

Da wir die Bildqualität somit nur über den analogen VGA-Eingang testen konnten, verliert das V223W erwartungsgemäß den Vergleich mit den Konkurrenten. Zwar liefert das Acer-TFT auch per VGA ein ordentliches Bild, aber gerade bei der Schärfe fällt es hinter die etwas teureren Geräte von Samsung und Viewsonic zurück. Die Interpolation ist bis 1440x900 okay, darunter wirkt das Bild deutlich unschärfer. Spieler mit arg knappem Geldbeutel können beim Acer V223W zwar zugreifen, die bessere Wahl



Testsieger: Der Samsung 2243BW mit Pivot-Funktion (Drehen um 90°).

Monitor-Anschlüsse im Detail



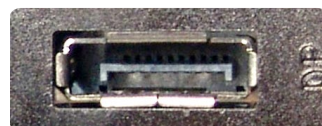
VGA Als einzig verbliebene analoge Schnittstelle kämpft das Video Graphics Array mittlerweile auf verlorenem Posten – die meisten Monitore haben zwar noch einen VGA-Eingang, deutlich bessere Qualität liefern aber die digitalen Standards DVI, HDMI und Displayport.



DVI Die digitale Schnittstelle Digital Visual Interface hat VGA als Standard-Anschluss bei TFTs zwar längst abgelöst, bekommt aber zunehmend Konkurrenz durch das platz sparende HDMI. Doch auch 2009 bleibt DVI die wohl weit verbreitetste Video-Schnittstelle.



HDMI Das High Definition Multimedia Interface überträgt nicht nur Bild, sondern auch Ton. Vor allem neue Geräte wie Blu-ray-Player oder Konsolen nutzen die digitale Schnittstelle. Größter Vorteil gegenüber DVI: Kabel und Stecker sind deutlich dünner und einfacher zu verlegen.



Displayport Der neueste Vertreter der digitalen Schnittstellen kann sich nur langsam durchsetzen, zu gering sind die Vorteile gegenüber dem etablierten HDMI. Hauptvorteil gegenüber HDMI: Es fallen keine für die Hersteller keine Lizenzkosten an.

ist aber der zehn Euro teurere **V223WD** oder unser Testsieger Samsung Syncmaster **2243BW** für rund 200 Euro.

4. Platz LG W2242T

Solider Monitor mit guter Ausstattung für wenig Geld – aber mit mieser Bildqualität.

Als wir das **W2242T** (160 Euro) von LG zum ersten Mal anschalte-

ten, dachten wir noch an ein kaputtes Monitor-Kabel, doch weit gefehlt. Den extremen violetten Farbstich bekamen wir erst nach langer Fummelei im umständlichen On-Screen-Display in den Griff, aber selbst dann war die Bildqualität im Vergleich unterirdisch. Blickwinkel und Helligkeitsverteilung sind in Ordnung, doch die Farbdarstellung bleibt weit hinter dem Optimum zurück.

Auch in den restlichen Kategorien patzt das LG-TFT. Zwar zieht

das Display bei den meisten Spielen keine Schlieren, aber bei sehr schnellen Shootern wie **Unreal Tournament 3** treten erkennbare Verzögerungen auf. Die maue Interpolation vermag einem das Spielen abseits der nativen Auflösung von 1680x1050. Ebenso spaßbremsend: Sie können das **W2242T** weder drehen noch in der Höhe verstellen, lediglich um ein paar Grad lässt sich das Display kippen. Wie schon der **Acer V223W** wackelt auch das **W2242T**

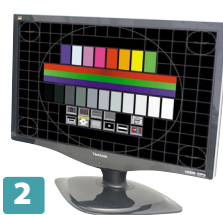
bei der kleinsten Berührung stark. Im Gegensatz zu allen anderen Testkandidaten setzt LG auf schickem Klavierlack – das sieht gut aus, zieht aber Staub und Fingerabdrücke magisch an. Bei der Ausstattung gibt es Standardkost, neben VGA finden Geräte auf per DVI Anschluss an den **W2242T** (sämtliche Kabel liegen mit im Karton). HDMI oder andere Extras wie eine Höhenverstellung fehlen, sodass wir von diesem LG-TFT letztlich abraten. **HW**

Testergebnisse



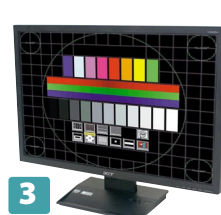
1 Syncmaster 2243BW

Samsung / 200 Euro



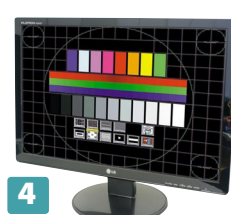
2 VX2260MW

Viewsonic / 200 Euro



3 V223W

Acer / 160 Euro



4 W2242T

LG / 160 Euro

Technische Angaben

Größe / Auflösung / Panel	22 Zoll / 1680x1050 / TN-Panel
Reaktionszeit (laut Hersteller) / Entspegelt	5 ms / ja
Höhenverstellbar / Neigbar / Pivot / Drehbar	ja / ja / ja / ja
Max. Helligkeit / Kontrast	300 cd/m² / 8000:1
Netzteil / Gewicht / Garantie	intern / 6,3 kg / 3 Jahre
Anschlüsse / HDCP / Extras	VGA, DVI / ja / -

Bewertung

Bildqualität

Pro & Kontra

35/40
+ schöne Farben
+ hohe Helligkeit
- nicht ganz gleichmäßig ausgeleuchtet

Spielleistung

Pro & Kontra

18/20
+ schnell genug für alle Spiele
+ saubere Interpolation bis 1280x1024
+ keine Kantenunschärfe in Bewegung

Technik

Pro & Kontra

19/20
+ entspiegelt + neig-, dreh und höhenverstellbar + sicherer Stand
+ kippig auf maximaler Höhe

Ausstattung

Pro & Kontra

7/10
+ DVI- und VGA-Kabel
+ kein HDMI
+ keine Extras

Bedienung

Pro & Kontra

8/10
+ deutschsprachig
+ eingängiges Menü
- Tasten nicht beschriftet oder beleuchtet

Fazit

Optisch schlichter Monitor mit vielen Verstellmöglichkeiten, guter Spielleistung und toller Bildqualität – klarer Testsieger!

Preis/Leistung

Gut

87

Befriedigend

84

Ausreichend

71

Ausreichend

66

Phenom II im Sockel AM3

Phenom II X4 810 und X3 720 BE passen erstmals in den Sockel AM3 und erlauben so die Kombination mit DDR3-RAM.

Nach den letzten Monat vorgestellten Phenom-II-CPU's **X4 940 BE** und **X4 920** für den Sockel AM2(+) veröffentlicht AMD nun die ersten AM3-Modelle mit DDR3-Option. Die getesteten **Phenom II X4 810** und **X3 720 BE** benötigen aber nicht zwingend den Sockel AM3, sondern passen auch in die meisten AM2(+)-Mainboards.

Wie die Modellnummern der AM3-Varianten **Phenom II X4 810** und **X3 720** im Vergleich mit den AM2+-Phenoms verraten, veröffentlicht AMD zunächst keine High-End-Modelle für AM3. Stattdessen ist das vorerst schnellste

AM3-Modell, der **Phenom II X4 810**, den AM2+-CPUs deutlich unterlegen: So taktet der **Phenom II X4 810** nur mit 2,6 statt 2,8 (**X4 920**) oder 3,0 GHz (**X4 940 BE**) und besitzt nur 4,0 statt 6,0 MByte L3-Cache. Der **Phenom II X3 720 BE** (2,8 GHz) hat dagegen zwar die vollen 6,0 MByte L3-Cache, kann aber nur auf drei statt vier Rechenkerne zurückgreifen.

Schnellere AM3-Modelle sind erst für das zweite Quartal dieses Jahres geplant, sie ersetzen dann die beiden für den Sockel AM2+ veröffentlichten Phenom-II-Modelle **X4 940 BE** und **X4 920**.

Spieleleistung

Für die Benchmarks haben wir die neuen AM3-Phenoms mit DDR3-1333-RAM bestückt, die beiden älteren AM2+-Modelle werden dagegen von DDR2-1066-Speicher unterstützt. Das Resultat: Der von 6,0 auf 4,0 MByte beschnittene L3-Cache des **Phenom II X4 810** hat in Spielen nur geringe Auswirkungen – die Ergebnisse des **X4 810** mit 2,6 GHz liegen exakt in dem Rahmen, den der Taktunterschied zu **X4 920** (2,8 GHz) und **X4 940 BE** (3,0 GHz) erwarten lässt (siehe Benchmarks). So ist der **X4 810** trotz der Kombination mit DDR3-RAM etwas langsamer als die DDR2-Modelle, allerdings spüren Sie den kleinen fps-Unterschied in der Praxis nicht.

Zudem nutzen die getesteten Spiele noch nicht alle vier Kerne der Quad-Core-Modelle aus: Der **Phenom II X3 720 BE** mit 2,8 GHz Takt, aber nur drei Cores liegt auf einem Niveau mit dem ebenfalls 2,8 GHz schnellen **X4 920**. Fazit: Drei Rechenkerne sind meist noch ausreichend, eine Ausnahme gibt es mit **GTA 4** aber bereits.

Um den Unterschied zwischen DDR2- und DDR3-Speicher in Kombination mit den AM3-Phenoms herauszufinden, haben wir beide CPUs sowohl mit DDR3 als auch mit DDR2 getestet (siehe RAM-Benchmarks). Dabei konnten wir nur marginale Unterschiede feststellen – einen handfesten Grund zum Umstieg auf DDR3 gibt es derzeit nicht.

Fazit

Mit den beiden ersten AM3-Modellen rundet AMD das Phenom-II-Angebot sinnvoll nach unten ab, allerdings sind die Preise zur Markteinführung noch etwas zu hoch. So kostet der **Phenom II X4 810** mit 175 Euro genau so viel wie der **Phenom II X4 920**, arbeitet aber 200 MHz langsamer und hat 2,0 MByte weniger Cache. Daher sollten Sie momentan zu einem der AM2+-Modelle greifen, außer Sie wollen kurz- bis mittel-



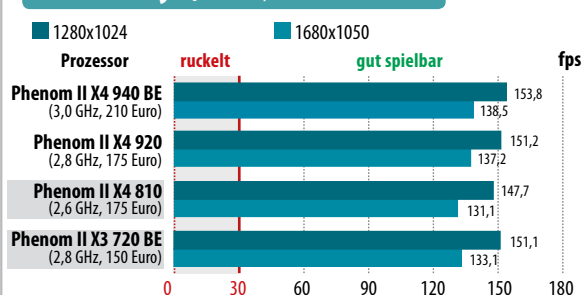
fristig auf ein AM3-System umsteigen. Ansonsten warten Sie besser auf die bald erscheinenden AM3-Phenoms der 9xx-Serie – die besitzen dann vollen Takt und Cache inklusive der DDR3-Option. **FK**

DDR2 gegen DDR3

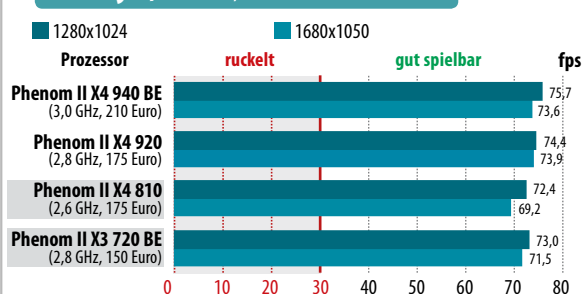
Performance-Rating



Call of Duty 4, DX 9, max. Details



Far Cry 2, DX 10, sehr hohe Details



Phenom II X4 810

Ca. Preis 175 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Deneb	Caches (L2/L3)	4x 512 KB / 4,0 MB
Fertigung	45 nm	FSB / Hypertrans.	4,0 GT/s
Taktfrequenz	2,6 GHz	Steckplatz	Sockel AM2+/AM3

BEWERTUNG

Spielleistung	+ hohe Spieleleistung + vier Rechenkerne - langsamer als X4 920	33/40
Arbeitsleistung	+ hohe Arbeitsleistung + komprimiert schnell	14/20
Multimedialeistung	+ gute Multimedia-Leistung + encodiert Videos flott	15/20
Technik	+ vier Kerne + 64 Bit + übergreifender L3-Cache - nur 4,0 MByte L3-Cache	7/10
Energieeffizienz	+ spart Strom in Ruhephasen + verbraucht weniger als Phenom II X4 9xx	9/10

Fazit Sehr flotter Prozessor mit vier Rechenkernen. Trotz nur 4,0 MByte L3-Cache in Spielen fast so schnell wie die 9xx-Serie mit 6,0 MByte, dafür aber spürbar Strom sparender.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

78

Phenom II X3 720 BE

Ca. Preis 150 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Heka	Caches (L2/L3)	3x 512 KB / 6,0 MB
Fertigung	45 nm	FSB / Hypertrans.	4,0 GT/s
Taktfrequenz	2,8 GHz	Steckplatz	Sockel AM2+/AM3

BEWERTUNG

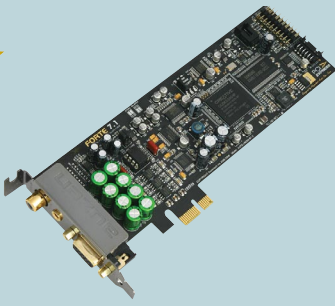
Spielleistung	+ gute Spieleleistung + drei Rechenkerne - langsamer als X4 940 BE	33/40
Arbeitsleistung	+ gute Arbeitsleistung + komprimiert flott	14/20
Multimedialeistung	+ gute Multimedia-Leistung + encodiert Videos flott	13/20
Technik	+ 64 Bit + übergreifender L3-Cache + freier Multiplikator - nur drei Kerne	7/10
Energieeffizienz	+ spart Strom in Ruhephasen + verbraucht weniger als Phenom II X4 9xx	9/10

Fazit Sehr günstiger und sparsamer Prozessor mit drei Rechenkernen und den Quad-Cores meist ebenbürtiger Spieleleistung, aber geringerer Zukunftssicherheit.

PREIS/LEISTUNG Gut

76

Soundkarte Auzentech



Die Auzentech **X-Fi Forte 7.1** nutzt den gleichen Soundchip wie Creatives Soundblaster X-Fi und beherrscht damit alle für Spieler wichtigen Techniken wie EAX 5.0 und die überzeugende Surround-Simulation auf Stereo-Headsets. Digitale Klangverfahren wie Dolby Digital Live und verschiedene DTS-Varianten (nur mit Windows Vista) sind ebenfalls dabei. Um die **X-Fi Forte 7.1** von Creatives X-Fi abzugrenzen, verwendet Auzentech sehr hochwertige Klangbausteine, die der Karte exzellente Audioeigenschaften verleihen. Selbst ein austauschbarer Stereo- sowie sehr gute Kopfhörer- und Mikrofonvorverstärker befinden sich auf der Platine. Die **Forte 7.1** setzt auf die moderne PCI-Express-Schnittstelle (1x) und passt dank des zusätzlichen, kürzeren Slot-Blechs auch in flache »Low Profile«-Gehäuse für Multimedia-PCs. Ein zwei Meter langes optisches Kabel befindet sich ebenfalls im Lieferumfang.

In der Praxis klingt die **Forte 7.1** hervorragend, allerdings hören Sie den feinen Unterschied zu einer gängigen X-Fi-Karte nur mit sehr guten Lautsprechern und Headsets. Für HiFi-Fans, die gerne spielen, kann sich die **Forte 7.1** aufgrund der enorm hohen Klangqualität lohnen – für die meisten Spieler ist sie mit einem Preis von 140 Euro aber zu teuer. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 5992

X-Fi Forte 7.1

Ca. Preis 140 Euro Hersteller Auzentech

TECHNISCHE ANGABEN

Chip	X-Fi	Rauschabstand	120 dB
Sampling	96 / 192 kHz	Aufnahmespuren	8
A/D-Wandler	24 Bit	Fernbedienung	–

BEWERTUNG

Klang	tolter Klang + beste Surround-Simulation + glasklare Auflösung	39/40
Spieleleistung	geringe CPU-Lastung + auch mit EAX 5.0 und 128 Stimmen	18/20
Technik	EAX 5.0 + Dolby Digital Live + toller Rauschabstand + PCIe 1x	18/20
Ausstattung	64 MByte RAM + opt. Kabel + Low-Profile + RAM keine Vorteile	6/10
Treiber	übersichtlich + viele Funktionen + ALchemy für Spiele unter Vista	9/10

Fazit Exzellent klingende X-Fi mit allen Spiele-Features und hochwertigen HiFi-Bausteinen. Eignet sich dank dem Low-Profile-Slot-Blech auch für schlanke Multimedia-PCs.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

90

Headset Steelseries



Wer sein Headset häufig transportiert, dem bietet das 70 Euro teure **5H V2** von Steelseries einige Komfortfunktionen: Es lässt sich in drei Teile zerlegen und platzsparend verstauen, das Mikro verschwindet dabei in der Ohrmuschel. Zudem ist das sehr robuste Kabel zweigeteilt: Die am Headset befestigte Strippe ist nur einen Meter lang und erspart beim Anschluss an den Frontbuchsen unnötiges Kabelgewirr. Zusätzlich liegt eine zwei Meter messende Verlängerung bei, mit der Sie auch weiter entfernte Anschlüsse erreichen. Die gepolsterten Muscheln umschließen die Ohren und dämpfen Umgebungsgeräusche trotz des geringen Gewichts des **5H V2** deutlich. Auf großen Köpfen drücken die Hörmuscheln aber im hinteren Kopfbereich.

Klanglich überzeugt das **5H V2** in Spielen mit klarer Auflösung und eindrucksvollen Explosionen ohne Verzerrungen. Unterhaltungen bleiben auch im Kampfeslärm stets gut verständlich. Zum Musikhören gefällt uns das **5H V2** aber weniger gut. Zwar sind Bässe und Mitten klar definiert, allerdings wirken die Höhen im Verhältnis deutlich überbetont. Sennheisers **PC161** für günstigere 55 Euro klingt da deutlich harmonischer und präziser, allerdings dämpft es Umgebungsgeräusche kaum. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 5986

5H V2

Ca. Preis 70 Euro Hersteller Steelseries

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang	16 - 28.000 Hz	Übertragung	Kabel
Surround	nein	Kabellänge	1m + 2m
Klangregler	Lautst., Mikro	Anschluss	Klinke

BEWERTUNG

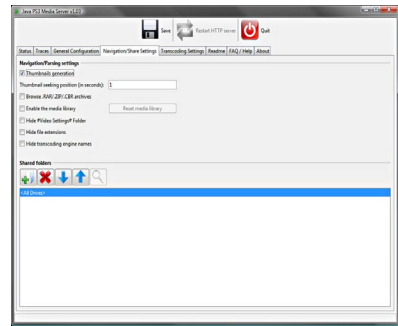
Klang	druckvolle Wiedergabe + gute Auflösung	27/30
Spiele	sehr gute Sprachverständlichkeit + klasse Sprachübertragung	29/30
Klang	insgesamt ok + druckvoll + scharfe Höhen + unausgewogen	14/20
Musik	gut gepolstert + relativ leicht + drückt teils auf großen Köpfen	8/10
Ergonomie	flexibles Mikro + 3-m-Kabel + Kabelfernbedienung + sonst nichts	7/10

Fazit Stereo-Headset mit präzisen Klang bei Spielen und Sprachübertragung sowie guter Dämpfung der Umgebungsgeräusche. Für Musik aber weniger geeignet.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

85

Tool des Monats PS3 Media Server



Vor kurzem haben die Entwickler des kostenlosen **PS3 Media Servers** die Version 1.04 freigegeben. Unser Tool des Monats ist ein DLNA-kompatibles Server-Programm zum Weiterreichen von Musik und Filmen zur **Playstation 3** und damit zum Fernseher. Das Programm unterstützt durch die Anbindung diverser Engines praktisch jedes bekannte Videoformat. Standards, die die **Playstation 3** selbst beherrscht (dazu gehören unter anderem MP4, Xvid und DivX) reicht **PS3 Media Server** unangetastet an die Konsole durch, alle anderen Formate werden in Echtzeit in ein zur **Playstation** kompatibles Format umgewandelt – in der Fachsprache »transcoded«. Das Gleiche funktioniert auch mit Musik (OGG, FLAC) sowie als ISO- oder VIDEO_TS-Dateien vorliegenden DVDs. Transcoding verlangt allerdings nach einem potenten PC. Laut den Entwicklern sollte es für eine flüssige Umwandlung von 1080p-Material mindestens ein Zweikernprozessor mit 2,6 GHz sein. Auch die Netzwerkverbindung muss für die hohen Datenraten ausreichen – WLAN genügt nicht.

Wenn die Konsole nach dem ersten Start nicht sofort gefunden wird, müssen Sie in den Systemeinstellungen der Konsole womöglich erst die Suche nach DLNA-Servern aktivieren. Danach geben Sie im **PS3 Media Server** unter »Navigation/Share Settings« noch die Laufwerke frei, auf die die Konsole zugreifen soll und starten den Server anschließend per »Restart HTTP Server« neu. Anschließend sollte das Symbol des **PS3 Media Servers** in der Cross Media Bar der **Playstation 3** unter »Videos« und »Musik« auftauchen. **DV**

► GameStar.de-Quicklink: 5968

PS3 Media Server

Ca. Preis kostenlos Entwickler PS3 Media Server Projekt

TECHNISCHE ANGABEN

Version	1.04	Größe	5 - 12 MByte
Lizenz	GPL	Sprachen	u.a. deutsch

PRO & CONTRA

- funktioniert sofort
- spielt praktisch jedes Format ab
- Untertitel-Unterstützung
- deutschsprachig
- nur für Playstation 3

Fazit Einfach einzurichtender Streaming-Server für die Playstation 3. Dank umfassender Transcoding-Unterstützung schluckt die Konsole praktisch jedes Dateiformat.

EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

Maus Microsoft

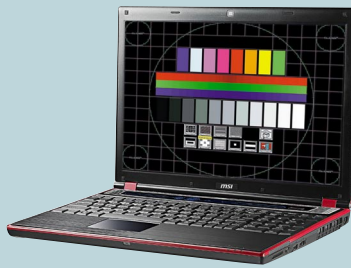


Während Logitech, Razer und Co. voll auf kabelgebundene Mäuse setzen, lässt Microsoft die **Sidewinder X8** von der Leine. In unseren Tests mit **Unreal Tournament 3**, **Counterstrike** und **Quake 4** (dt. Version) konnten wir trotz kabellosem Einsatz keinerlei Verzögerungen feststellen. Mit bis zu 4.000 dpi tastet die **X8** den Untergrund ab und lässt sich dabei auch von Glaspads nicht aus der Ruhe bringen. Geht der Maus mitten im Spiel der Saft aus, verbinden Sie sie mit dem mitgelieferten Ladekabel und spielen problemlos weiter.

Die sonstigen Features erinnern an die Vorgänger **Sidewinder** und **X5**. Mit einem Extra-Knopf öffnen Sie den Spiele-Explorer (Vista) oder das Treiber-Menü (XP). Die beiden Daumentasten sind sehr gut erreichbar, nur die Makro-Taste liegt etwas weit ab vom Schuss. Im übersichtlichen Treiber können Sie jeder Taste Makros oder vordefinierte Funktionen zuordnen, ein interner Speicher wie bei Logitechs **G9** fehlt aber. In der Kabelrolle für das Ladekabel bringt Microsoft zwei zusätzliche Sets von Mausfüßen unter, wobei sich deren Gleiteigenschaften kaum unterscheiden. Das präzise Mausexperiment lässt sich nur mit erheblichem Kraftaufwand bewegen – ungünstig, wenn Sie schnell scrollen müssen. **HW**

► GameStar.de-Quicklink: 5964

Notebook MSI



Im Inneren des schwarz-roten **GT627** von MSI schufen eine GeForce 9800M GS, 4,0 GByte RAM und ein 2,4 GHz schneller Core 2 Duo P8600 – den Sie per Turbo-Knopf auf 2,8 GHz übertakten können. Trotz der potenten Hardware kostet das **GT627** vergleichsweise günstige 1.200 Euro. Im Spielbetrieb überzeugt das 2,7 kg schwere 15,4-Zoll-Notebook: **Call of Duty 4** läuft selbst in maximalen Details und 4x AA in der nativen Auflösung von 1680x1050 stets flüssig. Wie so oft setzt erst **Crysis** die Grenze: Lediglich in mittleren Details erreicht das **GT627** mehr als 25 Bilder pro Sekunde. Ziehen Sie dem **GT627** aber den Stecker, fällt die Spieleleistung um über 60 Prozent! Dabei hält das **GT627** knapp 60 Minuten durch, zu wenig für einen Film im Zug.

Zwar setzt auch MSI beim **GT627** auf ein spiegelndes Display, im Vergleich mit anderen Notebooks reflektiert es aber nicht ganz so stark. Resultat: Sie können auch in hellen Räumen noch etwas auf dem Bildschirm erkennen, auch wenn an ein Spielen im Freien nicht zu denken ist. Platzprobleme treten dank einer 500-GB-Byte-Festplatte so schnell nicht auf. Als Extras gibt's eine Webcam sowie ein Dolby-zertifiziertes Boxensystem – dennoch klingen die Lautsprecher alles andere als satt. **HW**

► GameStar.de-Quicklink: 5989

Gehäuse Antec



Gute Ausstattung zum fairen Preis zeichnete das **Sonata 3** aus. Beim 100 statt 120 Euro teuren Nachfolger hat Antec das bisher mitgelieferte Netzteil sowie das Handbuch gestrichen. Im Karton liegen jetzt nur noch ein paar Kabelbinder, Schrauben und ein 5,25-zu-3,5-Zoll-Rahmen. Außerdem sind ein 120-mm-Gehäuse- sowie ein Radiallüfter enthalten, die sich an der Rückseite in drei Stufen regeln lassen, wovon nur die Niedrigste überzeugt. Das **Sonata Elite** entspricht mit drei externen 5,25- und vier gut entkoppelten und durch eine Öffnung belüfteten 3,5 Zoll-Schächten für Festplatten weitestgehend dem Vorgänger.

Zur Montage der Komponenten ist ein Schraubenzieher nötig. Einzige Ausnahme bilden hier die Seitenteile und das Schienensystem für die Laufwerke, das Sie aber vorher an den Platten festschrauben müssen. Äußerlich überzeugt das Gehäuse mit wertigem Lack und einer schlichten Front, in deren Mitte sich zwei stets erreichbare USB- und ein eSATA-Anschluss befinden. Neben der etwas hakigen Frontklappe ist der einzige weitere Kritikpunkt das gegenüber dem **Sonata 3** schlechtere Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer einen kompletten PC bauen will, greift wegen des Netzteils besser gleich zum Vorgänger. **FL**

► GameStar.de-Quicklink: 5972

Sidewinder X8

Ca. Preis 90 Euro Hersteller Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	kabellos	Tasten	8 Tasten
Abtastung	Laser (4.000 dpi)	Mausrad	4-Wege
Anschluss	USB / kabellos	Extras	dpi-Wahl, Makros

BEWERTUNG

Präzision	hohe Präzision Mausrad zu schwergängig	37/40
Technik	dpi-Wahl + Tasten programmierbar auf allen Pads präzise	18/20
Ausstattung	Makros + kabellos + keine Gewichte + kein Speicher	17/20
Ergonomie	angenehme Form nur für rechte Hände	7/10
Verarbeitung	gut verarbeitet teils scharfe Kanten	8/10

Fazit Präzise und kabellose Maus mit cleveren Features wie dem Aufladen während des Spielens. Verarbeitung und Mausrad sind aber verbesserungswürdig.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

87

GT627

Ca. Preis 1.200 Euro Hersteller MSI

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	C2D P8600	Grafikchip	GeForce 9800M GS
RAM	4,0 GByte	Display	15,4 Zoll
HDD	500 GByte	Maße / Gewicht	36 x 26 x 3,2 cm / 2,7 kg

BEWERTUNG

Spieleleistung	meist schnell genug für 1680x1050 maue Leistung im Akkubetrieb	35/40
Display	kräftige Farben + hohe Auflösung spiegelt leicht	16/20
Technik	solide Verarbeitung + Übertaktungsfunktion + leicht hörbar	16/20
Ausstattung	HDMI + eSATA + Kartenleser viele Anschlüsse	8/10
Erweiterbarkeit	Expresscard + RAM und Festplatte austauschbar alle RAM-Slots belegt	8/10

Gut ausgestattetes Notebook mit automatischer Übertaktungsfunktion. Flott im Netzbetrieb, ohne Stromstecker aber deutlich langsamer.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

83

Sonata Elite

Ca. Preis 100 Euro Hersteller Antec

TECHNISCHE ANGABEN

Formfaktor	ATX	3,5 / 5,25	4 / 3
Maße	Laser (4.000 dpi)	Frontports	USB, Headset, eSATA
Lüfter	2	Sonstiges	Laufwerksklappe

BEWERTUNG

Ausstattung	2 regelbare Lüfter + entkoppelte HDDs + leicht gedämmt	33/40
Verarbeitung	rundum solide verarbeitet Frontklappe etwas klapprig	18/20
Montage	logischer Aufbau viel Schraubarbeit	12/20
Bedienung	Front-Anschlüsse vor Fronttür Ein-/Aus-/Reset-Schalter dahinter	8/10
Design	schöner Lack schlichtes Design	9/10

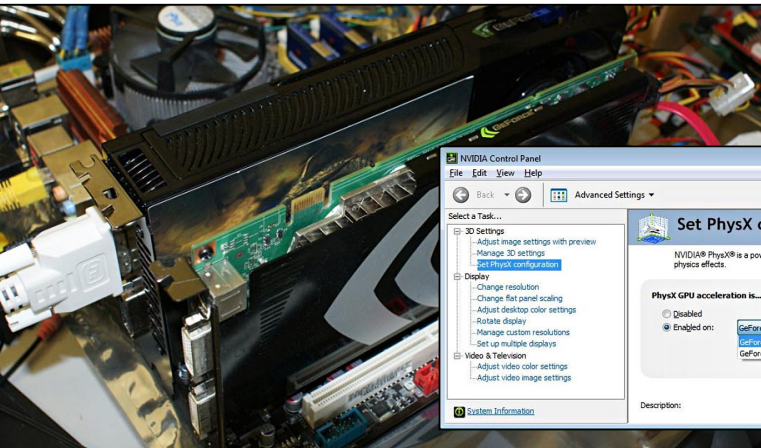
Fazit Abgesehen vom mäßigen Preis-Leistungs-Verhältnis ist das Sonata Elite ein sehr solides Gehäuse ohne große Schwächen und mit einem schlichten Design.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

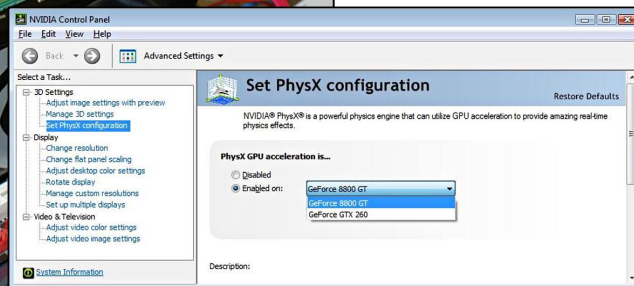
80

TECHtelmechtel

Zweite Geforce-Karte nur für PhysX? / Front-USB-Anschlüsse schlechter? / Kein Ton über HDMI-Verbindung / GTA 4 verhindert PC-Start



Im Geforce-Treiber stellen Sie bequem eine Ihrer Geforce-Platinen **exklusiv für PhysX-Berechnungen** in Spielen ab.



DVD
- Nvidia Geforce-Referenztreiber
- ATI Radeon-Referenztreiber
- Microsoft DirectX 9.0c

Zweite Geforce für PhysX?

Ich habe nach dem Neukauf einer Geforce GTX 260 meine alte 8800 GT übrig. Wie nutze ich die ausschließlich für PhysX-Effekte in entsprechenden Spielen?

Sebastian Mertens

Dafür benötigt Ihr Mainboard zunächst einen zweiten Grafikkarten-Slot, in den Sie die Geforce 8800 GT stecken. Fahren Sie nun Ihren PC hoch und warten Sie, bis der Nvidia-Treiber die Geforce 8800 GT erkannt hat. Danach ist ein weiterer Neustart nötig. Haben Sie bereits ein Spiel mit PhysX-Unterstützung installiert, können Sie nun direkt den Nvidia-Treiber aufrufen. Fehlt Ihnen der PhysX-Treiber noch, laden Sie ihn unter gamestar.de Quicklink: 5963 bei Nvidia herunter. Haben Sie PhysX- und Geforce-Treiber installiert, stellen Sie die Geforce 8800 GT im Nvidia-Treiber unter dem Punkt »PhysX-Konfiguration« exklusiv für die Physik-Berechnungen ab.

Front-USB schlechter?

Wenn ich meine externe Festplatte an die Front-USB-Ports meines PCs anschließe, verliert Windows ständig die Verbin-

dung. An den rückwärtigen Anschlüssen klappt es dagegen. Woran kann das liegen?

Gunther Kowac

Das liegt entweder an der schlechten Qualität der Verbindungskabel vom Mainboard zu den vorderseitigen Anschlüssen Ihres Gehäuses oder an einer minderwertigen Platine der Frontbuchsen. Daraus resultiert häufig eine schlechtere Signalqualität der USB-Verbindung, als wenn Sie die rückwärtigen und direkt auf dem Mainboard verlöteten Ports nutzen. So verliert die externe Festplatte in Ihrem Fall die Verbindung zum PC, häufig macht sich das auch in niedrigen Datenübertragungsraten bemerkbar. Abhilfe schafft entweder ein einfaches USB-Verlängerungskabel von den hinteren Anschlüssen zu Ihrer Festplatte oder ein aktiver USB-Hub, den es ab etwa 10 Euro im Elektronikfachhandel gibt.



Bei Problemen mit den Front-Anschlüssen hilft ein günstiger USB-Hub.

GTA 4 verhindert PC-Start

Immer, wenn ich die GTA-4-DVD im Laufwerk habe, bleibt mein PC bereits beim Laden des Bios hängen. Ohne die DVD klappt alles problemlos. Was kann ich dagegen tun?

Tomas Richter

Daran ist höchstwahrscheinlich der Kopierschutz der GTA-4-DVD in Kombination mit Ihrem Laufwerk schuld. Beim Hochfahren überprüft das Mainboard-Bios, ob ein bootfähiger Datenträger im Fach liegt. Dabei hat Ihr Laufwerk aufgrund des Kopierschutzes vermutlich Probleme, die GTA-4-Scheibe zu lesen und der Rechner friert ein. Gehen Sie ins Bios (meist per Druck auf **Entf**) und ändern Sie unter »Boot Sequence« die Reihenfolge, in der das System nach bootfähigen Medien sucht. Verschieben Sie Ihr DVD-Laufwerk in der Suchreihenfolge hinter die Festplatte oder entfernen Sie es ganz aus dem Boot-Vorgang.

Kein Ton über HDMI

Wenn ich meinen Flachbildfernseher per HDMI mit meiner Geforce kopple, bekomme ich zwar ein Bild auf dem TV, aber keinen Ton. Was läuft schief?

Urs Michael

Das liegt daran, dass Geforce-Karten (im Gegensatz zu aktuellen Radeons) keinen eigenen Soundchip mitbringen. Deshalb müssen Sie den digitalen Ton von Ihrer (Onboard-)Soundkarte an die Geforce liefern, die die Audiosignale dann über HDMI an Ihren Fernseher weiterreicht. Aktuelle Geforce-Modelle haben dafür einen digitalen S/P-Dif-Eingang (siehe Bild), den Sie mit dem entsprechenden Ausgang Ihrer Soundkarte beziehungsweise dem Onboard-Soundchip Ihres Mainboards verbinden müssen. Leider liegt den Geforce-Karten häufig kein passendes Kabel bei, im Zubehörhandel gibt's die Strippen aber für wenige Euro. Sollte Ihre Geforce keinen S/P-Dif-Eingang haben, bleibt Ihnen nur, den Ton über separat an Ihrer Soundkarte angeschlossene Lautsprecher wiederzugeben.

FK



Aktuelle Geforce-Karten besitzen einen S/P-Dif-Eingang, um digitalen Ton von der Soundkarte per HDMI weiterzuleiten.

So erreichen Sie GameStar

Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

Oder per E-Mail an: brieft@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Einkaufsführer

04/2009

Die fallenden Preise der 22-Zoll-TFTs gehen auch am Einkaufsführer nicht spurlos vorüber: Wir reduzieren die Preisgrenze der Breitbild-TFTs von 250 auf nun 200 Euro. Gleich drei Monitore aus unserem Test steigen in die Liste ein. Zudem stürmt die Auzentech X-Fi Forte 7.1 an die Spitze der Soundkarten.

GameStar.de
Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!
► Quicklink: L52

GameStar.de
Direkter Zugriff auf alle aktuellen Hardware-Tests!
► Quicklink: S102



Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM2	UPDATE
Phenom II X4 9550 Boxed	120 €
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	535 €
Schnellere Grafikkarte	UPDATE +65 €
Powercolor Radeon HD 4870	200 €
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 AM2	UPDATE
Phenom II X4 940 Black Edition	210 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	UPDATE
MSI DKA790GX Platinum	130 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte PCI Express	UPDATE
Zotac GeForce GTX 280 / 1,0 GByte	310 €
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	990 €
Günstigere Grafikkarte	-90 €
Powercolor Radeon HD 4870 PCS	220 €
Kleinere Festplatte	-40 €
Samsung HD501LJ 500 GByte SATA	50 €

Fazit Sehr schneller Spielerechner mit unschlagbarem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Phenom II X4 940 und GeForce GTX280 mit 1,0 GByte.

Preis/Leistung Sehr gut



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 775	UPDATE
Core 2 Quad Q9550	260 €
Prozessorkühler	
Noctua NH-U12P	55 €
Mainboard PCI Express	UPDATE
Asus P5Q-E	100 €
Arbeitsspeicher	
MDT DDR2-800 4,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte PCI Express	UPDATE
Asus ENGTX295 / 1,7 GByte	500 €
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	1.485 €
Günstigere Grafikkarte	UPDATE -200 €
Zotac GeForce GTX 280	300 €
Kleinere Festplatte	-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 ► 100 € ► 10/08 ► -
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MB
- Xpervision GF 9600 GT 1GB Sonic** **UPDATE**
► 69 ► 90 € ► 10/08 ► -
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MB
- Sapphire HD 3850 Ultimate**
► 67 ► 90 € ► 10/08 ► (01805) 727 744 73
flott, passiv gekühlt, lautlos, sehr heiß, DX 10.1 / Rad. HD3850 / 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 / Radeon HD 3870 / 512 MByte

PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Powercolor Radeon HD 4870** **UPDATE**
► 81 ► 200 € ► 10/08 ► -
schnellste Karte im Segment, hörbar, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB
- Asus Radeon EAH4850** **PREISTIPP**
► 79 ► 150 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
schnell, leise, heiß, DX 10.1 / Rad. HD 4850 / 512 MB
- Sapphire Radeon HD 4850 Toxic** **UPDATE**
► 78 ► 160 € ► 10/08 ► -
schnell, übertaktet, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4850 / 512 MB
- Zotac GeForce 9800 GTX AMP!**
► 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 ► 160 € ► 10/08 ► (04185) 708 94 05
schnell, stets leise, DX 10.0 / GeForce 9800 GTX+ / 512 MByte

PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sapphire Radeon HD 4870** **PREISTIPP**
► 85 ► 220 € ► 09/08 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, leise, dicke Ausstattung, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 512 MB
- Powercolor Radeon HD 4870 PCS** **UPDATE**
► 85 ► 220 € ► 12/08 ► -
sehr schnell, hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 1,0 GB
- Zotac GeForce GTX 260²** **UPDATE**
► 84 ► 220 € ► 12/08 ► (04185) 708 94 05
sehr schnell, hörbar, DirectX 10.0 / GeForce GTX 260 / 896 MB
- Asus EAH4870 Top**
► 83 ► 260 € ► 10/08 ► (02102) 959 90
schnell, übertaktet, leicht hörbar, DX 10.1 / Radeon HD 4870 / 512 M
- 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** **UPDATE**
► 88 ► 500 € ► 03/09 ► (02102) 959 90
schnellste Grafikkarte, aber laut, DX 10.0 / GeForce GTX 295 / 2x 896 MB
- Sapphire Radeon HD 4870 X2** **PREISTIPP**
► 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** **UPDATE**
► 87 ► 370 € ► 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**
► 86 ► 350 € ► 03/09 ► -
sehr schnell, relativ leise, DX 10.0 / GeForce GTX 285 / 1,0 GByte
- MSI N285GTX-T2DIG** **UPDATE**
► 86 ► 410 € ► 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

► 76 ► 170 € ► 04/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, DVI, ordentliche VerarbeitungTFTs 20 – 22 ZOLL
BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung Syncm. 2243BW

► 87 ► 200 € ► 04/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, viele Verstellmöglichkeiten, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

2 Samsung Syncmaster T220

► 85 ► 200 € ► 07/08 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

3 Viewsonic VX2260MW

► 84 ► 200 € ► 04/09 ► (02154) 91 80
voll spielefähig, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

4 Asus VW222U

► 79 ► 180 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
voll spielefähig, spiegelt nicht, Breitbild / 22 Zoll

5 Acer V223W

► 71 ► 160 € ► 04/09 ► -
spielefähig, keine digitale Schnittstelle, Breitbild / 22 ZollTFTs 20 – 22 ZOLL
AB 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo S2231W

► 93 ► 560 € ► 07/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

2 HP W2228H

► 89 ► 220 € ► 03/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, brillante Farben, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

3 NEC 20WGX2 Pro

► 88 ► 470 € ► 10/07 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr scharf, brillante Farben, Breitbild / 20 Zoll

4 HP W2207H

► 87 ► 290 € ► 03/08 ► -
voll spielefähig, tolle Farben, scharf, Breitbild / 22 Zoll

5 Dell SP2208WFP

► 85 ► 290 € ► 07/08 ► (0800) 335 56 61
voll spielefähig, sehr scharf, spiegelt, Breitbild / 22 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 2470WVX

► 91 ► 360 € ► 07/08 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, Breitbild, Full HD / 24 Zoll

2 Eizo HD2441W

► 91 ► 1.000 € ► 01/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, gestochen scharf, Breitbild, Full HD, HDCP / 24 Zoll

3 Benq V2400W

► 84 ► 310 € ► 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 ► 80 € ► 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 ► 90 € ► 03/08 ► (0031) 773 204 228
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 ► 160 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

3 MSI P45D3 Platinum

► 89 ► 160 € ► 08/08 ► (01805) 251 512
Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

4 Asus Commando

► 88 ► 130 € ► 06/07 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / kein Penryn / Intel P965

5 MSI P35 Platinum

► 84 ► 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 ► 180 € ► 03/09 ► (02102) 959 90
Vollausstattung, Crossfire / unterstützt alle Phenoms / AMD 790FX

2 Asus Crosshair 2 Formula

► 92 ► 210 € ► 07/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

3 MSI DKA790GX Platinum

► 90 ► 130 € ► 03/09 ► (01805) 251 512
schnell, Crossfire, Übertakter-Board / unterstützt alle Phenoms / 790GX

4 Asus M3N-HT Deluxe

► 90 ► 160 € ► 03/09 ► (040) 471 103 691
SLI, tolle Ausstattung / unterstützt alle Phenoms / Nforce 780a SLI

5 Gigabyte MA790GP-DSH4

► 84 ► 140 € ► 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 Forte 7.1

► 90 ► 140 € ► 04/09 ► (04392) 916 10
perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, PCI Express

2 Auzentech X-Fi Prelude 7.1

► 90 ► 160 € ► 06/08 ► (04392) 916 10
perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MByte RAM

3 Soundblaster X-Fi Elite Pro

► 90 ► 250 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
perfekter Klang, dicke Ausstattung, EAX 5.0, 64 MByte RAM

4 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

5 Soundblaster X-Fi Xtreme Fatal1ty

► 85 ► 100 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX 5.0, 64 MByte RAM

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Concept F

► 92 ► 180 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

2 Teufel CEM Power Edition

► 90 ► 180 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

3 Creative Gigaworks S750

► 87 ► 350 € ► SH01/04* ► (0035) 143 800 00
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

4 Creative Gigaworks G500 THX

► 84 ► 200 € ► 02/06 ► (0035) 143 800 00
guter Surround-Klang, pegelfest, knackiger Bass

5 Logitech G51

► 76 ► 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

► 86 ► 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 ► 110 € ► 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 ► 90 € ► 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

► 96 ► 90 € ► 03/09 ► (069) 920 321 65
perfekte Präzision, super Ausstattung, nur für rechte Hände

2 Razer Lachesis

► 95 ► 60 € ► 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

► 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 ► 55 € ► 12/08 ► (0800) 181 29 68
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

2 Steelseries 76 Pro Gaming

► 80 ► 100 € ► 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

► 77 ► 55 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65
präzise Tasten, 18 Makrotasten, guter Treiber, kein Display

MAUSPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Gamers Wear Slickride

► 86 ► 20 € ► 06/06 ► (0821) 907 96 14
extrem präzise, sehr guter Halt, Kunststoff-Pad

2 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

► 84 ► 15 € ► 03/05 ► (02275) 915 930
stabiles Hartplastik-Pad, gute Oberfläche

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Big Ben Wireless Gamepad

► 79 ► 25 € ► 12/07 ► (02271) 498 590
präzise Analogsticks, kabellos, gummiert, aber störanfälliger Sender

2 Microsoft Xbox 360 Wireless

► 78 ► 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

► 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

► 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 MSI GT627

► 83 ► 1.200 € ► 04/09 ► (01805) 251 521
Core 2 Duo P8600 / GeForce 9800M GS / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

4 Asus G50V

► 81 ► 1.200 € ► 12/08 ► (02101) 959 90
Core 2 Duo P8600 / GeForce 9700M GT / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

5 Fujitsu Siemens Amilo S 3650

► 80 ► 1.200 € ► Online ► Quicklink: 5971
Turion X2 Ultra ZM86 / Radeon HD 3870 / 4,0 GB RAM / 13,3 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

► 85 ► 1.960 € ► 03/09 ► (0800) 100 20 79
Core 2 Duo T9400 / 2x 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

► 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

► 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

► 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

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

► 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

Laufwerke

DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung SH-S202

► 87 ► 25 € ► Online ► Quicklink: 5985
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/16/20 / SATA / 36 Monate Garantie

2 LG GSA-H55N

► 87 ► 40 € ► Online ► Quicklink: 5533
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

3 Samsung SH-S183

► 84 ► 30 € ► Online ► Quicklink: 5743
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/8/8 / SATA / 36 Monate Garantie

4 LG GSA-H62N

► 79 ► 30 € ► Online ► Quicklink: 5531
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/10 / SATA / 24 Monate Garantie

5 LG GSA-H12N

► 76 ► 40 € ► Online ► Quicklink: 545
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/8 / IDE / 24 Monate Garantie

Laufwerkstests in
Zusammenarbeit mit
PCWELT
FESTPLATTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Seagate Barracuda ST31500341A5

► 79 ► 115 € ► Online ► Quicklink: 5982
1.500 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

2 Western Digital Velociraptor

► 69 ► 220 € ► Online ► Quicklink: 5539
300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA

3 Hitachi Deskstar 7K1000

► 67 ► 55 € ► Online ► Quicklink: 5983
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

4 Samsung Spinpoint F1 RAID HD103UJ

► 64 ► 200 € ► Online ► Quicklink: 5984
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

5 Samsung Spinpoint F1 HD103UJ

► 64 ► 90 € ► Online ► Quicklink: 5536
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

Noch mehr furchtbare Fortsetzungen

Im Magazinteil stellen wir Ihnen die zehn schlimmsten Nachfolger vor, die je erschienen sind. Hier widmen wir uns den vier schlimmsten Nachfolgern, die nie erschienen sind.



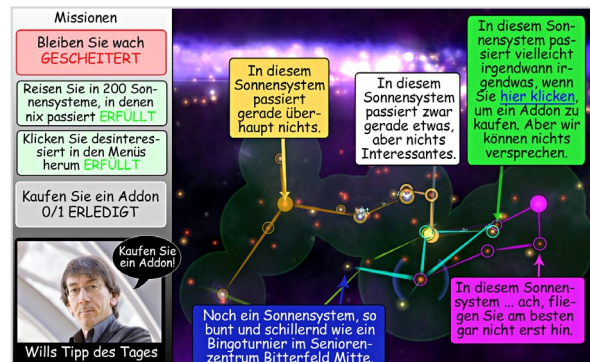
World of Warcraft 2

Von den Abo-Gebühren des ersten World of Warcraft finanziert Blizzard eine Umfrage unter allen Azeroth-Abenteurern. Das Ergebnis summiert der Blizzard-Vizepräsident Frank Pearce auf einer Lust-Kreuzfahrt mit anderen schwerreichen Branchenbaronen: »Die Spieler mögen an World of Warcraft vor allem zwei Dinge: luftig bekleidete Elfen und stupide Sammelaufträge.« Demzufolge konzentriert sich Blizzard in World of Warcraft 2 aufs Wesentliche, nämlich luftig bekleidete Elfen, die stupide Sammelaufträge vergeben. Alle anderen Elemente (Charakterentwicklung, PvP, unluftig bekleidete Elfen) entfallen zugunsten der Spielbarkeit oder »weil sie halt zu viele Klamotten tragen«, so Pearce.



Indiana Jones 7

Das Spiel zur Kinogurke Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels besinnt sich laut der offiziellen Pressemeldung auf »die klassischen Tugenden der Serie«. Deshalb wandert der Archäologen-Opa endlich wieder durch krümelige Comic-Kulissen. Weil dem denkfaulen US-Publikum jedoch keine Adventure-Rätsel mehr zuzumuten sind, besteht der Spielablauf ausschließlich aus Minispielen à la »Atombomben-Kühlschrank-Weitsprengen« und »An Lianen zwischen Jeeps hin und her hangeln«. »In Indiana Jones 4 waren die Minispiel-Prüfgeleien mit den Nazis doch auch äußerst beliebt, oder? Oder?! Na, sehen Sie!«, begründet die Pressemeldung. Die Handlung soll »irgendwas mit Außerirdischen« sein.



Spore 2

Spore 2 fängt da an, wo der Vorgänger aufhört: im Weltraum, in dem Sie per Ufo herumfliegen. »Das All stellen wir wieder so dar, wie es wirklich ist«, verspricht der Entwickler Will »Lassen Sie meine Katze in Ruhe« Wright, »nämlich groß und leer«. So soll die Galaxis bis zu einer Milliarde Sonnensysteme umfassen, in denen laut Wright »überhaupt nichts passiert«. Nach dem Verkaufsstart planen die Entwickler Addons, die das Universum mit Inhalt füllen, etwa mit »anderen Völkern und so« (Wright). Auf unsere Frage, warum es die nicht schon im Hauptprogramm gibt, keift der Kreativling schnippisch: »Ich habe doch gesagt, dass Sie meine Katze in Ruhe lassen sollen!« Aber die haart auf unsere Sneaker!

Ein Raumschiff hat ein unbekanntes Sonnensystem mit 12 Planeten entdeckt! Wollen Sie 144 eng beschriebene Seiten mit spannenden Informationen über die Planeten ausdrucken, das Schiff weiterschicken oder alles zu Klump schießen?

Man kann nie genug Planetendetails haben! Ausdrucken!

Das Schiff losschicken und NOCH MEHR Planeten suchen!

Oh nein, nicht noch mehr Papierkram! Alles kaputtballern!

Ich kann mich nicht entscheiden, ich brauche mehr Menüs!

Master of Orion 4

Die Nachricht schlägt ein wie ein Protonentorpedo: Die Entwickler von Master of Orion 3 setzen die Serie fort! »Mit Master of Orion 4 heben wir die Stärken des dritten Teils auf eine neue Ebene«, verlaublicht der Rechteinhaber Atari, »indem wir allen überflüssigen Grafik-Schnickschnack durch noch mehr Menüs ersetzen.« Außerdem muss der Spieler sämtliche Statusberichte eigenhändig ausdrucken und abheften. »So simulieren wir den Verwaltungsaufwand eines echten Sternreiches«, frohlockt ein Entwickler, »denn da fällt natürlich ein gerüttelt Maß an Papierkram an.« Um die erwartete Nachfrage nach Druckerbögen zu befriedigen, hat Atari bereits begonnen, einen kleineren Regenwald abzuholzen.

GR

Gamestar-Fotoroman Folge 116: Puppentheater, Teil 2

Weil Sie sich letzten Monat als Publikumsliebblinge entpuppt haben, kriechen die bösen Kuscheltiere der GameStar-Redakteure auch diesmal wieder hervor und ... morden!



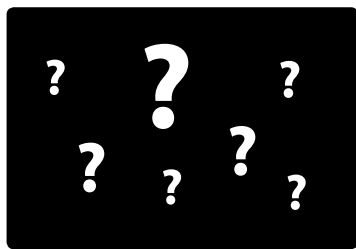


Am
Kiosk erscheint
GameStar 05/2009
am 25. März.
Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

Enthüllung: Drakensang 2

Es ist ein schlecht gehütetes Geheimnis der deutschen Spielebranche, dass Radon Labs bereits seit geraumer Weile an **Drakensang: Am Fluss der Zeit** arbeitet. Im kommenden Heft enthüllen wir den Titel exklusiv und offiziell und geben Einblicke in die neue Geschichte, durchleuchten die neuen Helden und hoffen, dass der Berliner Entwickler uns in der Fortsetzung mit den langen Laufwegen des Vorgängers verschont und deutlich mehr Sprachausgabe einbaut. Zudem wollen wir mehr Kladdis Schladromir und endlich Drachengesänge!



Preview: Need for Speed: Shift

Nach **NFS: Undercover** haben wir uns gewünscht, man möge der Serie eine Kreativpause gönnen. Die Pause gibt es nicht, aber **Need for Speed: Shift** macht – soviel dürfen wir hier schon verraten – einen Kurswechsel. Mehr dazu im nächsten Heft.



Test: Tom Clancy's H.A.W.X.

Das Kampfjet-Actionspiel **H.A.W.X.** soll am Realismus vorbei direkt in die effektreiche Spaßzone schießen. Im Test finden wir für Sie heraus, ob der französische Publisher und Entwickler Ubisoft den Kurs gehalten oder sich verlogen hat.



Test: Der Pate 2

»Wir machen es wie GTA!« Ein vergleichbarer Satz wird sicherlich im Vorfeld der Entwicklung gefallen sein. »Aber mit Planungsphasen!«, wird daraufhin jemand gesagt haben. Wie der **Der Pate 2** das in ein Revolvermagazin presst, verraten wir im Test.

Grafikkarten- Kaufberatung

Seit Nvidia seine GeForce-GTX-200-Serie mit GTX 295 und GTX 285 verstärkte, haben sich Preise und Leistungsgefüge verschoben. Der nächste Schwerpunkt klärt, welcher Spielertyp was investieren muss: Wir testen die neuesten Platinen mit GeForce- und Radeon-Chipsatz.



Die Adventure-Offensive

Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper, The Book of Unwritten Tales, The Westerner 2, die zweite Staffel von **Sam & Max**: Bei dem Angebot dürfte die schwierigste Aufgabe sein, sich für einen Titel zu entscheiden. Unsere Tests sind die Lösung für das Rätsel »Benutze Geld mit welchem Adventure?«

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 (Praktikant), Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Christian Schneider (Trainee), Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Gunnar Lott

Director of Online and New Business
Online
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Cedric Borsche (Praktikant), Christian Merkel, Michael Obermeier

Medien-Produktion
Toni Schwaiger (Ltd.), David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Christoph Lindner (Praktikum)

Ressortleitung Layout und Grafik
Layout und Grafik
Special Projects
Sigrun Rüb
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl, Joachim Wetzell (Praktikant)

Redaktionsassistentz
Freie Mitarbeiter
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Eva Zechmeister, Patrick C. Lück

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €), Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten
ISSN Nummern
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 31 17 04
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland
Assistentin
B2B/Kundenmanagement
Vertriebsmarketing
Vertrieb Handelsauflage
Anschrift wie Redaktion
Josef Kreitmair (-243)
Melanie Stahl (-738)
Manuela Eue (-156)
Matthias Weber (Ltd.) (-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 1/2009)
(IVW Q 4/2008): 171.866 verkaufte Hefte
24.922.250 Page Impressions
4.181.876 Visits

ACTA AWA 2008



Anzeigen
Anzeigenleiter (verantwortlich)
Stellv. Anzeigenleiter (Print)
Senior Sales Manager
Anschrift der Redaktion
Dirk Heib (-730)
Klaus Maurer (-673)
Annika Gradelewski (-625)
Rudolf Christl (-321)
Carsten Rauh (-671)
Daniela Kretschek (-691)
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -99670
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Es gilt die Preisliste Nr. 12 vom 1.10.2008.
Deutsche Bank München, Konto-Nr.: 668 868 300, BLZ: 700 700 10 München

Produktion, Rechtliches
Produktionsleitung
Druck und Beilagen
Heinz Zimmermann
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright
Layout-Entwurf
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
H2DESIGN.de

Fotos
Einsendungen
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Haftung
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.